

KILPAILUOHJEET

AMPUMASUUNNISTUSKILPAILUT

INKOOSA 8.–9. KESÄKUUTA 2024



Kilpailukeskus

Ampumaradantie, Torp, Inko. Opastus tieltä 51 Torpin liittymästä. Pysäköinti 500 metrin päässä kilpailukeskuksesta.

Ampumarata

Alueen sisäampumaradoilla on toimintaa ja ne ovat ehdottomasti kiellettyä aluetta.

Kartta

Kartta Myrans (2017), päivitetty 04-05/2024 Jan Donnerin, Jori Arrakosken ja Mikael Donnerin toimesta, sekä uusi alue kartoitettu 04-05/2024 Jori Arrakosken toimesta (edellinen kartta 1989-90). Kartan mittakaava 1:10 000, nuorimmissa ja vanhemmissa sarjoissa 1:7 500, käyräväli 5 m. Paikoittelusuunnistuksessa mittakaava 1:7 500 kaikissa sarjoissa. Sprintissä ja sprinttaviestissä mittakaava 1:5 000.

Kilpailunvalvoja Daniel Forssell

Inkoo on yhteistyössä paikallisten seurojen kanssa kehittänyt läheistä urheilukeskustaan, ja nyt se tarjoaa erinomaiset mahdollisuudet kilpaillapäivitetyllä ja uudella kartalla sekä suhteellisen uudella ampumaradalla. Suunnistusradat tarjoavat monipuolisen ja vaativan kokemuksen, ja osallistujien välille voi syntyä eroja monella tavalla. Kilpailujen läpiviemiseen hyvissä olosuhteissa on hyvät edellytykset. Onnea kilpailuun!

Ratamestarin lausunto

Kilpailualueen karttakoostuu osittain vanhasta kartasta ("vanha osa" ison suon eteläpuolella), mutta suurimmaksi osaksi uudelleen kartoitetusta alueesta ("uusi osa" ison suon pohjoispuolella). Sekä maastotyyppi että kartoitustapa eroavat hieman toisistaan (eri kartoittajat) näillä alueilla. Erityisesti kivien kuvaus vaihtelee, ja paikoitellen kartalla saattaa olla melko pieniäkin kiviä. Kartalla on esitetty myös juurakoita vihreällä X:llä (IOF ISOM 2027 Symbol 217), joiden kuvaus (koko) myös hieman vaihtelee. Kilpailumaastossa on myös toinen erikoismerkki, musta X (IOF ISOM 2027 Symboli 531), jolla kuvataan frisbeegolf-korit ja heittopaikat. Maaston tässä osassa on myös jousiammuntatauluja, joita ei ole merkitty karttaan. Yleisesti ottaen maasto on nopeakulkuista ja hyväpohjaista, ja myös vaaleanvihreät alueet ovat suhteellisen hyväkulkuisia. Lähimpänä ampumarataa olevalla alueella on hyvin lähellä toisiaan olevia rastipisteitä, joten tarkista koodi huolellisesti. Huomaa, että kaikkien ratojen viimeinen rasti on hirviampumaradan suoja-alueella (keltainen muovinauha), mutta sitä ei tarvitse huomioida kilpailun aikana.

Kilpailunjohto

Kilpailun johtaja ja tulokset: Jori Arrakoski
Varakilpailunjohtaja ja ratamestari: Leif Haajanen
Ammunnanjohtaja: Dan Öhman, Otto von Frenckell
Paikoittelusuunnistusratamestari: Rafaela von Frenckell
Kuuluttaja: Mikael Andersson

Numerolaput

Vastat itse numerolappujen noutamisesta kilpailukeskuksen ilmoitustaululta. Mikäli numerolappu puuttuu, käy kysymässä infosta. Eri numerolaput la ja su. Palauttamatta jääneestä numerolapusta veloitetaan 20 €.

