

Four Gun Tactical (4GT) säännöt v.1.2.

DISCLAIMER

Säännöt ovat vielä versiossaan 1.2.

Säännöt eivät vielä kata kaikkia mahdollisia kilpailussa ilmeneviä tilanteita, joten uusien asioiden ilmetessä, sovelletaan sääntöjä kilpailupaikalla ja epäselvyydet kirjataan tulevaa sääntöversion päivittämistä varten.

1. Johdanto

- 1.1. Four Gun Tactical (myöhemmin 4GT) on alun perin Aseseppäin ampumaseuran ry:n vuonna 2019 kehittämä toiminnallinen ampumaurheilulaji, minkä tarkoituksena on tuoda yhteen toiminnallisesta ampumaurheilusta kiinnostuneita ihmisiä.
- 1.2. Lajin tarkoituksena on myös kehittää osallistujien ampumataittoa ja turvallista aseenkäsittelyä.
- 1.3. 4GT kilpailuihin voi osallistua urheiluampujat, joilla on esimerkiksi 4GT, SRA, IPSC, IDPA tai muu vastaava turvallista ampumataittoa osoittava voimassa oleva lisenssi.
- 1.4. Näitä sääntöä tulee noudattaa kaikissa 4GT-kilpailuissa.

2. Yleiset periaatteet

- 2.1. Sallitut aseet ja varusteet.
- 2.2. 4GT kilpailuissa käytetään aseina itselataavaa pistoolia, revolveria, itselataavaa kertatulikivääriä, mitä tahansa haulikkoja ja "tarkka-ampujakivääriä", mikä voi olla mikä tahansa optiikalla varustettu itselataava kertatuli tai lippaallinen kertatuli kivääri.
- 2.3. Aseiden täytyy olla kunnoltaan sellaisia, että niillä on turvallista ampua ja kilpailla.
- 2.4. Muiden varusteiden täytyy olla käytännöllisiä, kenttäkelpoisia ja turvallisia.
- 2.5. Aseista ja varusteista tarkemmin luvussa 4.
- 2.6. Kilpailijat eivät saa yrittää kiertää sääntöjä tai saavuttaa etua käyttämällä kiellettyjä varusteita, laitteita tai tekniikoita.
- 2.7. Kilpailijat pidättyvät epäurheilijamaisesta käytöksestä.
- 2.8. Kilpailun rasteilla on "ilma-ammunta" ja rastin vaiheiden harjoittelu etukäteen kielletty.
- 2.9. Rasteilla on käytettävä suojaa silloin kun se on mahdollista. Suojia ovat esim. rasteille rakennetut seinää kuvaavat rakenteet, tynnyrit yms.
- 2.10. Rastin saa ampua uudestaan, jos suorituksen aikana ilmenee rata-laitehäiriö, tai tuomari häiritsee ampujan suoritusta.
- 2.11. Rastit voidaan suunnitella siten, että ne mittaavat suorittajan ampumataittoa, fyysistä kuntoa ja paineensietokykyä

3. Turvallisuussäännöt

- 3.1. Turvallisen aseenkäsittelyn periaatteita on aina noudatettava 4GT kilpailualueella ja kilpailun aikana.
- 3.2. Turvallisen aseenkäsittelyn neljä peruseriaatetta ovat:
 - Kaikki aseet ovat aina ladattuja
 - Älä koskaan osoita aseella sellaista, mitä et ole valmis ampumaan. "Laser" sääntö
 - Pidä sormi pois liipaisimelta, kunnes olet valmis ampumaan maalia.
 - Tiedä kohteesi ja mitä sen takana on.

3.3. Aseen vaarallinen käsittely

3.3.1. Aseen vaarallisesta käsittelystä seuraa kilpailusta hylkääminen (DQ eli disqualification)

3.4. Aseen vaaralliseksi käsittelyksi luetaan mm:

- Kenen tahansa henkilön, ml. ampujan itsensä vaarantaminen. Tämä tarkoittaa esim. itsensä tai muun henkilön osoittamista ladatulla tai lataamattomalla aseella. Osoittaminen (l. "sviippaaminen" = "swiping") tarkoittaa sitä, että ase on piippu hetkellisestikin osoittaa ampujan tai muun henkilön ruuminosaa, esim. kättä.
- Pistoolin koteloinnin aikana tapahtuva ampujan oman jalan osoittaminen ei ole hylkäysperuste, kunhan ampujan sormi ei ole liipaisinkaaren sisäpuolella.
- Aseella piipun osoittaminen turvarajojen ulkopuolelle (esim. vallin yli)
- Minkä tahansa muun kuin rastilla maaliksi osoitetun kohteen ampuminen.
- Laukaus:
 - o Aseen ollessa kotelossa tai suojuksessa
 - o Laukauksen osuminen ampujan taakse (up range)
 - o Ampuminen alle 2 metrin päähän ampujasta itsestään. Tätä ei sovelleta jos rastille on asetettu maali alle kahden metrin päähän ampumapaikasta alaviistoon.
 - o Vallin yli
 - o "Lataa ja varmista", "Liikkuvat taakse", "Tyhjä laukaus", "Kotelo"- käskyjen aikana
 - o Ennen äänimerkkiä
 - o Siirrettäessä asetta kädestä toiseen
 - o Asetta käsitellessä muualla kuin rastin suoritusalueella
- Aseen ottaminen kotelosta tai suojuksesta
 - o Aseenkäsittelyalueen tai rastin ulkopuolella.
 - o Muualla ilman tuomarin tai vastaavan henkilön kehotusta.

