

BDS Regeln für das IPSC-Flintenschießen
Ausgabe Januar 2004

Übersetzung der internationalen Regeln:
Jürgen Tegge

Anpassung an die deutschen waffenrechtlichen und sicherheitstechnischen
Bestimmungen (kursiv):
Friedrich Gepperth

© 2003 International Practical Shooting Confederation / BDS e.V.

Kennziffer	Disziplin
8201	IPSC-Flintenschießen Offene Klasse (siehe Appendix D1)
8202	IPSC-Flintenschießen Modifizierte Klasse (siehe Appendix D2)
8203	IPSC-Flintenschießen Standard Klasse (siehe Appendix D3)
8204	IPSC-Flintenschießen Standard Klasse Repetierer (siehe Appendix D4)

Zugang zum IPSC-Schießen

Das IPSC-Schießen stellt an das Können eines Schützen und den sicheren Umgang mit einer Schusswaffe überdurchschnittliche Anforderungen. Daher verlangt der BDS von am IPSC-Schießen interessierten Schützen den Nachweis des individuellen Schießvermögens und der Regelkunde im Rahmen eines Sicherheits- und Regeltests.. Weist das Mitglied die entsprechende Befähigung durch Bestehen dieses Tests nach, erhält es eine Bestätigung des Verbandes, die in den BDS Ausweis einzufügen ist. Diese Bestätigung ist Voraussetzung zur Teilnahme an IPSC-Wettbewerben im In- und Ausland.



Kapitel 1 – Parcoursgestaltung

Die folgenden allgemeinen Prinzipien der Parcoursgestaltung listen die Kriterien, die Verantwortlichkeiten und Beschränkungen auf, denen die Parcoursbauer als Gestalter des IPSC-Schießsports unterliegen

1.1 Allgemeine Prinzipien



- 1.1.1 Sicherheit - IPSC Wettbewerbe müssen unter vorschriftsmäßiger Berücksichtigung der Sicherheit gestaltet, aufgebaut und durchgeführt werden.
- 1.1.2 Qualität - Der Stellenwert einer IPSC Schießveranstaltung bemisst sich nach der Qualität der durch die Parcoursgestaltung verlangten Anforderung. Schießübungen müssen in erster Linie die Schießfertigkeiten eines Teilnehmers und nicht seine körperlichen Fähigkeiten testen.
- 1.1.3 Ausgewogenheit - Treffsicherheit, Kraft und Schnelligkeit sind gleichwertige Elemente des IPSC Schießens und werden durch die lateinischen Worte “Diligentia, Vis, Celeritas” (“DVC”) ausgedrückt. Eine gut ausgewogene Schießübung hängt vor allem von der Art der Anforderung ab, die der Parcours stellt. Bei Parcoursdesign und Durchführung von IPSC-Schießveranstaltungen müssen jedoch die vorgenannten drei Elemente gleichgewichtig berücksichtigt werden.
- 1.1.4 Abwechslung - IPSC-Schießanforderungen sollen abwechslungsreich sein. Während es nicht notwendig ist, für jeden Wettbewerb neue Übungen zu gestalten, darf trotzdem kein bestimmter Parcours so oft wiederholt werden, dass er zum definierten Maß für IPSC Schießfertigkeit wird.
- 1.1.5 Freistil - IPSC-Wettbewerbe sind „Freistil“. Den Teilnehmern muss es gestattet werden, den gestellten Anforderungen in einer Art “Freistil” zu begegnen und Ziele immer dann zu beschießen, “wie und wann sie sichtbar” werden. Schießübungen dürfen – ausgenommen der unten genannten Fälle - keine vorgeschriebenen Magazinwechsel, Schießpositionen oder Anschlagsarten vorschreiben. Jedoch kann ein Teilnehmer durch die Art der Parcoursgestaltung oder durch Errichtung von Schießrahmen oder anderen physischen Begrenzungen in bestimmte Schießpositionen und Anschlagsarten gezwungen werden. **Freistil bedeutet nicht, dass durch den Aufbau der Übungen das Nachstellen bestimmter konkreter Schusswechselszenarien vorgenommen werden darf. Dies ist ausdrücklich verboten.**
 - 1.1.5.1 Level I und II-Matches müssen die Freistil- oder Schusszahlbestimmungen nicht strikt erfüllen.
 - 1.1.5.2 Standardübungen und Classifier (Einstufungswettbewerbe) dürfen vorgeschriebene Nachladevorgänge enthalten und bestimmte Schießpositionen und Anschlagsarten vorgeben, jedoch dürfen Nachladevorgänge niemals in anderen Long Courses vorgeschrieben werden.
 - 1.1.5.3 Standardübungen und Classifier (Einstufungswettbewerbe) dürfen niemals verlangen, dass zum Schießen



nur die schwache Schulter benutzt wird.

- 1.1.6 Schwierigkeitsgrade - IPSC-Schießwettbewerbe haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Keine Schießanforderung oder Zeitvorschrift kann als zu schwierig abgelehnt werden. Dies gilt nicht für die Anforderungen neben dem eigentlichen Schießen. Diese speziellen Anforderungen müssen dem Unterschied in Größe und Körperbau der Teilnehmer in fairer Weise Rechnung tragen.
- 1.1.7 Herausforderung - IPSC Flinten-Wettbewerbe berücksichtigen die Schwierigkeit der Benutzung von Flinten mit vollen Gebrauchsladungen im dynamischen Schießen, und es muss immer ein Mindestkaliber und ein Mindestimpuls von allen Teilnehmern erreicht werden, der dieser Herausforderung Rechnung trägt.
- 1.1.8 Das oben unter 1.1.5 aufgeführte Freistil-Gebot wird in Deutschland entsprechend der waffenrechtlichen Bestimmungen wie folgt eingeschränkt:

- Es ist verboten*
- 1. im deutlich erkennbaren Laufen zu schießen*
 - 2. ohne genaues Anvisieren des Ziels zu schießen (Deut-schüsse)*
 - 3. Parcoure so aufzubauen,*
 - a) dass das Schießen aus Deckungen er-folgt*
 - b) nach der Abgabe des ersten Schusses, Hindernisse überwunden werden*
 - c) das schnelle Reagieren auf plötzlich und überraschend auftauchende, sich bewegende Ziele gefordert wird*
 - d) Ziele aufzustellen, deren Verwendung und deren Position, bei beweglichen Zielen deren Auslösemechanismus und die Position ihres Erscheinens dem Teilnehmer nicht vor Absolvierung der Übung bekanntgegeben wurde*

Zu widerhandlung gegen die Nr. 1. und 2. führen beim erstenmal zu ei-ner Verwarnung und im Wiederholungsfall zu einer Matchdisqualifikation des Wettbewerbers.

Zu widerhandlung gegen die Nr. 3 führen zu einer Aberkennung der-Matchesanktionierung und zu einer sechsmonatigen Sperre für den Ver-antwortlichen der Veranstaltung. Im Wiederholungsfall kann ein Ver-bandsausschluss verhängt werden.



1.2 *Parcoursarten*

IPSC-Schießwettbewerbe können folgende Hauptschießübungen beinhalten:

1.2.1 Allgemeine Parcours:

- 1.2.1.1 "Short Courses" (Kurze Parcours) dürfen nicht mehr als 8 Schuss und nicht mehr als 2 Schießpositionen fordern.
- 1.2.1.2 "Medium Courses" (Mittlere Parcours) dürfen nicht mehr als 16 Schuss fordern. Parcoursdesign und- aufbau dürfen nicht zulassen, dass es möglich ist, von einer einzelnen Schieß- oder Sichtposition mehr als 8 Ziele zu beschießen oder 8 Wertungstreffer abzugeben.
- 1.2.1.3 "Long Courses" (Lange Parcours) dürfen nicht mehr als 28 Ziele oder 32 Schuss fordern. Parcoursdesign und- aufbau dürfen nicht zulassen, dass es möglich ist, von einer einzelnen Schieß- oder Sichtposition mehr als 8 Ziele zu beschießen oder 8 Wertungstreffer abzugeben.
- 1.2.1.4 Empfohlen ist für einen IPSC Wettbewerb ein Verhältnis von 3 Short Courses zu 2 Medium Courses zu 1 Long Course.

1.2.2 Spezialparcours:

- 1.2.2.1 "Standardübungen" dürfen nicht mehr als 24 Schuss zur Absolvierung verlangen. Teilserien dürfen nicht mehr als 6 Schuss verlangen (12 Schuss für eine Teilserie mit vorgeschriebenem Nachladen).
- 1.2.2.2 (nicht anwendbar)
- 1.2.2.3 "Classifiers" (Einstufungsübungen) – Parcours, die vom Regionaldirektorat und/oder IPSC für Teilnehmer, die regionale und/oder internationale Einstufung anstreben möchten, ausgeschrieben werden. Classifier müssen unter Beachtung dieser Regeln aufgebaut und unter strikter Einhaltung der sie begleitenden Beschreibungen und Diagramme durchgeführt werden. Ergebnisse müssen der ausschreibenden Stelle im verlangten Format zugeleitet werden (mit den entsprechenden Gebühren, soweit

diese fällig werden), damit sie anerkannt werden können

1.2.3 Ergänzungsparcours:

1.2.3.1 "Shoot-Off" darf nicht mehr als 8 Schuss zur Absolvierung und einen vorgeschriebenen Nachladevorgang verlangen.

12.3.2 "Load one, Shoot one" kann nur als ein weiterer Fähigkeitstest mit der Flinte in Standardübungen der Level I & II-Matches eingebaut werden. Es wird mit entladener Flinte gestartet (s. Regel 8.1.1.3). Es darf jeweils nur ein Schuss geladen und dann abgefeuert werden. Es darf in der Flinte nie mehr als 1 Patrone zur Zeit geladen sein. Siehe Regel 10.2.10 für Strafen.

1.3 IPSC Sanktionierung

1.3.1 Matchorganisatoren, die eine Sanktionierung durch die IPSC erreichen wollen, müssen sich an die allgemeinen Prinzipien der Parcoursgestaltung und des Parcoursaufbaus, ebenso wie an alle anderen IPSC-Regeln und Vorschriften halten. Schießübungen, die diesen Anforderungen nicht entsprechen, werden nicht sanktioniert und können nicht als "IPSC-sanktionierte Wettbewerbe" veröffentlicht oder angekündigt werden.

Der IPSC-Präsident, sein Beauftragter oder ein Vertreter des Weltverbandes können (in dieser Reihenfolge) einem Wettbewerb die Sanktionierung aberkennen. Dies kann immer dann geschehen, wenn seiner oder ihrer Meinung nach eine Schießveranstaltung dem Zweck oder dem Geist der Prinzipien der Parcoursgestaltung widerspricht oder eine der gültigen IPSC-Regeln bricht oder geeignet ist, den IPSC-Schießsport in Misskredit zu bringen.

1.3.3 Anforderungen und Empfehlungen zur Level-Einstufung von IPSC-Schießveranstaltungen sind im Appendix A1 geregelt.

Kapitel 2 – Parcoursaufbau & -veränderung

Die nachfolgenden allgemeinen Vorschriften des Parcoursaufbaus listen die Kriterien, die Verantwortlichkeiten und Beschränkungen auf, denen die Schießübungen in IPSC-Wettbewerben unterliegen. Parcoursbauer, die gastgebende Organisation und Offizielle sind an diese Vorschriften gebunden.



2.1 Allgemeine Vorschriften

- 2.1.1 Der Aufbau - Berücksichtigung der Sicherheit beim Entwurf, dem physischen Aufbau und den festgesetzten Anforderungen für alle Schießübungen liegen in der Verantwortung der gastgebenden Organisation und sind abhängig von der Zustimmung des Range Masters. Es müssen alle sinnvollen Anstrengungen unternommen werden, um eine Verletzung von Teilnehmern, Offiziellen oder Zuschauern während des Wettbewerbs zu vermeiden. Durch die Parcoursgestaltung sollen, wenn immer möglich, unabsichtlich unsichere Handlungen ausgeschlossen werden. Bei der Durchführung jeder Schießübung muss berücksichtigt werden, dass den die Teilnehmer beaufsichtigenden Offiziellen angemessener Zugriffsraum zu schaffen ist.
- 2.1.2 Sichere Schussrichtungen - Schießübungen müssen immer so entworfen und aufgebaut sein, dass sie die sichere Schussrichtung berücksichtigen. Eine sichere Konstruktion von Zielen und Scheibenrahmen und die Richtung eventueller Abpraller sind immer zu berücksichtigen. Größe und Eignung des Kugelfangs und der Seitensicherungen müssen im Rahmen des Aufbaus festgestellt werden.
- 2.1.3 Mindestabstände beim Beschuss von Metallzielen - Wann immer bei einer Schießübung Metallziele Verwendung finden, müssen Vorkehrungen getroffen werden, um sicherzustellen, dass Teilnehmer und Offizielle während des Beschießens eine Mindestentfernung zu ihnen einhalten. Wo möglich, soll das durch feste Barrieren sichergestellt werden. Falls die Annäherung an Metallziele durch Charge Lines (Annäherungsbegrenzungslinien) eingeschränkt werden soll, müssen diese weiter vor dem Ziel eingerichtet werden, so dass der Teilnehmer bei unbeabsichtigtem Übertreten der Linie sich immer noch außerhalb der Mindestentfernung befindet (s Regel 10.4.7).
- 2.1.3.1 Mindestabstand für Vogelschrot und Buckshot – Die Mindestentfernung beträgt 7 Meter (16.40 feet). Charge Lines müssen mindestens 8 Meter (19.69 feet) vom Ziel platziert werden.
- 2.1.3.2 Mindestabstand für Slugbeschuss – Die Mindestentfernung beträgt 40 Meter (131.23 feet). Charge Lines müssen mindestens 45 Meter (147.64 feet) vor dem Ziel platziert werden.
- 2.1.4 Zielaufbau - Wenn ein Parcours so aufgebaut ist, dass er auch Ziele enthält, die nicht unmittelbar in Richtung Hauptkugelfang aufgestellt sind, haben die Veranstalter und Offiziellen die umliegenden Bereiche, zu denen Offizielle, Zuschauer und Teilnehmer Zugang haben, zu schützen oder den Zugang dazu einzuschränken. Jedem Teilnehmer muss es gestattet sein, die Wettbewerbsherausforderung in der von ihm



selbst gewählten Weise zu bewältigen, und er darf nicht dadurch eingeschränkt werden, dass er zu unsicherer Handlungsweise gezwungen wird. Die Aufstellung der Ziele muss so erfolgen, dass ihr Beschießen „von wo und sobald sie sichtbar sind“ den Teilnehmer nicht zur Verletzung der Sicherheitswinkel verleitet.

- 2.1.5 Beschaffenheit der Schießbahnsohle - Wenn möglich, muss die Schießbahnsohle vor der Veranstaltung so hergerichtet sein, und während der Veranstaltung von Behinderungen angemessen frei gehalten werden, dass die Sicherheit für Teilnehmer und Offizielle gewährleistet ist. Dabei sollte der Einfluss von ungünstigen Witterungsbedingungen und Veränderungen als Resultat der Benutzung durch die Teilnehmer berücksichtigt werden. Rangefunktionäre können jederzeit **Kies**, Sand oder anderes Material aus Sicherheitsgründen auf eine beeinträchtigte Schießbahnsohle auftragen. Gegen solche Restaurierungsmaßnahmen ist kein Teilnehmerprotest zulässig.
- 2.1.6 Hindernisse - Bei einer Schießübung verwendete natürliche oder künstliche Hindernisse sollen den Unterschieden der Teilnehmer hinsichtlich Größe und Körperbau in fairer Weise Rechnung tragen und sollen so beschaffen sein und eingesetzt werden, dass die Sicherheit aller Wettbewerber, der Offiziellen und der Zuschauer gewährleistet ist.
- 2.1.7 Gemeinsame Feuerlinie - Schießübungen, bei denen mehrere Teilnehmer gleichzeitig von einer gemeinsamen Feuerlinie schießen müssen (z.B. Standardübungen, Shoot-Off), müssen freien Abstand von mindestens 3 Metern (9.84 feet) zwischen den einzelnen Wettbewerbern vorsehen.
- 2.1.8 Aufstellung der Ziele - Bei der Aufstellung von Papierscheiben ist zur Vermeidung von “Durchschüssen” Sorgfalt geboten.
 - 2.1.8.1 Die Position von Scheiben soll zum Scheibenwechsel auf den Scheibenständern eindeutig markiert werden und Scheibenständer sollen entweder unverrückbar verankert oder ihre Position auf der Schießbahn eindeutig gekennzeichnet werden um ihre gleichbleibende Position während des gesamten Wettbewerbs sicherzustellen. Zudem sollen vor Wettbewerbsbeginn die einzelnen Scheibenarten auf den Scheibenrahmen oder –ständern markiert und bezeichnet werden, um sicherzustellen, dass Wertungsscheiben nach Wettbewerbsbeginn nicht mit Strafscheiben vertauscht werden.
 - 2.1.8.2 Wenn Papier- und Metallziele in unmittelbarer Nähe zueinander eingesetzt werden, muss darauf geachtet werden, das Risiko von Splittereinwirkung von den Metallscheiben auf die Papierscheiben zu minimieren.
 - 2.1.8.3 Wenn bei einer Schießübung IPSC Popper verwendet werden, so sollte dafür Sorge getragen werden, dass der Aufstel-



lungsort und -untergrund so vorbereitet ist, dass er einen gleichmäßigen Betrieb während des Wettkampfs gewährleistet

- 2.1.8.4 Statische Papierziele dürfen in keinem größeren Winkel als 90 Grad zur Senkrechten am Scheibenträger angebracht werden.

- 2.1.9 Jegliches Betreten der Seitenwälle ist allen Personen zu jeder Zeit untersagt, außer wenn der Zugang zu ihnen von einem Range Officer ausdrücklich gestattet wird (siehe Regel 10.6.1).

- 2.1.10 Da einige Arten von Slugmunition sich abtrennende Pfropfen haben, sollten Papierscheiben entweder verstärkt (z.B. mit Sperrholz oder einem anderen Material von angemessener Stärke) oder in größerer Entfernung aufgestellt werden, damit solche Pfropfen die Papierziele nicht durchschlagen.

- 2.1.11 Ein Teilnehmer darf nie gezwungen sein, Papierziele mit Vogelschrot zu beschießen

2.2 *Parcoursaufbaukriterien*

Beim Aufbau einer Schießübung kann eine Vielzahl physischer Barrieren benutzt werden, um die Bewegungsmöglichkeiten des Wettbewerbers einzuschränken und zusätzliche Anforderungen an ihn zu stellen. Solche sind:

- 2.2.1 Charge Lines und Fault Lines (Annäherungsbegrenzungslinien und Seitenbegrenzungslinien) - Vorzugsweise soll der Teilnehmer in seinen Bewegungsmöglichkeiten durch konkrete Barrieren beschränkt werden. Der Einsatz von Charge und Fault Lines ist aber erlaubt. Charge Lines und Fault Lines sollten aus hölzernen Dachlatten oder ähnlichen geeigneten Materialien bestehen und mindestens 2 cm (0.79 inches) über die Bodenoberfläche herausragen. Dies verschafft den Teilnehmern einen Anhalt, der gut fühl- und sichtbar ist und so ein unabsichtliches Übertreten der Linie verhindert. Begrenzungslinien müssen eine feste Verankerung haben um sicherzustellen, dass sie während des Wettkampfs für alle Teilnehmer gleich sind.

- 2.2.1.1 Charge Lines werden benutzt, um eine unvernünftige Bewegung des Wettbewerbers in Richtung auf oder weg von den Zielen einzuschränken.

- 2.2.1.2 Fault Lines werden benutzt, um den Wettbewerber dazu zu zwingen, Ziele aus einer bestimmten Position hinter Barrieren zu beschießen. Sie können in jedem Winkel rückwärts von den Barrieren wegführend angebracht werden. Fault Lines sollten



mindestens 1 Meter (3.28 feet) lang sein und gelten, falls in der Parcoursbeschreibung nichts Abweichendes bestimmt wird, als nach hinten unendlich lang.

2.2.2 (nicht anwendbar)

2.2.3 Barrieren – Barrieren sollten folgendermaßen konstruiert sein:

2.2.3.1 Sie müssen hoch und fest genug sein, um den beabsichtigten Zweck zu erfüllen. **Dieser besteht alleine darin, dass der Schütze nicht aus einer Position alle Ziele eines Parcours im stehenden Anschlag beschießen kann. Einziger Zweck der Barrieren entsprechend 2.2.3.3.1 und 2.2.3.3.2 ist es, dass der Schütze auf natürliche Weise und durch eigenes Erkennen gezwungen wird**

- in unterschiedlichen Anschlagsarten (stehend, kniend und liegend) zu schießen und

- sich über den Parcours zu bewegen.

Daneben soll durch die Positionierung der Barrieren auf der Schießbahn erreicht werden, dass auch bei einer sehr schnellen Absolvierung des Parcours das Schießen im deutlich erkennbaren Laufen nicht möglich ist. Hierzu ist insbesondere auch die Begrenzung des Schusswinkels auf die Zeile durch den Einsatz von Schießöffnungen in den Sichtblenden und die Verwendung von Strafscheiben notwendig und sinnvoll. Jedoch soll besonders die Verwendung von Sichtblenden nur in einem für das korrekte, sichere und eindeutige Absolvieren unbedingt notwendigen Umfang geschehen. Vor allem ist jeder Parcoursaufbau darauf zu überprüfen, ob es möglich ist, durch den Einsatz von Charge- und Faultlines auf Sichtblenden zu verzichten, um dem Eindruck von Einhausungen von Zielen entgegenzuwirken.

2.2.3.2 An den unteren seitlichen Ecken sollten auf dem Boden in rückwärtiger Richtung Fault Lines angebracht werden.

2.2.3.3 *Sie dürfen nicht den Anschein von Deckungen erwecken. Dies wird dadurch erreicht dass nur zwei Arten von Barrieren zulässig sind:*

2.2.3.3.1 *Pfosten bzw. Schießrahmen aus Kanthölzern mit einer Mindeststärke von 6x6cm. Die Holzrahmen dürfen höchstens mit weißem Plastikband gegen eine Durchlaufen gesperrt sein.*

2.2.3.3.2 *Sichtblenden aus Holzrahmen aus Konter- oder Dachlatten, die bis auf eventuelle Schießöffnungen vollständig mit hochtransparentem Material (durchsichtiges Schattierungsgewebe mit folgenden technischen Spezifikatione: grünes Polyethylengewebe mit einer Maschenweite von mindestens 5x5mm vergleichbar der Schattiermatte Nr.9021 der Firma Wunderlich ~~durchsichtiger Kunststoffolie, u.ä.~~) gefüllt sind. Bei diesen Holzrahmen gilt Punkt 2.2.3.2. ausdrücklich nicht. Fault Lines dürfen sich nicht an die unteren seitlichen Ecken anschließen. Sie müssen sich mindestens 0,5m seitlich neben diesen Sichtblenden befinden.*



den, so dass nicht der Eindruck des Schießens aus Deckungen erfolgen kann. Charge Lines können sich unmittelbar an die unteren seitlichen Ecken anschließen, da sie ein Hervortreten eines Schützen hinter einer Sichtblende nicht behindern und somit den Anschein des Schießens aus Deckungen nicht hervorrufen können.

2.2.3.4 In den Sichtblenden nach 2.2.3.3.2 dürfen sich nur einfache Schießöffnungen befinden. Es sind keine zu öffnende Türen zulässig. Ebenso unzulässig ist, dass sich in Schießöffnungen zu öffnende Fenster oder Klappen befinden.

2.2.3.5 Das Schießen von beweglichen Plattformen, Wippen und ähnlichem ist unzulässig. Während der Schussabgabe muss der Schütze immer einen festen Stand einnehmen können.

2.2.4 (nicht anwendbar)

2.2.5 *Die Verwendung von Tunneln auch von Cooper Tunnel ist verboten*

2.3 *Veränderungen des Parcoursaufbaus*

2.3.1 Unter Voraussetzung der vorherigen Zustimmung durch den Range Master können Matchoffizielle den Aufbau oder den Parcoursablauf aus Sicherheitsgründen abändern. Derartige physische Veränderungen oder Erweiterungen eines veröffentlichten Parcours sollten jeweils vor Beginn der Übung abgeschlossen sein.

2.3.2 Alle Teilnehmer müssen über solche Veränderungen sobald wie möglich informiert werden. Zumindest müssen sie vom Verantwortlichen dieses Parcours mündlich auf dem Stand als Teil des Parcoursbriefings darüber informiert werden.

2.3.3 Wenn der Range Master einer solchen Änderung nach Wettbewerbsbeginn zustimmt, muss er entweder

2.3.3.1 erlauben, die Schießübung mit den Veränderungen fortzusetzen, welche dann nur die Wettbewerber betreffen, die den Parcours noch nicht absolviert haben. Wenn die Veränderung durch Handlungen eines Wettbewerbers verursacht wurden, so soll dieser Wettbewerber den Parcours in der veränderten Form wiederholen, oder

2.3.3.2 wenn möglich von allen Teilnehmern verlangen, den Parcours in der veränderten Form - bei Streichung der bisherigen Ergebnisse - noch einmal zu absolvieren.

2.3.3.3 Ein Wettbewerber, der bei Aufforderung durch einen Range Officer - bei dieser oder einer anderen Bestimmung des Regel-



werks - es ablehnt, ein Re-Shoot zu absolvieren, erhält eine Nullwertung für diese Übung unter Nichtbeachtung jeglicher vorheriger Ergebnisse.

- 2.3.4 Falls der Range Master (in Absprache mit dem Match Director) entscheidet, dass die Veränderung des Aufbaus oder des Ablaufs des Parcours zu einer Beeinträchtigung der Chancengleichheit führt und es unmöglich ist, dass alle Teilnehmer den Parcours in der veränderten Form absolvieren, oder falls der Parcours undurchführbar wird, so ist der Parcours von dem Wettbewerb zu streichen. In diesem Fall sind alle Wertungsblätter der Teilnehmer dieses Parcours aus dem Wettbewerb zu nehmen.
- 2.3.5 Bei schlechtem Wetter kann der Range Master anordnen, dass die Papierziele mit transparenten Plastikhüllen und/oder Schutzdächern versehen werden. Gegen diese Anordnung ist kein Teilnehmerprotest zulässig (s. Regel 6.6.1). Die genannten Schutzmaßnahmen müssen bei allen betroffenen Zielen zur selben Zeit angebracht werden und für die selbe Zeit angebracht bleiben, bis die Anordnung durch den Range Master widerrufen wird.

2.4 Sicherheitszonen

Der Veranstalter ist für Aufbau und Lage einer ausreichenden Anzahl von Sicherheitszonen für den Wettbewerb verantwortlich. Sie sollen günstig gelegen und durch Schilder leicht erkennbar sein. In Sicherheitszonen sollte sich ein Tisch befinden und die sichere Richtung und deren Begrenzung klar erkenntlich sein. Sicherheitszonen sollten auch ein oder mehrere geeignete Gewehrstände enthalten, wie sie für alle IPSC-Disziplinen vorgesehen sind, insbesondere während eines Turniers.

