



Multigun Competition Rules

Inhalt

1. Grundlagen der Wettbewerbe	2
1.1. Grundprinzipien	2
1.2. Regeln zur Waffensicherheit	2
2. Teilnehmergehörigkeit	3
2.5. Schutzausrüstung	3
2.6. Waffen und Munition	3
3. Arten von Parcours	4
4. Arten von Zielscheiben und Wertungsmethoden	4
5. Kategorien	5
6. Divisionen	5
7. Punktevergabe und Strafen	6
7.2. Verfahrensbedingte Strafen	6
8. Offizielle Parteien	7
9. Schiessbefehle	8
10. Bereitschaftsbedingungen für Waffen	9
11. Bewegung und sichere Ausrichtung der Waffe	9
12. Anerkennung von Divisions-, Kategorie- und Klassenauszeichnungen	10
13. Disqualifikation und Ausschluss	10
14. Einspruch Verfahren und Auslegung der Regeln	10
Anhang A1 – Zielscheiben (Papier)	12
Anhang A1.1 – Zielscheiben (Papier) – micro Target	13
Punkte-Faktor Wertungsmethode	14
Zeitbewertungsmethode	14
Anhang A2 - Popper	15
Anhang A3 - Scheiben	16
Anhang B1 – Open Division	17
Anhang B2 – Standard Division	18
Anhang B3 – Classic Division	19

1. Grundlagen der Wettbewerbe

1.1. Grundprinzipien

- 1.1.1. In diesem Reglement wird zur Vereinfachung die männliche Form gewählt. Mit Schütze oder Teilnehmer werden auch Schützinnen und Teilnehmerinnen gemeint.
- 1.1.2. Bei Wettkämpfen steht die Sicherheit an erster Stelle. Parcours oder Stages sollten unter Berücksichtigung der Sicherheit der Teilnehmer, der Wettkampfleiter und der Zuschauer entworfen und durchgeführt werden.
- 1.1.3. Parcours oder Stages werden als Schiessaufgabe oder Herausforderung aufgebaut. Sie sollen dem Teilnehmer die Freiheit geben, sie nach eigenem Ermessen innerhalb der Grenzen der in diesem Regelwerk festgelegten Regeln und Vorschriften zu absolvieren.
- 1.1.4. Die Parcours oder Stages sollten kreativ gestaltet und aufgebaut sein, damit das Schiessen Spass macht. Sie müssen aber gleichzeitig anspruchsvoll sein, um die notwendigen Fähigkeiten der Mitglieder zu fördern, damit diese wettbewerbsfähig werden.
- 1.1.5. Die Schützen konkurrieren auf der Grundlage ihrer Genauigkeit und Geschwindigkeit.
- 1.1.6. Die Schützen erhalten vor dem Beschiessen der Stage eine Einweisung. Darauf folgen einige Minuten, um sich mit dem Durchgang und mit dem Schiessablauf vertraut zu machen. Dies geschieht ohne die Waffen in der Hand.
Personen, die unter dem Einfluss von Alkohol und/oder verbotenen Betäubungsmittel stehen, dürfen nicht an Wettkämpfen/Trainings teilnehmen.

1.2. Regeln zur Waffensicherheit

- 1.2.1. Gehe immer davon aus, dass eine Waffe geladen ist.
- 1.2.2. Richte niemals eine Waffe auf Personen oder Gegenstände, auf die du nicht schiessen willst.
- 1.2.3. Vergewissere dich, worauf du zielst und was sich dahinter oder in der Nähe befindet, bevor du den Abzug betätigst.
- 1.2.4. Lass den Finger vom Abzug, bis du bereit bist, auf das Ziel zu schiessen.
- 1.2.5. Alle Waffen müssen innerhalb des Schiessstandes ungeladen sein, es sei denn, der Range Officer gibt das Kommando, die Waffe an der Startposition zu laden.
- 1.2.6. Waffen dürfen nur in ausgewiesenen Sicherheitsbereichen und während des Schiessens auf Anweisung des Range Officer gehandhabt werden.
- 1.2.7. Es ist verboten, in den Sicherheitsbereichen mit Munition oder mit Treibladungen zu hantieren.
- 1.2.8. Wettkämpfer, Offizielle und Zuschauer müssen jederzeit eine zertifizierte Schiessbrille tragen.

2. Teilnehmerrüstung

- 2.1. Das Tragen von Tarnmustern und/oder Uniformen militärischer, paramilitärischer und/oder Polizei- Einheiten, auch deren Nachbildungen und Abwandlungen, sind verboten.
- 2.2. Taktische Oberschenkel- oder Drop-Leg-Holster sind erlaubt, müssen aber sicher am Gürtel befestigt werden.
- 2.3. Schulterholster, Innenbund Holster und Kreuz-Draw-Holster sind NICHT erlaubt.
- 2.4. Plattenträger oder Chest Rig sind NICHT erlaubt.

2.5. Schutzausrüstung

- 2.5.1. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet innerhalb des Wettkampfareals, eine zertifizierte Schutzbrille/ Schiessbrille zu tragen.
- 2.5.2. Weitere Schutzausrüstung wie Knie- und/oder Ellbogenschoner oder Gehörschutz liegen im Ermessen des Teilnehmers.

