



SP SPEED STEEL

Die nachfolgenden Regelungen gliedern sich in:

Sp 01	Teilnahmeberechtigung, Verhalten, Haftung	3
Sp 01.01	Teilnahmeberechtigung und Voraussetzung.....	3
Sp 01.02	Verhalten	3
Sp 01.03	Haftung	3
Sp 02	Zonen und Bereiche	4
Sp 02.01	Waffentragebereich	4
Sp 02.02	Schießstand.....	4
Sp 02.03	Schützenstand	4
Sp 02.04	Wartezone	4
Sp 02.05	Sicherheitszone	4
Sp 02.06	Waffenabstellbereich	5
Sp 03	Sicherheitsrelevantes Verhalten.....	6
Sp 03.01	Transport von Waffen	6
Sp 03.02	Ein- und Auspacken von Waffen, Entnahme aus dem Holster	6
Sp 03.03	Handhabung von Waffen	6
Sp 03.04	Laden.....	7
Sp 03.05	Sicherheitsabstand zum Ziel.....	7
Sp 03.06	Munitionshandhabung	8
Sp 04	Technische und umgebungsbedingte Einflüsse	9
Sp 04.01	Zustand und Umgebung	9
Sp 04.02	Coaching.....	9
Sp 04.03	Störungen	9
Sp 04.04	Standversagen.....	9
Sp 04.05	Waffenwechsel	10
Sp 05	Ausrüstung der Teilnehmer	11
Sp 05.01	Bekleidung.....	11
Sp 05.02	Holster	11
Sp 05.03	Ablagen, Hilfen	11
Sp 06	Technische Vorschriften.....	12
Sp 06.01	Visierungen.....	12
Sp 06.02	Magazine/Clips	12
Sp 06.03	Munition	12
Sp 06.04	Schützenstand	13
Sp 06.05	Ziele	13
Sp 06.06	Waffen	14
Sp 07	Matchablauf.....	15
Sp 07.01	Aufbau, Schießzeit.....	15
Sp 07.02	Startposition.....	15
Sp 07.03	Anschlag.....	16
Sp 07.04	Kommandos, Allgemeines	17
Sp 08	Ablauf.....	18



Sp 08.01	Vorbereitung	18
Sp 08.02	Allgemeiner Ablauf und einzelne Kommandos	18
Sp 09	Wertung.....	22
Sp 09.01	Durchgänge	22
Sp 09.02	Zeitmessung	22
Sp 09.03	Gewinnerermittlung.....	22
Sp 10	Divisionen, Categories, Teams.....	24
Sp 10.01	Divisionen	24
Sp 10.02	Technische Diversifizierung.....	24
Sp 10.03	Categories	24
Sp 10.04	Teamwertung.....	24
Sp 11	Strafen.....	25
Sp 11.01	Kurzzeitstrafe.....	25
Sp 11.02	Höchstzeitstrafe, Nullwertung	25
Sp 11.03	Loss of string	25
Sp 12	Verwarnung.....	26
Sp 12.01	Gründe für Verwarnungen 1	26
Sp 12.02	Gründe für Verwarnungen 2	26
Sp 12.03	Loss of string neben Verwarnung	26
Sp 13	Disqualifikation	27
Sp 13.01	Gründe für die Disqualifikation.....	27
Sp 13.02	Totalausschluss	27
Sp 14	Protest.....	28
Sp 14.01	Der Protest.....	28
Sp 14.02	Jury.....	28
Sp 14.03	Entscheidung	28
Sp 14.04	Folge und Rehabilitation	28
Sp 15	Spezifikationen von Waffen und Munition	29
Sp 15.01	Allgemeines	29
Sp 15.02	Art, Typ und Einstufung von Waffen	30
Sp 15.03	Klassen.....	31
Sp 16	Funktionäre	32
Sp 16.01	Matchdirector (MD)	32
Sp 16.02	Rangemaster (RM)	33
Sp 16.03	Stage Officer (SO)	33
Sp 16.04	Aufsicht.....	34
Sp 16.05	Helfer	34

Für diese Disziplinen werden keine waffenrechtlichen Befürwortungen erteilt.

Sp 01 Teilnahmeberechtigung, Verhalten, Haftung

Sp 01.01 Teilnahmeberechtigung und Voraussetzung

Die Teilnahme am Wettkampf in Zentralfeuerdisziplinen mit der Kurzwaffe erfordert Holsterfertigkeit.

Sp 01.02 Verhalten

Alle Schützen haben die gesetzlichen Bestimmungen, insbesondere die waffenrechtlichen Vorschriften zu beachten und sich sportlich fair zu verhalten. Mit der Anmeldung an dem Wettbewerb erkennt der Teilnehmer dieses Regelwerk an.

Sp 01.03 Haftung

Der Veranstalter übernimmt keine wie auch immer geartete Verantwortung oder Haftung; die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Durch die Anmeldung verzichtet jeder Teilnehmer gegenüber dem Veranstalter, seinen Vertretern und allen Matchoffiziellen und Helfern auf Ansprüche wegen Rechtsverletzungen und auf Ersatz von jedweden Schäden, die er während der Veranstaltung erleiden sollte. Der Verzicht gilt nicht bei vorsätzlich oder grob fahrlässig herbeigeführten Schäden an Leben, Körper oder Gesundheit und auch nicht, wenn eine Versicherung . gegenüber den genannten Matchoffiziellen regresslos . eintrittspflichtig sein sollte. Der Verzicht gilt auch nicht, soweit ein Dritter mit dem Verzichtsbegünstigten gesamtschuldnerisch haftet; diesen gegenüber darf der Teilnehmer aber nur dessen Haftungsquote geltend machen.

Der Schütze ist für alle Wirkungen, die durch von ihm gehandhabte Waffen verursacht werden, verantwortlich.

Durch die Anmeldung erklärt sich jeder Teilnehmer einverstanden damit, dass eine Speicherung und Verwendung seiner Daten für Zwecke des Wettkampfes erfolgt. Der volle Name des Schützen wird in Ergebnislisten in allgemein zugänglichen Medien veröffentlicht; jeder Schütze kann anonym (Pseudonym, Nickname) starten, wenn er dem Veranstalter seine Identität nachgewiesen und den (sRobinson%)oWunsch vor dem Match mitgeteilt hat.

Der Veranstalter kann bei der Matchregistrierung der Teilnehmer vor Ort eine schriftliche Erklärung entsprechenden Inhalts, als Startvoraussetzung verlangen; dasselbe gilt für den praktischen Nachweis der Holsterfertigkeit für Zentralfeuerkurzwaffenschützen.

Sp 02 Zonen und Bereiche

Sp 02.01 Waffentragebereich

Der Waffentragebereich ist der Bereich auf der Schießanlage, in der sich Wettbewerbsteilnehmer mit der Waffe in Transportposition, im Holster oder unverschlossenen Behältnissen aufhalten dürfen. Er sollte eindeutig beschrieben sein und in der Wettbewerbsausschreibung und durch Aushänge bekannt gegeben werden.

Der Waffentragebereich muss den waffengesetzlichen Anforderungen genügen, die für den Inhaber des Hausrechts der Schießstätte gelten. In diesem Bereich kann der Hausrechtsinhaber allen Teilnehmern einer Veranstaltung das Führen von Schusswaffen gestatten. Der Inhaber des Hausrechts kann Regeln vorgeben, die Munitionsarten, Schießzeiten und Bekleidung betreffen.

Sp 02.02 Schießstand

Schießstand ist der Teil des Waffentragebereiches, in dem - auch ohne gesonderte physische Abtrennung - der Schießbetrieb stattfindet. Das Tragen einer Schutzbrille ist für jeden, der den Schießstand selbst betritt (Zuschauer, Schützen, Funktionspersonal), zwingend vorgeschrieben; ohne Brille kein Zutritt. Wird die Anwesenheit einer Person ohne Augenschutz festgestellt, ist das Schießen zu unterbrechen, bis dieser Augenschutz angelegt oder den Schießstand verlassen hat.

Sp 02.03 Schützenstand

Schützenstand ist der Teil des Schießstands in dem sich Schützen unter Aufsicht des SO aufhalten, die gerade aktiv den Wettbewerb austragen (in Schießboxen oder an der Feuerlinie).

Sp 02.04 Wartezone

Wartezone ist der Teil des Waffentragebereiches, der nahe des Schützenstandes für die Zeit des Schießens eingerichtet wird und als spezieller Bereich für den Aufenthalt des jeweils nächsten Schützen in Abrufbereitschaft dient.

Sp 02.05 Sicherheitszone

Sicherheitszonen sind allseitig begrenzte, gesondert markierte Zonen des Waffentragebereiches, in denen Waffen ein- und ausgepackt und gehandhabt werden dürfen.

Sp 02.05.01 Der Veranstalter ist für Aufbau und Lage einer ausreichenden Anzahl von Sicherheitszonen für den Wettbewerb verantwortlich. Sie sollen leicht erkennbar sein. In Sicherheitszonen soll sich ein Tisch befinden und die Begrenzung klar erkenntlich sein. Die Sicherheitszone ist mit einem Schild **Sicherheitszone** und bei Beteiligung ausländischer Schützen mit der englischen Übersetzung **safety area** deutlich sichtbar auszuweisen. Die sichere Richtung soll angezeigt sein.

