

Inbjudan

Välkommen till Dala MP:s första SRA-match!

Vi hoppas på väder som inte regnar bort tavlorna och trevligt sällskap av er!

Plats:

BESK skjutbanor på Gräsmossen skjutbana, Ludvika. Google maps visar rätt position. Position: 60.135256914245346, 15.115462473543618

Området är låst med bom. Ta direktkontakt om ni behöver tillträde dagen innan för camping.

Anvisningar färdväg:

- Kör igenom Ludvika och fortsätt Riksväg 50 mot Örebro.
- Sväng av mot Gonäs industriområde.
- Fortsätt FÖRBI skylten mot Skjutbanor (som för tillfället går över en markarbetsplats).
- Sväng istället in på industriområden och följ pilarna på bilden nedan:



Tillåtna vapen:

Vi har valt att förenkla och endast tillåta gevär i kaliber 5,56 / 223 rem med anledning av att vi är lite osäker på vad tillståndet för de olika skjutplatserna medger.

Förplägnad:

Under tävlingsdagen kommer vi upprätta kok. Drickbart vatten finns inte på banan. Vi skall försöka ordna fram detta, men rekommenderar alla att medföra vatten för dagen!

Uppvärmad lokal finns på skjutbanan.

Anmärkningar:

Delar av banan genomförs på en modifierad tävlingsbana för IPSC. Vi har försökt anpassa den så att den skall bli en bra gevärsbana.

Minst en av stationerna är blöt. Det är lämpligt att ha skor, eller ett psyke, som tål blöt mark. Skjutställning kan ni ju modifiera själva...

Reservation:

Ändringar i stationsbeskrivningar och mål kan komma att ske intill en vecka före tävling.

Preliminär

Översikt organisation

Tävlingsledare (POC)	Mattias Brännström. SMS/Mobil: 070-5682706. Även signal.
Banche	Christoffer Åström
Tävlingssekreterare (SSI)	Per Wikström
Kok	Fredrik Kings

Preliminär

Översikt stationer

Stn	Bana	Mål	Vapen	Mom	Min Ptr (G/P)	Poäng
1	400 m	Gå på! Marsch!	G		23 / 0	115
2	300 m	Stör mineringen!	G		25 / 0	125
3	Nya skogen & Skogen	Rensa förläggningen!	G	HGR	38 / 0	200
4	Nya smällen & Fika	Spräng störsändaren!	G+P	Låda	12 / 32	230
5	Träsket	Frita gisslan!	P		0 / 30	150

Använda mål

IPSC-Metric (IM) Används i undantagsfall. Poängräkning enligt regelboken.

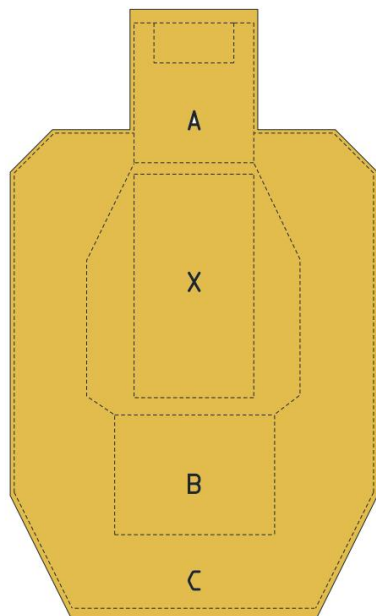
A + B = 5 p

C = 3 p

D = 1 p

H2020 (H2) IPSC-metric med anpassningar mot Helfigur 2020, dvs mål med skyddsplattor. (Återkommer ang poängsättningen.)

OBS! Tillgänglighet på målen kan styra oss till att måla plattor, dvs "hard cover" som då ger 0 p.

