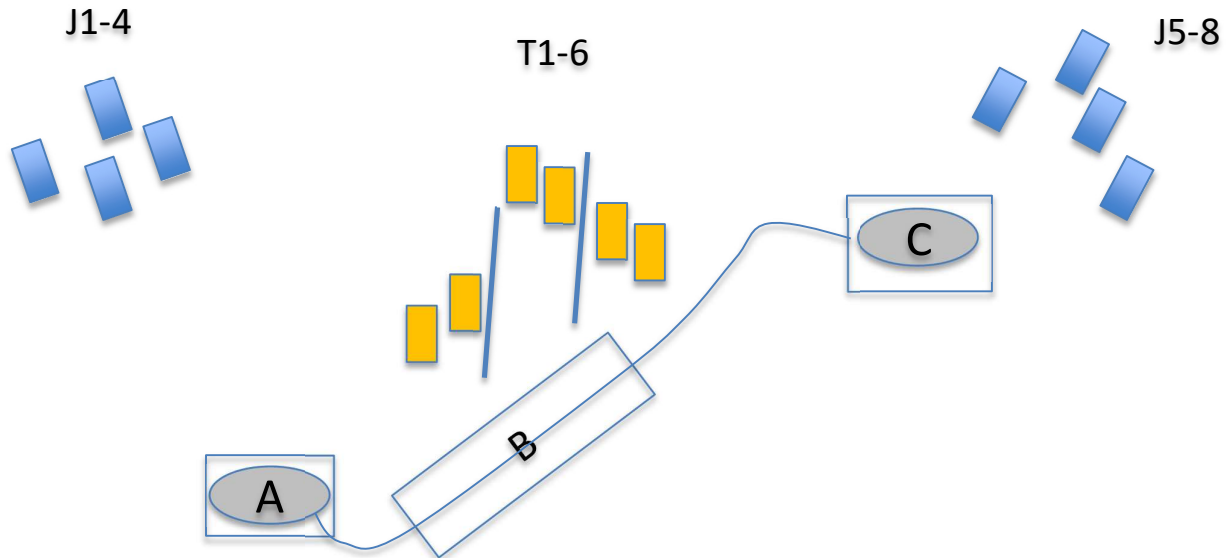




EHSRA CUP 4 2026

EHSRA Cup4

Rasti 1, Kivääri: Vihollinen sylissä



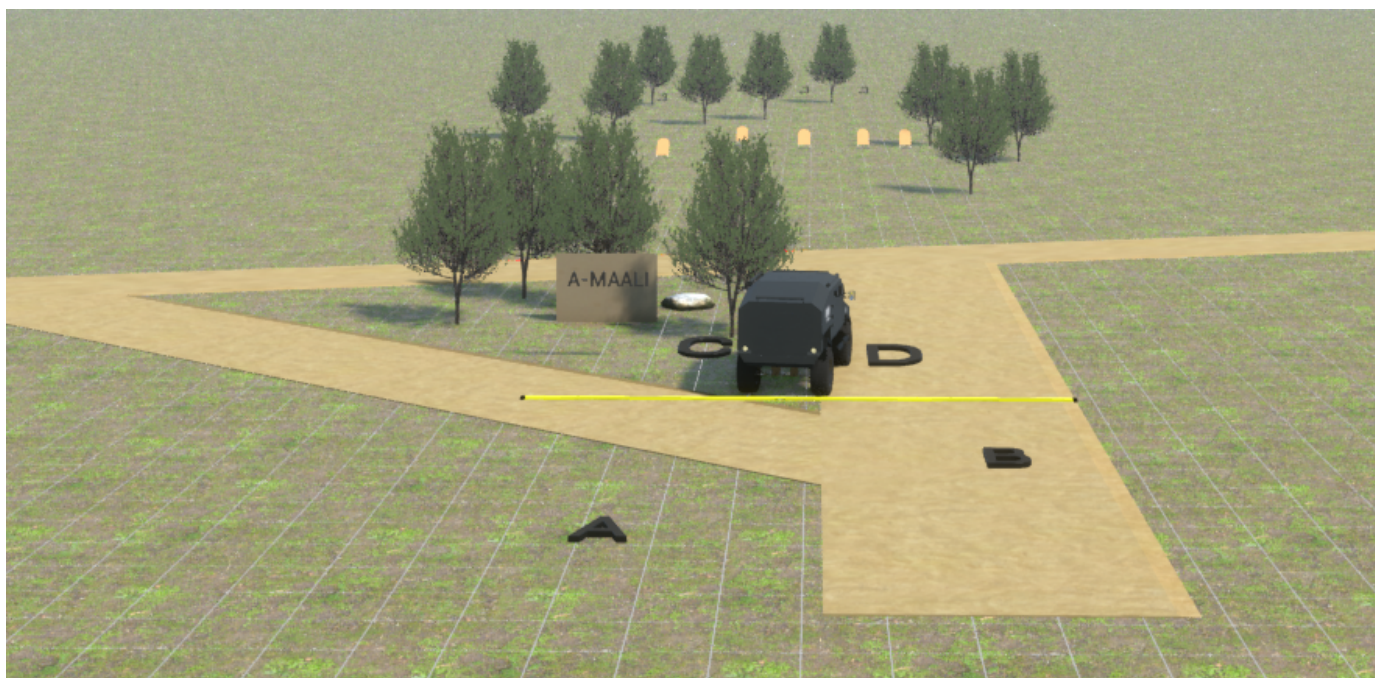
TILANNE: Ryhmäsi on ajautunut hyökkäystaistelussa hajalleen pitkin mäkeä. Sihtaillessasi sinua kohti pidemmältä tulittavia pahalaisia, älyt että ryhmäsi keskelle on onnistunut soluttautumaan vihollisryhmä. Nyt on piru merrassa, kaverit täytyy käydä pelastamassa!

- Rastilla on 8 kappaletta 10 pisteen arvoisia Jaster-maalilaitteita ja 6 kappaletta SRA-tauluja.
- Maksimipistemäärä on 140.
- Ampumaetäisyys 25-300 m.
- Minimilaukausmäärä on 20.
- Käsittelysektori on merkitty sivuille keltaisilla merkeillä.
- Ampumasektorit merkitty maastoon oransseilla merkeillä.
- Lähtö alueelta A ase ladattu, käsissä.
- Äänimerkistä ammutaan alueelta A Jaster-maalit 1-4. Edetään alueelle B, josta ammutaan taulut 1-6. Edetään alueelle C, josta ammutaan Jaster-maalit 5-8.
- Pakollinen lippaanvaihto ensimmäisen ja viimeisen laukauksen välissä.
- Toimintavirheet ja rangaistukset: Lippaan vaihtamatta jättämisestä tuomitaan yksi toimintavirhe. Mikäli lipasta ei vaihda ensimmäisen ja viimeisen laukauksen välissä, tuomitaan yksi toimintavirhe.
- Johtuen PV:n varomääräyksistä, maalien ampuminen alle 25 metrin etäisyydeltä johtaa hylkäykseen.