Sp 02.05.02 Die Benutzung der Sicherheitszonen ist in nachstehender Weise gestattet, vorausgesetzt der Schütze bleibt mit der Waffe innerhalb der Begrenzungen und die Waffe zeigt in eine sichere Richtung:

- Ein- und Auspacken sowie Holstern ungeladener Schusswaffen, wenn sich keine Munition, leere Hülsen oder Pufferpatronen in oder an der Waffe und/oder in Halterungen/Behältern befindet, die mit der Waffe verbunden sind
- Ziehübungen, das Leerabschlagen und das Wiederholstern ungeladener Schusswaffen
- Üben von Magazinwechseln bei Verwendung leerer Magazine und/oder zum Repetieren des Waffenverschlusses
- Durchführung der Inspektion, der Zerlegung, der Reinigung, der Reparatur und der Wartung von Schusswaffen, deren Bestandteilen oder anderen Zubehörs
- Ablegen/Abstellen von Waffen

Sp 02.05.03 In der Sicherheitszone darf nicht mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen (leere Hülsen, Pufferpatronen) hantiert werden (no ammo handling), weder lose noch in Magazinen oder Speedloadern.

Sp 02.05.04 In der Sicherheitszone darf Munition auch nicht an der Waffe oder in Halterungen/Behältnissen sein, die mit der Waffe verbunden sind. Wird Munition in für Munition bestimmten Verpackungen, Magazintaschen/Speedloaderhalter (am Gürtel oder in Taschen) sowie lose Munition in Behältnissen oder am Körper mitgeführt, darf diese nicht aus diesen Taschen/Behältnissen herausgenommen werden.

Sp 02.06 Waffenabstellbereich

Waffenabstellbereiche - insbesondere für Langwaffen - sind vom Veranstalter innerhalb oder außerhalb einer allgemeinen Sicherheitszone ausgewiesene besondere Sicherheitszonen zur eingeschränkten Nutzung (keine Handhabung außer Einpacken, Auspacken, Holstern, Abstellen/Ablegen, Aufnehmen). Es gelten die allgemeinen Verhaltens-, Sicherheits- und Verbotsregeln für Sicherheitszonen.

In Waffenabstellbereichen sollen bei Langwaffenwettbewerben Ständer vorhanden sein. Hier dürfen Langwaffen mit BDS-Sicherheitsfahne abgestellt werden.

Sp 03 Sicherheitsrelevantes Verhalten

Sp 03.01 Transport von Waffen

Sp 03.01.01 Kurzwaffen dürfen im Waffentragebereich außerhalb von Schützenständen und Sicherheitszonen nur im Holster oder einem geschlossenen Behältnis transportiert werden.

Bei geholsterten Waffen darf der Hahn nicht gespannt und es darf kein Magazin eingesetzt sein.

Sp 03.01.02 Langwaffen dürfen im Waffentragebereich außerhalb von Schützenstand und Sicherheitszonen nur in der Transportposition *geknickt* (Kipplaufwaffen) , andere Langwaffen mit der Mündung senkrecht nach oben oder unten, BDS-Sicherheitsfahne in die Kammer eingesetzt, kein entnehmbares Magazin eingesetzt) oder einem Behältnis transportiert werden. Das Einlegen von Sicherungen ist nicht erforderlich.

Sp 03.02 Ein- und Auspacken von Waffen, Entnahme aus dem Holster

Waffen dürfen im Waffentragebereich außerhalb von Sicherheitszonen ohne Anordnung des SO oder Erlaubnis dieses Regelwerkes nicht aus dem Holster bzw. dem Transportbehältnis genommen oder darin verpackt werden.

Sp 03.03 Handhabung von Waffen

Sp 03.03.01 Die Mündung der Waffe darf im Wettkampf niemals mehr als 90 Grad von der geraden Richtung auf den Kugelfang abweichen (sichere Richtung), außer wenn dies beim Wiederholstern einer Waffe geschieht und sich die Finger des Teilnehmers dabei deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden.

Sp 03.03.02 Überstreichen von Körperteilen mit der gedachten Verlängerung der Laufachse über die Mündung (Sweeping) ist verboten, außer wenn dies beim Ziehen oder Wiederholstern einer Waffe geschieht und sich die Finger des Teilnehmers dabei deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden.

Sp 03.03.03 Bei Störungsbeseitigung auf dem Schützenstand muss die Waffe, wenn die Sicherheit nicht zuvor kontrolliert wurde, in die sichere Richtung zeigen. Der Finger muss dabei aus dem Abzugsbügel genommen werden.

Sp 03.03.04 Bei Wechsel des Anschlages muss die Waffe in die sichere Richtung zeigen. Der Finger muss dabei aus dem Abzugsbügel genommen werden.

Sp 03.03.05 Das Aufheben einer heruntergefallenen Waffe darf außerhalb einer Sicherheitszone nur durch einen SO erfolgen.

Sp 03.03.06 Der Schütze darf den Kontakt zu seiner Waffe während der Übung (ab *s*Stände einnehmen/shooter in the box**bis s**Stand räumen/leave the box) nie aufgeben (Ablegen, Fallenlassen), es sei denn

- beim Ablegen zum (erneuten) Fertigmachen oder während der Übung unter Aufsicht des SO wenn die Waffe ungeladen und der Verschluss offen bzw. die Trommel ausgeschwenkt ist oder
- das Ablegen erfolgt nach Fertigmachen/make ready um eine geforderte Startposition einzunehmen oder
- das Ablegen erfolgt unter Aufsicht und auf Weisung /mit Zustimmung des SO.
SO

Sp 03.03.07 Pistolen (SA und DA) dürfen in fertig geladenem Zustand nur gesichert oder mit sichtbar entspanntem Hahn geholstert werden. Pistolen mit Safe-Action-Abzug (Teilvorzuspannende DAO-Systeme) sind bis zur Betätigung des Abzuges konstruktionsbedingt gesichert. Sie sind in teilvorgespanntem Zustand nicht als gespannt anzusehen.

Sp 03.03.08 Revolver dürfen nur mit entspanntem Hahn geholstert werden.

Sp 03.04 Laden

Sp 03.04.01 Waffen dürfen nur auf Anweisung oder mit Erlaubnis eines SO geladen werden.

Sp 03.04.02 Der Ladezustand ist vom Vorhandensein von Munition in der Waffe und deren Ort in der Waffe abhängig. Es kommt dabei nicht darauf an,

- ob ein Magazin eingesetzt ist oder
- ob die Waffe gesichert ist oder
- ob der Hahn/die Schlagfeder gespannt, vorgespannt oder entspannt ist.

Sp 03.04.03 Geladen ist die Waffe, wenn

- eine Patrone im Patronenlager/Trommel befindlich ist (fertiggeladen) oder
- ein in die Waffe eingebautes oder eingesetztes Magazin Patronen enthält oder eine Patrone im System der Waffe (Ladelöffelraum, Zuführungsraum befindlich ist (teilgeladen).

Sp 03.04.04 Ungeladen ist die Waffe, auch wenn Patronen außen an der Waffe in einem mit der Waffe verbundenen - nicht eingeführten - Magazin oder Behälter oder Halter oder Vergleichbarem befindlich sind (Patronenhalter, Patronengurt).

Sp 03.05 Sicherheitsabstand zum Ziel

Hartziele dürfen nicht beschossen werden, wenn die Mündung bei Schussabgabe mit Kurzwaffenpatronen, Vogelschrot und Buckshot weniger als 7 Meter, bei Flintenlaufgeschossen (Slugs) 40 Meter und bei Büchsenpatronen 50 Meter vom Ziel entfernt ist. Bei durchdringbaren Zielen gibt es keinen Mindestabstand.



Sp 03.06 Munitions-handhabung

Der Transport von und das Hantieren mit Munition, auch das Laden von Speedloadern und nicht mit der Waffe verbundenen Magazinen, ist überall . außer in Sicherheitszonen . erlaubt. Das gilt auch für die Bestückung von Halterungen/Behältern (Patronenhaltern), die mit der Waffe verbunden sind, wenn dadurch die Waffe nicht geladen wird.

Sp 04 Technische und umgebungsbedingte Einflüsse

Sp 04.01 Zustand und Umgebung

Der Schießstand ist zu akzeptieren, wie er ist. Die Schützen haben keinen Anspruch darauf, dass besondere Ruhe herrscht, Umgebungsgeräusche unterdrückt oder abgeschirmt werden oder Rücksicht auf Ihre Konzentrationsphase genommen wird; gegebene Temperatur-, Wetter- und Lichtverhältnisse sind hinzunehmen. Nämliches gilt für die Anfertigung von Foto- und Filmaufnahmen durch den Veranstalter zur internen Dokumentation oder medialen Information des Sports und der Veranstaltung, wobei alle Persönlichkeitsrechte der Schützen gewahrt bleiben.

Sp 04.02 Coaching

Coaching ist erlaubt und gilt nicht als Störung. Coaching kann vom SO verboten werden, wenn mehrere Schützen gleichzeitig schießen.

Sp 04.03 Störungen

Sp 04.03.01 Störung des Ablaufes von außen

Gezielte Störungen sind unsportlich und verboten. Störer werden vom Stand verwiesen und Schützen nach diesem Regelwerk bestraft.

Sp 04.03.02 Waffen- und Munitionsstörungen

Waffen- und Munitionsstörungen gehen ausnahmslos zu Lasten des Schützen, auch beim Bruch von Waffenteilen.

Sp 04.03.02.01 Waffenstörung vor dem Start

Kann der Schütze eine Waffenstörung vor dem Start nicht innerhalb von 60 Sekunden nach der Verneinung der Frage *sist der Schütze bereit/are you ready%* beseitigen können, erhält er eine weitere Gelegenheit, die Störung innerhalb von 60 Sekunden zu beseitigen. Hilfe Dritter ist mit Erlaubnis des SO gestattet. Gelingt dies nicht, wird die gesamte restliche Übung als erfolglos geschossen (DNF, 0-Wertung oder Höchstzeit) bzw. alle offenen Strings als *sLOSS%* gewertet.

Sp 04.03.02.02 Waffenstörung nach dem Start

Bei einer Waffenstörung nach dem Start wird der String so gewertet, wie er geschossen wurde.

