

RASTI 1 TA-Kivääri: Maalihierarkia kuntoon. Suunnittelija Mika Raiskio

Hiekkamyrsky on vienyt näkyvyyden, ja vihollisosasto pyrkii saartamaan vetäytyvän ryhmänne. Sinun on eliminoitava sekunneissa myrskyn seasta lähestyvä vihollisen ryhmänjohtaja ennen kuin hän ehtii laukaista rynnäkkösignaalina toimivan valoraketin ja kadota näkyvistä. Tämän jälkeen sinun on tuhottava lähietäisyydelle pyrkivät viholliset.

LÄHTÖTILANNE

Lähtö alueelta A tai B. Ase ladattu, varmistettu ja tähdätty SRA kongiin.

RASTIN KULKU

Ammu kongi kerran jokaiselta ampumapaikalta (A, B ja C). Ammu jasterit 1-8 niiden näkyessä ampumapaikoilta A, B ja C. Ampumapaikat on rajattu rikelinjoin.

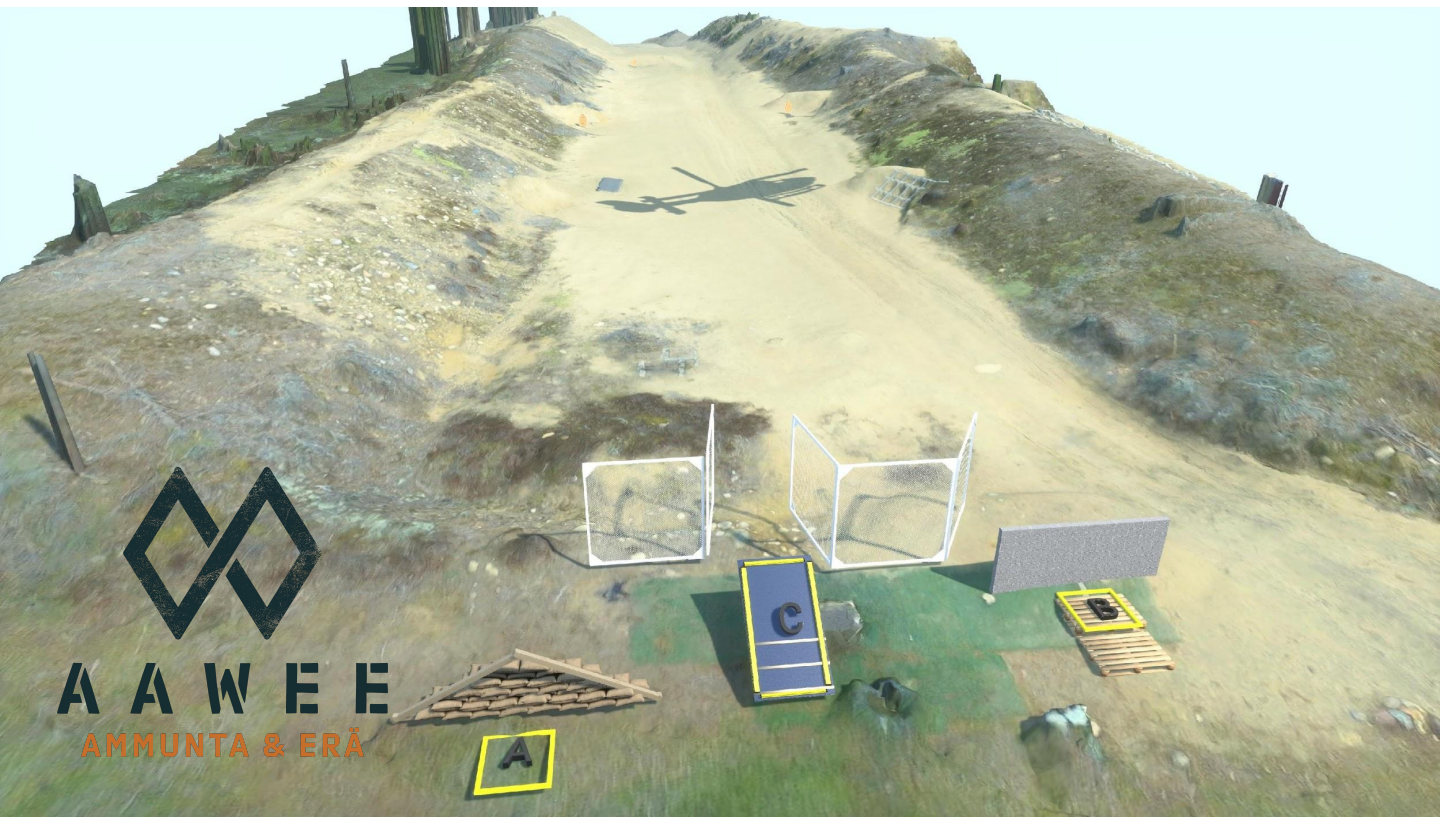
Jos kongiin osuu suorituksen ensimmäiseltä ampumapaikalta ensimmäisellä laukauksella: 5 lisäpistettä. Jos kongiin saa kaikki 3 osumaa: 5 lisäpistettä.

Seinien yli tai ali ampuminen toimintavirhe/laukaus.

Kongi on varustettu osumaan reagoivalla valoilmaisimella. Ampujan niin pyytäessä tuomari ilmoittaa osumat kongiin.