- 2.4.1 Den Wettbewerbern ist die Benutzung der Sicherheitszonen in nachstehender Weise gestattet, vorausgesetzt, sie bleiben innerhalb der Begrenzungen und die Waffe zeigt in eine sichere Richtung. Verstöße dagegen werden mit Match-Disqualifikation geahndet (s. 10.5.1 und 10.5.12)

2.4.1.1 zum Ein- und Auspacken sowie Holstern ungeladener Schusswaffen,

2.4.1.2 für Anschlag- und Ziehübungen, dem Leerabschlagen und dem Wiederholstern ungeladener Schusswaffen.

2.4.1.3 zum Üben von Magazinwechseln bei Verwendung leerer Magazine und/oder zum Repetieren des Waffenverschlusses

2.4.1.4 zur Durchführung der Inspektion, der Zerlegung, der Reinigung, der Reparatur und der Wartung von Schusswaffen, deren Bestandteilen oder anderen Zubehörs

- 2.4.2 Unter keinen Umständen darf in der Sicherheitszone mit Übungspatronen (einschließlich Trainings- oder Pufferpatronen, „Snap Caps“ (Schlagbolzenschoner) und leere Hülsen), geladenen Magazinen, gela-



denen Speedloadern oder scharfen Patronen hantiert werden (siehe Abschnitt 10.5.12).

2.5 Ausstellungs- und Verkaufsbereiche

- 2.5.1 Aussteller (d.h. Einzelpersonen, Firmen und andere Institutionen, die Waren bei IPSC-Veranstaltungen ausstellen oder zum Verkauf anbieten) sind alleinverantwortlich für den sicheren Umgang und die Sicherheit ihrer Produkte, und sie haben dafür zu sorgen, dass sie in einer Weise ausgestellt werden, die niemand gefährdet. Es wird geraten, komplette Waffen vor Ausstellung zu deaktivieren.
- 2.5.2 Der Range Master (in Abstimmung mit dem Match Director) muss den Ausstellungs- und Verkaufsbereich klar abgrenzen, und er darf entsprechende "Handlungsaufgaben" erlassen, für deren Befolgung die ausstellenden Händler bezüglich ihrer Waren verantwortlich sind.
- 2.5.3 Matchteilnehmer dürfen ungeladene Ausstellungswaffen handhaben, sofern sie sich vollständig innerhalb des Ausstellungsbereiches befinden und unter der Voraussetzung, dass die Waffenmündung niemals während der Handhabung auf eine Person gerichtet ist.



3.1. *Allgemeine Bestimmungen*

Der Wettbewerber ist in jedem Fall verantwortlich für die sichere Erfüllung der Parcoursanforderungen, jedoch kann dies vernünftigerweise nur nach Verlesung der schriftlichen Parcoursbeschreibung erwartet werden, die die Anforderungen an den Wettbewerber diesem angemessen erklärt. Parcoursinformationen können grob in die folgenden Arten eingeteilt werden:

- 3.1.1. Veröffentlichte Parcours – Registrierte Teilnehmer und/oder ihr Regionaldirektorat müssen die gleichen Details der Schießübungen innerhalb der gleichen Benachrichtigungsfrist vor dem festgesetzten Veranstaltungsdatum erhalten. Diese Information kann wahlweise in schriftlicher oder elektronischer Form, oder auch durch Verweis auf eine Website verfügbar gemacht werden (s. auch Abschnitt 2.3)
- 3.1.2. Nichtveröffentlichte Parcours - Ebenso wie unter 3.1.1 mit Ausnahme der Tatsache, dass die Details der Schießübungen nicht vor der Veranstaltung bekanntgegeben werden. Die Parcoursanweisungen werden in der schriftlichen Parcoursbeschreibung (Briefing) bekanntgegeben.

3.2 *Schriftliche Parcoursbeschreibungen (Briefings) :*

- 3.2.1 Vor Beginn der Veranstaltung muss eine vom Range Master abgenommene schriftliche Parcoursbeschreibung bei jeder Schießübung ausgehängt werden. Dieser Parcoursbeschreibung wird Vorrang vor allen Informationen über den Parcours eingeräumt, die vor dem Wettbewerb veröffentlicht oder den Teilnehmern in irgendeiner Form mitgeteilt wurden, und sie muss die nachfolgenden Mindestinformationen liefern:

Wertungsmethode

Ziele Ziele (Art, Anzahl *und* Position)

Minimale Schusszahl

Munitionsart oder –arten, die akzeptabel sind

Der Zustand der Flinte beim Start



Startposition

Beginn der Zeitnahme: akustisches oder optisches Signal

Ablauf

- 3.2.2 Der zuständige Rangefunktionär muss die schriftliche Parcoursbeschreibung jeder Squad Wort für Wort vorlesen.
- 3.2.3 Dem Range Master ist es jederzeit erlaubt, eine schriftliche Parcoursbeschreibung aus Gründen der Klarheit, der inneren Stimmigkeit und der Sicherheit abzuändern (siehe Abschnitt 2.3).
- 3.2.4 Nachdem die Parcoursbeschreibung verlesen wurde und alle sich daraus ergebenden Fragen beantwortet sind, *muss* den Teilnehmern Gelegenheit zu einer ordentlichen Inspektion ("Walkthrough") des Parcours gegeben werden. Die Dauer dieser Inspektion muss vom Range Officer vorgegeben werden und sollte für alle Teilnehmer gleich sein. Falls der Parcours bewegliche Ziele oder ähnliche Dinge enthält, sollten diese für alle Teilnehmer sichtbar und für die jeweils gleiche Zeit und Häufigkeit demonstriert werden.
- 3.3 Örtliche, regionale und nationale Regeln
 - 3.3.1 Für IPSC-Flintenveranstaltungen gelten die für diese Disziplin anwendbaren Regeln. Veranstalter dürfen keine abweichenden örtlichen Regeln anwenden, außer um (abweichende) Rechtsvorschriften oder sie betreffende Rechtssprechung einzuhalten. Jegliche selbstgewählte Regeln, die diesem Regelwerk nicht entsprechen, dürfen bei IPSC-Matches nicht ohne die ausdrückliche Zustimmung des Regionaldirektors und des IPSC Executive Councils Anwendung finden.



Kapitel 4 - Standeinrichtung (Range Equipment)

4.1 Ziele - Allgemeine Prinzipien

- 4.1.1 Nur von der IPSC General Assembly genehmigte Ziele, die vollständig den Spezifikationen der Anhänge B und C entsprechen, sowie zerbrechliche Ziele (s. Regel 4.4.1) dürfen bei IPSC Flintenwettbewerben Verwendung finden (s. Abschnitt 9.4).
- 4.1.2 Wertungsziele müssen bei allen IPSC Flintenwettbewerben einfarbig und wie im folgenden beschrieben sein:
 - 4.1.2.1 Der Wertungsbereich von Papierwertungsscheiben muss typisch kartonfarben oder weiss sein
 - 4.1.2.2 Die gesamte Frontseite von Metallwertungszielen muss einfarbig, vorzugsweise weiss, gestrichen oder ohne Anstrich sein.
- 4.1.3 Strafziele müssen deutlich markiert oder einfarbig in einer von der Farbe der Wertungsziele unterschiedlichen Farbe sein
- 4.1.4 In einer Schießübung verwendete Ziele können durch eine harte Abdeckung ganz oder teilweise verdeckt werden und zwar in folgender Weise:
 - 4.1.4.1 Eine Abdeckung, die gedacht ist, ein Ziel ganz oder teilweise zu verbergen, soll als "feste" (Hard Cover) Abdeckung gelten. Wann immer es möglich ist, soll eine solche "feste" Abdeckung nicht simuliert werden, sondern tatsächlich aus undurchdringlichem Material bestehen.
- 4.1.5 Das Aufteilen eines einzelnen intakten Zieles mittels Abdeckband, Farbe o.ä., damit dieses zwei oder mehrere Ziele darstellt, ist unzulässig.

4.2 Zugelassene IPSC-Flintenscheiben - Papier

- 4.2.1 Es gibt drei Arten von Papierscheiben zur Verwendung in IPSC Flintenmatches (siehe Appendix B). Die IPSC Classic Scheibe, die IPSC A3/B-Scheibe und die IPSC A4/A-Scheibe dürfen zusammen innerhalb einer Übung (Stage) eingesetzt werden.
- 4.2.2 Auf den Papierscheiben müssen die Wertungs- und Scheibenbegrenzungslinien deutlich angebracht sein. Jedoch sollten diese Wertungs- und Scheibenbegrenzungslinien jenseits einer Distanz von 10m (32.81 feet) nicht mehr sichtbar sein.
 - 4.2.2.1 Die Frontseite von Papierstrafscheiben muss eine deutlich erkennbare Scheibenbegrenzungslinie (non-scoring border) aufweisen. Falls es auf der Scheibe keine Prägung gibt, muss der Range Master dafür sorgen, dass die betroffenen Ziele mit einer

gezeichneten oder geklebten Nichtwertungslinie versehen werden.

- 4.2.3 Es darf niemals vorgesehen sein, dass auf Papierscheiben mehr als 12 Treffer vor der Auswertung und dem Abkleben abzugeben sind.
- 4.2.4 Wenn die Wertungszone einer Papierscheibe teilweise verdeckt sein soll, müssen die Parcoursgestalter “feste” Abdeckung (Hard Cover) in der folgenden Weise simulieren:
 - 4.2.4.1 Durch tatsächliches Abdecken eines Teils der Scheibe (s. Regel 4.1.4.1)
 - 4.2.4.2 Durch das konkrete Abschneiden von Scheibenteilen, wobei der abgeschnittene Teil dann als durch “feste” Abdeckung verborgen gilt. Solche Scheiben müssen mit einer (non-scoring) Begrenzungslinie versehen werden, die sich über die gesamte Länge der angeschnittenen Wertungszone erstreckt. (s. Regel 4.2.2)
 - 4.2.4.3 Durch das Einfärben oder Abkleben eines Teils der Scheibe in einer einheitlichen und optisch kontrastierenden Farbe, um so die “feste” Abdeckung zu simulieren.
 - 4.2.4.4 Eine “feste” Abdeckung darf die höchste Wertungszone einer teilweise verdeckten Papierscheibe nicht vollständig verdecken.

4.3 *Zugelassene IPSC-Flintenziele - Metall*

- 4.3.1 Die bei IPSC-Flintenwettbewerben zugelassenen Metallziele sind IPSC *Classic* Popper, Metallplatten und Silhouetten einsetzbar. Silhouetten haben das Design und die allgemeinen Wertungsdimensionen von IPSC *Classic*-Papierscheiben. Jede Art von Metallzielen kann sowohl als Wertungs- als auch als Strafziel Verwendung finden. Sie müssen nach Maßgabe der entsprechenden Appendices gewertet werden.:
 - 4.3.1.1 IPSC *Classic* Popper, die wie im Appendix C dargestellt kalibriert werden müssen, sind zugelassene Metallziele, die zur Berücksichtigung der Kraft konstruiert sind.
 - 4.3.1.2 IPSC *Classic* Mini Popper, die wie im Appendix C dargestellt kalibriert werden müssen, sind zugelassene Metallziele, die zur Berücksichtigung der Kraft konstruiert sind. Sie sollen normale IPSC Popper, die auf größerer Entfernung stehen, simulieren..
 - 4.3.1.3 Es wird empfohlen, IPSC *Classic* Popper zu benutzen, die vorwärts fallen.
 - 4.3.1.4 Verschiedene Größen von Metall-Platten (wie in Appendix C3 abgebildet) können verwendet werden.
 - 4.3.1.5 Wertungsmetallziele sollen beim Beschuss zur Wertung immer umfallen oder umkippen. Metallziele, die sich seitlich wegdre-



hen, oder bei denen der Range Officer das Fallen oder Umkippen auf einen Schuss auf den die Platten tragenden Aufbau oder einen anderen nicht regelgerechten Treffer zurückführt, werden als Versagen der Standtechnik behandelt (s. Regel 4.6.1).

4.3.1.6 (nicht anwendbar)

4.3.1.7 Strafmessziele sollen beim Beschuss zur Wertung immer umfallen oder umkippen. Strafmessziele, die sich seitlich weg-drehen, oder bei denen der Range Officer das Fallen oder Umkippen auf einen Schuss auf den die Platten tragenden Aufbau oder einen anderen nicht regelgerechten Treffer zurückführt, werden als Versagen der Standtechnik behandelt (s. Regel 4.6.1).

4.4 *Zerbrechliche Ziele*

4.4.1 *Zerbrechliche Ziele, wie etwa Tontauben, können in IPSC-Flintenmatches eingesetzt werden.*

4.4.1.1 *Zerbrechliche Ziele müssen zur Wertung zerbrechen, so dass ein sichtbares Stück fehlt oder sich vom Originalziel ablöst.*

4.5 *Veränderung von Standausrüstung oder Schießbahnsohle*

4.5.1 Ein Teilnehmer darf die Schießbahnsohle, natürliches Blattwerk, Konstruktionen, Standaufbauten oder jegliche Standtechnik (einschließlich der Ziele, Scheibenträger und Scheibenaktivatoren) zu keiner Zeit verändern. Verstöße dagegen können - nach Ermessen des Range Officers - mit einem Ablauffehler pro Vorkommnis geahndet werden.

4.5.2 Der Teilnehmer kann verlangen, dass die Funktionäre Korrekturen vornehmen, die zur Erhaltung von gleichen Bedingungen bezüglich der Bodenbeschaffenheit, der Scheibenaufstellung und/oder anderer Kriterien geeignet sind. Der Range Master hat die abschließende Entscheidungsbefugnis bezüglich aller solcher Forderungen.

4.6 *Versagen der Standtechnik und anderes*

4.6.1 Die Standtechnik muss an alle Teilnehmer faire und gleiche Anforderungen stellen. Z.B. gehören zum Versagen der Standtechnik: das Verschieben von Papierscheiben, die vorzeitige Auslösung von Metallzielen, Störungen mechanisch oder elektrisch betriebener Vorrichtungen



und Versagen bei den Aufbauten, wie Durchgängen, Öffnungen und Barrieren.

- 4.6.2 Ein Teilnehmer, der die Schießübung nicht absolvieren kann, weil die Standtechnik versagt oder weil ein Metallziel oder bewegliches Ziel vor Beginn seines Durchgangs nicht aufgestellt war, muss zwingend, nach Reparatur der fehlerhaften Aufbauten, den Parcours erneut schießen.
- 4.6.3 Chronisches Versagen der Technik bei einer Schießübung kann zu einer Streichung dieses Parcours aus der Matchwertung führen (s. Regel 2.3.4).



Kapitel 5 – Die Ausrüstung des Teilnehmers

5.1 *Flinten*

- 5.1.1 Flinten werden in Divisions getrennt und definiert (s. Appendix C), jedoch müssen die Parours für alle Divisions gleich sein
- 5.1.2 Das Minimalkaliber für Flinten in IPSC-Wettbewerben ist 20 Gauge 20 bore (Kaliber 20).
- 5.1.3 Visierungen – Die IPSC unterscheidet folgende Visierungen:
 - 5.1.3.1 "Offene Visierungen" sind Zieleinrichtungen, die sich keiner Elektronik- oder Linsensysteme bedienen
 - 5.1.3.2 "Optische/elektronische Visierungen" sind Zieleinrichtungen, die Elektronik- oder Linsensysteme beinhalten
 - 5.1.3.3 Der Range Master hat die abschließende Entscheidungsgewalt bezüglich der Einstufung einer bestimmten Visierung, die innerhalb einer IPSC-Veranstaltung benutzt wird und/oder ihrer Regelkonformität einschließlich der Divisions im Appendix D.
- 5.1.4 Außer, wenn von einer Division gefordert (siehe Appendices), gibt es keine Beschränkungen hinsichtlich des Abzugsgewichtes einer Flinte. In jedem Fall muss die Abzugsvorrichtung aber sicher sein und wie vom Hersteller vorgesehen funktionieren.
- 5.1.5 Abzüge und/oder Abzugschuhe (Trigger Shoes), die über die Breite des Abzugsbügels hinausragen, sind ausdrücklich verboten. Jedoch können Flinten, die mit "Winterabzügen/-abzugsbügel" ausgestattet sind, in diesem Modus benutzt werden, vorausgesetzt, das diese Ausstattung als Teil dieser Flinte designed, hergestellt und geliefert wurde, und nur, wenn das jeweilige Klima oder Wetterkonditionen ihre Benutzung erfordern.
- 5.1.6 Flinten müssen funktionsfähig und sicher sein. Range Officer haben jederzeit das Recht, eine sicherheitsbedingte Überprüfung der Waffe oder der damit im Zusammenhang stehenden Ausrüstung des Teilnehmers zu verlangen. Jede Flinte oder anderer Gegenstand, der als nicht funktionsfähig oder unsicher eingestuft wird, muss aus dem Wettbewerb genommen werden bis eine Reparatur zur Zufriedenheit des Range Masters erfolgt ist.
- 5.1.7 Teilnehmer müssen bei einer Veranstaltung für alle Schießübungen die gleiche Flinte und Visierung verwenden. Falls jedoch während des Wettbewerbs die Flinte und/oder die Visierung funktionsunfähig oder unsicher wird, kann um die Erlaubnis des Range Masters gebeten werden, eine Austauschflinte und/oder Visierung zu verwenden, vorausgesetzt:



- 5.1.7.1 die Austauschflinte erfüllt die Voraussetzungen der deklarierten Division,
- 5.1.7.2 durch die Benutzung der Austauschflinte erlangt der Teilnehmer keinen Wettbewerbsvorteil,
- 5.1.7.3 die Munition des Teilnehmers erreicht aus der Austauschflinte bei Benutzung des offiziellen Matchchronographen den Mindestfaktor (s. Regel 5.6.3.9).
- 5.1.8 Ein Teilnehmer, der seine Flinte während eines Wettkampfes ohne vorherige Zustimmung durch den Range Master ersetzt oder wesentlich verändert, unterliegt den Bestimmungen von Abschnitt 10.6 .
- 5.1.9 Ein Wettbewerber darf niemals mehr als eine Flinte bei einem Parcours gleichzeitig einsetzen oder mit sich führen (s. Regel 10.5.7).
- 5.1.10 Flinten müssen mit einem Schaft versehen sein, der ihr Abfeuern aus dem Schulteranschlag ermöglicht.
- 5.1.11 Flinten, die „Feuerstöße“ und/oder vollautomatisches Feuer ermöglichen (d.h., dass mehr als ein Schuss bei einmaligem Betätigen des Abzugs abgegeben werden kann), sind verboten.
- 5.2 *Tragen, Aufbewahrung und Teilnehmergequipment*
 - 5.2.1 Trageweise und Aufbewahrung – Außer innerhalb der Abgrenzungen einer Sicherheitszone oder während der unmittelbaren Aufsicht und unter Kommando eines Range Officers müssen die Teilnehmer ihre Flinten entladen in einer der folgenden Zustände tragen. Nach Ermessen des Range Officers kann Nichtbefolgen zu einer Verwarnung führen, oder die Bestimmungen der Regel 10.5.1 eintreten lassen.
 - 5.2.1.1 über die Schulter gehängt, wobei die Flinte im Wesentlichen vertikal ist (ein nur zeitweise zwischen den Übungen zum Zwecke des Tragens der Flinte montierter Riemen unterliegt nicht Regel 5.2.8) und mit offenem Verschluss, oder geschlossen mit eingesetzter Sicherheitsfahne, oder
 - 5.2.1.2 getragen/geschultert, wobei die Flinte im Wesentlichen vertikal ist. Der Verschluss muss offen bleiben oder mit eingesetzter Sicherheitsfahne geschlossen. Der Match Director kann bestimmen, ob die Flinte "vertikal, Mündung nach oben" oder "vertikal, Mündung nach unten" getragen werden muss, vorausgesetzt, das wird allen Teilnehmern in angemessener Weise mitgeteilt, oder
 - 5.2.1.3 in Ständern oder in anderer Weise abgestellt, mit der Mündung in eine vom Range Officer vorgegebene Richtung zeigend. Der Verschluss muss offen bleiben oder geschlossen mit eingesetz-



ter Sicherheitsfahne. Matchorganisatoren sind gehalten, für die jeweilige Teilnehmerzahl ausreichende Abstellmöglichkeiten zu schaffen, die leicht von den Ständen erreicht werden können, oder

5.2.1.4 in einer Hülle oder Koffer (vorzugsweise vertikal getragen).

5.2.1.5 Teilnehmer müssen jederzeit, wenn die Waffe nicht benutzt wird, eine Patronenlager-Sicherheitsfahne, oder eine bezogen auf die Waffe extern deutlich sichtbare Einrichtung verwenden (außer bei Durchführung der unter Regel 2.4.1 erlaubten Aktivitäten).

5.2.1.6 Unter keinen Umständen, außer unter Aufsicht von und als Folge eines direkten Kommandos eines Range Officers, darf die Flinte geladen werden (s. Regel 10.5.13) oder darf ein leeres abnehmbares Magazin eingeführt werden, mit der Ausnahme, dass der Teilnehmer Einführung und Entnahme eines leeren abnehmbaren Magazins üben darf, während er sich in einer Sicherheitszone befindet.

5.2.2 (nicht anwendbar)

5.2.3 (nicht anwendbar)

5.2.4 Munition, und Speedloader müssen am Teilnehmer in speziell für diesen Zweck bestimmten sicheren Beuteln, Taschen, Schlaufen, Clips oder geeigneten Haltevorrichtungen getragen werden, sofern die Übungsbeschreibung nicht etwas anderes vorsieht. Schlaufen oder Clips, die am Flintenschaft, Vorderschaft oder Systemkasten, oder an einem an der Flinte befestigten Riemen befestigt sind, um einzelne Patrone zu halten, sind ausdrücklich erlaubt.

5.2.5 Wenn eine IPSC-Division den maximalen Abstand von Waffe und Ausrüstung vom Körper des Teilnehmers vorschreibt, darf der Range Officer Regelkonformität durch Messen der kürzesten Entfernung zwischen dem Torso des Teilnehmers und den Rändern der Patronen, wenn sie separat in Clips oder Schlaufen gehalten werden, oder der Mitte der längsten externen Abmessung einer Nachladehilfe überprüfen.

5.2.5.1 Diese Messungen müssen durchgeführt werden, während der Teilnehmer natürlich aufrecht steht.

5.2.5.2 Von jedem Teilnehmer, der diese Prüfung nicht besteht, muss verlangt werden, seine Ausrüstung sofort mit den Vorschriften seiner Division in Übereinstimmung zu bringen. Wegen anatomischer Gegebenheiten kann der Range Master Abweichungen von diesen Anforderungen zulassen. Einige Wettbewerber kön-



nen die Anforderungen körperbaubedingt möglicherweise nicht vollständig erfüllen.

5.2.5.3 Außer für den Fall, dass die Übungsbeschreibung etwas anderes vorsieht oder der Range Officer Abweichendes verlangt, darf die Position von Ausrüstungsgegenständen vom Teilnehmer während des Matches nicht verschoben oder verändert werden. Jeder Gurt, der im Match genutzt werden soll, muss beim Start jeder Übung des Matches getragen werden. Diese Regel soll nicht verhindern, dass ein Patronengürtel gedreht werden darf, um während einer Übung leichteren Zugang zu weiteren Patronen zu ermöglichen.

5.2.6 (nicht anwendbar)

5.2.7 (nicht anwendbar)

5.2.8 Ausrüstung, die nur an der Flinte angebracht benutzt wird (außer Chokes, Munition, Speeladern und Munitionsträgern) und irgendwann im Match benutzt werden soll, muss an der Flinte bei Beginn des Matches angebracht sein und während des gesamten Matches angebracht bleiben.

5.2.9 Choke Tubes und andere Choke-Veränderungswerkzeuge sind erlaubt.

5.3 Akzeptable Bekleidung

5.3.1 Das Tragen von Tarnkleidung (Camouflage) oder anderer ähnlicher militärischer oder Polizeikleidungsstücke *ist verboten*. Als Ausnahme gelten Teilnehmer, die aktiven Militär- oder Polizeidienst leisten. Dem Match Director steht die abschließende Entscheidung darüber zu, welche Kleidungsstücke Teilnehmer tragen dürfen.

5.4 *Augen- und Gehörschutz*

5.4.1 Alle Teilnehmer sind darauf hinzuweisen, dass das Tragen von Augen- und Gehörschutz in ihrem eigenen Interesse und zur Vermeidung unnötiger Verletzungen von höchster Wichtigkeit ist. Das ständige Tragen von Augen- und Gehörschutz wird während des gesamten Verweilens auf dem Stand angeraten.

5.4.2 Die gastgebende Organisation kann diesen Schutz zur Bedingung für den Aufenthalt auf der Standanlage machen. In diesem Fall müssen die Standoffiziellen alle Anstrengungen unternehmen, sicherzustellen, dass alle Offiziellen, Zuschauer und Wettbewerber einen geeigneten Schutz tragen.

5.4.3 Wenn ein Offizieller bemerkt, dass ein Wettbewerber während eines Parcours seine Schutzbrille oder seinen Gehörschutz verloren hat oder dieser verschoben ist, oder den Parcours ohne sie begonnen hat, muss



er den Teilnehmer sofort stoppen und ihn den Parcours wiederholen lassen, nachdem der Schutz wiederhergestellt wurde.

- 5.4.4 Ein Wettbewerber, der während einer Übung Augen- oder Gehörschutz verliert, oder eine Übung ohne sie beginnt, darf aufhören, die Waffe in eine sichere Richtung halten und den Range Officer auf das Problem aufmerksam machen. In diesem Fall finden die Bestimmungen des vorhergehenden Absatzes Anwendung.
- 5.4.5 Jeder Versuch, sich während eines Parcours durch Entfernen der Schutzbrille oder des Gehörschutzes Vorteile zu verschaffen, ist unsportliches Verhalten (siehe Abschnitt 10.6.3).
- 5.4.6 Wenn der Range Officer der Meinung ist, dass ein am Start befindlicher Teilnehmer ungenügenden Augen- oder Gehörschutz trägt, kann der Range Officer dem Teilnehmer befehlen, das zu korrigieren, bevor er ihn starten lässt. Der Range Master hat hierbei die abschließende Entscheidungsbefugnis.

5.5 *Munition und dazugehörige Ausrüstung*

- 5.5.1 Die Teilnehmer eines IPSC-Wettbewerbes sind einzig und persönlich verantwortlich für die Sicherheit aller und jeglicher Munition, die sie zum Match mitbringen. Weder die IPSC noch ihre Funktionäre, noch eine der IPSC angeschlossenen Organisation, noch die Funktionäre irgendeiner der IPSC angeschlossenen Organisation übernehmen irgendeine diesbezügliche Haftung, auch nicht in Bezug auf jedweden Verlust, Schaden, Unfall, Verletzung oder Tod, von der eine Person oder Körperschaft als Folge des gesetzeskonformen oder auch ungesetzlischen Umgangs mit solcher Munition betroffen ist.
- 5.5.2 Magazine und Speedloader müssen den Vorschriften der deklarierten Division entsprechen.
- 5.5.3 Ersatzmagazine oder Ladehilfen oder Munition, die vom Teilnehmer nach dem Startkommando unabsichtlich fallengelassen oder verloren werden, können unter Beachtung der Sicherheit wieder aufgehoben werden. Jedoch muss das Wiederaufnehmen in jedem Fall mit den Sicherheitsbestimmungen des Parcours vereinbar sein.
- 5.5.4 Panzerbrechende, Brand- und/oder Leuchtspurmunition ist bei IPSC-Wettbewerben verboten.
- 5.5.5 Jegliche vom Teilnehmer benutzte Munition muss sämtliche Anforderungen der deklarierten Division, wie aus Appendix D zu ersehen, erfüllen
- 5.5.6 Jegliche Munition, die nach Ansicht des Range Officers als unsicher anzusehen ist, muss sofort aus dem Wettbewerb genommen werden.