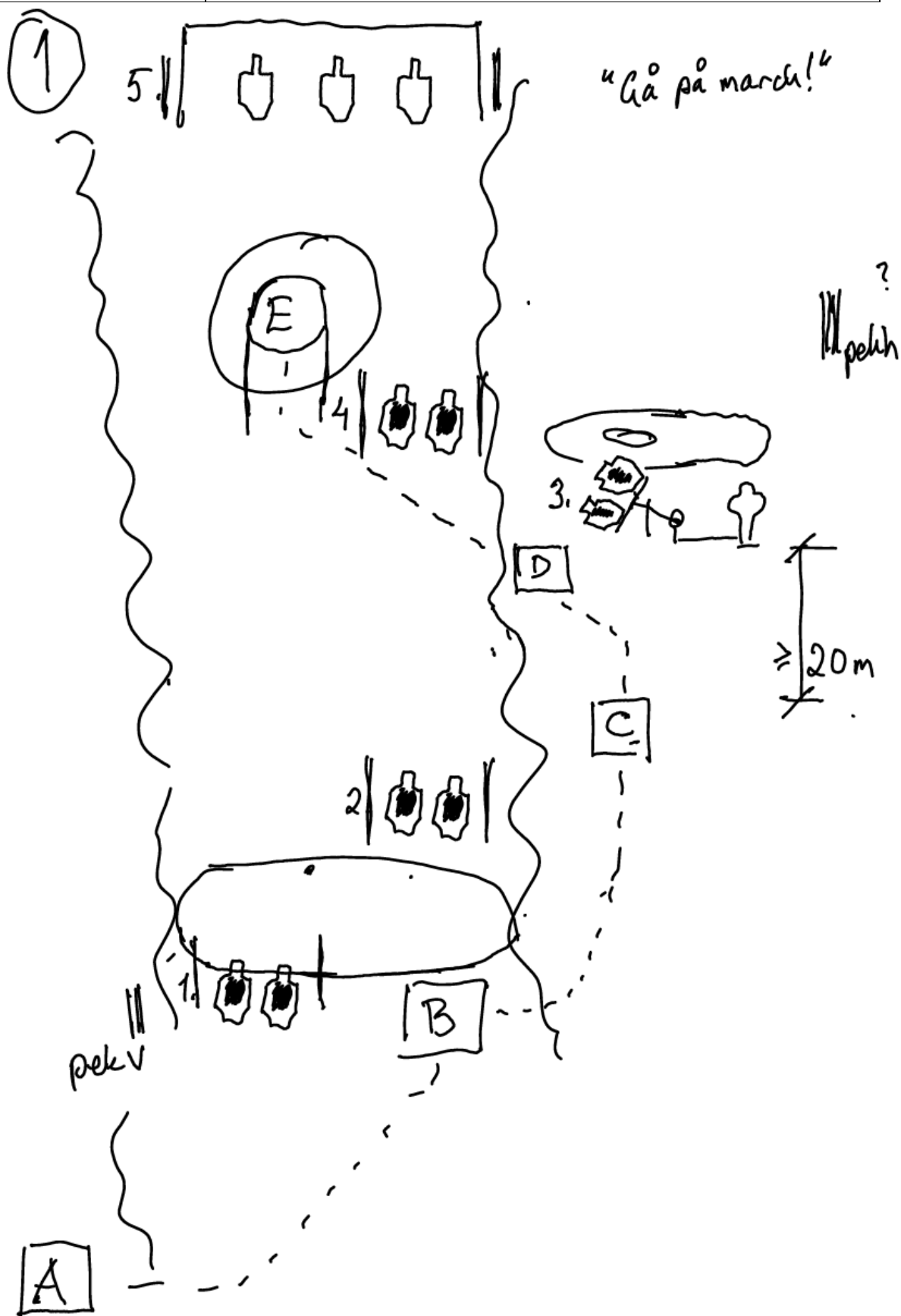


Plåtmål (PP) IPSC poppers används för att aktivera rörliga mål. Dessa skall bekämpas före eventuellt synliga rörliga mål. 5 p.

(PI) IPSC-metric plåt. Enligt regelboken, 5 p / träff, max 10 p.

