

Haurin Kinkkukisa 2015

Osuva Albertinkatu

13–14.12.2015

Aseman nimi	Rata	Suunnittelija	Lks
Paistomittari	Osuva Albertinkatu	Mikael Hakkarainen	12
Hippulanvingutus 2015	Osuva Albertinkatu	Kimmo Veijalainen	14
Johan pomppas	Osuva Albertinkatu	Jere Hakanen	8
Nitkun natkun	Osuva Albertinkatu	Jere Hakanen	27
Vroom bassolla (bonus)	Osuva Albertinkatu	Jere Hakanen	8
		Laukauksia yht.	69

Laukaus kattoon, lattiaan tai seiniin johtaa hylkäykseen kilpailusta.

Käsittelyalue on ampumapaikkojen puoleisen pöydän luona, ojennetun käden etäisyydellä pöydästä. Käsittelyalueen sektori on pöytää lähinnä oleva lyhyt seinä. Aseita ei saa käsitellä taukotilassa, paitsi tarvittaessa purettuna. Purkaminen ja kokoaminen on tehtävä käsittelyalueella.

Asema 1, Paistomittari, 12 laukausta

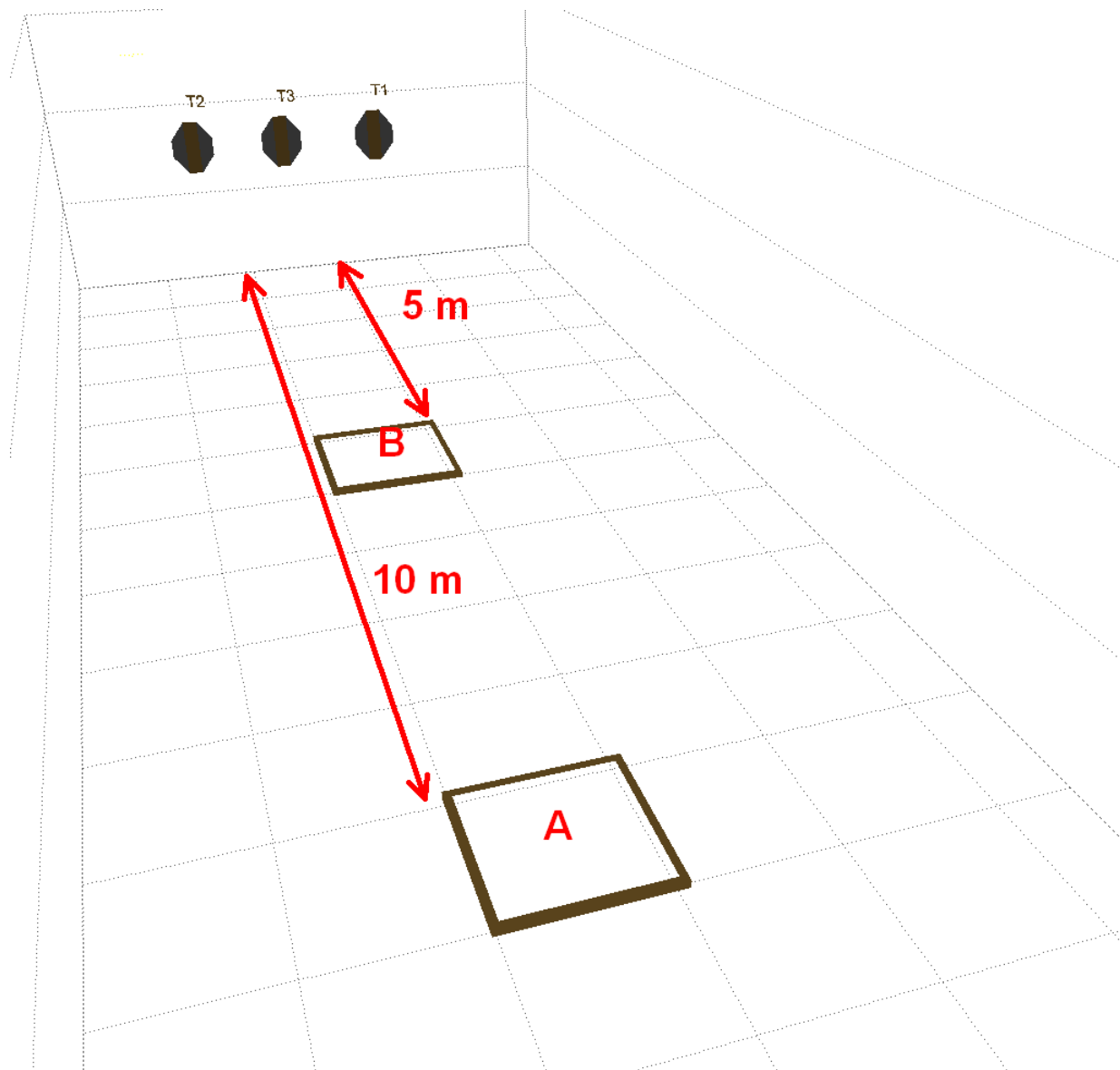
