



Suomen Rauhanturvaajaliitto ry.

FALLING PLATES –AMMUNNAN SÄÄNNÖT

1. Joukkue(et)

Falling Plates on Rauhanturvaajaliiton **jäsenyhdistysten välinen ampumakilpailu**, jossa kilpaillaan Liiton mestaruudesta ja kiertopalkinnoista yleisessä (Y), yli 50-vuotiaiden (Y50) sarjassa. Naiset voivat kilpailla oman yhdistyksensä Y tai Y50 joukkueessa, olla yhdistysjoukkueen varahenkilönä, tai ampua sekajoukkueessa varsinaisen FP-kilpailun ulkopuolella. Yli 50-vuotiaat voivat ampua myös Y-joukkueessa. **Joukkueen koko on kolme ampujaa**. Liiton jäsenyhdistykset asettavat kilpailujoukkueet, **enintään kolme joukkuetta sarjaa kohden**. Joukkue(et) nimetään kohdistusammuntojen jälkeen.

Kutakin **joukkuetta kohden voi olla yksi varahenkilö**. Nimettyä varahenkilöä voidaan käyttää vain kilpailun johdon hyväksynnällä, mikäli varsinainen ampuja joutuu keskeyttämään kilpailun pakottavan syyn vuoksi (loukkaantuminen, sairastuminen, tms.).

Tapahtumaan voi osallistua myös Liiton hallituksen muodostama joukkue ja järjestävän varuskunnan asettama joukkue sekä varamiehistä muodostettuja ns. sekajoukkueita. Nämä eivät kuitenkaan voi ampua Liiton mestaruustittelistä, joten **ne kilpailevat erikseen toisiaan vastaan**.

2. Kilpailu

Jos Falling Plates ammutaan eri päivänä kuin henkilökohtainen rynnäkkökivääriammunta tai ampumamatkaa joudutaan ratajärjestelyistä johtuen muuttamaan (esim. 150 m -> 100 m), annetaan ennen FP-kilpailun aika-ammuntaa mahdollisuus **lisäkohdistuksiin (2 x 5 ls)**.

Ammunta suoritetaan kaksi joukkuetta kerrallaan ns. cup-menetelmällä, jossa kulloinkin hävinnyt joukkue putoaa pois jatkosta (pl. aika-ammunta).

2.1. Ammuntavaiheet:

- a) **Aika-ammunta**, jonka perusteella joukkueet järjestetään ajan mukaan paremmuusjärjestykseen.
- b) **Karsintakierroksella** paras / parhaat joukkueet saavat lepovuoron ja muut jatkavat jäljempänä olevan kaavion mukaan, jotta päästään lopulliseen, cup-kilpailun mahdollista-vaan joukkuemäärään (yleensä 8, 16 tai 32).
Karsintansa voittaneiden joukkueiden sijoitus lopullisessa cup-kaaviossa määräytyy kuitenkin alkuperäisen aika-ammunnan ajan perusteella, eli karsintakierroksella ei aikaa ja siten sijoitusta voi parantaa.
- c) Ampujien lukumäärästä, käytettävissä olevasta ajasta tai muista järjestelyistä riippuen voidaan:
 - c1) karsintakierros jättää kokonaan pois ja siirtyä aika-ammunnasta suoraan cup-vaiheeseen

tai

c2) ampumasuorituksia lisätä ottamalla käyttöön ns. Lucky Looser -sääntö, jossa

- ammutaan aina joukkueiden parillisella maksimimäärällä siten, että erien voittajista muodostuvaan parittomaan määrään lisätään edellisellä kierroksella parhaalla ajalla pudonnut joukkue, "Lucky Looser" (LL)
- LL on aina uuden eränsä viimeinen ja kilpailee erän parasta vastaan

d) **Cup-kierroksilla** kohtaavat aina kaavion paras ja heikoin, toiseksi paras ja toiseksi heikoin jne. Joukkueen viimeisin aika on sen vertailuaika seuraavalle kierrokselle.