2.6. Waffen und Munition

- 2.6.1. Sämtliche Waffen müssen sicher und bedienbar sein.
- 2.6.2. Es ist ausnahmslos nur Einzelfeuer erlaubt.
- 2.6.3. Waffen die mit Binär-, Duplex und/oder TwinAction Abzügen ausgerüstet sind, sind ausdrücklich nicht gestattet.
- 2.6.4. Waffen, die mit einem Abzug ausgestattet sind, welcher über den Abzugsbügel hinausragt und/oder mit mehr als einem Finger bedienbar ist, sind nicht gestattet.
- 2.6.5. Es ist nur Einzelfeuer gestattet. Waffen, die über einen Vollautomatischen oder Feuerstoss Feuermodus verfügen, sind gestattet. Die Waffe muss jedoch über den Feuerwahlhebel Einzelschuss auswählen können.
- 2.6.6. Waffen, die nur über einen Vollautomatischen oder Feuerstoss Feuermodus verfügen, sind nicht gestattet.
- 2.6.7. Es sind nur Waffen gestattet, welche 6mm Kunststoffkugeln (weiter BB genannt), unter Verwendung komprimierter Gase und/oder mechanischer Energie verschiessen.
- 2.6.8. Der Einsatz von pyrotechnischen und/oder chemisch akut toxischen, explosiven und/oder selbst entzündbaren Treibladungen ist nicht gestattet.
- 2.6.9. Der Einsatz von Munition aus Metall, Keramik, Glas und/oder Holz ist nicht gestattet.
- 2.6.10. Teilnehmer müssen dieselbe/n Waffe/n durch alle Stages und über den gesamten Wettkampf verwenden. Einzige Ausnahme bildet ein irreparabler Defekt einer Waffe, in diesem Fall kann in Absprache mit dem Match Administrator ein Ersatz eingesetzt werden.
- 2.6.11. Das Austauschen signifikanter Bauteile einer Waffe oder deren angebrachtes Zubehör während eines Wettkampfes ist nicht gestattet. Eine solche Abänderung wird als unsportliches Verhalten mit einer Match-Disqualifikation bestraft.
Als Signifikante Bestandteile und Zubehör gelten (nicht abschliessend):
 - Verschlussgehäuse
 - Pistolengriffe und Schäftungen (Gewehre und PCC)
 - Rahmen und/oder Schlitten (Pistole)
 - Innen- und/oder Aussenlauf
 - HopUp Einheiten
 - Elektronisch-Optische Visiere und Zielfernrohre sowie Diopter
 - Mündungsaufsätze und Gewichte
 - Schlagbolzen, Verschlüsse und Blowbackeinheiten sowie Gewichte und Federn dieser
 - Abzüge und deren Federn sowie Wähl- und Sicherungshebel
 - Gas- und/oder Überströmventile

- 2.6.12. Das Anbringen und/oder von Vorderschaftabdeckungen, Barrikadenstops, Vordergriffen und Tape während eines Wettkampfes ist, sofern durch das Divisionsreglement gestattet, erlaubt.
- 2.6.13. Die maximal zugelassene Mündungsenergie beträgt 1,2 Joule/322FPS (gemessen mit 0,25g BB's). Mündungsaufsätze zur Energiebegrenzung sind nicht gestattet. Maximales erlaubtes BB Gewicht beträgt 0,25 g.

3. Arten von Parcours

- 3.1. Short Stage - besteht aus Papierziele und Popper, die fallen müssen, um zu punkten, und dürfen sollten nicht mehr als 9 Schuss zur Durchführung benötigen.
- 3.2. Medium Stage - besteht aus Papierzielen und Popper und dürfen nicht mehr als 20 Schuss zur Durchführung benötigen
- 3.3. Long Stage - besteht aus Papierzielen und Popper und dürfen nicht mehr als 48 Schuss zur Durchführung benötigen
- 3.4. Es steht den Veranstaltern frei, das Verhältnis der Schiessbahnen zu bestimmen, aber es sollte mindestens eine Short, eine Medium und eine Long Stage pro Wettkampf geben.

4. Arten von Zielscheiben und Wertungsmethoden

- 4.1. Papierscheiben, wie in Anhang A1 dargestellt, haben 3 Wertungszonen. Diese werden wie folgt gewertet.
 - 4.1.1. **Zeit-Wertungsmethode** (Gemessene Zeit plus Strafen mit unbegrenzter Anzahl an Schüssen die abgegeben werden müssen):

A (Alpha)	= Keine Strafe
C (Charlie)	= +0.40 Sekunden
D (Delta)	= +0.80 Sekunden
Miss (Mike)	= +3.00 Sekunden
Strafe Ziel/Verfahren	= +2.00 Sekunden
 - 4.1.2. **Punkte-Wertungsmethode** (Gesamtpunkte geteilt durch Zeit bei unbegrenzter Schusszahl)

Alpha	= 5 Punkte
Charlie	= 3 Punkte
Delta	= 1 Punkt
Mike/Strafe	= -10 Punkte
- 4.2. Popper, wie in Anhang A2 dargestellt, müssen fallen, um wie folgt gewertet zu werden:
 - 4.2.1. **Punktefaktor-Wertungsmethode** (Gesamtpunkte geteilt durch Zeit bei unbegrenzter Schusszahl)

Wenn der Popper getroffen wird und fällt	= 5 Punkte
Fehlschuss	= -10 Punkte
 - 4.2.2. **Zeitwertung** (Gemessene Zeit plus Strafpunkte bei unbegrenzter Schusszahl)

Wenn der Popper getroffen wird und fällt	= keine Strafe
Wenn der Popper nicht getroffen wird oder nicht fällt	= +3,00 Sekunden

- 4.3. Solange in der schriftlichen Parcoursbeschreibung nicht anders aufgeführt, müssen alle Papierziele mit mindestens einem Schuss beschossen werden und die beiden besten Treffer werden gewertet. Popper müssen mit mindestens einem Schuss beschossen werden und müssen fallen, damit sie gewertet werden.
- 4.4. Wenn das Schussloch auf einem Wertungsziel die Wertungslinie zwischen zwei Wertungszonen berührt oder die Wertungslinie zwischen einem Nicht-Wertungs-Bereich und einem Wertungsbereich oder falls er mehrere Wertungszonen berührt, wird die höhere Wertungszone gewertet.
- 4.5. Wenn der Geschossdurchmesser die Wertungslinien überlappender Wertungsziele und/oder einem Strafziel berührt, erhält der Teilnehmer sowohl die Wertungspunkte als auch die Strafpunkte.
- 4.6. Radiale Risse, die über den Geschossdurchmesser eines Treffers hinausreichen, ergeben weder Wertungs- noch Strafpunkte.
 - 4.6.1. Erweiterte Schusslöcher in Papierzielen, die über den Geschossdurchmesser des Teilnehmers hinausgehen, zählen weder für die Wertung noch als Strafe, wenn kein sichtbarer Beweis im Schussloch vorliegt.