Leimausjärjestelmä

Emit. Kilpailukeskuksessa on Emit-nollausyksikkö, jossa voi tarkistaa Emitin toimivuuden. Vuokra-Emitin voi noutaa infosta. Kadonneesta Emitistä veloitetaan 60 €. Jokainen kilpailija vastaa Emitin toimivuudesta ja oikean Emit-numeron rekisteröinnistä. Emit-kortti muutokset tulee tehdä ennen lähtöä infossa. Emit-numeroa ei tarkisteta ennen lähtöä.

Emit-tarkistuslipukkeet ovat kilpailukeskuksen ilmoitustaululla sekä lähdössä.

Suunnistusradat

Rastimääritteet on painettu karttaan.

Ampumaradan ympäri on vedetty keltainen varoitusnauha vaarallisen alueen merkiksi. Nauhan saa ylittää viimeiselle rastille mentäessä ja lähdetäessä ampumaradalta suunnistusosuudelle. Nauhaa ei saa ylittää siellä missä karttaan on merkitty kielletty alue (nauha toimii käytännössä rajana).

Ampumaradan läheisyydessä rastipisteet voivat olla hyvin lähellä toisiaan. Tarkista koodinnumero!

Ratapituudet

Katso erillinen taulukko verkkosivuilta.

Lähtöajat ja tulospalvelu

Katso lähtöajat kilpailun kotisivulta, ingaif.fi. Tulokset julkaistaan kilpailun ilmoitustaululla ja järjestäjän kotisivulla. Protestiaika on 15 minuuttia julkaisusta.

Aseet ja asetarkastus

Aseet .22 long.

Järjestäjä voi tehdä pistokokein asetarkastuksia ennen kilpailua tai sen jälkeen. Ampumaradan toimihenkilö tarkastaa aseensa ennen sen poistamista ampumapaikalta. Lippaiden uudelleenlataus tapahtuu asetelineillä.

Kohdistuspaikat erillisen listan mukaisesti, joka löytyy kilpailun kotisivulta ja ampumapaikalta. Huomaa kaksi kohdistuserää sunnuntaiaamuna jossa nimetyt paikat ja eräjako.

Aseteline ja varusteet

Aseta aseesi asetelineeseen päivän kilpailunumeron mukaiselle paikalle.

Kilpailijan lähdössä kantamat varusteet tulee kuljettaa koko kilpailun ajan maaliin asti. Kartta, kompassi, mahdolliset silmälasit ym. tulee kuljettaa kilpailun kaikissa osissa eikä niitä saa jättää asepaikalle sakkokierrosten tai maalintulon yhteydessä. Vain ase, patruunat, käsiremmi ja kuulosuojaimet saa säilyttää asepaikalla. Jos käsiremmi ja kuulosuojaimet säilytetään asepaikalla, niiden tulee olla siellä myös juoksukierrosten, mahdollisten sakkokierrosten ja maalintulon aikana. Asevaljaat eivät ole sallittuja.

Ase on kannettava piipusta siten, että piippu osoittaa suoraan ylöspäin, kun ei olla ampumamatolla. Lukon tulee olla auki.

Kun kilpailija ei ole ampumamatolla, hän kantaa asetta piipusta kiinni pitäen, piipun osoittaessa suoraan ylöspäin ja aseon lukko on auki.

Sarjat H/D14 ja H/D16 ampuvat kaikki ampumapaikat makuulta pieniin tauluihin. Sarjassa H/D14 saa käyttää asetukea. Jos aseiden kantamiseen tarvitaan apua, tästä tulee keskustella ammunnan johtajan kanssa ennen kilpailuja. Auttajan tulee juosta samalla tavalla kuin kilpailijat eikä hän saa liikkua vapaasti auttaessaan nuorta kilpailijaa.

Ammuntavaihe

Saapuessaan ampumapenkalle kilpailija ilmoittaa, ampuuko hän pystystä vai makuulta. Toimitsijat ampumaradalla merkitsevät kilpailijan karttaan osumat.