Preliminär

Station	1 – Gå på! Marsch!
---------	--------------------



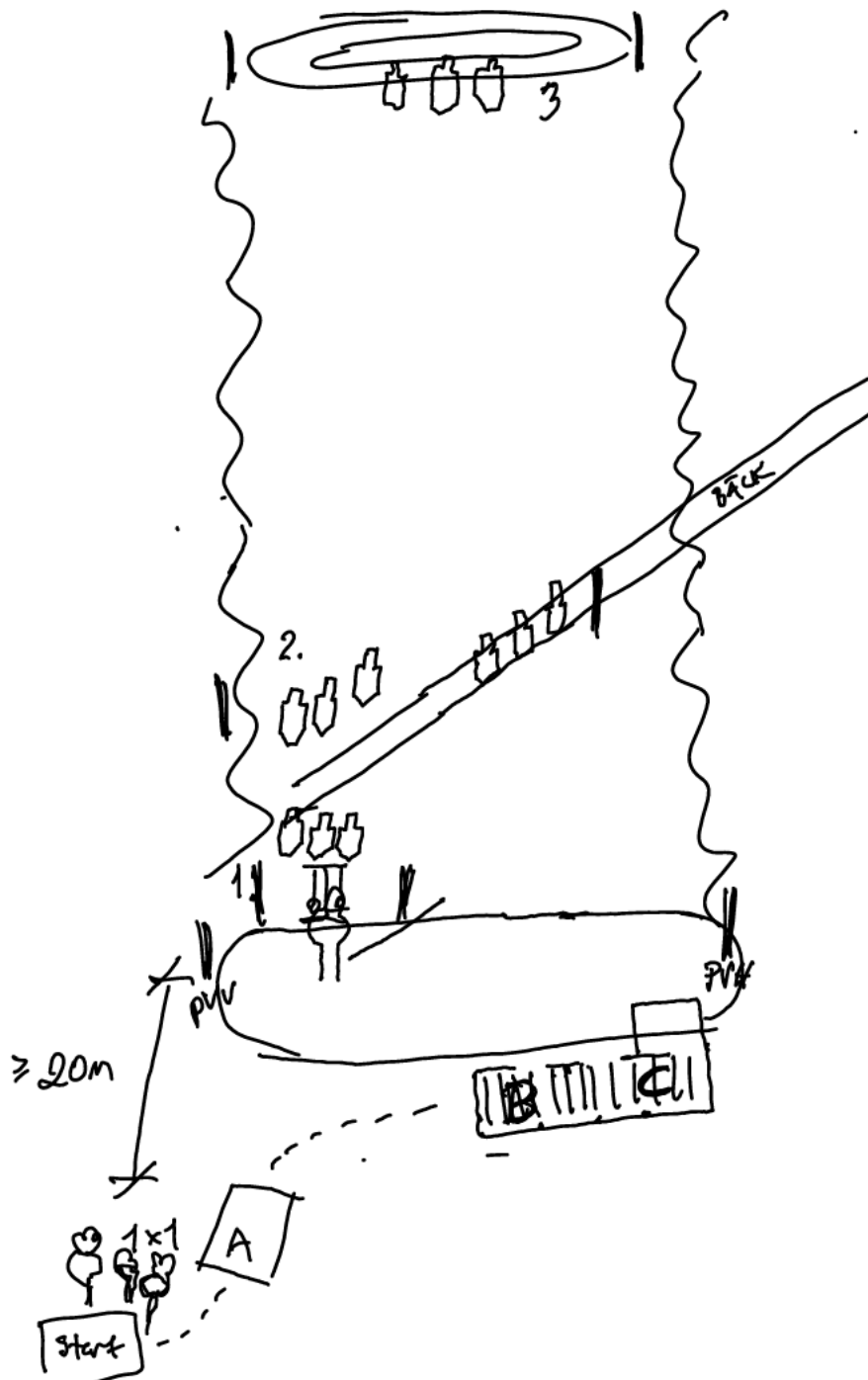
Station	1 – Gå på! Marsch!			
Plats	400 m vallen			
Situation	Din grupp har tryckt den fientliga styrkan framför sig under morgonen. Terrängen tätnar och plötsligt ser gruppchefen den oorganiserade svansen på det vikande förbandet varpå han beordrar: “Gå på! Marsch!” Fienden är trött och ger svagt motstånd, men var uppmärksam, alla ger sig inte lika lätt!			
Specifikation				
Vapen	Gevär			
Poängräkning	Obegränsad			
Avstånd	Ca 15 – 100 m			
Mål och Uppgifter				
Målgrupp	Skjut- område	Mål	Poäng	Skott min
1	A	2 x H2	20	4
2	B	2 x H2	20	4
3	C	PP + 2 x H2	5+20	5
4	D	2 x H2	20	4
5	D & E	3 x PI	30	6
SUMMA		8 x H2 3 x PI 1 x PP	115	23
No-shoots	Inga			
Par tid	180 s.			
Genomförande	Skytten startar i skjutområde A med laddat gevär i stående färdigställning. Från A bekämpa målgrupp 1. Förflyttning till B, därifrån bekämpa målgrupp 2. Förflyttning till C, därifrån bekämpa målgrupp 3. Förflyttning till D, därifrån bekämpa målgrupp 4 och 5. Vid behov, förflyttning till E, därifrån bekämpa målgrupp 5.			
Utgångsställning	Stående färdigställning			
Vapnets tillstånd	Laddat			
Start på	Ljudsignal			
Stopp på	Sista skott			
Straff	Enligt regelbok.			
Hanteringsområde	Mellan gula käppar.			
Skjutområde	Mellan rödvita käppar			
Ge akt på	Terrängen är blöt och hal, det finns snubbelrisker!			
Förklaringar	PP = Plåt Popper (5 p). PI = Plåt IPSC metric (5 p/träff). IM = Papp IPSC metric. IMS = Swinger med Papp IPSC metric. H2 = Papp Helfigur 2020 i IPSC-metric format.			

