

## Antin Malja – Kilpailukuvaus

Antin Malja-kilpailussa ammutaan itselataavalla 7,62x39 tai .223 kaliberin vakioluokan (rautatähtäimet) kiväärillä osumaan reagoivia metallimaaleja kolmelta erikseen määrätyltä ampumatasanteelta.

Kolmihenkisen joukkueen tehtävänä on kaataa yhteensä 12 osumaan reagoivaa maalia kiväärillä kolmelta eri ampumatasalta sekä ampua, mikäli patruunoita on vielä jäljellä, loput laukaukset SRA-tauluun.

Joukkueen jokaisella jäsenellä on kivääri ja yksi lipas 5 patruunalla lipastettuna.

Joukkueella on käytössään yhteensä 15 patruunaa ammuntaa varten. Yksi ampuja toimii joukkueenjohtajana ja käskää/ohjaa joukkueen siirtymiset, kohdemaalien ammutajärjestyksen jne.

Joukkueen toimintaa käskyttää ja seuraa tuomari joka myös tallentaa ammuntaan käytetyn ajan timer - ajanottolaitteella.

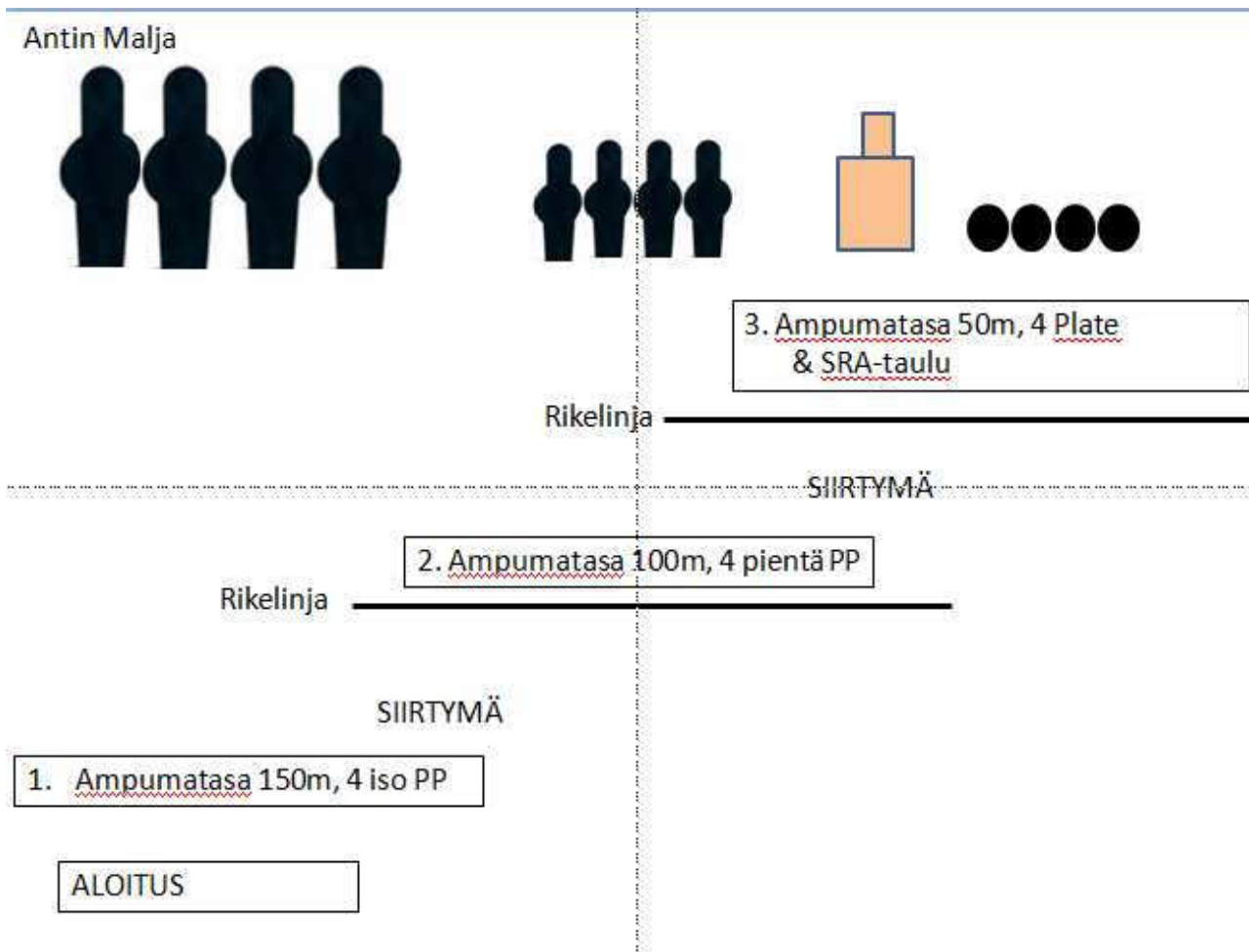
### Käskyrunko

SRA-käskyrunkon mukaan:

- AMMUTAAN (kuulon ja näön suojaus, ampuma-alue tyhjä)
- SEURAAVA JOUKKUE (seuraava joukkue aloituspaikalle)
- ONKO KYSYTTÄVÄÄ? (kysy jos tarvitset tarkennusta)
- 1. AMPUJA, LIPAS KIINNITÄ, LATAA JA VARMISTA, ALOITUSASENTOON
- MUUT AMPUJAT, LIPAS KIINNITÄ
- 1. AMPUJA:
  - o ONKO AMPUJA VALMIS?
  - o HUOMIO! (Tuomari antaa äänimerkin timer-ajanottolaitteesta)
- 1. ampumapaikka:
  - OLETKO LOPETTANUT? VARMISTA ASE, SIIRRYTÄÄN (joukkue siirtyy yhtenä rintamana kohti 2. ampumapaikkaa)
  - 2. ampumapaikka (2. ampumapaikan rajalinjan ylityksen kohdalla)