SRA CUP 4

RASTI2, Kivääri: Miinoite



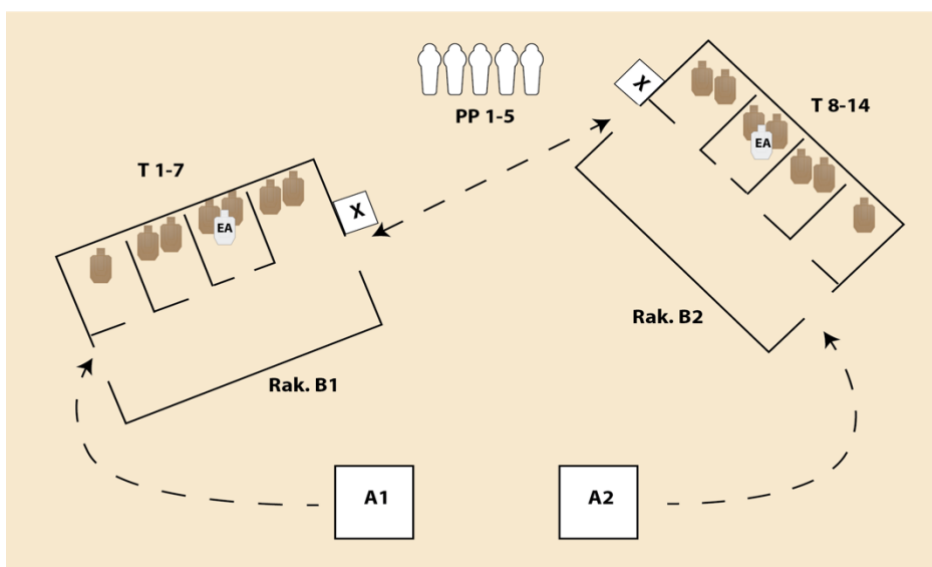
Ajoneuvonne ajaa miinoitteeseen, olet auton kontissa varmistamassa selustaa ja räjähdysen voimasta putoat autosta. Tajuntasi palaa ja huomaat että ryssää on edessä, avaat tulet ja etenet kohti autoa tulen ja savun turvin tarkastamaan ryhmäsi taistelijoiden tilannetta.

- Rastilla on 20 kpl 5 pisteen jastereita ja yksi 20 pisteen aluemaali jossa tulee olla 10 osumaa.
- Max. pistemäärä 120.
- Ampumaetäisyys 25-50m.
- Minimi laukausmäärä on 30.
- Käsittelysektorit sivuille ja ylös 90 astetta.
- Ampumasektorit merkitty sivuille ja ylös puuston yläreuna.
- Lähtö alueelta A, selin makuulta, kivääri ladattu ja varmistettu, kaksi heitettä varusteissa.
- Äänimerkistä ammutaan alueelta A jasterit 1-5 sekä aluemaali, ennen alueelta A poistumista tulee heittää heite merkityn linjan yli. Alueelta B ammutaan jasterit 1-5 ja heitetään toinen heite merkityn linjan yli. Alueelta C ammutaan jasterit 1-5 ja evakuoidaan auton kuljettaja ulos ajoneuvosta niin että kuljettaja torso on alueella C. Ammutaan alueelta D jasterit 1-5.
- Mikäli heitettä ei yritä heittää tuomitaan 1 toimintavirhe/heite.
- Mikäli heite heitetään muualta kuin määrätyltä alueelta (A ja B) tuomitaan 1 toimintavirhe/alue.
- Mikäli heite ei ylitä merkittyä linjaa tuomitaan 1 toimintavirhe/heite.
- Mikäli kuljettajaa ei yritä evakuoida tuomitaan 1 toimintavirhe.
- Mikäli kuljettaja ei ole evakuoitu määrätysti niin että kuljettajan torso on alueella C tuomitaan 1 toimintavirhe.



E-H Cup 4/UAY

RASTI 3, KIVÄÄRI & PISTOOLI: "TUEN!"