Kilpailija vastaa myös siitä, että ampuu oikeaan tauluun.

Muista avata aseon piippusuojaus ENNEN kuin lipas työnnetään paikalleen.

Jos ampumaradalla ei ole vapaita paikkoja, odotetaan vuoroa odotusalueella, kunnes seuraava paikka vapautuu. Leimaa sisään ja ulos odotusalueelta ampumapaikan toimitsijoiden käskystä. Leimaamiset ovat kilpailijan vastuulla. Aika odotusalueella vähennetään kilpailuajasta.

Juoma

Juomat voi asettaa ampumapaikalle osoitettuun paikkaan.

WC ja peseytyminen

Baja-majoja löytyy kilpailukeskuksesta. Lauantain lähtöpaikalla ei ole käymälöitä. Pukuhuoneet ja suihkut ovat Inkoon hyvinvointikeskuksessa, Museotie 7, sisäänkäynti lounaispäästä. Ovikoodi löytyy kilpailukeskuksen ilmoitustaululta.

Kioski

Kilpailukeskuksessa on kahvila, jossa myydään lämmintä ruokaa.

Kilpailun jury

Ilmoitetaan ilmoitustaululla ennen kilpailua/kilpailun aikana.

Palkintojenjako

Kilpailukeskuksessa kyseisen kilpailun jälkeen.

Kohdistus ja ensimmäinen lähtö

Lauantai: klo 11 – 11.45. Ampumapaikan läpikäynti klo 11.50. Ensimmäinen lähtö klo. 12.20.

Sunnuntaiaamu: Erä 1 (aikaisemmin lähtevät) 9.00–9.35. Ampumapaikan läpikäynti klo. 9.40. Erä 2 (myöhemmin lähtevät) 9.50–10.25. Ensimmäinen lähtö 10.40. Erälista nähtävillä ampumapaikalla.

Sunnuntai-iltapäivä: klo 14 – 14.30. Ampumapaikan läpikäynti klo 14.30. Ensimmäinen erä, sarjat D100, H100, H120 ja H140, lähtee klo 14.45 Toinen erä, sarjat H ja H80, lähtee klo 15.00.

Lauantai 8. kesäkuuta 2024

Normaali maailmancupin osakilpailu 7 ja Lapua Cupin osakilpailu 3.

Lähtö

Ensimmäinen lähtö klo. 12.20. Kilpailukeskuksesta viitoitettu reitti lähtöön, 1,4 km.

Päällysvaatteet

Voidaan jättää lähtöpaikalle. Kuljetetaan takaisin kilpailukeskukseen, kun kaikki ovat lähteneet.

Kilpailun kulku

Paikoittelusuunnistus – suunnistus – makuuammunta 10 laukausta – suunnistus – pystyammunta 10 laukausta – maaliin.

Ohiammuttua laukausta kohti lisätään kaksi minuuttia.

Paikoittelusuunnistus-lenkki on noin 3 km jossa 10 rastia, joista 5 on omaa pistettä (sininen lippu) ja 5 tähystys pistettä (keltainen lippu ja suunnistusrasti radan ulkopuolella).

Sarjoilla H/D14, H/D16, H/D70 on lyhennetty paikoittelusuunnistusrata, joka on noin 2 km. Lyhennetyllä radalla on 6 rastia, joista 3 omaa pistettä (sininen lippu) ja 3 tähystys pistettä (keltainen lippu ja rastilippu radan ulkopuolella).

Paikoittelusuunnistus

Paikoittelun mallirastit ja nauhoitukset ovat näytillä kilpailukeskuksessa. Maastossa on myös merkintöjä punavalkoisella muovinauhalla, erityisesti kohdissa, joissa rata haarautuu. Tämän muovinahan tarkoitus on herättää juoksijan huomion.

