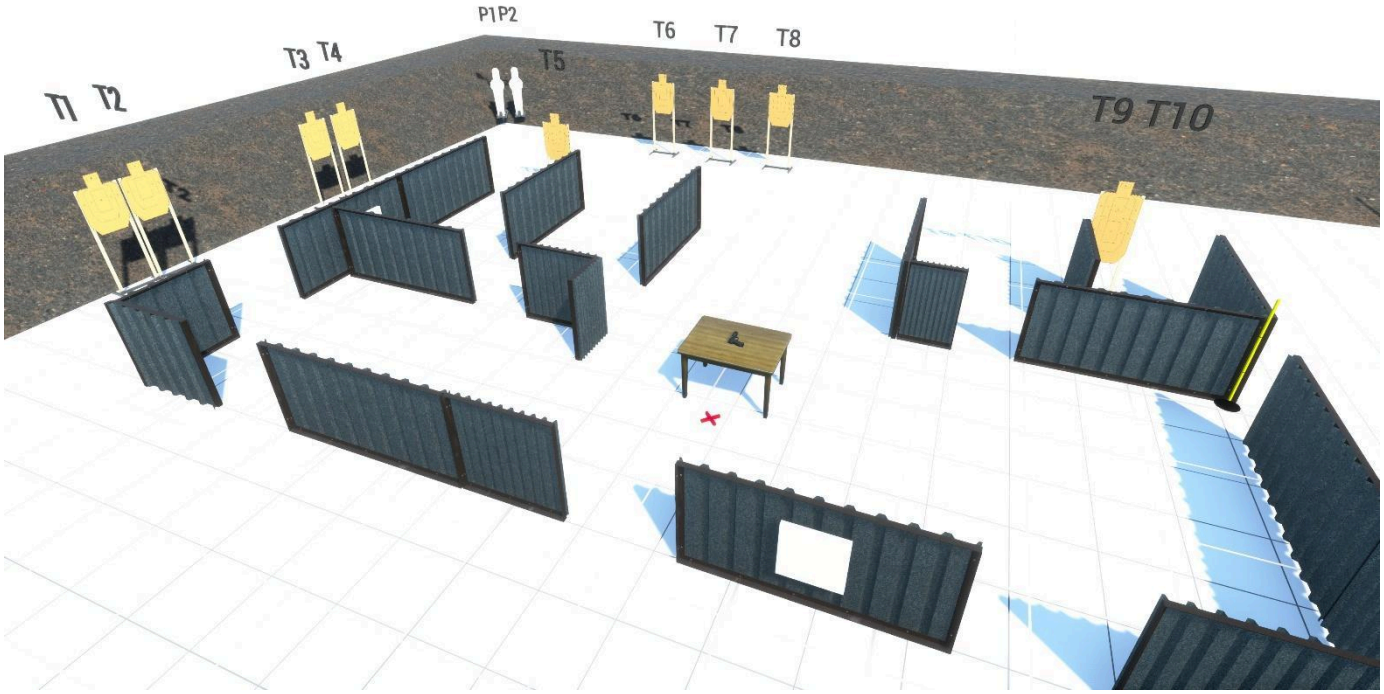
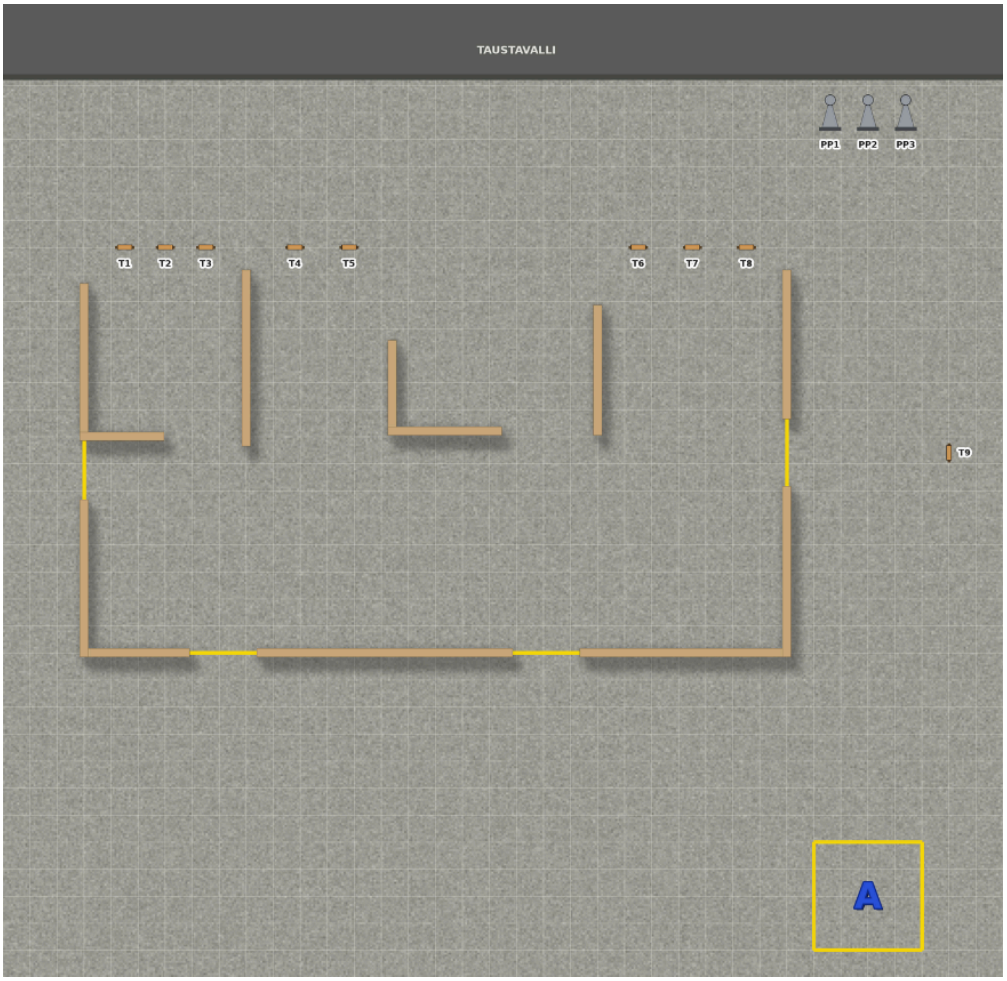
EH SRA PIMEÄ 2026
RASTI 1, PISTOOLI: TRA1



