

1. Der Parcours

1.1 Es werden Ziele verwendet, die bei einem Treffer in die Trefferregion umfallen (Field-Target-Klappziele). Die Trefferregion „Hit-Zone“ muss kreisrund sein und das dahinter liegende "Paddle" muss in einer zur Silhouettenfarbe kontrastierenden Farbe bemalt sein.

1.2.1 Die Größe der Trefferregion muss zwischen 15 mm und 40 mm betragen.

1.3.1 Der Abstand vom Ziel zum Peg muss bei den Klassen bis 16,3 Joule Mündungsenergie zwischen 9 Meter und 45 liegen.

1.3.2 Der Abstand vom Ziel zum Peg muss bei den Klassen bis 7,5 Joule Mündungsenergie zwischen 9 Meter und 33 liegen.

1.3.3 Bei Zielen mit einer Trefferregion von 15 mm ist 15 Meter der Maximalabstand

1.3.4 Bei Zielen mit einer Trefferregion bis 25 mm ist 25 Meter der Maximalabstand

1.3.5 Es gilt die kürzeste Entfernung zwischen Peg und Frontplatte ohne Rücksicht darauf ob dies dann auch die reale Schussdistanz ist.

2. Platzierung der Ziele

2.1 Ziele (mit Ausnahme von solchen mit einer Trefferregion kleiner als 25 mm) dürfen, teilweise durch die Flora / das Gelände verdeckt werden müssen aber ohne Gefahr von Abprallern zu beschießen sein. Die Trefferregion darf dabei zu nicht mehr als 50 % verdeckt werden.

2.2 Die Ziele sind Sicher und für den Zweck ausreichend an Ihrer Platzierung zu befestigen.

2.3 bis zu 10% der Ziele (4 von 40) werden Stehend beschossen, diese Ziel sind auf der Scorekarten mit einer Markierung zu kennzeichnen.

2.4 bis zu 10% der Ziele (4 von 40) werden Kniend beschossen, diese Ziel sind auf der Scorekarten mit einer Markierung zu kennzeichnen.

3. Scores

3.1 Geschossen wird in 3 Klassen.

3.1.1 Klasse 1 Pressluft-Luftgewehre und prellschlaggedämpfte Federdruck-Luftgewehre bis 16,3 Joule Mündungsenergie.

3.1.2 Klasse 2 ungedämpfte Federdruck-Luftgewehre bis 16,3 Joule Mündungsenergie.

3.1.3 Klasse 3 Pressluft-Luftgewehre, ungedämpfte Federdruck-Luftgewehre und prellschlaggedämpfte Federdruck-Luftgewehre bis 7,5 Joule Mündungsenergie.

3.2 Ein Treffer in der Trefferregion (Hitzone) welcher zu einem Umfallen der Silhouette (Frontplatte) führt, wird mit 2 Punkten bewertet.

3.3 Ein Treffer auf der Silhouette (Frontplatte) wird mit 1 Punkt bewertet.

3.4 Ein kompletter Fehlschuss wird mit 0 Punkten bewertet.

3.5 Die Ziele sind in der nummerierten Reihenfolge zu beschießen Der Beschuss eines anderen Zieles als dem das an der Reihe war gilt als Fehlschuss.

3.6 Es gilt ein Zeitlimit von einer Minute multipliziert mit der Anzahl der zu beschießenden Ziel pro Peg, beginnend mit dem ersten Blick durch das ZF.

4. Der Abschusspunkt

4.1 Der Abschusspunkt ist ein hölzerner Pfosten (Peg) oder eine andere deutliche Markierung auf der Feuerlinie.

4.2 Diese Markierung muss mit einem Körperteil oder dem Gewehr berührt werden.

4.3 Sowohl der Pfosten / die Markierung als auch andere in Reichweite befindliche Gegenstände dürfen als Unterstützung des Anschlages benutzt werden allerdings ohne deren Position zu verändern.

4.4 Die Mündung muss sich in Richtung Ziel hinter der Feuerlinie befinden während sich der Abzug des Gewehrs in Richtung Ziel vor der Feuerlinie befinden muss.

4.5 Eine Schussabgabe unter Missachtung der Punkte 4.2 und 4.3 zieht 3 Strafpunkte nach sich.

4.6 Eine Schussabgabe unter Missachtung des Punktes 4.4 zieht den Ausschluss vom Wettbewerb nach sich.

5. Unzulässige Anschläge.

5.1 Alle sitzenden Anschläge sind untersagt.

5.2 Beim Kniend-Anschlag darf man sich nicht auf den Fuß setzen.

5.3 Alle vom Schützen mitgebrachten Gegenstände (z.B. Sitzkissen) dürfen nicht zur Unterstützung des Anschlages verwendet werden. (eine Ausnahme bildet eine max. 3cm dicke Matte welche eingesetzt werden darf um den Schützen vor Feuchtigkeit zu schützen).

5.4 Manipulationen am Gelände, an Pflanzen oder Gegenständen um eine bessere Unterstützung des Anschlages zu erreichen sind unzulässig. Dies gilt nicht für passive verursachte Deformationen.

6. Unzulässige Ausrüstung / unzulässiger Umgang mit der Ausrüstung

6.1 Anbauteile wie folgt: Jede Art montierbarer Vorderschafterhöhungen , Hakenkappe, Scopelevel, Zusatzvisierungen, jede Art von Reduzierblenden vor der Frontlinse , Windindikatoren, Schießriemen (außer Tragegurten) und jede Art von Mono-, Bi- oder Tripods sowie jeder Art von externen Entfernungsmessern.