- 5.5.7 Nur bestimmte Patronentypen und Schrotgrößen oder-arten sind erlaubt und diese sind in Appendix D5 aufgeführt. Änderungen an diesem Appendix dürfen bei IPSC Flintenmatches nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Regionaldirektorats angewandt werden.
- 5.5.8 Teilnehmer dürfen nicht mit stahl- oder tungsten(Wolfram)-basierenden Schroten oder Slugs schießen (s. Regel 10.4.8)
- 5.6 *Chronograph und Power Factoren*
- 5.6.1 Der minimale Power Factor für IPSC-Flinte ist im Appendix D festgelegt. Für die Ermittlung des Power Factors sind ein oder mehrere offizielle Match-Chronographen zu verwenden. Jedoch kann bei Nichtvorhandensein solcher Chronographen der vom Teilnehmer deklarierte Power Factor nicht beanstandet werden.
- 5.6.1.1 Die zu testende Munition muss vom selben Typ sein, d.h. Vogelschrot oder Buckshot oder Slug, und darf für Testzwecke nicht gemischt werden. Jegliche vom Teilnehmer im Rahmen des Matches benutzte Munition muss den minimalen Power Factor erreichen. Matchfunktionäre können jederzeit innerhalb des Matches zusätzliche Tests der Munition, vom selben oder einem anderen Typ, eines Teilnehmers anordnen.
- 5.6.2 Jeder offizielle Match-Chronograph muss ordnungsgemäß aufgebaut und jeden Tag von Match-Funktionären in nachstehender Weise gecheckt werden:
- 5.6.2.1 Zu Beginn des ersten Veranstaltungstages schießt ein Range Officer 3 Patronen aus dem Bestand der offiziellen Match-Kalibrierungsmunition aus der für Kalibrierung vorgesehenen Waffe über den Chronographen, und die Durchschnittsgeschwindigkeit der 3 Patronen wird festgehalten.
- 5.6.2.2 An jedem der folgenden Wettbewerbstage wird dieser Vorgang unter Verwendung der gleichen Waffe und Munition (idealerweise aus demselben Fertigungslos) wiederholt.
- 5.6.2.3 Der Chronograph wird als innerhalb der zulässigen Toleranz erachtet, wenn die täglichen Durchschnittsgeschwindigkeiten nicht mehr als 5% vom Durchschnittswert des vorhergehenden Tages abweichen.
- 5.6.2.4 Sollte die tägliche Abweichung die oben genannte zulässige Differenz überschreiten, wird der Range Master die nötigen Schritte zur Abhilfe ergreifen.
- 5.6.3 Munitionstestprozedur
- 5.6.3.1 Munition muss unter Verwendung der Flinte des jeweiligen Teilnehmers getestet werden.

5.6.3.2 Von jedem Teilnehmer werden zu einer von den Wettbewerbs-offiziellen gewählten Zeit und Ort 8 Test-Patronen ausgewählt. Die Offiziellen können jederzeit während eines Matches weitere Tests der Munition eines Teilnehmers anordnen.

5.6.3.3 Von den gezogenen 8 Patronen wird das Projektil/die Projektile (das Flintenlaufgeschoss oder Schrot) ohne Schrotbeutel/Pfropfen gewogen, um das tatsächliche Projektilgewicht zu ermitteln, und 3 werden über den Chronograph geschossen. Falls keine Waage vorhanden ist, wird das Geschossgewicht angesetzt, das der Wettbewerber angegeben hat.

5.6.3.4 Der Power Factor wird unter Zugrundelegung des Projektilgewichts (ohne Schrotbeutel/Pfropfen) und der Durchschnittsgeschwindigkeit der 3 abgefeuerten Patronen nach folgender Formel ermittelt.

Power-Factor =

$$\frac{\text{Geschossgewicht (Grains)} \times \text{durchschnittliche Geschwindigkeit (Fuß pro Sekunde)}}{1000}$$

5.6.3.5 Falls der berechnete Power Faktor die minimale Power Factor-Schwelle nicht erreicht, werden weitere 3 Patronen über den Chronographen geschossen. Der Power Factor wird erneut berechnet, wobei das tatsächliche Projektilgewicht und der Durchschnitt der 3 höchsten erzielten Geschwindigkeitswerte der 6 abgegeben Schüsse zugrunde gelegt werden.

5.6.3.6 Wenn dann der Power Factor immer noch nicht ausreicht, hat der Teilnehmer bezüglich der letzten Patrone die Wahl:

(a) sie wiegen zu lassen, und wenn das Projektil der achten Patrone schwerer ist als das erste Geschoss, wird die Power Factorberechnung wie in 5.6.3.5 mit dem neuen höheren Geschossgewicht neu berechnet.

(b) sie über den Chronographen schießen zu lassen, wobei dann das erste Projektilgewicht und die 3 höchsten erzielten Geschwindigkeitswerte der 7 abgegebenen Schüsse zugrunde gelegt werden.

5.6.3.7 (nicht anwendbar)

5.6.3.8 Wenn der sich ergebende Power Factor die minimale Power-Schwelle Division nicht erreicht, kann der Teilnehmer weiterhin am Wettbewerb teilnehmen, aber nur noch außerhalb der Wertung.

5.6.3.9 Wenn die Munition eines Teilnehmers erneut getestet wird, oder wenn genehmigte Ersatzmunition benutzt wird, und sich dann nach obigem Verfahren ein abweichender Power Factor



ergibt, muss ein niedrigerer Power Factor zur Wertung aller Parcours herangezogen werden, einschließlich derer, die der Teilnehmer bereits absolviert hat.

5.6.3.10 Die Ergebnisse eines Teilnehmers, der - aus welchem Grunde auch immer - es versäumt, seine Waffe zu angegebener Zeit und Ort zum Test zur Verfügung zu stellen, oder der keine Testpatronen bei Aufforderung durch den Matchfunktionär zur Verfügung stellt, werden aus der Matchwertung genommen.

5.6.3.11 Falls der Range Master feststellt, dass der Match Chronograph funktionsunfähig geworden ist und weiteres Testen der Teilnehmermunition unmöglich ist, bleiben die Power Factoren der bereits getesteten Teilnehmer unberührt, und die erklärten "Major" oder "Minor" Power Factoren der anderen noch nicht getesteten Teilnehmer werden ohne Einspruchsmöglichkeit akzeptiert, abhängig von den Anforderungen der jeweiligen Division (s. Appendices).

5.7 *Störungen an der Teilnehmergequipment*

5.7.1 Falls nach dem Startsignal Störungen an der Flinte eines Teilnehmers auftreten, darf er versuchen, ohne Verletzung der Sicherheit die Störungen zu beheben und mit dem Parcours fortzufahren. Während der Beseitigung der Störung muss der Teilnehmer die Mündung immer in Richtung Hauptkugelfang halten. Der Teilnehmer darf zur Behebung der Störung keine Stäbe oder andere Werkzeuge einsetzen. Zuwiderhandlung führt zur Nullwertung dieser Übung.

5.7.2 Wenn die Beseitigung einer Störung vom Teilnehmer verlangt, die Waffe aus dem Zielanschlag zu nehmen und abzusenken, so müssen sich seine Finger deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden (siehe Regel 10.5.8).

5.7.3 Falls die Flintenstörung nicht vom Wettbewerber selbst behoben werden kann, muss er die Flinte in eine sichere Richtung halten und den Range Officer informieren. Der Range Officer muss den Parcours (außer aller noch nicht begonnenen Teilübungen im Falle von Standardübungen) in der normalen Art und Weise beenden. Der Parcours (ausschließlich aller noch nicht begonnenen Teilübungen im Falle von Standardübungen) muss dann "wie geschossen", einschließlich aller angefallenen Fehlschüsse und Strafen für das Nichtbeschießen von Zielen, gewertet werden.

5.7.4 Unter keinen Umständen darf es einem Teilnehmer erlaubt werden, einen Parcours mit einer geladenen Flinte zu verlassen (s. Regel 10.5.13).

5.7.5 Wenn die Flinte, wie oben dargestellt, Störungen hat, darf der Wettbewerber den Parcours oder die Teilübung nicht wiederholen. Dies



schließt den Fall ein, wo die Flinte während eines Parcours oder einer Teilübung für nicht weiter benutzbar oder unsicher erklärt wurde. Jedoch kann eine noch nicht begonnene Teilübung in einer Standardübung noch begonnen werden, sobald die Flinte repariert wurde, sofern dies möglich ist, bevor der Match Director die Matchresultate für endgültig erklärt.

- 5.7.6 Falls ein Range Officer den Parcours abbricht, weil er den Verdacht hat, dass der Wettbewerber eine unsichere Waffe oder unsichere Munition (z.B. Squib = „Patrone ohne Pulver“) hat, muss der Range Officer alles unternehmen, was ihm nötig erscheint, um die Sicherheit des Teilnehmers als auch auf dem Stand wieder herzustellen. Dann muss der Range Officer die Flinte oder die Munition begutachten, und dabei wie folgt vorgehen:

5.7.6.1 Falls der Range Officer den Beweis dafür findet, der das vermutete Problem bestätigt, hat der Teilnehmer kein Recht auf einen Re-Shoot, wird aber aufgefordert das Problem zu beheben. Auf dem Wertungsblatt des Teilnehmers wird die Zeit bis zum letzten abgegeben Schuss festgehalten und der Parcours wird "wie geschossen" gewertet, einschließlich aller Fehlschüsse und Strafen (s. Regel 9.5.6)

5.7.6.2 Falls der Range Officer feststellt, dass das vermutete Sicherheitsproblem nicht existiert, muss der Wettbewerber den Parcours wiederholen.



Kapitel 6: Wettbewerbsstrukturen

6.1 Allgemeine Grundsätze

Folgende Definitionen werden zur Verdeutlichung benutzt

- 6.1.1 String (Teilübung) – ein einzelner Bestandteil einer Standardübung mit separater Zeitmessung und Wertung. Wertungstreffer und Strafen werden nach Beendigung jeder Teilübung aufgenommen, und die Resultate der einzelnen Teilübungen werden dann zur Ermittlung des gesamten Parcoursergebnisses aufsummiert (s. auch 9.5.5).
- 6.1.2 Standard Exercise (Standardübung) – Eine Schießübung, die aus mehr als einer Teilübung besteht, für die jeweils die Zeit separat genommen wird. Zur Berechnung des endgültigen Parcoursresultats werden die Treffer unter Abzug der Strafpunkte bei Beendigung der Schießübung aufsummiert. Standardübungen dürfen ausschließlich nach dem "Virginia" oder "Fixed Time"-Prinzip gewertet werden. Im Ablauf jeder Teilübung dürfen spezifische Anschlagsarten und Schießstellungen, ein eigener Schießablauf und/oder ein oder mehrere Nachladevorgänge vorgeschrieben werden. Nur eine einzige Standardübung mit maximal 24 Schuss darf in IPSC-sanktionierten Wettkämpfen der Levels IV oder höher angesetzt werden.
- 6.1.3 Stage (Parcours) – Ein Matchübung mit eigener Zeitnahme und Wertung.
- 6.1.4 Match (Wettbewerb) - Ein IPSC-Schießwettbewerb, der aus mindestens 2 Parcours besteht. Die Ermittlung des Wettbewerbsiegers erfolgt durch Addieren der einzelnen Parcoursresultate. Ein Wettbewerb darf nur einen einzigen Waffentyp beinhalten (z.B. Kurzwaffe, Flinte oder Gewehr)
- 6.1.5 Tournament (Turnier) – Ein IPSC-Schießbewerb, der aus zwei oder mehr waffenspezifischen Wettkämpfen besteht (z.B. ein Kurzwaffen-Wettbewerb und ein Flinten-Wettbewerb oder ein Kurzwaffen-Wettbewerb und ein Gewehr-Wettbewerb und ein Flinten-Wettbewerb, etc). Die Ermittlung des Gesamt-Turniersiegers erfolgt – unter Berücksichtigung der IPSC Tournament Rules - durch Addieren der einzelnen Wettbewerbsresultate, die ein Teilnehmer jeweils in den Teilwettbewerben erreicht hat.
- 6.1.6 League (Liga) – Ein IPSC-Wettbewerb, der aus zwei oder mehr Matches derselben Waffenart besteht, die an verschiedenen Orten und zu unterschiedlichen Terminen durchgeführt werden. Zur Ermittlung des Liga-Siegers werden die Ergebnisse einzelner vom Ligaorganisator bezeichneter Matches zusammengezählt.
- 6.1.7 Shoot-Off – Ein Wettbewerb, der als Nebenwettbewerb eines Matches durchgeführt wird. Zugelassene Teilnehmer treten direkt gegeneinander



der an, indem sie in einem Ausscheidungsprozess gleichzeitig, aber jeder für sich auf eigene, aber im Aufbau identische Anordnungen von Metallzielen schießen (s. Appendix E).

6.2 Match Divisions (Wertungsklassen)

6.2.1 IPSC Divisions dienen der Unterscheidung von unterschiedlichen Sportgeräten und Ausrüstung (s. Appendix D). Ein Match muss mindestens eine Division enthalten. Wenn in einem Match mehrere Divisions geführt werden, muss jede Division einzeln und getrennt gewertet werden. Die Matchresultate müssen für jede Division einen Sieger ausweisen.

6.2.2 In IPSC-sanktionierten Matches muss eine Mindestanzahl von Teilnehmern – wie in Appendix A2 dargestellt – in jeder Division antreten, damit diese gewertet werden kann. Sollte eine Division die geforderte Starterzahl nicht erreichen, kann der Match Director diese Division trotzdem werten, allerdings ohne offizielle IPSC-Anerkennung.

6.2.3 Vor Beginn eines Matches muss jeder Teilnehmer eine Division zu seiner Wertungsdivision erklären, und die Matchfunktionäre müssen Regelkonformität der Teilnehmerausrüstung für die erklärte Division überprüfen

6.2.4 Mit vorheriger Zustimmung des Match Directors kann ein Teilnehmer ein Match in mehr als einer Division bestreiten. Jedoch kann der Teilnehmer nur in einer Division in der Wertung antreten, und das kann in jedem Fall nur der erste Versuch sein. Alle nachfolgenden Versuche finden keinen Eingang in die Matchresultate.

6.2.5 Ist eine Division nicht verfügbar oder wurde sie gestrichen, oder falls sich ein Teilnehmer vor Matchbeginn für keine spezifische Division einschreibt, wird der Teilnehmer in diejenige Division eingeordnet, die nach Meinung des Range Masters der Ausrüstung des Teilnehmers am nächsten entspricht. Falls nach Auffassung des Range Masters keine passende Division verfügbar ist, schießt der Teilnehmer außerhalb der Wertung.

6.2.5.1 (nicht anwendbar)

6.2.5.2 Wird ein Teilnehmer aus obigen Gründen um- oder zurückgestuft, muss er sobald wie möglich davon informiert werden. Die Entscheidung des verantwortlichen Range Masters ist endgültig.

6.2.6 Wurde gegen einen Teilnehmer zu irgendeinem Zeitpunkt während eines Wettbewerbs eine Wettbewerbsdisqualifikation ausgesprochen, schließt diese den Teilnehmer von der weiteren Teilnahme an diesem Wettbewerb und allen weiteren Starts in einer anderen Division aus. Eine Disqualifikation ist jedoch nicht rückwirkend, und alle vorherigen und vollständigen Wettbewerbsresultate in anderen Divisionen werden gewertet und sind in jener Division auch auszeichnungsberechtigt.



6.2.7 Die Wertung eines Teilnehmers in einer bestimmten Division schließt eine weitere Wertung in einer Category oder im Rahmen der Zugehörigkeit zu einem Regional- oder anderen Team nicht aus.

6.3 Categories (Wertungskategorien)

6.3.1 IPSC-Schießwettbewerbe können innerhalb der oben genannten Divisionen unterschiedliche Categories (Kategorien) zur Wertung unterschiedlicher Teilnehmergruppen beinhalten. Jeder Teilnehmer kann sich für ein Match oder Turnier nur in einer Category werten lassen.

6.3.2 Nichterfüllung einzelner Anforderungen einer Category oder das Versäumnis, sich vor Beginn des Wettbewerbs für eine Category einzuschreiben, führt zum Ausschluss aus dieser Category-Wertung. Details der derzeit anerkannten Categories und der damit verbundenen Anforderungen sind in Appendix A2 aufgelistet.

6.4 Regional-Teams

6.4.1 Unter der Voraussetzung verfügbarer Startplätze kann bei IPSC Level IV oder höheren Wettkämpfen pro Region in jeder Division ein Team aufgrund von Leistungskriterien zusammengestellt werden. Es steht den Matchorganisatoren frei, weitere Teams zuzulassen, die jedoch nicht für die Team-Wertung zählen oder auszeichnungsberechtigt sind. Die anerkannten Category-Teams werden durch eine Abstimmung der Generalversammlung spezifiziert (s. Appendix A2).

6.4.2 Das Einzelresultat eines Teilnehmers zählt nur für ein einziges Team innerhalb eines Matches.

6.4.3 Teams dürfen höchstens aus vier (4) Mitgliedern bestehen, jedoch berechnet sich das Teamresultat aus den 3 besten Einzelresultaten der Teammitglieder.

6.4.4 Falls eines des Teammitglieder während eines Matches aus irgendeinem Grund aufgibt, zählen die Resultate dieses Teilnehmers nach wie vor für das Teamresultat. Das betroffene Team darf diesen ausgeschiedenen Teilnehmer jedoch nicht ersetzen.

6.4.5 Kann ein Teammitglied ein Match nicht beginnen, darf dieses, bei Einwilligung durch den Match Director, vor dem Beginn durch einen anderen Teilnehmer ersetzt werden.

6.4.6 Wird ein Teammitglied von einem Match disqualifiziert, werden alle seine Parcoursresultate annulliert. Teams ist es nicht erlaubt, solche Mitglieder zu ersetzen.

6.5 Teilnehmer-Status und Nachweis

6.5.1 Jeder Teilnehmer muss ein persönliches Mitglied derjenigen IPSC Region sein, in der sich sein Hauptwohnsitz befindet. Dieser Wohnsitz wird definiert als dasjenige Land, in dem die Person ordnungsgemäß



für eine Mindestdauer von 183 Tage innerhalb derjenigen zwölf Monate, die dem Monat des Matches unmittelbar vorausgehen, wohnhaft war. ‚Ordnungsgemäß wohnhaft‘ ist als physische Anwesenheit zu verstehen und bezieht sich weder auf Staatsbürgerschaft noch auf Zweitadressen. Die 183 Tage müssen weder aneinanderhängend noch die letzten 183 Tage der zwölfmonatigen Periode sein.

6.5.1.1. Wettbewerber, die ihren Hauptwohnsitz in einem Land oder Region haben, die nicht der IPSC angeschlossen ist, dürfen sich einer IPSC-Region anschließen und unter Schirmherrschaft dieser Region an Wettbewerben teilnehmen, wobei diese Bestimmung abhängig von der Zustimmung der IPSC und dem Regionaldirektorat dieser Region ist. Sobald des Wettbewerbers Wohnsitzland oder- geographische Region später die Aufnahme in die IPSC beantragt, muss dieser Wettbewerber im Rahmen des Aufnahmeverfahrens Mitglied dieser Region werden..

6.5.2 Ein Teilnehmer und/oder Teammitglied darf immer nur diejenige IPSC Region vertreten, in der er seinen Wohnsitz hat, mit folgenden Ausnahmen:

6.5.2.1 Bezüglich eines Teilnehmers, der Mitglied einer Region ist, aber diejenige Region vertreten möchte, in der er die Staatsbürgerschaft besitzt, müssen die Regionaldirektoren der Wohnsitz- und des Staatsbürgerschaftsregion schriftlich vor Beginn des Matches ihre Zustimmung bekunden.

6.5.2.2 Ein Teilnehmer, der unter die Bestimmungen von 6.5.1.1 fällt, darf die Region, in der er Mitglied ist, vertreten, sofern dazu die vorherige schriftliche Genehmigung des Regional Directors vorliegt.

6.6 Teilnehmer-Zeitplan und Squadeinteilung

6.6.1 Teilnehmer müssen zur Matchwertung zur veröffentlichten Startzeit und innerhalb der Squadeinteilung antreten. Ohne ausdrückliche Zustimmung des Match Directors darf ein Teilnehmer oder Team, der/das zum geplanten Starttermin an einem Parcours nicht anwesend ist, diesen Parcours nicht absolvieren. Für den Fall, dass der Teilnehmer/das Team diese Zustimmung nicht erhält, wird der betreffende Parcours mit Null gewertet.

6.6.2 Matchfunktionäre, Matchsponsoren, IPSC-Offizielle (wie in Section 6.1 der IPSC Constitution definiert) und andere Personen können nach vorheriger Zustimmung durch den Match Director innerhalb der Matchwertung an einem „Pre-Match“ teilnehmen. Alle Mitglieder der offiziellen Regional-Teams müssen aber im Main Match antreten. Im "Pre-Match" erreichte Wertungen können, nach Entscheidung des Match Directors, in die Overall Match Results aufgenommen werden, vorausgesetzt, die Termine des Pre-Matches waren im Rahmen des offiziellen Match-Zeitplans veröffentlicht. (s. auch Absatz 2.3.)



- 6.6.3 Ein Match, Turnier oder eine Liga beginnen mit dem ersten Tag, an dem Teilnehmer (inklusive der oben genannten) in der Wertung zu schießen begonnen haben, und enden, sobald die Resultate vom Match Director als endgültig erklärt worden sind.
- 6.7 International Classification System („ICS“)
- 6.7.1 Die IPSC darf geeignete Regeln und Ausführungsvorschriften mit dem Zweck der Durchführung und Verwaltung eines Internationalen Klassifizierungssystems erstellen und veröffentlichen.
- 6.7.2 Teilnehmer, die eine internationale Klassifizierung anstreben, müssen das durch Absolvierung zugelassener Parcours tun, die von der IPSC Website abgerufen werden können.



Kapitel 7: Match Management

7.1 Matchfunktionäre

Die Pflichten und Bezeichnungen der Matchfunktionäre werden folgendermaßen definiert:

- 7.1.1 Range Officer (RO) – gibt die Range-Kommandos, beaufsichtigt den Teilnehmer bezüglich der Parcours-Bestimmungen und das sichere Verhalten. Er sagt außerdem die Zeit, Wertung und Strafen, die ein Teilnehmer erzielt an und überprüft, dass diese korrekt auf dem Wertungsblatt des betreffenden Teilnehmers eingetragen werden (untersteht dem Chief Range Officer und Range Master).
- 7.1.2 Chief Range Officer (CRO) - besitzt die absolute Autorität über alle Personen und Aktivitäten im Rahmen der Parcours, die unter seiner Kontrolle stehen. Er ist verantwortlich für eine gerechte und gleichmäßige Anwendung aller Regeln (untersteht dem Range Master).
- 7.1.3 Stats Officer (SO) – verantwortlich für das Einsammeln, Sortieren, Tabellieren und Aufbewahren aller Wertungsblätter und letztlich die Erstellung von vorläufigen und endgültigen Resultaten. Jedes unvollständige oder unrichtige Wertungsblatt muss er umgehend dem Range Master zur Kenntnis bringen (untersteht direkt dem Range Master).
- 7.1.4 Quartermaster (QM) – verantwortlich für Verteilung, Reparatur und Instandhaltung des gesamten Range Equipments (z.B. Ziele, Abkleber, Farbe, Aufbauten etc.), der Range Officer-Ausrüstung (z.B. Timer, Batterien, Tacker, Tackernadeln, Clipboards etc.) und der Range Officer-Verpflegung (untersteht direkt dem Range Master).
- 7.1.5 Range Master (RM) – hat die absolute Autorität über alle Personen und Aktivitäten auf dem gesamten Matchgelände, inklusive Standsicherheit, die Durchführung aller Parcours und die Anwendung dieser Regeln. Alle Matchdisqualifikationen und Einspruchsangelegenheiten müssen ihm zur Kenntnis gebracht werden. Der Range Master wird gewöhnlich vom Match Director ernannt und arbeitet mit diesem zusammen. Bei IPSC-sanktionierten Level IV oder höheren Matches unterliegt die Bestellung des Range Masters jedoch der vorherigen schriftlichen Zustimmung durch das IPSC Exekutivkomitee.
- 7.1.6 Match Director (MD) – ist zuständig für die gesamte Matchverwaltung, inklusive der Squadeinteilung, der Startzeitplanung, des Parcoursaufbaus und der Koordination des Unterstützungspersonals und der Verfügbarkeit von Sanitär- und Verpflegungseinrichtungen. Hinsichtlich der vorgenannten Angelegenheiten hat der Match Director das letzte Wort, mit Ausnahme aller diese Regeln betreffenden Dinge, die im Entscheidungsbereich des Range Masters liegen. Der Match Director wird von der gastgebenden Organisation bestellt und arbeitet mit dem Range Master zusammen



7.2 Disziplin von Matchfunktionären

- 7.2.1 Der Range Master hat Autorität über alle Matchfunktionäre außer dem Match Director und ist verantwortlich für Entscheidungen hinsichtlich deren Verhalten und Disziplin.
- 7.2.2 Wird ein Matchfunktionär gemäßregelt, muss der amtierende Range Master einen Bericht über den Vorfall und die Einzelheiten der Maßregelung an den Regionaldirektor des Matchfunktionärs, den Regionaldirektor der gastgebenden Region und den Präsidenten der International Range Officers Association (IROA) senden.
- 7.2.3 Ein Matchfunktionär, der aufgrund eines Sicherheitsverstößes als Matchteilnehmer vom Match disqualifiziert wurde, ist weiterhin geeignet, als Matchfunktionär in diesem Match tätig zu sein. Der Range Master trifft jegliche Entscheidung im Zusammenhang mit einer Teilnahme eines Funktionärs.
- 7.2.4 Benennung von Funktionären
 - 7.3.1 Matchorganisatoren müssen vor Beginn eines Matches einen Match Director und einen Range Master benennen, die die oben aufgeführten Aufgaben ausführen sollen. Der nominierte Range Master sollte vorzugsweise der kompetenteste und erfahrendste anwesende akkreditierte Range Officer sein (s. auch Regel 7.1.5). Bei Level I und II Matches kann eine einzelne Person sowohl als Range Master als auch als Match Director eingesetzt werden.
 - 7.3.2 Bezugnahme innerhalb dieser Regeln auf Range-Funktionäre (z.B. "Range Officer", "Range Master" etc.) meint Personal, das von den Matchorganisatoren offiziell zur Durchführung offizieller Aufgaben innerhalb des Matches benannt wurde. Personen, die zwar akkreditierte Range-Funktionäre sind, aber tatsächlich an dem Match als reguläre Starter teilnehmen, haben keinerlei Funktion oder Autorität als Range-Funktionäre in diesem Match. Solche Personen sollen daher während ihrer Matchteilnahme keine Kleidungsstücke mit Range-Funktionärsabzeichen tragen.



