

RASTI 1: Etuvartio

200m Kivääri

Rastin suunnittelija Anssi Vääriskoski

Olet osa etuvartiota, jonka tehtävänä on valvoa lähialuetta ja havaita mahdolliset vihollisen liikkeet. Sää on kuiva ja hiekkamyrsky häiritsee näkyvyyttä edessäsi aukeavalle aavikolle. Yrität saada viestiyhteyttä toimimaan, kun huomaat etumaastossa hahmoja lähestymässä kohti asemiasi...

LÄHTÖTILANNE

Ase ladattuna ja varmistettuna alueelta X. Aseen perä olkapäätä vasten.

RASTIN KULKU

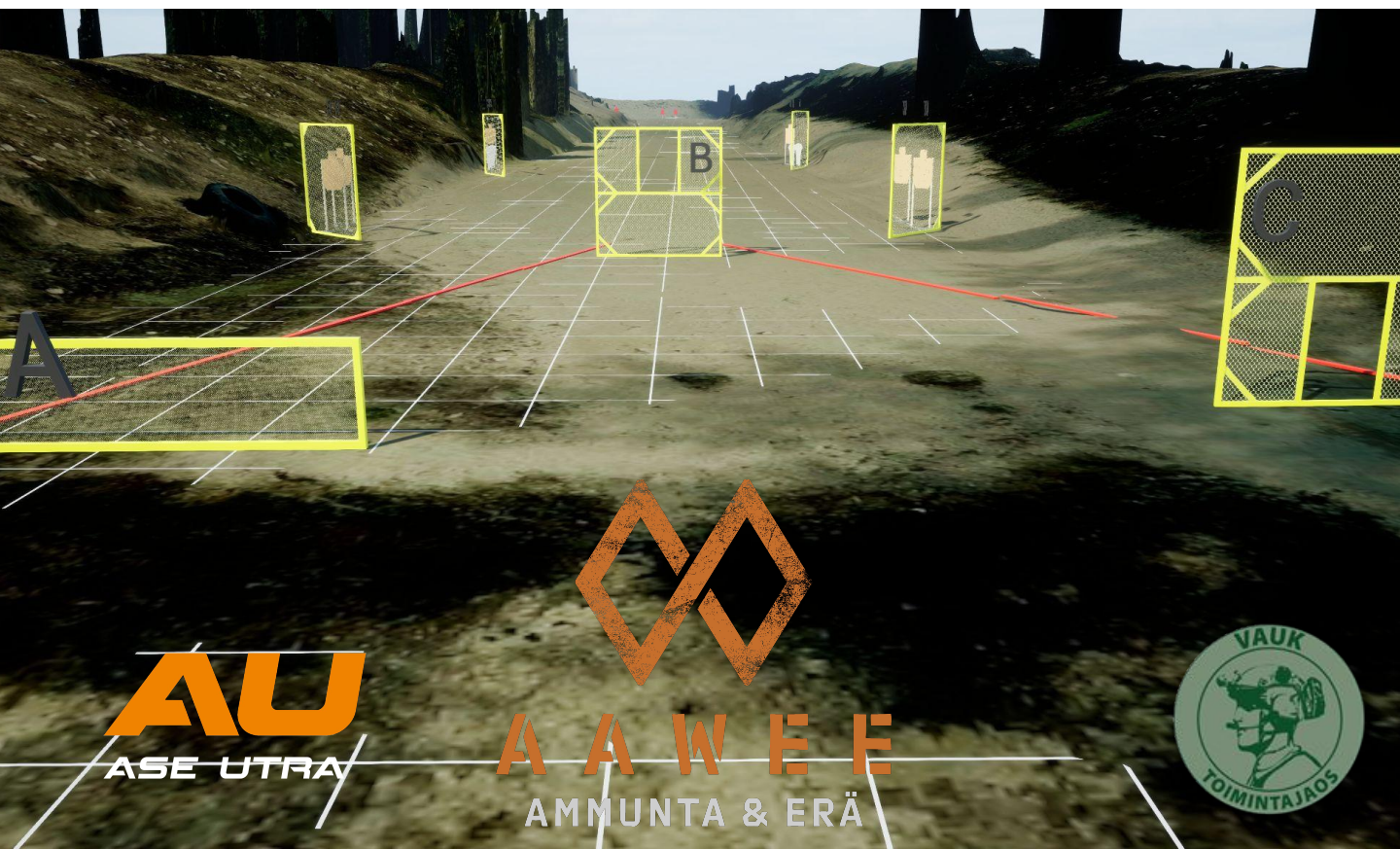
Ammu kongit 1, 2 ja 3 aukoista A, B ja C (10pisteen osumaksi tulkitaan yksi osuma per kongi jokaisesta aukosta). Taulut 1-6 ja Popperit 1-4 ammutaan alueelta X. Alue X on rajattu rajalinjoihin.