Paikoittelusuunnistusrata on aluksi yhteinen sekä pitkälle että lyhyelle radalle. Neljän rastin jälkeen radat erkaantuvat. Pitkä rata kääntyy vasemmalle ja lyhyt oikealle. Ole tarkkana, että seuraat omaa nauhoitustasi oikeaan suuntaan.

Radat yhtyvät jälleen pitkän radan kahdeksannen rastin jälkeen. Lyhyt rata tulee oikealta ja pitkä vasemmalta. Ole tarkkana, että seuraat nauhoitusta oikeaan suuntaan. Kaksi viimeistä rastia on numeroitu eri tavalla radasta riippuen, ja rasti on merkitty "PITKÄ RATA 9 – LYHYT RATA 5".

Muista:

- Seuraa aina nauhoitusta.
- Reitillä taaksepäin liikkuminen on kielletty.
- Paikottelun aikana ei saa puhua kenellekään.
- Poistuttuaan rastikarsinnasta siihen ei saa palata.
- Kilpailija merkitsee rastin karsinassa ja vetää kartan kääntöpuolelle järjestäjän kynällä viivan merkitsemästään reiästä rastia vastaavaan järjestysnumeroon (ei ympyrää).

Jokainen täysi virhemilli aiheuttaa 1 min lisäajan loppuajkaan, kuitenkin enintään 10 min per rasti. Vain kynällä merkatut neulanpistot mitataan.

Mittakaava kaikissa sarjoissa 1:7 500.

Juoma

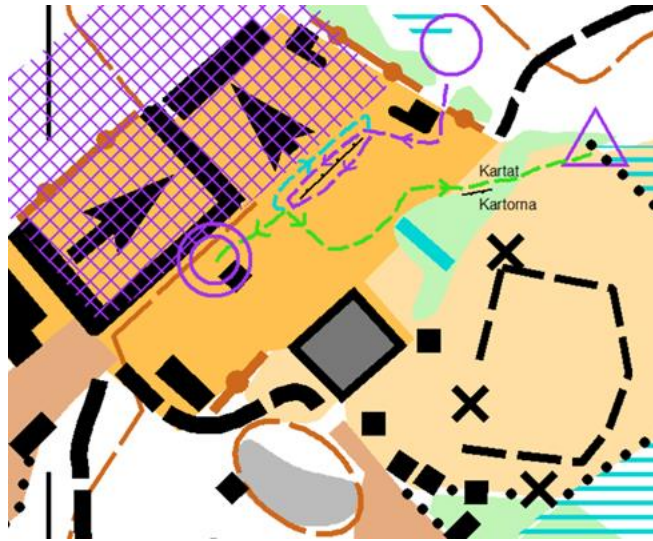
Vettä on saatavilla kartan vaihdon kohdalla siirryttäessä paikoitteluosuudelta suunnistusosuudelle.

Suunnistusosuus

Muista leimatta, kun tulet paikoitteluosuudelta kartanvaihtoon. Tämän jälkeen otat ensimmäisen suunnistusosuuden kilpailunumeroasi vastaavan kartan ja jatkat K-pisteelle.

Toisen suunnistusosuuden kartta saadaan vähän ennen K-pistettä makuuammunnan jälkeen. Kaikki kartat ovat numeroitu kilpailijan kilpailunumeron mukaan. Ole tarkkana ja ota oikea kartta!

Toiminta kilpailukeskuksessa



- Saapuva juoksija (violetti) juoksee asetelineelle ja ottaa aseensa.
- Ampuminen (sininen), juoksija kääntyy oikealle ampumapenkalle ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15–9 pysty, radat 8–1 makuu juoksusuunnassa). Ensimmäisen suunnistuslenkin jälkeen makuu, toisen jälkeen pysty.
- Ammunta, 10 laukausta kahdessa sarjassa, 5 laukausta kerrallaan. Pyydä toimitsijaa virittämään taulu uudelleen 5 laukauksen jälkeen.
- Ammunnan jälkeen juoksija vie aseensa asetelineeseen omalle paikalleen (violetti).
- Asetelineen jälkeen juoksija kääntyy toiselle lenkille makuuammunnan jälkeen tai maaliin pystyammunnan jälkeen (vihreä).
- Kartat toiselle suunnistusosuudelle saadaan hieman ennen K-pistettä, ota kartta oikealla numerolla!
- Muista maalileimaus.

