



# IPSC-Flintenschießen

Ausgabe Januar 2018

Kennziffer	Disziplin
8201	IPSC-Flintenschießen Open Division (siehe Appendix D)
8202	IPSC-Flintenschießen Modifizierte Division (siehe Appendix D)
8203	IPSC-Flintenschießen Standard Division (siehe Appendix D)
8204	IPSC-Flintenschießen Standard Division Repetierer (siehe Appendix D)

## 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.

Die Akronyme *sIPSC%oDVC%* und *sROA*, das IPSC *sSchild-Logo%* Der Name *sInternational Range Officers Association%* das *IROA-Logo* und das Motto *sDiligentia, Vis, Celeritas%* sind sämtlich in Bezug auf den Schießsport registrierte Trademarks der International Practical Shooting Confederation.

Einzelpersonen, Organisationen und anderen Körperschaften, die nicht der IPSC (oder einer ihrer Mitgliedsregionen) angeschlossen sind, ist es nicht erlaubt, die oben genannten Dinge ohne vorherige schriftliche Erlaubnis durch den IPSC Präsidenten (oder den jeweiligen Regional Director, was immer zutreffend ist) zu verwenden.

## Kapitel 1 **É** 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* (*‰VC*) 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, in Kurzwaffen- und Flintenmatches, Ziele immer zu beschießen, *‰wie* und *‰wann* sie sichtbar werden. Schießübungen dürfen nach dem Startsignal . außer in den unten genannten Fällen - keine vorgeschriebenen Magazinwechsel, Schießpositionen und -orte 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. (s. Abschnitt 1.2)
  - 1.1.5.2 Short Courses und Classifier (Einstufungswettbewerbe) dürfen vorgeschriebene Nachladevorgänge enthalten und bestimmte Schießpositionen, -orte und/oder Anschlagsarten vorgeben. Wenn ein Magazinwechsel vorgeschrieben wird, muss dieser abgeschlossen werden, nachdem der Teilnehmer sein erstes Ziel beschießt und bevor er sein letztes Ziel beschießt. Verstöße dagegen werden mit einem Ablauffehler bestraft.

- 1.1.5.3 Short Courses und Classifier dürfen vorschreiben, dass zum Schießen nur die schwache Schulter benutzt wird.
- 1.1.5.4 Wenn eine schriftliche Parcoursbeschreibung vorsieht, dass ein Teilnehmer ein Objekt während der Übung tragen, festhalten oder ergreifen muss, findet Regel 10.2.2 Anwendung.
- 1.1.5.5 Parcoursdesigner können dem Teilnehmer die Freiheit einräumen, das Startsignal irgendwo innerhalb einer klar abgegrenzten Schießzone zu erwarten.
- 1.1.6 Schwierigkeitsgrade - IPSC-Schießwettbewerbe haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Keine Schießanforderung kann als zu schwierig abgelehnt werden. Dies gilt nicht für die Anforderungen neben dem eigentlichen Schießen, welche dem Unterschied in Größe und Körperbau der Teilnehmer in fairer Weise Rechnung tragen sollten.
- 1.1.7 Herausforderung - IPSC Wettbewerbe berücksichtigen die Herausforderung bei der Benutzung von Schusswaffen mit vollen Gebrauchsladungen im dynamischen Schießen. Es muss immer ein Mindestimpuls Anwendung finden, dessen Einhaltung 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 (Deutschüsse)*
- 3. Parcours so aufzubauen, dass*
  - a) das Schießen aus Deckungen erfolgt,*
  - 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 aufgestellt werden, deren Verwendung und deren Position, bei beweglichen Zielen deren Auslösemechanismus und die Position ihres Erscheinens dem Teilnehmer nicht vor Absolvierung der Übung bekannt gegeben wurde.*

*Zuwiderhandlung gegen die Nr. 1. und 2. führen beim ersten Mal zu einer Verwarnung und im Wiederholungsfall zu einer Matchdisqualifikation des Wettbewerbers.*