Sp 04.04 Standversagen

Sp 04.04.01 Nachteil für den Schützen

Wird ein Schütze im Einzelwettkampf durch Standversagen benachteiligt, ist ihm ein Reshoot (für die gesamte betroffene Übung/Teilübung) anzubieten; der Schütze hat darüber unverzüglich und ohne Information über Zeit/Resultat zu



entscheiden. Nimmt der Schütze den Reshoot an, wird nur das Ergebnis des Reshoots gewertet.

Sp 04.04.02 Vorteil für den Schützen

Bei Standversagen zu Gunsten des Schützen hat es mit dem erzielten Resultat sein Bewenden.

Sp 04.04.03 Standversagen im direkten Vergleich/Shootoff

Bei Standversagen wird der String wiederholt.

Sp 04.04.04 Entscheidung über das Vorliegen von Standversagen

Ob Standversagen vorliegt, entscheidet der SO, ggf. der RM.

Sp 04.05 Waffenwechsel

Der Schütze hat im laufenden Wettkampf jederzeit, während eines Direktvergleichs einmalig, das Recht, einen Waffenwechsel vorzunehmen.

Sp 05 Ausrüstung der Teilnehmer

Sp 05.01 Bekleidung

Sp 05.01.01 Bekleidung, die dem Ansehen des Schießsports abträglich sein kann, ist verboten. Verboten sind auch sichtbar getragene Bekleidung mit Tarnmuster jeglicher Art sowie militärisch oder paramilitärisch gestaltete Kleidungsstücke.

Insbesondere kann die Sichtbarmachung von Zeichen, Tätowierungen, Ausrüstungs- und Kleidungsstücken mit aggressiven oder diskriminierenden Aufschriften/Aufdrucken und/oder Symbolen, die auf politische Gruppenzugehörigkeit und/oder Gesinnung hindeuten, verboten werden.

Sp 05.01.02 Das Schießen ohne Schuhwerk und/oder mit freiem Oberkörper ist unzulässig; Hosen, Röcke und Kilts dürfen nicht höher enden, als eine Handbreit über dem Knie.

Wenn mehrere Schützen von derselben Feuerlinie schießen, soll zum Schutz vor sPatronenfängern%

- die Oberkörperbekleidung hochgeschlossen und
- das Schuhwerk geschlossen sein.

Sp 05.02 Holster

Sp 05.02.01 Holster dürfen nur verwendet werden, wenn sie

- die geholsterte Waffe jederzeit, auch bei Bewegung des Schützen, sicher halten,
- den Abzug der Waffe vollständig verdecken
- auf der Körperseite der schussstarken Hand getragen werden,
- hängend an einem in Höhe der Hüfte oder der Taille getragenen Gürtel befestigt sind, der an mindestens 3 Stellen, ggf. über einen Untergürtel, mit der Kleidung verbunden und gegen Verrutschen gesichert ist.

Sp 05.02.02 Der höchste Teil der Waffe muss mindestens auf Höhe der Oberkante des Gürtels sein.

Sp 05.02.03 Die Mündung der geholsterten Waffe darf nicht auf ein Körperteil des Schützen oder außerhalb eines Radius von einem Meter um den Schützen herum auf den Boden zeigen, wenn der Schütze in entspannter Haltung steht.

Sp 05.03 Ablagen, Hilfen

Munition und Ausrüstung darf überall am Körper des Schützen unterhalb des Kinns und auf, an und in beliebigen, auch an der Waffe befindlichen oder vom Schützen mitgeführten Halterungen und Ablagen bereitgehalten werden; solche dürfen die Bewegungsfreiheit anderer Schützen nicht beeinträchtigen.

Sp 06 Technische Vorschriften

Sp 06.01 Visierungen

Sp 06.01.01 Bei den Arten der Visierung wird zwischen offener Visierung (iron sights) und optischer Visierung (optical sights) unterschieden.

Sp 06.01.02 Offene Visierung

Unter den Begriff der offenen Visierung (iron sights) fallen alle Visierungen, bei denen der Blick des Schützen ununterbrochen durch einen offenen Sichtkanal fällt. Dies ist nur der Fall, wenn der Blick nach dem ersten dem Schützen zugewandten Teil der an der Waffe befindlichen Visiereinrichtung über/durch die Visiereinrichtung in Richtung auf das Ziel durchgängig bis zum Auftreffen des Strahlenganges auf einem undurchsichtigen Material, z. B. einem Korn oder dem Ziel nicht durch irgendein anderes Medium als die Luft geht (Beispiel: Kimme und Korn, Ghosting und Korn, Diopter . mit oder ohne Röhrchen . aber ohne Linseneinsatz, Leuchtfaden mit oder ohne Kimme).

Sp 06.01.03 optische Visierung

Jede andere Visierung/Zieleinrichtung, insbes. solche mit Linsen, Reflexscheiben oder Strahlen, gilt als optische Visierung (optical sights). Es kommt dabei nicht darauf an, ob eine Größenveränderung des Zieles erfolgt oder Zielmarkierungen oder Zielhilfen sichtbar sind oder werden (Bsp.: Adlerauge, Aimpoint, C-More, Doctor-Sight, Zielfernrohr, Easy-Hit_PXS1000).

Sp 06.02 Magazine/Clips

Sp 06.02.01 Erlaubt sind alle für das sportliche Schießen am Wettkampftag und -ort rechtlich zulässigen Längen, Kapazitäten und Bauarten.

Sp 06.02.02 In den "offenen" und "allgemeinen" Klassen dürfen - im Rahmen des Vorstehenden - Magazine beliebiger Bauart und Kapazität eingesetzt werden. In den "Standard" Klassen muss die Magazinkapazität bei Kurzwaffen auf 20 Schuss begrenzt sein, bei Langwaffen auf 10. Es können weitere Beschränkungen ausgeschrieben oder gebietet werden.

Sp 06.02.03 Sofern nicht anders vorgegeben, können Patronen einzeln und lose geladen werden. Es sind, solange die Ausschreibung hierzu schweigt, Magazine, Speedloader, Clips, Ladehilfen und Patronenhalter in beliebiger Zahl erlaubt.

Sp 06.03 Munition

Sp 06.03.01 Es kann . im Rahmen der Standzulassung . jede gesetzlich zulässige Munition verwendet werden, deren Energie bei Kurzwaffenpatronen 1.500 Joule einen Meter nach der Mündung nicht überschreitet.

Sp 06.03.02 Die Ausschreibung kann Beschränkungen (Obergrenze) der Ladung vorgeben (z.B. Power-Faktor, MIP) und Material und Art der Geschosse und der Geschossform vorschreiben oder deren Einsatz beschränken (z.B. Vollmantel, Teilmantel, Wadcutter, Bleigehalt, Vollmantelgeschosse, Teilmantelgeschosse).

Sp 06.03.03 Ein Mindestfaktor/Power Factor für die Munition ist nicht vorgeschrieben; er kann aber in der Ausschreibung gefordert werden.

Sp 06.03.04 Unsichere Munition ist vom Wettkampf ausgeschlossen.

Sp 06.04 Schützenstand

Sp 06.04.01 Alle Ziele werden aus Schießboxen (mind. 90 mal 90 cm) beschossen, die sich in einer Übung stets auf einer einheitlichen Entfernungslinie (sFeuerlinie) zu den Zielen befinden. Lage und Ausmaß der Schießboxen wird durch situationsangepasste Kennzeichnung vorgegeben. Die Markierung ist Teil der Box.

Sp 06.04.02 Der Schütze darf selbst oder mit seiner während des Schießens benutzten Ausrüstung bei Start und Schussabgabe die Markierung der Boxbegrenzung berühren und/oder überragen aber nichts außerhalb der Schießbox berühren. Im Falle der Einnahme einer liegenden Position, gilt eine etwa kleiner markierte Schießbox als nach hinten auf 3 Meter verlängert.

Sp 06.04.03 In der Nähe der Box hat eine Ablage vorhanden zu sein. Hier können Munition, Zubehör und Waffenverpackung abgelegt werden.

Sp 06.04.04 Kein Schütze hat Anspruch auf eine gegenüber dem Boden erhöhte Ablage, die während des Schießens für Ausrüstung oder Munition benutzbar ist.

Sp 06.05 Ziele

Sp 06.05.01 Material: Es finden Metallplatten in verschiedenen Formen und Größen Verwendung. Anstelle von Stahl können auch andere Ziele, z.B. Popper, Kegel sowie Kunststoffziele und/oder Papierscheiben eingesetzt werden. Es können auch Winkerbäume, Dreh-Ziele, Mover, Zielscheiben, Bonusziele (blue-plate) oder nicht zu beschießende Ziele (no-shoot) eingesetzt werden.

Sp 06.05.02 Entfernung

Alle Ziele sollen sicher reproduzierbar positioniert werden. Das Auftauchen und die Art der Auslösung von Zielen, die nicht von Anfang an sichtbar sind, muss gebrieft werden.

Der Abstand zu den Zielen beträgt unter Beachtung der Mindestabstände für Hartziele, bis zu 300 Meter für Langwaffen im Büchsenkaliber, in der Regel

- 15 Meter für Vogelschrottschüsse,

- bis 50 Meter für Kurzwaffen, Büchsen im Kurzwaffenkaliber und für Randfeuerpatronen,
- 40-60 Meter für Slugs auf Hartziele.

Es können Ziele in unterschiedlichen Entfernungen eingesetzt werden. Bei Wettbewerben im direkten Vergleich/Shootoff sind Ziele symmetrisch anzuordnen.