5. Kategorien

- 5.1. Die Wettkämpfer/-innen treten in verschiedenen Kategorien an, diese teilen sich auf:
 - 5.1.1. Junior - Wettkämpfer, die am 1. Wettkampftag unter 18 Jahre alt sind.
 - 5.1.2. Aktive - Wettkämpfer ab 18 Jahre bis 49 Jahre
 - 5.1.3. Senior - Wettkämpfer, die am 1. Tag des Wettkampfes 50 Jahre alt sind.
 - 5.1.4. Super Senior - Wettkämpfer, die am 1. Tag des Wettkampfes 60 Jahre alt sind.
 - 5.1.5. In Absprache mit dem Match Administrator, können Kategorien in anderen Kategorien integriert werden. Sollten weniger als 5 Teilnehmerinnen pro Kategorie starten, wird die jeweilige Kategorie nicht separat geführt, ausgezeichnet oder gemessen.

6. Divisionen

- 6.1. Die Wettkämpfer werden anhand ihrer Kurzwaffe in die jeweiligen Divisionen eingeteilt und treten in ihren jeweiligen – Divisionen wie folgt an:
 - 6.1.1. **Open Division** – Waffen können elektronische Visierungen/Scopes, Kompensatoren, Lauf- und Schlittenöffnungen haben. Die maximale Länge der Magazine beträgt 170 mm. (siehe Anhang B1)
 - 6.1.2. **Standard Division** – Halbautomatische Pistole, die in die IPSC-Standard/Classic Box passen (siehe Anhang B2).
 - 6.1.3. **Classic Division** – Die Pistole muss dem typischen 1911 Design entsprechen. Einteilige Griffstücke und Schlitten sowie einreihige Magazine (Single Stack) sowie Single-Action only Abzüge sind Pflicht. Zubehörschienen am Rahmen (entlang des Dust Covers) sowie stilistische Schlitten (SIG GSR, Salient Arms und ähnliches) sind gestattet. Sogenannte «Full Length Dust Covers» sind nicht gestattet. Daumenraster oder verlängerte Sicherungen, die als Daumenraster genutzt werden sind nicht gestattet.
- 6.2. Sollten sich weniger als 5 Teilnehmer/innen für eine Division anmelden, wird diese in die Open Division, mit übernahmen der Open Division Regeln und Vorgaben, integriert.

7. Punktevergabe und Strafen

- 7.1.1. Es liegt in der Verantwortung des Teilnehmers, seine Ergebnisse zu notieren und zu überprüfen, ob sie mit den vom Wertungsbeauftragten am Wertungsbrett, auf der Website oder in Practiscore veröffentlichten Ergebnissen übereinstimmen, und den Wertungsbeauftragten vor Ablauf der Frist für die Überprüfung der Ergebnisse auf etwaige Unstimmigkeiten hinzuweisen.
- 7.1.2. Ein vom Wettkämpfer und Wettkampfleiter unterschriebener Wertungsbogen ist ein endgültiger und schlüssiger Beweis dafür, dass die aufgezeichneten Zeiten, Punkte und Strafen korrekt und unbestritten sind.
- 7.1.3. Strafen für die Nichteinhaltung der Etappenprozedur (Spirit of the Game), das Treffen eines Strafziels und Fehlschüsse führen zu einem Abzug von 10 Punkten bei der Punkteratingmethode und +3,00 Sekunden bei der Zeitbewertungsmethode.

7.2. Verfahrensbedingte Strafen

- 7.2.1. Eine Verfahrensstrafe von -10 Punkten oder +2 Sekunden pro Vorfall wird verhängt, wenn der Wettkämpfer, die in der schriftlichen Etappenbesprechung festgelegten Verfahren nicht einhält.
- 7.2.2. Ein Wettkämpfer erhält eine Verfahrensstrafe für jeden Schuss, der abgegeben wird, während irgendein Teil seines Körpers den Boden oder einen Gegenstand jenseits einer Fehlerlinie berührt.
- 7.2.3. Wenn ein Wettkämpfer sich zu einer Position bewegt oder wenn sich seine Hände zwischen dem Kommando «Standby» und dem Startsignal oder dem Ton/Piep des Zeitmessers in Richtung der Waffe oder des Magazins bewegen, wird er mit einer Verfahrensstrafe belegt.
- 7.2.4. Wenn ein Teilnehmer ein Ziel nicht mit mindestens einem Schuss trifft, wird er mit einer Verfahrensstrafe belegt.
- 7.2.5. In Strong- und Weakhand-Stages erhält der Teilnehmer eine Verfahrensstrafe, wenn er nach dem Startsignal die Waffe, mit der nicht schießenden Hand berührt. Ausnahmen sind die Sicherung zu entriegeln, um nachzuladen oder um eine Fehlfunktion der Waffe zu beheben. Er erhält auch eine Verfahrensstrafe pro abgegebenen Schuss, wenn er seine schießende Hand oder seinen Arm während der Schussabgabe stützt. Wenn der den Boden, eine Barrikade oder eine andere der -Ausrüstung benutzt, um die Waffe zu stabilisieren. Ebenso gilt es Punktabzug wenn die Schiessens Hand und den Arm während der Schussabgabe stabilisiert wird.
- 7.2.6. Wenn ein Teilnehmer Schüsse über eine Barrikade oder eine simulierte Wand abgibt, wird er mit einer Verfahrensstrafe pro Schuss belegt und verwarnet.

8. Offizielle Parteien

8.1. Match Administrator («MA»)

Er ist der Gesamtverantwortliche für den administrativen Teil des Wettkampfs, einschliesslich Zeitplanung, Mannschaftsaufstellung, Vorbereitung der Schiessen und Bau der Etappen, Kauf von Material und Preisen sowie Überwachung und Koordination aller Offiziellen und Mitarbeiter. Seine Autorität und Entscheidungen haben Vorrang, ausser in Bezug auf die Regeln, die in der Verantwortung des Match Masters liegen. Match Master («MM») – Er wird vom Match Administrator und/oder den Organisatoren ernannt. Er berichtet an den Match Administrator. Er hat die Gesamtaufsicht über alle Personen, Aktivitäten und Abläufe auf dem gesamten Schiessplatz. Er ist verantwortlich für die Sicherheit des Schiessstandes, die korrekte, genaue, faire und konsequente Anwendung der Wettbewerbsregeln und die Beaufsichtigung der Offiziellen für den effizienten Betrieb aller Phasen, einschliesslich Chrono Stage und des Score Processing Office. Disqualifikationen und Einsprüche zur Schlichtung sollten ihm und dem Match Administrator vorgelegt werden.

