

RASTI 1: Etupesäke
Kivääri ja pistooli
Suunnittelija Alex Suosaari

Vihollisen kärki on jo ylittänyt tulenavaustasan, mutta etummaisesta tuliasemasta ei ole silti avattu tulta. Lumimyrskyn suojassa vihollisen soluttautujat ovat yllättäneet etupesäkkeen ja lamauttaneet miehistön. Tehtävänä on torjua vihollisen vahvistusjoukot ja puhdistaa tuliasemat kutsumattomista vieraista.

LÄHTÖTILANNE

Lähtö alueelta A. Ase ladattu, varmistettu perä olkapäätä vasten.

RASTIN KULKU

Ammu kongit 1, 2 ja 3 paikoilta A, B ja C. Ammu popperit PP1-6 ja taulut T1-T3 alueelta A,B tai C niiden näkyessä.

Ampujan niin pyytäessä tuomari ilmoittaa osumat kongeihin.



Taulumäärä /min lks:	SRA tauluja 3 kpl, popperia 6kpl (10p,) SRA kongit 1 kpl 67 % ja 2 kpl 100% (10p), min lks: 21
Maksimipisteet	180 pistettä.
Ampumaetäisyys:	10-250 m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille 180°, seuraa ampujan mukana
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	180s



RASTI 2: Ammusvarasto Kivääri ja pistooli Suunnittelija Mlka Raiskio

Olet rakennuksessa suojassa lepäämässä kun havaitset vihollisen ikkunasta, pakoreitti toisen rakennuksen kautta on lukittu. Mutta onneksi sinulla on repussa yleisavain mukana.

LÄHTÖTILANNE

Kivääri ladattuna ja varmistettuna ampumapaikalla A.
Pistooli lipas kiinnitetty latamaton. Reppu selässä.
Voimapihdit pakattuna repun sisälle.

RASTIN KULKU

Ammu kongit 1, 2 ja 3 ampuma alueelta A merkittyjen aukkojen (4kpl) läpi, kerran jokaisesta aukosta. Hylkää kivääri merkittyyn paikkaan ja siirry alueen B kautta lukitulle ovelle, avaa oven lukitus voimapihdeillä ja siirry alueelle C. Ammu taulut T1-T6 pistoolilla niiden näkyessä alueelta C.

