

Haur Sisäsomotus VII

Ruutisavu

13.3.2016

Aseman nimi	Rata	Suunnittelija	Lks
Snipisnipi vai kipikipi	Ruutisavu	Kimmo Veijalainen	12
Markkasen valinta	Ruutisavu	Toni Hirsimäki	12
Somoilua	Ruutisavu	Tero Hokkanen	22
Rako se on ressussakin	Ruutisavu	Jere Hakanen	32
Space Invaders (Bonus)	Ruutisavu	Kimmo Veijalainen	12
		Laukauksia yht.	90

Laukaus kattoon (pl. kattopanssarit), lattiaan tai seiniin johtaa hylkäykseen kilpailusta.

Käsittelyalue on ampumapaikkojen puoleisen pöydän luona, ojennetun käden etäisyydellä pöydästä. Käsittelyalueen turvallinen suunta on pöytää lähinnä oleva lyhyt seinä. Aseita ei saa käsitellä taukotilassa.

Asema 1, Snipisnipi vai kipikiپی, 12 laukausta

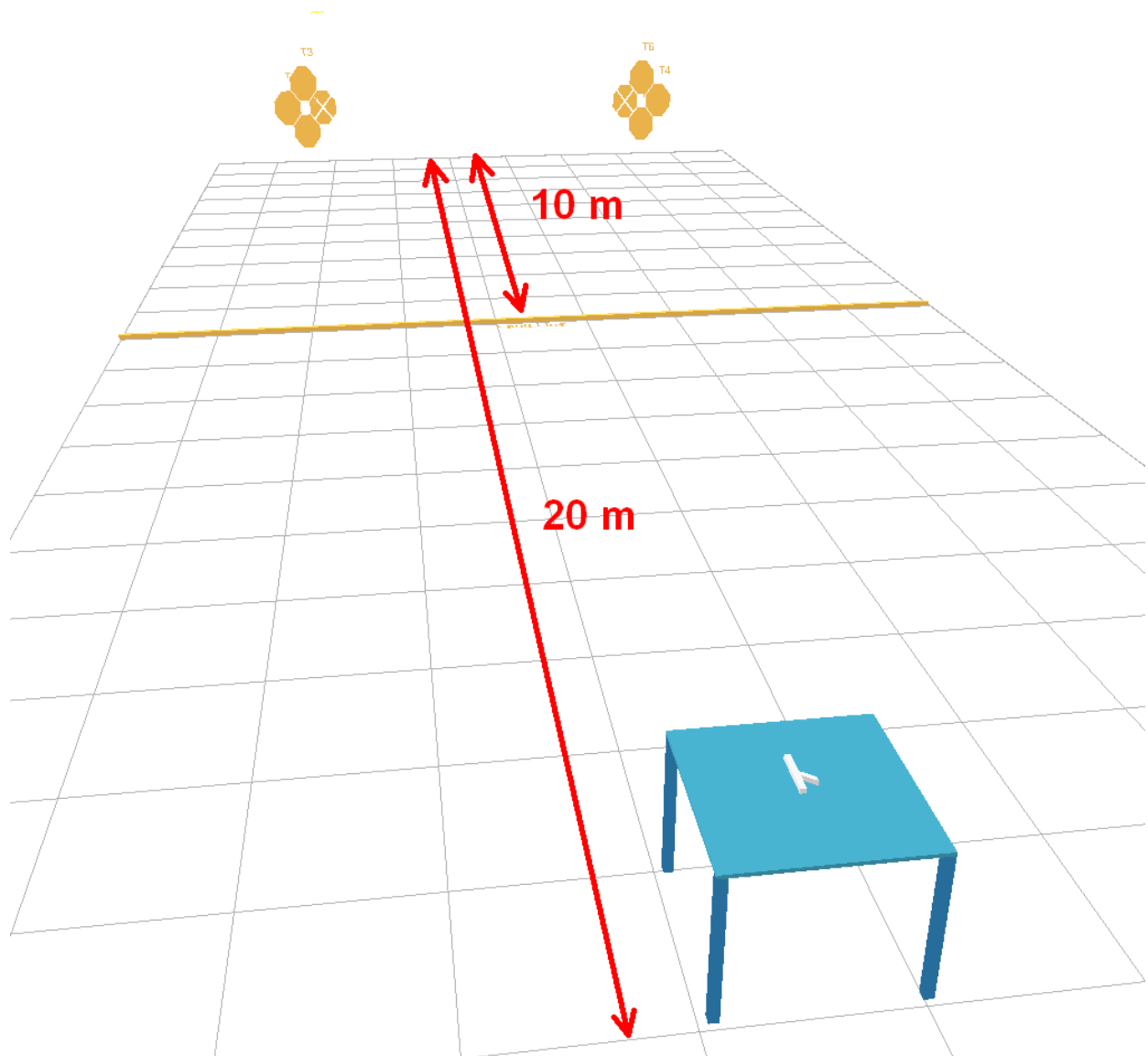
Lyhyt ohjelma, 6 IPSC-taulua, sakkotauluja