Kapitel 8: Der Parcours

8.1 Shotgun Ready Conditions (Bereit-Zustände von Flinten)

Der Bereit-Zustand einer Flinte ist normalerweise wie unten definiert. Jedoch im Falle, dass es ein Wettwerber unterlässt, das Patronenlager zu laden, wenn die schriftliche Übungsbeschreibung das zulässt, ob unabsichtlich oder mit Absicht, darf der Range Officer nichts unternehmen, da der Teilnehmer immer allein für die Handhabung seiner Flinte verantwortlich ist:

8.1.1 Flinten

8.1.1.1 Geladen (Option 1): Magazin gefüllt und eingesetzt (sofern anwendbar), Patronenlager geladen, Hahn und/oder Schloss gespannt und Sicherung eingelegt (wenn die Flinte designbedingt mit einer solchen ausgerüstet ist)

8.1.1.2 Geladen (Option 2): Magazin gefüllt und eingesetzt (sofern anwendbar), Patronenlager leer und Verschluss geschlossen.

8.1.1.3 Ungeladen (Option 3): ein fest montiertes Magazin muss leer sein, abnehmbare Magazine entfernt und das Patronenlager muss leer sein. Der Verschluss kann offen oder geschlossen sein.

8.1.2 (nicht anwendbar)

8.1.3 ~~Abweichende Bereit-Zustände sind unzulässig. Einzelne Übungen können davon abweichende Bereit-Zustände verlangen. In diesem Fall müssen die abweichenden Bereit-Zustände in der Parcoursbeschreibung klar beschrieben sein.~~

8.1.4 Außer im Falle einer Divisionsbestimmung (s. Appendices), Regel 8.1.1 oder eine "Load One, Shoot One"-Übung, darf ein Teilnehmer nicht dadurch eingeschränkt werden, dass ihm das Laden einer bestimmten Anzahl Patronen vorgeschrieben wird, die in einer Flinte geladen sein oder nachgeladen werden dürfen. Schriftliche Parcoursbeschreibungen dürfen nur vorschreiben, wann eine Flinte geladen werden darf, oder wann ein vorgeschriebener Magazinwechsel zu erfolgen hat, falls die Regel 1.1.5.2 das zulässt.

8.2 Competitor Ready Condition (Bereit-Position des Teilnehmers)

legt fest wann, auf direktem Befehl des Range Officers:

8.2.1 die Flinte gemäß der Parcoursbeschreibung vorbereitet, gesichert und in Übereinstimmung mit den Anforderungen der schriftlichen Übungs-



beschreibung und der jeweiligen Division gehalten oder abgestellt wird..

- 8.2.2 die verlangte Startposition des Teilnehmers gemäß der Parcoursbeschreibung muss, wie in der schriftlichen Übungsbeschreibung festgelegt, eine der folgenden sein:

Aufrecht und entspannt stehend, die Flinte im Bereitzustand in beiden Händen haltend, wobei der Schaft den Teilnehmer in Hüfthöhe berührt und die Mündung in Richtung Hauptkugelfang zeigt und sich die Finger außerhalb des Abzugsbügels befinden.

oder

Aufrecht, entspannt und natürlich stehend, die Flinte im Bereit-Zustand natürlich nur mit der starken Hand haltend, Lauf parallel zum Boden während die Mündung in Richtung Hauptkugelfang zeigt und sich die Finger außerhalb des Abzugsbügel befinden und die schwache Hand natürlich an der Seite herabhängt,

oder

Eine alternative Startposition wie in der schriftlichen Übungsbeschreibung festgelegt.

- 8.2.3 Ein Parcours darf vom Teilnehmer niemals verlangen, dass er nach dem „Standby“-Kommando und vor dem „Start Signal“ ein Magazin oder Speedloader oder Munition - außer dem an der Waffe angebrachten Magazin - berühren oder in der Hand halten muss (mit Ausnahme eines unvermeidbaren Berührens mit den Unterarmen).

8.3 Kommandos auf dem Schießstand

Die zulässigen Kommandos auf dem Schießstand und ihre Abfolge lauten wie folgt:

- 8.3.1 „Load And Make Ready“ („Laden und Bereitmachen“) oder "Make Ready" – Dieser Befehl bezeichnet den Beginn eines „Parcours“. Unter der direkten Aufsicht des Range Officers muss der Teilnehmer in Richtung Hauptgeschossfang - oder nach Anweisung des Range Officers in eine sichere Richtung – seinen Augen- und Gehörschutz anlegen, und die Flinte entsprechend der Wettbewerbsbeschreibung fertig machen. Er muss dann die vorgeschriebene Bereit-Position einnehmen. An diesem Punkt fährt der Range Officer fort.
- 8.3.2 „Are You Ready?“ („Bist du bereit?“) – Das Ausbleiben einer abschlägigen Antwort seitens des Teilnehmers zeigt an, dass er die Anforderungen des Parcours richtig verstanden hat und er bereit ist, fortzufahren. Ist der Teilnehmer beim "Are You Ready"-Kommando nicht



bereit, muss er „Not Ready!“ („nicht bereit!“) rufen. Sobald der Teilnehmer beim Einnehmen der Bereit-Position seine Hände in die verlangte Position gebracht hat, wird unterstellt, dass dies dem Range Officer die endgültige Startbereitschaft anzeigt.

8.3.3 „Standby“ („Achtung“) – Diesem Befehl sollte innerhalb von 1 bis 4 Sekunden das Startsignal folgen (s. auch Regel 10.2.6).

8.3.4 „Startsignal“ – Das Signal für den Teilnehmer, mit dem Parcours zu beginnen. Falls der Teilnehmer aus irgendeinem Grunde nicht auf das Startsignal reagiert, überzeugt sich der Range Officer davon, dass der Teilnehmer bereit ist, den Parcours zu beginnen und beginnt die Range Kommandos erneut bei "Are You Ready?"

8.3.5 „Stop“ – Jeder einem Parcours zugeteilte Range Officer kann diesen Befehl zu jeder Zeit während des Parcours geben. Der Teilnehmer muss daraufhin sofort das Feuer einstellen, stehen bleiben und auf weitere Anweisungen des Range Officers warten.

8.3.6 „If You Are Finished, Unload And Show Clear“ („wenn du fertig bist, entladen und leer zeigen“) – wenn der Teilnehmer das Schießen beendet hat, muss er seine Flinte absenken und dem Range Officer zur Kontrolle vorzeigen, wobei die Mündung in Richtung Hauptkugelfang zeigen, ein fest angebrachtes Magazin leer, ein abnehmbares Magazin entnommen, das Patronenlager leer und der Verschluss offen sein muss.

8.3.7 „If Clear, Hammer Down, Holster“ („Wenn leer, abschlagen, holstern“) – Nach Aussprache dieses Kommandos darf der Teilnehmer nicht mehr schießen (s. Regel 10.6.1) Während er die Flinte weiterhin in Richtung Hauptkugelfang hält, muss der Teilnehmer den Verschluss schließen, den Abzug zum Entspannen des Hahns ziehen und dann den Verschluss wieder öffnen. Die Sicherung muss dann eingelegt werden (wenn der Flintentyp das Einlegen der Sicherung bei offenem Verschluss erlaubt) und eine Sicherheitsfahne eingesetzt werden. Der Verschluss muss offen oder über einer Sicherheitsfahne geschlossen bleiben.

Falls die Waffe sich als nicht leer erweist, beginnt der Range Officer erneut mit den Kommandos ab Regel 8.3.6 (s. auch 10.4.3).

Vollständige Ausführung von Regel 8.3.7 durch den Teilnehmer markiert das Ende des Parcours. Der Teilnehmer muss danach Regel 5.2.1 erfüllen.

8.3.8 „Range Is Clear“ („Stand ist sicher“) – Weder Teilnehmer noch Funktionäre dürfen sich über die Feuerlinie oder von ihr weg begeben, so-



lange der Range Officer diese Freigabe nicht gegeben hat. Sobald diese erfolgt ist, dürfen sich Funktionäre und Teilnehmer nach vorne begehen und Treffer aufnehmen, abkleben, Ziele aufstellen etc.

8.4 Laden, Nachladen oder Entladen im Parcours

- 8.4.1 Beim Laden, Nachladen oder Entladen innerhalb eines Parcours müssen sich die Finger des Teilnehmers sichtbar außerhalb des Abzugsbügels befinden und die Flinte muss sicher in Richtung Geschossfang oder eine andere vom Range Officer autorisierte sichere Richtung zeigen (s. Abschnitt 10.5).

8.5 Positionswechsel

- 8.5.1 Jeder Positionswechsel muss mit dem Finger sichtbar außerhalb des Abzugsbügels vorgenommen werden und die Sicherung sollte eingelegt sein, außer es sind Ziele für den Teilnehmer sichtbar und der Teilnehmer behält diese, in der Absicht sie zu beschießen, im Visier. Die Flinte muss in eine sichere Richtung zeigen. Ein „Positionswechsel“ wird wie folgt definiert:

8.5.1.1 Mehr als ein Schritt in eine beliebige Richtung

8.5.1.2 Das Wechseln einer Anschlagsart (z.B. von stehend zu kniend, von sitzend zu stehend etc.).

8.6 Unterstützung oder Behinderung

- 8.6.1 Während eines Parcours darf ein Teilnehmer auf keine Art unterstützt werden, außer dass der Range Officer jederzeit Sicherheitswarnungen an den Teilnehmer abgeben darf. Solcherlei Warnungen dürfen einem Teilnehmer nicht als Grund für ein Re-Shoot dienen.
- 8.6.2 Jede Person, die einen Teilnehmer während eines Parcours unterstützt oder stört (und der Teilnehmer, der solche Unterstützung erhält), kann nach Ermessen eines Range Officers mit einem Ablauffehler für diesen Parcours bestraft werden oder den Bestimmungen des Abschnitts 10.6 unterliegen.
- 8.6.3 Im Falle, dass unbeabsichtigter Körperkontakts mit dem Range Officer oder ein anderer äußerer Einfluss nach Meinung des Range Officers, den Teilnehmer im Parcours behindert hat, kann der Range Officer dem Teilnehmer ein Re-Shoot des Parcours anbieten. Der Teilnehmer muss dieses Angebot jedoch annehmen oder ablehnen, bevor er seine Zeit oder Treffer des ersten Durchgangs kennt. Falls der Teilnehmer jedoch während einer solchen Behinderung einen Sicherheitsverstoß



begeht, können die Bestimmungen des Abschnitts 10.3 trotzdem zum Tragen kommen.

- 8.6.4 Im Falle, dass der Wettbewerber unabsichtlich vorzeitig zu schießen beginnt („Fehlstart“), wird der Range Officer so bald wie möglich den Schützen stoppen und ihn erneut starten, sobald der Parcours wieder hergestellt ist.

8.7 Sight Pictures (Visierbild prüfen) und Parcoursinspektion

- 8.7.1 Wettbewerber dürfen niemals Sight Pictures mit einer geladenen Waffe vor dem Startsignal nehmen. Verstoß dagegen muss mit einer Verwarnung für den Erstverstoß und je einem Ablauffehler für jeden weiteren Verstoß im Laufe desselben Wettbewerbs geahndet werden.

- 8.7.2 Wenn Matchorganisatoren Sight Pictures auch mit entladener Waffe vor dem Startsignal verbieten, müssen die Teilnehmer darüber in den geschriebenen Parcoursbeschreibungen informiert werden.

- 8.7.3 Wenn Sight Pictures mit entladener Waffe vor dem Startsignal zulässig sind, darf das nur in Richtung eines einzigen Zieles erfolgen, um festzustellen, ob die Zieleinrichtung wie gewünscht eingestellt ist. Teilnehmer, die eine Zielreihenfolge oder Anschlagsart während der Visierbildprüfung testen, werden pro Vorfall mit einem Ablauffehler bestraft.

- 8.7.4 Teilnehmern ist die Benutzung jeglicher Zielhilfsmittel (z.B. eine komplette Nachbildung einer Flinte oder Teil davon, jegliches Teil einer richtigen Flinte inklusive jeglichen Zubehörs) außer den eigenen Händen während der Parcoursinspektion ("Walkthrough") verboten. Zuwiderhandlung wird mit einem Ablauffehler pro Vorfall geahndet (s. auch Regel 10.5.1).

- 8.7.5 Es ist niemandem gestattet, ohne vorherige Erlaubnis des für den Parcours zuständigen Range Officers oder des Range Masters den Parcours zu betreten oder sich durch ihn hindurch zu bewegen. Zuwiderhandlung führt für den Erstverstoß zu einer Verwarnung, kann aber bei weiteren Verstößen die Bestimmungen von Abschnitt 10.6 eintreten lassen.

8.8 Gemischte Parcours

- 8.8.1 *Sieht ein Parcour sowohl Ziele, die mit Schrot, als auch solche, die mit Slugs zu beschießen sind, vor, darf der Teilnehmer entsprechend den Vorgaben des Veranstalters nur entweder Slugs oder Schrotpatronen mit sich führen. Für die andere Sorte von Patronen hat der Veranstalter an einer für das Nachladen in dem Parcours geeigneten Position eine Ablage bereitzustellen (z.B. Holztisch). Dort kann der Teilnehmer*



vor dem Start die Sorte Patronen ablegen, die er nicht mit sich führt. Der R.O. hat sich während der Absolvierung des Parcours beim Laden davon zu überzeugen, dass der Teilnehmer die Flinte im Zusammenhang mit dem Beschießen von Metallzielen, die näher als 40m vor der Schießposition stehen, nicht mit Slugs lädt.

- 8.8.2 *Falls ein R.O. nach dem Startsignal den Eindruck gewinnt, dass ein Teilnehmer die Flinte im Zusammenhang mit dem Beschießen von Metallzielen, die näher als 40m vor der Schießposition stehen, mit Slugs lädt oder geladen hat, hat der R.O. das Schießen sofort zu unterbrechen.*

8.8.2.1. Falls der Range Officer den Beweis dafür findet, der das vermutete Problem bestätigt, hat der Teilnehmer kein Recht auf einen Re-Shoot. Auf dem Wertungsblatt des Teilnehmers wird die Zeit bis zum letzten abgegebenen Schuss vor der Unterbrechung durch den R.O. festgehalten und der Parcours wird "wie geschossen" gewertet, einschließlich aller Fehlschüsse und Strafen (s. Regel 9.5.6)

8.8.2.2. Falls der Range Officer feststellt, dass das vermutete Sicherheitsproblem nicht existiert, muss der Wettbewerber den Parcours wiederholen.

- 8.8.3 *Es ist verboten, die Flinte gemischt d.h. mit Slugs und mit Schrotpatronen zu laden. Stellt der R.O. dies vor dem Startsignal fest hat er den Teilnehmer auf das Problem hinzuweisen. Dieser muss dann die Flinte entladen und mit einer Sorte von Patronen neu laden. Wird dies erst nach dem Startsignal festgestellt und der Parcours sieht das Beschießen von Metallzielen vor, die weniger als 40m von der Schießposition des Teilnehmers weg stehen, so gilt Regel 8.8.2*



Kapitel 9: Wertung

9.1 Allgemeine Bestimmungen

9.1.1 Annäherung an Ziele – Ohne Einwilligung des Range Officers dürfen sich Teilnehmer ohne Einwilligung des Range Officers Zielen nicht näher als 1 Meter (3.28 feet) nähern. Zuwiderhandlung führt zu einer Verwarnung für den Erstverstoß, aber der Teilnehmer oder dessen Vertrauter können, nach Ermessen des Range Officers, mit einem Ablauffehler für jeden weiteren Verstoß bestraft werden.

9.1.2 Berühren von Zielen – Während der Auswertung dürfen der Teilnehmer und sein Vertrauter ohne Einwilligung des Range Officers jegliche Ziele weder berühren, Schusslöcher prüfen oder auf andere Art auf ein Ziel einwirken. Sollte der Range Officer der Meinung sein, dass der Teilnehmer oder sein Vertrauter den Wertungsprozess durch solcherlei Manipulation beeinflusst hat, kann er:

9.1.2.1 bei einem betroffenen Wertungsziel dieses als trefferlos werten, oder

9.1.2.2 bei jedem betroffenen Strafziel entsprechende Punktabzüge ver-
fügen.

9.1.3. Vorzeitig abgeklebte Scheiben – Wird eine Scheibe zu früh abgeklebt und kann dadurch das Trefferergebnis nicht mehr bestimmt werden, muss der Range Officer den Teilnehmer zu einem Re-Shoot auffordern.

9.1.4 Nicht abgeklebte Scheiben – Falls ein oder mehrere Scheiben nach Beendigung des Parcours durch einen vorhergehenden Teilnehmer für den nächstfolgenden Teilnehmer unvollständig abgeklebt sind, oder wenn es zusätzliche Treffer oder fragwürdige Straftreffer darauf gibt und der Range Officer nicht feststellen kann, welche Treffer vom gerade zu wertenden Teilnehmer stammen, muss für den betroffenen Teilnehmer ein Re-Shoot angeordnet werden.

9.1.5 Undurchdringlich – Die Wertungsflächen aller IPSC Wertungs- und Straf-Papierziele gelten als undurchdringlich. Wenn, nach Meinung des Range Officers:

9.1.5.1 ein Slug oder ein Buckshot-Schrot eine Papierscheibe vollständig innerhalb der Wertungsfläche trifft und dann dahinter die Wertungsfläche einer weiteren Papierscheibe trifft, zählt der Treffer auf der nachfolgenden Scheibe weder Wertungs- noch Strafpunkte, .



- 9.1.5.2 ein Slug oder ein Buckshot-Schrot, oder Schrote aus einer Vogelschrot-Patrone eine Papierscheibe vollständig innerhalb der Wertungsfläche trifft und dann dahinter ein Metallziel zu Fall bringt, wird das als Versagen der Standeinrichtung bewertet. Der Teilnehmer muss den Parcours erneut schießen, nachdem er wieder aufgestellt ist.
- 9.1.5.3 ein Slug oder ein Buckshot-Schrot die Wertungsfläche einer Papierscheibe oder eines Metallzieles nur teilweise trifft, und danach die Wertungsfläche einer Papierscheibe trifft, zählt der Treffer auf der nachfolgenden Scheibe als Wertungs- oder Straftreffer, je nachdem was zutrifft.
- 9.1.5.4 ein Slug oder ein Buckshot-Schrot die Wertungsfläche einer Papierscheibe oder eines Metallzieles nur teilweise trifft, und danach ein Metallziel zu Fall bringt (oder die Wertungsfläche dieses Metallzieles trifft), zählt das gefallene (oder der Treffer auf dem) nachfolgende Metallziel als Wertungs- oder Straftreffer, je nachdem, was zutrifft.
- 9.1.6 Außer, wenn sie in der schriftlichen Parcoursbeschreibung ausdrücklich als "Soft Cover" (s. Regel 4.1.5.2) bezeichnet sind, gelten alle Aufbauten, Wände, Barrieren, Sichtblenden und andere Hindernisse als undurchdringliches "Hard Cover". Wenn, nach Meinung des Range Officers
- 9.1.6.1 ein Slug oder Buckshot-Schrot mit vollem Geschossdurchmesser durch Hard Cover geht und danach die Wertungsfläche einer Papierscheibe trifft, gilt dieser Treffer weder als Wertungs- noch als Straftreffer, ganz gleich was zutrifft,
- 9.1.6.2 ein Slug oder Buckshot-Schrot, oder Schrote aus einer Vogelschrot-Patrone mit vollem Geschossdurchmesser durch Hard Cover gehen und danach ein Metallziel trifft oder zu Fall bringt, wird das als Versagen der Standtechnik eingestuft (s. Abschnitt 4.6). Der Teilnehmer muss den Parcours erneut schießen, nachdem er wieder hergerichtet ist.
- 9.1.6.3 ein Slug oder ein Buckshot-Schrot mit teilweisem Geschossdurchmesser durch Hard Cover geht und danach die Wertungsfläche einer Papierscheibe trifft, gilt der Treffer auf der Papierscheibe als Wertungs- oder Straftreffer, je nachdem, was zutrifft.
- 9.1.6.4 ein Slug oder Buckshot-Schrot mit teilweisem Geschossdurchmesser durch Hard Cover geht und danach ein Metallziel auf



der Wertungsfläche trifft oder zu Fall bringt, zählen das gefallene Metallziel oder der Treffer darauf als Wertung oder Strafe, je nachdem, was zutrifft.

9.2 Wertungsmethoden

9.2.1 Die schriftliche Parcoursbeschreibung jeder Übung muss eine der nachstehenden Wertungsmethoden enthalten.

9.2.2 „Comstock“ – Unbegrenzte Zeit, die beim letzten Schuss gestoppt wird, eine unbegrenzte Schusszahl kann abgegeben werden, eine vorgegebene Anzahl von Treffern pro Ziel wird gewertet.

9.2.2.1 Die Wertung eines Teilnehmers berechnet sich durch Addieren des Werts der Summe aller Treffer minus der Strafpunkte. Dieses Resultat wird dann durch die vom Teilnehmer für die Absolvierung dieses Parcours tatsächlich benötigte Zeit (auf 2 Dezimalstellen genau) geteilt, was einen Treffer-Faktor (engl. „hit factor“) ergibt. Die Gesamt-Parcoursresultate werden gewichtet, indem der Teilnehmer mit dem höchsten Treffer-Faktor das Maximum der bei dieser Übung zu vergebenden Punkte zuerkannt bekommt und alle anderen Teilnehmer in ihrem Verhältnis zu diesem Resultat eingestuft werden.

9.2.3 „Virginia Wertung“ – Unbegrenzte Zeit wird beim letzten Schuss gestoppt, eine begrenzte Schusszahl ist abzugeben, eine vorgegebene Anzahl von Treffern pro Ziel wird gewertet.

9.2.3.1 Die Wertung eines Teilnehmers berechnet sich durch Addieren des Werts der Summe aller Treffer minus der Strafpunkte. Dieses Resultat wird dann durch die vom Teilnehmer für die Absolvierung dieses Parcours tatsächlich benötigten Zeit (auf 2 Dezimalstellen genau) geteilt, was einen Treffer-Faktor (engl. „hit factor“) ergibt. Die Gesamt-Parcoursresultate werden gewichtet, indem der Teilnehmer mit dem höchsten Treffer-Faktor das Maximum der bei dieser Übung zu vergebenden Punkte zuerkannt bekommt und alle anderen Teilnehmer in ihrem Verhältnis zu diesem Resultat eingestuft werden.

9.2.3.2 Bei Virginia Wertung müssen ausschließlich Papierscheiben verwendet werden und sie darf nur in Standardübungen, Classifiers (Einstufungswettbewerben) oder Short Courses eingesetzt werden.

9.2.3.3 Die Virginia Wertung darf nicht bei Level IV und höheren Wettbewerben verwendet werden, außer im Rahmen einer Standardübung (s. Regel 6.1.2).



9.2.4 "Fixed Time" (Festzeit) – Die Zeit ist begrenzt, eine begrenzte Schusszahl darf abgegeben werden, eine vorgegebene Anzahl von Treffern pro Ziel wird gewertet.

9.2.4.1 Die Wertung eines Teilnehmers berechnet sich durch Addieren des Werts der Summe aller Treffer minus der Strafpunkte. Das Gesamt-Parcoursresultat wird nicht gewichtet, und die Teilnehmer werden anhand ihrer tatsächlich erreichten Nettopunktzahl eingestuft

9.2.4.2 Bei Fixed Time dürfen ausschließlich Papierziele verwendet werden und diese sollten, sofern möglich, verschwindende Ziele sein.

9.2.4.3 Fixed Time darf nur in Standardübungen, Classifiers (Einstufungswettbewerben) und Short Courses eingesetzt werden

9.2.4.4 Fixed Time darf nicht in Level IV oder höheren Matches eingesetzt werden, außer im Rahmen einer Standardübung (s. Regel 6.1.2.).

9.2.4.5 Bei Fixed Time-Parcours gibt es keine Strafen für das Nichtbeschießen von Zielen oder Fehlschüsse.

9.2.5 Die Parcoursresultate müssen die Teilnehmer innerhalb derselben Division in absteigender Reihenfolge ihrer jeweilig erzielten Stagepunkte, die auf 4 Dezimalstellen errechnet sind, einordnen

9.2.6 Matchresultate müssen die Teilnehmer innerhalb derselben Division in absteigender Reihenfolge des Aggregats aller ihrer einzelnen erreichten Stagepunkte, die auf 4 Dezimalstellen errechnet sind, einordnen.

9.3 Wertungsgleichstand

9.3.1 Wenn nach Meinung des Match Directors ein Gleichstand innerhalb der Matchresultate aufgehoben werden muss, müssen die betroffenen Teilnehmer einen oder mehrere vom Match Director benannte oder aufgestellte Parcours schießen, bis der Gleichstand aufgehoben ist. Das Resultat dieses "Tiebreakers" wird nur zur endgültigen Einstufung der betroffenen Teilnehmer benutzt und ihre ursprünglichen Matchpunkte bleiben davon unberührt. Ein Gleichstand darf niemals durch Los entschieden werden.

9.4 Wertungs- und Strafpunkte

9.4.1 Wertungs- und Strafpunkte auf IPSC-Zielen müssen in Übereinstimmung mit den durch die Generalversammlung verabschiedeten Werten



gewertet werden. (Siehe Appendices B und C). Zerbrechliche Ziele werden gewöhnlich mit 5 Punkten gewertet.

9.4.1.1 Um in einem Parcours einen schwierigen Schuss zu belohnen, kann eine geringe Anzahl von Metall- und/oder zerbrechlichen Zielen eine doppelte Trefferwertung aufweisen. Der Einsatz solcher Ziele ist begrenzt auf nicht mehr als 10% der Gesamtziele innerhalb eines Matches. Ihr Einsatz muss im Saktionierungsprozess genehmigt sein und in der schriftlichen Stagebeschreibung deutlich bekannt gemacht werden

9.4.2 Alle im Wertungsbereich eines Strafziels sichtbaren Treffer werden mit dem doppelten Höchstwert eines Wertungstreffers bestraft , aber nur bis zu maximal 2 Treffern pro Strafziel.

9.4.3 Alle im Wertungsbereich eines Metallstrafziels sichtbaren Treffer werden mit dem doppelten Höchstwert eines Wertungstreffers bis zu maximal 2 Treffern pro Strafziel bestraft, unabhängig davon, ob das Ziel fallen musste oder nicht (s. Regeln 4.3.1.7 und 4.3.1.8).

9.4.4 Alle Fehltreffer werden mit dem doppelten Höchstwert eines Wertungstreffers auf diesem Ziel bestraft, außer im Falle von verschwindenden Zielen (s. Regeln 9.2.4.5 und 9.9.2).

9.4.5 In einem Parcours mit Virginia- oder Fixed Time-Wertung gilt:

9.4.5.1 Zuviel abgegebene Schüsse (mehr als die für die Teilübung oder den Parcours angegebene Anzahl) ergeben je einen Ablauffehler. Zusätzlich werden bei der Auswertung nicht mehr als die vorgeschriebene Anzahl und dabei die höchsten Wertungstreffer anerkannt.