*Zuwiderhandlung gegen die Nr. 3 führen zu einer Aberkennung der Matchsanktionierung und zu einer sechsmonatigen Sperre für den Verantwortlichen der Veranstaltung. Im Wiederholungsfall kann ein Verbandsausschluss 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 fordern und sind auf maximal 12 Wertungstreffer beschränkt.
- 1.2.1.2 "Medium Courses" (Mittlere Parcours) dürfen nicht mehr als 16 Schuss fordern und sind auf maximal 24 Wertungstreffer beschränkt. Parcoursdesign und -aufbau dürfen nicht verlangen, dass von einer einzelnen Schieß- oder Sichtposition mehr als 8 Schuss abzugeben sind.
- 1.2.1.3 "Long Courses" (Lange Parcours) dürfen nicht mehr als 28 Schuss verlangen und sind auf ein Maximum von 32 Wertungstreffern begrenzt. Parcoursdesign und -aufbau dürfen nicht verlangen, dass von einer einzelnen Schieß- oder Sichtposition mehr als 8 Schuss abzugeben sind. Eine 24 oder mehr Schuss erfordernde Übung darf keine entladene Waffe als Startzustand vorschreiben.
- 1.2.1.4 Das zulässige Gleichgewicht für einen sanktionierten IPSC-Wettbewerb ist ein Verhältnis von 3 Short Courses zu 2 Medium Courses zu 1 Long Course (s. Ratio Chart im Appendix A4).
- 1.2.1.5 Es sollen nicht mehr als 25% der Parcours die Bereitzustände nach Punkt 8.1.1.2 und 8.1.1.3 vorschreiben.

### 1.2.2 Spezialparcours:

- 1.2.2.1 "Classifiers" (Einstufungsübungen) . Parcours, die vom Regional Direktor 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
- 1.2.2.2 %Shoot-Off+ ein unabhängig von einem Match abgehaltener Wettkampf. Zwei dafür qualifizierte Teilnehmer beschießen dabei zwei identische und an einander angrenzende Zielgruppen in einem Ausscheidungskampf(s. Appendix A3). Jede Zielgruppe darf nicht mehr als 8 Schuss verlangen, und jedem Teilnehmer kann ein Magazinwechsel zwischen dem Beschuss seines ersten und letzten Zieles vorgeschrieben werden.

## 1.3 IPSC Sanktionierung

- 1.3.1 Matchorganisatoren, die eine Sanktionierung durch die IPSC erhalten 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 dürfen nicht als IPSC-sanktionierte Wettbewerbe veröffentlicht oder angekündigt werden.

- 1.3.2 Ziellanordnungen und . darstellungen oder Requisiten/Aufbauten in an die IPSC eingereichten Parcours, die die IPSC als unlogisch oder nicht praktisch erachtet, werden nicht genehmigt (s. aktuelle Version des Target Array Handbook).
- 1.3.3 Der IPSC-Präsident, sein Beauftragter oder ein Vertreter des Weltverbandes können (in dieser Reihenfolge) einem Wettbewerb die Sanktionierung aberkennen, sofern - nach seiner Einschätzung - ein Match oder ein Teil desselben
  - 1.3.3.1 dem Zweck oder dem Geist der Prinzipien der Parcoursgestaltung widerspricht oder
  - 1.3.3.2 in signifikanter Abweichung vom sanktionierten Design aufgebaut wurde oder
  - 1.3.3.3 eine der gültigen IPSC-Regeln bricht oder
  - 1.3.3.4 geeignet ist, den IPSC- Schießsport in Misskredit zu bringen oder
  - 1.3.3.5 wenn die Bestimmungen der Regel 6.5.1.1 nicht beachtet wurden.
- 1.3.4 Anforderungen und Empfehlungen zur Level-Einstufung von IPSC-Schießveranstaltungen sind im Appendix A1 geregelt.