Muualta kun alueelta X ammutuista laukauksista seuraa yksi toiminta virhe per laukaus.

Ampujan niin halutessa tuomari ilmoittaa osumat kongeihin.



Taulumäärä /min lks:	SRA tauluja 6 kpl, 10p popperia 4kpl, 10p SRA kongit 1 kpl 67 % ja 2 kpl 100%, min lks: 25
Maksimipisteet	190 pistettä.
Ampumaetäisyys:	15-200 m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille merkattu maastoon.
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	180s



RASTI 2: Tukikohta

Kivääri

Rastin suunnittelija Hannu Lahti

Olette siirtyneet takaisin tukikohtaan lyhyen huollon ja levon ajaksi. Alue vaikuttaa rauhalliselta, mutta tilanne muuttuu nopeasti. Etuvartiosta tulee viesti: vihollisen isompi joukko on lähestymässä.

LÄHTÖTILANNE

Seisten alueella A, kivääri ladattu varmistettu alavalmiusasento.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä ammu etenemisen estävä popperi mikä lähettää katoavat taulut liikkeelle.

Maalit ammutaan alueilta A B ja C. Niiden rajat ovat rikelinjoja. Mikäli ampuja ampuma-alueella ollessaan koskettaa maata näiden ulkopuolella ampuessaan, seuraa 1 toimintavirhe. Ampuma-alueiden ulkopuolelta ampumisesta seuraa toimintavirhe per laukaus. Seinien yli ei saa ampua. Etenemisen estävän popperin ampumatta jättämisestä seuraa yksi toimintavirhe.

Katoavista tauluista lasketaan 2 parasta osumaa/taulu ja ohilaukauksista ei rangaista.



**Taulumäärä /
min lks:**

SRA tauluja 16kpl (joista
4 kpl katoavia) 2kpl EA
Popperi 1 kpl (10p)
min lks: 25

Maksimipisteet

170 pistettä

Ampumaetäisyys:

35-45m

Tutustumisaika:

2 min

Käsittelysektori:

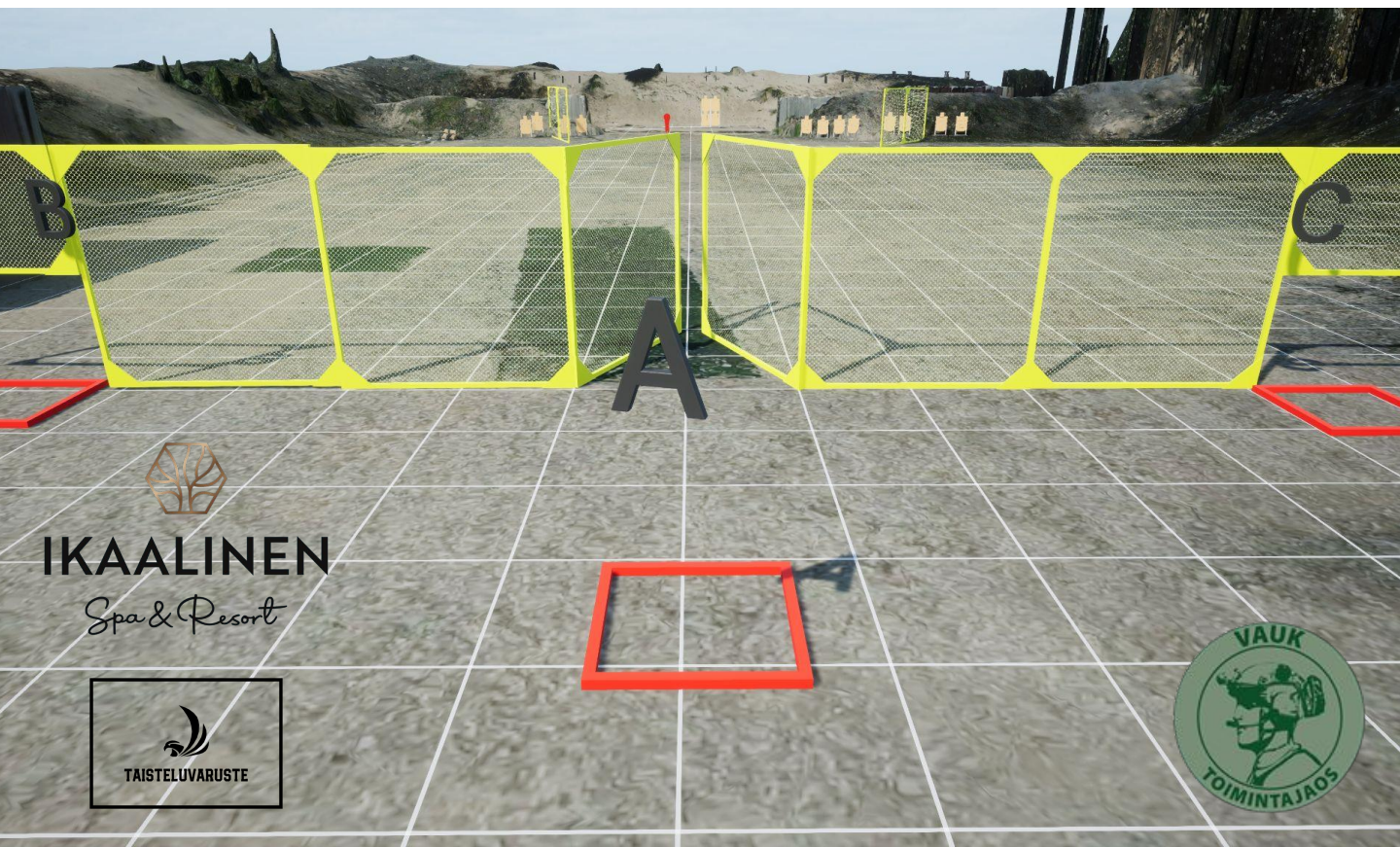
Ylös ja alas 90°, sivuille
180°

Ampumasektori:

Ylös vallin yläreuna,
vasen ja oikea merkattu
maastoon

Maksimi suoritus aika:

180s



RASTI 3: Karavaani kulkee

Kivääri / pistooli

Rastin suunnittelija Haasmaa / Laitinen

Lähdit tiedustelemaan kähtäviä rajan taakse, joudut kuitenkin väijytykseen matkalla. Nyt vauhtia kameliin ja kähtävät kylmäks. Valitettavasti kameli ottaa sen verran kovan laukan että kivääriin lippaat varisee satulalaukusta matkalle.

LÄHTÖTILANNE

Istuen kamelin selässä. Kivääri ladattu / varmistettu, max 40ptr. Kaikki muut käytettävät kivääriin lippaat merkityllä paikalla. Pistooli lipas kiinni lataamaton kotelossa.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä vapautta kameli liikkeelle, ammu pellit 1-2 ja taulut 1-19 kamelin selästä ja alueelta A niiden näkyessä. Pellit 1-2 ovat katoavia bonus peltejä.

Tauluja T1-T19 ei saa ampua ennen kuin kelkka on vapautettu. Kivääriin voi halutessaan hylätä tyhjänä tai varmistettuna hihnaan- tai merkittyy paikkaan. Kamelin selästä saa poistua joko tynnyrin jälkeen tai vasta kamelin saavuttua alueelle A, kamelia ei saa pysäyttää itse. Jos poistuu aikaisemmin tai pysäyttää kamelin toimintavirhe per laukaus.