Kiväärisi kuivuu kesken tehtävän ja päätät vaihtaa pistooliin.

- Rastilla on 10kpl SRA-taulua ja 2kpl 10 pisteen pepper popperia.
- Maksimipistemäärä 120.
- Ampumaetäisyydet 5–15 metriä.
- Minimilaukausmäärä 22.
- Käsittelysektorit merkitty sivuilla keltaisin valotikuin.
- Ampumasektorit merkitty sivuille punaisin valotikuin.
- Kulkureitit merkitty sinisillä valotikuilla.
- Lähtö pöydän äärestä paikalta (x), käsittelyaseella tähdäten. Pistooli kotelossa tai pöydällä lipas kiinni, lataamattomana, merkityllä paikalla.
- Äänimerkistä ammu maalit alueelta A sektoreiden puitteissa.
- Ampujalla on oltava käsittelyase mukana koko rastin ajan. Mikäli käsittelyaseen hylkää suorituksen aikana, tuomitaan siitä 1 toimintavirhe. Jos ase ei ole hallussa rastin lopussa, tuomitaan siitä 1 toimintavirhe.
- Osuma talon rakenteisiin johtaa hylkäykseen ja korvausvelvollisuuteen.
- Kaikki valonlähteet (myös IR valo) tulee olla sammutettuna, ellei samalla ammuta tai tähdätä maaleja. Mikäli valaisin on päällä liikkuessa tuomari varoittaa “VARO” -komennolla, mikäli ampuja pysähtyy ja sammuttaa valaisimen tästä ei seuraa rangaistusta, mikäli ampuja ei tottele tuomitaan 1 toimintavirhe/askel.
- Tutustumisaika 3 minuuttia.

