

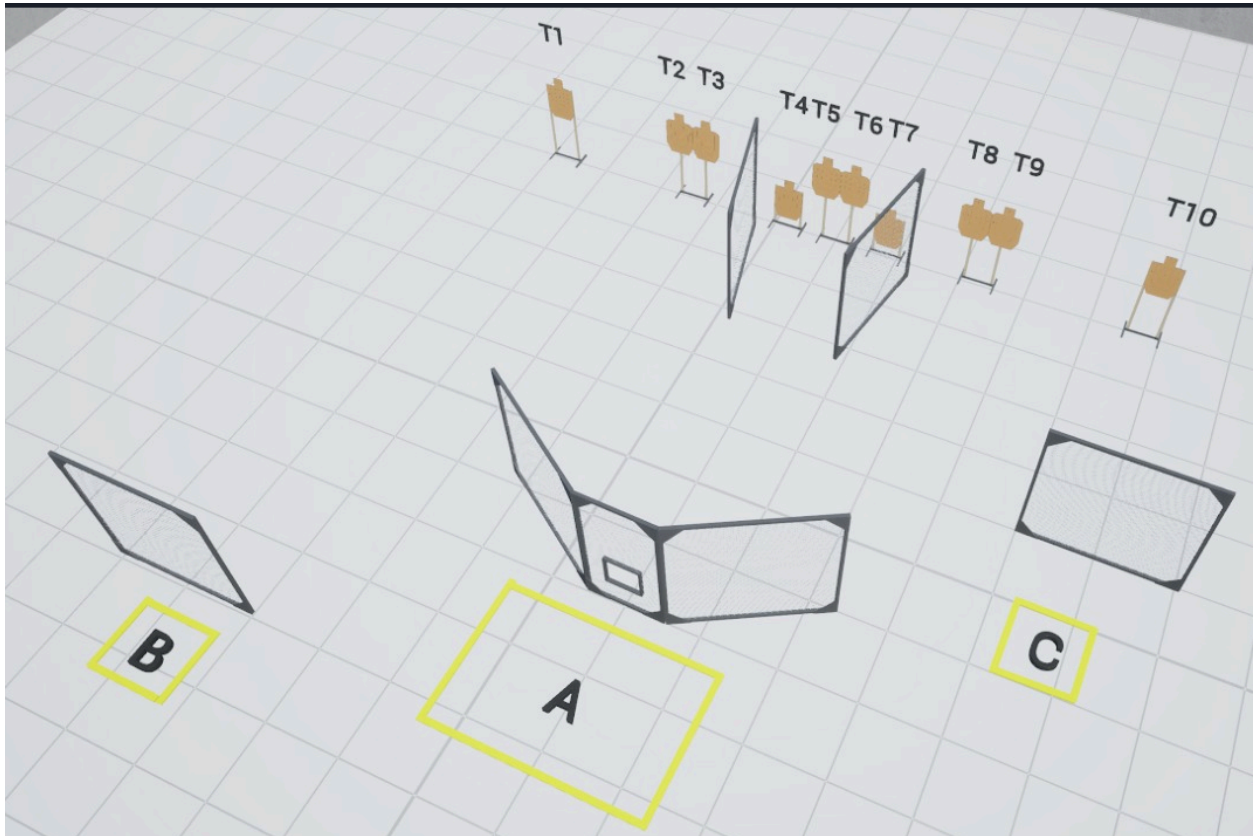
# EH-SRA TSE CUP 2

## Kivääri, Rasti 1

### Snatch and grab at the grab n GO

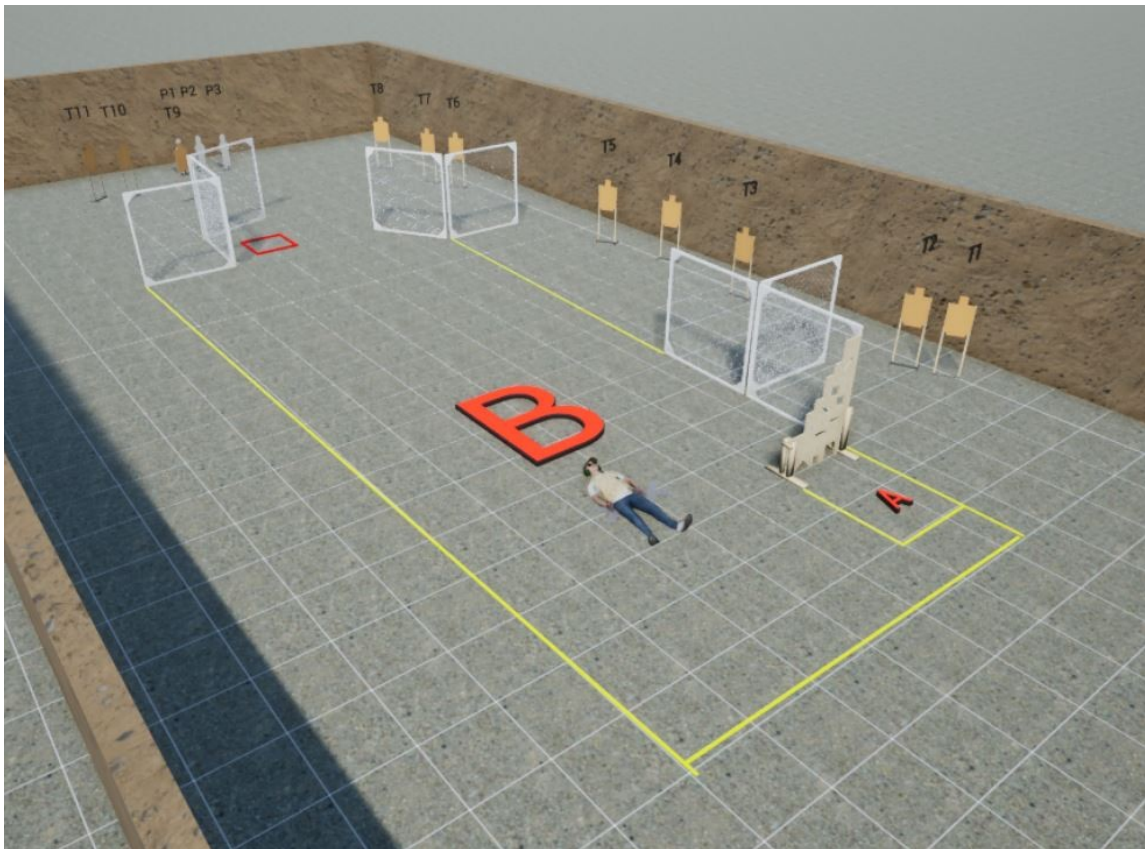
- Rastilla on 18 kpl SRA-tauluja, 2 kpl PP (5p).
- Max. pistemäärä 190.
- Ampumaetäisyys 25-1 m.
- Minimilaukausmäärä 38.
- Käsittelysektorit merkitty sivuille, ylös ja alas 90 astetta.
- Ampumasektorit merkitty sivuilla \_\_\_\_\_ merkein, ylös vallin yläreuna.
- Lähtö alueelta A, istuen penkillä, kivääri lipas kiinni ladattu/varmistettu piippu jalkojen välissä. (piippu polvilinjassa tai polvilinjan ja penkin välissä)
- Alueelta A ammutaan 2kpl PP ja 18 kpl SRA-taulua .
- 2 kpl PP on ammuttava ennen kuin kelkka liikkuu, mikäli PP:ta ampuu liikkuvasta kelkasta tuomitaan toimintavirhe/laukaus. Mikäli PP:ta ampuu alle 20m etäisyydeltä siitä seuraa hylkäys.
- Pakollinen varmistus kelkasta poistuttaessa.