3.5. Aseen pudottaminen

- Aseen pudottaminen tai sen putoamisen aiheuttaminen "lataa ja varmista"-komennon, rastin suorituksen, lataamisen tai häiriönpoiston tai "liikkuvat taakse"-komennon aikana aiheuttaa kilpailusta hylkäämisen. Jos ampuja pudottaa aseensa, tuomari antaa "Seis-käskyn" ja nostaa aseensa, varmistaen sen tyhjäksi ja ojentaa sen takaisin ampujalle. Ampuja hylätään kilpailusta.
- Jos ampuja pudottaa tai aiheuttaa ladatun tai lataamattoman aseensa putoamisen rastin alueella, ampuja hylätään kilpailusta.
- Jos ampuja pudottaa aseensa rasti ulkopuolella, aseensa saa nostaa ainoastaan kilpailun tuomari. Tuomarin on varmistettava, että ase on lataamaton. Jos putoamiseen ei liity muuta sääntörikkomusta, kilpailijaa ei hylätä kilpailusta.

3.6. Ladattu ase

3.6.1. Ase katsotaan ladatuksi mikäli:

- Aseen patruunapesässä on patruuna
- Aseeseen on kiinnitetty patruunoita sisältävä lipas tai latauslaite, tai aseensa kiinteässä makasiinissa on patruunoita.

3.7. Suojavälineet

- 3.7.1. Kaikkien rata- ja ampuma-alueella olevien kilpailijoiden ja toimihenkilöiden on käytettävä näkö- ja kuulosuojauksia. Vastuu näkö- ja kuulosuojauksen käyttämisestä on kilpailijalla tai katsojalla itsellään.
- 3.7.2. Tuomari keskeyttää rastin suorituksen, mikäli havaitsee, että kilpailijalla ei ole vaadittavat suojat päällä. Kilpailija saa aloittaa rastin uudelleen tässä tapauksessa.
- 3.7.3. Jos suojalasit tai kuulosuojaimet putoavat kilpailijan päästä kesken rastin suorittamisen, saa kilpailija aloittaa rastin alusta.

- 3.7.4. Jos kilpailijan katsotaan tahallaan pudottaneen suojalasit tai kuulosuojaimet saadakseen ampua rastin uudelleen, hänet hylätään kilpailusta.
- 3.8. Aseen toimintakunto
- 3.8.1. Kuten aiemmin on todettu, käytettävän aseenn tulee olla kunnossa ja turvallinen ampua. Sama koskee ampumatarvikkeita (patruunoita).
- 3.8.2. Vastuu aseenn ja ampumatarvikkeiden kunnosta on kilpailijalla itsellään.
- 3.8.3. Jos kilpailun johtaja katsoo, että käytettävä ase tai ampumatarvike ei ole turvallinen ja/tai kunnossa, hän saa kieltää kyseisen aseenn tai ampumatarvikkeen käytön kilpailussa.
- 3.8.4. Jos aseeseen tulee kesken kilpailun vika, mikä estää suorituksen ja/tai patruunoiden poistamisen aseesta, on kilpailijan ilmoitettava asiasta rastin tuomarille, joka määrää parhaaksi katsomansa toimintatavan aseenn vaarattomaksi tekemiseksi.
- 3.9. Sormet
- 3.9.1. Kilpailijan on pidettävä sormi selvästi pois liipaisinkaaren sisäpuolelta ja liipaisimelta:
- Aseen lataamisen
 - Patruunoiden poistamisen
 - Aseen vetämisen kotelosta tai suojuksesta
 - Aseen koteloinnin
 - Liikkumisen (ellei samalla ammu maalia kohti)
 - Häiriön poiston aikana.
 - Jos tuomari havaitsee sormivirheen, hän huomauttaa kilpailijaa sanomalla "sormi". Ensimmäisestä sormivirheestä annetaan aikasakko. Toinen virhe johtaa kilpailusta hylkäämiseen.
 - Sormivirheet merkitään ampujan tulostaulukkoon.
- 3.10. Aseen kuljettaminen ampuma-alueella
- 3.10.1. Aseet tulee kuljettaa ampuma-alueella aina lataamattomina ja varmistettuina. Pistoolia tai revolveria saa kuljettaa lataamattomana ja ilman lipasta kotelossa. Pitkät aseet (kiväärit ja haulikot) kuljetetaan rastien välillä suojuksessa tai siten, että piippu osoittaa suoraan ylöspäin osoittamatta kuitenkaan ampujaa.
- 3.10.2. Lippaita tai latauslaitteita saa kuljettaa täytettynä rastien välissä kunhan ne ovat irrallaan aseesta.
- 3.11. Ampumasektorit
- 3.11.1. Ampumasektorit määrittävät turvallisen aseennkäsittelyn rajat rastin suorittamisen aikana. Sektorit merkitään rastilla selvästi, esimerkiksi ratarakentein, pylväin tai muulla vastaavalla tavalla. Sektorit tulee tuoda selkeästi ilmi rastin kuvauksen aikana.
- 3.11.2. Jos sektoreita ole muuten merkitty, ja rastin sijainti sen muuten turvallisesti mahdollistaa, on ampumasektori 180 astetta.
- 3.12. Käsittelyalueet
- 3.12.1. Käsittelyalueet ovat rastien läheisyydessä sijaitsevia, selvästi käsittelyalueeksi merkittyjä alueita, minkä sisäpuolella voi asetta käsitellä, esim. ottamalla pois suojuksesta, koteloimalla tms. Alueella voi myös harjoitella tähtäinkuvan ottoa tai laukaisua.
- 3.12.2. Käsittelyalueella tulee olla merkittynä turvallinen suunta, mihin aseiden piippujen on koko ajan osoitettava.
- 3.12.3. Käsittelyalueella saa käsitellä TYHJIÄ lippaita ainoastaan silloin, kun niitä ottaa pois suojuksesta tai laukusta ja laittaa niitä kantolaitteeseen.
- 3.12.4. Käsittelyalueella ei saa käsitellä mitään ampumatarvikkeita tai klikkipatruunoita.
- 3.12.5. Käsittelyalueella ei saa harjoitella lippaan vaihtoa.