Funktionärer: Hot scoring med minst en skjutplats mellan skytten och funktionärer.

Målobservatör med kikare rapporterar “Träff!” på plåtar.

Station	2 – Hindra mineringen!
---------	------------------------

② Hindra mineringen!
"300m rak" "



Preliminär

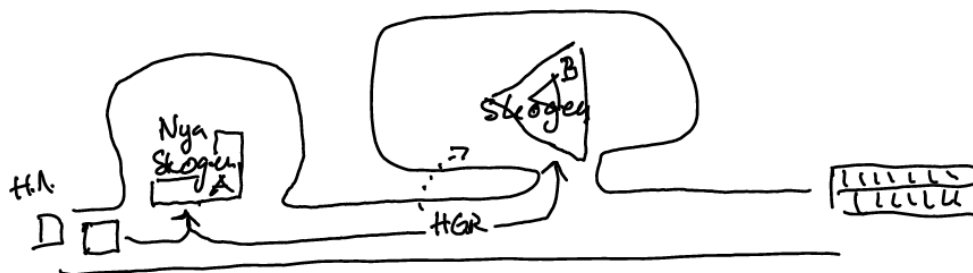
Station	2 – Hindra mineringen!			
Plats	300 m vallen			
Situation	Du är avdelad som ordonnans mellan staben och ditt förband. På väg till staben för att hämta underlag passerar du ett terrängparti med god utsikt över vår viktigaste logistikväg. Till din fasa upptäcker du att ett fientligt förband har påbörjat minering av vägen 300 m bort. Deras närskydd har upprättat ett värn och de är på väg att hämta material för att gruppera i det. Din chans är nu när de ännu är oskyddade! Bekämpa fienderna som är på väg mot värnet, tag skydd i det för att bekämpa närskyddssoldaterna vid diket och slutligen de exponerade pionjärsolderna på vägen!			
Specifikation				
Vapen	Gevär			
Poängräkning	Obegränsad			
Avstånd	Ca 20 – 300 m			
Mål och Uppgifter				
Målgrupp	Skjut- område	Mål	Poäng	Skott min
1	A	PP + 3 x H2	35	7
2	B	6 x H2	60	12
3	C	3 x PI	30	6
SUMMA		9 Papp 4 Plåt	125	25
No-shoots	Inga			
Par tid	180 s.			
Genomförande	Skytten startar i ”dungen” med laddat gevär i liggande färdigställning. Förflyttning till A, därifrån bekämpa målgrupp 1. Förflyttning till B (Cooper-tunnel), därifrån bekämpa målgrupp 2. Förflyttning till C (Cooper-tunnel), därifrån bekämpa målgrupp 3. Plåtar skall beskjutas från vänster till höger två gånger.			
Utgångsställning	Liggande färdigställning			
Vapnets tillstånd	Laddat			
Start på	Ljudsignal			
Stopp på	Sista skott			
Straff	Coopertunnel vid skjutplats B och C, procedurfel vid flyttad stav (-10 p). I övrigt Enligt regelbok.			
Hanteringsområde	Mellan gula käppar.			
Skjutområde	Mellan rödvita käppar			
Ge akt på:	Mynningsmedvetenhet vid förflyttning i Coopertunnel.			
Förklaringar	PP = Plåt Popper. PI = Plåt IPSC metric. IM = Papp IPSC metric. IMS = Swinger med Papp IPSC metric. H2 = Papp Helfigur 2020 i IPSC-metric format.			