Toiminta ja ajanotto

Äänimerkistä ammu taulut rikelinjoin rajatulta alueelta.

Lähtöasento ja asean valmiustila

Seisten rennosti kohti tauluja merkityltä paikalta pöydän ampumasuunnan vastaisella puolella, ase lataamattomana kotelossa ja lippaat pöydällä tai ase lataamattomana pöydällä ja lippaat poissa pöydältä. Pöytää ei ole kiinnitetty lattiaan eikä sitä saa siirtää.



Asema 2, Markkasen valinta, 12 laukausta

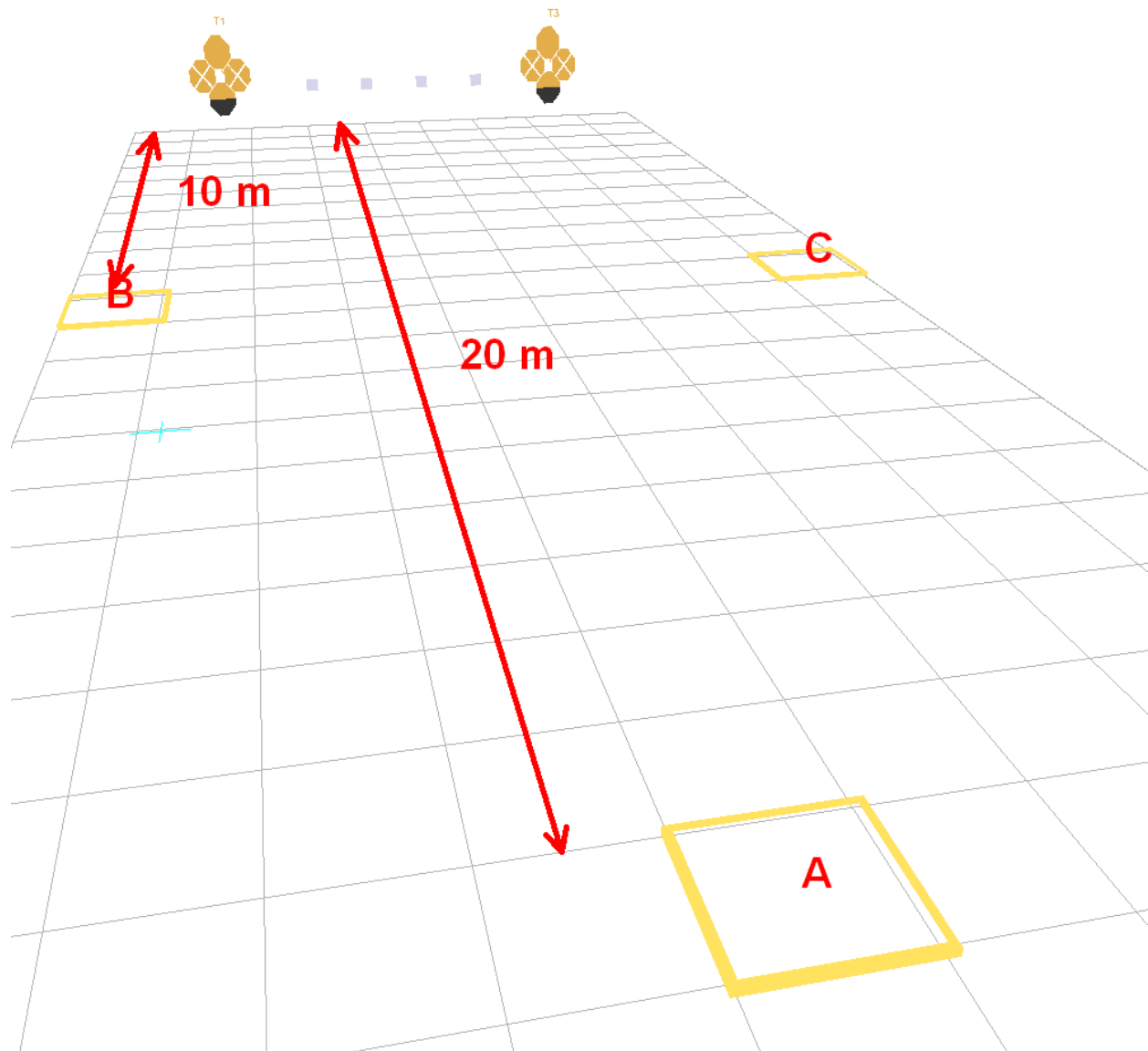
Lyhyt ohjelma, 4 IPSC-taulua joista 2 ositettua, 4 levyä, sakkotauluja