Muun kuin aseessa kiinni olevan tai merkityllä paikalla olevan kiv.lippaan käyttö toimari per laukaus. Alue A on rajattu rajalinjoilla, alueella 1 rikelinja. Seinien yli ei saa ampua.



**Taulumäärä /
min lks:**

SRA tauluja 19, E/A 1.
Pellit 2 (5p)
min lks: 40

Maksimipisteet

200 pistettä

Ampumaetäisyys:

2-20m

Tutustumisaika:

3 min

Käsittelysektori:

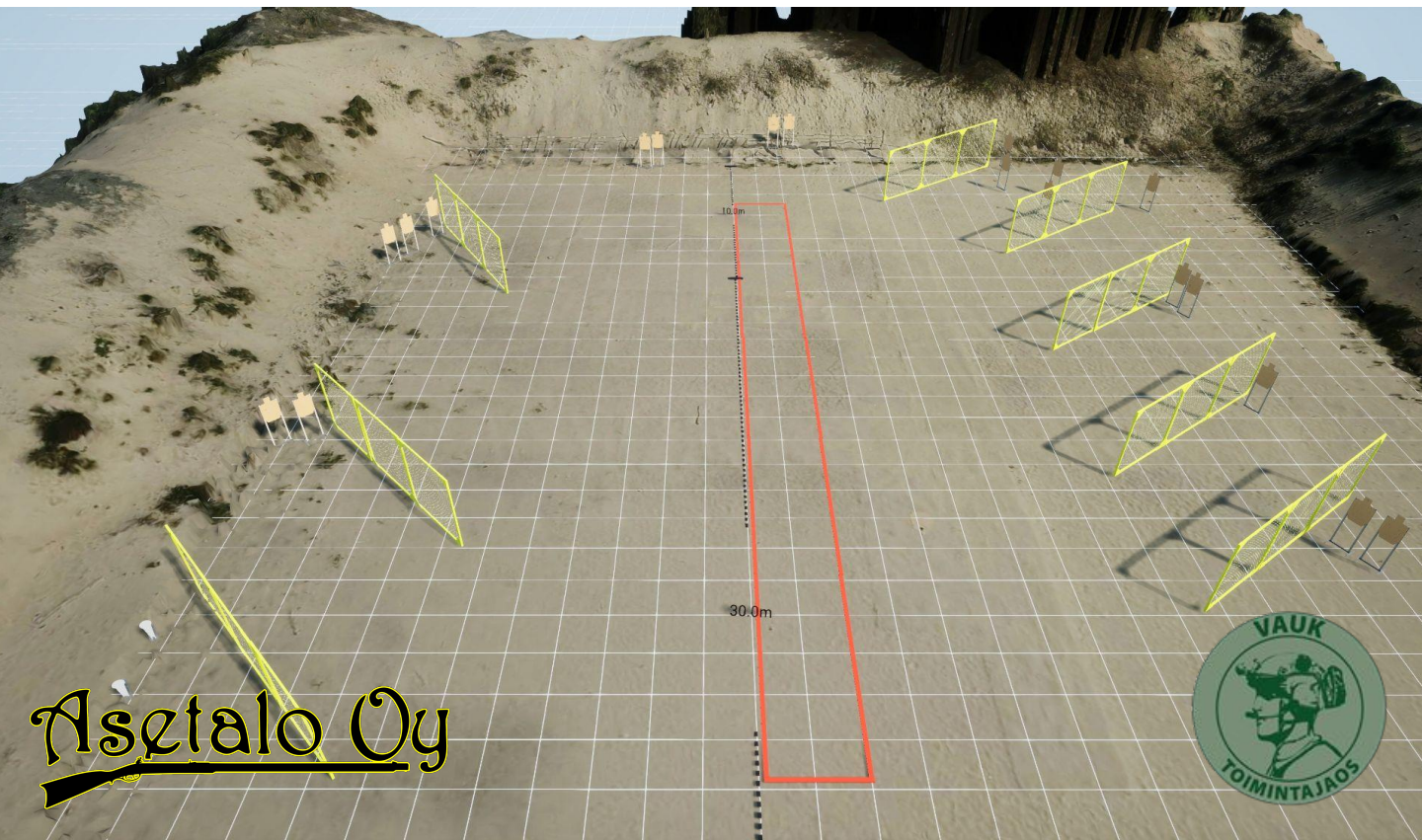
Ylös ja alas 90°, sivuille
180° kulkee ampujan
mukana

Ampumasektori:

Sivuille 180°/vallin
yläreuna, kulkee
ampujan mukana

Maksimi suoritus aika:

180 sekuntia.