Taulumäärä /min lks:	Jasterit 8kpl 5p, yksi kongi SRA(67%) 10p min lks: 11
Maksimipisteet	Pisteytys: Rajoitettu aika 80 pistettä.
Ampumaetäisyys:	200-300 m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille merkattu maastoon
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	80s



RASTI 2: Gonakuski kiipelissä Pistooli/kivääri Suunnittelija Santeri Kahilaluoma

Ajettuasi koko päivän nestehukkapäissään jäät autollasi jumiin, juuri kun olet kiinnittämässä vinssiä kuulet lähestyvän vihollisen älämölöä. Särmänä taistelijana olet kuitenkin jättänyt varusteesi autoon ja pistoolinkin lipas on melkein tyhjä. Hiljennä molotus ja pyri poistumaan alueelta mahdollisimman nopeasti

LÄHTÖTILANNE

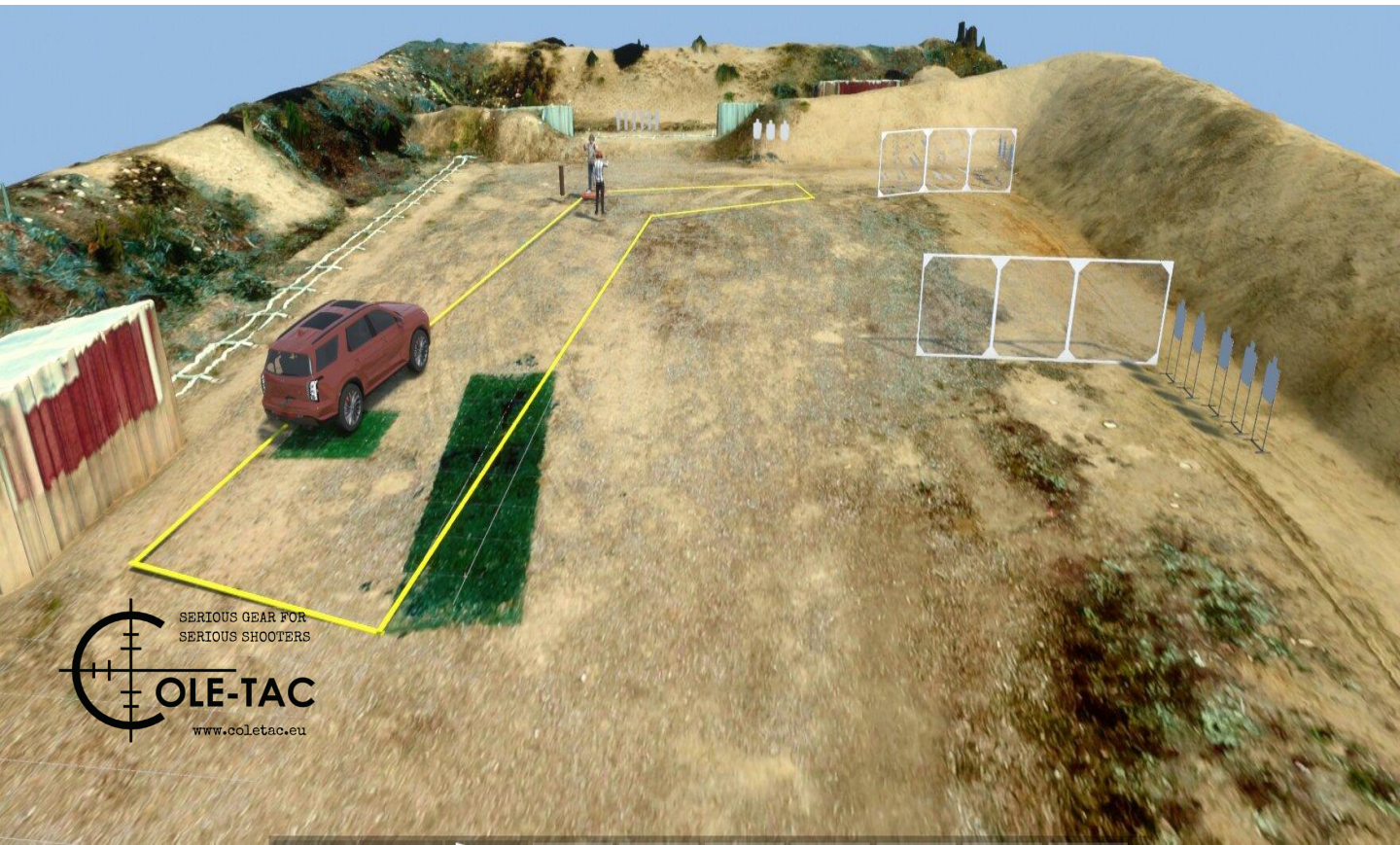
Lähtö merkityltä paikalta, pistooli lataamaton kotelossa lipas kiinni täytetty max 6 patruunalla vinnsinaru kädessä selkä kohti takavallia, kivääri auton takakontissa lipas kiinni lataamaton. Muut rastilla käytettävät lippaat auton takakontissa

RASTIN KULKU

Äänimerkistä kiinnitä naru pylvääseen ja ammu taulut T1-11 ja popperit 1-6 alueelta A. Pistoolin voi hylätä merkittyyn paikkaan tyhjänä/varmistettuna. Hae kivääri ja/tai lippaat auton peräluukusta ja ammu loput maalit. Jos vinnsin narua ei kiinnitetä ennen viimeistä laukausta, toimintavirhe. Jos käytetään muita kuin autossa olevia lippaita toimintavirhe per lks. Ajoneuvosta ei saa ottaa tukea ammuttaessa, jos ottaa toimintavirhe per laukaus. Ajoneuvon ampuminen johtaa korvausvastuuseen ja hylkäykseen



Taulumäärä /min lks:	SRA tauluja 11kpl Poppereita 6kpl 5p min. lks: 28
Maksimipisteet	140 pistettä.
Ampumaetäisyys:	6-30 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 3: Takaisin ennen nimenhuutoa

Pistooli

Suunnittelija Arttu Honkanen

Paikallisessa ravintolassa venähtäneen illan jälkeen päätät ottaa paluumatkalla pienet päiväunet. Heräät siihen, että kuljettajasi seisoo auton edessä kahden vihollisen vartioimana, muiden vihollisten ryhmittäessä läheiseen rakennukseen. Aamun nimenhuuto lähestyy, vapauta kuljettajasi ja varmista, ettei kukaan rakennuksessa häiritse poistumistanne.

LÄHTÖTILANNE

Lähtö ajoneuvossa apukuljettajan paikalla istuen, ampuja kokonaan ajoneuvon sisällä, selkä selkänojaa vasten, ovet suljettuina, ampuja pitää apukuljettajan ovea suljettuna. Pistooli lipas kiinnitetty, lataamaton, kojelaudalla olevassa laatikossa, piippu merkittyyn suuntaan.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä ammu taulut T3-T4 Ajoneuvon sisältä merkitystä aukosta, siirry alueelle A ja ammu taulut T1-2...T5-T11 ja PP1 alueelta A, Popperi PP1 Laukaisee Heilurin T7, PP1 takana E/A Popper. Mikäli E/A popperin ampuu kumoon 2 toimintavirhettä (-20p).