Funktionärer: Coopertunnel sprayfärg

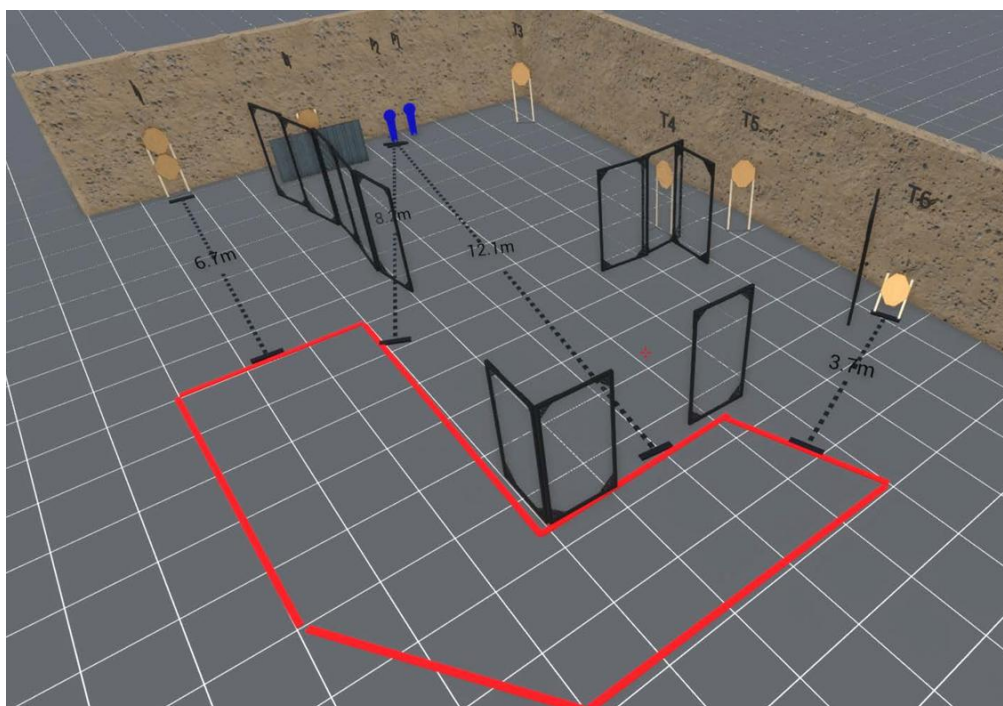
Målobservatör med kikare rapporterar "Träff!".

Preliminär

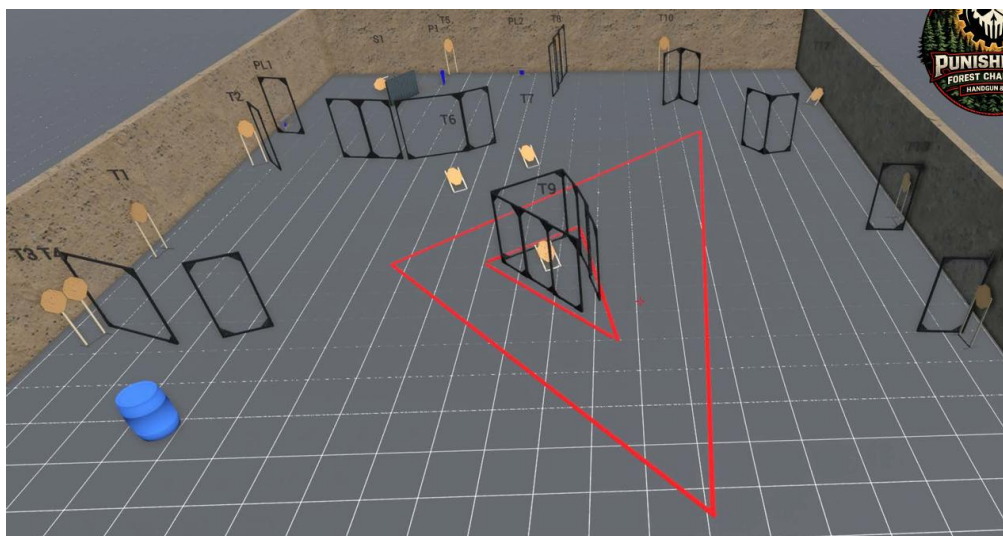
Station	3 – Rensa förläggningen!
---------	--------------------------



A – Nya Skogen. Plåtar och swinger utgår. Mål byts ut mot H2020.



B – Skogen. Plåtar och swinger utgår. Mål byts ut mot H2020.