9.4.5.2 Überzählige Treffer (d.h. bezüglich der für den Parcours vorgeschriebenen Trefferzahl auf der Wertungsfläche einer Papierwertungsscheibe überzählige Treffer) ergeben je einen Ablauffehler. Es ist zu beachten, dass Treffer auf Hard Cover und/oder Strafscheiben nicht als überzählige Treffer gelten.

9.4.5.3 "Stacked Shots" (kumulierte Schussabgabe - d.h. Abgabe der korrekten Schusszahl in der Übung, die aber auf weniger Ziele als in der Übungsbeschreibung vorgesehen abgegeben wurden), ergeben einen Ablauffehler pro Vorkommnis. Diese Strafe findet keine Anwendung, wenn die schriftliche Parcoursbeschreibung "stacked shots" ausdrücklich erlaubt

9.4.6 In einem Fixed Time-Parcours:



9.4.6.1 werden Overtime-Schüsse (d.h. Schüsse, die nach Ablauf der Schießzeit abgegeben werden) mit dem Wert des jeweils höchsten auf der Scheibe erreichbaren Wertungstreffers bestraft, außer im Falle von verschwindenden Scheiben.

9.5 Wertungsverfahren

9.5.1 Solange in der schriftlichen Parcoursbeschreibung nicht anders spezifiziert, müssen alle Papierwertungsziele mit mindestens je einem Schuss beschossen werden, von denen im Falle von Slugmunition der beste oder im Falle von Buckshot-Schroten die besten zwei, d.h. die beiden höchstwertigen Treffer aller abgefeuerten Buckshot-Schrote, gewertet werden. Metallwertungsziele müssen umgefallen sein, damit sie gewertet werden, zerbrechliche Ziele müssen so zerbrechen, dass sichtbar ein Stück fehlt oder vom Originalziel abgetrennt ist, damit sie gewertet werden.

9.5.2 Wenn der Trefferdurchmesser (Schussloch) eines Slugs oder Buckshot-Schrotes auf einem Wertungsziel die Wertungslinie zwischen zwei Wertungszonen berührt, oder mehrere Wertungszonen durchzieht, erhält der Treffer den höheren Wert.

9.5.3 Wenn der Trefferdurchmesser (Schussloch) eines Slugs oder Buckshot-Schrotes sowohl die Wertungsfläche eines Wertungszieles als auch eines Strafziels berührt, zählen sowohl der Wertungs- als auch der Straftreffer.

9.5.4 Radiale Risse, die sich vom Geschossdurchmesser eines Treffers nach außen ausbreiten, ergeben weder Wertungs- noch Strafpunkte.

9.5.5 Das Mindestresultat für einen Parcours ist Null.

9.5.6 Wenn ein Teilnehmer in einem Parcours nicht jedes Ziel mit mindestens einem Schuss beschießt, erhält er einen Ablauffehler für jedes nicht beschossene Ziel zusätzlich zu anfallenden Strafpunkten für fehlende Treffer (s. Regel 10.2.7).

9.5.7 Wenn ein Schrotbeutel/Pfropfen ein zusätzliches Loch auf einer Papierscheibe erzeugt hat und es sich nicht ermitteln lässt, welches Loch vom eigentlichen Slug verursacht wurde, muss der Teilnehmer den Parcours erneut schießen.

9.6 Wertungsüberprüfung und Einwände

9.6.1 Sobald der Range Officer „Range is Clear“ verkündet hat, wird dem Teilnehmer oder seinem Vertrauten erlaubt, zur Trefferüberprüfung den für die Trefferaufnahme verantwortlichen Funktionär zu begleiten. Das kann allerdings bei Parcours, die nur aus reaktiven oder sich selbst



aufstellenden und/oder elektronisch registrierten Zielen bestehen, entfallen.

- 9.6.2 Der für einen Parcours verantwortliche Funktionär kann bestimmen, dass die Trefferaufnahme bereits beginnen kann, während der Teilnehmer noch den Parcours absolviert. In solchen Fällen muss einer Vertrauensperson des Teilnehmers erlaubt werden, zur Trefferüberprüfung den für die Trefferaufnahme verantwortlichen Funktionär zu begleiten. Teilnehmer müssen während der Parcourserläuterung auf ein solches Vorgehen aufmerksam gemacht werden.
- 9.6.3 Ein Teilnehmer (oder dessen Vertrauensperson), der Trefferüberprüfung eines Ziels unterlässt, verliert das Recht, einen Einspruch gegen die Wertung dieses Zieles zu erheben.
- 9.6.4 Jeder Einwand bezüglich eines Resultats oder einer Wertungsstrafe muss sofort durch den Teilnehmer (oder dessen Vertrauensperson) beim verantwortlichen Range Officer angemeldet werden, bevor das betroffene Ziel nachgestrichen, abgeklebt oder wieder aufgestellt wurde. Geschieht das nicht, werden entsprechende Einsprüche nicht akzeptiert.
- 9.6.5 Im Falle, dass der Range Officer das ursprüngliche Resultat oder die Strafe aufrechterhält und der Teilnehmer nicht einverstanden ist, kann er beim Chief Range Officer und dann beim Range Master um eine Entscheidung nachsuchen.
- 9.6.6 Die Entscheidung des Range Masters ist endgültig. In Bezug auf den Wertungsentscheid sind keine weiteren Einsprüche mehr zulässig.
- 9.6.7 Während der Behandlung eines Wertungseinspruchs darf das/die fragliche(n) Ziel(e) solange weder abgeklebt oder anderweitig verändert werden, bis der Disput beendet ist. Der Range Officer darf eine fragliche Papierscheibe zum Zwecke einer weiteren Untersuchung von der Übung entfernen, um Verzögerungen im Wettbewerb zu vermeiden. Sowohl der Range Officer als auch der Teilnehmer müssen dazu das Ziel unterschreiben und den umstrittenen Treffer genau markieren.
- 9.6.8 Wenn nötig, dürfen bei Treffern auf Papierscheiben ausschließlich vom Range Master genehmigte Scoring Overlays (Wertungsschablonen) zur Überprüfung und/oder Feststellung der anwendbaren Wertungszone benutzt werden.
- 9.7 Score Sheets (Wertungsblätter)
 - 9.7.1 Bevor der Range Officer ein Wertungsblatt eines Teilnehmers unterzeichnet, muss er alle Informationen (inklusive ausgesprochener Ver-



warnungen) eintragen. Nachdem der Range Officer das Wertungsblatt unterzeichnet hat, muss auch der Teilnehmer an der dafür vorgesehenen Stelle unterschreiben. Elektronische Score Sheet-Unterschriften sind akzeptabel, wenn sie vom Regionaldirektorat genehmigt wurden. Eintragungen von Resultaten oder Strafen sollten in arabischen Ziffern erfolgen. Die vom Teilnehmer für die Absolvierung der Übung benötigte Zeit muss auf mindestens zwei Nachkommastellen genau an der entsprechenden Stelle eingetragen werden.

- 9.7.2 Sollten Korrekturen an einem Wertungsblatt notwendig sein, müssen diese gut erkennbar sowohl auf dem Original sowie auf allen entsprechenden Teilnehmerkopien angebracht werden. Der Teilnehmer und der Range Officer sollten jegliche Korrekturen abzeichnen.
- 9.7.3 Sollte sich ein Teilnehmer aus irgendeinem Grund weigern, ein Wertungsblatt zu unterschreiben oder abzuzeichnen, muss die Angelegenheit dem Range Master übergeben werden. Wenn der Range Master überzeugt ist, dass der Parcours korrekt durchgeführt und gewertet worden ist, wird das nicht unterschriebene Wertungsblatt wie üblich zur Eingabe in die Wettbewerbsresultate weitergeleitet.
- 9.7.4 Ein Wertungsblatt, das sowohl vom Teilnehmer wie vom Range Officer unterzeichnet worden ist, gilt als abschließender Beweis, dass ein Parcours beendet worden ist und dass die Zeit, das vom Teilnehmer erzielte Resultat und anfallende Strafpunkte richtig und unumstritten sind. Das unterzeichnete Wertungsblatt wird als endgültiges Dokument betrachtet und mit Ausnahme bei gemeinsamer Zustimmung von Teilnehmer und dem unterzeichneten Range Officer, oder bei Schiedsgerichtsentscheid darf das Score Sheet nur zum Korrigieren von arithmetischen Fehlern oder zum Hinzufügen von Strafen gemäß Abschnitt 8.6.2 verändert werden.
- 9.7.5 Sollten sich auf einem Wertungsblatt zu wenig oder zu viele Einträge finden oder die Zeit nicht eingetragen worden sein, ist der Teilnehmer verpflichtet, den Parcours zu wiederholen.
- 9.7.6 Sollte ein Re-Shoot aus irgendeinem Grund nicht möglich oder zulässig sein, muss folgendermaßen verfahren werden:
- 9.7.6.1 Fehlt die Zeit, erhält der Teilnehmer für diesen Parcours eine Nullwertung.
- 9.7.6.2 Stehen auf dem Wertungsblatt zu wenig Treffer oder Fehltreffer, werden die auf dem Wertungsblatt vorhandenen Informationen als vollständig und abschließend betrachtet.



9.7.6.3 Stehen auf dem Wertungsblatt zu viele Treffer oder Fehltreffer, werden die Treffer mit dem höchsten Wert berücksichtigt.

9.7.6.4 Auf dem Score Sheet verzeichnete Ablauffehler gelten als vollständig und gültig, außer falls Regel 8.6.2 zum Tragen kommt.

9.7.6.5 Falls sich die Identität eines Teilnehmers nicht anhand des Score Sheets feststellen lässt, muss es dem Range Master zugeleitet werden, der dann alles Nötige zu unternehmen hat, um die Situation zu klären.

9.8 Verantwortung für die Wertung

9.8.1 Jeder Teilnehmer ist für eine korrekte Aufzeichnung seiner Resultate selbst verantwortlich, um später die vom Stats Officer veröffentlichten Listen überprüfen zu können.

9.8.2 Nachdem alle Teilnehmer das Match beendet haben, sollten die vorläufigen Parcours-Resultate veröffentlicht und vom Stats Officer an einem auffälligen Ort aufgehängt werden, damit die Teilnehmer diese überprüfen können.

9.8.3 Entdeckt ein Teilnehmer am Ende des Matches in den provisorischen Resultaten einen Fehler, muss er innerhalb einer Stunde nach Aufhängen der Resultate einen Einspruch an den Stats Officer verfassen. Wird der Einspruch nicht innerhalb dieser Zeitspanne eingereicht, wird der Einwand abgelehnt und es gelten die veröffentlichten Resultate.

9.9 Trefferaufnahme auf beweglichen Zielen

Bewegliche Ziele werden wie folgt gewertet:

9.9.1 Auf beweglichen Zielen, die nach der vorgesehenen Bewegung mindestens noch einen Teil der höchsten Wertungszone sichtbar lassen, oder die mehrfach verschwinden und wieder sichtbar werden, werden für Nichtbeschießen oder Fehlschüsse immer Strafen verhängt. (Ausnahme s. Regel 9.2.4.5)

9.9.2 Bei beweglichen Zielen, für die obige Kriterien nicht gelten, werden für Nichtbeschießen oder Fehlschüsse keine Strafen verhängt, es sei denn, Regel 9.9.3 wird anwendbar.

9.9.3 Auf beweglichen Zielen werden immer Strafen für Nichtbeschießen und Fehlschüsse verhängt, wenn der Teilnehmer es versäumt, sie zu aktivieren.

9.10 Offizielle Zeitnahme



9.10.1 Ausschließlich das durch den Range Officer betriebene Zeitmessgerät darf für die Festhaltung der Zeit eines Teilnehmers verwendet werden. Wenn nach Meinung des Range Officers ein Zeitmessgerät fehlerhaft ist, muss der Teilnehmer, für dessen Durchgang keine zuverlässige Zeit gemessen werden kann, den Parcours erneut schießen.

9.10.2 Wenn nach Meinung des Wettbewerbsgerichts die einem Teilnehmer zuerkannte Zeit als unrealistisch einzuschätzen ist, muss der Teilnehmer den Parcours erneut schießen (s. Regel 9.7.4)

9.10.3 Ein Teilnehmer, der zwar auf das Startsignal reagiert, aber dann, aus welchem Grund auch immer, seinen Parcoursdurchgang nicht fortsetzt, so dass für ihn durch das vom Range Officer benutzte Zeitmessgerät keine offizielle Zeit ermittelt werden kann, erhält eine Null-Zeit und eine Null-Wertung für diesen Parcours.

9.11 Auswerteprogramme

9.11.1 Die von der IPSC genehmigten Auswerteprogramme sind das Match Scoring System (MSS) und das Windows® Match Scoring System (WinMSS). Kein anderes Auswertungsprogramm darf bei IPSC-sanktionierten Matches ohne vorherige schriftliche Erlaubnis durch den Regional Director der gastgebenden Region eingesetzt werden. Im Falle von MSS und WinMSS müssen jeweils die neusten, von der IPSC Website verfügbaren Versionen benutzt werden.



KAPITEL 10: Strafen

10.1 Ablauffehler – Allgemeine Bestimmungen

- 10.1.1 Ablauffehler werden bei Nichtbeachtung der in der Parcoursinformation vorgegebenen Abläufe gegen den Teilnehmer verhängt. Der Range Officer, der eine solche Ablaufstrafe verhängt, muss die Anzahl der Fehler und der Grund ihrer Verhängung deutlich Score Sheet des Teilnehmers vermerken.
- 10.1.2 Ablauffehler betragen den doppelten Wert eines höchstmöglichen Wertungstreffers auf einer IPSC-Papierscheibe wie in Appendix H angegeben. Wenn der höchstmögliche Wertungstreffer fünf (5) Punkte ist, beträgt die Ablaufstrafe jeweils minus zehn (-10) Punkte.
- 10.1.3 Ein Teilnehmer, der die Anwendbarkeit oder die Anzahl von Ablauffehlern bezweifelt, kann gegen die Entscheidung beim Chief Range Officer und/oder beim Range Master Einspruch einlegen. Wird der Disput so nicht geregelt, kann der Teilnehmer seinen Einspruch dem Wettbewerbsgericht zuleiten.

10.2 Ablauffehler – Spezifische Beispiele

- 10.2.1 Wenn ein Teilnehmer mit irgendeinem Körperteil den Boden jenseits einer Fault Line oder Charge Line berührt und während des Regelverstoßes Schüsse abgibt, erhält er einen (1) Ablauffehler. Ist der Range Officer aber der Überzeugung, dass der Teilnehmer sich durch das Übertreten einen wesentlichen Wettbewerbsvorteil verschafft hat, erhält der Teilnehmer einen Ablauffehler pro Schussabgabe anstatt des einzelnen Ablauffehlers. Es wird keine Strafe verhängt, wenn der Teilnehmer während des Übertretens der Linie keinen Schuss abgibt.
- 10.2.2 Ein Teilnehmer, der die Abläufe nicht wie in der Parcoursbeschreibung einhält, wird mit 1 Ablauffehler pro Vorkommnis belegt. Ist der Range Officer aber der Überzeugung, dass der Teilnehmer sich durch das Nichtbeachten einen wesentlichen Wettbewerbsvorteil verschafft hat, kann er den Teilnehmer mit einem Ablauffehler pro Schussabgabe anstatt des einzelnen Ablauffehlers belegen (z.B. bei Angabe mehrerer Schüsse unter Nichtbeachtung der vorgeschriebenen Position oder Anschlagsart).
- 10.2.3 Wenn in den obigen Fällen, mehrere Ablauffehler verhängt werden, dürfen diese die maximale Anzahl an Wertungstreffern, die der Teilnehmer erreichen kann, nicht überschreiten. Beispielsweise erhält ein Teilnehmer, der eine Fault Line oder Charge Line an einer Stelle übertritt, an der nur vier (4) Metallziele sichtbar sind und dadurch einen Wettbewerbsvorteil erlangt, solange er übertritt, pro abgegebenem

Schuss einen Abluffehler, jedoch insgesamt höchstens vier (4) Abluffehler unabhängig von der Anzahl der dort abgegebenen Schüsse.

- 10.2.4 Ein Teilnehmer, der einen vorgeschriebenen Nachladevorgang nicht ausführt, erhält einen Abluffehler für jeden Schuss, der nach dem Punkt angegeben wird, an dem der Nachladevorgang vorgeschrieben war bis zu dem Punkt, an dem der Nachladevorgang tatsächlich durchgeführt wird.
- 10.2.5 *entfällt, da Tunnel aller Art beim Flintenschießen in Deutschland verboten sind*
- 10.2.6 Im Falle von Creeping (Annäherung der Hände zur Waffe, Nachlademitteln oder Munition) oder dem Einnehmen einer vorteilhafteren Schießstellung nach dem „Standby“-Kommando und vor dem Startsignal, wird der Teilnehmer mit 1 Abluffehler bestraft. Falls der Range Officer den Teilnehmer rechtzeitig stoppen kann, wird eine Verwarnung ausgesprochen und der Teilnehmer muss neu starten.
- 10.2.7 Wenn der Teilnehmer irgendein Ziel nicht mit mindestens einem Schuss belegt, erhält er 1 Abluffehler für jedes nicht beschossene Ziel sowie die entsprechende Anzahl an Fehlschüssen (Misses), außer in Fällen, wo die Regeln 9.2.4.5 und 9.9.2 anwendbar sind.
- 10.2.8 Wenn eine Parcoursbeschreibung die ausschließliche Benutzung der schwachen Schulter vorsieht, erhält der Teilnehmer keine Strafe dafür, dass er die starke Schulter benutzt. Er erhält jeweils 1 Abluffehler für jeden abgegebenen Schuss.
- 10.2.9 Ein Teilnehmer, der eine Schießposition verlässt, kann zu dieser zurückkehren und erneut aus dieser Position schießen, vorausgesetzt, dass er das unter Beachtung der Sicherheit tut. Jedoch können schriftliche Parcoursanweisungen für Classifier, Standardübungen und Level I & II-Matches diese Praxis ausschließen, wobei dann 1 Abluffehler pro so abgegebenem Schuss verhängt wird.
- 10.2.10 Ein Teilnehmer, der sich nicht an die Vorgaben eines "Load One, Shoot One"-Parcours hält, erhält 1 Abluffehler für jeden Schuss, der über den hinaus angegeben wird bis die Flinte leer ist und der ordnungsgemäße "Load One, Shoot One"-Ablauf wieder aufgenommen wird. Es gibt keine Strafen für versehentlich zuviel geladene Patronen, vorausgesetzt sie werden wieder entladen ohne geschossen zu werden und bevor der Parcours fortgesetzt wird.
- 10.2.11 Spezialstrafe: Ist ein Teilnehmer wegen einer Behinderung oder einer vorausgegangenen Verletzung nicht in der Lage, einen Parcoursablauf voll auszuführen, kann er vor Beginn des Parcours beim Range

Master eine Dispensstrafe anstatt des geforderten Parcoursteils beantragen.

10.2.11.1 Wenn der Range Master dem Antrag zustimmt, wird ein Minimum von 1 Ablauffehler bis zu einem Maximum von 20% der vom Teilnehmer erzielten Punkte (bis zur nächsten ganzen Zahl aufgerundet) von der Wertung des Teilnehmers abgezogen. Z.B., wenn 100 Punkte im Parcours verfügbar sind und der Teilnehmer tatsächlich 90 Punkte erzielt, beträgt der Abzug 18 Punkte.

10.3 Match-Disqualifikation – Allgemeine Bestimmungen

10.3.1 Ein Teilnehmer, der einen Sicherheitsverstoß oder eine andere verbotene Handlung innerhalb eines IPSC-Matches begeht, wird von dem Match disqualifiziert, und er darf zu keinem der noch verbliebenen Parcours innerhalb dieses Matches antreten ungeachtet des weiteren Zeitplans oder der räumlichen Bedingungen der Veranstaltung.

10.3.2 Wenn eine Matchdisqualifikation ausgesprochen wird, muss der Range Officer die Gründe für diese Disqualifikation, sowie Zeit und Datum des Vorfalls auf dem Score Sheet des Teilnehmers festhalten, und der Range Master muss so bald wie möglich benachrichtigt werden

10.3.3 Die Wertungen eines Teilnehmers gegen den eine Matchdisqualifikation ausgesprochen wurde, dürfen nicht aus den Matchresultaten gestrichen und die Matchresultate dürfen vom Match Director nicht als endgültig erklärt werden, bevor die in Regel 11.3.1 vorgeschriebene Zeitspanne, vorausgesetzt, dass dem Range Master (oder seinem Beauftragten) kein Antrag auf Einspruchsverfahren zu irgendeiner Sache zugegangen ist.

10.3.4 Wenn innerhalb der in Regel 11.3.1 vorgeschriebenen Zeitspanne ein Antrag auf Einspruchsverfahren eingereicht wurde, haben die Bestimmungen von Regel 11.3.2 Vorrang.

10.3.5 Die Wertungen eines Teilnehmers, der ein "Pre-Match" oder Hauptmatch ohne Matchdisqualifikation abgeschlossen hat, werden nicht von einer Disqualifikation beeinflusst, die der Teilnehmer später während der Teilnahme im Shoot-Off oder einem anderen Nebenmatch erhalten hat.

10.4 Match-Disqualifikation - Unbeabsichtigte Schussabgabe (Accidental Discharge)

Ein Teilnehmer, der eine unbeabsichtigte Schussabgabe auslöst, muss sobald wie möglich vom Range Officer gestoppt werden. Eine unbeabsichtigte Schussabgabe ist wie folgt definiert:



- 10.4.1 Ein Schuss, der die Begrenzungen von Kugelfang oder Seitenwällen verlässt oder der in eine in der schriftlichen Parcoursbeschreibung von den Matchorganisatoren als unsicher bezeichnete Richtung geht. Es ist zu beachten, dass ein Teilnehmer nicht disqualifiziert wird, der berechtigtermaßen einen Schuss auf ein Ziel abgibt, und das Geschoss sich darauf in eine unsichere Richtung bewegt, jedoch können die Bestimmungen von Abschnitt 2.3 deswegen möglicherweise eintreten.
- 10.4.2 Ein Schuss, der den Boden innerhalb von 3 Metern (9.84 feet) vom Teilnehmer trifft, außer bei Beschuss eines Papierzieles, das näher als 3 Meter (9.84 feet) zum Teilnehmer steht. Ein Schuss, der nach Meinung des Range Officers wegen zu geringer Pulverladung ("Squib load") den Boden innerhalb von 3 Metern (9.84 feet) vom Teilnehmer trifft, ist von dieser Regel ausgenommen.
- 10.4.3 Eine Schussabgabe bei der Vorbereitung vor dem Start oder beim Laden, Nachladen oder Entladen einer Flinte. Dies beinhaltet jeden Schuss, der während der in Regel 8.3.7 bezeichneten Prozedur abgegeben wird.
- 10.4.3.1 Ausnahme – eine Detonation, die sich beim Entladen einer Flinte ereignet, wird nicht als Schuss oder Schussabgabe mit der Konsequenz einer Disqualifikation angesehen, jedoch kann die Regel 5.1.6 zum Tragen kommen.
- 10.4.4 Ein Schuss, der während der Störungsbeseitigung im Fall einer Fehlfunktion fällt.
- 10.4.5 Ein Schuss, der bei der Übergabe der Flinte von der einen zur anderen Hand oder Schulter fällt.
- 10.4.6 Ein Schuss, der während der Bewegung fällt, außer, wenn tatsächlich Ziele beschossen werden.
- 10.4.7 Ein Schuss, der auf ein Metallziel aus einer Entfernung unter 7 Metern (16.40 feet) im Falle von Vogelschrot- oder Buckshot-Munition abgegeben wird oder 40 Metern (131.23 feet) bei Slug-Munition, gemessen von der Trefferfläche des Ziels zum nächsten Körperteil des Teilnehmers, der Bodenkontakt hat.
- 10.4.8 Ein Schuss, der auf ein Metallziel mit einer Patrone abgegeben wird, die stahl- oder tungsten (Wolfram)-basierte Slug oder Schrote enthält.
- 10.4.9 Ausnahme: Wenn festgestellt werden kann, dass die Schussabgabe Folge eines tatsächlichen Waffenbruchs ist und der Teilnehmer in diesem Abschnitt keine Sicherheitsverletzung begangen hat, wird keine



Match-Disqualifikation ausgesprochen, jedoch ist die Wertung des Teilnehmers für diesen Parcours Null. Die Schusswaffe muss dem Range Master oder seinem Beauftragten unverzüglich zur Inspektion vorgelegt werden. Dieser untersucht die Waffe und unternimmt alle notwendigen Tests, die notwendig sind, festzustellen, dass die unbeabsichtigte Schussabgabe tatsächlich durch den Bruch eines Waffenteils verursacht wurde. Ein Teilnehmer kann nicht später Einspruch gegen eine Match-Disqualifikation wegen unsicherer Schussabgabe aufgrund eines Bruches eines Waffenteils einlegen, wenn er die Waffe nicht vor Verlassen des Parcours zur sofortigen Untersuchung vorlegt.

10.5 Match Disqualifikation - Unsafe Gun Handling (Unsichere Waffenhandhabung)

Beispiele für unsichere Waffenhandhabung beinhalten (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

- 10.5.1 Jegliche Waffenhandhabung, außer in einer bezeichneten Sicherheitszone oder unter Aufsicht und direktem Befehl eines Range Officers.
- 10.5.2 Wenn der Teilnehmer zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb eines Parcours seine Waffenmündung rückwärts, das heißt über 90 Grad bezogen auf die Geschossfangmitte oder, wenn es keinen Geschossfang gibt, gegen die Standrichtung richtet, unabhängig davon, ob die Waffe geladen ist oder nicht.
- 10.5.3 Wenn der Teilnehmer zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb eines Parcours, oder während des Ladens oder Entladens, seine Waffe fallen lässt oder ihr Herunterfallen bewirkt, ob geladen oder nicht. Es ist zu beachten, dass ein Teilnehmer nicht disqualifiziert wird, wenn er, aus welchem Grund auch immer, innerhalb eines Parcours seine Waffe sicher und mit Absicht auf dem Boden oder einem anderen stabilen Objekt ablegt, vorausgesetzt:
 - 10.5.3.1 der Teilnehmer behält dauernd physischen Kontakt zur Flinte, bis sie auf dem Boden oder einem stabilen Gegenstand sicher abgelegt wurde, und
 - 10.5.3.2 der Teilnehmer hält sich immer im Abstand von 1 Meter (3.28 feet) zur Flinte auf, und
 - 10.5.3.3 die Voraussetzungen von Regel 10.5.2 nicht eintreten, und
 - 10.5.3.4 die Waffe befindet sich in ihrem „ready“-Zustand, wie in Abschnitt 8.1.1 beschrieben, oder



10.5.4 (nicht anwendbar)

10.5.5 Das Überstreichen irgendeines Körperteils des Teilnehmers mit der Mündung einer Waffe während eines Parcours (d.h. „Sweeping“).

10.5.6 (nicht anwendbar).

10.5.7 Das Tragen oder Benutzen von mehr als einer Flinte zu irgendeinem Zeitpunkt während eines Wettkampfes.

10.5.8 Das Versäumnis, während einer Störungsbeseitigung, bei der der Teilnehmer die Waffe deutlich aus der Richtung aufs Ziel absenkt, den Finger aus dem Abzugsbügel zu nehmen.