## Kapitel 2 É Stand- und Parcoursaufbau

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 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. Wenn nicht abweichend festgelegt, beträgt der grundsätzliche maximale Mündungswinkel 90 Grad in alle Richtungen, und zwar bezogen auf die direkt mittig in Hauptkugelfangrichtung deutende Frontseite des Teilnehmers. Verstöße dagegen werden nach Regel 10.5.2 geahndet.
- 2.1.2.1 Nach Weisung und Abnahme durch den Regional Director können stand- oder schießanlagenspezifische Mündungswinkel (reduziert oder erweitert) zugelassen werden. Verstöße dagegen werden nach Regel 10.5.2 geahndet. Genaue Angaben über die entsprechenden Winkel und jegliche Voraussetzungen (z.B. der reduzierte vertikale Mündungswinkel gilt nur, sofern sich gleichzeitig der Finger im Abzugsbügel befindet) müssen vor dem Match veröffentlicht und in den schriftlichen Stage-Briefings (s. dazu auch 2.3) enthalten sein.
- 2.1.3 Mindestentfernungen . Immer, wenn Metallziele oder Metall Hard Cover in einem Parcours Verwendung finden, gelten bei Beschuss Mindestentfernungen zu diesen. Soweit möglich sollte das durch physische Barrieren geschehen. Werden Fault Lines benutzt, um die Annäherung an Metallziele zu begrenzen, müssen diese weiter zurückgesetzt werden, so dass ein Teilnehmer die Linie unbeabsichtigt übertreten kann und sich immer noch außerhalb der Mindestentfernung (s. Regel 10.4.7) befindet. Es sollte auch auf im Schussfeld befindliche Metallteile an Standaufbauten geachtet werden.
- 2.1.3.1 Mindestabstand für Schrot. Die Mindestentfernung beträgt **5 Meter**. Fault Lines müssen mindestens **6 Meter** vom Ziel oder Metall- Hard Cover platziert werden.

- 2.1.3.2 Mindestabstand für Slugbeschuss . Die Mindestentfernung beträgt 40 Meter. Fault Lines müssen mindestens 41 Meter vor dem Ziel oder Metall-Hard Cover 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. Matchfunktionäre können jederzeit 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. Shoot-Off), müssen freien Abstand von mindestens 3 Metern 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 Aufstellungsort und -untergrund so vorbereitet ist, dass er einen gleichmäßigen Betrieb während des Wettkampfs gewährleistet:
- 2.1.8.4 Statische Ziele (d.h., solche, die nicht aktiviert werden) dürfen in keinem größeren Winkel als 90 Grad zur Senkrechten am Scheibenträger angebracht werden.
- 2.1.9 Seitenwälle - 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 Abschnitt 10.6).
- 2.1.10 Einige Arten von Slugmunition haben sich abtrennende Pfropfen, und bei Buckshot-Patronen lösen sich die Pfropfen von den Kugelgeschossen. In Kenntnis dessen sollten Papierscheiben entweder verstärkt sein (z.B. mit Sperrholz oder einem anderen Material von angemessener Stärke) oder in größerer Entfernung aufgestellt werden. Bei Buckshot werden 10 Meter empfohlen, damit solche Pfropfen die Papierziele nicht durchschlagen.
- 2.1.11 Birdshot-Munition auf Papierscheiben - Ein Teilnehmer darf nie gezwungen sein, Papierziele mit Vogelschrot zu beschießen.
- 2.1.12 Erlaubte Munition . Für jeden Parcours muss ein einziger zulässiger Munitionstyp, z.B. Birdshot, Buckshot oder Slug, benannt werden.

## 2.2 Parcoursaufbaukriterien

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

- 2.2.1 Fault Lines (Annäherungsbegrenzungslinien) - Vorzugsweise soll der Teilnehmer in seinen Bewegungsmöglichkeiten durch konkrete Barrieren beschränkt werden. Der Einsatz von Fault Lines ist aber wie folgt erlaubt:
- 2.2.1.1 Um eine unsichere oder unvernünftige Bewegung des Wettbewerbers in Richtung auf oder von den Zielen weg zu verhindern,
- 2.2.1.2 um den Einsatz physischer Barrieren zu simulieren,
- 2.2.1.3 um die Abgrenzung allgemeiner Schießareale oder Teilen davon zu definieren.
- 2.2.1.4 Fault Lines müssen fest am Untergrund verankert sein, sie müssen mindestens 2cm über die Bodenoberfläche herausragen, sollten aus Holz oder anderen festen Materialien bestehen und sollten in allen Parcours eines Matches eine einheitliche Farbe, vorzugsweise rot, haben. Außer, wenn sie ununterbrochen eingesetzt die Grenzen eines allgemeinen Schießareals definieren, müssen Fault Lines mindestens 1,5 m lang sein, wobei sie in ihrer Ausdehnung als unendlich gelten.