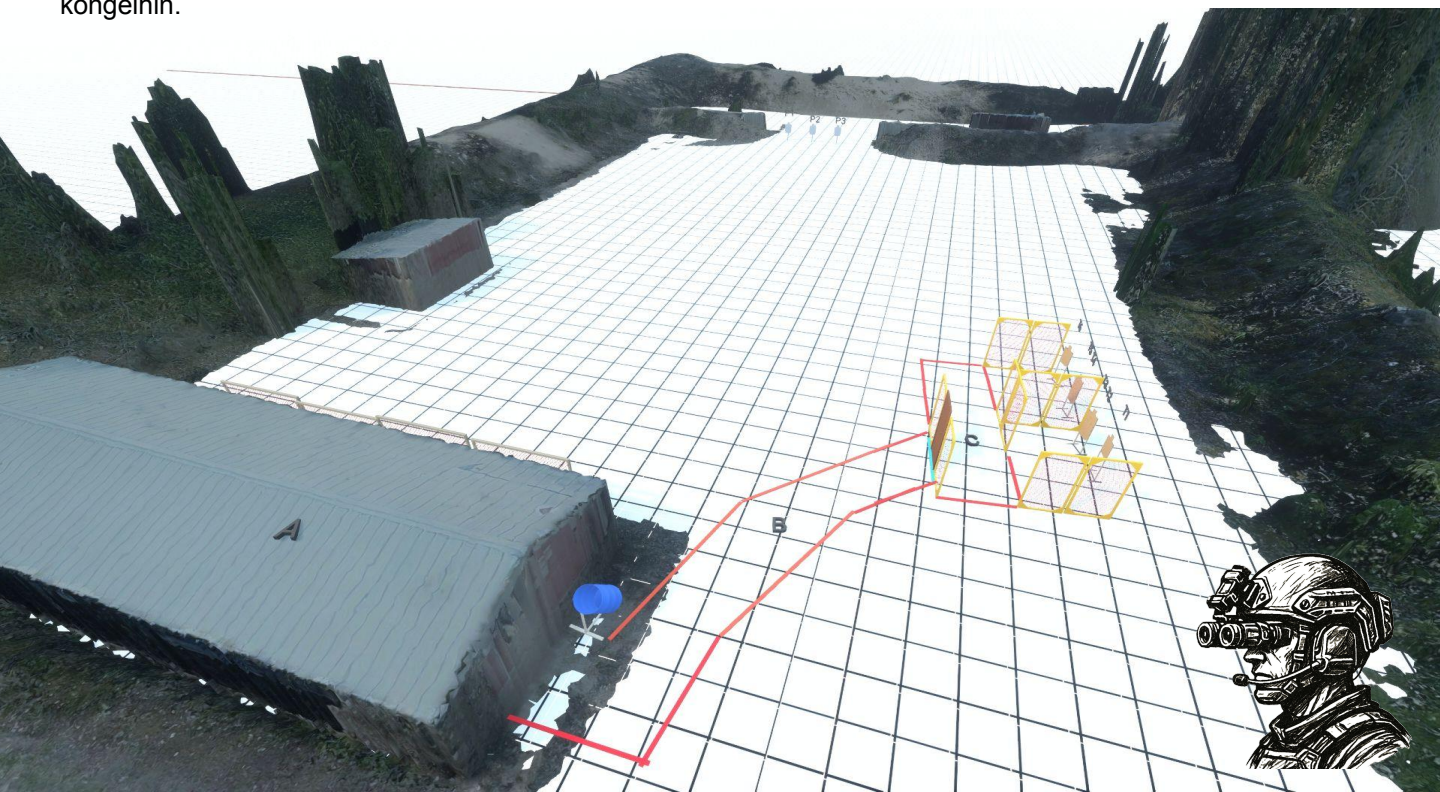
Alue A on rajattu rakennuksen sisään rikelinjoin, alueet B ja C on rajattu rajalinjoin. Alueiden B ja C välissä oleva raja on rikelinja. Maalien ampuminen väärältä alueelta tai väärällä aseella toimintavirhe/laukaus. Jos oven lukitusta ei avaa voimapihdeillä 2x toimintavirhe. Pistoolin saa ladata vasta alueella C, aikaisemmin lataamisesta seuraa hylkäys kilpailusta.

Ampujan niin halutessa tuomari ilmoittaa osumat kongeihin.



Taulumäärä /min lks:	SRA tauluja 6kpl, SRA kongit 3 kpl 67 % (5p) min lks: 12+12
Maksimipisteet	120 pistettä.
Ampumaetäisyys:	2-50 m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille 180°, seuraa ampujan mukana
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	180s

SAVOTTA



RASTI 3: Kuulusteluhuone
Kivääri
Suunnittelija JM Lehtonen

Taistelun tuoksinassa yksi ryhmästä on joutunut vihollisen vangiksi. Sinut istutetaan kuulusteltavaksi pöydän ääreen hämääjän rakennukseen. Vihollinen yrittää saada tietoa omista asemista. Huomaat tilaisuutesi — tyrmäät kuulustelijasi ja käynnistät paon. Pakene rakennuksesta eliminoiden pakoasi estävät viholliset.

LÄHTÖTILANNE

Istuen merkityllä paikalla X, kädet koskettaen polvia, ase tyhjänä, merkityllä paikalla Y, ilman lipasta.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä tuhoa savikiekko lyömällä, nouda aseesi telineestä, ammu taulut T1-T15 niiden näkyessä. Alue A on rajattu rike- sekä rajalinjoin.

Savikiekko tulkitaan rikkoutuneeksi, mikäli pienikin pala on siitä irronnut. Mikäli savikiekkoa ei yritetä rikkoa, tuomitaan siitä toimintavirhe. Mikäli savikiekko ei rikkoudu, tuomitaan siitä toimintavirhe.



Taulumäärä /min lks:

SRA tauluja 15 kpl,
min laukausmäärä 30

Maksimipisteet

150 pistettä.

Ampumaetäisyys:

5-20 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



VARUSTELEKA
MILITARY AND OUTDOORS SPECIALISTS



RASTI 4: Pakolaisen jäljillä

Kivääri

Suunnittelija Janne Kotka

Pakosi käynnistää välittömän hälytyksen. Vihollisen partioita liikkuu alueella, ja saartorengas kiristyy. Murtaudu ulos etsintä alueelta ja saavuta sovittu kokoontumispaikka ennen kuin vihollinen ehtii sulkea pakoreitit.