Taulumäärä /min lks:	12Kpl SRA Tauluja, 1kpl E/A Taulu, 1kpl 10pp Popper, 1kpl E/A Popper -20p min lks: 23
Maksimipisteet	130 pistettä.
Ampumaetäisyys:	2-10m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille merkitty maastoon
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	180s



VIRANOMAINEN.FI

RASTI 4: Viimeinen keidas

Pistooli/Kivääri/Haulikko

Suunnittelija: Janne Kotka

Aavikon halki kulkeva saattueesi on pysähtynyt hylätylle keitaalle kun dyynien takaa alkaa ilmestyä vihollista. Ajoneuvoon et kerkeä, yhteydet ovat poikki ja edessä oleva reitti on vallattu. Pistoolisi on valmiina kotelossa, mutta raskaampi kalusto on jäänyt muutaman askeleen päähän. Aikaa ei ole hukattavaksi: Raivaatko tien pistoolilla, vai vetäydytkö hakemaan järeämpää kalustoa?



LÄHTÖTILANNE

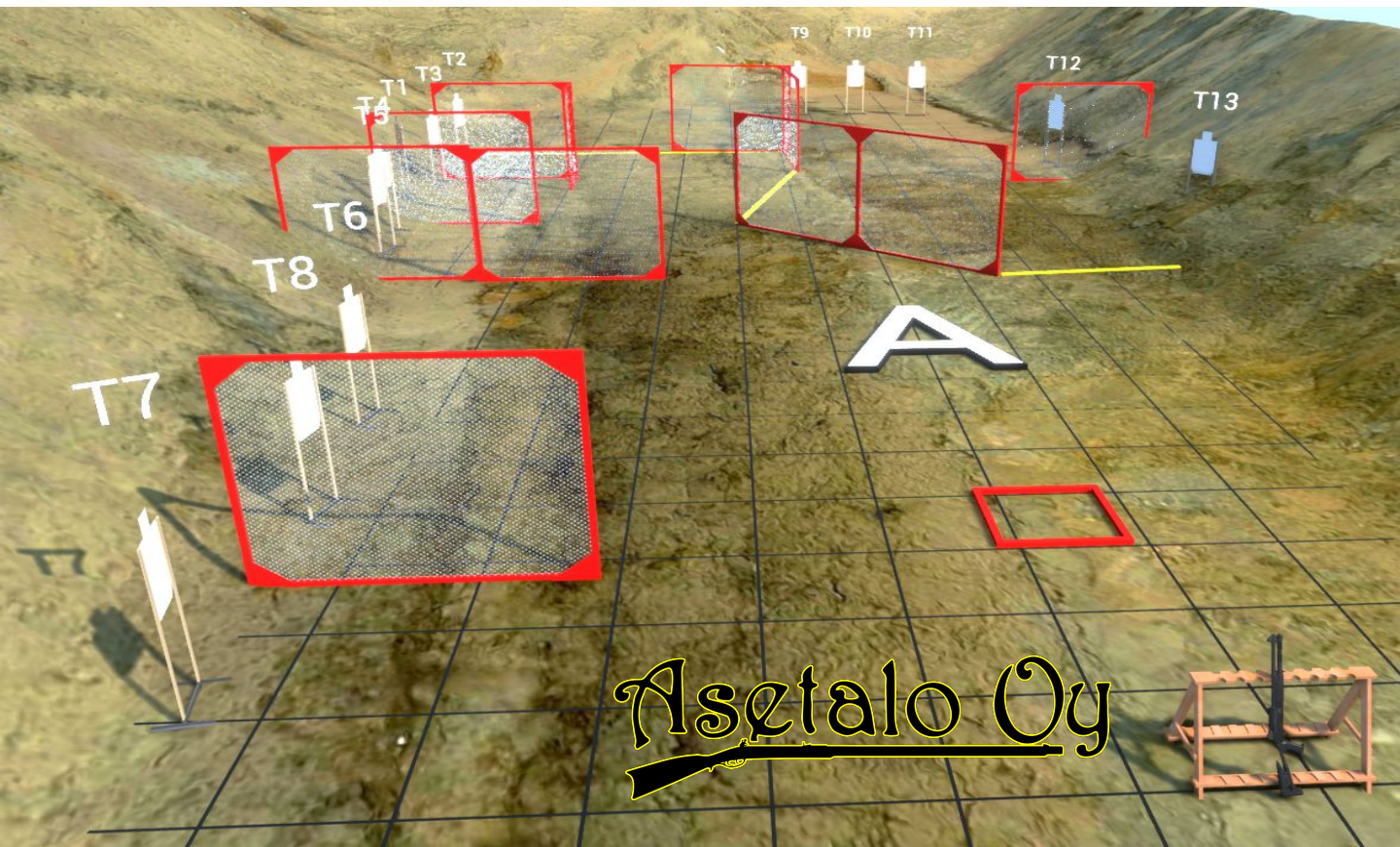
Pistooli Lipas kiinni lataamaton kotelossa, kivääri tai haulikko telineessä lipas kiinni, lataamaton, normaalisti seisten merkityltä paikalta.

RASTIN KULKU

Ammu taulut alueelta A, alueen rajat ovat rikelinjoja.

Haulikolla lasketaan 1 osuma per taulu tuplana, vain slugit sallittuja. Kiväärillä ja pistoolilla normaalisti reikien perusteella.

Taulumäärä /min lks:	13 SRA taulua. min. lks: 26
Maksimipisteet	130
Ampumaetäisyys:	2-20 m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	ylös alas 90, sivuille merkitty maastoon,
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	180s



RASTI 5: Viimeinen luottomies

Kivääri

Suunnittelija Jan Hämäläinen

Taistelutoverisi ovat menettämässä otettaan, moraali ja ammustilanne on kriittinen. Sinut on lähetetty avustamaan heitä! Tukikohta on ympäröity vihollisilla, raivaa tiesi taistelutovereittesi.