2.2.1.5 Wenn ein Parcours einen deutlich durch Fault Lines markierten Bewegungsbereich und/oder eine klar ausgewiesene Schießzone hat, erhält ein Teilnehmer, der eine Abkürzung nimmt, indem er außerhalb des Bewegungsbereichs oder der Schießzone auf den Boden tritt, einen Ablauffehler pro nach Beginn des Abkürzungsvorgangs abgegebenem Schuss. Eine Abkürzung liegt dabei vor wenn das Zurücktreten über eine Fault Line an einer anderen Stelle erfolgt als zuvor die Übertretung der Fault Line.

2.2.2 (nicht anwendbar)

2.2.3 Barrieren . Barrieren müssen 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 Ziele 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 Fault Lines auf Sichtblenden zu verzichten, um dem Eindruck von Einhausungen von Zielen entgegenzuwirken.*

Außer in Verbindung mit Schießplattformen o.ä., gelten Sichtblenden von wenigstens 1,8m Höhe als nach oben unendlich in ihrer Ausdehnung (s. auch Regel 10.2.11).

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 weiß-rotem Plastikband gegen ein 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 Spezifikationen: z.B. grünes Polyethylengewebe mit einer Maschenweite von mindestens 5x5mm (vergleichbar der Schattiermatte Nr.9021 der Firma Wunderlich) 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, oder so geführt werden, dass sie das Hervortreten des Schützen aus dem Bereich der Sichtblenden nicht verhindern, so dass nicht der Eindruck des Schießens aus Deckungen hervorgerufen werden kann.*

*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 Feste Tunnel sind verboten

2.2.5 %Cooper+Tunnel sind verboten

2.2.6 Parcoursaufbauten - Bei Aufbauten, die als Hilfe für sich bewegende Teilnehmer oder als Auflage beim Beschießen von Zielen gedacht sind, muss beim Bau zuerst an die Sicherheit der Wettbewerber und der Offiziellen gedacht werden. Es sind Vorkehrungen zu treffen, dass die Matchoffiziellen die Handlungen der Wettbewerber jederzeit überwachen und kontrollieren können. Die Aufbauten müssen so stark sein, dass sie die Benutzung durch alle Teilnehmer einer Veranstaltung aushalten.

2.2.7 Schießöffnungen: müssen in einer für die meisten Teilnehmer erreichbaren Höhe angebracht sein bei gleichzeitiger Verfügbarkeit einer belastbaren Plattform, die andere auf Verlangen ohne Strafe benutzen können.

### **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 Veränderungen durch Handlungen eines Wettbewerbers verursacht wurden, so soll dieser Wettbewerber den Parcours in der veränderten Form wiederholen, wobei Regel 2.3.4.1 zu beachten ist, 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 Regelwerks - es ablehnt, ein Reshoot 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.
- 2.3.4.1 Einem Teilnehmer, der in einem später gestrichenen Parcours disqualifiziert wurde, kann Wiedereinsetzung gewährt werden, falls die höchste vom Teilnehmer gesuchte Widerspruchsinstanz (d.h. der Range Master oder das Wettkampfgericht) zu der Entscheidung kommt, dass die Disqualifikation in direktem Zusammenhang mit dem Streichungsgrund dieses Parcours stand.
- 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 dieselbe Zeit angebracht bleiben, bis die Anordnung durch den Range Master widerrufen wird.
- 2.3.6 Wenn der Range Master (in Abstimmung mit dem Match Director) befindet, dass klimatische Verhältnisse die Sicherheit und/oder den Matchablauf beeinflussen oder beeinflussen könnten, kann er alle Schießaktivitäten so lange einstellen lassen, bis er den Befehl zur Wiederaufnahme des Schießens gibt.
- 2.4 Sicherheitszonen (Safety Areas)**
- 2.4.1 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.
- 2.4.2 In Sicherheitszonen muss sich ein Tisch befinden und die sichere Richtung und deren Begrenzung klar erkenntlich sein. Falls es einen Kugelfang und/oder Seitenwälle gibt, müssen diese aus Materialien bestehen, die geeignet sind, abgefeuerte Geschosse zurückzuhalten. Sicherheitszonen bei Tournaments und Langwaffenmatches müssen eine genügende Anzahl von Waffenständern - in unmittelbarer Nähe aber nicht innerhalb - zum sicheren Abstellen von Büchsen und Flinten mit der Mündung nach oben vorhalten,
- 2.4.3 Den Wettbewerbern ist die unbeaufsichtigte Nutzung der Sicherheitszonen in nachstehender Weise gestattet, vorausgesetzt, sie bleiben innerhalb der Begrenzungen und die Waffe zeigt in eine sichere Richtung. Verstöße dagegen werden mit Disqualifikation geahndet (s. 10.5.1)
- 2.4.3.1 zum Ein- und Auspacken sowie Holstern ungeladener Schusswaffen,