LÄHTÖTILANNE

Lähtö alueelta A

RASTIN KULKU

Ammu taulut sekä pellit alueilta A ja alueelta B. Rasti tulkataan kuumana, poistuessasi alueelta A et enään voi palata takaisin alueelle, palaaminen johtaa hylkäykseen.

Alueet ovat rajattu sekä rike- että rajalinjoilla.



Taulumäärä /min lks:

SRA tauluja 13 kpl,
popperia 8kpl (5p),
peltejä 6 kpl (5p).
min laukaukset 40

Maksimipisteet

200 pistettä.

Ampumaetäisyys:

3-50 m

Tutustumisaika:

3 min

Käsittelysektori:

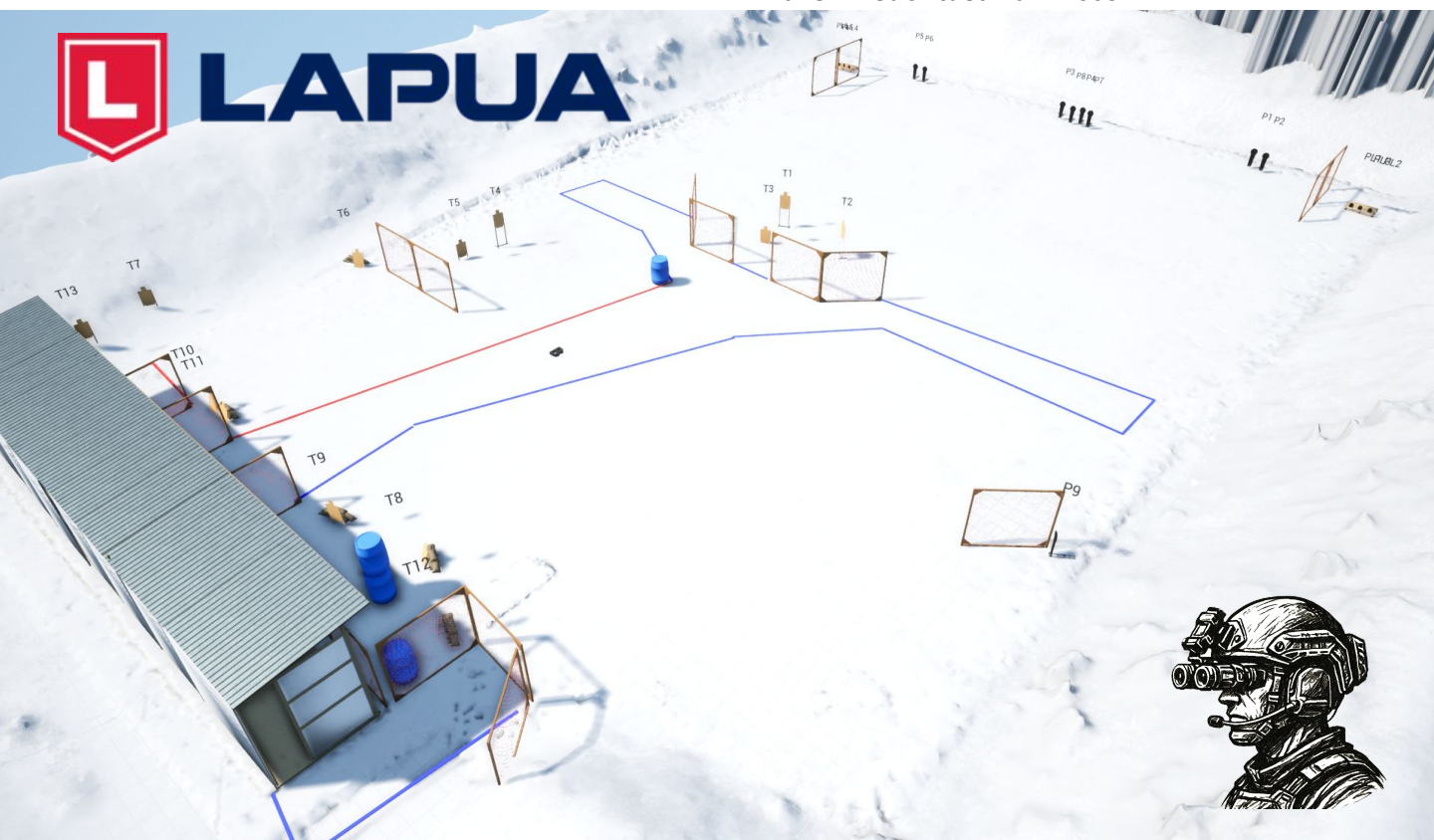
ylös ja alas 90°.
Alue A:lla O/V merkitty
maastoon
Alue B: sivuille 180°,
kulkee ampujan mukana