Cup-ammunta jatkuu, kunnes jäljellä on kaksi joukkuetta, jotka ampuvat voitosta. Näille hävinneet joukkueet ratkaisevat keskenään kolmannen ja neljännen sijan. Molemmat sijoitukset ratkaistaan yhdellä ampumakierroksella. Tasatuloksella (vrt. kohta 7.2) finaalit uusitaan. Sijat viidennestä alaspäin määräytyvät joukkueen viimeisimmän suorituksen perusteella.

e) **Kilpailun päätteeksi** ammutaan maineesta ja kunniaista ns. finalistien finaali, jossa ovat vastakkain Y- ja Y50-sarjojen voittajajoukkueet.

3. Ase

Aseena käytetään henkilökohtaisesti kilpailun järjestäjältä kuitattua Puolustusvoimien **vakio-mallista rynnäkkökivääriä** (+ hihna ja lipas).

4. Patruunat

Kullakin ampujalla on käytössään **6 tai 8 patruunaa** kilpailusuoritusta kohden. Patruunoiden määrän päättää kilpailun johto. Patruunoita ei saa luovuttaa joukkueoverille.

5. Maalit

- Maalit ovat **150 metrin** etäisyydellä. Ampumaratojen rakenteista, ampumaolosuhteista tai muista pakottavista syistä johtuen ampumamatka voi olla **myös 100 metriä**.
- Maalitauluina käytetään **selvästi kaatuvia tai putoavia**, pyöreitä tai neliskulmaisia (metalli-) **tauluja**, joiden läpimitta (halkaisija tai sivu) on **vähintään 20 cm ja enintään 25 cm**. Ampumamatkan ollessa 100 m, pyritään käyttämään pienempää (20 cm) maalia.
- Taulut voivat olla mustia tai valkoisia, kuitenkin selvästi taustastaan erottuvia. Kontrastin parantamiseksi taulujen taustalle pyritään asettamaan muovia tms.
- Taulujen lukumäärä joukkuetta kohden on **8-12 kpl**.
- Ensisijaisesti kilpailussa on käytössä liiton oma laitteisto. Viimekädessä taulujen tyypistä, lukumäärästä ja väristä päättää - kilpailuolosuhteiden ja radan turvallisuusmääräysten mukaan - kilpailun johto.

Mikäli radan turvallisuusmääräykset eivät, esim. kimmokevaaran vuoksi, salli käytettäväksi metallisia tauluja, voidaan (ei kuitenkaan Liiton mestaruuskilpailuissa) ampuu pahvitauluun ja käyttää sovellettuja sääntöjä. Tällöin tilanteenmukaisuutta ja nopeutta kuvataan osuma-alueen määrittelyllä (esim. 03-taulun valkoinen keskialue tai tauluun erikseen maalattu FP-taulun kokoinen osuma-alue) ja aikarajoituksin (esim. **½ min kokonaissuoritusaikaraja**).

6. Ajanotto

Kilpailun järjestäjä huolehtii ja vastaa luotettavasta ajanotosta ja tulospalvelusta.

7. Kilpailun kulku

7.1. Ammuntasuoritus

- Ampumapaikalla arvotaan joukkueiden paikat ja lipastetaan patruunat. Ladattu **lipas jäte-**
tään ampuma-alustalle.
- **Juoksumatka asemaan n. 50 m**, lähtö ammunnan johtajan merkistä (GO!), josta myös ajanotto käynnistyy. **Juoksun aikana ase on oltava varmistettuna.**
- **Joukkueen on saavuttava ampumapaikalle yhtenäisenä joukkona.** Tämä todennetaan n. 5 m ennen ampumapaikkaa merkityllä n. 3 m levyisellä vyöhykkeellä, jonka sisällä koko joukkueen on oltava kokonaisuudessaan samaan aikaan.
- Kun ampuja on ampuma-alustalla ja ase osoittaa tauluille, saa varmistuksen poistaa ja lipaan kiinnittää. **Ammunnan saa kuitenkin aloittaa vasta ampuma-asennosta** (maaten).
- Tauluja saa ampua **vapaassa järjestyksessä.** Aika pysähtyy, kun kaikki taulut on kaadettu, tai kun kaikki patruunat on ammuttu ja jokainen joukkueen jäsen on nostanut kätensä ammunnan päättymisen merkiksi.
- Laukeamattoman sattuessa, poistetaan laukeamaton patruuna ja jatketaan ammuntaa (= taistelutilanteen mukainen toiminta). Muun häiriön sattuessa lopetetaan ammuntaa. **Ammuntaa ei uusita laukeamattoman tai häiriön takia.**
- Aserikon sattuessa ampuja voi vaihtaa aseensa ehjään vastaavanlaiseen PV:n aseeseen, esimerkiksi nimetyn varamiehen ase (ilman lisäkohdistuksia). Ampujan vaihtoon aserikko ei kuitenkaan oikeuta.
- Mikäli joukkueen ampuja loukkaantuu lähdössä ja/tai juoksumatkan aikana, eikä toinen joukkue ole vielä aloittanut ammuntaansa, **tulee ammunnan valvojan keskeyttää lähtö.** Jos joukkueella on varahenkilö käytettävissään, lähtö uusitaan normaalisti. Mikäli varahenkilöä ei ole, vastustaja saa erässä luovutusvoiton.