- 2.4.3.2 für Ziehübungen, dem Leerabschlagen und dem Wiederholstern ungeladener Schusswaffen.
- 2.4.3.3 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.
- 2.4.4 Unter keinen Umständen darf in der Sicherheitszone mit Übungspatronen (Dummy Ammunition) oder scharfen Patronen hantiert werden, unabhängig davon, ob diese lose oder verpackt sind oder sich in Magazinen oder Speedloadern befinden (siehe Abschnitt 10.5.12).

## **2.5 Probe- / Einschießstand**

- 2.5.1 Wenn in einem Match vorhanden, muss solch ein Stand unter Aufsicht und Kontrolle eines Range Officers geführt werden.
- 2.5.2 Teilnehmer dürfen die Funktion ihrer Waffen und Munition unter Beachtung aller existierenden Sicherheitsregeln und unter den vom Range Officer bestimmten Zeitlimits oder sonstiger Einschränkungen testen
- 2.5.3 Bei Level III oder höheren Tournaments und Langwaffenmatches, sollten zugelassene IPSC Papier-oder Metallziele (wenn möglich mit elektronischer Trefferanzeige oder selbstaufstellend) zur Benutzung durch die Teilnehmer zur Verfügung stehen, um beim Einschießen ihrer Waffen im Rahmen der in Appendix C3 aufgeführten Vorgaben zu helfen.

## **2.6 Ausstellungs- und Verkaufsbereiche**

- 2.6.1 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 anderer unter ihrer Aufsicht stehenden Dinge, und sie haben dafür zu sorgen, dass sie in einer Weise ausgestellt werden, die niemand gefährdet. Komplette Waffen müssen vor Ausstellung deaktiviert werden.
- 2.6.2 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.
- 2.6.3 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.



## 2.7 Hygienebereiche

2.7.1 Eine ausreichende Anzahl von Hygienebereichen mit Artikeln und Gelegenheit zum Händewaschen sollte in unmittelbarer Nähe von Toiletten und im Eingangsbereich der Bewirtungsräumlichkeiten verfügbar sein.

## Kapitel 3 - Parcoursinformation

### 3.1. Allgemeine Bestimmungen

Der Wettbewerber ist in jedem Fall verantwortlich für die sichere Erfüllung der Parcoursanforderungen, jedoch kann dies vernünftigerweise nur nach Verlesung und physischen Demonstration 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 Regional Direktor 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 bekannt gegeben werden. Die Übungsanweisungen werden in der schriftlichen Parcoursbeschreibung (Briefing) bekannt gegeben.