- 3.12.6. Käsittelyalueella saa suorittaa purkaa aseensa ja tehdä huoltotoimenpiteitä, edelliset kohdat huomioon ottaen.
- 3.12.7. Käsittelyalueella saa tuomarin läsnä ollessa poistaa aseesta patruunan, mikä on jäänyt aseeseen toimintahäiriön takia.
- 3.12.8. Näiden sääntöjen rikkominen johtaa kilpailusta hylkäämiseen.
- 3.13. Ratakomennot
- 3.13.1. GT ratakomennot pohjaavat Suomen puolustusvoimien ampumaratakomentoihin, sillä ne ovat suurimmalle osalle suomalaisista urheiluampujista jo valmiiksi tuttuja. Ratakomentojen kieli on suomi.
- 3.13.2. Komennot ovat seuraavat:
- Ammutaan, suojatkaa näkö ja kuulo
 - o Osoittaa, että rastilla aletaan ampua. Ampujan, odottajien, katsojien ja toimitsijoiden tulee suojata kuulonsa ja laittaa suojalasis päähän.
 - Lipas kiinnitä, lataa ja varmista
 - o Rastin suorittaja saa kiinnittää lippaan aseeseensa ja laittaa patruunan pesään. Jos TA-rastilla käyttää pulttilukkoista, kiinteämakasiinista asetta, saa ampuja tällä komennolla syöttää patruunat makasiiniin ja sulkea lukon.
 - Onko ampuja valmiina?
 - o Kun rastin suorittajalla on rastilla käytettävä ase tai aseet valmiina, tuomari kysyy suorittajalta ”onko ampuja valmis?”. Suorittaja vastaa myöntävästi tai kieltävästi joko suusanallisesti tai nyökkäämällä tai pudistamalla päätään. Jos ampuja ei vastaa mitenkään, tuomari voi n. kolmen (3) sekunnin jälkeen olettaa ampujan olevan valmis ja antaa rastin aloitusmerkin
 - Huomio
 - o Rastin aloitusäänimerkki annetaan 2-5 sekunnin kuluttua tästä komennosta.
 - Oletko lopettanut?
 - o Kysytään, kun on oletettavissa, että ampuja on lopettanut suorituksen. Jos ampuja ei ole vielä lopettanut, hän saa jatkaa suorituksensa loppuun. Ajanotto päättyy viimeiseen laukaukseen. Ampuja ilmaisee olevansa valmis sanomalla ”valmis” tai ”kyllä” tai muuten myöntävästi.
 - Lipas irti, liikkuvat taakse/patruunat pois, liikkuvat taakse
 - o Ampuja poistaa aseestaan lippaan. Haulikoilla, revolvereilla tai vastaavilla komento on ”patruunat pois”, jolloin makasiini tms. tyhjennetään ja patruuna poistetaan patruunapesästä. Tuomari tarkastaa, että patruunapesä on tyhjä. Komennon jälkeen sattunut vahingonlaukaus johtaa kilpailusta hylkäämiseen. Ampuja vastaa aina siitä että ase on tyhjä.
 - Tyhjä laukaus
 - o Ammutaan tähdätty tyhjä laukaus kohti tauluja. Jos aseessa on lipasvarmistin, tyhjän aseensa luisti päästetään eteen ja ammutaan tyhjä laukaus kohti tauluja.
 - Varmista ase
 - o Ase varmistetaan, mikäli se on teknisesti mahdollista.
 - Ase koteloon/kantoasentoon
 - o Pistooli tai revolveri laitetaan vyölle koteloon. Pitkä ase otetaan kantaan siten, että piippu osoittaa joko suoraan ylös- tai alaspäin
 - SEIS

