

## Käytettävät ratakomennot

A.1 Seuraavat komennot ovat peruskomentoja, joita käytetään aina ja tässä esitettyssä järjestyksessä. Lisäksi tarvittaessa voidaan käyttää tehtäväkuvauksen edellyttämiä lisäkomentoja kuten ”ajoneuvoon nouse” yms.

A.2 Mikäli lisäkomentoja käytetään, tulee lisäkomennot selvittää ampujille etukäteen. On suositeltavaa kerrata lisäkomennot vielä juuri ennen ammunnan aloitusta ja siten varmistua niiden ymmärtämisestä.

**AMMUTAAN** Komento annetaan suoritusalueen tyhjentämiseksi. Kaikkien suoritukseen osallistumattomien henkilöiden tulee poistua odotusalueelle.

**SEURAAVA AMPUJA** Ampumavuorossa oleva ampuja saapuu lähtöpaikalle mukanaan kaikki tehtävän suorittamiseen tarvittavat aseet ja varusteet ja jää odottamaan tuomarin komentoja.

**ONKO KYSYTTÄVÄÄ** Tuomari varmistaa että ampuja on ymmärtänyt tehtäväkuvauksen oikein. Ampuja voi vielä tarkentaa tuomarilta suorittamiseen liittyvää asiaa. Tämän jälkeen alkaa suoritus.

**LATAA/LIPAS KIINNITÄ** Syötetään patruunat makasiiniin tai kiinnitetään lipas aseeseen. Ladataan ase tai päästetään se vireestä, tehtäväkuvauksen mukaan. Tuomari varmistaa, että patruunapesään ei mene patruunaa, jos pitää aloittaa patruunapesä tyhjänä.

**VARMISTA (lisäkomento)** Varmistetaan ase. Mikäli varmistimen käyttö voi aiheuttaa aseiden laukeamisen, aloitetaan patruunapesä tyhjänä.

**ALOITUSASENTOON** Mikäli muuta ei ole määrätty, ovat aloitusasennot seuraavat:

- Pistooli: Luonnollinen seisoma-asento rintamasuunta kohti tauluja, kädet suorina sivuilla, pistooli kotelossa, kotelon lukitus asetettuna.
- Kivääri, karbiini tai tarkka-ampujakivääri: Luonnollinen seisoma-asento rintamasuunta kohti tauluja ase molemmissa käsissä (ei olkapäätä vasten), piippu alaviistoon käsittelysektoriin osoittaen.

**VARMISTIN POIS (lisäkomento)** Tätä komentoa voidaan käyttää mikäli tehtäväkuvauksen mukaisesti aloitetaan suoritus varmistamattomalla aseella.

**ONKO AMPUJA VALMIS** Kysytään, kun edellä mainittujen komentojen aiheuttama liike on lakannut. Ampuja ilmaisee valmiutensa tuomarille sanomalla: VALMIS tai nyökkäämällä. Mikäli ampuja ei kohtuullisessa ajassa ilmoita olevansa valmis, voi tuomari muuttaa suoritusjärjestystä ja käskä ää ampujaa tyhjänsä aseensa.

**HUOMIO** Suorituksen aloitusmerkki annetaan 2-6 sek. sisällä tästä komennosta.

**TULTA (valinnainen)** Ampuja voi aloittaa ammunnan. Komento voi olla myös muu ennalta kerrottu merkki, kuten ääni- tai valomerkki. Kun ampuja on lopettanut suorittamisen, tai ennalta kerrottu lopetusmerkki on tullut, hän jää

paikoilleen odottamaan tuomarin seuraavia komentoja. Ase on pidettävä koko ajan suunnattuna käsittelysektoriin ja sormi pois liipaisinkaaren sisäpuolelta.

**SEKTORI** Tuomari tai kirjuri voivat huomauttaa kilpailijaa, jos piippu on lähellä mennä sektorin yli. Mikäli piippu menee ohi sektorin, on tuomarin keskeytettävä suoritus.