7.2. Tulos

- **Erän voittaa kaikki taulunsa nopeammin kaatanut joukkue.** Tasatuloksen ratkaisee jäljelle jääneiden patruunoiden määrä (suurempi määrä voittaa). Jos patruunamääräkin on sama, ratkaisee edellisen ammunnan tulos, pl. ensimmäinen kierros, jolloin sijoitus arvotaan tai ajan salliessa uusitaan.
- **Jos tauluja jää ylös, voittaa useamman taulun kaatanut joukkue.** Saman taulumäärän kaaduttua voittaa nopeammin kaikki patruunat ampunut joukkue, jonka kaikki ampujat ovat nostaneet kätensä ammunnan päättymisen merkiksi. Mikäli tämäkin on yhdenaikainen, ratkaisee edellisen ammunnan tulos.

7.3. Kilpailusuorituksen jälkeen

- Ammunnan johtajan käskyjen mukaan tyhjennetään ja tarkastetaan aseet ja lippaat, varmistetaan aseet, sekä kirjataan tulos ja mahdolliset jäljelle jääneet patruunat.
- Ampumarata-alueella asetta on kuljetettava lataamattomana ja varmistettuna, lipas irti aseesta.

8. Turvallisuus

Kilpailusääntöjen tai turvamääräysten rikkominen voi johtaa **huomautukseen, aikasakkoon** tai **kilpailusta poissulkemiseen** (päähtyneenä kilpaileminen, turvallisuutta vaarantava aseiden käsittely).

Sääntötulkinnoista ja rangaistuksista päättää kilpailun johto ja tuomarineuvosto (jury). Kilpailun järjestäjä huolehtii ja vastaa siitä, että kilpailusäännöt, turvamääräykset, hylkäysperusteet ja rangaistukset ovat kaikkien ampujien tiedossa ennen kilpailua.

Falling Plates –karsintakaavio 2.1. b)

Joukkueiden lkm	Lepääjien määrä	Ampuvien määrä
32	0	cup
31	1	30
30	2	28
29	3	26
28	4	24
27	5	22
26	6	20
25	7	18
24	8	16
23	9	14
22	10	12
21	11	10
20	12	8
19	13	6
18	14	4
17	15	2
16	0	cup
15	1	14
14	2	12
13	3	10
12	4	8
11	5	6
10	6	4
9	7	2
8	0	cup
7	1	6
6	2	4
5	3	2
4	0	cup
3	1	2



Falling Plates –karsintakaavio 2.1. b2)

”Lucky Looser” - pudotus/cup-kaavio:

*) 1 2 3 4 5

1	1		1		1		1		1	
2	2		2		2		2		2	
3	3		3		3		3		3	
4	4		4		4		4		4	
5	5		5		5					
6	6		6		6					
7	7		7							
8	8		8							
9	9		9							
10	10		10							
11	11									
12	12									
13	13									
14	14									
15	15									
16	16									
17	17									
18	18									
19										

Selityk-
set:

 Lepääjä
 Lucky Looser

1. Aika-ammunta -> paras ja huonoin aika vastakkain = ensimmäinen cup-kierros
*) Jos aika-ammunnassa on pariton määrä joukkueita, paras joukkue ”lepää”
2. Ensimmäisten parien voittajat + LL eli parhaalla ajalla edellisellä kierroksella pudonnut
Jos pareja on parillinen määrä, LL:a ei tarvita
3. Toisen kierroksen voittajat + LL
4. Kolmannen kierroksen voittajat + LL
5. Mitalikierrokset