Sp 06.05.03 Sichtbarkeit, Kalibrierung

Sp 06.05.03.01 Die zu beschießenden Ziele sollen gegen den Hintergrund gut erkennbar sein. Sie können metallisch blank oder farbig gestaltet sein. Kontrast zum Hintergrund kann auch durch Beleuchtung hergestellt werden. Nicht fallende Ziele werden für jeden Teilnehmer erneut gestrichen oder übersprüht. Soweit vorhanden kann das Stopp-Ziel farbig markiert werden.

Sp 06.05.03.02 Fallplatten sollen vor dem Wettkampf einheitlich kalibriert werden (Impulsgeber); Für Ziele, die bei Beschuss mit Randfeuerpatronen fallen sollen, soll ein Impuls von 800 gm/sek genügen. Bei Zentralfeuerpatronen soll ein Impuls von 2100 gm/sek genügen. Fallplatten sollen vor dem Wettkampf einheitlich 3 cm über der Unterkante der Trefferfläche der Platte kalibriert werden (Impulsgeber).

Sp 06.05.03.03 Über eine Nachkalibrierung und die Wertung des Strings, der zum Verlangen der Nachkalibrierung Anlass gab, entscheidet der Rangemaster.

Sp 06.06 Waffen

Sp 06.06.01 Es können alle vom sportlichen Schießen nicht ausgeschlossenen Waffen verwendet werden. Die Spezifikationen in diesem Regelwerk bestimmen die Zugehörigkeit zu einer Division.

Sp 06.06.02 Crossing

Dieselbe Waffe kann, wenn sie den jeweiligen klassenspezifischen Kriterien entspricht, mit oder ohne Umbau in weiteren Klassen/Divisionen benutzt werden (z.B. in *Standard* und *Any*, nicht aber in *Standard* und *Open*).

Sp 06.06.03 Unsicher erscheinende Waffen (z.B. nach Bruch oder bei Doppeln) sind vom Wettkampf auszuschließen, wenn der Schütze sie nicht in einen nachweislich sicheren Zustand bringen kann.

Sp 07 Matchablauf

Sp 07.01 Aufbau, Schießzeit

Sp 07.01.01 Eine Stage besteht aus einem oder mehreren Zielen. Zu Aufbau und Ablauf werden die Teilnehmer vor der Stage, i.d.R. durch schriftliche Stagebeschreibung, gebrieft.

Sp 07.01.02 Für jeden Wertungsdurchgang (sString%) wird ein Ergebnis ermittelt. Die Anzahl der Strings regelt die Ausschreibung.

Sp 07.01.03 Die Schießzeit pro String beträgt maximal 30 Sekunden, solange Ausschreibung und Briefing schweigen.

Beim Shootoff ist die Schießzeit auf 180 Sekunden beschränkt. Der SO kann vorher einen Abbruch des Strings durchführen, wenn er diesen 30 Sekunden zuvor angekündigt hat (Hornsignal empfohlen).

Sp 07.02 Startposition

Sp 07.02.01 Standard Startpositionen, stehend

Der Schütze steht in der Schießbox, mit dem Gesicht und Oberkörper in Richtung Kugelfang.

Sp 07.02.01.01 Kurzwaffe Zentralfeuerpatrone

sLawman ready/Hand auf der Waffe% Die Waffe befindet sich ungeladen oder geladen und gesichert bzw. entspannt im Holster. Die Schusshand befindet sich am Waffengriff, der Abzugsfinger ist lang außen am Holster.

Sp 07.02.01.02 Kurzwaffe Randfeuerpatrone und sCFHG low ready%

slow ready% Der Schütze hält die beliebig geladene Waffe im Voranschlag auf einen vorgegebenen, markierten Haltepunkt zielend.

Sp 07.02.01.03 Kurzwaffe mit Anschlagschaft und Langwaffe

Der Schütze hält die beliebig geladene Waffe im Schulteranschlag auf einen vorgegebenen, markierten Haltepunkt zielend.

Sp 07.02.02 Standard Startposition, Langwaffe, liegend

Der Schütze liegt (oder sitzt) hinter seiner Waffe und hält die Waffe in beliebigem Ladezustand im Anschlag (aufgelegt oder freihändig, je nach Ausschreibung oder Briefing). Die Waffe muss nicht gesichert sein.

Sp 07.02.03. Alternative Startpositionen

Sp 07.02.03.01. Y-Position bei Kurzwaffen

Der Schütze steht in der Schießbox mit dem Gesicht und Oberkörper in Richtung Kugelfang. Die Hände werden so über Schulterniveau gehalten, dass man von hinten die Handgelenke sehen kann. Die Waffe befindet sich ungeladen oder geladen und gesichert bzw. entspannt im Holster.

Sp 07.02.03.02. Relaxed bei Kurzwaffen

Die Waffe befindet sich in ungeladen oder geladen und gesichert bzw. entspannt im Holster. Beide Arme hängen locker herunter; die Hände greifen nicht an die Waffe.

Sp 07.02.03.03 Jagdähnlich bei Langwaffen oder Waffen mit Anschlagschaft
Der Schütze steht in der Schießbox mit dem Gesicht und Oberkörper in Richtung Kugelfang. Er hält die Waffe in beliebigem Ladezustand. Die Mündung zeigt in die sichere Richtung, Höhe beliebig. Der tiefste Teil des Schaftes befindet sich nicht höher als der Hüftknochen des Schützen, muss den Schützen aber nicht berühren. Die Waffe muss nicht gesichert sein.

Sp 07.02.03.04 Gun on the rail, einhändig

Der Schütze steht in der Schießbox mit dem Gesicht und Oberkörper in Richtung Kugelfang. Die Waffe befindet sich in beliebigem Ladezustand und wird mit der schussstarken Hand gehalten. Sie ruht auf einer Ablage, ggf. innerhalb einer markierten Zone, die Mündung weist in eine sichere Richtung. Das Handgelenk der anderen Hand befindet sich über Schulterhöhe. Sp

07.02.03.05 Gun on the rail, beidhändig

Der Schütze steht in der Schießbox mit dem Gesicht und Oberkörper in Richtung Kugelfang. Die Waffe befindet sich in beliebigem Ladezustand und wird mit einer oder beiden Händen gehalten. Sie ruht auf einer Ablage, ggf. innerhalb einer markierten Zone, die Mündung weist in eine sichere Richtung.

Sp 07.02.04. Abweichende Anordnungen

Die Ausschreibung oder das Briefing können den Ladezustand vorschreiben und/oder weitere abweichende Startposition, auch mit Positionierung der Hände, der Füße oder der Waffe an festgelegten Punkten (z.B. Balken, Tisch) sowie besonders ausgewiesene Haltepunkte vorgeben.

Sp 07.02.05 Soweit nicht ausdrücklich angeordnet, muss die Waffe in der Startposition nicht gesichert werden. Die Positionen der Hände und des Abzugsfingers, wenn die Waffe in bzw. mit der Schusshand gehalten wird, sind beliebig, insbesondere darf ein Double-Action-Abzug vorbereitend unter Spannung gesetzt werden.

Sp 07.03 Anschlag

Sp 07.03.01 Geschossen wird stehend freihändig, Langwaffen und Kurzwaffen mit Anschlagschaft im Schulteranschlag. Die Waffe kann mit einer oder beiden Händen gehalten werden, wenn nicht einhändiger Anschlag (starke oder schwache Hand) vorgeschrieben ist.

Sp 07.03.01.01 Der Schussarm, die Waffe und das Handgelenk dürfen im Stehend- und Sitzendanschlag durch Hilfsmittel weder gehalten noch gestützt werden.

Sp 07.03.01.02 Bei vorgeschriebenem einhändigem Anschlag darf die andere Hand den Schussarm nirgends stützen.

Sp 07.03.01.03 Bei körperlichen Einschränkungen werden vom Matchdirector angemessene Abweichungen gewährt und ggf. Hilfsmittel erlaubt.

Sp 07.03.02 Bei Entfernungen von über 25 Metern zu mindestens einem Ziel ist die Einnahme eines knienden oder liegenden Anschlages, auch aufgelegt, nach



dem Startsignal erlaubt. Während des Positions-/Anschlagwechsels ist der Finger aus dem Abzugsbügel zu nehmen.

Sp 07.03.03 Die Ausschreibung oder das Briefing kann abweichende Anschlagsarten vorgeben, insbesondere einhändiges Schießen oder das Schießen an bestimmten Seiten eines Balkens.

Sp 07.03.04 Probeanschläge

Es sind im Rahmen des Fertigmachens Probeanschläge/Sightchecks erlaubt, auch mit geladener Waffe.

Sp 07.04 Kommandos, Allgemeines

Sp 07.04.01 Kommandos werden in deutscher Sprache erteilt. Sie sollen in englischer Sprache gegeben werden, wenn aus Sicht des SO sicher ist, dass alle Schützen diese verstehen oder ein Schütze darum bittet.

Sp 07.04.02 Die einzelnen Kommandos werden im Rahmen der Erklärung des Ablaufes (Sp 8) beschrieben.

Sp 08 Ablauf

Sp 08.01 Vorbereitung

Probeschüsse hat der Schütze im Rahmen der Matchvorbereitung zu erledigen. Der Veranstalter kann eine gesonderte Gelegenheit Zeit/Bahn zum Probeschiessen (sighting in) bereitstellen.

Sp 08.02 Allgemeiner Ablauf und einzelne Kommandos

Sp 08.02.01 Auftaktkommando

sStände einnehmen!/Shooters in the box!%o

- Mangels Vorgabe oder in der Ausschreibung oder vom MD vor Beginn des Schießens angeordnetem Losentscheid weist der SO die Box zu. Der Schütze begibt sich in die Schießbox und stellt sich mit dem Gesicht und Oberkörper in Richtung Kugelfang.
- Die Waffe ist verpackt oder befindet sich im Holster oder bei Langwaffen in Transportposition.

Sp 08.02.02 Kommando zum Auspacken der Waffen

sAuspacken/Unbag%o

Die Waffen werden ausgepackt und abgelegt; Kurzwaffen können geholstert werden.