LÄHTÖTILANNE

Lähtö merkityltä paikalta A tai B, ase pöydällä lipas kiinnitettynä lataamaton.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä nouda kivääri ja siirry alueelle A tai B, ammu alueelta A/B jasterit, jasterit on etenemisen estäviä.

Alueelta C ammu kiväärillä popperit, platet ja taulut niiden näkyessä.

RANGAISTUKSET

Seinien yli ei saa ampua, jos ampuu seinien yli 1 toimintavirhe /lks

Ampuma-alueet merkitty rikelinjoin

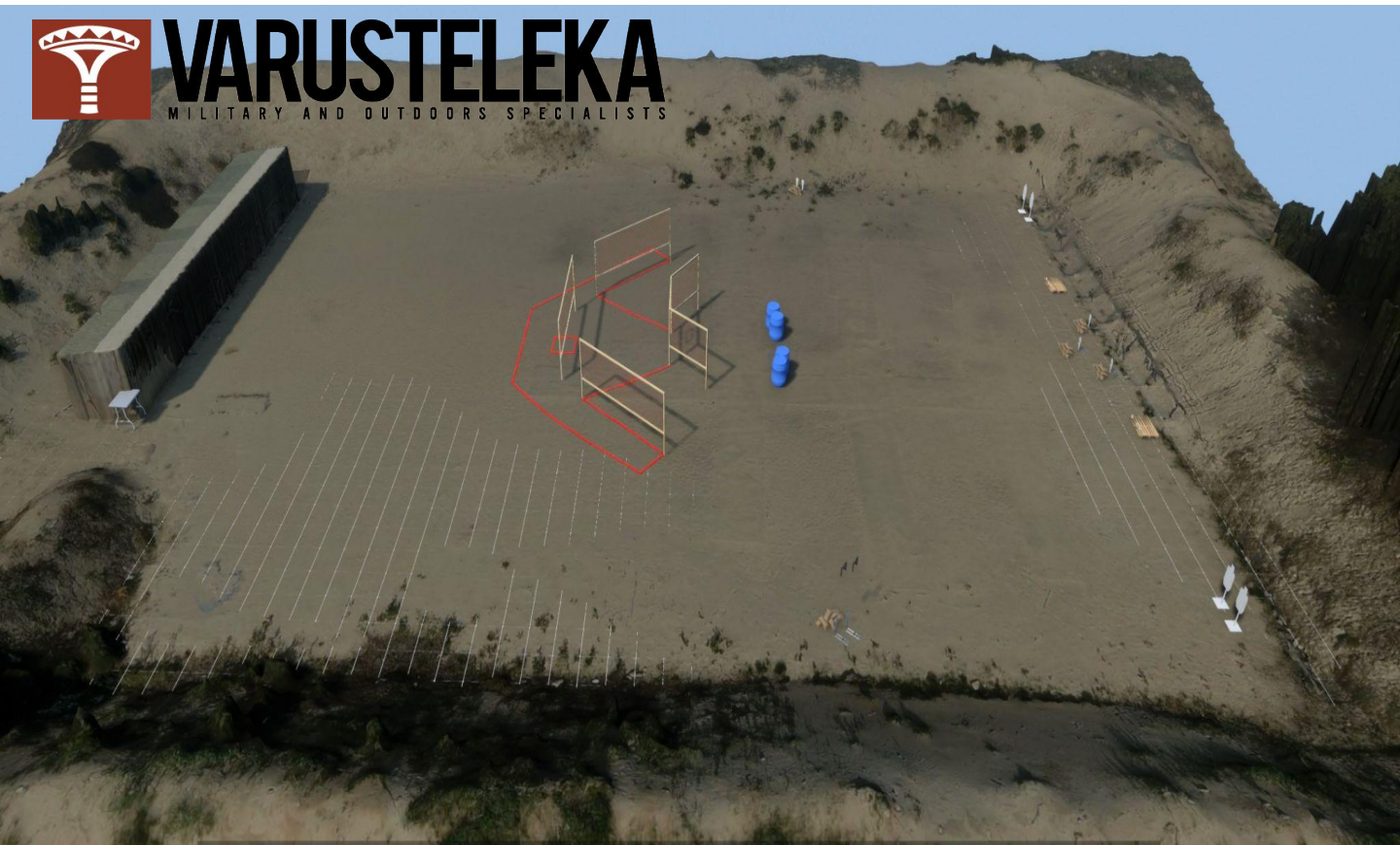


Taulumäärä /min lks:	5 jasteria (10p), 3 popperia (10p), 6 platea (5p) ja 4kpl SRA tauluja min. lks: 22
Maksimipisteet	150
Ampumaetäisyys:	15-45m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille merkattu maastoon
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	180s



VARUSTELEKA

MILITARY AND OUTDOORS SPECIALISTS



RASTI 6: Vangit savimajassa

Pistooli

Ilkka Manninen

Isku ryhmääsi kohtaan on ollut paha, jouduitte yllätykseen kuin amatöörit, ryhmä lyötiin hajalle, ja osa joutui vangeiksi. Aseet ja varusteet jäivät jonnekin ja olet ainoa toimintakykyinen mutta pelkän pistoolin varassa. Jäljitit hyökkääjät majaan, siellä on myös vangit. Toimi.

LÄHTÖTILANNE

Ase ladattu, varmistettu, koteloitu, seisten merkityllä paikalla, käsissä ainoastaan reppu.