8.2. Chief Range Officer («CRO»)

Er ist dem Match Master unterstellt. Er ist verantwortlich für den effizienten Ablauf der Schiesskurse. Er kümmert sich um alle Einsprüche in Bezug auf die Wertung oder Sicherheitsverstösse, die nicht vom Safety Officer und Range Officer gelöst werden können. Er stimmt sich mit dem Match Master und dem Chief Score Processing Officer ab, um einen effizienten Ablauf des Matches in dem von ihm betreuten Bereich zu gewährleisten.

8.3. Range Officer («RO»)

Er beaufsichtigt die in seiner Stage diensthabenden Safety Officers, um die Sicherheit und die genaue, faire und einheitliche Anwendung der Regeln zu gewährleisten. Er unterstützt und überwacht den diensthabenden Safety Officer bei seinen Aufgaben und stellt den reibungslosen Ablauf der Stages sicher. Er hat die Autorität über alle Personen und Aktivitäten auf seiner Stage.

8.4. Safety Officer («SO»)

Er ist dem Stage Chief Match Officer und Match Master unterstellt. Er ist dafür verantwortlich, allen Teilnehmern eine Einweisung zu geben und sie während des Durchgangs zu beaufsichtigen, um sie mit der Feuerlinie vertraut zu machen. Er gibt den Teilnehmern Befehle und überwacht sie, um die strikte Einhaltung der Regeln und Verfahren sicherzustellen. Er verwendet eine elektronische Zeitmessanlage, um die Zeit zu ermitteln. Er ist verantwortlich für die Zeit, die Punkte und die Strafen auf dem Bewertungsbogen jedes Teilnehmers einzutragen, und übergibt die Bewertungsbögen an den Verantwortlichen für die Auswertung. Falls das vollautomatische Punktesystem verwendet wird, verwendet der als Punktesammler eingesetzte Wettkampfleiter ein Tablet oder ein i-Pad, um die Zeit, die Punkte und die Strafen auf dem Gerät einzutragen.

8.5. Chrono Officer («CO»)

Er ist dem Match Master unterstellt. Er ist verantwortlich für die Einhaltung der Mündungsenergiegrenze und Vorgaben der jeweiligen Divisionen, Match Levels und Schiessstand Bereiche (Sight in zone, safety area etc.).

9. Schiessbefehle

9.1. «**Make Ready, Load and make ready**»

Mit diesem Kommando wird der Beginn des Schiesskurses angekündigt. Der Teilnehmer kann nun mit seiner Waffe hantieren und sie auf sichere Weise in einen Zustand bringen, wie in der Stage Briefing angegeben. Zu diesem Zeitpunkt ist der Teilnehmer dafür verantwortlich, dass er einen Augenschutz trägt. Er sollte die richtige Startposition einnehmen, wenn er bereit ist.

9.2. «**Are You Ready?**»

Der RO/SO geht davon aus, dass der Wettkämpfer bereit ist, wenn er keine negative verbale Antwort wie «Nein» oder «Nicht bereit» oder ein Handzeichen durch Heben der Hand gibt.

9.3. «**Standby**»

Der Schütze muss in der geforderten Startposition verharren, bis das Startsignal oder den Piepton der Zeitmessanlage, je nach der verwendeten elektronischen Zeitmessanlage und deren Einstellung. Innerhalb von 2 bis 4 Sekunden ertönt.

9.4. **Signalton des Zeitmessers**

Beim Ertönen des Tons oder Signaltons des Zeitmessers darf der Teilnehmer sich nun bewegen und/oder seine Waffe ziehen und die Ziele in beliebiger Reihenfolge entsprechend seiner Strategie beschiessen.

9.5. «**Stop**»

Der RO/SO kann dieses Kommando jederzeit während des Schiessens geben. Der Teilnehmer muss sofort aufhören, sich zu bewegen und zu schiessen, die Waffe in eine sichere Richtung richten und weitere Anweisungen des Wettkampfleiters befolgen.

9.6. «**If you finish/are you finished?**»

Wenn der Teilnehmer überzeugt ist, dass er bereits alle Ziele geschossen und die Anforderungen des Schiesskurses erfüllt hat, sollte er seine Waffe senken und in eine sichere Richtung richten.

9.7. «**Unload and Show Clear**»

Der Teilnehmer sollte zuerst das Magazin entfernen und das letzte BB aus der HopUp Unit, in einer sicheren Art und Weise, entfernen/auswerfen und dann den Schlitten offenhalten, um dem RO/SO eine klare Sicht zu geben, dass die HopUp Unit/der Lauf leer ist. Dies sollte geschehen, während die Waffe in eine sichere Richtung gerichtet ist.

9.8. «**If clear, Hammer Down, Holster**»

Der RO/SO sollte sich zuerst vergewissern, dass das Magazin entfernt und die HopUp Unit leer ist, bevor er dieses Kommando gibt. Der Wettkämpfer darf nach diesem Kommando nicht weiter auf die Scheibe schiessen. Er ist dafür verantwortlich, dass die Waffe frei ist, auch wenn der RO/SO sein Bestes getan hat, um zu überprüfen, dass sie frei ist. Ist die Waffe frei, muss der Teilnehmer den Abzug betätigen, um den Hahn herunterzuziehen oder den Schlagbolzen loslassen, während die Waffe in eine sichere Richtung gerichtet ist, und dann seine Waffe Holstern.

9.9. «**Range is clear**»

Der RO/SO notiert nun die Zeit auf der Scorecard oder dem Tablet. Der Teilnehmer und der RO/SO können sich nun zu den Zielen begeben, um die Treffer zu überprüfen.

10. Bereitschaftsbedingungen für Waffen

10.1. Geladen

Bei Single-Action-Pistolen: Das Magazin ist eingelegt, ein BB ist in der HopUp Unit geladen, der Hahn ist gespannt, und die externe Sicherung ist aktiviert.

Bei Double-Action-Pistolen: Das Magazin ist eingelegt, ein BB ist in der HopUp Unit geladen, der Hahn ist vollständig gesenkt oder entspannt.

10.2. Unterladen

Bei Single-Action-Pistolen: Das Magazin ist eingelegt, die HopUp Unit ist leer, der Hahn ist vollständig entspannt.

Bei Double-Action-Pistolen: Das Magazin ist eingelegt, die HopUp Unit ist leer, der Hahn ist vollständig entspannt.