**SORMI** Jos kilpailija ei siirrä sormiaan pois liipaisinkaaren sisältä, eikä siitä aiheudu vaaraa (piippu on sektorissa tai piipun edessä ei ole välittömässä läheisyydessä esteitä), voi tuomari kehottaa kilpailijaa korjaamaan tämän virheen. Kilpailijan on reagoitava tähän, ennen kuin vaarantava virhe tapahtuu.

**SUOJA** Kirjuri tai tuomari voivat huomauttaa kilpailijaa siirtymään suojaan. Kilpailija on reagoitava tähän kolmen (3) sekunnin sisällä.

**OLETKO LOPETTANUT** Kysytään, kun on oletettavissa, että ampuja on lopettanut suorituksen. Mikäli tehtävään ei kuulu lopetusmerkkiä ja ampuja ei ole vielä lopettanut suoritustaan, saa hän jatkaa ampumalla tarvitsemansa laukaukset. Ajanotto loppuu viimeiseen laukaukseen. Ampuja ilmaisee lopettaneensa suorituksen sanomalla VALMIS, KYLLÄ, tai selkeästi kertomalla lopettaneensa ammunnan.

**PATRUUNAT POIS, LIKKUVAT TAAKSE** Ampuja poistaa aseesta lipaan. Makasiinikiväärillä, revolverilla tms. tyhjennetään lipaskuilu tai rulla ja mahdollinen patruuna poistetaan pesästä. Tuomari tarkistaa patruunapesän.

**TYHJÄ LAUKAUS TAULUILLE** Ammutaan tähdätty tyhjä laukaus kohti tauluja. Lipasvarmistimellisella aseella lasketaan luisti eteen, laitetaan aseeseen tyhjä lipas, ammutaan tyhjä laukaus kohti tauluja ja poistetaan lipas.

**VARMISTA ASE** Varmistetaan ase mikäli se on teknisesti mahdollista.

**ASE KOTELOON/ASE KANTOASENTOON** Tehtävän suorittaminen loppuu tämän komennon mukaisten toimenpiteiden päättämiseen.

ASE KOTELOON komennolla pistooli tai revolveri koteloidaan turvallisesti, jonka jälkeen tuomari antaa luvan poistua suoritusalueelta.

ASE KANTOASENTOON komennolla kivääri/karbiini siirretään asentoon, jossa se on turvallisesti kannettavissa piippu joko ylös- tai alaspäin osoittaen. Pitkä ase voidaan myös laittaa suojuksen, jolloin sitä voi kantaa vaakatasossa.

**TAULUILLE** Ampuja lähtee tuomarin ja kirjurin kanssa tarkastamaan taulut. Mahdolliset paikkaajat tulevat tehtäviinsä. Seuraavana vuorossa oleva ampuja voi tulla valmistautumaan. Muut henkilöt pysyttelevät katsomoalueella.

**SEIS** Ehdoton käsky lopettaa ampuminen. Käytetään ainoastaan vaaratilanteen vuoksi. Käskyn noudattamatta jättäminen aiheuttaa välittömän kilpailusta hylkäämisen. Ampuja pysähtyy paikoilleen ase suunnattuna käsittelysektoriin, sormi pois liipaisinkaaren sisältä ja jää odottamaan

tuomarin komentoja. Käskeyn voi huutaa jokainen, joka huomaa välittömän vaaratilanteen, joka ei ole tuomarin tai ampujan havaittavissa.

A.3 Mikäli tehtävässä käytetään useampaa asetta, tulee komennot toistaa erikseen jokaiselle aseelle ilmoittaen ensiksi asetyypin.

A.4 Mikäli useita ampujia on yhtä aikaa suorittamassa, tuomarin on todettava kaikkien aseet tyhjiksi ennen tyhjälaukauksen ampumista.