Asetalo Oy



RASTI 4: Kujanjuoksu

Pistooli

Rastin suunnittelija Iikka Manninen

Tiedustelutehtävä meni kiville ja kamelikin jäi kentälle. Ainoana selvinneenä yrität päästä jalan pakoon perässä läähättäviltä vihollisilta. Mukanasi on löytämäsi arvokas vihollisupseerin kartta. Omille linjoille on kosolti matkaa, joten yrität oikaista kulkemalla kalliosolan kautta. Pahaksi onneksi joku osasi odottaa, että tämä on pakoreittisi. Olkoon tämä sinun Amok-juoksuusi!

LÄHTÖTILANNE

Pistooli käsissä, ladattu, sormi pois liipaisimelta, tähdäten omavalinnaista taulua, seisten alueella A

RASTIN KULKU

Äänimerkistä ammu taulut alueelta A, alueen rajat ovat raja- ja rikelinjoja.

Laukaukset muualta kuin alueelta A, johtavat toiminta virheeseen per ammuttu laukaus.

Rastilla on pakotettu lippaanvaihto ensimmäisen ja viimeisen laukauksen välillä. Mikäli lipasta ei vaihdeta, se on toimintavirhe.



Taulumäärä / min lks:

SRA tauluja 13 (3 kpl 50%), 3 E/A. min lks: 26

Maksimipisteet

130 pistettä

Ampumaetäisyys:

2-35m

Tutustumisaika:

3 min

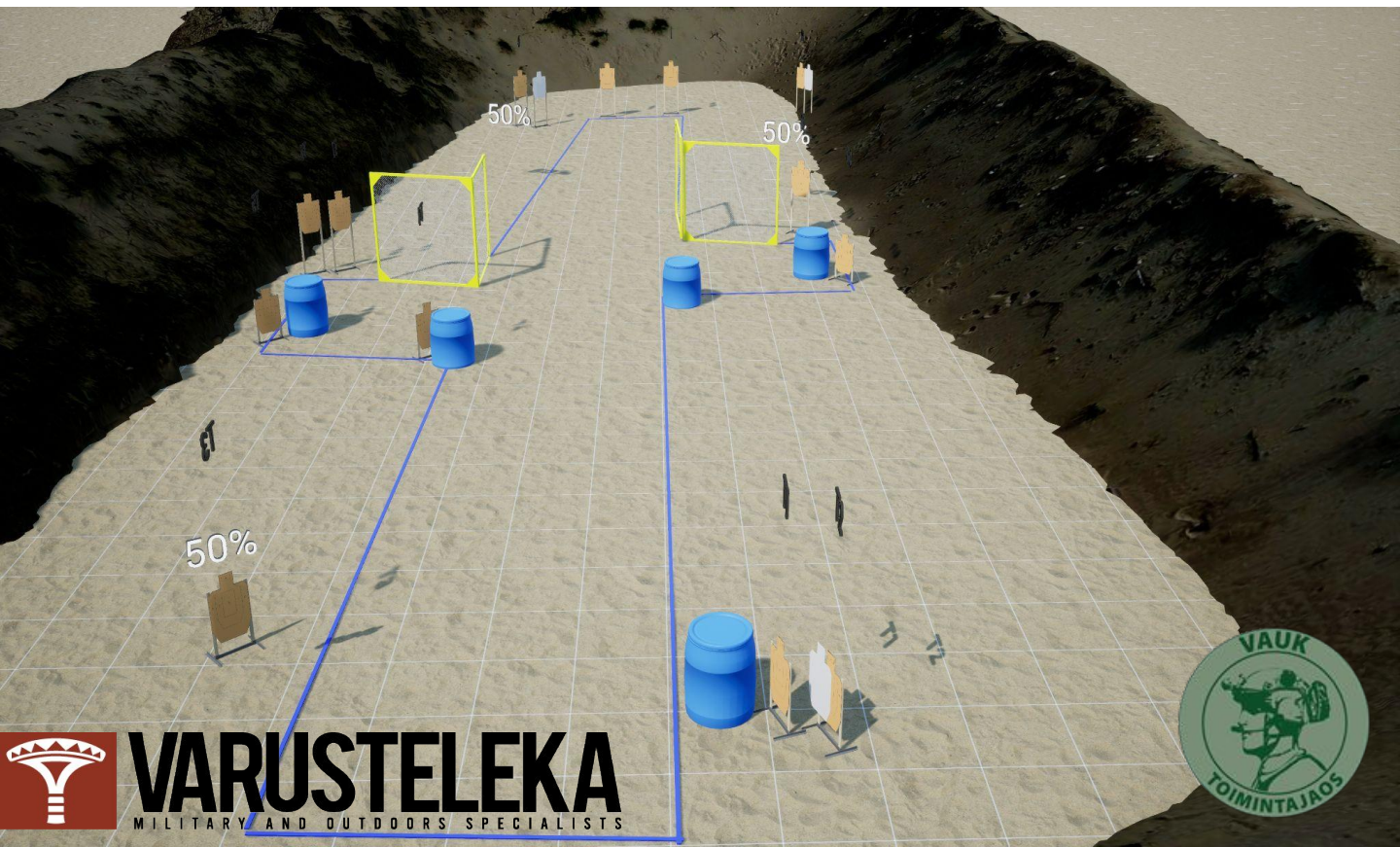
Käsittelysektori:

Ylös ja alas 90°, sivuille 180°

Ampumasektori:

Sivuille 180°vallin yläreuna, kulkee ampujan mukana

Maksimi suoritus-aika: 180s



RASTI 5: Yllätys leirissä

Pistooli

Rastin suunnittelija Janne Kotka

Solasta selvittyäsi suuntaat kohti aiempaa leiripaikkaasi, jonne tulomatalla kätkit ruokatarvikkeita ja patruunoita. Ikäväksesi saat kuitenkin huomata, että vihollisen vainukoirat ovat seuranneet sinua leiriin!



LÄHTÖTILANNE

Pistooli ladattuna varmistettu pöydällä merkityllä paikalla. Kädet pöydällä sormet koskien merkittyjä paikkoja pöydässä.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä ammu taulut alueelta A, alueen rajat ovat rikelinjoja

**Taulumäärä /
min lks:**

SRA tauluja 10
4 peltiä (5p)
min lks: 24

Maksimipisteet

120 pistettä

Ampumaetäisyys:

2-18m

Tutustumisaika:

3 min

Käsittelysektori:

Ylös ja alas 90°, vasen ja oikea merkitty maastoon

Ampumasektori:

Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon

Maksimi suoritus aika:

180s



RASTI: 6 Asemien tyhjennys

Kivääri

Rastin suunnittelija Ari Ahlbom

Karistaessasi perässä tulevaa vihollista huomaatkin eksyneesi vihollisen asemien taakse. Nyt on paikka yllättää vihollinen housut nilkoissa.



LÄHTÖTILANNE

Lähtö alueelta A seisten, kivääri pesä tyhjänä, lipas kiinni, tähdäten tauluille normaalissa ampuma-asennossa.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä ammutaan popperit 1-6 alueelta A, jos poppereita ei ammu alueelta A toimintavirhe per laukaus. Siirrytään alueelle B josta ammutaan loput maalit. Alueiden A ja B rajat rajoitettu rikelinjoin paitsi alueen B etu- ja sivureunat rajalinjoin.

Mikäli ampuja ampuma-alueella ollessaan koskettaa maata näiden ulkopuolella ampuessaan, seuraa 1 toimintavirhe. Ampuma-alueiden ulkopuolelta ampumisesta seuraa toimintavirhe per laukaus. Seinien yli ei saa ampua. Autoon ampuminen johtaa hylkäykseen.