10.3. Ungeladen

Für Single-Action-Pistolen: ungeladen, kein Magazin eingelegt, leere HopUp Unit, der Hahn ist vollständig gesenkt.

Für Double-Action-Pistolen: ungeladen, kein Magazin eingelegt, leere HopUp Unit, der Hahn ist vollständig gesenkt.

11. Bewegung und sichere Ausrichtung der Waffe

- 11.1. Der Abzugsfinger muss sichtbar ausserhalb des Abzugsbügels sein, wenn der Schütze sich mehr als einen Schritt in irgendeine Richtung bewegt und die Waffe nicht auf ein Ziel gerichtet ist.
- 11.2. Die Mündung der Waffe sollte immer in eine sichere Richtung, in die Richtung der Ziele gehalten werden. Sie darf niemals nach oben oder über den Standard- oder spezifischen sicheren Schusswinkel hinaus zeigen. Sie sollte nicht über eine imaginäre Linie hinausgehen, die parallel zum Kugelfang verläuft oder mehr als 90 Grad von rechts nach links oder umgekehrt, wenn sie direkt mittig nach unten auf den Kugelfang gerichtet ist.
- 11.3. Die Mündung der Waffe darf niemals auf einem Körperteil des Teilnehmers oder anderer Personen auf dem Schiessstand zeigen oder diesen überstreichen, es sei denn, er befindet sich mit einer ungeladenen Waffe in einem Sicherheitsbereich.

12. Anerkennung von Divisions-, Kategorie- und Klassenauszeichnungen

- 12.1. Bei Wettkämpfen der Levels 1 und 2 entscheidet der Wettkampfleiter.
- 12.2. Bei Wettkämpfen des Level 3 müssen mindestens 10 Wettkämpfer anwesend sein, damit eine Abteilung anerkannt werden kann und die Wettkämpfer eine Auszeichnung erhalten. In den Kategorien müssen mindestens 5 Wettkämpfer anwesend sein, damit sie ausgezeichnet werden können.
- 12.3. Es liegt im Ermessen des Wettkampfleiters, ob Klassenauszeichnungen vergeben werden.

13. Disqualifikation und Ausschluss

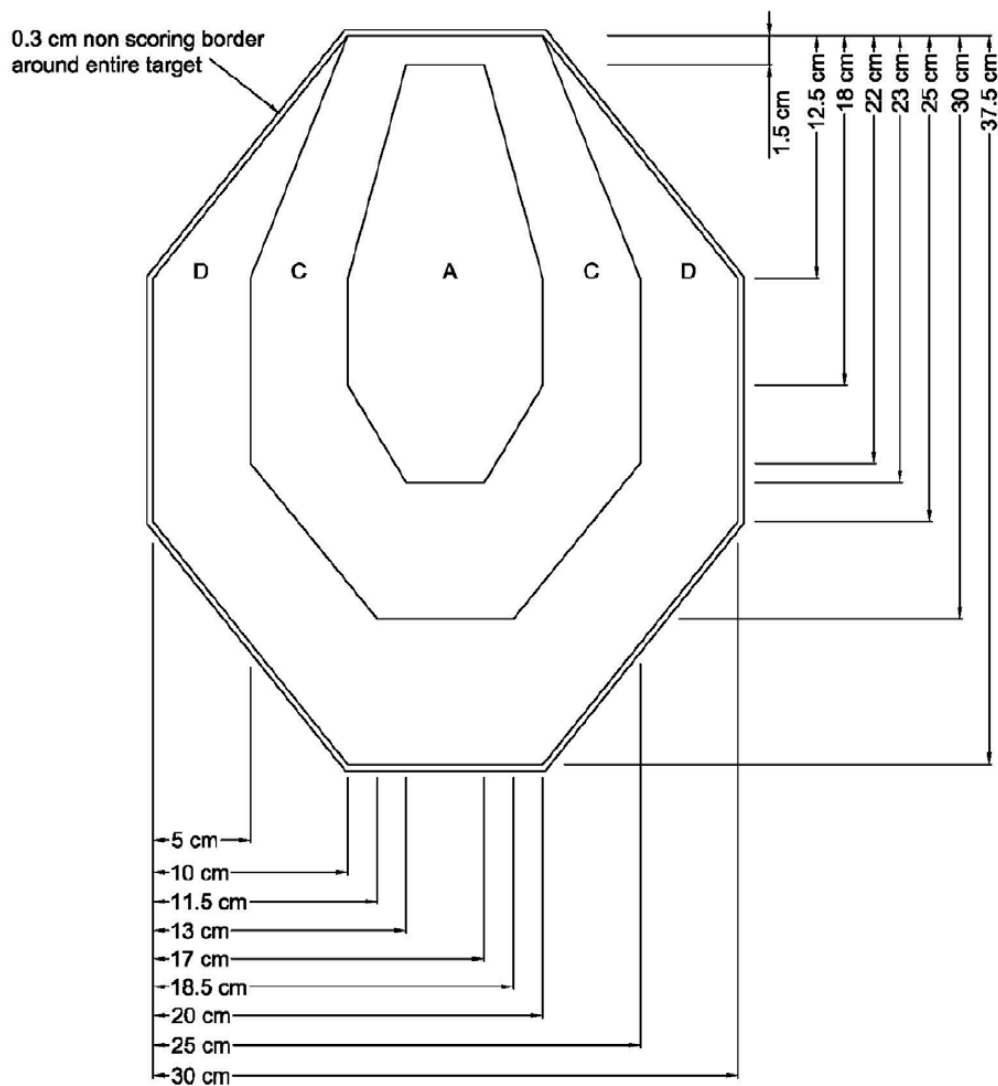
- 13.1. Personen, die eine Gefahr für sich, andere oder das sportliche Schiessen darstellen, sind von der Teilnahme an aller Art von Veranstaltungen ausgeschlossen. Eine genaue Definition der Umstände obliegt dem Veranstalter, dem Vorstand von Alpha Action Air.
- 13.2. Der Konsum von Alkohol und/oder verbotenen Betäubungsmittel vor oder während den Wettkämpfen führt zu einer sofortigen Disqualifikation und Ausschluss von Wettkämpfen.
- 13.3. Ein Schütze wird vom Wettkampf disqualifiziert, wenn er einen Sicherheitsverstoss begeht, wie z.B. das richten der Waffe in eine unsichere Richtung oder die Verletzung der 180-Grad-Regel, das Kreuzen eines Körperteils des Schützen oder anderer Personen auf dem Schiessstand. Verlassen des im Sicherheitsbereichs mit einer geladenen Waffe, das Hantieren mit Munition und/oder Treibgasen innerhalb des Sicherheitsbereichs oder andere verbotene Handlungen während eines Wettkampfs (siehe Regeln 1.2ff, 10ff, 11ff).
- 13.4. Ein Schütze, der beim Laden, Nachladen, Entladen, Beseitigen einer Störung, beim Bewegen und Ziehen der Waffe, aber nicht beim Schiessen auf die Ziele, und beim Übertragen der Waffe von einer Hand in die andere versehentlich eine Schussauslösung verursacht, wird disqualifiziert.
- 13.5. Ein Wettkämpfer wird disqualifiziert, wenn er sich unsportlich oder inakzeptabel verhält.
- 13.6. Das Aufheben einer fallengelassenen Waffe nach dem Kommando «Load and make ready» oder «Make ready». Eine fallen gelassene Waffe muss immer durch einen Range Officer aufgehoben werden, der nach einer Überprüfung und/oder Herstellung eines sicheren Zustandes das Sportgerät direkt in das Holster des Teilnehmers stecken wird. Das Fallenlassen einer ungeladenen Waffe ist selbst kein Verstoss, ausser nach dem Kommando «Load and make ready» oder «Make ready». Nimmt jedoch der Schütze die Waffe selbst auf, wird er disqualifiziert.