Sp 08.02.03 Kommando zur Vorbereitung auf das Schießen

sLaden und fertig machen!/Load and make ready!%o

- Die Schützen haben 60 Sekunden Zeit, sich auf den String/Run /Durchgang vorzubereiten, Probeanschläge/Sightchecks zu machen, die Waffe mit beliebig vielen Patronen zu laden, Reservemagazine, Speedloader und Nachlademunition zu positionieren und die Relaxed-Position oder die Startposition einzunehmen.
- Dasselbe gilt, auch ohne gesondertes Kommando, wenn nach beendetem Run ein weiterer String/Run nach dem geschossenen String/Run zu schießen ist, ohne dass ein Boxen- oder Standwechsel zu erfolgen hat.

Sp 08.02.04 Kommando zum Herstellen der Startbereitschaft

sIst der Schütze (sind die Schützen) bereit?/Are you ready?%o

Wenn der Schütze/alle Schützen die Relaxed-Position (oder die Startposition) eingenommen haben, folgt die Frage sAre You Ready?/Ist der Schütze bereit?%o. Spätestens jetzt haben die Schützen selbständig die Startposition einzunehmen.

Ist ein Schütze nicht bereit, muss er auf diese Frage sofort mit sNein/No%o oder sNicht bereit/Not ready%o antworten. Ihm wird dann Gelegenheit gegeben, seine Bereitschaft innerhalb von 60 Sekunden herzustellen und die Startposition einzunehmen.

Widerspricht kein Schütze auf die Frage sIst der Schütze bereit?/Are you ready?%o, erfolgt - nachdem der Schütze/alle Schützen die Startposition eingenommen haben das Kommando sAchtung%/Stand By%o. Dies kann auch

unverzüglich gegeben werden, wenn der Schütze selbst durch **sBereit/Ready%** Bereitschaft meldet.

Sp 08.02.05 Kommando bei Beginn der Vorlaufzeit vor dem Start
sAchtung!/Standby!%

Kein Schütze darf seine Arm- oder Körperposition mehr verändern. Das Startsignal (Art des Signals wird in der Ausschreibung beschrieben oder gebrieft), mit dem die Schießzeit beginnt, erfolgt innerhalb von 7 Sekunden.

Sp 08.02.06 Kommando für den Beginn des Schießens
sStart!%oder Startsignal

Nach dem Startsignal darf geschossen werden.

Die Ziele dürfen, soweit die Ausschreibung hierzu schweigt, in beliebiger Reihenfolge beschossen werden. Das Beschießen mehrerer Ziele mit demselben Schuss ist erlaubt, erfolgreicher Beschuss (Doppeltreffer) stellt kein Standversagen dar und wird nicht bestraft.

Sp 08.02.07 Obligatorischer Reload

Mangels abweichender Ausschreibung oder Stagebriefing ist, außer bei Repetierbüchsen, in jedem String zur Aktivierung des Stopp-Zieles nach dem ersten auswertbaren Treffer und vor dem letzten Treffer auf das Stopp-Ziel, ein Nachladen/Reload durchzuführen. Beim Shootoff und Fallplattenschießen hat dies nach dem Fall der ersten eigenen Platte und vor dem Fall der letzten eigenen Platte im String zu erfolgen. Hierzu ist mindestens eine neue Patrone, die unmittelbar (beim letzten Schuss) vor dem Reload nicht in der Waffe war, in die Waffe nachzuladen oder ein neues Magazin zu verwenden und bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen. Treffer auf ein nicht aktiviertes Stopp-Ziel dürfen nicht zu dessen Verschwinden führen; sie müssen nach dem regelgerechten Reload nachholbar sein.

Sp 08.02.08 Kommandos zur Beendigung des Schießens

Sp 08.02.08.01 **sStopp/Halt/Feuer halt!%**

Das Schießen ist von allen Beteiligten ohne Rücksicht auf den Wettkampf und die Situation sofort einzustellen, der Finger ist aus dem Abzugsbügel zu nehmen, die Waffe ist zu sichern und weiter in die sichere Richtung zu halten und das Kommando des SO abzuwarten. Die Schützen bewegen sich nicht.

Sp 08.02.08.02 **sFeuer einstellen/Cease fire!%**

Beendet das Schießen im String/Run, wenn die Übung/der String/Run regulär beendet ist, die Höchstschusszahl abgegeben oder die Höchstschießzeit erreicht wurde und ein Schütze dennoch weiter schießt. Das Schießen ist einzustellen. Entladen und geöffnetes Ablegen sowie Holstern ist erlaubt.

Sp 08.02.09 Kommandos zum Herstellen von Sicherheit nach dem letzten String oder vor dem Boxenwechsel

Sp 08.02.09.01 Herstellen von Sicherheit, Teil 1 **sEntladen und leer vorzeigen!/Unload and show clear%**

Der Schütze entlädt die Waffe und zeigt das leere Patronenlager/die leere Trommel vor. Lässt sich eine Hülse/Patrone nicht durch Repetieren aus dem Lager entfernen, entscheidet der SO, wie zu verfahren ist.

Sp 08.02.09.02 Herstellen von Sicherheit, Teil 2

Sp 08.02.09.02.01 Bei Zentralfeuerkurzwaffen:

Wenn die Waffe leer ist, Waffe schließen, abschlagen, holstern/If gun clear, close gun, hammer down, holster!%

Pistolenschützen schließen den Verschluss der Waffe, schlagen den Hammer in Richtung Kugelfang ab und holstern die Waffe.

Revolverschützen schwenken die leere Trommel ein und holstern oder verpacken die Waffe.

Sp 08.02.09.02.02 Bei Zentralfeuerlangwaffen:

Wenn die Waffe leer ist, Waffe schließen, abschlagen, Verschluss öffnen, in Transportposition bringen oder verpacken!/If gun clear, close gun, hammer down, open action, transport-position or bag the gun%

Zentralfeuerlangwaffen werden in Richtung Kugelfang abgeschlagen und danach in Transportposition (Sp 03.01.02) gebracht.

Sp 08.02.09.02.03 Bei Randfeuerwaffen:

Wenn die Waffe leer ist, Verschluss öffnen, verpacken oder in Transportposition bringen!/If gun clear, open action, bag the gun or Transportposition%

Bei KK-Waffen wird zur Schonung des Patronenlagerrandes das Leerabschlagen nicht verlangt, stattdessen wird der Verschluss offen fixiert oder eine BDS-Sicherheitsfahne eingesetzt. Hat der Schütze kein Holster, wird die Waffe statt des Holsterns offen oder mit BDS-Sicherheitsfahne in ein Behältnis gelegt und dieses geschlossen.

Sp 08.02.10 Kommandos und Ablauf bei Platz- oder Boxenwechsel

Boxenwechsel/Change boxes%oder sPositionswechsel!/Change Position!%

Sp 08.02.10.01 Vor dem Boxwechsel ist Sicherheit herzustellen.

Sp 08.02.10.02 Die Box wird auf Kommando verlassen. Kurzwaffen sind beim Boxwechsel zu holstern oder zu verpacken, bei Langwaffen ist die Transportposition einzuhalten.

Sp 08.02.10.03 Bei mehreren Schützen nimmt der Schütze, der in der linken Box geschossen hat, den geraden Weg zur linken Seite der rechten Box, der Schütze, der aus der rechten Box kommt, verlässt seine Box ebenfalls nach rechts und nimmt den Weg zur hinteren Seite der linken Box.

Sp 08.02.10.04 Boxenwechsel im direkten Vergleich/Shootoff
Platzwechsel erfolgen nach dem vorgesehenen Disziplinauf.

Die Schützen wechseln in den Kurzwaffendisziplinen die Boxen einmal, und zwar nach dem ersten (2 Gewinnstrings) bzw. dem zweiten (3 Gewinnstrings) von einem Schützen gewonnenen String. Bei Langwaffendivisionen kann die Ausschreibung dies vorsehen oder der SO hierzu anweisen.

Sp 08.02.11 Kommando zur Beendigung der Stage

Stand räumen!/Leave the box!%

Auf das Kommando hin wird der Schützenstand durch die Schützen geräumt.



Sp 08.02.12 Kommando zur Freigabe der Schießbahn

sSicherheit!/Range is clear!%o

Die Bahn wird mit diesem Kommando durch den SO als sicher freigegeben. Waffen dürfen nicht gehandhabt werden.

Sp 08.02.13 Schutzkommando bei Hot Range

sHot Range, Arme verschränken!/Range is hot, cross your arms%o

Schütze ist mit geladener Waffe an der Feuerlinie und Personen (Helfer) sind auf der Range. Schütze hat die Arme vor der Brust zu verschränken und so zu halten. Handhaben (Auspacken bzw. Berühren) von Waffen ist verboten. Das Kommando des SO ist abzuwarten.

Sp 08.02.14 Kommando zur Ablaufunterbrechung

sEntspannte Haltung einnehmen/Relax%o

Schützen entspannen sich, Arme locker herabhängend, und warten auf ein Kommando des SO.

Sp 09 Wertung**Sp 09.01 Durchgänge**

Sp 09.01.01 Es können mehrere Wertungsdurchgänge einer Stage (Strings/Run) ausgeschrieben werden, auch aus verschiedenen Boxen oder Entfernungen. Die Ausschreibung kann in diesem Fall Streichergebnisse ermöglichen.

Sp 09.01.02 Es kann eine maximale Schusszahl, eine von der Regel-Schießzeit nach 07.01.03 abweichende Höchstschießzeit und eine von der Schießzeit/Höchstschießzeit abweichende Höchstzeit, die unter Hinzurechnung von Strafen und Zuschlägen berechnet wird, für einen String festgesetzt werden.