Preliminär

Station	3 – Rensa förläggningen!			
Plats	Nya skogen (A) + Skogen (B)			
Situation	Din grupp med Elitkrigare har fått i uppgift att slå mot ett trossförbands väl skyddade grupperingsplats. Fienderna är dåligt utbildade på strid, men de ger inte upp och de är många! Din uppgift är att bekämpa den tropp som förlagts bakom jordvallarna på vänster sida av vägen. Använd handgranater före inbrytning och jobba snabbt och precist, fienderna är duktiga på att söka skydd och gömma sig...			
Specifikation				
Vapen	Gevär			
Poängräkning	Obegränsad			
Avstånd	Ca 2-30 m			
Mål och Uppgifter				
Två (blinda) handgranater skall kastas.				
Kriterier för poäng för HGR: Granaten <u>kastas</u> i <u>skydd</u> , <u>över</u> vallen.				
Målgrupp	Skjut-område	Mål	Poäng	Skott min
1	Vägen	HGR	10	0
1	A	6 x H2	60	12
2	Vägen	HGR	10	0
2	B	13 x H2	130	26
SUMMA		19 Papp	210	38
No-shoots	Inga			
Par tid	180 s.			
Genomförande	Skytten startar på vägen med laddat gevär i stående färdigställning. 2 st handgranater förvaras i valfritt sätt i utrustningen. Från vägen, i skydd av vallen, kasta granat mot skjutområde A. Förflyttning till A, därifrån bekämpa målgrupp 1. Det är inte tillåtet att gå tillbaka till A efter att området lämnats. Förflyttning till vägen, därifrån, i skydd av vallen, kasta granat mot skjutområde B. Förflyttning till B, därifrån bekämpa målgrupp 2.			
Utgångsställning	Stående färdigställning			
Vapnets tillstånd	Laddat			
Start på	Ljudsignal			
Stopp på	Sista skott			
Straff	- 10 p om granat kastas utan skydd av vallen. (Mål synligt) - 10 p om granat inte når andra sidan av vallen. - 20 p om granat tappas under genomförandet.			
Hanteringsområde	Mellan gula käppar.			
Skjutområde	Mellan rödvita käppar			
Ge akt på:	Mynningsmedvetenhet vid HGR-kast!			
Förklaringar	HGR = Handgranat H2 = Papp Helfigur 2020 i IPSC-metric format.			

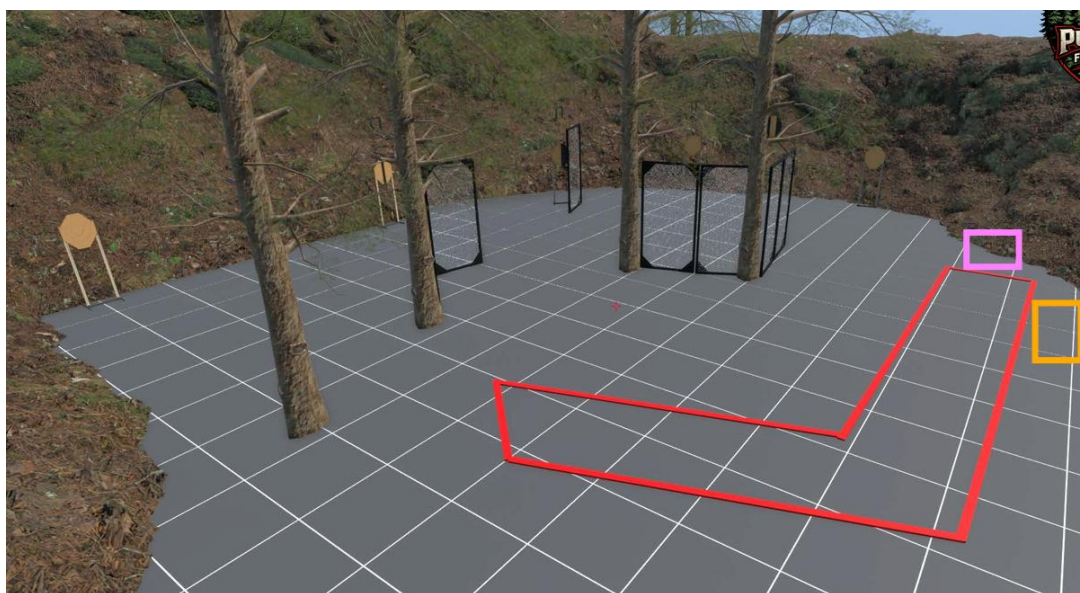
Funktionärer: Hot scoring på skjutområde A.