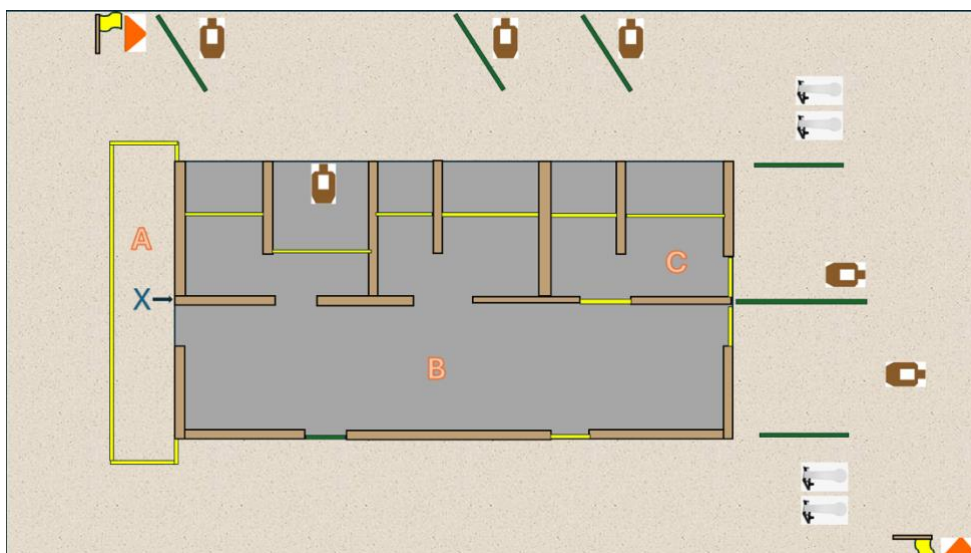
TILANNE: Tuet rakennusten ulkopuolella ryhmäsi etenemistä rakennuksiin. Olet lamauttanut ulkona olevan vartiopesäkkeen ja nyt muu ryhmä tukee etenemistäsi. Liityt mukaan rakennusten vyörytykseen.

- Rastilla on 14 kpl SRA-tauluja, 2 kpl E/A-tauluja, 5 kpl PP (10 p).
- Maks. pistemäärä 190.
- Ampumaetäisyys 2–50 m.
- Minimilaukausmäärä 33, joista 19 kiväärillä ja 14 pistoolilla.
- Käsittelysektorit merkitty sivuille, ylös ja alas 90 astetta, merkitty keltaisella.
- Ampumasektorit merkitty sivuilla oranssivalkoisin merkein, ylös vallin yläreuna.
- Lähtö vaihtoehtoisesti joko alueelta A1 tai A2 vähintään toinen polvi maassa, kivääri: ladattuna tähdäten PP-ryhmää suojan aukon kautta, sormi pois liipaisimelta. Pistooli: kotelossa, lipas kiinni, lataamaton.
- Rastin suorituksen saa aloittaa valitsemassaan järjestyksessä eli edeten joko alueilla A1 – B1 – B2, tai alueilla A2 – B2 – B1.
- Äänimerkistä ammutaan etenemistä estävät PP1-5.
- Tämän jälkeen edetään joko rakennuksen B1 tai B2 kautta rakennukseen B2 tai B1, joista ammutaan taulut 1–14 niiden näkyessä.
- Rakennusta vaihdettaessa (B1 – B2 tai B2 – B1) on vaihdettava kivääriltä pistoolille, eli ensimmäinen rakennus ammutaan vain kiväärillä ja toinen rakennus ammutaan vain pistoolilla.
- Kiväärin voi halutessaan hylätä tyhjänä tai varmistettuna hihnaan tai merkittyihin paikkoihin rakennusten ovilla (paikka x).
- Pakollinen varmistus alueiden väleillä liikuttaessa.
- Rasti tulkitaan kuumana, jonka vuoksi poistuttaessa ensimmäisestä talosta sinne ei saa enää palata. Jos kivääri jätetään matkalle, rastihenkilöstö tuo asean ampujalle lopetuspaikkaan tyhjennettäväksi.
- Tutustumisaika 3 min.



E-H Cup 4/UYA

RASTI 4, PISTOOLI tai HAULIKKO: Piiritetty



TILANNE:

Kuulet kummaa pulinaa ja huomaat että talo on piiritetty ja vihulainen on jo kenties sisällä?
Nyt hauliluuta lakaisemaan ja siivotaan vihulainen pois nurkista.

Käytettävät aseet

Haulikko 8mm buckshot tai pistooli

Maalit

Tyyppi	Määrä	Pistettä/maali	Huom
SRA-taulu jossa A4 kokoinen osuma-alue	6 kpl	10	Haulikolla 2 haulia osuma-alueella. Pistoolilla 2 osumaa
PP	4 kpl	10	

Maksimipistemäärä

100

Ampumaetäisyydet

Ampumaetäisyys 2-20m

Minimilaukausmäärä

Haulikko 10 tai Pistooli 16

Käsittelysektorit

Käsittelysektorit merkitty sivuille keltaisella, seuraa ampujan mukana.