- Ehdoton käsky lopettaa ampuminen. Ampuja pysähtyy paikoilleen, ase suunnattuna edelleen maalialueelle, sormi pois liipaisinkaaren sisältä ja jää odottamaan tuomarin ohjeita. Käskyn voi huutaa jokainen, joka havaitsee välittömän vaaratilanteen mikä ei ole tuomarin tai ampujan havaittavissa. Käskyn noudattamatta jättäminen johtaa kilpailusta hylkäämiseen.
- Varo
 - Varoitus, millä varoitetaan vaarallisesta toiminnasta. Varoituksella voidaan varoittaa ampujaa esim:
 - Ampuja aikoo ampua metallimaaleja liian läheltä
 - Ampujan liike suuntautuu niin, että käsittelysektori on ylittymässä
 - Ampuja ampuu rastin rakenteisiin aiheuttaen esim. kimmoke- tai sirpalevaaran
 - Ampujan sormi on liipaisinkaaren sisällä liikkumisen aikana

3.14. Teräsmaalit

- Teräsmaalien minimiampumaetäisyys on pistoolilla ja revolverilla 10m. Haulikolla 6m.

4. Ase- ja varustemääräykset

4.1. Yleistä

- 4.1.1. Ennen kilpailun alkua, asetarkastuksessa määritellään ampujien aseluokat ja varmistetaan aseiden tekninen turvallisuus.
- 4.1.2. Asetta ei saa vaihtaa kesken kilpailun ilman kilpailunjohtajan lupaa. Luokka voi vaihtua vain avotähtäin-luokasta optiikkaluokkaan.
- 4.1.3. Kilpailun toimihenkilöillä on oikeus tarkastaa kilpailijan aseet ja varusteet kilpailualueella milloin tahansa kilpailun aikana.
- 4.1.4. Mikäli ase tai varuste todetaan vaaralliseksi, on ampujan korjattava tai vaihdettava ase tai varuste ennen ammunnan jatkamista.
- 4.1.5. Ase todetaan vaaralliseksi, jos esim. varmistin, puolivirekyntsi, sulkuvarmistin tai iskuvasaravarmistin ei toimi, tai ase ampuu hallitsematonta sarjatulta.
- 4.1.6. Kaikkien käytettävien patruunoiden voimakertoimen on oltava vähintään 2450 (Luodin paino grammoina x lähtönopeus (m/s))
- 4.1.7. Valojuovapatruunoiden käyttö on kielletty

4.2. Kilpailuluokat

- 4.2.1. 4GT kilpailussa on neljä varusteluokkaa, jotka määräytyvät puettun varustuksen ja aseistuksen mukaan.
 - 4.2.1.1. Aseistus jaetaan kahteen luokkaan (avotähtäimet ja optiikka). Optiikkaluokkaan määräytyvät aseet, joissa on jonkinlainen kiinnitettävä tähtäinlaite, esimerkiksi punapistetähtäin- tai kiikaritähtäin. Jos kilpailijan kiväärissä tai pistoolissa on kiinnitettyä optiikkaa, kilpailee hän optiikkaluokassa. Haulikoita tai TA-kivääriä tämä pykälä ei koske.
 - 4.2.1.1.1. Esimerkki: Kilpailijalla on aseinaan AR-15 kivääri avotähtäimillä, Glock pistooli punapistetähtäimellä, rinnakkaispiippuinen haulikko ja Tikka 55 kivääri sporttitukilla ja vanerilisäkkeillä mihin on kiinnitetty hirvensurma-kiikaritähtäin. Kilpailija kilpailee pistoolin punapistetähtäimen määrittämänä optiikkaluokassa.
 - 4.2.1.1.2. Esimerkki 2: Kilpailijalla on muuten sama varustus, mutta pistoolissa ei ole punapistettä ja haulikkona on SPAS-12 punapistetähtäimellä. Kilpailija kilpailee avotähtäinluokassa.
 - 4.2.1.2. Varustuksen mukaan kilpailija jaetaan kahteen luokkaan (Home Defender HD ja Full Gear FG). HD-kilpailija ampuu haluamassaan varustuksessa, joka simuloi helposti puettavaa ja kevyttä varustusta. FG-kilpailijalla varustukseen

täytyy kuulua yli 10 kg varusteita ja vähintään "battlebelt", "chest rig" tai muu puettava kantolaite sekä muutoin kenttäkelpoinen vaatetus / varustus

4.2.1.2.1. Mikäli kantolaitteena on "Plate Carrier" tulee siihen olla liitettynä vähintään yksi insertti

4.2.1.2.1.1. Insertin ei tarvitse olla suojaava, vaan harjoitusinsertti hyväksytään kelvolliseksi varusteeksi

4.2.2. Ampujan luokat ovat siis varustuksesta ja aseistuksesta riippuen

4.2.2.1. HD Irons, rautatähtäimiä aseessa käytävä, kevyesti varustautunut kilpailija

4.2.2.2. HD Optics, optisia tähtäimiä aseessa käytävä, kevyesti varustautunut kilpailija

4.2.2.3. FG Irons, rautatähtäimiä aseessa käytävä, raskaasti varustautunut kilpailija

4.2.2.4. FG Optics, optisia tähtäimiä aseessa käytävä, raskaasti varustautunut kilpailija

4.2.3. Tasoluokat Novice, Trainee, Skilled, Expert ja Operator määräytyvät kulloinkin voimassa olevan ampumakokeen tulosten perusteella. Kilpailija ei voi kilpailla heikommassa sarjassa, kuin minkä tuloksen on kokeessa ampunut. Kilpailijalla on oikeus kilpailla ampumatasokoetta yhtä tasoa korkeammassa luokassa niin halutessaan.