14. Einspruch Verfahren und Auslegung der Regeln

- 14.1. Ist der Wettkämpfer mit der Entscheidung des Wettkampfleiters nicht einverstanden, kann er sich an den Stage Chief Range Officer, dann an den Match Administrator wenden.
- 14.2. Sollte die Situation nicht vor Ort lösbar sein, wird ein Schiedsgericht einberufen. Der Vorsitzende und zwei (2) Mitglieder sollten zertifizierte Offizielle sein (IPSC SO/RO). Die Einsprache erhebende Partei darf ihrerseits einen Vertreter benennen (IPSC SO/RO)
- 14.3. Die Schiedskommission liest und analysiert das Einspruchsschreiben und kann den Einspruchsführer auffordern, weitere Einzelheiten zu nennen. Falls erforderlich, sollten sie die Feuerstelle oder den Bereich, in dem sich der Vorfall ereignet hat, inspizieren, die betroffenen Offiziellen und unparteiische oder neutrale Zeugen befragen und alle verfügbaren Beweise, einschliesslich Videos, analysieren.

- 14.4. Das Schiedskomitee muss innerhalb von 24 Stunden oder eine Stunde vor Ende des Wettkampfs ein Urteil verkünden, um dem Wettkämpfer Zeit für ein eventuelles Nachschiessen zu geben, falls die Entscheidung zu seinen Gunsten ausfällt. Die Entscheidung ist endgültig. Der Match Administrator ist für die Umsetzung des Urteils und die Aufzeichnung des Falles verantwortlich. Er nimmt sie in den Matchbericht auf.
- 14.5. Die Auslegung der Regeln liegt in der Verantwortung des Alpha Action Air-Vorstandes. Die Änderung dieser Regeln bedarf eine Vorstandsabstimmung und muss schriftlich, unter Vermerk des Änderungsgrundes sowie Art der Änderung dokumentiert werden.
- 14.6. Der Einspruch durch den Teilnehmenden kostet 100 CHF und wird beibehalten, wenn der Entscheid gegen den Teilnehmenden ausgefallen ist. Eine vollumfängliche Erstattung für den Teilnehmer wird es geben, wenn der Entscheid für den Teilnehmer ausgefallen ist.

Anhang A1 – Zielscheiben (Papier)