Ampumasektorit

Ylös ja alas 90 astetta. Ampumasektorit merkitty sivuilla oranssi-valkoisin merkein, ylös vallin yläreuna

Aloitusasento

Lähtö paikalta X kasvot rakennusta kohti. Haulikko ladattu varmistettu ja piippu koskettaa merkkiä, tai pistooli ladattu varmistettu kotelossa.

Rastin kulku

Äänimerkistä ammu PP:t Alueelta A tai B niiden näkyessä. Ammu alueelta B ja C näkyvät taulut

Lisätehtävä

-

Lisähuomiot

Alueelta B ei saa palata alueelle A ja alueelta C ei saa palata alueelle B. Talon rakenteisiin ampuminen johtaa korvausvelvollisuuteen ja hylkäykseen

Rangaistukset

-

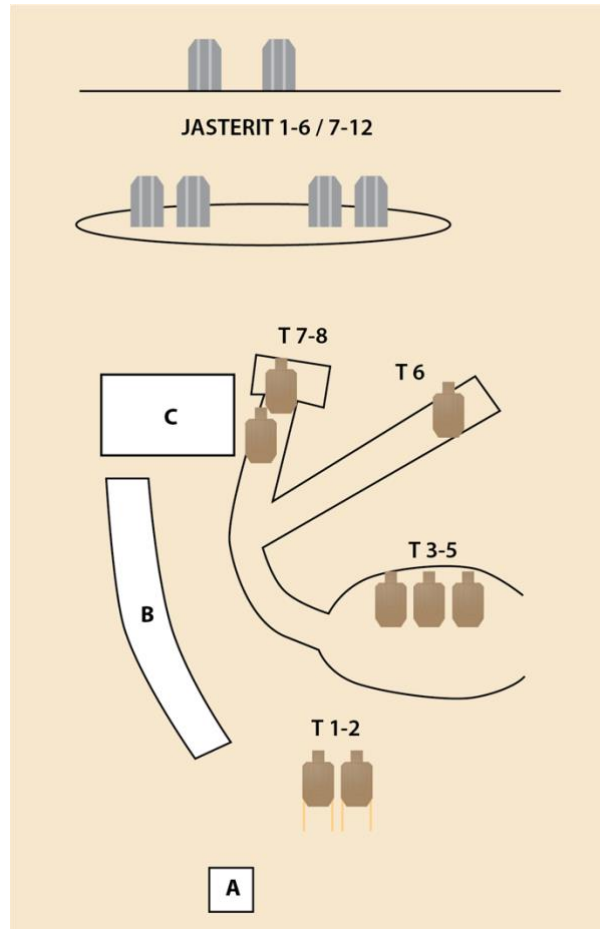
Tutustumisaika

3 min



E-H Cup 4/UAY

RASTI 5, KIVÄÄRI: Hiekkamäki



Tavoite on vallata vihollisen asemat harjanteella. Osa niistä näkyy jo luikkivan karkuun, eli päälle vaan kun aloite on meillä!

- Rastilla on 8 SRA taulua, 12 kpl 5 pisteen jasteria ja x kpl EA-taulu.
- Max. pistemäärä 150
- Ampumaetäisyys 5-250 m
- Minimilaukausmäärä on 28.
- Käsittelysektorit merkitty sivuille ja ylös 90 astetta.
- Ampumasektorit merkitty sivuilla oranssi-valkoisin merkein, ylös vallin yläreuna.
- Lähtö alueelta A.
- Äänimerkistä ammutaan alueelta A jasterit 1-6 ja taulut 1-2. Alueelta B ammutaan taulut 3-6 sektorien puitteissa. Alueelta C ammutaan taulut 7-8, sekä jasterit 7-12.
- Kun ampuja siirtyy alueelle B hän hyväksyy mahdolliset pystyyn jääneet jasterit ohilaukauksiksi. Jasterit nostetaan pystyyn siirtymän aikana.