**Taulumäärä /
min lks:**

Popper 6kpl (5p)
SRA tauluja 16 kpl
min lks: 38kpl

Maksimipisteet

190 pistettä

Ampumaetäisyys:

20-60m

Tutustumisaika:

3 min

Käsittelysektori:

Ylös ja alas 90°, sivuille
180°

Ampumasektori:

Ylös vallin yläreuna,
vasen ja oikea merkattu
maastoon

Maksimi suoritus aika: 180s



RUUTISAVU

STELLARMOR



RASTI 7: Juotavat kannossa

Kivääri

Rastin suunnittelija Janne Ojala

Sait hankittua juomatäydennystä vihollisen asemien takaa löytämästäsi leiristä. Kuulet kuitenkin uuden vihollisryhmän lähestyvän. Savannilla suhisee - nyt tuli kiire saada poika turvaan!



LÄHTÖTILANNE

Lähtö merkitystä paikasta X, kivääri ladattu varmistettu alavalmiusasennossa. Reppu selässä kannossa. Jalka koskettaen autonrengasta.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä ammutaan taulut T1-T3 alueelta A ja T4- T6 alueelta C. Metallimaalit PP1-4 ammutaan alueelta B. Rakenteista ei saa ottaa tukea. Ampuminen vain määrättyjen aukkojen kautta.

Mikäli ampuja ampuma-alueella ollessaan koskettaa maata näiden ulkopuolella ampuessaan, seuraa 1 toimintavirhe. Repun hylkääminen johtaa toimintavirheeseen per laukaus. Ampuma-alueiden tai merkatun aukon ulkopuolelta ampumisesta seuraa toimintavirhe per laukaus.

Taulumäärä / min lks:

SRA tauluja 6, 6x EA,
Popperit 4kpl /10p
min lks: 16

Maksimipisteet

100 pistettä

Ampumaetäisyys:

15-50m

Tutustumisaika:

2 min

Käsittelysektori:

Ylös ja alas 90°, vasen ja oikea merkattu maastoon

Ampumasektori:

Ylös vallin yläreuna,
vasen ja oikea merkattu maastoon

Maksimi suoritus aika: 180s



VIHTAVUORI



RASTI 8: Dronevarikko

Haulikko

Rastin suunnittelija J-M Lehtonen

Paluumatkalla päätät vielä tutkia matkan varrella olevaa kiinnostavaa karttakohdetta, dronevarikkoa. Lähestyessäsi paikkaa näet useita droneja lähtövalmiina maassa. Yllättäen kuulet voimistuvaa dronen lentoääntä. Tuhoa lentoa lähtenyt drone ja kaikki muutkin varikon dronet!

LÄHTÖTILANNE

Lähtö merkitystä paikasta X, normaalisti seisten, haulikko ladattu, varmistettu, perä olkapäätä vasten.

RASTIN KULKU

Äänimerkin jälkeen liikutaan paikalle A, josta käynnistetään kiekonheitäjä, alueelta A ammutaan lentävä savikiekko (bonus, 10p). Siirrytään alueelle B, josta ammutaan platet P1-P12 niiden näkyessä. Alue A on rajattu rikelinjoihin. Alue B on rajattu rajalinjoihin.

Rangaistukset: Mikäli ampuja ei käynnistä kiekonheitintä -> toimintavirhe, mikäli bonuskiekkoa ei yritetä ampua -> toimintavirhe. HUOM! Käytettävä teräshaulipatruunaa:

haulikoko maks 2.54 mm, lataus maks 28g



**Taulumäärä /
min lks:**

Plate 12 kpl (5p) + 1kpl
savikiekko (10p, bonus)
min lks: 13

Maksimipisteet

70 pistettä

Ampumaetäisyys:

8-20m

Tutustumisaika:

3 min

Käsittelysektori:

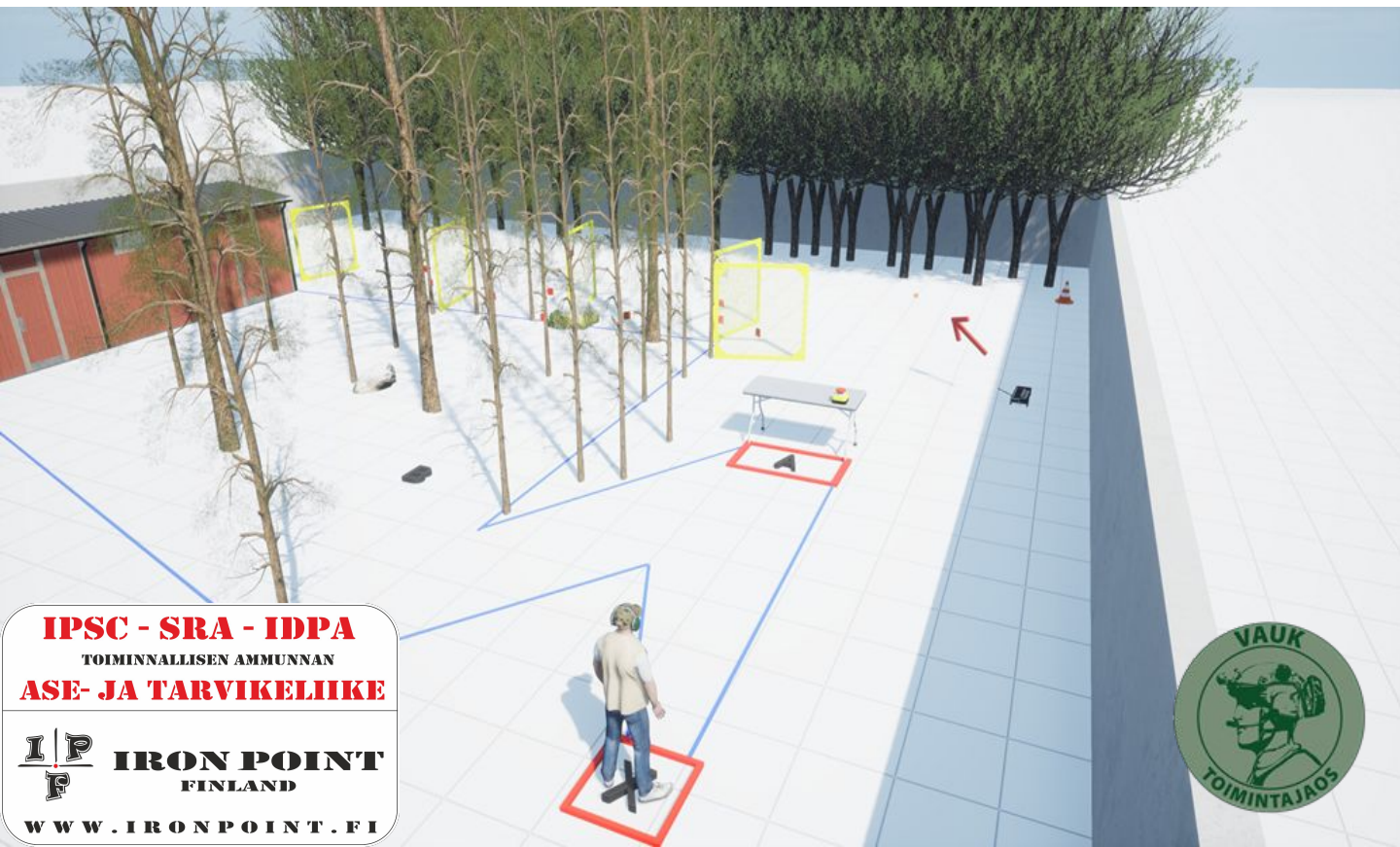
Ylös ja alas 90°, vasen ja
oikea merkattu maastoon

Ampumasektori:

Ylös 90°, vasen ja oikea
merkattu maastoon

Maksimi suoritus aika:

180s



IPSC - SRA - IDPA

TOIMINNALLISEN AMMUNNAN

ASE- JA TARVIKELIIKE



**IRON POINT
FINLAND**

WWW.IRONPOINT.FI