RASTIN KULKU

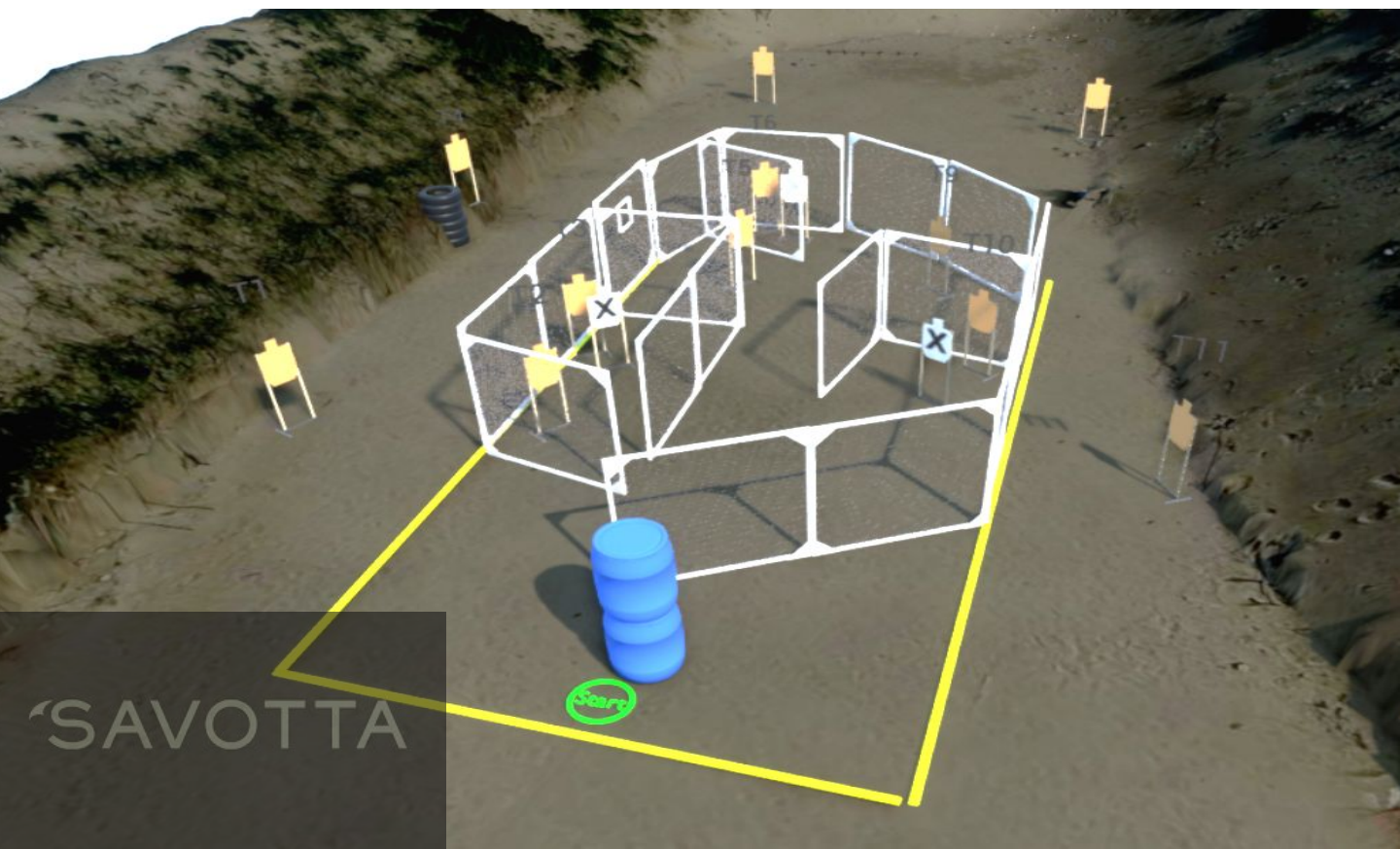
Äänimerkistä ammutaan taulut T1-T11.

Seinien yli tai ali ei saa ampua, ampuminen seinien yli tai ali toimintavirhe per laukaus.

Alue on rajattu rikelinjoin.



Taulumäärä /min Iks:	11 SRA taulua. E/A taulut 3kpl min. Iks: 22
Maksimipisteet	110
Ampumaetäisyys:	1-20m
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 7: Hiekkaa väärissä paikoissa pistooli Aleksi Tiikkaja

Vihollisen puskiessa kovaa päälle, kiväärisi menee jumiin, eikä nyt ole oikea aika alkaa selvittämään vikaa. Onneksi pistooli on aina mukana!



LÄHTÖTILANNE

Lataamattomalla kiväärillä vapaavalintaista maalia tähtäimillä tähdäten alueella A. Pistooli ladattu, varmistettu, koteloitu.

RASTIN KULKU

Äänimerkistä ammutaan taulut T1-T11 alueelta A. Alue on rajattu rike- ja rajalinjoin.

Rastilla käytetään omaa kivääriä, joka toimii rekvisiitta-aseena, ja täten käsittelysektorit eivät koske KIVÄÄRIÄ. Ennen rastin suoritusta tuomari toteaa kiväärin turvalliseksi ja vasta tämän jälkeen kivääri toimii rastin suorituksen ajan rekvisiitta-aseena. Kiväärillä ei ammuta.

Ammuttaessa kiväärin tulee olla kannossa. Mikäli kivääri ei ammuttaessa ole kannossa, tulee yksi toimintavirhe per laukaus.