4.2.4. Laji tunnustaa kategoriat Junior, Senior, Lady, Law Enforcement ja Military. Junior (U18), Senior (50+), Lady, Law Enforcement ja Military kategorioiden kilpailijat voidaan kilpailussa palkita erikseen

4.3. Aseen modaaminen

4.3.1. Aseiden muokkaaminen l. "modaaminen", on lähtökohtaisesti sallittua, jos muokkaukset eivät tee aseesta vaarallista käsitellä tai ampua ampujalle itselleen, toimitsijoille tai katsojille.

4.3.2. Epäselvissä tapauksissa kilpailun johtaja päättää onko ase sallittu kilpailussa.

5. Rastisäännöt

5.1. Maaleja on ammuttava taktisessa järjestyksessä, eli lähintä tai "uhkaavinta" maalia ammutaan ensimmäisenä. "Uhaksi" määritellään maali, mikä on lähimpänä rastin suorittajaa. Maalit luetaan samanarvoisiksi "uhaltaan" jos ne ovat alle 2 metrin päässä toisistaan.

5.2. Jos useampi maali on näkyvillä samaan aikaan, ammutaan lähintä maalia ensin, elleivät maalit ole alle 2m päässä toisistaan.

5.3. Jos maalit ovat suojan tai seinän takana, maaleja ammutaan siinä järjestyksessä kuin ne tulevat ampujan näköpiiriin (siivuttaminen).

5.4. Maali lasketaan neutraloiduksi kun:

5.4.1. Pahvitauluun on ammuttu rastin kuvauksessa vaadittu määrä laukauksia, tai vaadittu määrä laukauksia tiettyyn osaan taulusta.

5.4.2. Reagoivaa maalia kohti ammuttu laukaus aiheuttaa odotetun tuloksen, eli esim. metallilätkä Reagoivan maalin ampumatta jättäminen johtaa, ohilaukauksen tuoman aikasakon lisäksi, toimintavirheeseen (+3 sek)

5.5. Rastin läpikäyminen

5.5.1. Ennen rastin suorittamista tuomari lukee rastikuvauksen kilpailijoille. Tämän jälkeen rasti kävellään läpi tuomarin johdolla, minkä aikana tuomari osoittaa rastin mahdolliset erityispiirteet kilpailijoille. Kilpailijat saavat asettua ampumasemiin ja tutustua kohteiden järjestykseen.

5.5.2. Rastin käveleminen läpi yksin ilman tuomaria tai ryhmän muita kilpailijoita on kielletty.

5.5.3. "Ilma-ammunta" tai tähtäinkuvan ottaminen rastin läpikäymisen aikana on kielletty.