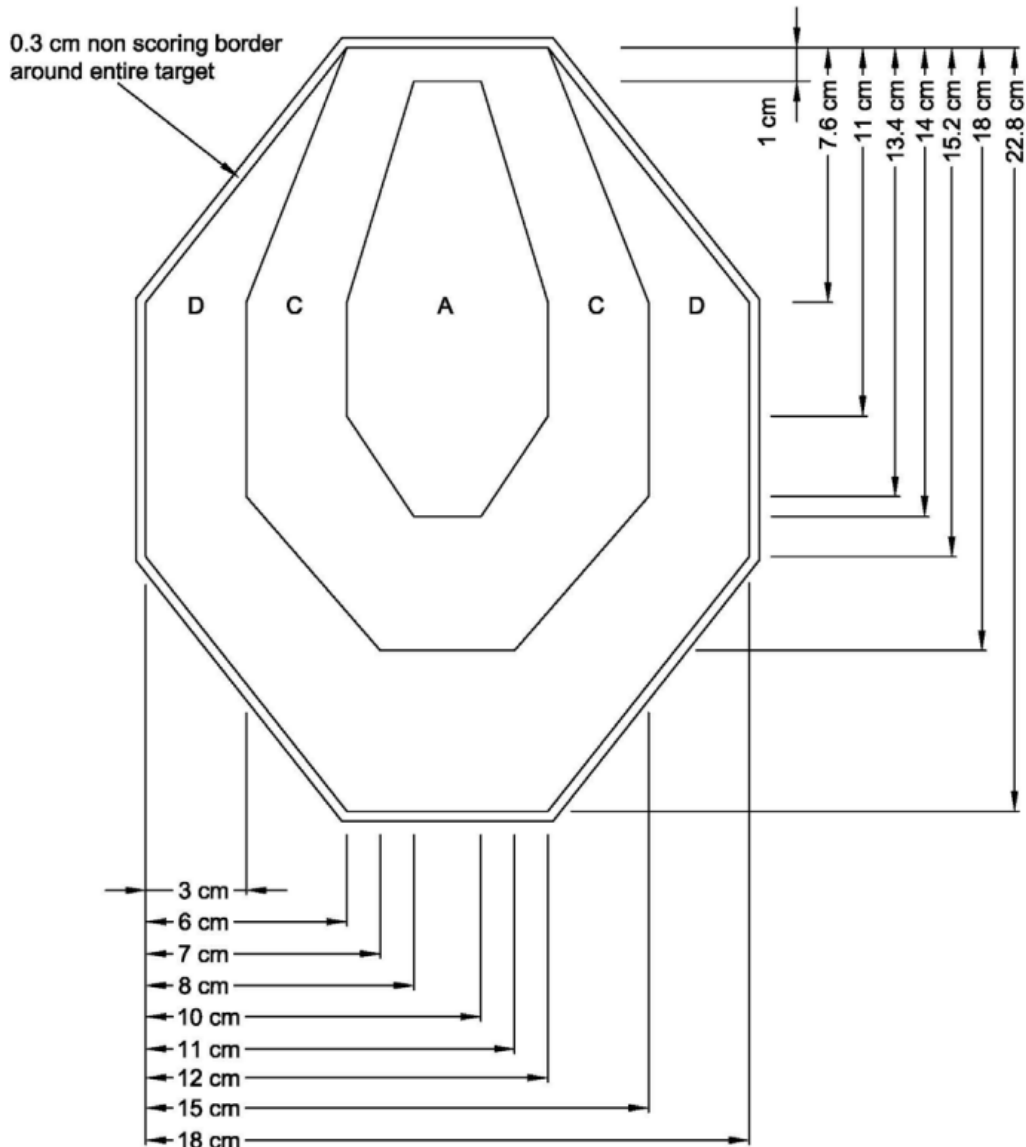


Scoring	
Zone	Points
A	5
C	3
D	1

Hinweis: Die innere rechteckige Wertungszone in der Mitte ist «Alpha».
 Die mittlere achteckige Wertungszone ist «Charlie».
 Die äussere oktagonale Wertungszone ist «Delta».

Die eigentliche Zielscheibe ist einfarbig braun, durch Verwendung der (weissen) Rückseite werden diese als No-Shoot Ziele definiert.

Anhang A1.1 – Zielscheiben (Papier) – micro Target



Scoring	
Zone	Points
A	5
C	3
D	1

Hinweis: Die innere rechteckige Wertungszone in der Mitte ist «Alpha».

Die mittlere achteckige Wertungszone ist «Charlie».

Die äussere oktagonale Wertungszone ist «Delta».

Die eigentliche Zielscheibe ist einfarbig braun, durch Verwendung der (weissen) Rückseite werden diese als No-Shoot Ziele definiert.

Punkte-Faktor Wertungsmethode

(Gesamtpunkte geteilt durch Zeit bei unbegrenzter Schusszahl)

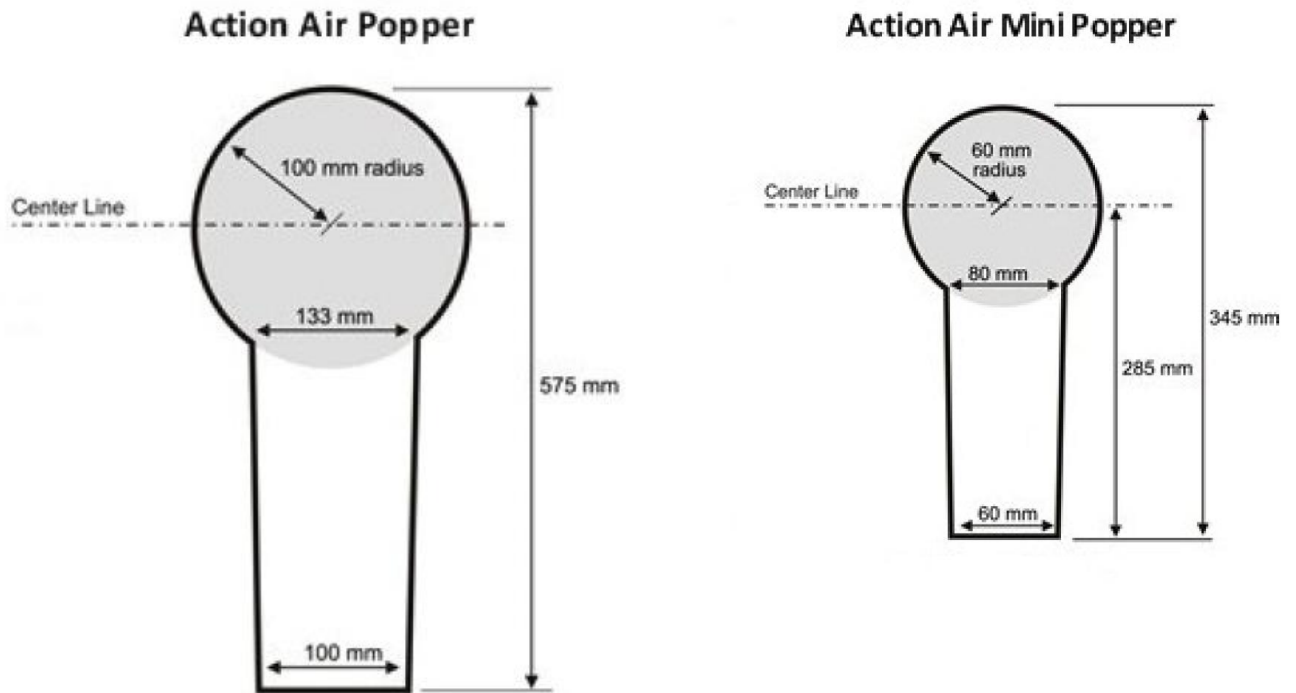
Alpha	= 5 Punkte
Charlie	= 3 Punkte
Delta	= 1 Punkt
Mike/Strafe	= -10 Punkte

Zeitbewertungsmethode

(Gemessene Zeit plus Strafen mit unbegrenzter Anzahl von Schüssen, die abgegeben werden müssen)

A (Alpha)	= Keine Strafe
C (Charlie)	= +0.40 Sekunden
D (Delta)	= +0.80 Sekunden
Miss (Mike)	= +3.00 Sekunden
Strafe Ziel/Verfahren	= +2.00 Sekunden