### 3.2 Schriftliche Parcoursbeschreibungen (Briefings)

- 3.2.1 Vor Beginn der Veranstaltung muss eine vom Range Master abgenommene schriftliche Parcoursbeschreibung nach Maßgabe dieses Regelwerks 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:

- Ziele (Art, Anzahl und Position)
- Anzahl der zu wertenden Schüsse (nur als Anhaltspunkt)
- Anzahl der Wertungstreffer pro Papierziel
- Munitionsart
- Der Zustand der Flinte beim Start
- Startposition
- Beginn der Zeitnahme: akustisches oder optisches Signal
- Ablauf

- 3.2.2 Der zuständige Range Officer muss die schriftliche Parcoursbeschreibung jeder Squad Wort für Wort vorlesen. Der Range Officer darf die akzeptable Startposition und den Zustand der Waffe beim Start visuell demonstrieren.
- 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 Rechtsprechung einzuhalten. Jegliche selbstgewählte Regeln, die diesem Regelwerk nicht entsprechen, dürfen bei IPSC-Matches nicht ohne die ausdrückliche Zustimmung des Regional Direktors und des IPSC Executive Councils Anwendung finden.

## Kapitel 4 - Standeinrichtung (Range Equipment)

### 4.1 Ziele - Allgemeine Prinzipien

4.1.1 Nur von der IPSC Assembly genehmigte Ziele, die vollständig den Spezifikationen der Anhänge B und C entsprechen, dürfen bei IPSC Kurzwaffenwettbewerben Verwendung finden (s. Abschnitt 9.4).

4.1.1.1 Wenn innerhalb eines Matches ein oder mehrere Ziele nicht exakt den aufgeführten Spezifikationen entsprechen, und wenn Ersatzziele mit korrekten Spezifikationen nicht verfügbar sind, muss der Range Master entscheiden, ob die Abweichung im Rahmen des Matches akzeptabel ist und ob - bzw. welche - Bestimmungen von Abschnitt 2.3 Anwendung finden. In jedem Fall bezieht sich die Entscheidung des Range Masters nur auf das laufende Match und gilt nicht als Präzedenz für weitere, am selben Ort abzuhaltende Matches oder bezüglich eines nachfolgenden Einsatzes der betreffenden Ziele in einem anderen Match.

4.1.2 Wertungsziele müssen bei allen IPSC Wettbewerben einfarbig und wie im Folgenden beschrieben sein:

4.1.2.1 Der Wertungsbereich von IPSC Target und Mini Target muss kartonfarben sein, es sei denn, der Range Master entscheidet, dass ein zu geringer Kontrast zu Umgebung oder Hintergrund den Einsatz einer abweichenden Farbe nötig macht.

4.1.2.2 Die gesamte Frontseite von Metallwertungszielen muss einfarbig, vorzugsweise weiß, gestrichen oder ohne Anstrich sein.

4.1.3 Strafziele müssen während eines gesamten Matches oder Tournaments mit einem auffälligen ~~s~~markiert oder einfarbig in einer von der Farbe der Wertungsziele unterschiedlichen Farbe gehalten sein. Papier- und Metallstrafziele dürfen in einem Match oder Tournament von verschiedener Farbe sein unter der Voraussetzung, dass die gewählte Farbe während des gesamten Matches oder Tournaments für alle Strafziele aus demselben Material gilt (d.h. wenn Strafscheiben gelb sind, müssen sie im gesamten Match oder Tournament gelb 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 ~~te~~ (Hard Cover) Abdeckung gelten. Wann immer es möglich ist, soll eine solche ~~te~~ Abdeckung nicht simuliert werden, sondern tatsächlich aus undurchdringlichem Material bestehen (s. Regel 2.1.3). Ganze Papierziele dürfen nicht ausschließlich als Hard Cover benutzt werden

4.1.5 Das Aufteilen eines einzelnen intakten Zieles mittels Abdeckband, Farbe o.ä., und/oder durch Anbringen eines Mini Targets auf einer Vollscheibe, damit dieses zwei oder mehrere Ziele darstellt, ist unzulässig.



4.1.6 Nur IPSC-Ziele und mechanisch oder elektrisch betriebene Einrichtungen können zur Aktivierung beweglicher Ziele verwendet werden.