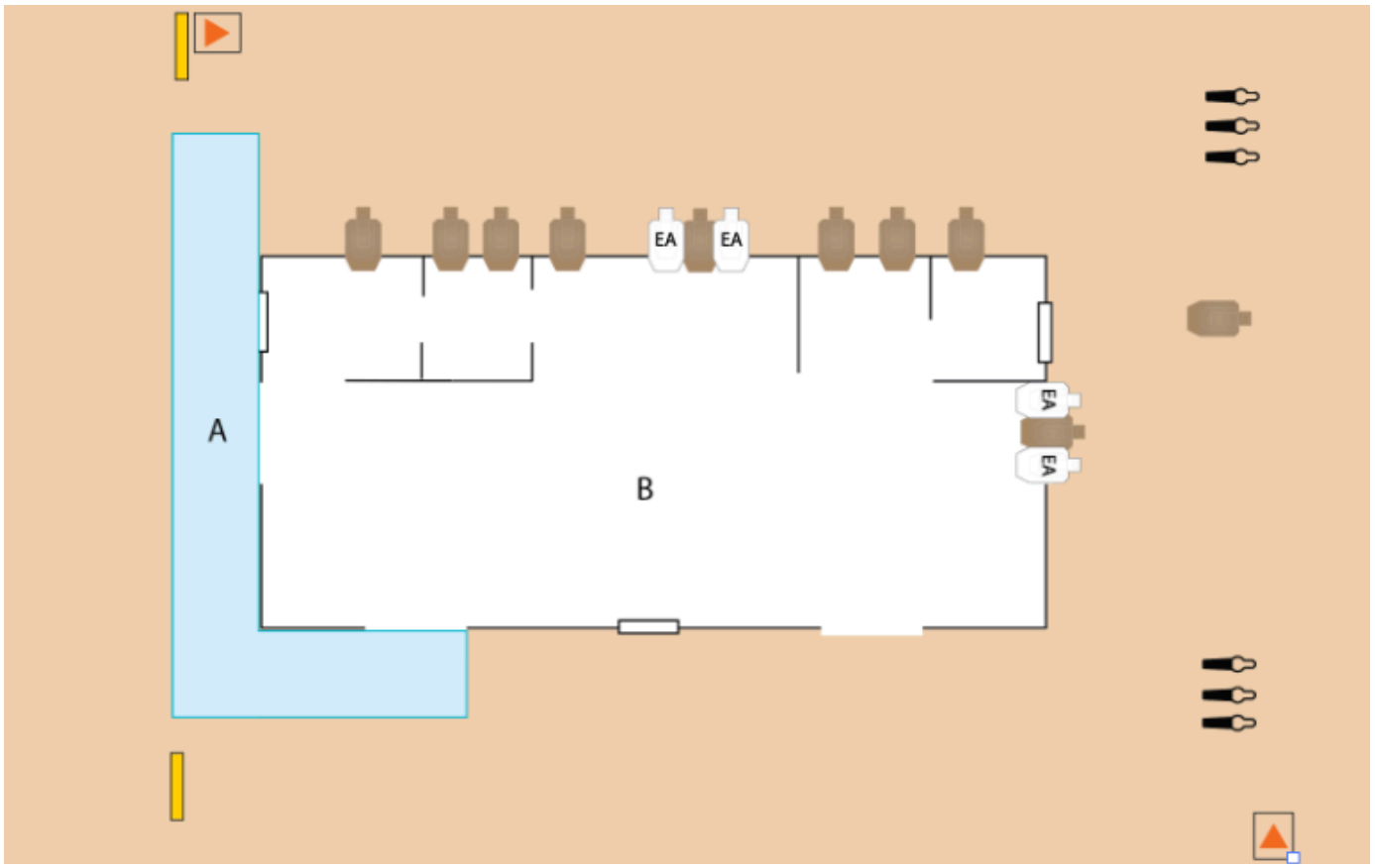
EH SRA PIMEÄ 2026
RASTI 2, KIVÄÄRI: Failure to stop



Failure to stop – kohtaat rakennusta tyhjentäessä kovempaa vastarintaa ja siirryt 2+1 -tyyliseen toteutukseen ja hoidat homman loppuun