Ampumasektori:

Ylös vallin yläreuna,
Alue A:lla O/V merkitty
maastoon
Alue B: sivuille 180°,
kulkee ampujan mukana

Maksimi suoritus aika:

180s



RASTI 5: Katkennut yhteys
Pistooli
Suunnittelija V. Kämpö/I. Manninen

Kokoontumispaikalla käy ilmi, että yhteys omaan komento on poikki. Vihollinen häiritsee viestiliikennettä ja estää tilanteen raportoinnin. Paikallistaa häirinnän lähde ja palauttaa yhteys jatko käskyjen vastaanottamiseksi.

LÄHTÖTILANNE

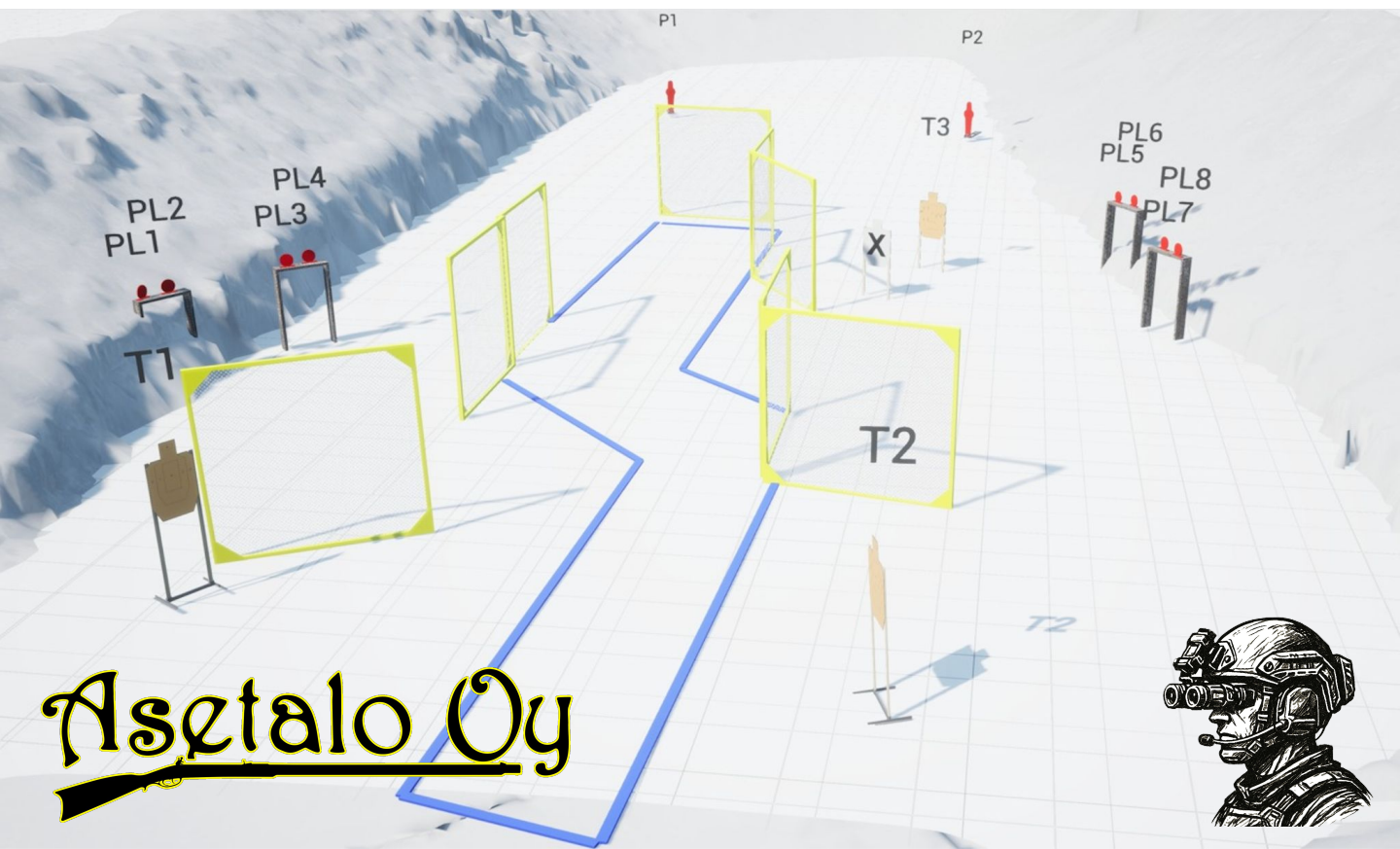
Lähtö alueelta A

RASTIN KULKU

Ammu taulut T1-T3, pellit PL1-8 ja popperit P1-2 alueelta A. Alue A on rajattu rajalinjoin.



Taulumäärä /min lks:	SRA tauluja 3 kpl, peltejä 8 kpl (5p) ja poppereita 2 kpl (10p.) Min lks: 16
Maksimipisteet	90 pistettä.
Ampumaetäisyys:	2-20 m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille merkattu maastoon.
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea 90 astetta, kulkee mukana
Maksimi suoritus aika:	180s



Asetalo Oy



RASTI 6: Tulimyrsky
Pistooli
Suunnittelija Ari Ahlblom

Lähestytte tiedettyä vihollisen sijaintia. Edestäpäin kuuluu vieraskielistä puhetta — kohde on lähellä. Samassa taivaalta kantautuu outoa ujellusta. Perhana... omien heittimistä tulee tavaraa kohti. Heittäytytte suojaan siihen mihin ehditte. Räjähdykset ja savu peittävät alueen. Savun hälvettyä varmistetaan vihollistappiot ja puhdistetaan alue.