10.5.9 Das Versäumnis, den Finger während des Ladens, Nachladens oder Entladens aus dem Abzugsbügel zu nehmen.

10.5.10 Das Versäumnis, den Finger beim Positionswechsel nach Maßgabe von Abschnitt 8.5 aus dem Abzugsbügel zu nehmen.

10.5.11 (nicht anwendbar)

10.5.12 Das Handhaben von scharfer Munition oder Übungspatronen (einschließlich Trainings- oder Pufferpatronen, „Spring Caps“ (Schlagbolzenschoner) und leere Hülsen), von geladenen Magazinen oder geladenen Speedloadern in einer Sicherheitszone, oder Verstoß gegen Regel 2.4.1.

10.5.13 Besitz einer geladenen Waffe, außer bei ausdrücklicher Aufforderung durch den Range Officer. „Geladene Waffe“ ist definiert als eine scharfe Patrone im Patronenlager oder eine scharfe Patrone in einem in die Waffe eingeführtem Magazin oder eine scharfe Patrone in einem festen (nicht abnehmbaren) Magazin.

10.5.14 Das Aufheben einer fallen gelassenen Waffe. Fallengelassene Flinten müssen immer von einem Range Officer aufgehoben werden, der diese, nach Überprüfung und/oder Entladen, dem Teilnehmer direkt in den Waffenkoffer, die Waffenhülle oder das Holster übergibt. Das Fallenlassen einer ungeladenen Waffe außerhalb eines Parcours ist kein Verstoß, jedoch erhält ein Teilnehmer, der eine solche Waffe aufhebt, eine Matchdisqualifikation

10.6. Match-Disqualifikation – Unsportliches Verhalten

10.6.1 Teilnehmer werden aufgrund von Verhaltensweisen, die ein Range Officer als unsportlich einstuft, von einem Match disqualifiziert. Beispiele für unsportliches Verhalten beinhalten, aber sind nicht begrenzt



auf, Betrug, Unehrlichkeit, das Nichtbeachten angemessener Anordnungen eines Matchfunktionärs, oder jegliches Verhalten, das dazu angetan ist, den Sport in Misskredit zu bringen.

10.6.2 Andere Personen können ebenfalls aufgrund von Verhaltensweisen, die ein Range Officer für nicht akzeptabel hält, des Standes verwiesen werden. Beispiele für nicht akzeptables Verhalten beinhalten, aber sind nicht begrenzt auf, das Nichtbefolgen angemessener Anweisungen oder Befehle eines Matchfunktionärs, Behinderung der Durchführung eines Parcours und/oder der Absolvierung eines solchen durch einen Teilnehmer und jegliches Benehmen, dass den Sport in Verruf bringen kann.

10.6.3 Gegen jeden Teilnehmer, der – nach Einschätzung des Range Officers - in der Absicht, einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen, seinen Gehör- oder Augenschutz absichtlich ablegt oder den Verlust vorsätzlich herbeiführt, wird wegen unsportlichen Verhaltens disqualifiziert.

10.7 Match-Disqualifikation – Verbotene Substanzen

10.7.1 Alle bei IPSC-Matches anwesenden Personen müssen jederzeit vollkommen Herr ihrer geistigen und körperlichen Fähigkeiten sein.

10.7.2 IPSC erachtet den Missbrauch von alkoholischen Produkten, nicht-rezeptpflichtigen und nicht-essentiellen Drogen und den Genuss illegaler oder leistungssteigernder Drogen, unabhängig davon, wie sie eingenommen oder verabreicht werden, als außerordentlich ernstes Vergehen.

10.7.3 Außer aus medizinischen Gründen dürfen Wettbewerbsteilnehmer und –offizielle nicht unter dem Einfluss von Drogen gleich welcher Art (einschließlich Alkohol) stehen. Jede Person, die nach Meinung des Range Masters sichtbar unter dem Einfluss von irgendwelchen der oben aufgeführten Substanzen steht, wird vom Match disqualifiziert und kann zum Verlassen des aufgefördert werden.

10.7.4 IPSC behält sich das Recht vor, jegliche allgemeine oder spezifische Substanz zu verbieten und jederzeit Tests zum Nachweis dieser Substanzen einzuführen.

10.8 *Match-Disqualifikation – Verstoß gegen waffenrechtliche Bestimmungen*
siehe unter 1.1.8



KAPITEL 11: Einspruchsverfahren & Regelauslegung

11.1 Allgemeine Prinzipien

- 11.1.1 Verwaltung - Bei jeder Wettbewerbsaktivität mit festgelegten Regeln sind gelegentliche Meinungsverschiedenheiten unvermeidbar. Es wird dem Rechnung getragen, dass auf den bedeutenderen Wettkampfebenen der Ausgang für den einzelnen Teilnehmer wesentlich mehr Bedeutung hat. Allerdings können mit effektiver Matchverwaltung und –planung die meisten, wenn nicht alle Dispute vermieden werden.
- 11.1.2 Zugang – Proteste können nach Maßgabe der folgenden Regeln bezüglich aller Angelegenheiten, außer wenn das durch Regeln explizit ausgeschlossen wurde, dem Einspruchsverfahren zugeführt werden. Allerdings können Proteste, die sich aus einer Disqualifikation wegen Sicherheitsverstößes ergeben, nur insofern behandelt werden, als festzustellen ist, ob außergewöhnliche Umstände eine nochmalige Betrachtung der Disqualifikation zulassen. Gegen die Frage, ob der Verstoß begangen wurde, ist kein Protest oder Berufung zulässig.
- 11.1.3 Berufung – Entscheidungen werden in erster Instanz vom Range Officer getroffen. Wenn der Teilnehmer mit einer Entscheidung nicht einverstanden ist, sollte der für den Parcours (Stage) oder den Bereich zuständige Chief Range Officer um Entscheidung gebeten werden. Wenn dann immer noch Meinungsverschiedenheit besteht, muss der Range Master um Entscheidung gebeten werden.
- 11.1.4 Berufung beim Schiedsgericht – Sollte der Beschwerdeführer die Entscheidung weiterhin ablehnen, kann er sich durch Einreichen eines direkten Protests an das Schiedsgericht wenden.
- 11.1.5 Beweissicherung - Der Beschwerdeführer muss den Range Master von seiner Absicht, das Schiedsgericht einzuschalten, informieren und kann verlangen, dass die Funktionäre alle relevanten Unterlagen bis zur Anhörung sicherstellen. Audio- und Videoaufzeichnungen sind als Beweise nicht zugelassen.
- 11.1.6 Vorbereitung des Protests – Der Beschwerdeführer ist für Erstellung und Einreichung seiner schriftlichen Einlassung mit gleichzeitiger Zahlung der vorgesehenen Gebühr verantwortlich. Beide müssen dem Range Master innerhalb der vorgeschriebenen Frist ausgehändigt werden.
- 11.1.7 Pflicht des Matchfunktionärs – Jeder Funktionär, der einen Einspruch entgegennimmt, muss ohne Verzögerung den Range Master informieren. Zur selben Zeit muss er die Namen von Zeugen und beteiligten Funktionären festhalten und diese Information an den Range Master weiterleiten.
- 11.1.8 Pflicht des Match Directors - Nach Erhalt des Berichtes für die anhängige Schiedsgerichtsentscheidung vom Range Master wird der Match



Director das Schiedsgericht sobald wie möglich an einem nicht-öffentlichen Ort zusammenrufen.

- 11.1.9 Pflicht des Schiedsgerichts – Das Schiedsgericht ist verpflichtet, die gültigen IPSC Regeln zu beachten und anzuwenden und eine Entscheidung zu treffen, die diesen Regeln entspricht. Wo Regeln auslegungsbedürftig sind oder wo ein Vorgang nicht speziell von den Regeln erfasst ist, muss das Schiedsgericht sein bestmögliches Urteil im Geiste der Regeln fällen.

11.2 Zusammensetzung des Schiedsgerichts

- 11.2.1 Schiedsgericht – Bei Level III oder höheren Matches muss die Zusammensetzung eines Schiedsgerichts folgenden Richtlinien entsprechen:

11.2.1.1 Der IPSC-Präsident oder sein Beauftragter oder ein akkreditierter Range Officer, der vom Match Director benannt wird (in dieser Reihenfolge) fungiert als Vorsitzender des Komitees ohne Stimmrecht.

11.2.1.2 Drei erfahrene Schiedsmänner, die vom IPSC Präsidenten oder seinem Beauftragten oder dem Match Director (in dieser Reihenfolge) ernannt wurden, mit je einer Stimme.

11.2.1.3 Wenn möglich, sollten die Schiedsgerichtsmitglieder Matchteilnehmer und akkreditierte Range Officer sein.

11.2.1.4 Unter keinen Umständen darf der Vorsitzende oder ein Mitglied des Schiedsgerichts an der ursprünglichen Entscheidung oder nachfolgenden Eingaben, die zu der Schiedsverhandlung führen, beteiligt sein.

- 11.2.2 Schiedsgericht – Bei Level I und II Matches kann der Match Director ein Schiedsgericht aus drei erfahrenen Schützen berufen, die nicht an dem Einspruch beteiligt sind und deren Interessen in keinem direkten Konflikt zum Ausgang der Verhandlung stehen. Die Schiedsmänner sollten wenn möglich akkreditierte Range Officer sein. Alle Komiteemitglieder haben eine Stimme. Der älteste Rangefunktionär oder der älteste Schütze, falls es keine Rangefunktionäre gibt, ist der Vorsitzende.

11.3 Fristen & Abläufe

- 11.3.1 Ausschlussfrist für Einsprüche – Schriftliche Einspruchsanträge müssen innerhalb einer Stunde nach dem beanstandeten Vorfall oder Geschehnis dem Range Master übergeben werden. Nichteinreichung der vorgeschriebenen Unterlagen innerhalb der genannten Frist lässt den Schiedsanspruch verfallen, und es finden keine weiteren Handlungen statt.

- 11.3.2 Entscheidungsfrist – Das Schiedsgericht muss seine Entscheidung innerhalb von 24 Stunden nach Einspruchseinlegung oder bevor die Matchergebnisse vom Match Director als endgültig erklärt wurden, fällen, je nachdem, was davon zuerst eintritt. Bei Nichteinhaltung der vorgeschriebenen Frist bekommt sowohl ein direkter als auch ein indi-



rekter Beschwerdeführer (s. Abschnitt 11.7) automatisch Recht, und die Protestgebühr wird zurück erstattet.

11.4 Gebühren

11.4.1 Protestgebühr – Für Level III und höhere Matches ist die Gebühr, die es einem Teilnehmer erlaubt, das Schiedsgericht anzurufen, auf \$ 100,00 (U.S. Währung) oder dem Equivalent des höchsten Einzelstartgeldes (was immer niedriger ist) in lokaler Währung festgesetzt. Die Protestgebühr für andere Matches kann vom Veranstalter festgesetzt werden, darf aber \$ 100 (U.S. Währung) oder Equivalent in Landeswährung nicht übersteigen. Ein vom Range Master eingebrachter Protest erfordert keine Gebühr.

11.4.2 Gebührenverteilung – Wenn das Schiedsgericht dem Protest stattgibt, wird die Gebühr zurückgezahlt. Wenn das Schiedsgericht ablehnend über den Protest entscheidet, müssen die Gebühr und die Entscheidung dem Regionalen oder Nationalen Range Officer Institut (RROI oder NROI) bei Level I und II-Matches und der International Range Officers Association (IROA) im Falle von Level III und höheren Matches zugeführt werden

11.5 Verfahrensregeln

11.5.1 Pflicht des Schiedsgerichts und Verfahrensweise – Das Schiedsgericht sieht die Unterlagen ein und hält im Namen der Organisatoren die vom Beschwerdeführer gezahlten Gebühren, bis eine Entscheidung gefallen ist.

11.5.2 Eingaben – Das Schiedsgericht lädt dann den Beschwerdeführer vor, damit dieser persönlich weitere Einzelheiten seiner Eingabe vortragen kann und kann ihn über jeden bezüglich des Disputs relevanten Punkt befragen.

11.5.3 Anhörung – Der Beschwerdeführer wird dann aufgefordert, den Raum zu verlassen, während das Schiedsgericht weitere Beweisaussagen anhört.

11.5.4 Zeugen – Das Schiedsgericht hört dann Matchfunktionäre sowie weitere Zeugen des Vorfalls. Das Schiedsgericht untersucht alle vorgelegten Beweise.

11.5.5 Fragen - Das Schiedsgericht hat das Recht, Zeugen und Funktionäre zu allen den Vorfall betreffenden Umständen zu befragen.

11.5.6 Meinungen – Mitglieder des Schiedsgerichts werden davon Abstand nehmen, Meinungen oder eine Einschätzung des schwebenden Verfahrens zu äußern.

11.5.7 Ortstermin – Das Schiedsgericht kann jeden Stand oder für das Verfahren relevanten Bereich in Begleitung jeglicher Person, die dazu erforderlich erscheint, in Augenschein nehmen.



- 11.5.8 Unzulässige Beeinflussung – Jede Person, die versucht, auf irgendeine Art, außer durch Zeugenaussage, Mitglieder des Schiedsgerichts zu beeinflussen, kann mit disziplinarischen Maßnahmen nach Wahl des Schiedsgerichts belegt werden.
- 11.5.9 Beratung – Wenn das Schiedsgericht der Meinung ist, alle Informationen und Beweismittel, die den Disput betreffen, vorliegen zu haben, wird es sich zu nichtöffentlicher Beratung zurückziehen und seine Entscheidung mit Mehrheitsabstimmung treffen.
- 11.6 Schiedsgerichtsbeschluss und Vollzug
 - 11.6.1 Schiedsgerichtsbeschluss – Wenn das Schiedsgericht seinen Entschluss gefasst hat, ruft es den Beschwerdeführer, den Funktionär und den Range Master zusammen. Das Gericht gibt dann seine Entscheidung bekannt.
 - 11.6.2 Beschlussvollzug – Es ist die Pflicht des Range Masters, den Schiedsgerichtsbeschluss umzusetzen. Der Range Master informiert das zuständige Matchpersonal, das die Entscheidung an einem allen Teilnehmern zugänglichen Ort aushängt. Der Beschluss ist nicht rückwirkend und hat keinen Einfluss auf Ereignisse, die vor der Beschlussfassung liegen.
 - 11.6.3 Endgültigkeit der Entscheidung – Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist endgültig und lässt keinen weiteren Protest zu, es sei denn, der Range Master hält angesichts neuer, nach der Beschlussfassung aufgetauchter Beweise eine Wiederaufnahme für angebracht.
 - 11.6.4 Protokoll – Beschlüsse des Schiedsgerichts müssen protokolliert werden und als Präzedenz für jeden nachfolgenden, gleichartigen Vorfall innerhalb desselben Matches gelten.
- 11.7 Indirekte Proteste
 - 11.7.1 Eingaben können auch von dritter Seite auf der Basis eines „indirekten Protests“ eingereicht werden. In solchen Fällen bleiben alle Bestimmungen dieser Section im übrigen in Kraft.
- 11.8 Regelauslegung
 - 11.8.1 Die Auslegung dieser Regeln ist Sache des IPSC Executive Council
 - 11.8.2 Personen, die sich um Klarstellung irgendeiner Regel bemühen, müssen ihre Anfrage in schriftlicher Form, entweder per Fax, Brief oder E-mail an das IPSC-Hauptquartier einreichen.
 - 11.8.3 Alle Regelauslegungen, die auf der IPSC-Website veröffentlicht werden, müssen als Präzedenzfälle behandelt werden und bei allen IPSC-sanktionierten Wettbewerben nach Ablauf einer Frist von 7 Tagen ab der Veröffentlichung Anwendung finden. Solche Auslegungen unterliegen der nachträglichen Ratifizierung oder Änderung bei der nächsten IPSC Assembly.

KAPITEL 12: Verschiedenes

12.1 Appendices (Anhänge)

Alle hier angefügten Anhänge stellen einen wesentlichen Teil dieses Regelwerks dar.

12.2 Sprache

Die offizielle Sprache der IPSC ist Englisch. Sollten sich Abweichungen zwischen der englischsprachigen Version dieses Regelwerks und Versionen in anderer Sprache ergeben, hat die englische Version stets Vorrang.

12.3 Haftungsausschluss

Teilnehmer und alle sonstigen einem IPSC-Match beiwohnenden Personen sind vollständig, allein und persönlich verantwortlich, sicher zu stellen, dass jegliches und jedes von ihnen zu diesem Match mitgebrachte Ausrüstungsstück in voller Übereinstimmung mit den im geographischen oder politischen Umfeld des Veranstaltungsortes gültigen Gesetze ist. Weder die IPSC noch ihre Funktionäre, noch eine der IPSC angeschlossenen Organisation, noch die Funktionäre irgendeiner der IPSC angeschlossenen Organisation übernehmen irgendeine diesbezügliche Haftung, auch nicht in Bezug auf jedweden Verlust, Schaden, Unfall, Verletzung oder Tod, von der eine Person oder Körperschaft als Folge des gesetzeskonformen oder auch ungesetzlichen Umgangs mit solcher Ausrüstung betroffen ist.

12.4 Geschlecht

Bezugnahme innerhalb dieses Regelwerks auf das männliche Geschlecht (d.h. "er", "sein", "ihm") schließt sinngemäß das weibliche Geschlecht mit ein (d.h. "sie", "ihr" etc.).

12.5 Glossar

Im gesamten Regelwerk gelten die nachfolgenden Definitionen:

Aftermarket..... Gegenstände, die von einer anderen Firma als dem Originalhersteller (OFM) stammen

Vogelschrot oder Buckshot.... Patronentypen, die mehrere Schrote enthalten und in Flinten benutzt werden (s. App. D5)

Cartridge Case (Hülse)..... Der Hauptteil einer Patrone, der alle Komponenten beherbergt

Course of Fire (Parcours) (auch COF) Ein Ausdruck, der wechselweise mit "Stage"(Übung) benutzt wird (6.1.3)

Detonation..... Zündung eines Zündhütchens einer Patrone ohne Einwirkung des Schlagbolzens,

	bei der sich Schrot oder Slug nicht durch den Lauf bewegen (z.B. beim manuellen Zurückziehen des Schlittens, wenn eine Patrone ausgeworfen wird)
Discharge	Die Aktion der Schussabgabe; einen Schuss abfeuern
Dry Firing (Trockenabschlag)	Die Betätigung des Abzugs und/oder des Schlosses einer Waffe, die vollkommen ohne Munition ist
False Start (Fehlstart).....	Das Beginnen eines Parcours vor dem Startsignal (8.3.4)
Grain.....	Eine Maßeinheit zur Bestimmung des Geschossgewichts (1 grain=0.0648 Gramm)
Loading (Laden)	Das Einbringen von Munition in eine Waffe
Location.....	Ein räumlich definierten Punkt innerhalb eines Parcours
Match Official (Matchfunktionär)	Eine Person, die innerhalb eines Matches eine offizielle Funktion ausübt, aber nicht zwangsläufig als Range Officer ausgebildet ist oder als solcher arbeitet
Not applicable (nicht anwendbar)	Die Regel oder Vorschrift gilt nicht für die betreffende Division oder das Match Level
OFM.....	Original Firearm Manufacturer (Original Waffenhersteller)
Primer (Zündhütchen)...	Der Teil einer Patrone, der eine Detonation erzeugt oder dafür sorgt, dass der Schuss abgefeuert wird
Range Official (Rangefunktionär)	Eine Person, die offiziell im Rahmen eines Matches als Range Officer arbeitet (s. Kapitel 7)
Region.....	Ein Land oder eine geographische Gegend, die von der IPSC anerkannt ist.
Regional Director.....	Die von der IPSC anerkannte Person, die eine Region repräsentiert.
Regionaldirektorat.....	Die von der IPSC anerkannte Organisation, die die IPSC-Aktivitäten in einer Region leitet.
Reloading (nachladen)...	Auffüllen oder Einführen weiterer Munition in eine Waffe.
Round	Eine in Kurzwaffen oder Gewehren verwendete Patrone.
Shell.(auch "Shotshell")	Eine in einer Flinte benutzte Patrone
Shooting Position.....	Der Anschlagzustand des Körpers (z.B. stehend, kniend, sitzend, liegend)
Shot (1).....	Die Schrote innerhalb von Flintenpatronen
Shot (2).....	Das Abfeuern einer Waffe



Sight Picture (Visierbild)	Das Anvisieren eines Zieles ohne tatsächlich darauf zu schießen.
Slug.....	Flintenlaufgeschoss; Einzelprojektil in einer Flintenpatrone.
Snap Cap.....	(auch "Spring Cap") Eine Art von (nicht-aktiver) Übungsmunition
Squib Load.....	Eine defekte Patrone, bei der ein oder mehrer Projektil(e) / der Schrotbeutel/Pfropfen den Lauf nicht oder mit extrem niedriger Geschwindigkeit verlässt.
Stance (Stellung).....	Die Stellung der Gliedmaßen einer Person (z.B. Hände an den Seiten hängend, Arme verschränkt etc.).
Start position.....	Der Ort, die Anschlagsart und die Stellung, die die Parcourbeschreibung vor dem Startsignal vorschreibt (s. Regel 8.3.4)
Sweeping	Das Überstreichen eigener oder fremder Körperteile mit der Waffenmündung
Unloading (Entladen).....	Das Entfernen von Munition aus einer Waffe.
Wad.....	Schrotbeutel/Pfropfen innerhalb der Flintenpatrone als Gasdichtung und/oder zum Zusammenhalten der Schrote angebracht (soll nicht unbedingt das Ziel treffen).

12.6 Maße

Wenn innerhalb dieser Regeln Maßangaben auftauchen, sind die Angaben in Klammern nur als Anhaltspunkt zu sehen.

APPENDIX A1

IPSC Match Levels

Legende: N/A = not applicable (nicht anwendbar), R = Recommended (empfohlen), M = Mandatory (vorgeschrieben)

	Level I	Level II	Level III	Level IV	Level V
01. Muss sich nach den aktuellen IPSC Regeln richten	M	M	M	M	M
02. Teilnehmer müssen jeweils Mitglied ihrer Region sein (s Abschnitt 6.5)	R	M	M	M	M
03. Match Director	M	M	M	M	M
04. Range Master (tatsächlich oder benannt)	M	M	M	M	M
05. Range Master muss vom Regionaldirektorat genehmigt sein	R	R	M	R	R
06. Range Master muss vom IPSC Executive Council genehmigt sein	N/A	N/A	N/A	M	M
07. Chief Range Officer(s)	R	R	R	M	M
08. Ein RROI/NROI or IROA pro Parcours	R	R	M	M	M
09. Parcours sanktionierung durch Regionaldirektorat	R	R	M	N/A	N/A
10. Parcours sanktionierung durch IPSC-Komitee	N/A	N/A	M	M	M
11. IPSC Sanktionierung	N/A	N/A	M	M	M
12. Chronograph	R	R	M	M	M
13. 3-monatige Vorausregistrierung bei der IPSC	N/A	N/A	M	N/A	N/A
14. Zustimmung der IPSC Generalversammlung im 3-Jahreszyklus	N/A	N/A	N/A	M	M
15. Aufnahme in den IPSC-Matchkalender	N/A	N/A	M	M	M
16. Matchreport an die IROA	N/A	N/A	M	M	M
17. Empfohlene Mindestschusszahl	40	75	150	200	250
18. Empfohlene Mindestparcourszahl	2	5	12	20	25
19. Empfohlene Mindestteilnehmerzahl	10	50	100	150	250
20. Matcheinstufung (Punkte))	1	2	3	4	5



APPENDIX A2

Anerkennung durch die IPSC

Vor Beginn einer Veranstaltung müssen die Matchorganisatoren spezifizieren, welche Division(en) in dem Match anerkannt werden.