- 5.5.3.1. Tähtäinkuvan ottaminen on sallittua ”Lipas kiinnitä, lataa ja varmista” komennon yhteydessä. Tähtäinkuvaa ei silti voi ottaa mahdollisesti näkyvissä olevaan tauluun.
- 5.5.4. Radan merkkäminen (viivojen piirtely, materiaalin siirtely ym.) on kielletty
- 5.6. Suojan käyttö
 - 5.6.1. Suojalla tarkoitetaan ampujan ja maalin välissä olevaa estettä, esimerkiksi seinää, tynnyriä, maaston muotoa tms. läpäisemätöntä tai läpi näkymätöntä rakennetta
 - 5.6.2. Suojaa on käytettävä ammuttaessa paitsi tilanteessa missä ampuja on ”avoimella” paikalla. Suojaa ei saa ohittaa, jos sen takana on neutraloimattomia maaleja mitkä ovat nähtävissä ampumapaikalta.
 - 5.6.3. Lippaan vaihdon tai lataamisen aikana on käytettävä suojaa, mikäli mahdollista. Lataaminen ilman suojaa on kuitenkin sallittua:
 - 5.6.3.1. Jos ampujan ase tyhjenee ammuttaessa avoimella paikalla, saa ampuja ladata aseensa ja siirtyä seuraavalle ampumapaikalle tai jatkaa maalien neutralointia.
 - 5.6.3.2. Jos ampujan ase tekee häiriön avoimella paikalla, saa ampuja tehdä hätälippaanvaihdon / häiriönpoiston
 - 5.6.4. Taktinen lippaanvaihto tilanteessa, jossa lippaanvaihdon aikana on näkyvissä neutraloitavia kohteita tai tulee näkyviin neutraloitavia kohteita, on kielletty.
 - 5.6.4.1. Taktisen lippaanvaihdon on suorituksena oltava loppuun saatettu ennen kuin näkyviin tulee uusia neutraloitavia kohteita
- 5.7. Huomiolinjat
 - 5.7.1. Rastille voidaan suunnitella huomiolinjoja, joiden tarkoituksena on ilmaista ampujalle, että radassa on jokin huomiota kaipaava, yleensä turvallisuuteen liittyvä, osio. Huomiolinja radalla on ampujalle puhtaasti informatiivinen elementti.
 - 5.7.2. Huomiolinjat on suunniteltava siten, että ne ovat kaikille kilpailijoille tasa-arvoiset. Huomiolinjan ylittämisestä ja sen ylitse ampumisesta ei tuomita aikasakkoa, mikäli ampuja ei ole rikkonut mitään muuta lajin tai rastin sääntöä.
- 5.8. Aloitusasento
 - 5.8.1. Ampujan on pysyttävä liikkumatta (pl. pännäliikkuminen) ”huomio”-komennon ja rastin alkamisen osoittavan äänimerkin välillä.
 - 5.8.2. Rastin aloituksessa voidaan määrittää ampujan aloitusasento, esimerkiksi istuen. Jos ei muuten ole määritelty, rasti aloitetaan seisten kasvot kohti maalialuetta.
- 5.9. Rastin uudelleen ampuminen
 - 5.9.1. Rastin saa ampua uudelleen, jos tuomari häiritsee ampujaa suorituksen aikana, tai rastin rakenteissa on vikaa. Ampujan on pyydettävä uudelleen suorittamista edellä mainituista syistä heti ”tyhjä laukaus”-komennon jälkeen. Myöhemmin pyydettyjä uusintoja ei myönnetä.
 - 5.9.2. Rastia ei saa ampua uudelleen, jos ampujalle sattuu ajatusvirhe tai jos ampujan aseessa ilmenee häiriö.
- 6. Pistelasku
 - 6.1. Pistelaskenta yleisesti
 - 6.1.1. Lajissa määritellään osumia, ei pisteitä. Osumia vaaditaan kaksi, jos tehtäväkuvaus ei muuta määrää.
 - 6.1.2. Osuma tarkoittaa A-alueosumaa. Osuma A-alueelle voidaan korvata ampumalla kaksi laukausta mihin tahansa muualle maalitauluun. C- ja D-alueet ovat tässä jatkossa pelkkänä terminä C
- 7. Pää on kokonaisuudessaan 4GT kilpailussa ja harjoituksissa A-aluetta

7.1.1. Pistelaskun esimerkki:

8. $A+2C$ = kaksi osumaa

9. $4C$ = kaksi osumaa

10. $2A$ = kaksi osumaa

10.1. Sakot

10.1.1. Puutteellinen osuma +5 sekuntia kokonaisaikaan

11. esimerkkejä:

11.1. Taulussa ei ole yhtään reikää = +20 sekuntia

11.2. $1C$ = +15 sekuntia

11.3. $1A$ (tai $2C$) = +10 sekuntia

11.4. $1A + 1C$ (tai $3C$) = +5 sekuntia

11.5. $2A$ (tai $4C$) = nollatulokset eli neutraloitu kohde

12. Näin ollen... Kolmen osuman taulun maksimisakko voi olla +30 sekuntia

13. Yhden osuman taulun maksimisakko +10 sekuntia ja niin päin pois.

13.1.1. TA-kiväärillä ammuttavan maalitaulun sakon määrä on +20 sekuntia jokaista kirjattua ohilaukausta kohden.

13.2. Rajoittamaton pistelasku

13.2.1. Rajoittamattomassa pistelaskussa ampuja saa ampua maalia niin monta kertaa kuin kokee tarpeelliseksi, kunhan ei riko muita sääntöjä. Parhaat osumat lasketaan. Tämä antaa ampujalle mahdollisuuden paikata ohi menneitä laukauksia tai osumia mihin ampuja ei ole tyytyväinen. Jos rastin kuvauksessa on annettu vähimmäismäärä laukauksia mitä pitää ampua kohti maalia ja ampuja ei ammu vaadittua määrää, hänelle annetaan toimintavirhe.

13.2.2. Jokaisen rastin kuvauksessa on mainittava vaadittu laukausmäärä. Esimerkiksi jos maalia täytyy ampua vähintään 3 kertaa, parhaat 3 osumaa lasketaan, jos osumia taulussa on enemmän kuin 3.

13.2.3. Rajoittamaton pistelasku suoritetaan laskemalla rastin suoritus aika yhteen kaikkien maalien pisteiden kanssa ja kertomalla summa 1:llä sekunnilla. Tuloon lisätään mahdolliset rangaistussekunnit.

13.3. Rajoitettu pistelasku

13.3.1. Rajoitettu pistelasku toimii samalla tavalla kuin rajoittamaton, mutta laukausmäärä on rajoitettu rastin kuvauksessa annettuun määrään.

13.3.2. Ylimääräisten laukausten ampuminen johtaa toimintavirheeseen ja jokaisesta ylimääräisestä laukauksesta 1 parhaista osumista poistetaan taulusta ennen pisteiden laskemista. Jos ampuja ei ammu tarpeeksi laukauksia maaliin, ampumatta jääneet laukaukset tuomitaan ohiammutuiksi ja ampujalle annetaan toimintavirhe rastin ohjeistuksen noudattamatta jättämisestä.