Sp 09.02 Zeitmessung

Die Zeitnahme erfolgt akustisch mittels Timer auf die Hundertstelsekunde genau. Der letzte Schuss stoppt die Zeit. Gibt es ein Stopp-Ziel, darf der letzte Schuss kein anderes zu beschießendes Ziel treffen, als dieses. Der SO gibt das Ergebnis (gemessene Zeit und Art und Anzahl der Fehler) nach jedem String bekannt; der Teilnehmer soll die Zeitanzeige sehen können. Bei der Verwendung von Anzeigeboards gilt bei Diskrepanzen der Timer des SO.

Sp 09.03 Gewinnerermittlung**Sp 09.03.01 Zeitwettbewerb**

Sp 09.03.01.01 Die Stringzeit ergibt sich durch Zusammenrechnung der für den String benötigten Zeit, Strafzeiten und etwaiger Zuschläge; sie wird durch die Höchstzeit begrenzt. Die Schießzeit nach 07.01.03 bzw. die abweichend davon festgesetzte Höchstschießzeit stellt, solange die Ausschreibung schweigt, die Höchstzeit für jeden String dar.

Sp 09.03.01.02 Schieß-, Straf- und Bonuszeiten, sowie Höchst- und Mindestzeiten (nach Hinzurechnung von Strafen und Zuschlägen sowie nach Abzug von Boni) können in der Ausschreibung und dem Stagebriefing auch abweichend von den allgemeinen Vorgaben dieses Regelwerkes festgesetzt werden.

Sp 09.03.01.03 Die Summe aller in die Wertung eingehender String-Zeiten der Stage ergibt, unter Beachtung etwaiger Straf- und Bonuszeiten, die Gesamtzeit.

Sp 09.03.01.04 Die schnellste Gesamtzeit aller Stages gewinnt das Match.

Sp 09.03.02 Shootoff

Sp 09.03.02.01 Ein direkter Vergleich/Shootoff geht über 2 Gewinnstrings, wenn keine andere Anzahl ausgeschrieben ist (best of three).

Sp 09.03.02.02 Entscheidung im String

Sp 09.03.02.02.01 Sieg:

Der Schütze, der das gesondert gebriefte, ansonsten das den Zielen des Mitbewerbers am nächsten stehende Ziel, als erster zu Fall bringt, nachdem er

alle übrigen der ihm zugewiesenen Ziele ausschreibungsgemäß so beschossen hat, dass diese fallen, gewinnt den String. Dies gilt auch, wenn die letzte Platte mit demselben Schuss wie die vorletzte Platte getroffen wird oder vor der vorletzten Platte fällt, wenn der Schütze nach dem Schuss auf die letzte Platte keinen weiteren Schuss mehr abgibt.

Sp 09.03.02.02.02 Verlust:

Eine Regelverletzung mit Verwarnung oder ein mit Strafzeit bewehrter Regelverstoß führt zum Sieg des anderen Schützen im String, ebenso

- der Fall der nach der Regel zuletzt zu Fall zu bringenden Platte vor dem Fall der übrigen Platten oder dem Nachladen, ohne dass die Situation 9.3.2.2.1, Satz 2 vorliegt.
- Beschießen einer Platte des Gegners.

Sp 09.03.02.03 Siegerermittlung im Match

Sp 09.03.02.03.01 Der Matchwinner wird im Doppel-KO-System, vorzugsweise im sRound-Robin%Modus sJeder gegen Jeden%ermittelt; gemischter Einsatz der Systeme ist möglich. Über Squadzugehörigkeit und Plätze entscheidet das Los.

Sp 09.03.02.03.02 Bei mehreren Squads werden Sieger und Platzierte aus den Squadsiegern, bei 2 Squads aus den jeweils beiden Bestplatzierten jeder Squad, ohne Fortschreibung der Squadwertung in einem Finale ermittelt.

Bei nur einer Squad werden Sieger und Platzierte - unter Fortschreibung der Squadwertung - nach einem Finale der drei Besten ermittelt.

Sp 09.03.02.03.03 Siegerfeststellung

Sieger im Doppel-KO-System ist, wer nicht mehr als einen Direktvergleich verliert.

Sieger im Direktvergleichsmodus/Shootoff ist der,

- die meisten Direktvergleiche gewonnen hat, bei dann bestehendem Gleichstand
- der während des Matches weniger Strings im Verhältnis zu den gewerteten Direktvergleichen (auch Freilose) verloren hat, bei dann bestehendem Gleichstand
- der den direkten Vergleich der Gleichstehenden gewann.

Sp 09.03.03 Trefferanzahlwettbewerb, Ringzahlwettbewerb

Der Schütze, der innerhalb der jeweiligen Schießzeit/Höchstschießzeit die höchste Anzahl von Treffern/Ringen gemäß der Ausschreibung über alle Stages erzielt hat, gewinnt.

Sp 09.03.04 Stechen

Bei Gleichstand wird der Sieg durch Stechen ermittelt oder der Sieg geteilt. Die Art des Stechens bestimmt der Matchdirector.

Sp 09.03.05 Ergebniskontrolle

Es liegt in der Verantwortung eines jeden Teilnehmers, seine Wertung zu kontrollieren, bevor er den Wertungszettel unterschreibt. Nach Unterschrift von SO und Teilnehmer besteht kein Anspruch auf Prüfung und Änderung der Feststellungen mehr.

Sp 10 Divisionen, Categories, Teams

Sp 10.01 Divisionen

Die Ausschreibung beschreibt die zur Wertung gelangenden Divisionen. Es kann die Verwendung mehrerer Waffen, auch auf einer Stage, vorgesehen werden (multiple-gun-match).

Für die Divisionen können neben der Einzelwertung auch Teamwertungen und Wertungen in Kategorien ausgeschrieben werden.

Sp 10.02 Technische Diversifizierung

Es kann bei den Divisionen in der Ausschreibung und Wertung unterschieden werden zwischen

- den Waffenarten Kurzwaffe (HG=Handgun) und Langwaffe (R oder SG),
- bei den Kurzwaffen zwischen Pistolen (P=Pistol) und Revolvern (R=Revolver) sowie Kurzwaffen mit Anschlagschaft/Chassis/Carabineconversion (StP=Stockpistol),
- bei den Langwaffen zwischen Flinten (SG=Shotgun) und Büchsen (R=Rifle),
- bei Flinten zwischen Einzelladern (S=Single), Selbstladern (sa=semiauto) und Repetierern (m),
- bei Büchsen zwischen Selbstlade- (sa=semiauto) und Repetierbüchsen (m=manually),
- bei den Munitionsarten zwischen Zentralfeuerpatronen (CF=Centerfire) und Randfeuerpatronen (RF=Rimfire),
- bei den Zentralfeuerpatronenarten für Langwaffen zwischen Pistolenkaliber (CFRPC=Centerfire Rifle Pistol Caliber) und Rifle-Caliber (CFR=Centerfire Rifle)
- bei den Visiereinrichtungen bei allen Waffen zwischen offener (i=iron) und optischer Visierung (o=optical)
- bei den Startpositionen (z.B. für CFHG Standard oder low ready).
- Zusammenlegung von Divisionen (Combi-Division) ist möglich.

Sp 10.03 Categories

Als Einzelwertung können vom Veranstalter . neben Overall . folgende Categories (ab 5 Meldungen) anerkannt werden:

- Lady (weibliche Teilnehmer am ersten Matchtag älter als 20 Jahre)
- Junior (am ersten Matchtag nicht älter als 20 Jahre)
- Senior (am ersten Matchtag älter als 55 Jahre)
- Supersenior (am ersten Matchtag älter als 65 Jahre).

Sp 10.04 Teamwertung

Ab drei Meldungen sind Teamwertungen möglich. Mindestens drei und höchstens vier Schützen bilden ein Team. Die Ergebnisse der drei besten Teammitglieder werden addiert.

Sp 11 Strafen

Sp 11.01 Kurzzeitstrafe

Eine Strafzeit von 3 Sekunden wird verhängt bei folgenden Situationen, wobei Ausschreibung und Stagebriefing andere Zeiten festsetzen können:

- nicht regelgerecht getroffenes zu beschießendes Ziel (Miss),
- jeder Treffer auf ein nicht zu beschießendes Ziel (No-Shoot),
- Schussabgabe auf ein zu beschießendes Ziel aus falscher Box,
- Verändern von Arm- oder Körperposition nach dem Kommando „Achtung!“/„Stand By!“ vor dem Startsignal (Creeping),
- Schussabgabe während Kontakt mit Standmaterial außerhalb der Box, auch wenn kein Treffer gesetzt oder ein nicht zu beschießendes Ziel (No-Shoot) getroffen wurde,
- Verwarnung nach „Stände Einnehmen / shooter in the box“ und vor „Sicherheit / Range is clear“
- sonstiger Ablauffehler (Verletzung von Regel oder Briefingvorgabe).

Sp 11.02 Höchstzeitstrafe, Nullwertung

Eine Strafzeit in Höhe der Schießzeit/Höchstschießzeit bzw. Nullwertung (Treffer, Ringe) wird verhängt bei folgenden Situationen, wobei Ausschreibung und Stagebriefing andere Zeiten festsetzen können:

- Stopp-Ziel-Miss,
- Treffer auf ein anderes zu beschießendes Ziel als das Stopp-Ziel nach dem ersten Treffer auf das Stopp-Ziel,
- kein Start trotz Startsignal,
- nicht rechtzeitiges Einnehmen der korrekten Startposition nach Aufforderung.

Sp 11.03 Loss of string

Im direkten Vergleich/Shootoff wird anstatt einer Strafzeit der String als verloren gewertet.