6.2 Die zulässige Mündungsenergie für die Klassen 1 und 2 darf 16,3 Joule nicht überschreiten. Waffen mit einer höheren Mündungsenergie sind im Wettbewerb nicht zulässig.

6.3 Die zulässige Mündungsenergie für die Klassen 3 bis 5 darf 7,5 Joule nicht überschreiten. Waffen mit einer höheren Mündungsenergie sind von diesen Klassen ausgeschlossen.

6.4 Der Wettbewerbsleiter kann die Mündungsenergie generell oder auch Stichprobenweise durch Messung der Mündungsgeschwindigkeit überprüfen / überprüfen lassen. Es gilt der Durchschnittswert von 3 Schüssen.

6.5 Einstellungen an der Parallaxenverstellung, der Absehensbeleuchtung, der Absehensverstellung und der Vergrößerung müssen vor dem ersten Schuss im Wettbewerb getätigt werden. Veränderungen der Einstellungen während des Wettbewerbs führen zur Disqualifikation. Gleiches gilt für jedwede Einstellung an der Waffe. (Abzug etc.)

7. Sicherheit

7.1 Alle Teilnehmer und Gäste müssen beim Briefing unmittelbar vor dem Wettbewerb anwesend sein.

7.2 Auf dem Parcours dürfen sich nur die Schützen, die Wettbewerbsleitung, die Marshalls und angemeldete Gäste befinden.

7.3 Das Feuer-Einstellen-Signal ist ein einzelner Piff, auf den hin sofort das Schießen eingestellt wird und die Waffe in den sicheren Zustand (siehe 7.5) zu versetzen ist.

7.4 Das Feuer-Frei-Signal ist ein Doppelter Piff.

7.5 Die Waffen dürfen erst dann geladen werden, wenn ihre Mündung über der Feuerlinie liegt. Kann die Waffe aus irgendeinem Grund nicht auf ein Ziel abgeschossen werden, muss einer der Marshalls

"Feuer einstellen" pfeifen. In diesem Fall muss alle Waffen entspannt und entladen werden. Dabei dürfen keine Ziele anvisiert werden. Die Mündung der Waffe bleibt danach auf den Boden gerichtet. Bei Fehlfunktionen von Zielen muss der Wettbewerbsleiter entscheiden, ob die Feuereinstellung unter Sicherheitsaspekten generell oder nur für den betroffenen Sicherheitsbereich gilt. Alle Waffen sind auf dem Schießgelände ungeladen und ungespannt (offener Verschluss, gelockerter Spannhebel, angeknickter Lauf ohne Spannung), wenn sie nicht an der Feuerlinie direkt genutzt werden. Wenn es konstruktionsbedingt möglich ist, muss das Diabololager mit einem deutlich sichtbaren Sicherheitsanzeiger versehen sein. Dies gilt sinngemäß auch für den Einschießplatz uneingeschränkt. Beim offenen Transport und dem offenen Ablegen der Waffe muss die Mündung stets in eine sichere Richtung weisen, dies gilt auch für das in den Anschlag gehen / das Einnehmen der Schussposition.

7.6 Unsichere Verhaltensweisen, wie etwa das Laden von Federdruckwaffen ohne das der. Ladehebel (bei Knickern der Lauf) gegen ein Zurückschnellen gesichert wird werden, obwohl durch diese keine Gefahr von der Waffe in Ihrer Eigenschaft als Waffe ausgehen, behandelt wie Verstöße gegen die anderen Sicherheitsbestimmungen.

7.7 Den Anweisungen der Marshalls ist sofort und widerspruchslos Folge zu leisten. Eventuelle Beschwerden können nach dem Wettbewerb bei der Wettbewerbsleitung vorgebracht werden.

7.8 Alkoholgenuß unmittelbar vor und während des Wettkampfes ist untersagt.

7.9 Etwaigen Widersprüchen zur geltenden Sportordnung und / oder der Schießstandordnung setzen die betreffenden Punkte außer Kraft bzw. sie gelten in einem mit der Sportordnung und / oder der Schießstandordnung vereinbarem Sinn.

7.10 Ein Missachten der Sicherheitsvorschriften zieht den sofortigen Ausschluss aus dem Wettbewerb nach sich.

8. Scorekarte

8.1 Jeder Schütze muss auf seiner Scorekarte folgende Informationen vor Beginn des Wettbewerbes notieren.

8.1.1 Einstellung der Parallaxe (bei ZFR mit Parallaxenverstellung).

8.1.2 Einstellung der Vergrößerung (bei ZFR mit variabler Vergrößerung).

8.2 Die Punkte werden durch den / die Squadpartner notiert. Jede Korrektur ist von einem Squadpartner gegenzuzeichnen.

8.3 Vor dem Wiederaufrichten der Ziele muss der Schütze sich überzeugen das der / die Squadpartner das Ergebnis realisiert haben.

9. Platzierungen

9.1 Stechen. Im Falle der Punktegleichheit auf den ersten 3 Plätzen findet ein Stechen statt. Dabei werden 3 Ziele / Schütze beschossen, jeweils eines Stehend, eines Kniend und eines Liegend. Sollte dabei wiederum Gleichstand entstehen, werden weitere Ziele Stehend beschossen wobei der Schütze der die Trefferregion zuerst verfehlt ausscheidet. Über die Reihenfolge entscheidet ausschließlich das Los (z.B. Münzwurf).

9.2 Bei den Platzierungen 4 und kleiner werden punktgleiche Schützen auf dem selben Platz bewertet deren Nummer durch die Anzahl der Schützen mit höherer Punktzahl bestimmt wird.