Preliminär

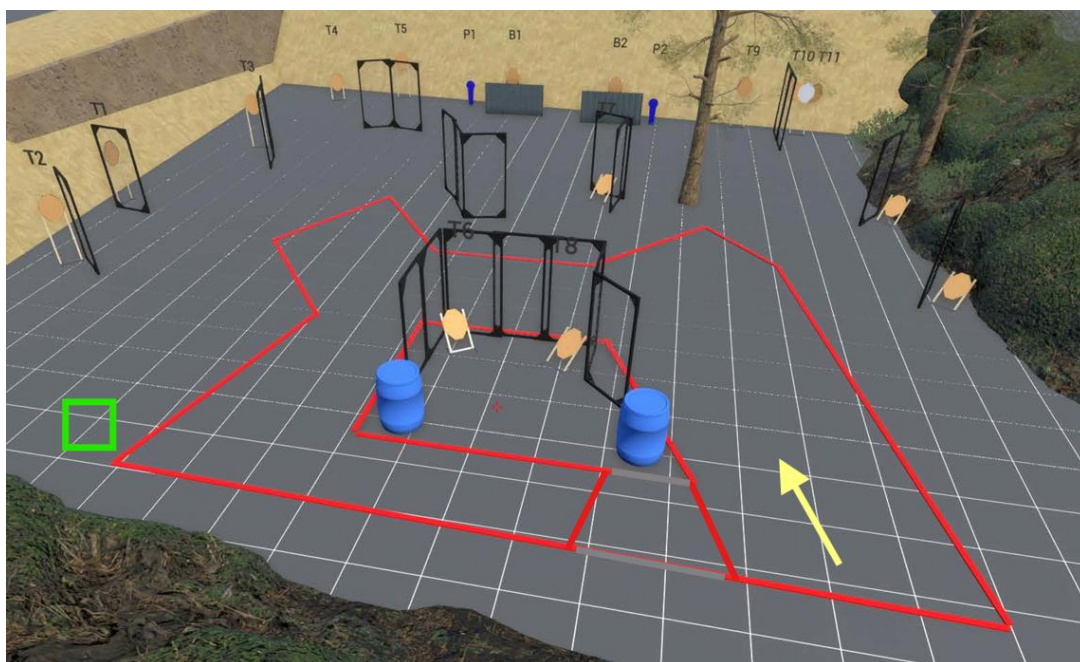
Station	4 – Spräng störsändaren!
---------	--------------------------



A – Nya smällen. Mål byts ut mot H2020.



B – Fika. NS utgår. Mål byts ut mot H2020.