Sunnuntai 9. kesäkuuta 2024 aamupäivä

- D/H Sprintti IBOF sääntöjen mukaisesti Maailmancupin osakilpailuna 8, Lapua Cupin osakilpailuna 4 ja RESULin henkilökohtaisina mestaruuskilpailuna (Reserviläisurheiluliitto ry).
- Sprinttirata juostaan myös sarjoissa H14, D14, H16 ja D16, jotka ampuvat pieniin tauluihin makuulta. Sarjassa 14 saa käyttää ampumatukea.
- Muut sarjat kilpailevat RESULin henkilökohtaisilla matkoilla Lapua Cupin osakilpailuna 4 ja RESULin henkilökohtaisina mestaruuskilpailuina.

Mittakaava 1:5 000 sarjoissa H, D, H14, D14. Muuissa sarjoissa 1:7500.

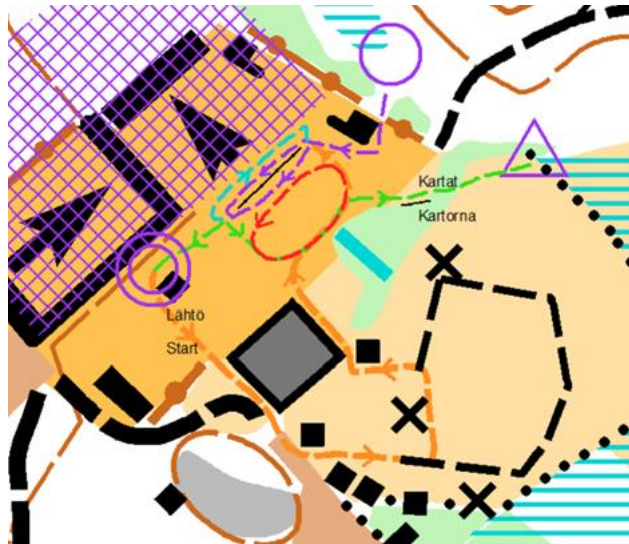
Kilpailun kulku

- Sprinttikilpailu (sarjat H/D, H/D14 ja H/D16). Suunnistus – makuuammunta 5 laukausta – mahdolliset sakkokierrokset – suunnistus – pystyammunta 5 laukausta – mahdolliset sakkokierrokset – maaliin. Sarja H juoksee pidemmän sakkokierroksen. Juoksijat vastaavat itse oikeasta kierrosmäärästä.

- RESUL-kilpailu (kaikki muut sarjat): juoksu 300m – 5 laukausta makuulta – juoksu 300m – 5 laukausta makuulta – suunnistus – 5 laukausta pystystä – juoksu 300m – 5 laukausta pystystä – juoksu maaliin.

Jokaisesta ohiammutusta laukauksesta tulee 1 minuutin aikasakko.

Toiminta kilpailukeskuksessa



- Kaikki sarjat lähtevät kilpailukeskuksesta. Ensimmäisen suunnistusosuuden kartta saadaan lähtöpaikalla.
- Kaikki RESUL sarjalaiset juoksuosuudet oranssia lenkkiä pitkin. Sprinttisarjalaiset kääntyvät heti lähdöstä kohti K-pistettä (vihreä), kun taas RESUL-sarjat kääntyvät kohti penkaa ja asepaikkoja juoksuosuuksien jälkeen.