LÄHTÖTILANNE

Ase lataamaton ja lipas kiinni kotelossa. Lähtö alueelta A vatsallaan maaten molemmat kämmenet niskan takana kantapäät toisiinsa koskettaen

RASTIN KULKU

Ammu taulut 1-12 Alueelta A. Alue A on rajattu rikelinjoin.



Taulumäärä /min lks: SRA tauluja 12 kpl
min lks: 24

Maksimipisteet 120 pistettä.

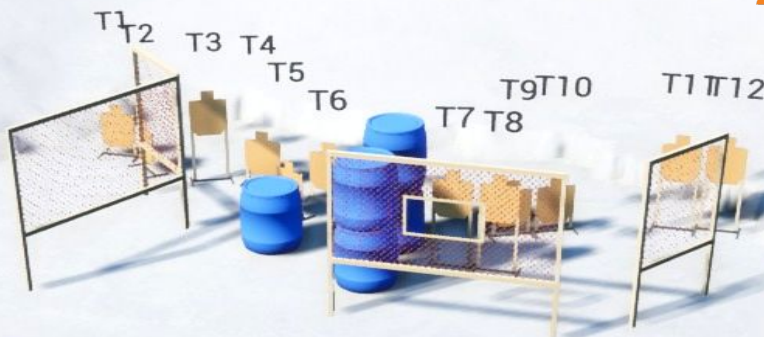
Ampumaetäisyys: 5-10 m

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 7: Makkarataistelu

Haulikko

Suunnittelija Janne Ojala

Vihollisen torjunnan jälkeen on hetki hengähtää: makkaranpaisto talkoissa alkaa. Mutta odottamaton käänne — häijy ilkeä vihulainen halajaa samoja makkaraita! Tehtäväsi on suojata makkarat ja pitää vihollinen poissa — kekseliäisyyttä ja nopeutta tarvitaan, mutta pieni huumori sallittu.

Huom. Maksimi haulikoko on 2,5mm teräshaulia.

LÄHTÖTILANNE

Istuen pöllillä, makkaratikku käsissä osottaen kohtisuoraan tulta, ase telineessä, makasiini täytettynä/lipas kiinni. Lataamaton ja ramppi tyhjänä.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä ammutaan maalit alueelta A



Taulumäärä /min lks: Plate 8kpl (5p)
min lks: 8

Maksimipisteet 40 pistettä.

Ampumaetäisyys: 8-15m

Tutustumisaika: 3 min

Käsittelysektori: Ylös ja alas 90°, sivuille merkattu maastoon.

Ampumasektori: Ylös puuston yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon

Maksimi suoritus aika: 180s