Lyhyt ohjelma, 3 ositettua IPSC-taulua

Toiminta ja ajanotto

Ammu äänimerkistä taulut alueelta A vapaalla tyyllillä ja uudelleen alueelta B heikommalla kädellä.

Lähtöasento ja asees valmiustila

Seisten rennosti kohti tauluja alueella A, ase lataamattomana kotelossa.



Asema 2, Hippulanvingutus 2015, 14 laukausta

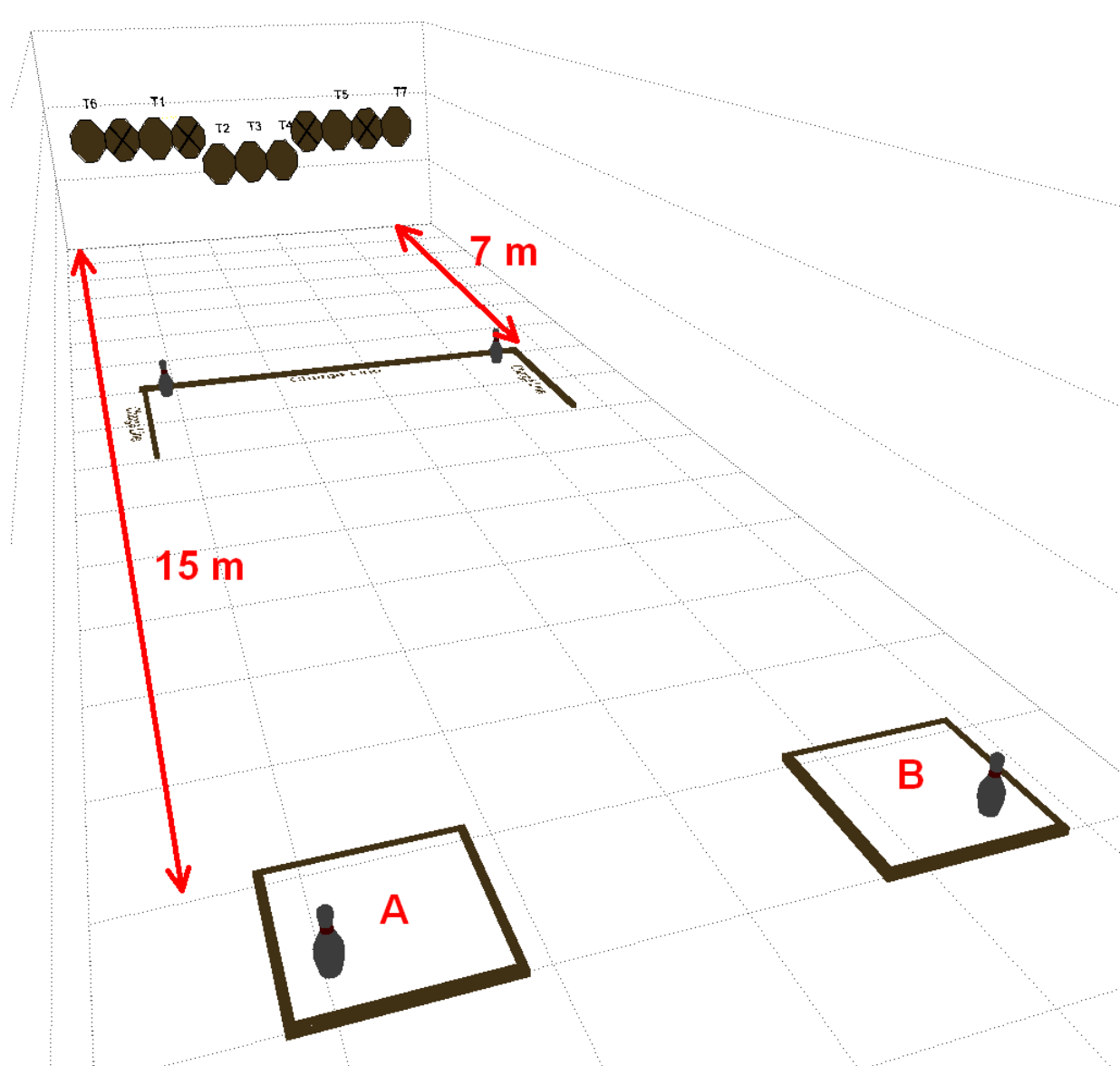
Keskipitkä ohjelma, 7 IPSC-taulua, sakkotauluja