Toiminta ja ajanotto

Äänimerkistä ammu levyt alueelta A, vasen tauluryhmä T1-T2 alueelta A tai B ja oikea tauluryhmä T3-T4 alueelta A tai C.

Lähtöasento ja aseasen valmiustila

Seisten rennosti kohti tauluja ase ladattuna kotelossa alueella A.



Asema 3, Somoilua 2016, 22 laukausta

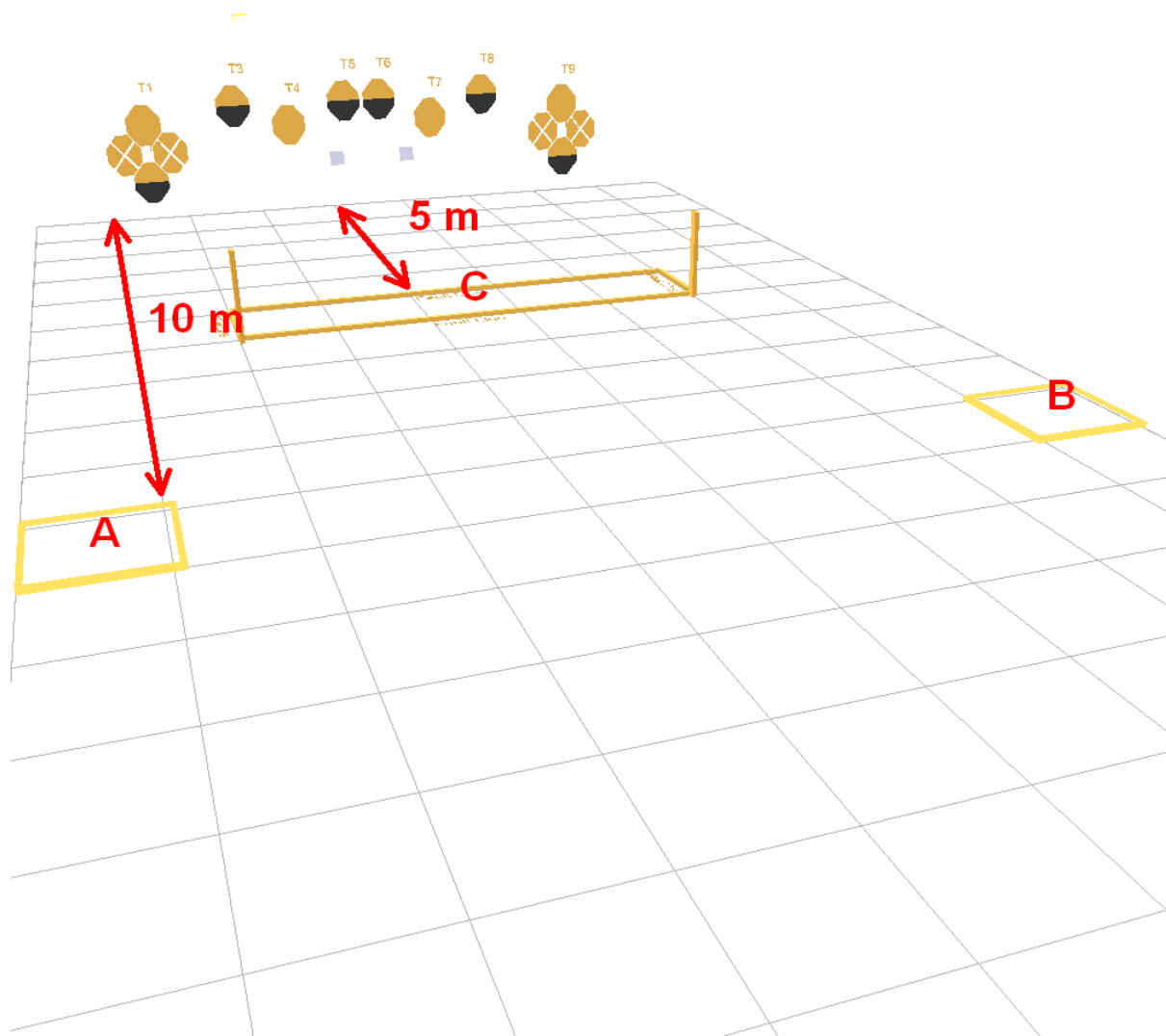
Keskipitkä ohjelma, 10 IPSC-taulua, joista 6 ositettua, 2 levyä, sakkotauluja