13.4. Keskeytetty rastisuoritus

13.4.1. Jos ampuja keskeyttää rastin rikkoutuneen aseensa, piippuun jääneen luodin tai loukkaantumisen takia, merkitään rasti keskeytyneeksi. Rastin pisteet ja virheet lasketaan normaalisti siihen saakka, kun keskeytys tapahtui, mutta tulokseen perään merkitään "kesk" tai "keskeytynyt".

13.4.2. Jos tuomari keskeyttää ampujan suorituksen havaittuaan viallisen patruunan (squib), mutta kyseessä ei olekaan viallinen patruuna, saa ampuja suorittaa rastin uudelleen tuomarin häirinnän takia. Jos kyseessä on viallinen patruuna, menetellään kuten pykälässä 13.4.1.

13.5. Keskeytynyt kilpailu

13.5.1. Jos ampuja päättää jättää tai joutuu jättämään jonkun rastin ampumatta, hänelle merkitään keskeytetty rasti, mutta hän saa ampua kilpailun muut rastit loppuun. Ampujalle ei lasketa kilpailun kokonaispistemäärää, vaan merkitään "kilpailu keskeytetty"

13.6. Epäselvät tapaukset

- 13.6.1. Jos tuomari on epävarma osumasta pistealueen rajalle, on osuma tuomittava paremmat pisteet antavaksi.
- 13.6.2. Rastin suorituksesta kuvattu video ei voi vaikuttaa tuomarin päätöksiin.
- 13.6.3. Jos luoti osuessaan on aiheuttanut repeämän tauluun ja repeämä ulottuu suuremman pistealueen puolelle, luetaan osuma alemman pistearvon mukaiseksi.

13.7. Luodinreiät

- 13.7.1. Jos luodinreikä on ovaalin muotoinen ja reiän suurin läpimitta on yli kaksi kertaa ammutun luodin läpimitta, ei osumasta anneta pisteitä.
- 13.7.2. Erikoisen muotoisista rei'istä, kuten kimmokkeiden, luodin sirpaleiden yms. aiheuttamista ei anneta pisteitä.
- 13.7.3. Ainoastaan edestäpäin maaliin ammutut laukaukset tulkitaan osumiksi.

13.8. Läpi ampuminen

- 13.8.1. Jos luoti osuu "ei-saa-ampua" tauluun, mutta läpäisee myös takana olevan maalin, annetaan suorittajalle virhepisteet "ei-saa-ampua" taulun ampumisesta, mutta myös pisteet varsinaiseen maaliin osumisesta. Sama pätee myös toisinpäin, eli jos "ei-saa-ampua" taulu on varsinaisen maalin takana.
- 13.8.2. Rastikuvauksessa voidaan erikseen määrittää taulu läpäisemättömäksi, jolloin lävistetty etummainen taulu "pysäyttää luodin" ja läpi ammuttu takimmaiseen tauluun tuleva osuma tulee jättää pistelaskussa huomiotta. Mikäli taulua ei ole erikseen määritetty läpäisemättömäksi, tulkitaan osumat aina 13.8.1. mukaisesti

13.9. Maalitaulut

- 13.9.1. 4GT kilpailuissa käytetään pääasiassa pahvisia IDPA- tai SRA-siluettitauluja. Kaikkien kilpailussa käytettävien pahvitaulujen on oltava samanlaisia kaikilla rasteilla.
- 13.9.2. Rasteille voidaan asettaa myös maalitauluja, jotka merkataan "ei-uhkaaviksi"-tauluiksi maalaamalla niihin kaksi kättä.
- 13.9.3. Maalitaulujen osia voidaan maalata osoittamaan aluetta, joka on "läpäisemätön" tai maalamalla voidaan rajata osuma-alueita pienemmäksi
- 13.9.4. Rasteilla voidaan käyttää erilaisia reagoivia maaleja, esimerkiksi "pepper poppereita" tai muita kaatuvia metalli- tai kumilevyjä.
- 13.9.5. Rasteilla voidaan käyttää maaleina myös savikiekkoja, jota voidaan maalata maaston värisiksi havainnoinnin vaikeuttamiseksi. Savikiekkojen on kuitenkin oltava paikallaan.
- 13.9.6. Reagoivan maalin ampuminen saattaa aiheuttaa toisen maalilaitteen aktivoitumisen.

13.10. Kielletyt maalit

- 13.10.1. Kiellettyjä ampumamaaleja ovat mm. keilat, pullot tai tölkit, tai muu sellainen mikä aiheuttaa tarpeetonta roskaa.
- 13.10.2. Vaarallisia aineita tai materiaaleja sisältävät maalit, esim. räjähtävät maalit tai akut yms.
- 13.10.3. Hyvän maun vastaiset maalit, kuten taulut johon on liimattu tai kirjoitettu jonkun todellisen henkilön kuva tai nimi, tai taulu mille on piirretty kasvot.