Taulumäärä /min lks: 11 SRA taulua, 1 EA.
min. lks: 22

Maksimipisteet 110

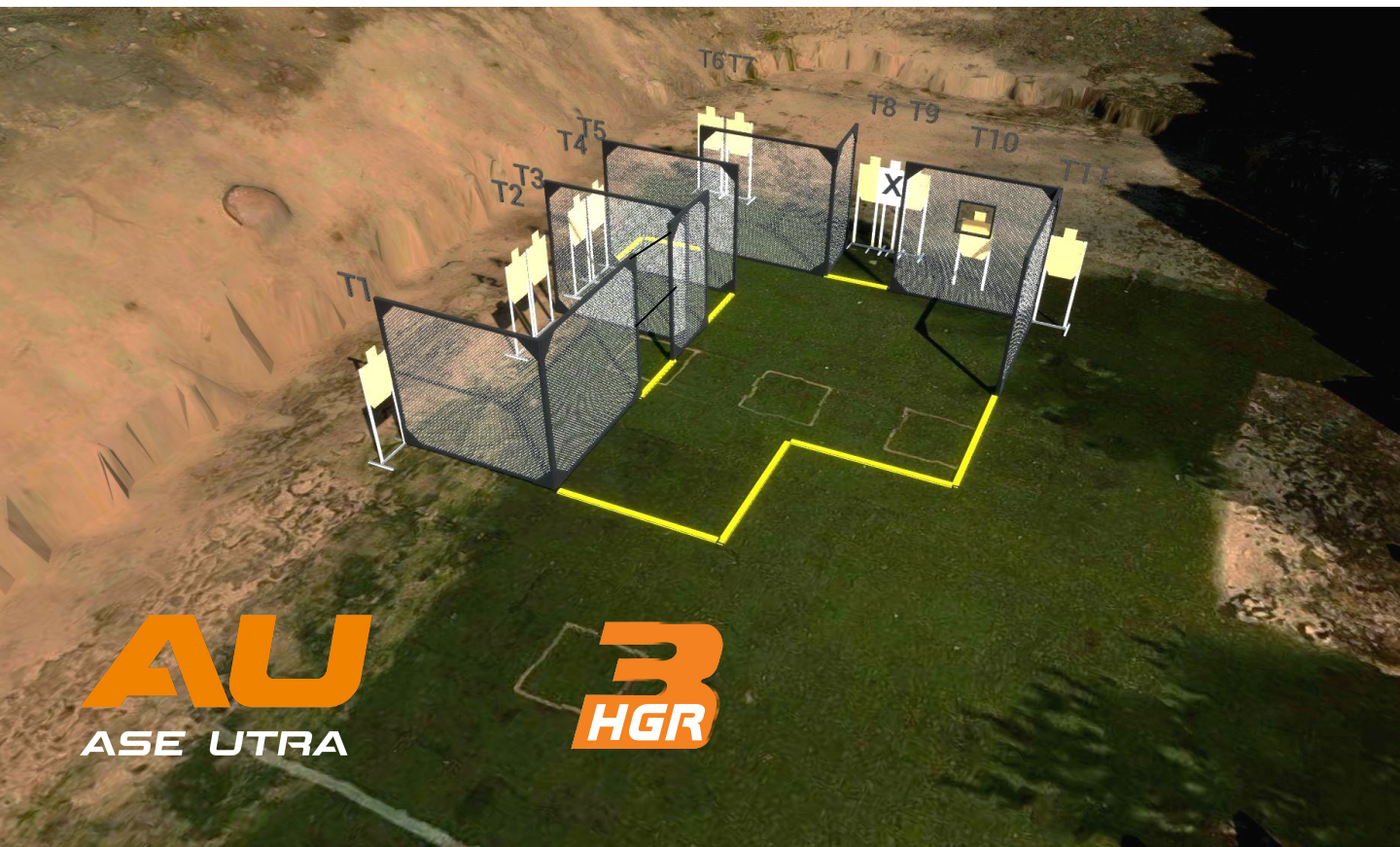
Ampumaetäisyys: 1-10m

Tutustumisaika: 3 min

Käsittelysektori: Ylös ja alas 90°, sivut merkitty maastoon

Ampumasektori: Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkitty maastoon

Maksimi suoritus aika: 180s



AU
ASE UTRA

3
HGR

RASTI 8: Aavikon keidas

Kivääri

Suunnittelija Aki Raitanen

Olet taisteluparisi kanssa löytänyt aavikon keitaan ja nauttimassa virvokkeita, sekä ympäröivästä maisemasta, kun vihollisen osasto havaitaan lähestyvän avorivissä tätä aavikon helmeä. Taistelutoverisi on selkeästi taistelun väsyttämänä nukahtanut pöytään. Pakeneminen ei siis ole vaihtoehto.

LÄHTÖTILANNE

Kädellä koskettaen (enemmän kuin yksi sormi) merkattuun paikkaan, tuoppi ei koskettavassa kädessä, tuoppi ei saa koskea pöytää tai olla pöydän yläpuolella lähdössä. Kivääri lataamaton, liikkuvat edessä, lipas irti, hinnassa roikkuen. Käytettävät lippaat lipastaskuissa tai taskuissa.

RASTIN KULKU

Jätä tuoppi pöydälle. Äänimerkistä ammutaan taulut T1-T16 alueelta A.

Alue A on rajattu rikelinjoin. Seinistä ei saa ottaa tukea, jos ottaa toimintavirhe per laukaus. Seinien yli ei saa ampua, jos ampuu yli toimintavirhe per laukaus. Jos tuoppi pöydällä ja tuopissa nestettä merkatun rajan yli suorituksen loppuessa +10 pistettä.