Toiminta ja ajanotto

Äänimerkistä ammu ensimmäinen laukaus lähtöalueelta ja viimeinen viereiseltä alueelta, ampuen levyt alueelta A tai B, vasen tauluryhmä T1-T2 alueelta A, oikea tauluryhmä T9-T10 alueelta B, keskimäinen tauluryhmä T3-T8 alueelta C sekä siirtyen alueiden A ja B välillä kulkién alueen C kautta ja kiertäen tolpat tolppien ja niitä lähimpien seinien välistä. Tolppia ei saa kaataa ja lisäksi maalien ampuminen edellä mainitusta poikkeavasti tai tolppien kiertämättä jättäminen katsotaan antavan kilpailijalle erityistä etua.

Lähtöasento ja aseiden valmiustila

Seisten rennosti kohti tauluja ase ladattuna kotelossa alueella A tai B.



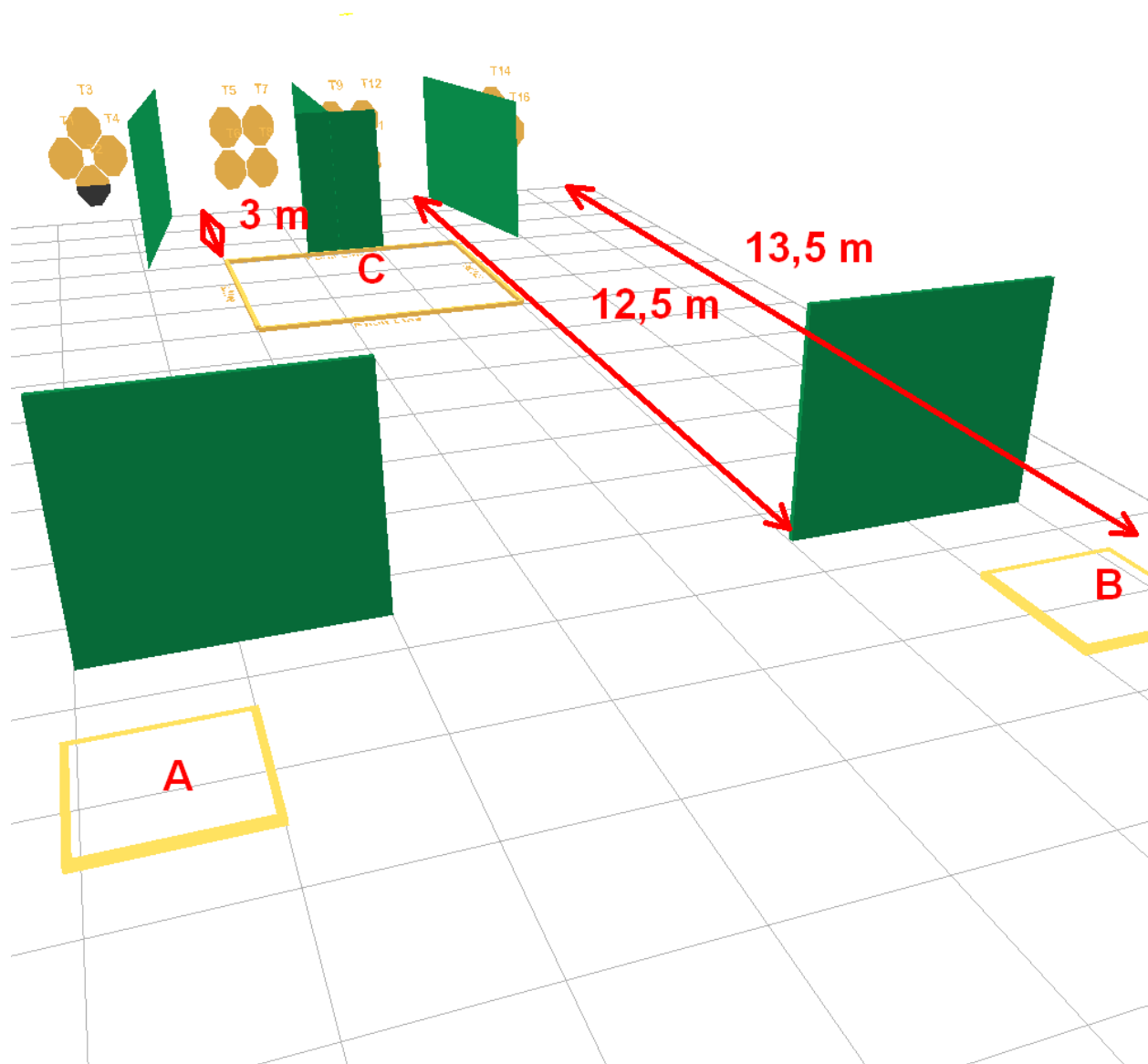
Asema 4, Rako se on ressussakin, 32 laukausta
Pitkä ohjelma, 16 IPSC-taulua, joista 2 ositettua

Toiminta ja ajanotto

Äänimerkistä ammu maalit rikelinjoin rajatuilta alueilta.

Lähtöasento ja aseasen valmiustila

Seisten rennosti kohti tauluja ase ladattuna kotelossa alueella A tai B.



Asema 5 (bonus), Space Invaders, 12 laukausta

Lyhyt ohjelma, 2 IPSC-tauluja, sakkotauluja

Toiminta ja ajanotto

Äänimerkistä käynnistä liikkuva maali painiketta painaen halutulla nopeudella ja ammu vähintään 6 laukausta kumpaankin tauluun. Liikkuvan maalin liikesuuntaa ja nopeutta voi muuttaa suorituksen aikana ja sen voi pysähtymisen jälkeen käynnistää uudelleen, josta syystä sen ei voi katsoa jäävän näkymättömiin. Liikkuvan maalin pysäyttämisen SEIS-painiketta painamalla katsotaan antavan kilpailijalle erityistä etua.

Lähtöasento ja asees valmiustila

Seisten rennosti kohti tauluja alueella A, ase ladattuna kotelossa.