Toiminta ja ajanotto

Ammu äänimerkistä taulut rikelinjoin rajatulta alueelta, kaada keilat ennen viimeistä laukausta ampumatta niitä. Jokaisesta kaatamatta jääneestä keilasta rangaistaan toimintavirheellä. Keilat ovat vaarallisia ampumasuuntia.

Lähtöasento ja aseasen valmiustila

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



Asema 3, Johan pomppas, 8 laukausta

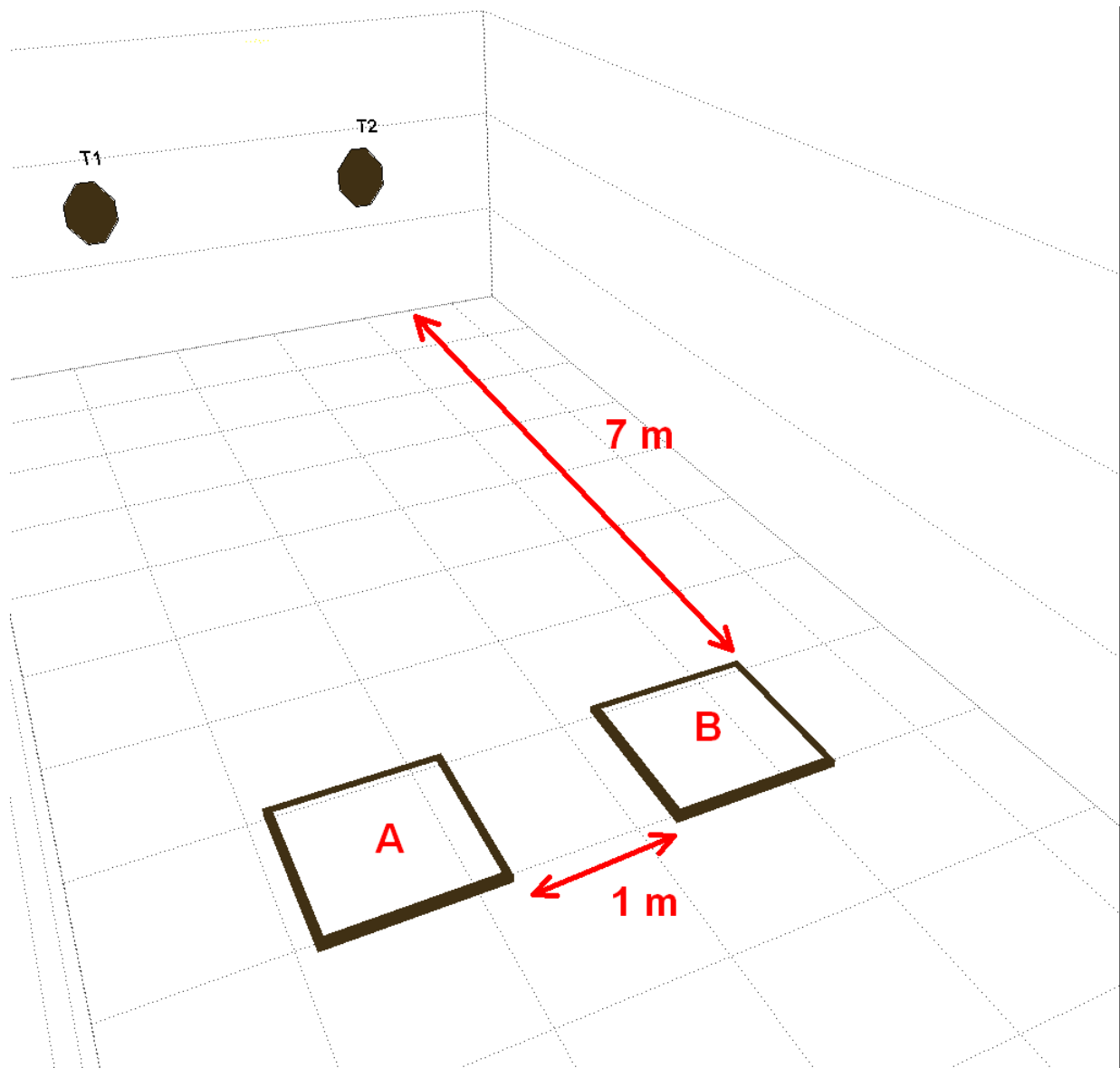
Lyhyt ohjelma, 2 IPSC-taulua

Toiminta ja ajanotto

Ammu äänimerkistä tauluja alueilta A ja B, vain yksi laukaus kullakin alueelta sinne saapumisen jälkeen. Ammuttuasi siirry viereiselle alueelle. Tauluista lasketaan 4 parasta osumaa kustakin. Jokaisesta yhtä useammasta laukauksesta vaihtamatta aluetta rangaistaan toimintavirheellä. Lähtöalueelta ei saa ampua ampumatta toiselta alueelta ensin.