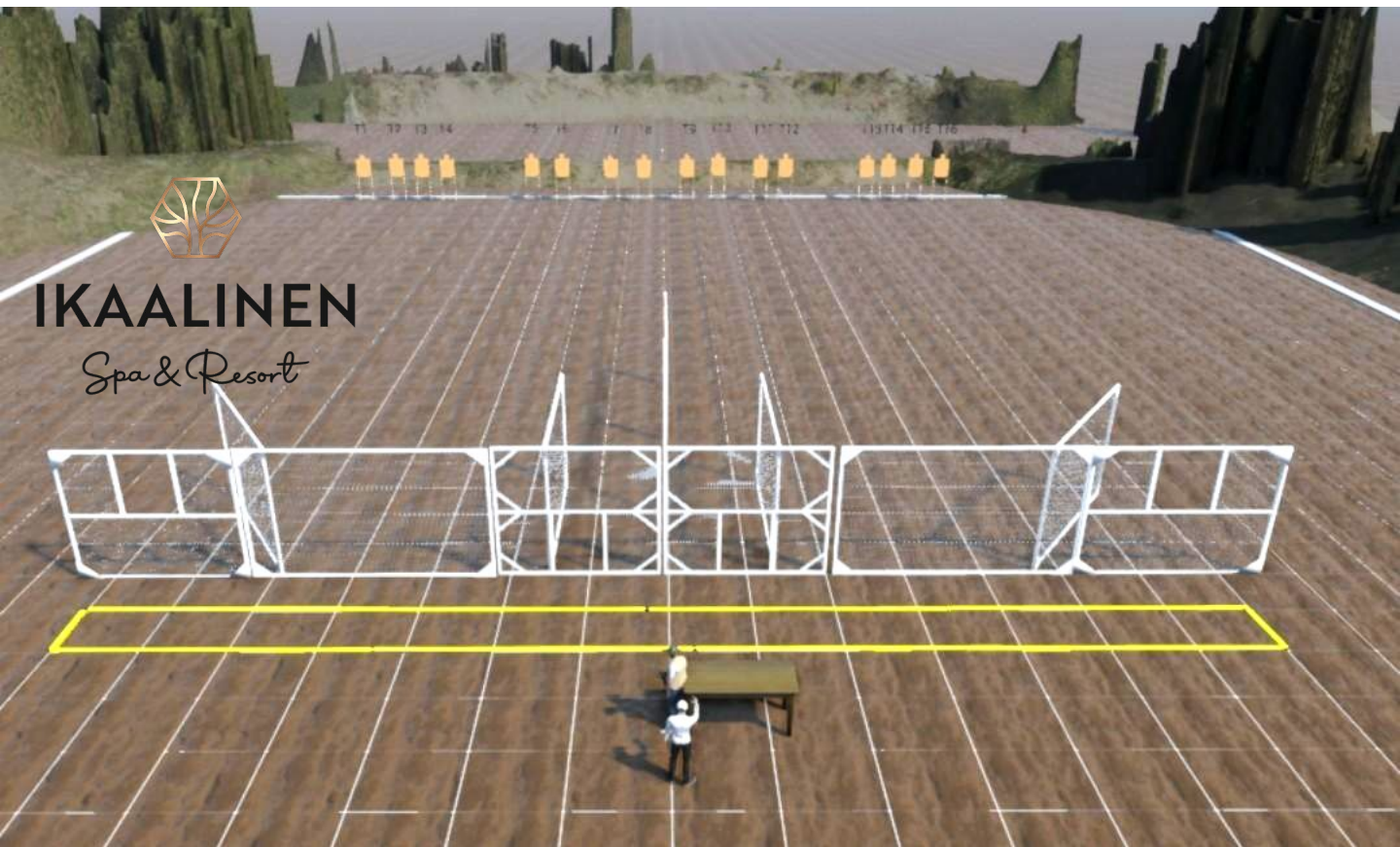


Taulumäärä /min lks:	16 SRA taulua. min. lks: 32
Maksimipisteet	170
Ampumaetäisyys:	25 m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille 180°,
Ampumasektori:	Ylös vallin yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	180s



IKAALINEN

Spa & Resort



RASTI 9: Taikamatto Haulikko Janne Ojala

Olet saapunut turvallisen luotettavalle käytettyjen taikamattojen myyjän luokse hankkiaksesi tehokkaamman lentävän maton, jolla läpäisisit hiekkamyrskyn. Myöskin muutkin ovat kuulleet orastavasta kilpailueduta, joten ei muuta kuin ilmaan ja rähinä päälle.

LÄHTÖTILANNE

Ase ladattu, varmistettu, perä "lonkalla" piippu vaakatasossa, merkityllä paikalla.

RASTIN KULKU

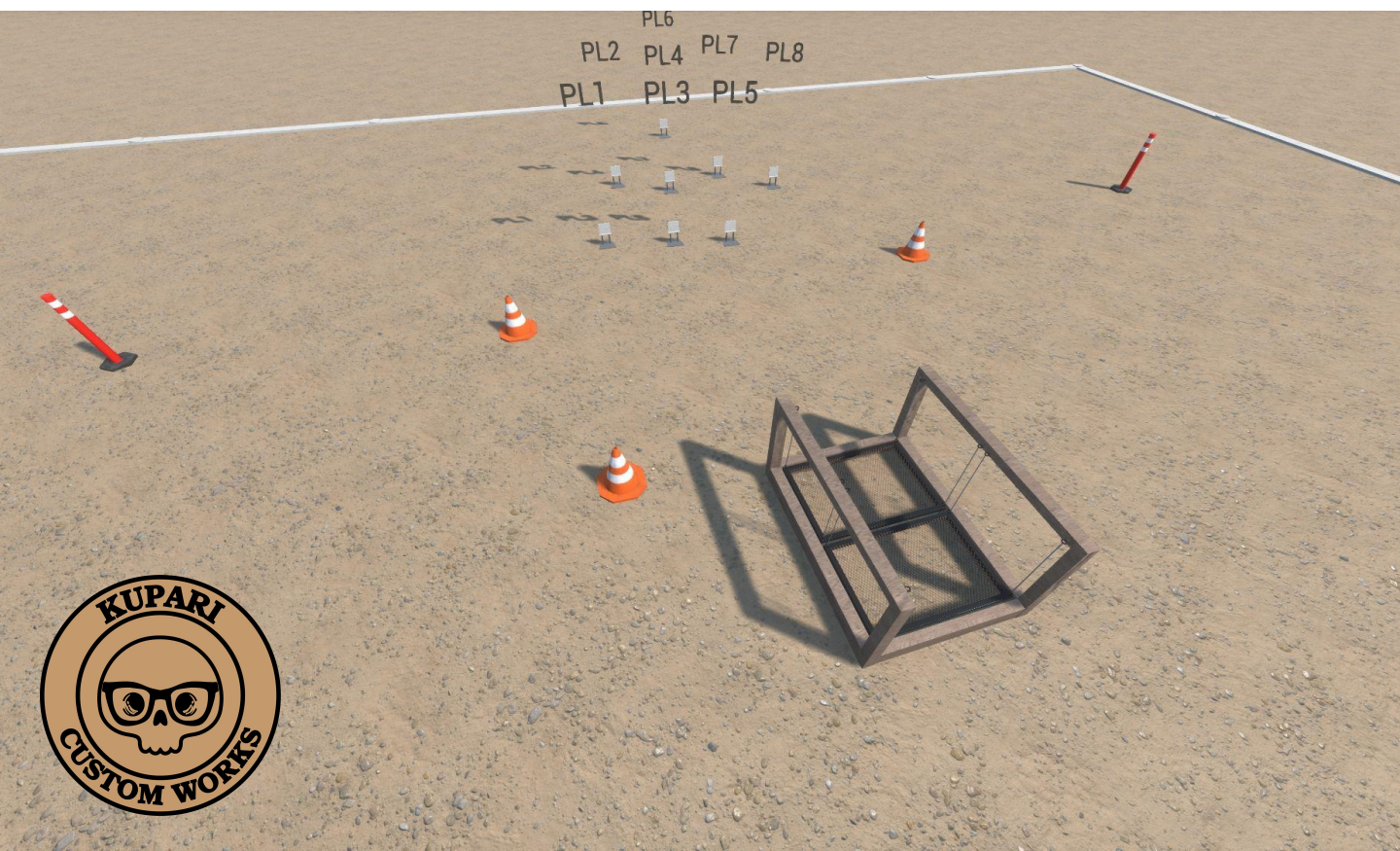
Äänimerkistä ammu platet 1-8, ollen koko ajan taikamatolla. Alue on rajattu rikelinjoin.