- Rastilla on 3kpl 5p PP ja 9kpl SRA-taulua.
- Maksimipistemäärä 150.
- Ampumaetäisyydet 2 - 30m.
- Minimilaukausmäärä 30.
- Käsittelysektorit merkitty sivuilla keltaisin valotikuin.
- Ampumasektorit merkitty sivuille punaisin valotikuin.
- Kulkureitit merkitty sinisillä valotikuilla.
- Lähtö alueelta A Kivääri ladattuna ja varmistettuna, normaalisti seisten
- Äänimerkistä ammutaan PP 1-3 alueelta A, PP:t ovat etenemisen estäviä
- Siirrytään alueelle B ja ammutaan taulut T1 – T9 alueelta B. Taulut T1 - T9 tarvitsevat kolme osumaa. Yksi päähän ja kaksi vartaloon. Pään alueelta tulkitaan 1 osuma ja vartalon alueelta 2 osumaa. Pakollinen lippaanvaihto ensimmäisen ja viimeisen laukauksen välillä.
- Osuma talon rakenteisiin johtaa hylkäykseen ja korvausvelvollisuuteen.
- Kaikki valonlähteet (myös IR valo) tulee olla sammutettuna, ellei samalla ammuta tai tähdätä maaleja. Mikäli valaisin on päällä liikkuessa tuomari varoittaa “VARO” -komennolla, mikäli ampuja pysähtyy ja sammuttaa valaisimen tästä ei seuraa rangaistusta, mikäli ampuja ei tottele tuomitaan 1 toimintavirhe/askel.
- Tutustumisaika 3 minuuttia.

EH SRA PIMEÄ 2026
RASTI 3, KIVÄÄRI: TRA3



Päätät tuhota nukkuvan ryhmän mutta pihamaalla käyskenteleekin myös toinen ryhmä. KÄSKY: Tuhoa pystyssä kulkeva vihollisen vartio ulkoa ja nitistä sisällä panikoivat iivanat.

- Rastilla on 10kpl SRA-taulua ja 6kpl 5 pisteen pepper popperia.
- Maksimipistemäärä 120.
- Ampumaetäisyydet 1–25 metriä.
- Minimilaukausmäärä 26.
- Käsittelysektorit merkitty sivuilla keltaisin valotikuin.
- Ampumasektorit merkitty sivuille punaisin valotikuin.
- Kulkureitit merkitty sinisillä valotikuilla.
- Lähtö alueelta A, kivääri ladattu ja varmistettu.
- Äänimerkistä ammutaan etenemistä estävät PP1-8 sekä talon läpi taulu 1 ennen siirtymistä talon sisälle. Edetään alueelle B ja ammutaan taulut 2-16.
- Osuma talon rakenteisiin johtaa hylkäykseen ja korvausvelvollisuuteen.
- Kaikki valonlähteet (myös IR valo) tulee olla sammutettuna, ellei samalla ammuta tai tähdätä maaleja. Mikäli valaisin on päällä liikkuessa tuomari varoittaa “VARO” -komennolla, mikäli ampuja pysähtyy ja sammuttaa valaisimen tästä ei seuraa rangaistusta, mikäli ampuja ei tottele tuomitaan 1 toimintavirhe/askel.
- Tutustumisaika 3 minuuttia.

EH SRA PIMEÄ 2026
RASTI 4, KIVÄÄRI: Hiekkamäki

Vihollisen asemat kaipaavat uusia asukkaita. Vallataan siis tuo mäki.

- Rastilla on 8 SRA taulua, 6 kpl 10 pisteen jasteria.
- Maksimipistemäärä 140.
- Ampumaetäisyydet 5–140 metriä.
- Minimilaukausmäärä 22.
- Käsittelysektorit sivuille ja ylös 90 astetta, merkitty keltaisin valotikuin.
- Ampumasektorit merkitty sivuille punaisin valotikuin, ylös vallin yläreuna.
- Kulkureitit merkitty sinisillä valotikuilla.
- Lähtö alueelta A tai B
- Äänimerkistä ammutaan alueelta A jasterit 1-3. Alueelta ammutaan B jasterit 4-6
  Taulut ammutaan sektorien puitteissa niiden näkyessä.
- Kun ampuja siirtyy alueelle B hän hyväksyy mahdolliset pystyyn jääneet jasterit ohilaukauksiksi. Jasterit nostetaan pystyyn siirtymän aikana.