Preliminär

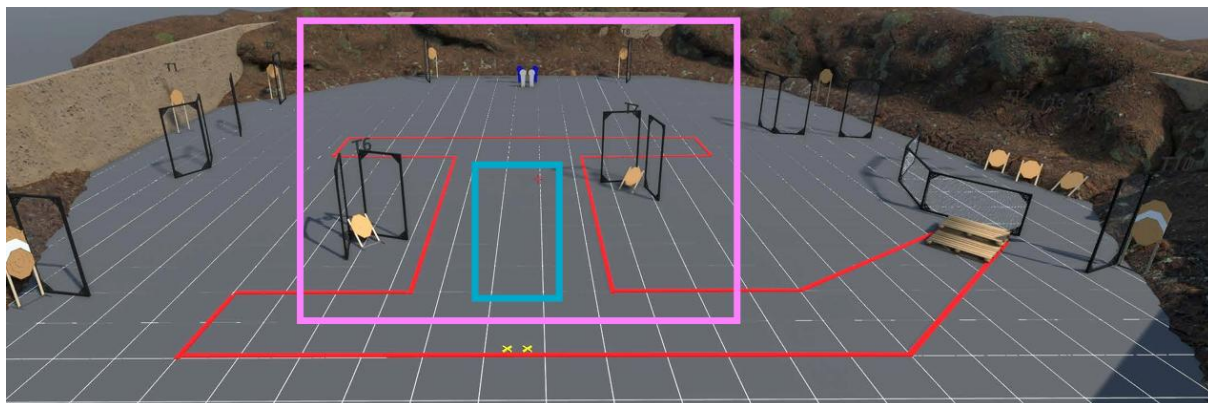
Station	4 – Spräng störsändaren!			
Plats	Nya smällen + Fika			
Situation	Kompaniet har i uppgift att spränga en fientlig störsändare. Fienden valde att inte gruppera den splitterskyddade elektroniken intill vår förberedda maskerade radiostyrda laddning (TA16), utan strax intill. Gör inbrytning i det fientliga telekrigsförbandets gruppering, hitta och flytta sprängladdningen med tändare till den sofistikerade utrustningen och skynda dig skjuta dig ut därifrån! Plutonchefen har sitt darrande finger på tändknappen...			
Specifikation				
Vapen	Gevär och pistol			
Poängräkning	Obegränsad			
Avstånd	2 – 20 m			
Mål och Uppgifter				
Flytta lådan från skjutområde A till den markerade platsen i B. 10 poäng.				
Målgrupp	Skjut- område	Mål	Poäng	Skott min
1	A	6 x H2	60	12
2	B	13 x H2 2 x PP+H2S	130 30	26 6
	B	Låda lämnad	10	0
SUMMA		21 H2s 2 PP	230	44
No-shoots	Inga			
Par tid	180 s.			
Genomförande	Skytten startar på vägen utanför A med laddat gevär i stående färdigställning. Pistol har magasin i. Förflyttning till A, därifrån bekämpa målgrupp 1 med gevär. Det är inte tillåtet att gå tillbaka till A efter att området lämnats. Säkra och lägg gevär på filten (gul ruta) intill Lådan (rosa ruta). Med lådan, förflyttning till B, därifrån bekämpa målgrupp 2 fram till markerad avlämningsplats för lådan (grön ruta). Fortsätt bekämpa B mot utgången.			
Utgångsställning	Stående färdigställning			
Vapnets tillstånd	Gevär: Laddat. Pistol: Magasin i.			
Start på	Ljudsignal			
Stopp på	Sista skott			
Straff	Om lådan kastas/släpps eller på annat sätt hanteras ovarsamt, om den inte flyttas eller medförs, ger stationen 0 p.			
Hanteringsområde	Mellan gula käppar.			
Skjutområde	Mellan rödvita käppar			
Ge akt på:				
Förklaringar	PP = Plåt Popper. H2 = Papp Helfigur 2020 i IPSC-metric format. ..S = Swinger.			

Funktionärer: Hot scoring på skjutområde A.

Preliminär

Station	5 – Frita fångarna
----------------	---------------------------

NS Plåtar utgår. Mål byts ut mot H2020.



Preliminär

Station	5 – Frita fångarna			
Plats	Träsket			
Situation	Du har fått information om att fienden håller två tillfångatagna kollegor i ett dåligt försvarat skjul. Det finns knappt några fiender på platsen och de som finns är för det mesta berusade. Det verkar som en snabb och enkel fritagning som inte ens kräver karbinen! Du rekvirerar en personbil och kraschar in i området. Då upptäcker du hur fel uppgifter reken lämnat - men nu finns ingen återvändo!			
Specifikation				
Vapen	Pistol			
Poängräkning	Obegränsad			
Avstånd	3 – 20 m			
Mål och Uppgifter				
Målgrupp	Skjut-område	Mål	Poäng	Skott min
1	A -Bilen	2 x PP 4 x H2	10 40	2 8
2	B	10 x H2	100	20
SUMMA		2 x PP 14 x H2	150	30
No-shoots	2			
Par tid	180 s.			
Utgångsställning	Sittande på förarsäte med händer på ratten.			
Vapnets tillstånd	Pistol laddad på instrumentpanel med mynningen riktad i bilens färdriktning.			
Genomförande	Från bilen (blå ruta), bekämpa de sex målen inom rosa ruta. Därefter, från område B (rödmarkerat), bekämpa övriga mål.			
Start på	Ljudsignal			
Stopp på	Sista skott			
Straff				
Hanteringsområde	Mellan gula käppar.			
Skjutområde	Mellan rödvita käppar			
Ge akt på:	Säkerhet i bilen. Ange i vilken ordning du avser bekämpa målen.			
Förklaringar	PP = Plåt Popper. H2 = Papp Helfigur 2020 i IPSC-metric format.			

Funktionärer:

Skjutledare: Ge akt på vapenhantering i bil.

Säker placering mht skyttens förflyttning