Sp 11.04 Wiederholung der Startprozedur nach Verwarnung

Bei Verhängung einer Zeitstrafe nach „Ist der Schütze Bereit / Are you ready“ und vor dem Startsignal soll der Schütze gestoppt und die Startprozedur wiederholt werden

Sp 11.05 Mehrere Strafen

Treffen mehrere Verstöße aufgrund derselben Handlung/Schussabgabe zusammen, verwirklicht der Schütze mehrere Strafen. Diese werden zur Ermittlung der Stringzeit zu der für den String benötigten Zeit bis zur Höchstzeit hinzugerechnet.

Sp 12 Verwarnung

Sp 12.01 Gründe für Verwarnungen 1

Eine Verwarnung wird verhängt bei

- wenn der Schütze außerhalb einer Übung mit einer ungeladenen aber gespannten Waffe im Holster außerhalb der Sicherheitszone angetroffen wird,
- wenn der Schütze mit einer ungeladenen Waffe im Holster mit eingesetztem Magazin außerhalb der Sicherheitszone angetroffen wird,
- wenn der Schütze mit einer ungeladenen Langwaffe ohne eingesetzte BDS-Sicherheitsfahne außerhalb der Sicherheitszone angetroffen wird,
- wenn die Mündung der geholsterten Waffe auf ein Körperteil des Schützen zeigt.

Sp 12.02 Gründe für Verwarnungen 2

Eine Verwarnung wird auch verhängt,

- nicht rechtzeitigem Einnehmen der Startposition (Box) nach Aufruf,
- regelwidriges Laden in der Schießposition,
- bei Überschreiten der Zeit für die Herstellung der Startbereitschaft,
- bei Probeanschlügen nach Untersagung durch den SO,
- bei Schussabgabe nach dem Kommando *ist der Schütze bereit/Are you ready?* und vor dem Startsignal (Frühstart)
- wenn der Schütze den Finger bei Positions-/Anschlagswechsel und/oder Störungsbeseitigung nicht aus dem Abzugsbügel nimmt,
- bei Fehler beim Positionswechsel (z.B. falsche Richtung), wenn es dabei zu Berührung des SO, des anderen Schützen oder dessen Ausrüstung kam
- regelwidriges Verlassen der Schießbox mit geladener Waffe (im Holster) während der Übung.

Sp 12.03 Loss of string neben Verwarnung

Im direkten Vergleich/Shootoff wird zusätzlich zur Verwarnung nach Sp 12.02 der String als verloren gewertet.

Sp 13 Disqualifikation

Sp 13.01 Gründe für die Disqualifikation

Sp 13.01.01 Eine Disqualifikation erfolgt, bei potentiell gefahrenrelevantem Sicherheitsverstoß, insbesondere bei unsicherer Waffenhandhabung, Verstoß gegen die Regeln über das Verhalten in der Sicherheitszone (Sp 02.05.) und bei regelwidrigem Hantieren mit Waffen außerhalb der Sicherheitszone (Sp 03.01-03.05).

Sp 13.01.02 Ebenso erfolgt die Disqualifikation,

- wenn die Waffe mehr als 90° zur Kugelfangmitte ausgeschwenkt wird, außer die Waffe zeigt beim Ziehen oder Wiederholstern entgegen der Kugelfangrichtung noch innerhalb eines Radius von 1 Meter von den Füßen des Teilnehmers, auf den Boden,
- wenn der Schütze gegen 03.03.06 verstößt, insbesondere eine geladene Waffe fallen lässt,
- wenn der Schütze eine zu Boden gefallene Waffe ohne Erlaubnis eines Stage Officer aufhebt,
- wenn der Schütze mit geladener Waffe im Holster außerhalb einer Übung angetroffen wird,
- bei unbeabsichtigter Schussabgabe, insbes. beim Laden oder Nachladen, oder einer Störungsbeseitigung oder nach *show clear*‰
- bei Geschosseinschlag innerhalb von 3 m vor der Schießbox, wenn nicht ein Ziel regelgerecht beschossen wurde,
- Schießen auf ein Ziel aus einer Entfernung, die geringer ist als der Sicherheitsabstand,
- bei Schießen vor der Abfrage *ist der Schütze/Are you ready*‰

Sp 13.01.03 Der Schütze wird ebenfalls disqualifiziert

- bei verbotenem Sweeping mit der Waffe (Sp 03.03.02),
- wenn der Schütze die Waffe im Holster entsichert oder eine geladene, ungesicherte und gespannte Waffe holstert,
- bei der zweiten Verwarnung auf derselben Stage oder in demselben String beim direkten Vergleich/Shootoff,
- bei der zweiten Verwarnung zu einem Vorgang, weswegen bereits verwarnt wurde.

Sp 13.01.04 Der Schütze wird in vorstehenden Fällen für die laufende Division und den weiteren Wettkampf von der Teilnahme ausgeschlossen.

Sp 13.02 Totalausschluss

Der Schütze wird für alle Divisionen, auch die bereits geschossenen, disqualifiziert,

- bei Schaffung einer konkreten Gefahrenlage,
- bei grob unsportlichem Verhalten,
- wenn der Schütze unter Alkohol- oder Drogeneinfluss am Schießen teilnimmt.

Sp 14 Protest**Sp 14.01 Der Protest**

Ein Protest ist innerhalb einer Stunde nach dem Vorfall (Strafe, Funktionsentscheidung, Nichtahndung von Regelverstoß, Regelverstoß, fehlerhafte Wertung), der dem Protest zugrunde liegt, schriftlich beim Matchdirector oder dem von ihm benannten Funktionär einzureichen. Ist der Schütze an der Protesteinlegung gehindert (weitere zu schießende Stages derselben Division), beginnt die Frist mit dem Ende der Verhinderung. Die angegriffene Maßnahme (Entscheidung, Tun oder Unterlassen) ist zu bezeichnen. Eine Begründung soll gegeben werden. Beweismittel sollen bezeichnet werden. Die Protestgebühr beträgt 50 Euro und wird zurückerstattet, wenn dem Protest stattgegeben wird.

Sp 14.02 Jury

Die Protest-Jury besteht aus drei Matchteilnehmern mit BDS-Schießleiter-Qualifikation/SO-Lizenz, die vom MD benannt werden. Sie sollen möglichst nicht mehrheitlich aus der kleinsten Organisationseinheit stammen, dem der Protestführer angehört.

Sp 14.03 Entscheidung

Dem Protest ist stattzugeben, wenn die zum Protest Anlass gebende Maßnahme regelwidrig war und der Protestführer damit in seinen Chancen beim Match beeinträchtigt wurde.

Sp 14.04 Folge und Rehabilitation

Das Wettkampfgericht fällt Tatsachenentscheidungen, die nach dem Wettkampf nicht geändert werden können. Bei berechtigtem Protest ist der Betroffene zu rehabilitieren und sportlich fair zu entschädigen (z.B. Reshoot). Geldentschädigungen sind ausgeschlossen.

Sp 15 Spezifikationen von Waffen und Munition

Sp 15.01 Allgemeines

Sp 15.01.01 Soweit in diesem Regelwerk oder der Ausschreibung keine Vorgaben vorhanden sind, z.B. für Größe, Gewicht, Lauflänge, Magazinkapazität, Visiereinrichtung, Geschosart- und form, Geschossmaterial, ist . im Rahmen der Gesetze . beliebige Ausführung zugelassen. Dies gilt auch für Schäfte, Auflagen, Stützen, Ablagen und Griffe.

Sp 15.01.02 Anbauten

Mündungsbremsen, Feuerdämpfer, Kompensatoren oder Portings sind erlaubt, soweit nicht ausdrücklich verboten. Ihr Vorhandensein bedingt ggf. die Einstufung der Waffe in eine Wettbewerbsklasse.

Sp 15.01.03 Abzugswiderstand

Der Abzugswiderstand muss mindestens 907 Gramm (2 lbs) betragen.

Sp 15.01.04 Lauflänge, Munitionsvorgaben

Sp 15.01.04.01 Die Lauflänge bei Kurzwaffen beträgt mindestens 76,2 mm (3 Zoll), höchstens 29,84 cm (11,75 Zoll).

Sp 15.01.04.02 Patronen für Kurzwaffen, Zentralfeuerpatrone (Centerfire) Kaliber: mindestens 6,5 mm (0.256 Zoll), höchstens 11,52 mm (0.453 Zoll). Die Maximalenergie des Geschosses ist auf 1.500 Joule (gemessen 1 Meter nach der Mündung) beschränkt.

Sp 15.01.04.03 Patronen für Kurzwaffen, Randfeuerpatrone 5,6 mm (.22 Rimfire), Kaliber: 5,6 mm (0.22 Zoll), Typ 22 lfB/lr, 22 kurz/short, 22 WMR

Sp 15.01.04.04 Patronen für Flinten/Shotgun (SG) - Achtung Einschränkung aufgrund Standzulassung bzw. in der Ausschreibung durch den Veranstalter möglich

Kaliber: max. Cal 10,

Vogelschrot mit Schrotgröße (Material beliebig) max. 3,2 mm, Vorladung max. 36 Gramm,

Slugs, beliebiges Gewicht, beliebige Geschosform, beliebige

Geschosseigenschaften,

Lauf glatt oder gezogen, Bohrung: beliebig

Sp 15.01.04.05 Patronen für Büchsen - Kurzwaffen-zentralfeuerpatrone (Rifle Pistolcaliber RPC)

Kaliber: mindestens 6,5 mm (0.256"), höchstens 11,52 mm (0.453"), CIP - Hülsenlänge (CIP L3 max.): mindestens 18,9 mm, Munitionsart:

Kurzwaffenpatrone. Die Maximalenergie des Geschosses ist auf 1.500 Joule (gemessen 1 Meter nach der Mündung) beschränkt.

