



Salon Seudun Reserviupseerit ry.

Salon Seudun Reserviläiset ry.

## Pistooliampunta

Ampumamatka: 25 metriä.

Taulu: 04

Laukausmäärä:  $5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$

Ampuma-aika: 25, 20, 15 ja 10 s / 5 lks

Luokat:

PP = pienoispistooli, kal. 0.22

IP = isopistooli, kal. > 0.22

*Jäykistävien vaatteiden, kuten ampujantakkien, -housujen, -kenkien ja -hansikkaiden käyttö kielletty.*  
Suositeltu asu maasto- tai ulkoilupuku.

Avotähtäimet (ura-jyvä / reikä-jyvä).

Ei optisia tähtäinlaitteita tai dioptereita.

Ote aseesta oman valinnan mukaan yksi- tai kaksikäsisesti.

Ammunnan kulku:

5 kohdistuslaukausta

- ammunta omalla tahdilla

5 kilpalaukausta

- ammunta-aika 25 s

5 kilpalaukausta

- ammunta-aika 20 s

5 kilpalaukausta

- ammunta-aika 15 s

5 kilpalaukausta

- ammunta-aika 10 s

Ammunta-aika alkaa taulujen kääntyessä esiin ja päättyy kun taulut kääntyvät näkyvistä.

Ennen taulujen kääntymistä ampujat ovat valmiusasennossa, aseensa piippu ja asetta pitävän käsien/käden käsivarsi suorana, noin 45 asteen kulmassa maahan päin.

Tulkkaukseen ampujan käyttämällä kaliiberilla.

Tulokset ylös jokaisen kilpalaukaussarjan välillä.

*Jos ampujalle tulee aseeseen häiriö, esim. vinosyöttö, laukeamaton, on ampuja oikeutettu **yhteen** uusintaan, jossa ampuu jäljelle jääneet patruunat.*

*Ammunta-aika uusinnassa on (sarjan kokonaisaika / 5 ) x ampumatta jääneet patruunat.*

*Jos uusinta-ammunta myös keskeytyy häiriöön, loput patruunat kyseisessä sarjassa jäävät ampumatta.*

#### *Esimerkki*

Ampuja ehti ampua 15 sekunnin kilpasarjassa kolme laukausta, neljäs patruuna syöttyi vinoon.

Ampuja saa uusinta-ammunnan kahdelle patruunalle.

Ampuma-aika näille on  $(15/5) \times 2 = 6$  sekuntia.

Ammunta alkaa myös tässä tapauksessa valmiusasennosta ja aseensa saa nostaa vasta taulun kääntyessä esiin.