Rakenteista ei saa ottaa tukea, jos ottaa tukea toimintavirhe per laukaus.

Max haulikoko 2,54mm vain teräshauli sallittu!



Taulumäärä /min lks:	8 kumitettua plate 5pist, min. lks: 8
Maksimipisteet	40
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



RASTI 10: Aikaikkuna Haulikko Heikki Kilpiäinen

Alueella on havaittu vihollisen drone, joka etsii aktiivisesti sijaintiasi. Vihollinen on jo kannoillasi, eikä aikaa ole hukattavaksi. Tilanne on kriittinen, paine kasvaa hetki hetkeltä – ratkaisevat päätökset on tehtävä nyt.

LÄHTÖTILANNE

Ase ladattu, varmistettu, sormi napilla.

RASTIN KULKU

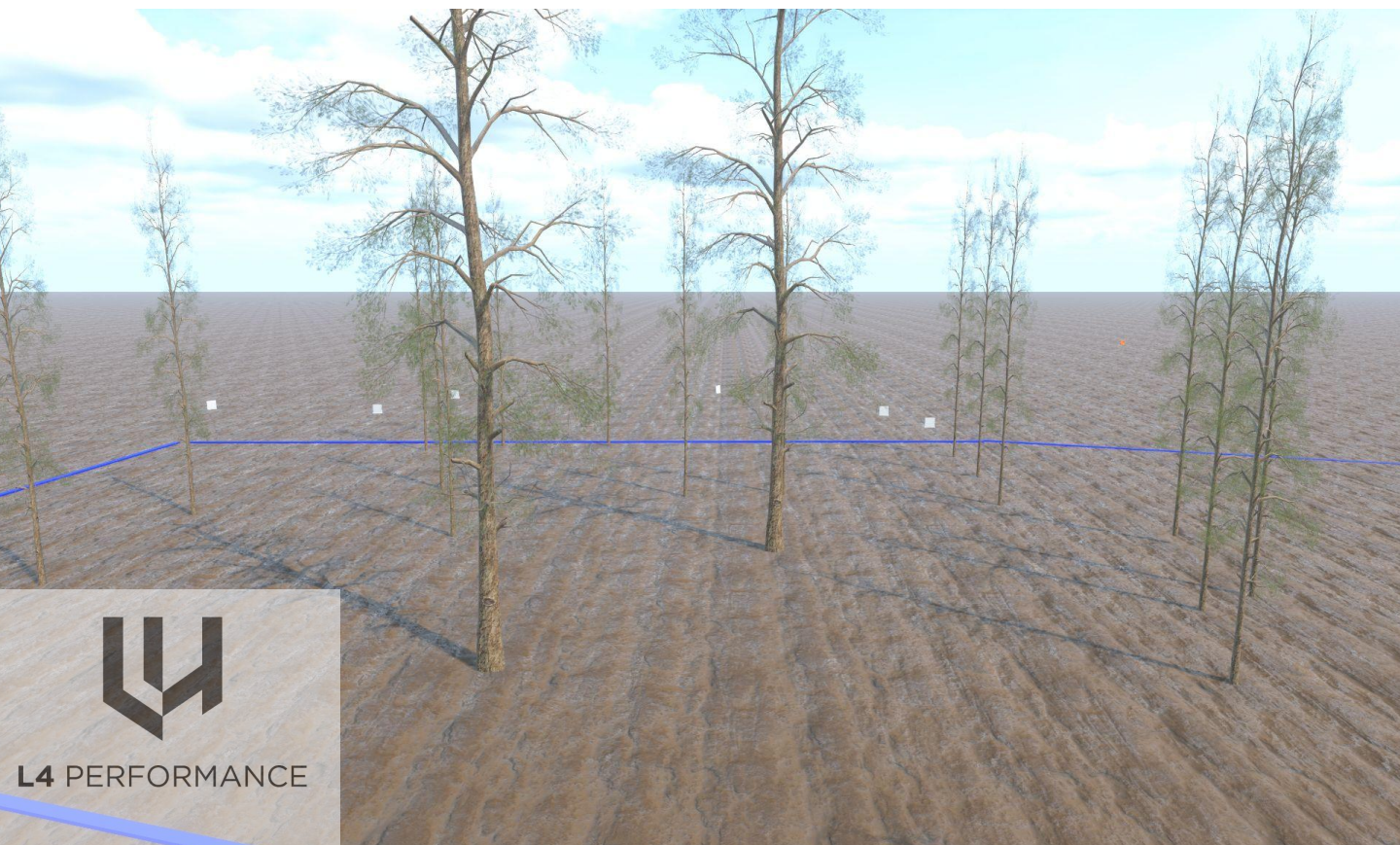
Äänimerkistä ammu bonuskiekko ja platet P1-P8 alueelta A.

Jos bonuskiekkoa ei yritä ampua, 1 toimintavirhe

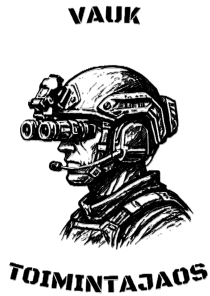
Max haulikoko 2,54mm vain teräshauli sallittu!



Taulumäärä /min lks:	8 kumitettua plate 5pist, 1 bonus kiekko 10pist min. lks: 9
Maksimipisteet	50
Ampumaetäisyys:	8-20m
Tutustumisaika:	3 min
Käsittelysektori:	Ylös ja alas 90°, sivuille merkattu maastoon
Ampumasektori:	Ylös puuston yläreuna, vasen ja oikea merkattu maastoon
Maksimi suoritus aika:	180s



L4 PERFORMANCE



YHTEISTYÖKUMPPANIT



L4 PERFORMANCE



VIRANOMAINEN.FI