Sprinttisarjoille:

- Ensimmäisen suunnistusosuuden jälkeen juoksija saapuu ampumapaikalle (violetti), juoksee asetelineelle ja ottaa aseensa.
- Ammunta (sininen), juoksija kääntyy oikealle ampumapenkalle ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15-X pysty, radat X-1 makuu juoksusuunnassa, huomioi, että X voi muuttua kilpailun aikana ja on merkitty valkoisella muovikanisterilla).
- Ammunnan jälkeen juoksija vie aseensa asetelineeseen omalle paikalleen (violetti).
- Tämän jälkeen juoksija seuraa viitoitusta kohti sakkorinkiä (vihreä) ja suorittaa sakkokierroksen jokaisesta ohiammutusta laukauksesta (punainen). Jokaisella sakkokierroksella leimataan pihtileimasimella tyhjään ruutuun kartalla.
- Mahdollisten sakkokierrosten jälkeen juoksija juoksee kohti K-pistettä (vihreä) ja ottaa toisen suunnistusosuuden kartan ennen K-pistettä.
- Toisen suunnistusosuuden jälkeen juoksija saapuu ampumapaikalle (violetti), juoksee asetelineelle ja ottaa aseensa.
- Ammunta (sininen), juoksija kääntyy oikealle ampumapenkalle ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15-X pysty, radat X-1 makuu juoksusuunnassa, huomioi, että X voi muuttua kilpailun aikana ja on merkitty valkoisella muovikanisterilla).
- Ammunnan jälkeen juoksija vie aseensa asetelineeseen omanlle paikalleen (violetti).

- Tämän jälkeen juoksija seuraa viitoitusta kohti sakkorinkia (vihreä) ja suorittaa sakkokierroksen jokaisesta ohiammutusta laukauksesta (punainen). Jokaisella sakkokierroksella leimataan pihtileimasimella tyhjään ruutuun kartalla.
- Tämän jälkeen juoksija juoksee maaliin (vihreä).
- Maalileimaus.

RESUL-sarjoille:

- RESUL-sarjat, 300 metrin juoksun (oranssi) jälkeen kilpailija juoksee asetelineelle ja ottaa aseensa.
- Makuuammunta (sininen), juoksija kääntyy oikealle ampumapenkalle ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15-X pysty, radat X-1 makuu juoksusuunnassa, huomioi, että X voi muuttua kilpailun aikana ja on merkitty valkoisella muovikanisterilla).
- Ammunnan jälkeen juoksija vie aseensa omalle paikalleen (violetti).
- RESUL-sarjat joksevat 300 metrin lenkin (oranssi) toiselle makuuammunnalle.
- RESUL-sarjat juoksevat asetelineelle aseensa.
- Makuuammunta (sininen), juoksija kääntyy oikealle ampumapenkalle ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15-X pysty, radat X-1 makuu juoksusuunnassa, huomioi, että X voi muuttua kilpailun aikana ja on merkitty valkoisella muovikanisterilla).
- Seuraavaksi juoksija kääntyy suunnistusosuudelle makuuammunnan jälkeen.
- Saapuva juoksija (violetti) juoksee asetelineelle ja ottaa aseensa.
- Pystyammunta (sininen), juoksija kääntyy oikealle ampumapenkalle ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15-X pysty, radat X-1 makuu juoksusuunnassa, huomioi, että X voi muuttua kilpailun aikana ja on merkitty valkoisella muovikanisterilla).
- Ammunnan jälkeen juoksija vie aseensa omalle paikalleen (violetti).
- RESUL-sarjat juoksevat 300 metrin lenkkiän (oranssi) toiselle pystyammunnalle.
- RESUL-sarjat juoksevat asetelineelle ottavat aseensa.
- Pystyammunta (sininen), juoksija kääntyy oikealle ampumapenkalle ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15-X pysty, radat X-1 makuu juoksusuunnassa, huomioi, että X voi muuttua kilpailun aikana ja on merkitty valkoisella muovikanisterilla).
- Ammunnan jälkeen juoksija jättää aseensa omalle paikalle (violetti).
- Tämän jälkeen juoksija juoksee maaliin ja leimaa maalissa (vihreä).