Lähtöasento ja asevalmiustila

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



Asema 4, Nitkun natkun, 27 laukausta

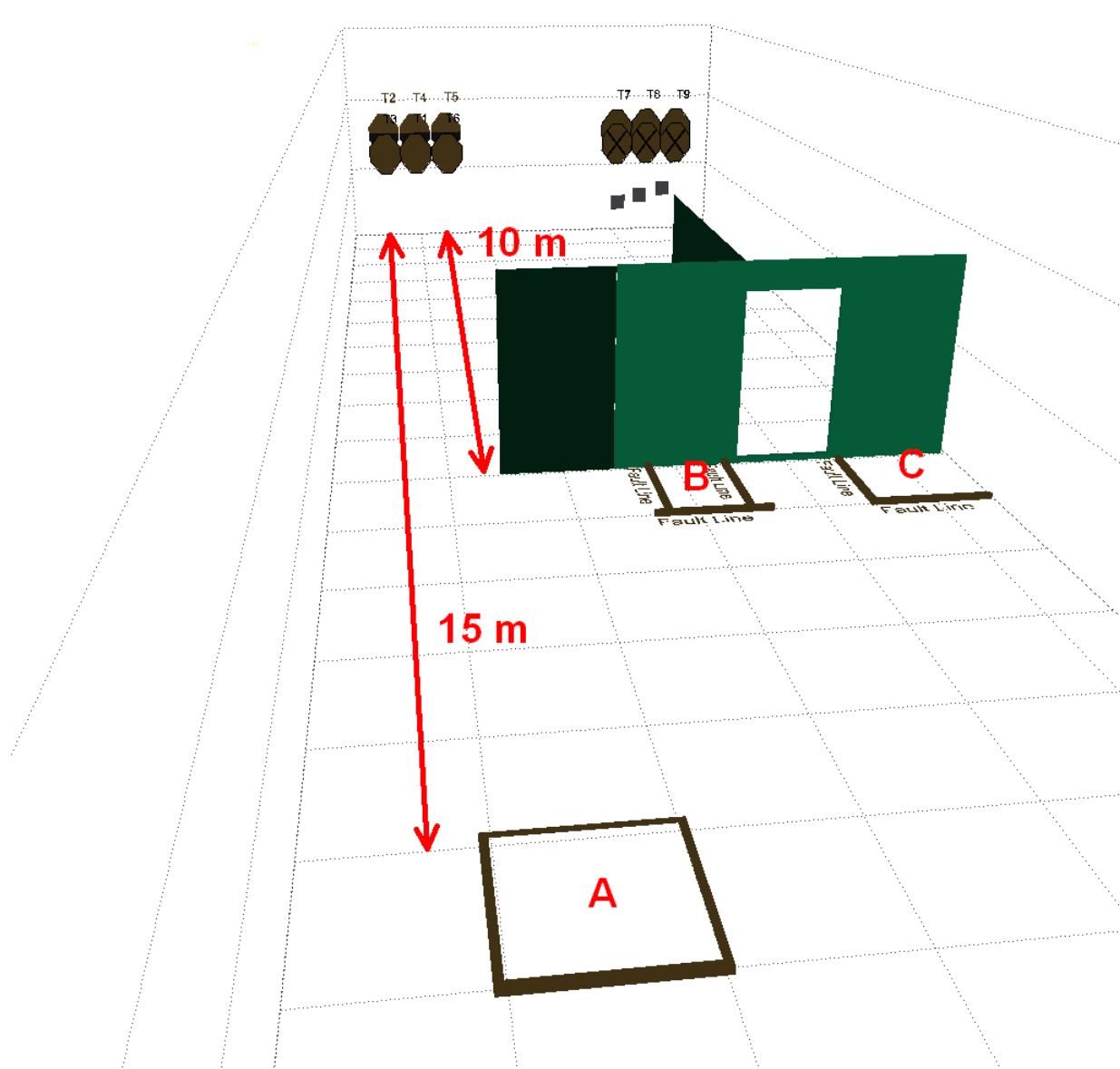
Pitkä ohjelma, 9 IPSC-taulua joista 3 ositettua, 3 synteettistä taulua, sakkotauluja

Toiminta ja ajanotto

Ammu äänimerkistä osittamattomiin tauluihin vähintään kaksi laukausta kuhunkin ja ositettuihin tauluihin vähintään yksi laukaus kuhunkin alueelta A, muut maalit alueelta B ja/tai C sekä uudestaan osittamattomiin tauluihin vähintään kaksi laukausta kuhunkin ja ositettuihin tauluihin vähintään yksi laukaus kuhunkin alueelta A.

Lähtöasento ja asean valmiustila

Seisten rennosti kohti tauluja alueella A, ase ladattuna kotelossa.



Asema 5 (bonusasema), Vroom bassolla, 8 laukausta

Lyhyt ohjelma, 4 IPSC-taulua, sakkotauluja

Toiminta ja ajanotto

Ammu äänimerkistä taulut alueelta A.

Lähtöasento ja aseasen valmiustila

Seisten rennosti kohti tauluja alueella A, ase ladattuna kotelossa.