Sp 15.01.04.06 Patronen für Büchsen - Langwaffenpatrone (R)

Kaliber: mindestens 4,4 mm (0.17"), höchstens 12,7 mm (0.5"), Hülsenlänge (CIP L3 max.): mindestens 26,7 mm, Munitionsart: Langwaffenpatrone (auch: .30 Carbine),

Sp 15.01.04.07 Patronen für Büchsen - Randfeuerpatrone 5,6 mm - (.22 Rimfire)

Kaliber: 5,6 mm (0.22%), Typ 22 lfB/lr, 22 kurz/short, 22 WMR

Sp 15.02 Art, Typ und Einstufung von Waffen

Waffen werden spezifiziert nach Waffenarten, Waffentypen und Einstufung. Die Ausschreibung bezeichnet die Spezifikationen der in den einzelnen Divisionen einsetzbaren Waffen.

Sp 15.02.01 Waffenarten

Es werden bauartbedingte bzw. munitionsspezifische Waffenarten unterschieden, wobei die Bezeichnung mit der Zündungsart beginnt:

Sp 15.02.01.01 Kurzwaffe, Zentralfeuerpatrone, (Handgun, CFHG)

Sp 15.02.01.02 Kurzwaffe, Randfeuerpatrone 5,6 mm, (Handgun .22 Rimfire, RFHG)

Sp 15.02.01.03 (Langwaffe) Flinte, (Shotgun, SG)

Sp 15.02.01.04 (Langwaffe) Büchse, Zentralfeuer, Kurzwaffenpatrone, (Rifle Pistolcaliber, CFRPC)

Sp 15.02.01.05 (Langwaffe) Büchse, Langwaffenpatrone, (Rifle, CFR)

Sp 15.02.01.06 (Langwaffe) Büchse, Randfeuerpatrone 5,6 mm (Rifle .22 Rimfire, RFR)

Sp 15.02.02 Waffentypen

Es werden Waffentypen unterschieden:

Sp 15.02.02.01 Kurzwaffen - ohne Differenzierung von SA/DA Funktionalität: Pistole (P), Revolver (R), Kurzwaffe mit Anschlagschaft (Stockpistol, StP),

Sp 15.02.02.02 Flinten (SG): Einzelladerflinten mit und ohne Ejector (ejector operated/not ejector operated) und Mehrladerflinten nach Funktionsprinzip (manually, semiauto),

Sp 15.02.02.03 Büchsen: nach Funktionsprinzip (manually, semiauto).

Sp 15.02.03 Waffeneinstufung

Waffen werden aufgrund Bauart und Visierung eingestuft

Sp 15.02.03.01 Standard, offene Visierung

(Standard Class, iron sights = SCi),

Sp 15.02.03.02 Standard, optische Visierung

(Standard Class, optical sights = SCo),

Sp 15.02.03.03 (Kombi SCi u. SCo) Standard, beliebige Visierung

(Standard Class, any sights = SCa),

Sp 15.02.03.04 Offene Klasse (Open Class = OC),

Sp 15.02.03.05 (Kombi SCi u. SCo u. OC) Allgemeine Klasse (Any class = AC)

Sp 15.04.04 Revolver, bei denen zum Laden und Entladen die Trommel nicht ausgeschwenkt wird, sind nicht zugelassen.



Sp 15.03 Klassen

Sp 15.03.01 Standard Klasse (SC)

Sp 15.03.01.01 Allgemeine Voraussetzungen für die Standard Klasse:

Für eine Verwendung in der Standard Klasse bestehen für die Waffe folgende Voraussetzungen:

- kein elektrischer/elektronischer Abzug,
- kein Mündungsfeuerdämpfer,
- keine Schalldämpfer,
- keine Mündungsbremse,
- kein Kompensator oder Choke mit seitlichen Öffnungen,
- kein Lauf-Porting.

Sp 15.03.01.02 Im Hinblick auf die Visierung kann unterschieden werden:

Sp 15.03.01.02.01 Standard Klasse offene Visierung/iron sights (SCi)

Vorhanden ist eine offene Visierung aus beliebigem Material.

Sp 15.03.01.02.02 Standard Klasse optische Visierung/optical sights (SCo)

Vorhanden ist eine optische Visierung.

Sp 15.03.01.02.03 Standard Klasse beliebige Visierung/any sights (SCa)

Vorhanden ist eine beliebige Art der Visierung.

Sp 15.03.02 Offene Klasse (OC)

In der offenen Klasse kann eine Waffe nur eingesetzt werden, wenn sie mindestens eine der Bedingungen für die "Standard Klasse offene Visierung" nicht erfüllt.

Sp 15.03.03 Allgemeine Klasse (AC)

Alle genannten Waffentypen können eingesetzt werden.

Sp 16 Funktionäre

Sp 16.01 Matchdirector (MD)

Sp 16.01.01 Der Matchdirector wird von der gastgebenden Organisation bestellt. Er ist zuständig und verantwortlich für die Organisation und den Ablauf des Matches.

Sp 16.01.02 Der Matchdirector und der Veranstalter

Der Matchdirector

- trägt die Verantwortung für die Ausschreibung und Durchführung des Matches nach der Sportordnung,
- organisiert und hält den Kontakt zum Verband,
- organisiert die Matchverwaltung, das Squadding und die Startzeitplanung,
- organisiert die Anmeldesysteme für Teilnehmer-und Helfer und entscheidet über die Zulassung der gemeldeten Personen,
- erledigt die Kassenführung und Buchhaltung für das Match, soweit dies nicht seitens des Veranstalters geschieht,
- besorgt die erforderlichen Materialien,
- organisiert die Auswertung, Resultatfeststellung und Siegerehrung,
- verantwortet Art und Umfang des Einsatzes der Rangecrew gegenüber dem Veranstalter,
- berichtet dem Veranstalter über den Matchablauf und
- rechnet das Match gegenüber dem Veranstalter ab.

Sp 16.01.03 Der Matchdirector und die Location

Der Matchdirector

- organisiert und sichert die Nutzbarkeit einer Schießstätte für das Match,
- organisiert und sichert die Sanitär- und Verpflegungseinrichtungen,
- prüft die aufgebauten Stages und nimmt diese als ausschreibungsgemäß ab.

Sp 16.01.04 Der Matchdirector und das Unterstützungspersonal

Der Matchdirector

- ernennt den Rangemaster,
- rekrutiert und bindet die Rangecrew, koordiniert den Einsatz des Unterstützungspersonals
- brieft die Rangecrew für das Match und sichert deren Regelkenntnis,
- hält für Streitigkeiten und Regelfragen von Schützen oder Crew das Regelwerk bereit,
- entscheidet Regelfragen, die ihm der RM zur Entscheidung vorlegt,
- entscheidet über Einsprüche und Disqualifikationen, die ihm der RM zur Entscheidung vorlegt.

Sp 16.01.05 Der Matchdirector und die Schützen

Der Matchdirector

- bestimmt bei Gleichstand die Art des Stechens und
- entscheidet über die Zulassung von Bekleidung zum Tragen im Wettbewerb.

Sp 16.02 Rangemaster (RM)

Sp 16.02.01 Der Rangemaster in der Organisation

Der Rangemaster wird vom Matchdirector ernannt und ist die oberste Autorität über alle Matchfunktionäre, mit Ausnahme des Matchdirectors, solange dieser nicht regulär am Match teilnimmt.

Sp 16.02.02 Der Rangemaster in der Planung

Der Rangemaster

- plant die Stages und stimmt die Abläufe mit dem Matchdirector ab,
- überwacht und erledigt den Aufbau der Stages,
- verantwortet und gibt die schriftliche Stagebeschreibung frei,
- entscheidet über die Einstufung der Waffen in eine Division,
- entscheidet über die Zulassung von Waffen und Ausrüstung zur Verwendung im Wettbewerb,
- entscheidet über Ausnahmeregelungen von Reglement und Ausrüstung bei besonderer körperlicher Situation von Teilnehmern,
- hält Material für Standaufbau und Reparatur sowie Ersatzmaterial zur Renovierung bei Schäden bereit und
- teilt die Rangecrew auf die Stände ein und sorgt für deren Einsatz, Versorgung, Pausen und Personalwechsel.

Sp 16.02.03 Der Rangemaster beim Wettkampf

Der Rangemaster

- überwacht alle Aktivitäten auf dem Matchgelände,
- überwacht und gewährleistet die Standsicherheit,
- sorgt für die Regeleinhaltung,
- entscheidet Regelfragen bei Unklarheiten oder Regelungslücken oder legt diese ggf. dem MD zur Entscheidung vor und
- entscheidet über Einsprüche und Disqualifikationen oder legt diese ggf. dem MD zur Entscheidung vor.

Sp 16.03 Stage Officer (SO)

Der SO

- sorgt für die Regeleinhaltung und Sicherheit auf der Stage und trifft dafür erforderliche oder geeignete Maßnahmen,
- leitet und überwacht das Schießen auf der ihm zugewiesenen Stage,
- regelt den Ablauf auf der Stage in Bezug auf Schützen und Stageteam,
- erteilt den Schützen die Kommandos,
- stellt Zeiten, Wertungen und ggf. Verstöße fest und verhängt Strafen und Verwarnungen,
- sorgt für die Ergebnisdokumentation und Nachweisung und



- beantragt beim Rangemaster die Bestätigung eines etwa ausgesprochenen DQ.

Sp 16.04 Aufsicht

Die Aufsicht

- beaufsichtigt alle Personen auf dem Stand im Hinblick auf das Einhalten der Sicherheitsbestimmungen und Regeln,
- nimmt Aufgaben auf der Stage auf Weisung und im Auftrag des SO wahr.

Sp 16.05 Helfer

Der Helfer nimmt Aufgaben auf der Stage oder dem Schießstand auf Weisung und im Auftrag des MD, des RM, des SO oder der Aufsicht wahr.