# Rasti 2: Pistooli



Olet ottamassa lepoa katsoen taisteluvideoita, kunnes kuulet ryhmällisen vihollista rapistelevan rakennuksen ulkopuolella.

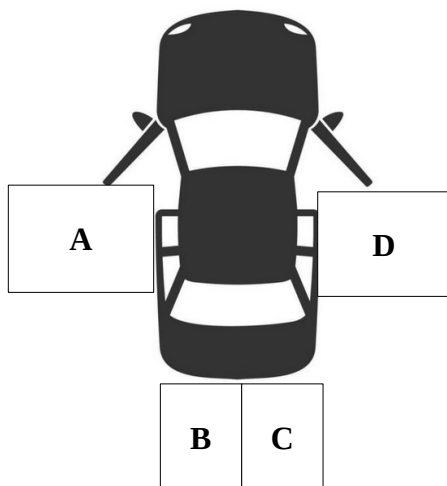
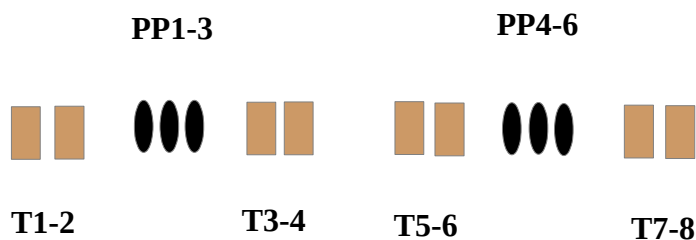
- Rastilla on 10 SRA-taulua
- Max. pistemäärä 100
- Ampumaetäisyys 10–25 m
- Minimi laukausmäärä 20
- Käsittelysektorit sivuilla ja ylös 90 astetta
- Ampumasektori radan takavalli
- Lähtö alueelta A merkityltä paikalta selin makuulla jalat osoittaen tauluja, selkä ja pää osuen maahan, molemmat kädet puhelimella. Pistooli lipas kiinnitetty, lataamaton, kotelossa.
- Äänimerkistä ammutaan taulut 1–10 alueilta A - C sektorien puitteissa.



### Rasti 3, Kivääri: Vemppamies

Örkit vyöryy yksikön tukikohtaan, kaveri sai heti lähdössä sirpaleesta ja mutisee jotain VMTL:stä. Koska kaikki pitää itse tehdä niin näytä örkeille kuka on kuka ja nohevana taistelijana tietenkin pelastat movettavan kaverin suojaan.