Anhang A2 - Popper



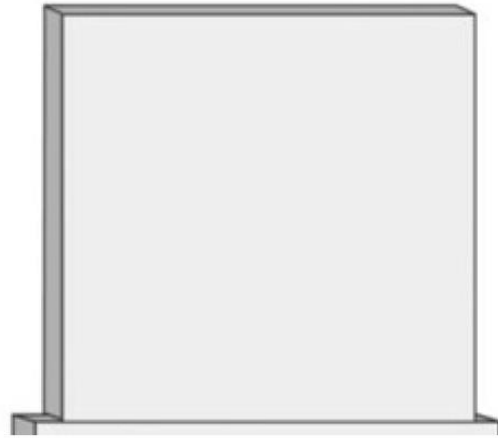
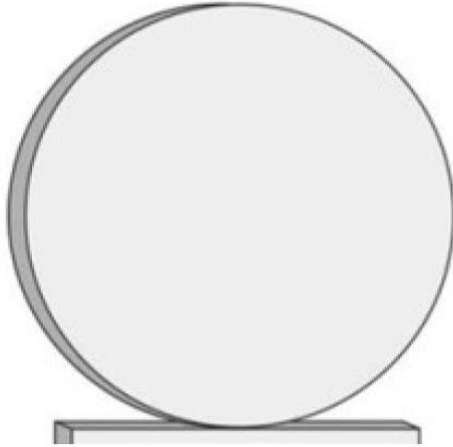
Toleranz +/-5mm

Treffer	5 Punkte
Strafen verfehlen (No Shoot)	(minus) -10 Punkte

No-Shoot Popper sind ausreichend sichtbar rot zu markieren oder einzufärben (mindestens 50% der sichtbaren Oberfläche).

Die Kalibrierlinie dient als Einrichtungshilfe, ein Treffer entlang dieser Linie muss ein Fallen der Popper garantieren.

Anhang A3 - Scheiben



Treffer	5 Punkte
Strafen verfehlen (No Shoot)	(minus) -10 Punkte

Masse	Rund	Rechteckig
Minimum	10cm Durchmesser	10x10cm
Maximum	20cm Durchmesser	20x20cm

Toleranz +/-5mm (0,5cm)

No-Shoot Scheiben sind ausreichend sichtbar rot zu markieren oder einzufärben (mindestens 50% der sichtbaren Oberfläche).

Anhang B1 – Open Division

	Pistole
Waffengrösse	Nicht anwendbar
System Typ	Gas Blowback Pistole
Maximale Munitionskapazität (die geladen werden darf)	28
Optisch-Elektronische Visiere erlaubt	Gestattet
Kompensatoren, Ports und/oder Mündungsfeuerdämpfer erlaubt	Ja
Externe Magwells gestattet	Ja
	Gewehr
Minimale Gesamtlänge	600mm
System Typ	Gas Blowback Gewehr – Verschluss muss sich öffnen lassen
Maximale Munitionskapazität (die geladen werden darf)	41 (40 im Magazin +1 im HopUp)
Feuermodus	Einzelschuss
Optisch-Elektronische Visiere erlaubt	Gestattet
Kompensatoren, Ports und/oder Mündungsfeuerdämpfer erlaubt	Ja
Barrikadenstopps und/oder Zweibeinstützen sowie ähnliches Zubehör gestattet¹	Ja
Vertikale (Pistolen-)Vordergriffe erlaubt (Maximale Länge 152mm von der Mittellinie des Laufes)	Ja

Anhang B2 – Standard Division

	Pistole
Waffengrösse	Muss in die IPSC Box passen (225 mm x 150 mm x 45 mm)
System Typ	Gas Blowback Pistole
Maximale Munitionskapazität (die geladen werden darf)	18
Maximale Magazinlänge	Magazine dürfen nicht mehr als 20mm aus der Waffe herausragen (Magwells werden nicht miteinbezogen)
Optisch-Elektronische Visiere erlaubt	Nein
Kompensatoren, Ports und/oder Mündungsfeuerdämpfer erlaubt¹	Nein
Externe Magwells gestattet	Nein
	Gewehr
Minimale Gesamtlänge	600mm
System Typ	Gas Blowback Gewehr – Verschluss muss sich öffnen lassen
Maximale Munitionskapazität (die geladen werden darf)	31 (30 im Magazin +1 im HopUp)
Feuermodus	Einzelschuss
Optisch-Elektronische Visiere erlaubt	Nein
Kompensatoren, Ports und/oder Mündungsfeuerdämpfer erlaubt²	Nein
Barrikadenstopps und/oder Zweibeinstützen sowie ähnliches Zubehör gestattet	Nein
Vertikale (Pistolen-)Vordergriffe erlaubt (Maximale Länge 152mm von der Mittellinie des Laufes)	Ja

¹Das Porten (Kompensatorbohrungen) von Innenläufen ist nicht gestattet. Aussenläufe dürfen geportet werden

Anhang B3 – Classic Division

	Pistole
Waffengrösse	Muss in die IPSC Box passen (225 mm x 150 mm x 45 mm)
System Typ	Gas Blowback Pistole – 1911 Stil ¹
Maximale Munitionskapazität (die geladen werden darf)	10
Maximale Magazinlänge	Magazine dürfen nicht mehr als 15mm aus der Waffe herausragen (Magwells werden nicht miteinbezogen)
Optisch-Elektronische Visiere erlaubt	Nein
Kompensatoren, Ports und/oder Mündungsfeuerdämpfer erlaubt²	Nein
Externe Magwells gestattet	Nein
	Gewehr
Minimale Gesamtlänge	600mm
System Typ	Gas Blowback Gewehr – Verschluss muss sich öffnen lassen
Maximale Munitionskapazität (die geladen werden darf)	21 (20 im Magazin +1 im HopUp) ³
Feuermodus	Einzelschuss
Optisch-Elektronische Visiere erlaubt	Nein
Kompensatoren, Ports und/oder Mündungsfeuerdämpfer erlaubt²	Nein
Barrikadenstopps und/oder Zweibeinstützen sowie ähnliches Zubehör gestattet	Nein
Vertikale (Pistolen-)Vordergriffe erlaubt (Maximale Länge 152mm von der Mittellinie des Laufes)	Ja

¹Pistole muss im typischen 1911 Single-Stack Design ausgeführt sein, Erleichterungsbohrungen oder Schlitze sind nicht erlaubt. Mehrteilige Schlitten oder Griffstücke/Rahmen sind nicht erlaubt.

²Das Porten (Kompensator-Bohrungen) von Innenläufen ist nicht gestattet. Aussenläufe dürfen geportet werden

³Magazine müssen im .308/7.62x51/7.62x54R Format sein.