13.11. Maaleihin koskeminen

- 13.11.1. Ampuja tai ampujan seurassa oleva henkilö ei saa koskea maalitauluihin ennen kuin tuomari on tulkannut osumat ja laskenut pisteet. Jos ampuja koskee tauluun ennen tuomarin tulkkausta, kaikki taulussa olevat osumat katsotaan ohiammutuiksi.
- 13.11.2. Jos taulu vahingossa paikataan ennen kuin tuomari ehtii tarkastamaan taulun, tuomari voi parhaansa mukaan yrittää tulkita osumat. Jos tämä ei

onnistu, saa ampuja suorittaa rastin uudelleen. Tämä pätee myös, jos taulu jää vahingossa paikkaamatta ampujien välissä. Tämän säännön tarkoituksellinen käyttö kilpailuedun saavuttamiseksi johtaa kilpailusta hylkäämiseen.

13.11.3. Jos ampuja ei ehdi nähdä taulua ennen sen paikkaamista, pisteet lasketaan siitä huolimatta tuomarin tulkinnan mukaisesti.

13.11.4. Taulun lukemisen helpottamiseksi (repeämät ym.) tuomari voi koskea tauluun. Tällöin on tuomarin ennen tauluun koskemista tarjottava ampujalle mahdollisuus nähdä taulu ennen lopullista pisteytystä.

14. Rangaistukset

14.1. Toimintavirhe

14.1.1. Toimintavirhe on 3 sekuntia lisää rastin kokonaisaikaan. Toimintavirhe annetaan kun:

14.1.1.1. Kilpailija ei toimi rastin kuvauksen vaatimalla tavalla

14.1.1.2. Kilpailija rikkoo 4GT-sääntöjä

14.1.2. Jokainen toimintavirhe tuomitaan erikseen. Rastilla voi saada useamman toimintavirheen.

14.1.3. Yhdestä rikkomuksesta ei voi antaa enempää kuin yhden toimintavirheen.

14.2. Räikeä virhe

14.2.1. Räikeä virhe on 10 sekuntia lisää rastin kokonaisaikaan. Räikeä virhe annetaan kuten toimintavirhe, jos virheellä pyritään tarkoituksellisesti saavuttamaan kilpailullista etua.

14.2.2. Räikeitä virheitä ovat mm.

14.2.2.1. Kilpailija ei toimi rastin kuvauksen vaatimalla tavalla

14.2.2.2. Kilpailija rikkoo 4GT-sääntöjä

14.2.2.3. Kilpailija ampuu seisten, kun rastin kuvaus vaatii makuulta ampumista

14.2.2.4. Kilpailija suorittaa yhdellä kädellä määrätyn ampumasuorituksen kaksikäisesti ja saavutettu kilpailuetu on yli kolme (3) sekuntia

14.2.2.5. Kilpailija suorittaa heikommalla kädellä määrätyn ampumasuorituksen vahvalla kädellä ja saavutettu kilpailuetu on yli kolme (3) sekuntia

14.2.2.6. Lippaaseen tai syöttölaitteeseen on laitettu enemmän patruunoita kuin mitä rastin kuvauksessa määrätään

14.2.3. Kilpailun johtajan on hyväksyttävä räikeästä virheestä annettava aikasakko

14.3. Epäurheilijamainen käytös

14.3.1. Epäurheilijamaisesta käytöksestä voidaan antaa 20 sekunnin aikasakko kokonaisaikaan, jos käytös katsotaan erityisen huonoksi. Tällaista käytöstä on mm. tuomarille huutaminen ja raivoaminen, tavaroiden tai varusteiden heittelemine tai muu vastaava epäasialliseksi ja epäurheilijamaiseksi katsottu käytös

14.3.2. Epäurheilijamaista käytöstä on myös toistuva 4GT sääntöjen ja rastien kuvauksien ohjeiden tarkoituksellinen kiertäminen kilpailullisen edun saavuttamiseksi.

14.3.3. Tällaiseksi käytökseksi ei kuitenkaan tule tulkita ampujan tekemiä tarkoituksettomia virheitä, joista ei ole saavutettu etua. Näistä tulee antaa toiminta- tai räikeä virhe.

14.3.4. Kilpailun johtajan on hyväksyttävä epäurheilijamaisesta käytöksestä annettava aikasakko.

14.4. Kilpailusta hylkääminen

14.4.1. Kilpailusta hylkääminen tarkoittaa, että kilpailija ei voi enää jatkaa kilpailua. Kilpailija ei voi myöskään vaihtaa luokkaa tai tasoa. Kilpailun kokonaispisteiden tilalle kirjataan "hylätty kilpailusta" tai "DQ (Disqualified)"

14.4.2. Kilpailusta hylkäämiseen voi johtaa mm:

- 14.4.2.1. Ampuma-aseen vaarallinen käsittely kuten säännöissä on määrätty
- 14.4.2.2. Törkeä epäurheilijamainen käytös
- 14.4.2.3. 4GT sääntöjen rikkominen
- 14.4.3. Kilpailun johtajan on hyväksyttävä kilpailusta hylkääminen
- 14.4.3.1. Kilpailunjohtaja ei voi muuttaa kilpailusta hylkäämistuomiota, joka on annettu turvallisuutta vaarantavan virheen vuoksi