- Rastilla on 3kpl 5 pisteen PP:ta ja 11kpl SRA-tauluja.
- Maksimipistemäärä 125 pistettä.
- Ampumaetäisyydet 5-30m.
- Minimilaukausmäärä 25.
- Käsittelysektorit sivuille ja ylös 90 astetta.
- Ampumasektori ylös vallin yläreuna, oikealla 90 astetta ja vasemmalle vallin reuna joka merkitty sektorimerkillä.
- Lähtö alueelta A, Kivääri ladattuna ja varmistettuna, piippu 45 astetta alaviistoon.
- Äänimerkistä ammutaan alueelta A 3kpl PP:tä seinän aukon kautta ja taulu 1-2.
- Siirrytään alueelle B missä ammutaan taulut 3-11.
- Alueelta B ei saa enää ampua PP:ta tai tauluja 1-2
- Haavoittunutta kaveria esittää nukke, mikä pitää viedä merkitylle alueelle ensimmäisen ja viimeisen laukauksen välissä.
- Mikäli nukkea ei ole siirtänyt yhtään ennen viimeistä laukausta, tuomitaan toimintavirhe per laukaus B-alueella.
- Mikäli nukkea on siirtänyt ennen viimeistä laukausta, mutta se ei ole ollenkaan merkityllä alueella, tuomitaan 2 toimintavirhettä.
- Mikäli nukkea ei ole kokonaan merkityllä alueella ennen viimeistä laukausta, tuomitaan 1 toimintavirhe.



### **RASTI 4: KIVÄÄRI: Tyhjin taskuin**

Ajelette tukikohdasta kohti töpinän lämpöä täydentämään joukkueelle huolestuttavan vähäisiksi käyneitä patruunoita liivit täynnä vajaista lippaita. Vähemmän yllättäen ikävän aukean kohdalla Keltamaan taistelijat päättävät loikkia metsästä tielle huutaen ikuisen presidenttinsä nimeä. Survot jarrupolkimen pohjaan ja vedät kiväärinsi mukaan samalla kun ensimmäiset laukaukset helisevät läpi tuulilasista.

- Rastilla on 8 kappaletta SRA-tauluja ja 6 kappaletta 10 pisteen Pepper Poppereita.
- Maksimipistemäärä on 140.
- Minimilaukausmäärä on 22.
- Ampumaetäisyys 20-25 m.
- Käsittelysektorit merkitty sivuille keltaisilla merkeillä.
- Lähtö ampujan valinnan mukaan polvelta oven takaa joko alueelta A tai D, kivääri ladattu ja varmistettu, piippu 45 asteen kulmassa.
- Äänimerkistä ammutaan valitulta alueelta merkityistä aukoista kahden taulun ryhmä ja kolme PP:a. Edetään alueille B-C, joilta ammutaan kustakin kahden taulun ryhmä (T3-6). Lähtöpaikasta riippuen edetään alueelle A tai D, josta ammutaan merkityistä aukoista kahden taulun ryhmä tai kolme PP:a.
- Kaksi pakollista lippaanvaihtoa ensimmäisen ja viimeisen laukauksen välissä. Lippaanvaihtojen välissä on ammuttava vähintään yksi laukaus. Lippaan vaihtamatta jättämisestä tuomitaan toimintavirhe vaihtamaton lipas. Väärän taulun ampumisesta tuomitaan toimintavirhe per ammuttu taulu.
- Osuma auton rakenteisiin johtaa hylkäykseen ja korvausvelvollisuuteen.

# Game of Drones

by Aki Paavola

**Scoring:** COMSTOCK, Best 1 hits on cardboard.

**Targets:** 1 USPSA targets, 9 steel

**Rounds:** 10

## Start Position:

Aloitusasento: ladattu, varmistettu ja piippu 45 astetta.

## Procedure:

Äänimerkistä ammutaan maalit PP1-3 , savikiekko ja P1-6 merkittyjen alueiden ja sektorien puitteissa.



# Game of Drones

by Aki Paavola

## WRITTEN STAGE BRIEFING

Tervetuloa rastille game of drones. Tiedustelupartionne on saanut erilliskäskyn tuhota Drone-operaatiokeskus. Tehtäväsi on tuhota drone-operaattori ja drone, sekä vyöryttää operaatiokeskus.

Kyseessä on haulikkorasti, jonka minimi laukausmäärä on 10 ja maksimi pistemäärä 65. Rastilla on 3 kymmenen pisteen etenemisen estävää PP ja 6 viiden pisteen platea, sekä yksi 5 pisteen savikiekko.

Aloitus alueelta A, haulikko ladattu, varmistettu ja piippu 45 astetta. Äänimerkistä ammutaan alueelta A PP1 ja savikiekko. Alueelta B ammutaan PP2-3 ja P1-2. Alueelta C ammutaan osoitetuista aukoista P3-6. Mikäli alueella C ampuja ampuu useamman maalin yhden aukon kautta, niin tuomitaan toimintavirhe/laukaus.

Osuma rakenteisiin johtaa hylkäykseen ja korvausvelvollisuuteen.