    - Tuomari antaa merkkiään timer-ajanottolaitteella kun joukkueen 1. ampuja ylittää rajalinjan.
  - OLETTEKKO LOPETTANUT? VARMISTAKAA ASE, SIIRRYTÄÄN (joukkue siirtyy yhtenä rintamana kohti 3. ampumapaikkaa)
- 3. ampumapaikka (3. ampumapaikan rajalinjan kohdalla)
  - Tuomari antaa merkkiään timer-ajanottolaitteella kun joukkueen 1. ampuja ylittää rajalinjan.
  - OVATKO KAIKKI AMPUJAT LOPETTANEET? (ampujakohtaisesti vastaus – LOPETTANUT)
  - LIPAS IRTI, LIIKKUVAT TAAKSE, TARKISTAN ASEET (tuomari tarkistaa ampujakohtaisesti aseet)
  - TYHJÄ LAUKAUS (tuomari ilmoittaa ampujakohtaisesti)
  - VARMISTA, ASE KANTOON, TAULUILLE

SEIS!

KÄYTETÄÄN TURVALLISUUSRIKKEEN TAKIA, KAIKKI TOIMINTA PYSÄHTYY, PIDETÄÄN PIIPPU TURVALLISEEN SUUNTAAN, VARMISTETAAN ASE JA ODOTETAAN TUOMARIN OHJEITA. KÄSKYN NOUDATTAMATTA JÄTTÄMINEN JOHTAA KILPAILUSTA HYLKÄÄMISEEN



### Joukkuekilpailun kulku

Ennen aloitusta joukkue nimeää 1. ampujan joka ampuu 1.ampumatasanteelta 150m 4 PP.

#### ALOITUS JA 1.TASA

Toimitaan tuomarin komentojen mukaan. Joukkueen tulee sopia etukäteen kuka ampuu miltäkin tasalta jotta joukkue voi ryhmittä oikeaan järjestykseen jo lähdössä. (Joukkueen on vaikea vaihtaa paikkoja rivissä suorituksen aikana koska piippulinjan etupuolelle ei voi mennä.)

Äänimerkistä 1. ampuja syöksyy asemaan merkitylle 1 ampumatasanteelle ja **ampuu vähintään 4 laukausta**. Muut ampujat seuraavat kärkiampujaa 1. tasalle ASE LATAAMATTONA, PIIPPU TURVALLISEEN SUUNTAAN.