Bei Nichtvorliegen solcher vorheriger Beschränkung müssen Wettbewerbe Divisions und Categories auf Grundlage der Anzahl registrierter Teilnehmer, die tatsächlich am Match teilnehmen, nach folgenden Kriterien berücksichtigen:

1. Divisions

Level I & II..... Ein Minimum von 5 Teilnehmern pro Division (empfohlen)

Level III Ein Minimum von 10 Teilnehmern pro Division (vorgeschrieben)

Level IV & V..... Ein Minimum von 20 Teilnehmern pro Division (vorgeschrieben)

2. Categories

Divisionsstatus muss erreicht sein, bevor Categories anerkannt werden können
Matches aller Levels Ein Minimum von 5 Teilnehmern pro Division Category (siehe anerkannte Category-Liste unten)

3. Einzel-Categories

Für Einzelwertung anerkannte Categories sind wie folgt:

(a) Lady

(b) Junior Teilnehmer, die am ersten Matchtag unter 21 sind

(c) Senior..... Teilnehmer, die am ersten Matchtag über 50 sind

(d) Super Senior Teilnehmer, die am ersten Matchtag über 60 sind

4. Team Categories

IPSC Matches können folgende Teamwertungen anerkennen:

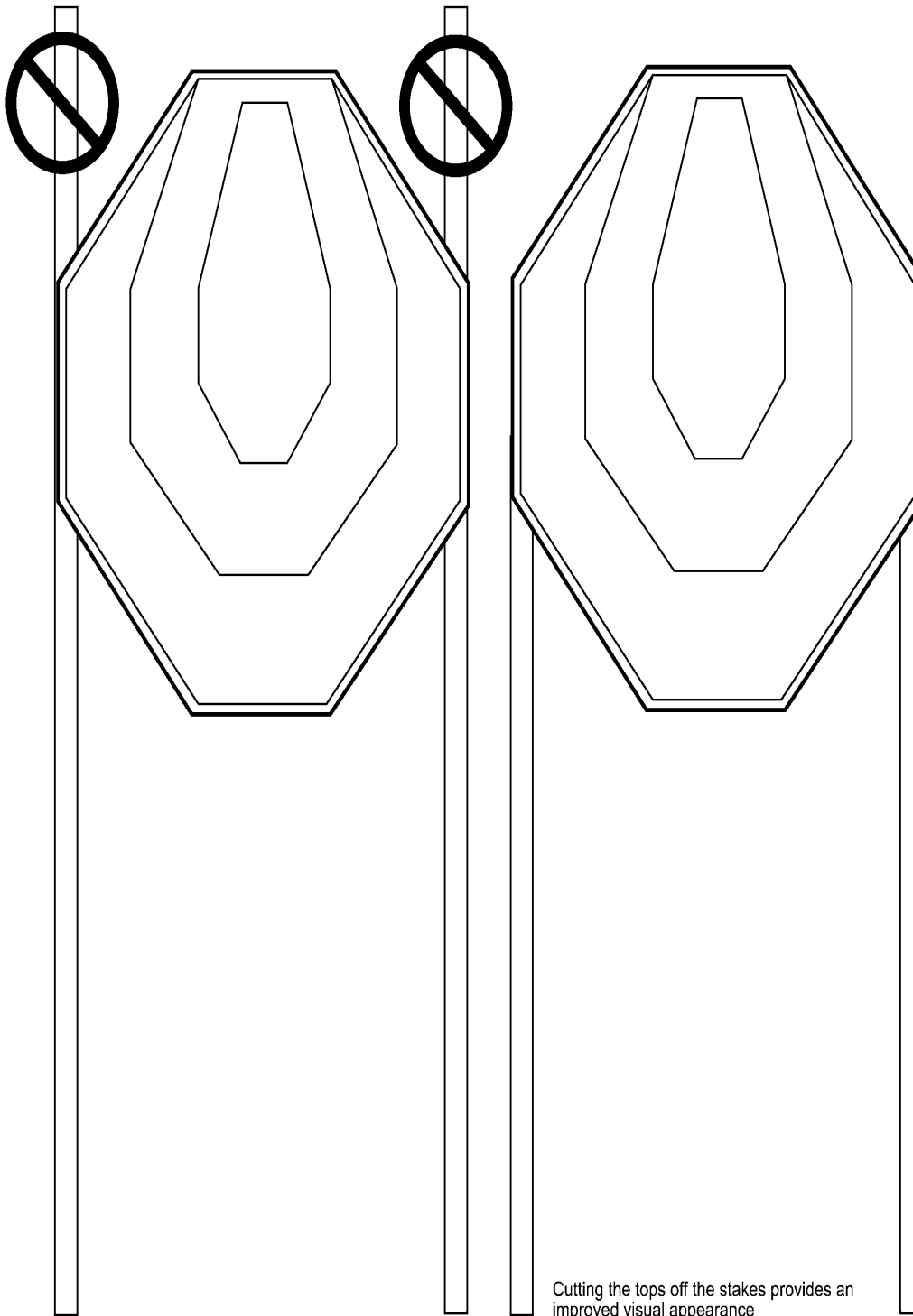
(a) Regional-Teams in jeder anerkannten Division

(b) Regional-Teams in jeder anerkannten Division für die Ladies Category

(c) Regional-Teams in jeder anerkannten Division für Junior Category

APPENDIX B1

Scheibenpräsentation

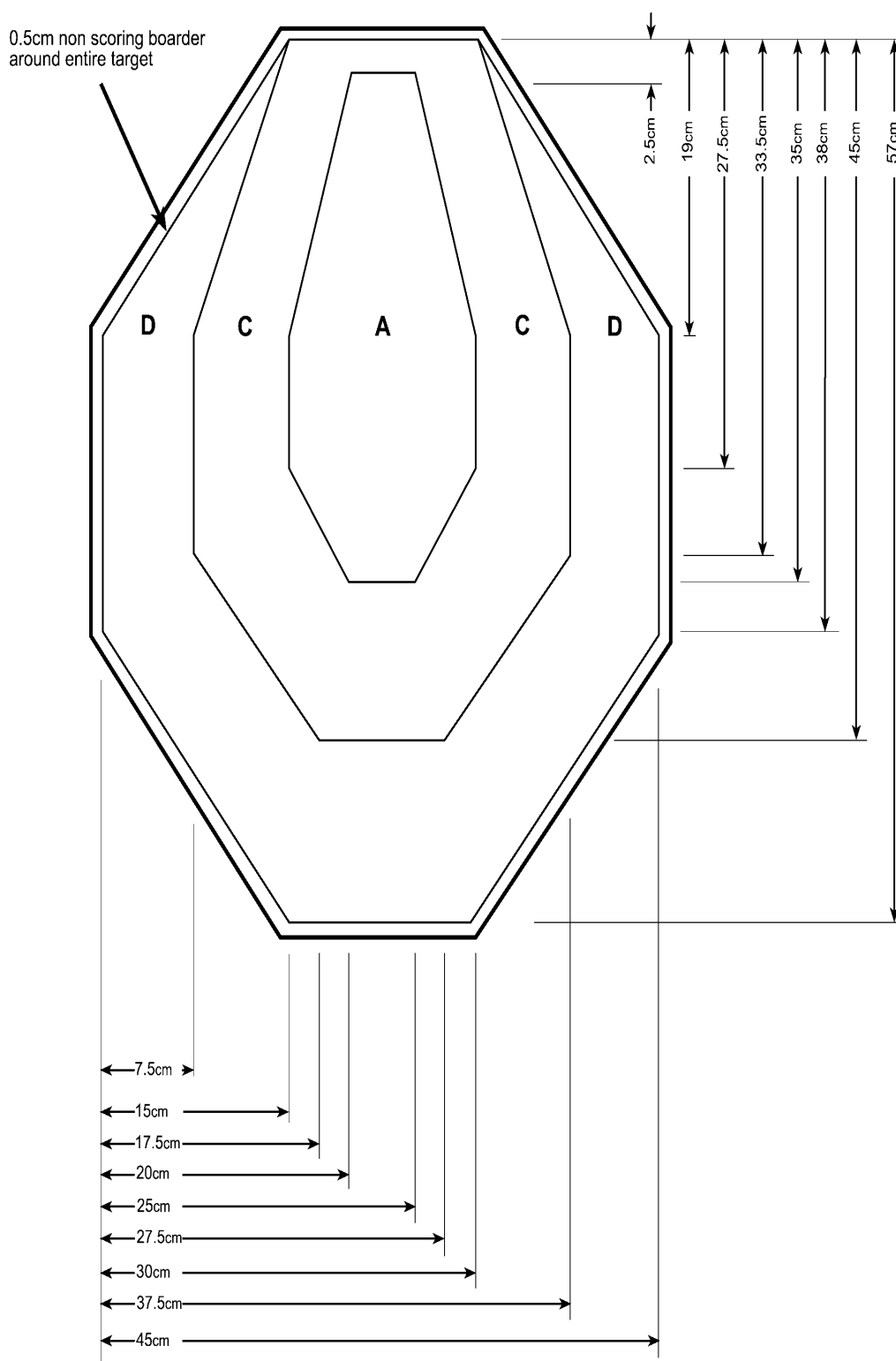


Das Absägen der Lattenüberstände
verbessert die Optik



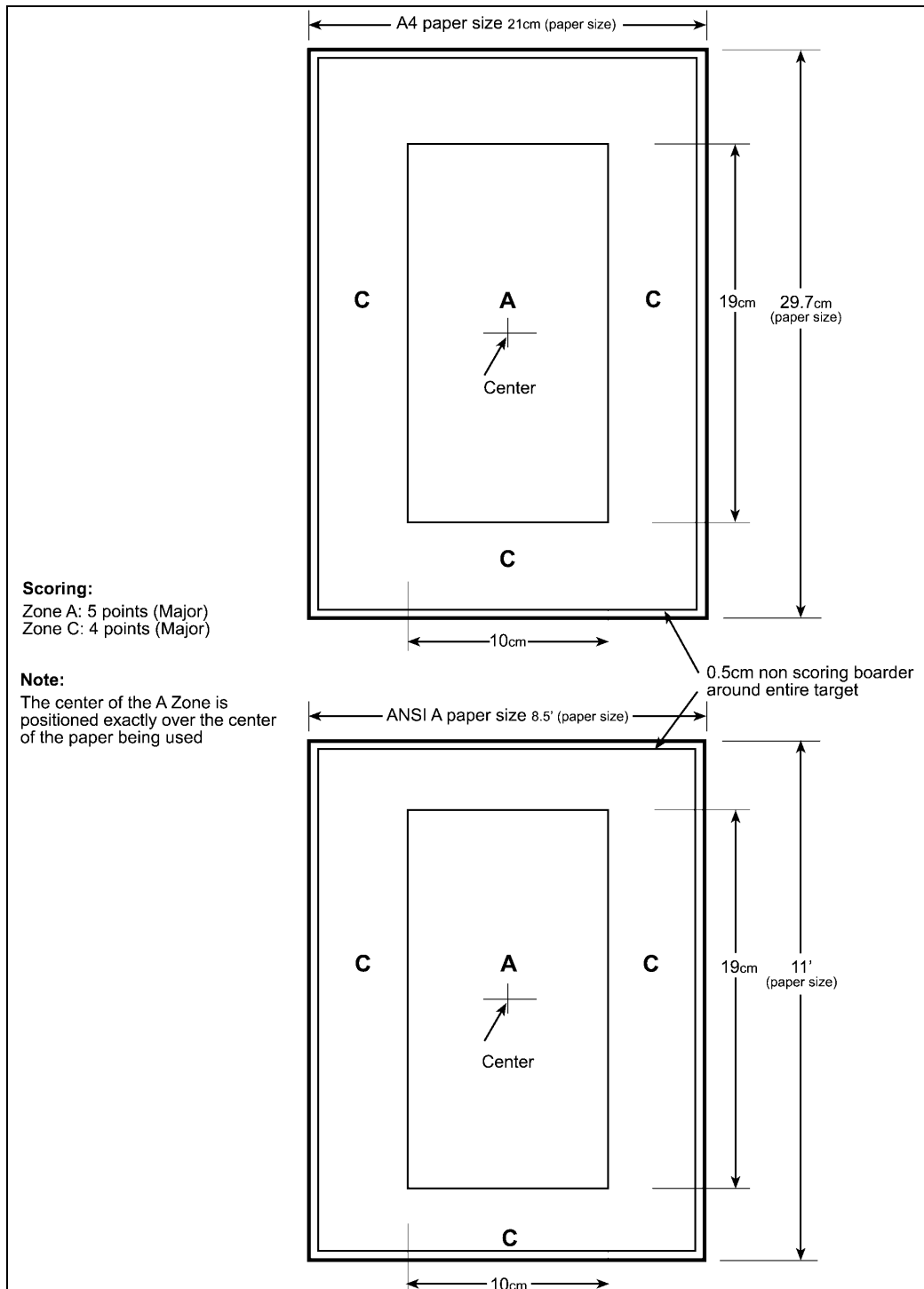
APPENDIX B2

IPSC CLASSIC TARGET



APPENDIX B3

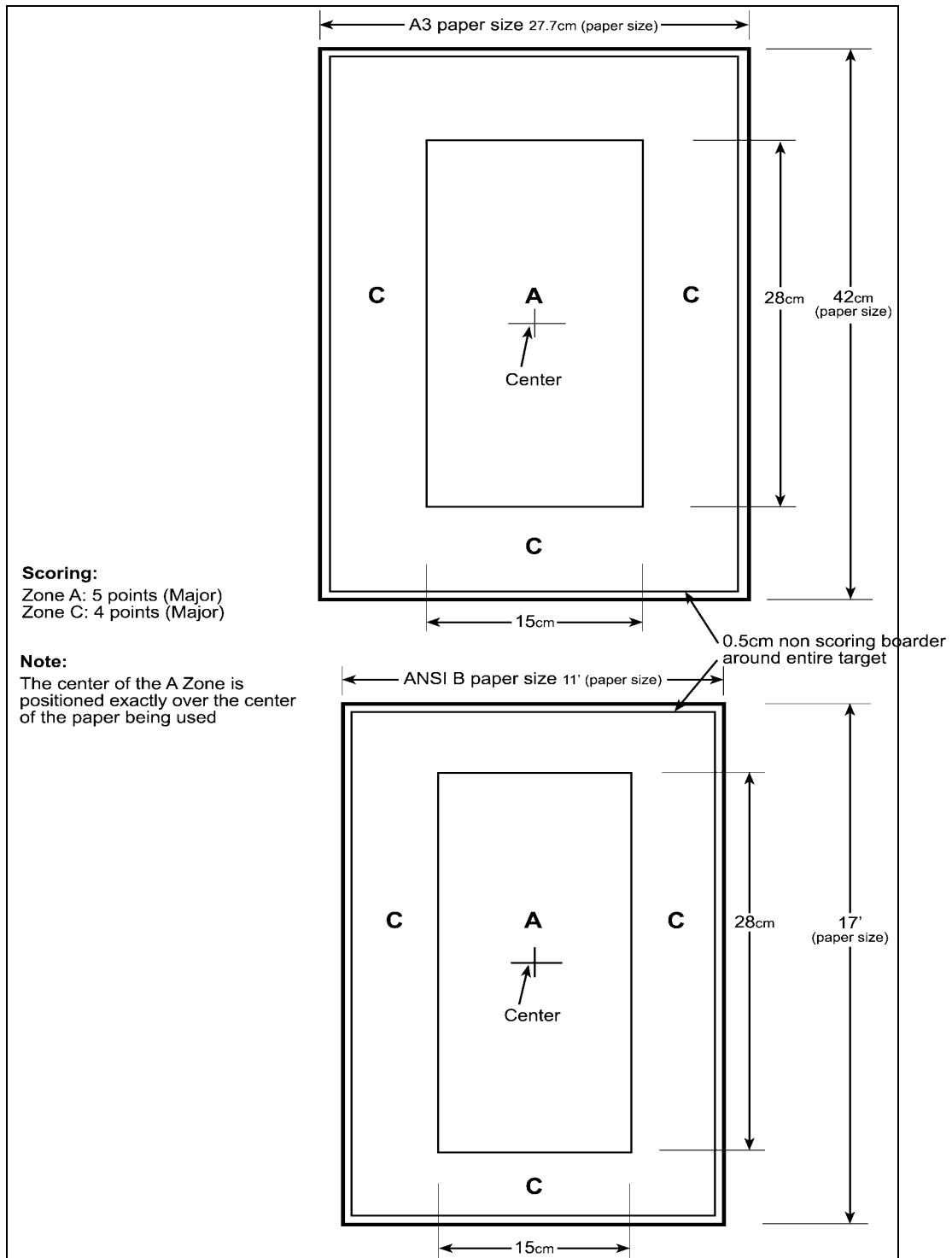
IPSC A4 Scheibe





APPENDIX B4

IPSC A3/B TARGET



**APPENDIX C1****Kalibrierung/Test von Popporn, Platten und Silhouetten**

1. Der Range Master muss eine bestimmte Munition und eine oder mehrere Flinten bestimmen, die als offizielle Kalibrierungswerkzeuge durch von ihm autorisierte Funktionäre, die als Kalibrierungsfunktionäre tätig werden, Verwendung finden.
2. Vor Matchbeginn muss die Kalibriermunition unter Anwendung der in Regel 5.6.3 beschriebenen Prozedur chronographiert werden. Die Kalibriermunition muss beim Test aus jeder der bezeichneten Flinten einen Power Factor von nicht höher als 520 (gilt nur für Vogelschrot-Munition) erreichen, um geeignet zu sein. Ist kein Matchchronograph vorhanden, wird davon ausgegangen, dass die vom Hersteller angegebenen Munitionsleistungsdaten korrekt sind und gegen diese ist kein Einspruch zulässig. In einer festgelegten Buckshot-Übung wird in solchem Fall OO-Buckshot (9 Schrote) Fabrikmunition eines anerkannten Herstellers nach Wahl des Range Masters unabhängig von ihrem Power Factor benutzt, und bei Slugs wird ebenso verfahren und gegen diese Munitionswahl ist kein Einspruch zulässig.
3. Nachdem der Munitionsvorrat und die bezeichneten Flinten getestet und vom Range Master abgenommen sind, können sie vom Teilnehmer nicht mehr angefochten werden.
4. Der Range Master muss vor Beginn des Matches dafür sorgen, dass alle Popper, Platten und Silhouetten fallen, wenn sie ordnungsgemäß getroffen werden, und bei welchen dieser Ziele er einen Test für notwendig erachtet. Solche Tests sind wahrscheinlich nur für weiter entfernte Ziele nötig oder bei Zielen, die in unmittelbarer Nähe zu Strafzielen stehen. Im ersten Fall muss festgestellt werden, ob sie bei einem ordnungsgemäßen Treffer tatsächlich fallen, und im zweiten Fall, ob es tatsächlich möglich ist, das Wertungsziel zu beschießen ohne wegen der Streugarbe der Schrote (Vogelschrot und Buckshot) eine zusätzliche Strafwertung zu erhalten.
5. Der Range Master muss vor Beginn des Matches sicherstellen, dass jegliche Papierscheiben und zerbrechliche Ziele, die sich in unmittelbarer Nähe zu Strafzielen befinden, erfolgreich beschossen werden können, ohne dass wegen der Streugarbe der Schrote (Buckshot-Munition) zusätzliche Strafwertungen erzeugt werden. Er befindet darüber, welche Ziele diesbezüglich getestet werden müssen.
6. Unverdeckte Metallziele müssen so eingestellt werden, dass sie fallen, wenn sie ordnungsgemäß innerhalb der Kalibrierzone aus der Kalibrierwaffe mit der vorgesehenen Munition getroffen werden. Kalibrierzonen von Popporn sind in den Diagrammen auf den folgenden Seiten dargestellt. Die Kalibrierzone unverdeckter Platten

oder Silhouetten ist jeweils das Zentrum dieser Ziele. Die Kalibrierfunktionäre befinden, nötigenfalls unter Einbeziehung des Range Masters, ob jeder Testschuss einen ordnungsgemäßen Treffer ergeben hat. Es kann sein, dass nicht die gesamte Schrotgarbe das Ziel trifft, aber das Zentrum der Garbe sollte ungefähr das Zentrum der oben beschriebenen Zonen treffen. Fällt das Ziel bei einem ordnungsgemäß abgegebenen Schuss des Kalibrierfunktionärs nicht, muss es rekaliert bzw. erneut getestet werden. Notfalls muss das Ziel verschoben werden, bis ein ordnungsgemäßer Test durchgeführt werden konnte. Alle Tests müssen vom nächsten möglichen Punkt (unmittelbar gegen die Standrichtung) von dem ein Teilnehmer das Ziel beschießen könnte, durchgeführt werden.

7. Bei jedem Ziel, das in unmittelbarer Nähe zu Strafzielen steht, muss ein Testschuss abgefeuert werden, um sicherzustellen, dass das Ziel erfolgreich zur Wertung beschossen werden kann, ohne dass eine zusätzliche Strafwertung erzeugt wird. Wenn - nach der Meinung des Kalibrierfunktionärs - ein fehlerhafter Versuch auf schlechtes Schießvermögen oder ungenügende Beachtung der Schrotstreue zurückzuführen ist, müssen 2 weitere Schüsse abgefeuert werden, von denen beide erfolgreich sein müssen. Sonst muss das Wertungs- oder das Strafziel solange verschoben werden, bis ein erfolgreicher Test durchgeführt werden konnte.
8. Wenn während eines Parcours ein Metallziel nicht fällt, hat der Teilnehmer drei Alternativen:
 - (a) Er beschießt das Ziel erneut bis es fällt. In diesem Fall ist keine weitere Aktion erforderlich. Der Parcours wird gewertet, wie er ist.
 - (b) Er lässt das Ziel und verlangt keinen Test des Ziels. Auch das bewirkt keine weitere Aktion und der Parcours wird gewertet, wie er ist, wobei das betroffene Ziel als Fehlschuss gewertet wird.
 - (c) Er lässt das Ziel stehen und verlangt einen Test des Ziels. In diesem Fall dürfen das Ziel und seine unmittelbare Umgebung, auf der es steht, von niemand verändert werden. Falls ein Matchfunktionär dagegen verstößt, muss der Teilnehmer den Parcours erneut schießen. Wenn der Teilnehmer oder irgendeine andere Person gegen diese Bestimmung verstößt, wird das Ziel als Fehlschuss gewertet und der Rest des Parcours wird gewertet "wie geschossen".
9. Wenn ein Test unter Berufung auf 8 c verlangt wurde, muss ein Kalibrierfunktionär zunächst eine visuelle Überprüfung des Ziels daraufhin vornehmen, ob irgendeine die ordnungsgemäße Funktion

beeinträchtigende Störung vorliegt. Dann, wenn eine solche Störung nicht festgestellt werden kann, geschieht folgendes:

- (a) Wenn der erste Schuss des Kalibrierungsfunktionärs die Kalibrierzone des Metallziels oder darunter trifft und das Ziel fällt, gilt das Ziel als korrekt kalibriert, und wird als Fehlschuss gewertet.
 - (b) Wenn der erste Schuss des Kalibrierungsfunktionärs die Kalibrierzone ordnungsgemäß trifft (s. auch (c) unten) und das Ziel nicht fällt, gilt das Ziel als nicht korrekt eingestellt, und der Teilnehmer muss den Parcours noch einmal schießen, nachdem das Ziel rekaliert wurde.
 - (c) Bei Zielen in unmittelbarer Nähe zu Strafzielen und bei denen es nicht möglich ist, die Schrotgarbe so zu zentrieren, dass Straftreffer ausgeschlossen werden, muss der Kalibrierfunktionär entscheiden, ob der Testschuss einen ordnungsgemäßen Treffer ergeben hat. Gegen diese Entscheidung des Kalibrierfunktionärs kann kein Einspruch eingelegt werden.
 - (d) Wenn der erste Schuss des Kalibrierungsfunktionärs das Ziel verfehlt, muss ein weiterer Schuss abgefeuert werden, bis 9 (a), 9(b), oder 9 (c) eintritt.
10. Bei Zielen in unmittelbarer Nähe zu Strafzielen und wo ein Metall-Strafziel zu Fall gebracht oder die Wertungsfläche eines Metall-Strafziel getroffen wurde, gilt die Verfahrensweise wie unter Abschnitt 9.6 der Regeln dargestellt. Der Chief Range Officer oder der Range Master können, in unabhängiger Entscheidung, befinden, zu testen, ob es möglich ist, das Wertungsziel ohne zusätzlichen Straftreffer zu beschießen. Sie können entscheiden, dass ein oder mehrere Treffer auf einem Strafziel aus der Parcourswertung gestrichen werden, aber ein Re-Shoot kann nicht gegeben werden. Die Entscheidung ist endgültig. Es wird kein weiterer Einspruch oder Protest gegen diese Wertungsentscheidung zugelassen.

Spezifikationen einer Kalibrierwaffe:

Maximale Lauflänge – 66 cm (26 Inches)
True Cylinder oder Lauf mit offenem Choke
Beliebiger Verschlusstyp.

Spezifikationen von Kalibrierpatronen:

in Vogelschrot-Parcours



Vogelschrot – no. 7 oder 7 ½ oder lokales Equivalent.

Power Factor – 520 oder weniger

(z.B. eine Patrone mit 28 Gramm (1 ounce) Schrotgewicht bei 1200 fps)

in Buckshot-Parcours

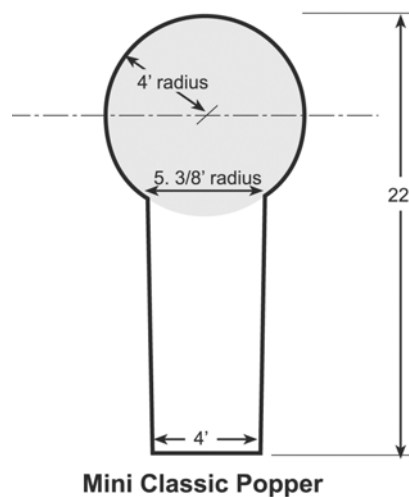
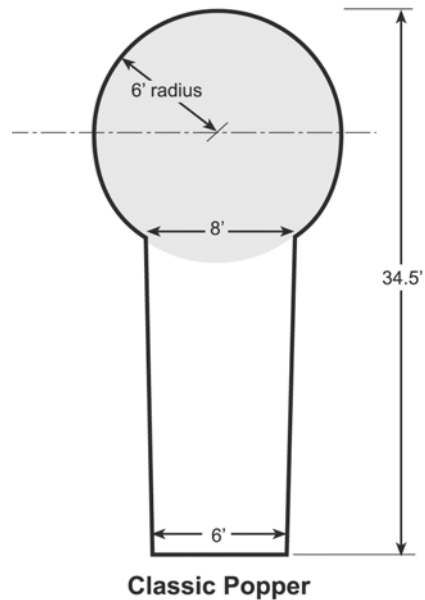
Buckshot – OO oder SG oder lokales Equivalent (Fabrikmunition im Ermessen des Range Masters)

in Slug-Stages

Fabrikmunition im Ermessen des Range Masters

APPENDIX C2

IPSC Classic Popper Calibration Zones



Alle Popper = Trefferwert: 5 Punkte
Strafwert: - 10 Punkte



Zur Verbesserung des Parcoursdesigns ist es in dieser Disziplin erlaubt, einer kleinen Anzahl von Metallzielen den doppelten Treffer- oder Strafwert zuzuerkennen. Jedes dieser Ziele muss klar in der schriftlichen Übungsbeschreibung benannt werden und muss im Sanktionierungsprozess anerkannt worden sein.

Popper können zusammen oder allein oder in Verbindung mit Metallplatten oder IPSC Papierscheiben im selben Parcours eingesetzt werden.

APPENDIX C3

IPSC Metal Plates

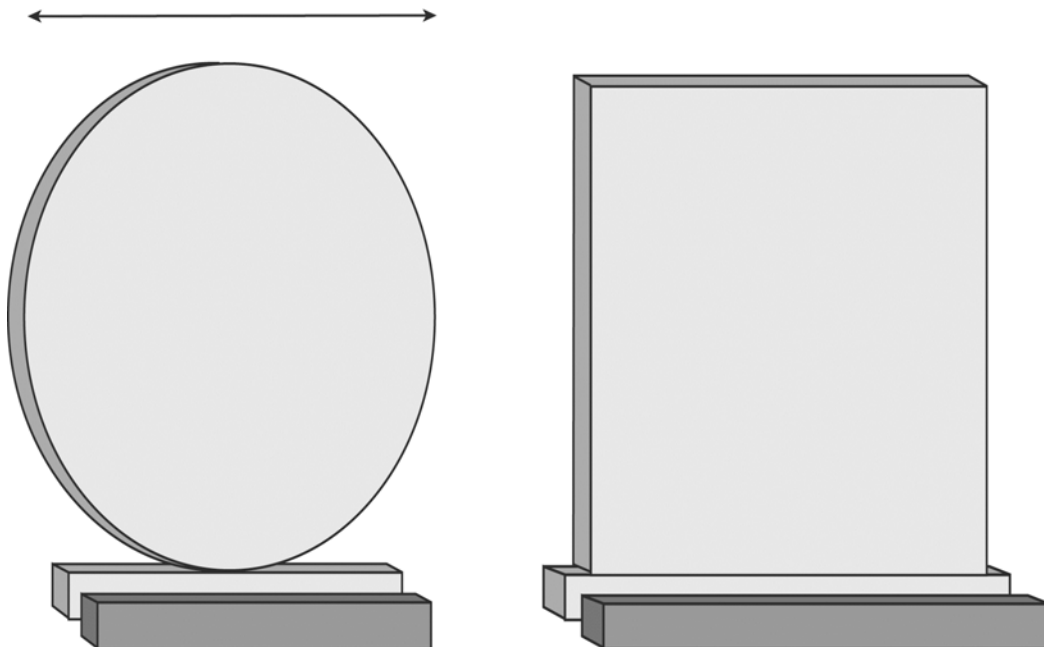
Zur Verbesserung des Parcoursdesigns ist es in dieser Disziplin erlaubt, einer kleinen Anzahl von Metallzielen den doppelten Treffer- oder Strafwert zuzuerkennen. Jedes dieser Ziele muss klar in der schriftlichen Übungsbeschreibung benannt werden und muss im Sanktionierungsprozess anerkannt worden sein.

Plates dürfen in einem Parcours allein eingesetzt werden.