Sunnuntai 9. kesäkuuta 2024 iltapäivä

Viestikilpailu (parsprintti) RESUL-mestaruuskilpailuna

Erä 1 sarjat D100, H100, H120 och H140, lähtö klo. 14.45, Erä 2 sarjat H ja H80 lähtö klo. 15.00. Kartta 1:5 000.

Kilpailun kulku

Parisprintti: Juoksu 300 m – makuuammunta 5 laukausta (kolme varalaupatruunaa) – mahdolliset sakkokierrokset – suunnistus – pystyammunta 5 laukausta (kolme varalaupatruunaa) – mahdolliset sakkokierrokset – vaihto toiselle juoksijalle, joka juoksee maaliin oman samanlaisen suorituksensa jälkeen.

Sakkokierrokset

Kaikki juoksevat yhden sakkokierroksen jokaista ohiamuttua laukausta kohden. Jokaisella sakkokierroksella juoksija leimaa pihtileimasimella karttaan tyhjään ruutuun. Juoksijat ovat vastuussa oikean kierrosmäärän suorittamisesta.

Toiminta kilpailukeskuksessa



- Lähtö on lähellä maalia. Ensimmäisen suunnistusosuuden kartta saadaan lähdössä.
- Kaikki sarjat juoksevat oranssia reittiä ja kääntyvät kohti ampumapenkkä ja asetelinettä.
- Juoksija juoksee asetelineelle ottaa aseensa.
- Makuutauluammunta (sininen), juoksija kääntyy oikealle kohti ampumapenkkä ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15-X pysty, radat X-1 makuu juoksusuunnassa, huomioi, että X voi muuttua kilpailun aikana ja on merkitty valkoisella muovikanisterilla).
- Suoritettuaan ammunnan juoksija vie aseensa asetelineen omalle paikalleen (violetti).
- Tämän jälkeen juoksija seuraa viitoitusta kohti sakkokierrosta (vihreä) ja suorittaa yhden sakkokierroksen jokaista ohilaukausta kohden (punainen). Jokaisella sakkokierroksella leimataan pihtileimasimella tyhjään ruutuun kartalla.
- Mahdollisten sakkokierrosten jälkeen juoksija juoksee kohti K-pistettä (vihreä) ja aloittaa suunnistusosuuden.
- Suunnistusosuuden suoritettuaan juoksija saapuu asetelineille (violetti) ja ottaa aseensa.
- Pystyammunta (sininen), juoksija kääntyy oikealle kohti ampumapenkkä ja valitsee oikean ampumapaikan (radat 15-X pysty, radat X-1 makuu juoksusuunnassa, huomioi, että X voi muuttua kilpailun aikana ja on merkitty valkoisella muovikanisterilla).
- Suoritettuaan ammunnan juoksija ottaa aseensa ja palauttaa aseensa omalle paikalleen (violetti).

- k. Tämän jälkeen juoksija seuraa viitoitusta kohti sakkokierrosta (vihreä) ja suorittaa yhden sakkokierroksen jokaista ohilaukausta kohden (punainen). Jokaisella sakkokierroksella leimataan pihtileimasimella tyhjään ruutuun kartalla.
- l. Tämän jälkeen juoksija juoksee maaliin (violetti).
- m. Maalileimaus.
- n. Vaihto tapahtuu maalileimauksen jälkeen.
- o. Toisen osuuden juoksija suorittaa samat toimenpiteet kuin ensimmäisen osuuden juoksija.

**INGÅ IF KIITTÄÄ MAANOMISTAJIA SEKÄ SPONSOREITAMME,
KILPAILIJOITA UNOHTAMATTA**



Termnova Ingå