Ampujan lopetettua tuomari toimii käskyrungon mukaan, ilmoittaa kirjurille käytetyn ajan (ajanotto-laite rekisteröi ampuma-ajan) ja kirjuri kirjaa ajan tuloslomakkeeseen. Tuomari pyytää joukkuetta siirtymän kohti 2. ampumatasannetta. Mikäli kaikki PP:t eivät ole kaatuneet niin niitä saa vielä paikata 2. ampumatasanteelta.

SIIRTYMÄ – Joukkue siirtyy yhtenäisenä rintamana kohti 2. ampumatasaa PIIPPU TURVALLISEEN SUUNTAAN

#### 2. TASA

Ensimmäisen joukkueen jäsenen ylittäessä 2. ampumatasanteen rikelinjan tuomari käynnistää timer-ajanotto-laitteen (ÄÄNIMERKKI). Joukkueenjohtaja käskee joukkueelle ASEMAAN, LATAA, TULTA. Joukkue ampuu 2. ampumatasanteen maalit 4 piestä PP ja voi paikata tarvittaessa 1. ampumatasanteen pystyyn

jääneet iso PP:t. Ammunnan loputtua tuomari toimii käskyrungon mukaan. ASE VARMISTETAAN, PIIPPU TURVALLISEEN SUUNTAAN. Tuomari ilmoittaa kirjurille käytetyn ajan. Kirjuri kirjaa ajan tuloslomakkeeseen.

SIIRTYMÄ – Joukkue siirtyy yhtenäisenä rintamana kohti 3.ampumatasaa

### 3.TASA

Ensimmäisen joukkueen jäsenen ylittäessä 3. ampumatasanteen rikelinjan tuomari käynnistää timer-ajanottolaitteen (ÄÄNIMERKKI). Joukkue syöksyy aseisiin ja ampuu 3. ampumatasanteen maalit 4 PLATE. Mikäli joukkueella on jäljellä patruunoita, joukkue ampuu loput laukaukset SRA-TAULUUN. Ammunnan loputtua tuomari toimii käskyrungon mukaan. LIPAS IRTI, LIIKKUVAT TAAKSE, TARKISTAN ASEET jne. Tuomari ilmoittaa kirjurille käytetyn ajan. Kirjuri kirjaa ajan tuloslomakkeeseen. TAULUILLE!

### Henkilökohtainen kisa

Kilpailu etenee kuten joukkuekilpailu mutta ampujalla on käytössään 15 patruuna.

#### Maalit ja ampumaetäisyydet:

- 4kpl isot pepperpopperit PP– 150m
- 4kpl pienet pepperpopperit PP– 100m
- 4kpl plate – 50m
- 1 SRA-taulu -50m

#### Pisteytys:

Pepperpopperit ja platet 5p

SRA-taulu: 2 parasta osuma lasketaan

- A-osuma 5pist.
- B ja C-osuma 4pist.
- D-osuma 2 pist.

#### Pisteenlaskenta

Parhaimman osumakertoimen saanut joukkue voittaa kilpailun ja saa maksimipisteet (70pist.).

Seuraavaksi parhaimman osumakertoimen saaneen joukkueen kilpailutulos lasketaan voittajajoukkueen osumakertoimien suhteessa maksimipisteisiin nähden. Joukkueen saama pistemäärä määrää joukkueen sijoituksen joukkuekilpailussa.

#### Laskentaesimerkki

Joukkuekohtaisen tuloksen laskeminen:

- Joukkueen saamat kokonaispisteet jaetaan kokonaisajalla = osumakerroin
  - o Esim. kaikki 12 kpl metallimaalit nurin ja 2 A-osumaa SRA-tilussa
  - o  $12 \times 5 \text{ pist.} + 2 \times 5 \text{ pist.} = 60 \text{ pist.} + 10 \text{ pist.} = 70 \text{ pistettä}$
  - o Joukkueen käyttämä kokonaisaika 45s
  - o Joukkueen osumakerroin  $70 \text{ pist.} / 45 \text{ s} = 1,55$

Joukkuekilpailun tuloksen laskeminen

1. Joukkueen osumakerroin: 2 (voittajajoukkue)
  2. Joukkueen osumakerroin: 1,55
- 2. joukkueen tulos:  $1,55 / 2 \times 70 \text{ pist.} = 52,5 \text{ pist.}$