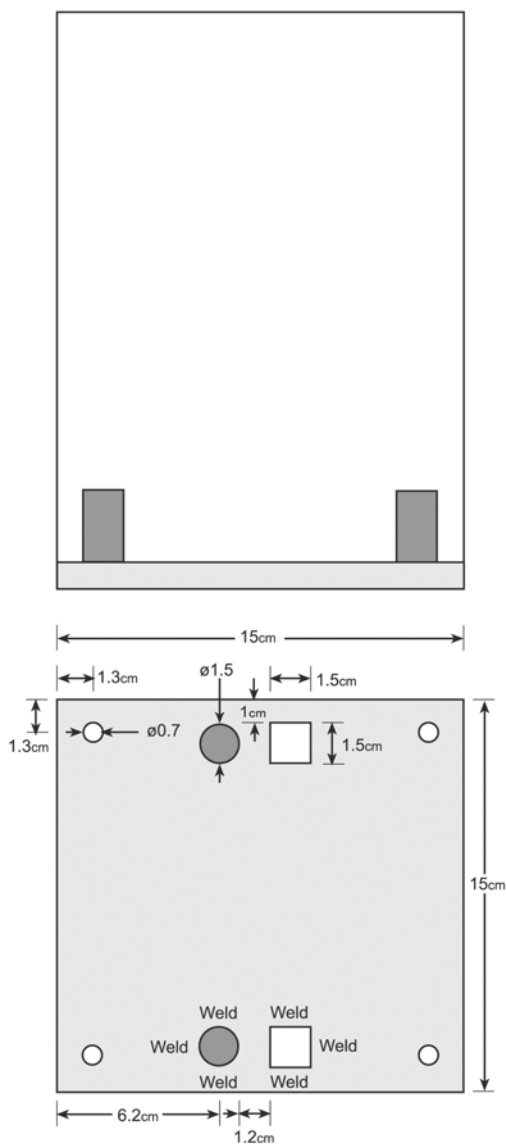
Unterschiedliche quadratische oder rechteckige Größen sind zulässig, vorausgesetzt, sie sind zwischen 15cm X 15cm (Minimum) und 45cm und 30 cm (Maximum). Runde Metallplatten sind auch zulässig mit einem Minimaldurchmesser von 15cm und einem Maximaldurchmesser von 30cm. Die bevorzugten Größen betragen 15cm X 15cm, 20cm X 15 cm, 25cm X 20cm und runde Platten mit Durchmessern von 20cm, 25cm oder 30cm.

Metallsilhouetten, die dem Design und den allgemeinen Wertungsdimensionen von IPSC Classic Papierscheiben entsprechen, können auch eingesetzt werden (s. Appendix B2 bezüglich der Maße).

Trefferwertung : 5 Punkte Strafwertung: -10 Punkte

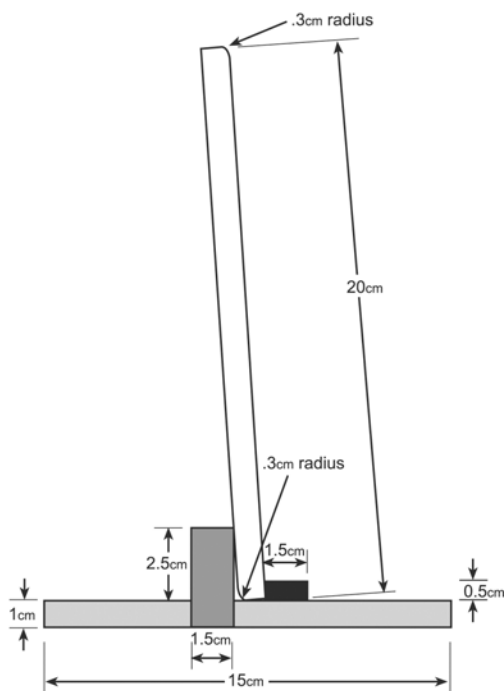


Target complete
Front elevation



Target Base Plan

Target complete
Side elevation



Notes:

These targets offer precise and consistent resetting and are very reliable. They stand up to repeated shots.

The strike plates can be set on the bases vertically or horizontally.

Other strike bases will sit securely on these bases.

The bases can be nailed or bolted to timber or even to the ground (15cm nails) to secure in place.

The bases can be welded to steel or fixed to timber spikes to allow them to be set into the ground.

The targets can be made from a thicker material but 1cm is recommended as the minimum. The heavier the plate the less distance it will travel when hit.

If a hole is drilled in the strike plate a chain can be fitted to restrict the distance that the plate may travel when hit.



APPENDIX D1

Kennziffer

8201

Disziplin

IPSC-Flintenschießen Offene Klasse

1	Power Factor-Schwelle	520
2	Minimalschrotgewicht	nein
3	Minimalkaliber	20 gauge / 20 bore
4	Maximalgewicht der Flinte	nein
5	Minimalabzuggewicht	nein
6	Einschränkung des Verschlusstyps	nein
7	Magazinlängenbeschränkung	nein
8	Abnehmbare Magazine	erlaubt
9	Magazinkapazitätsbeschränkung	10 Patronen
10	Speedloader	erlaubt
11	Modifikation/Zusätze am Ladelöffel	erlaubt
12	Kompensator	erlaubt
13	Ports	erlaubt
14	Optische oder elektronische Visierung	erlaubt
15	Hitzeableitungen am Lauf	erlaubt
16	Max.abstand von Patrone oder Ladern vom Körper	50 mm
17	Maximalgesamtlänge der kompletten Flinte	keine Einschränkung
18	Modifikationen erlaubt	Ja
19	Nur Fabrikmodelle erlaubt (min. 100 Einheiten)	nein

Anmerkung für Open Divison:

20. Prototypen sind erlaubt

21 Maximalkaliber 12/76



APPENDIX D2

Kennziffer

8202

Disziplin

IPSC- Flintenschießen Modifizierte Klasse

1	Power Factor-Schwelle	520
2	Minimalschrotgewicht	nein
3	Minimalkaliber	20 gauge / 20 bore
4	Maximalgewicht der Flinte	nein
5	Minimalabzuggewicht	nein
6	Einschränkung des Verschlusstyps	nein
7	Magazinlängenbeschränkung	nein
8	Abnehmbare Magazine	nein
9	Magazinkapazitätsbeschränkung	10 Patronen
10	Speedloader	nein
11	Modifikation/Zusätze am Ladelöffel	erlaubt
12	Kompensator	erlaubt
13	Ports	erlaubt
14	Optische oder elektronische Visierung	nein
15	Hitzeableitungen am Lauf	erlaubt
16	Max.abstand von Patrone oder Ladern vom Körper	50 mm
17	Maximalgesamtlänge der kompletten Flinte	1320 mm
18	Modifikationen erlaubt (Einschränkungen s. unten)	ja
19	Nur Fabrikmodelle erlaubt (min. 100 Einheiten)	ja

Anmerkungen für Modified Divison:

20. Jede komplette von einer Fabrik hergestellte und der allgemeinen Öffentlichkeit zugängliche Flinte oder ihre Komponenten.
21. Modified Division beinhaltet eine Maximalgesamtlänge der Waffe. Die Waffe muss ungeladen und in ihrem Bereit-Zustand und mit angebrachten verlängerten Magazinrohren – wenn diese benutzt werden sollen – in eine rechteckige Box, die an einer Längsseite offen ist, passen. Das Innenmaß dieser Box muss 1320 mm lang sein (mit einer Toleranz von +1mm / -0mm). Die Flinte muss mit dem Lauf parallel zu der Längsseite in die Box gelegt werden.
22. Kaliberänderung vom Fabrikkaliber ist ausdrücklich nicht erlaubt.
23. Optische oder elektronische Visierungen sind ausdrücklich nicht erlaubt.
24. Das Porten von Läufen und/oder Kompensatoren sind ausdrücklich nicht erlaubt.
25. Externe Modifikationen, wie Gewichte, oder Einrichtungen zur Kontrolle oder Reduzierung des Hoch-/Rückschlags sind ausdrücklich



- nicht erlaubt, außer in Bezug auf rückschlagdämpfende Schaftabschlüsse, die am hinteren Schaftende der Flinte angebracht werden.
26. Modifikationen oder Anbringung von Zusätzen am Ladelöffel zum erleichtern des Ladevorgangs sind erlaubt. In der Modified Division dürfen diese Modifikationen oder Zusätze 75mm (3 inches) in der Länge nicht übersteigen, und sie dürfen nicht mehr als 32mm (1 ¼ inches) vom Standardrahmen der Flinte in irgendeiner Richtung abstehen.
27. Andere ausdrücklich erlaubte Modifikationen:
- Austausch offener Visierungen gegen eine andere offene Visierung. Diese werden als Zieleinrichtungen definiert, die sich keiner elektronischen Systeme oder Linsen bedienen.
 - Austausch von Sicherungshebeln. Beidseitige Sicherungen sind erlaubt.
 - Verlängerte Magazinrohre.
 - Austauschläufe.
 - Austausch des Hahns.
 - Austausch des Spannhebels.
 - Vergrößerung und/oder Abrundung des Auswurffensesters.
 - Vergrößerung und/oder Abrundung der Ladeöffnung.
 - Austausch von Vorderschaft und Hinterschaft. Hinterschäfte mit integriertem Pistolengriff sind zugelassen.
 - Checkern vom Rahmen, Schaft und Vorderschaft.
 - Kosmetische Verschönerungen, die keinen Wettbewerbsvorteil erbringen, wie Sondergriffe, Oberflächenveredelung etc.
 - Austausch der Druckplatte im Magazinrohr.
28. Interne Modifikationen zur Erhöhung von Präzision, Zuverlässigkeit und Funktion sind erlaubt, z.B. Austauschabzüge.
29. Der maximale Innenabstand von Patronen oder Ausrüstung vom Körper des entspannt dastehenden Teilnehmers darf 50mm nicht überschreiten. Der Range Master hat Entscheidungsspielraum.
30. Zusätzliche Patronenschlaufen oder Clips, insbesondere Side Saddles (Aufschübe mit Patronenaufnahmen) können am Hinterschaft, Vorderschaft, Verschlusskasten oder Riemen angebracht werden (sofern dadurch die Sicherheit nicht beeinträchtigt wird).

31 Maximalkaliber 12/76

APPENDIX D3

Kennziffer	Disziplin
8203	IPSC-Flintenschießen Standard Klasse
1	Power Factor-Schwelle 520
2	Minimalschrotgewicht nein
3	Minimalkaliber 20 gauge / 20 bore
4	Maximalgewicht der Flinte nein
5	Minimalabzuggewicht nein
6	Einschränkung des Verschlusstyps nein
7	Magazinelängenbeschränkung ja. siehe Anmerkung 29 unten
8	Abnehmbare Magazine nein
9	Magazinkapazitätsbeschränkung (Erst-ladung) max. 9 Patronen laden max. 8 Schuss im Fall von 8.1.1.2
10	Speedloader nein
11	Modifikation/Zusätze am Ladelöffel erlaubt, aber eingeschränkt, s. unten
12	Kompensator nein
13	Ports nein
14	Optische oder elektronische Visierung nein
15	Hitzeableitungen am Lauf erlaubt
16	Max.abstand von Patrone oder Ladem vom Körper 50 mm
17	Modifikationen erlaubt ja (Einschränkungen s. unten)
18	Nur Fabrikmodelle erlaubt ja (min. 100 Einheiten)

Anmerkungen zur Standard Division

19. Jede komplette von einer Fabrik hergestellte und der allgemeinen Öffentlichkeit zugängliche Flinte oder ihre Komponenten.
20. Prototypen sind ausdrücklich nicht erlaubt.
21. Kaliberänderung vom Fabrikkaliber ist ausdrücklich nicht erlaubt.
22. Optische oder elektronische Visierungen sind ausdrücklich nicht erlaubt.
23. Das Porten von Läufen und/oder Kompensatoren sind ausdrücklich nicht erlaubt.
24. Externe Modifikationen, wie Gewichte, oder Einrichtungen zur Kontrolle oder Reduzierung des Hoch-/Rückschlags sind ausdrücklich nicht erlaubt, außer in Bezug auf rückschlagdämpfende Schaftabschlüsse, die am hinteren Schaftende der Flinte angebracht werden.
25. Andere ausdrücklich erlaubte Modifikationen:



- 25.1. Austausch offener Visierungen gegen eine andere offene Visierung. Diese werden als Zieleinrichtungen definiert, die sich keiner elektronischen Systeme oder Linsen bedienen.
- 25.2. Austausch von Sicherungshebeln. Beidseitige Sicherungen sind erlaubt.
- 25.3. Zuführungsrampen anstatt des Carrier Release-Knopfes (Remington 1100 und 1187)
- 25.4. Verlängerte Magazinrohre (unter Voraussetzung von Anm. 29).
- 25.5. Austauschläufe.
- 25.6. Austausch des Hahns.
- 25.7. Austausch des Spannhebels.
- 25.8. Vergrößerung und/oder Abrundung des Auswurffens-
ters.
- 25.9. Vergrößerung und/oder Abrundung der Ladeöffnung.
- 25.10. Austausch von Vorderschaft und Hinterschaft. Hinterschäfte mit integriertem Pistolengriff sind zugelassen.
- 25.11. Checkern vom Rahmen, Schaft und Vorderschaft.
- 25.12. Kosmetische Verschönerungen, die keinen Wettbewerbsvorteil erbringen, wie Sondergriffe, Oberflächenveredelung etc.
- 25.13. Austausch der Druckplatte im Magazinrohr.
- 25.14. Interne Modifikationen zur Erhöhung von Präzision, Zuverlässigkeit und Funktion sind erlaubt, z.B. Austauschabzüge.
- 26. Der maximale Innenabstand von Patronen oder Ausrüstung vom Körper des entspannt dastehenden Teilnehmers darf 50mm nicht überschreiten. Der Range Master hat Entscheidungsspielraum.
- 27. Zusätzliche Patronenschlaufen oder Clips, insbesondere Side Saddles (Aufschübe mit Patronenaufnahmen) können am Hinterschaft, Vorderschaft, Verschlusskasten oder Riemen angebracht werden (sofern dadurch die Sicherheit nicht beeinträchtigt wird).
- 28. Die maximale Munitionskapazität der Waffe ist begrenzt und die Waffe hat ihre Kapazität überschritten, sobald sie zu irgendeiner Zeit mit 10 Stück 70mm (2 ¾ inches) Patronen geladen werden kann.

29 Maximalkaliber 12/76

APPENDIX D4

Kennziffer	Disziplin
8204	IPSC-Flintenschießen Standard Klasse Repetierflinte
1	Power Factor-Schwelle 520
2	Minimalschrotgewicht nein
3	Minimalkaliber 20 gauge / 20 bore
4	Maximalgewicht der Flinte nein
5	Minimalabzuggewicht nein
6	Nur manueller Repetierverschluss ja
7	Magazinlängenbeschränkung ja. siehe Anmerkung 29 unten
8	Abnehmbare Magazine nein
9	Magazinkapazitätsbeschränkung max. 9 Patronen laden
	(Erstladung) max. 8 Schuss im Fall von 8.1.1.2
10	Speedloader nein
11	Modifikation/Zusätze am Ladelöffel erlaubt, aber eingeschränkt, s. unten
12	Kompensator nein
13	Ports nein
14	Optische oder elektronische Visierung nein
15	Hitzeableitungen am Lauf erlaubt
16	Max.abstand von Patrone oder Lader vom Körper 50 mm
17	Modifikationen erlaubt ja
	(Einschränkungen s. unten)
18	Nur Fabrikmodelle erlaubt ja
	(min. 100 Einheiten)

Anmerkungen zur Standard Manual Divison (Repetierflinten)

19. Jede komplette von einer Fabrik hergestellte und der allgemeinen Öffentlichkeit zugängliche Flinte oder ihre Komponenten.
20. Prototypen sind ausdrücklich nicht erlaubt.
21. Kaliberänderung vom Fabrikkaliber ist ausdrücklich nicht erlaubt.
22. Optische oder elektronische Visierungen sind ausdrücklich nicht erlaubt.
23. Das Porten von Läufen und/oder Kompensatoren sind ausdrücklich nicht erlaubt.
24. Externe Modifikationen, wie Gewichte, oder Einrichtungen zur Kontrolle oder Reduzierung des Hoch-/Rückschlags sind ausdrücklich



nicht erlaubt, außer in Bezug auf rückschlagdämpfende Schaftabschlüsse, die am hinteren Schaftende der Flinte angebracht werden.

25. Andere ausdrücklich erlaubte Modifikationen:

- Austausch offener Visierungen gegen eine andere offene Visierung. Diese werden als Zieleinrichtungen definiert, die sich keiner elektronischen Systeme oder Linsen bedienen.
- Austausch von Sicherungshebeln. Beidseitige Sicherungen sind erlaubt.
- Zuführungsrampen anstatt des Carrier Release-Knopfes (Remington 1100 und 1187)
- Verlängerte Magazinrohre (unter Voraussetzung von Anm. 29).
- Austauschläufe.
- Austausch des Hahns.
- Austausch des Verschlusslösehebels.
- Vergrößerung und/oder Abrundung des Auswurffensers.
- Vergrößerung und/oder Abrundung der Ladeöffnung.
- Austausch von Vorderschaft und Hinterschaft. Hinterschäfte mit integriertem Pistolengriff sind zugelassen.
- Checkern vom Rahmen, Schaft und Vorderschaft.
- Kosmetische Verschönerungen, die keinen Wettbewerbsvorteil erbringen, wie Sondergriffe, Oberflächenveredelung etc.
- Austausch der Druckplatte im Magazinrohr.

26. Interne Modifikationen zur Erhöhung von Präzision, Zuverlässigkeit und Funktion sind erlaubt, z.B. Austauschabzugsmechanismus.

27. Der maximale Innenabstand von Patronen oder Ausrüstung vom Körper des entspannt dastehenden Teilnehmers darf 50mm nicht überschreiten. Der Range Master hat Entscheidungsspielraum.

28. Zusätzliche Patronenschlaufen oder Clips, insbesondere Side Saddles (Aufschübe mit Patronenaufnahmen) können am Hinterschaft, Vorderschaft, Verschlusskasten oder Riemen angebracht werden (sofern dadurch die Sicherheit nicht beeinträchtigt wird).

29. Die maximale Munitionskapazität der Waffe ist begrenzt und die Waffe hat ihre Kapazität überschritten, sobald sie zu irgendeiner Zeit mit 10 Stück 70mm (2 ¾ inches) Patronen geladen werden kann.

30 Maximalkaliber 12/76

APPENDIX D5

Munition / Patronentypen		
1	Power Factor mindestens	520
2	Minimum Schrotgewicht	nein
3	Minimalkaliber	20 gauge / 20 bore
4	Länge (s. Fußnote 14 unten)	keine Beschränkung
5	Nur Fabrikmunition	nein, Eigenladungen sind erlaubt
6	Bleischrot	erlaubt, falls mit lokalen Umweltschutzbestimmungen vereinbar
7	Wismutschrot	erlaubt
8	Tungsten(Wolfram)-basierte Schrote	nur bei Papierzielen erlaubt, nicht bei Metallzielen
9	Stahlschrot	nur bei Papierzielen erlaubt, nicht bei Metallzielen
10	panzerbrechend	verboten
11	Brandmunition	verboten
12	Leuchtschrotmunition	verboten
13	Schrotbeutel/Pfropfen	Ein Matchorganisator kann aus Umweltgründen nur abbaubare Schrotbeutel/Pfropfen zulassen, aber solch eine Anforderung muss vor dem Matchtermin bekannt gegeben werden

14. Es besteht keine Begrenzung bezüglich der Patronenlänge. Eine nominale Patronengröße wird in Fußnote 29 bei der Standard und Standard Manual Division nur angeführt, um eine Definition des Magazingröße zu ermöglichen. Das soll aber keineswegs Kriterien für die Länge von im Match einsetzbaren Patronen setzen.

16. Verschiedene Flinten-Munitionstypen können von Matchorganisatoren zur vorgeschriebenen Benutzung in bestimmten Parcours gefordert werden (z.B. beim Beschuss von Papier-/Pappzielen, oder spezielle Parcours nur für Slugs

17. Der Einsatz jeglicher Munitionstypen ist immer von den lokalen oder regionalen gesetzlichen Anforderungen abhängig, und der Einsatz von soliden Slugs sollte mit besonderer Sorgfalt behandelt werden.

18. Matchorganisatoren können den Einsatz von Buckshot auf bestimmte festgelegte Größen begrenzen oder auf eine Maximalzahl von Schroten pro Patrone, z.B. besonders dann, wenn Papier-/Pappziele beschossen werden und das Abkleben dieser Scheiben

bei bestimmten Buckshot-Typen unmöglich wird. Es sollte jedoch beachtet werden, dass es für Kaliber 20 und Kaliber 16 extrem schwierig ist, andere als 1 Buck, 2 Buck oder 3 Buck zu bekommen und diese mit zwischen 12 und 20 Schrotten angeboten werden. Es ist daher zulässig, bei Kaliber 12, Kaliber 16 und Kaliber 20 bei Beschuss von Papierzielen besondere Kriterien bezüglich der Maximalzahl von Schrotten pro Patrone anzulegen. Bei Kaliber 12 ist die empfohlene akzeptable Maximalgröße zum Beschuss von Papierzielen (um das Abkleben zu erleichtern) OO Buck mit 9 Schrotten pro Patrone.

19. Der Match Director und/oder Range Master kann aus Sicherheitsgründen die zu benutzende Munition auf bestimmte Maximalschrotgrößen oder bestimmte Typen einschränken. Solche Anforderungen müssen aber immer vor dem Matchtermin bekannt gegeben werden.

20. Es gibt keine Bestimmung, die den Einsatz aller Patronentypen in einem einzelnen Match fordert.

Vogelschrot

Treffer mit Vogelschrot auf Papierscheiben zählen nicht zur Wertung

Akzeptable Vogelschrot-Größen

Bei Betrachtung von USA Vogelschrot-Größen als nominaler Richtlinie sind Vogelschrot-Größen von 4 bis 9 akzeptabel.

Lokale Equivalente zu diesen Größen sind auch akzeptabel, z.B. in UK Schrotgrößen 3 bis 9.

Schrotdurchmesser von 3.3mm bis 2.0mm (.13 inches bis .08 inches) sind alle akzeptabel.

Buckshot

Akzeptable Buckshot-Größen (aber unter Beachtung obiger Fußnote)

Amerika Patrone	UK	Inches	Metrisch	Übliche	Schrotzahl	pro Patrone
Kaliber 12 nominal						
000 Buck	LG	.36ins	9.1mm	6 – 8		
00 Buck		SG	.33ins	8.4mm	9 – 12	
0 Buck			.32ins	8.1mm	12	
1 Buck	SpecSG		.30ins	7.6mm	12-16	
2 Buck			.27ins	6.9mm	18	
3 Buck			.25ins	6.4mm	20	
4 Buck	SSG		.24ins	6.1mm	27	



Slug

Jede Art von Slug, die nicht im Widerspruch zu irgendeiner Regel dieses Regelbuches steht, ist akzeptabel. Dies unterliegt allerdings jeglichen rechtlichen lokalen Anforderungen.

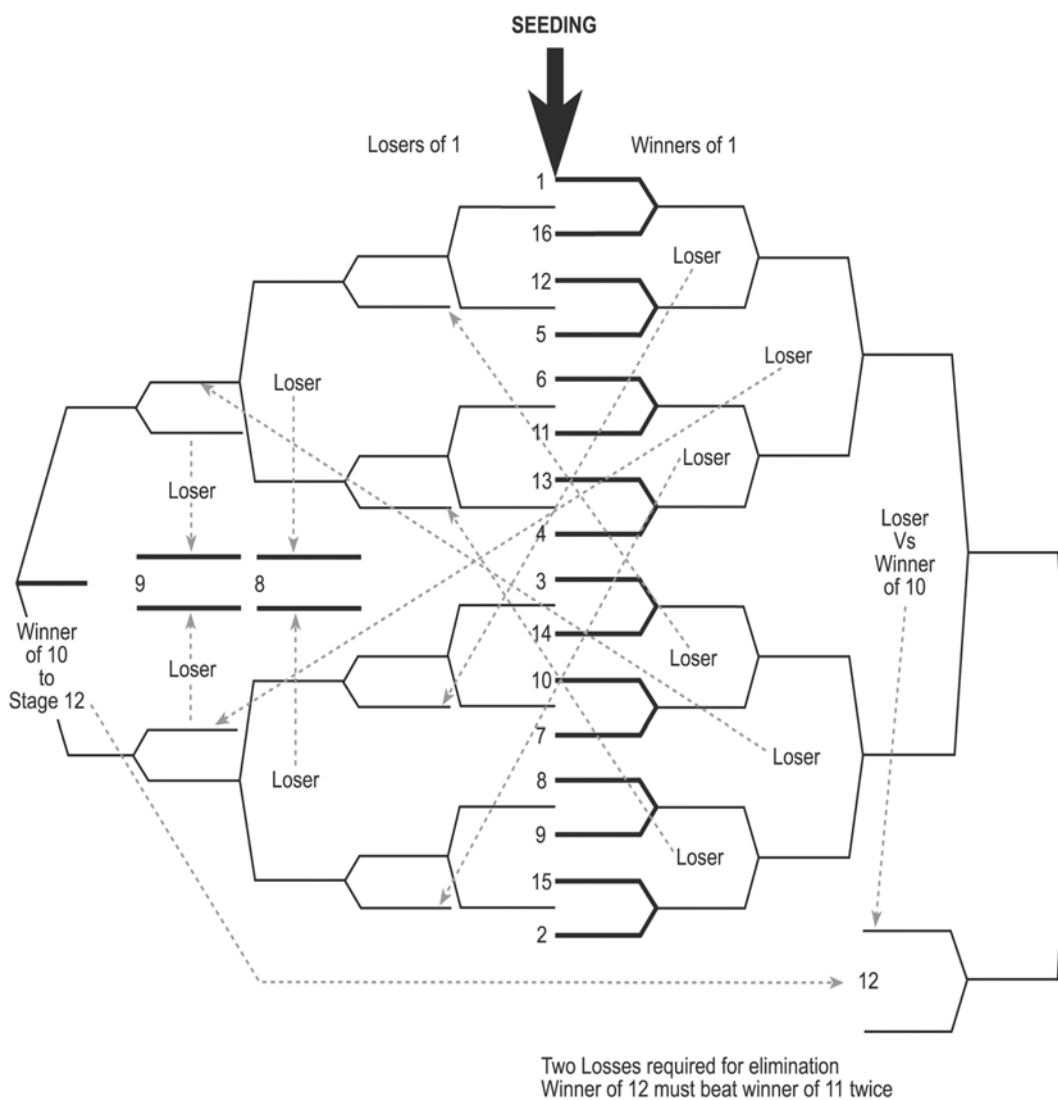
Es sollte bedacht werden, dass sich bei Kaliber 20 mit einem ein Slug-Gewicht von 5/8 Ounce der minimale Power Factor nicht erreichen lässt. Slugs mit 3/4 Ounce Gewicht und 1600 fps sind erhältlich und erreichen den Factor.



APPENDIX E1

"J" Ladder for 16 Competitors

10 7 5 4 (Timed) 2 (Timed) 3 6 11 13



2nd. Loser No.13
3rd. Loser No.12
4th. Loser No.10
5th. Winner No.9
6th. Loser No.9
7th. Winner No.8
8th. Loser No.8

9th. - 12th Losers No.4 by time
13th. - 16th Losers No.2 by time

APPENDIX E2

"J" Ladder for 8 Competitors