#### 4.2 Zugelassene IPSC-Flintenscheiben - Papier

4.2.1 Es gibt fünf Arten von Papierscheiben, die zur Verwendung in IPSC Langwaffenmatches zugelassen sind (siehe Appendix B). Das IPSC Mini Target ist dazu gedacht, große IPSC Targets zu simulieren, die in größeren Entfernungen aufgestellt sind. Die beiden Größen dürfen zusammen in einer Ziellanordnung eingesetzt werden unter der Voraussetzung, dass alle Mini Targets mindestens 2m hinter dem am weitesten entfernten vollen IPSC Target dieser Ziellanordnung aufgestellt werden (d.h. wenn das entfernteste IPSC Target 15m in Richtung Kugelfang steht, muss das nächstgelegene Mini Target in der Ziellanordnung mindestens bei 17m in Kugelfangrichtung stehen)

4.2.1.1 Das Universal Target, sowie das A4/A und das A3/B Target dürfen zusammen mit anderen Papiertargets im selben Parcours eingesetzt werden

4.2.2 Auf den Papierscheiben müssen die Wertungslinien und Scheibenbegrenzungslinien von 0,5cm (0,3cm für Mini Targets) deutlich auf der Frontseite angebracht sein. Jedoch sollten diese Wertungs- und Scheibenbegrenzungslinien jenseits einer Distanz von 10m 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 Strafscheiben mit einer gezeichneten oder geklebten Nichtwertungslinie von 0,5cm (0,3cm für Mini Targets) versehen werden.

4.2.3 Wenn die Wertungszone einer Papierscheibe teilweise verdeckt sein soll, müssen die Parcoursgestalter %este+Abdeckung (Hard Cover) in der folgenden Weise simulieren:

4.2.3.1 Durch tatsächliches Abdecken eines Teils der Scheibe (s. Regel 4.1.4.1), oder

4.2.3.2 Durch das konkrete Abschneiden von Scheibenteilen von einer Kante zur anderen, wobei der abgeschnittene Teil dann als durch %este+Abdeckung verborgen gilt. Solche Scheiben müssen mit einer (non-scoring) Begrenzungslinie 0,5 cm (Mini Targets 0,3 cm) versehen werden, die sich über die gesamte Länge der angeschnittenen Wertungszone erstreckt. (s. Regel 4.2.2), oder

4.2.3.3 Durch das Einfärben oder Abkleben eines Teils der Scheibe mit einer klar definierten Begrenzung in einer einheitlichen und optisch kontrastierenden Farbe, um so die %este+Abdeckung zu simulieren.

4.2.3.4 Wenn Papierziele teilweise verdeckt, physisch geschnitten, gefärbt und/oder mit Abdeckband versehen werden, muss wenigstens ein Teil aller Wertungszonen sichtbar bleiben.

4.2.4 Eine %este+ Abdeckung (und überlappende Strafscheiben) darf die A-Zone Wertungszone einer teilweise verdeckten Papierscheibe nicht vollständig verdecken.

### 4.3 Zugelassene IPSC-Flintenziele - Metall

#### 4.3.1 Allgemeine Regeln:

4.3.1.1 Metallwertungsziele und . strafziele, die sich auf ihre Schmalseite oder schräg seitlich wegdrehen können, wenn sie getroffen werden, sind ausdrücklich verboten. Ihre Benutzung kann zum Entzug der IPSC Sanktionierung führen.

4.3.1.2 Wenn nach Meinung des Range Officers ein Metallwertungs- oder . strafziel deshalb gefallen ist, weil der sie tragende Unterbau getroffen wurde oder aufgrund eines anderen zufälligen Ereignisses (z.B. Windeinwirkung, Querschläger, nur Treffer durch den Becher einer Flintenpatrone), wird das als Versagen der Standtechnik angesehen (s. Regel 4.6.1).

4.3.1.3 Metallwertungsziele und . strafziele haben keine Wertungsbegrenzungslinie (non-scoring border)

4.3.1.4 Metallwertungsziele müssen zur Wertung so beschossen werden, dass sie umfallen oder eine automatische Anzeige auslösen.

#### 4.3.2 IPSC Popper

4.3.2.1 IPSC Popper und IPSC Mini Popper sind beide zugelassene Metallziele, die zur Berücksichtigung der Kraft konstruiert sind und wie in Appendix C1 spezifiziert kalibriert werden müssen.

4.3.2.2 IPSC Mini Popper wird eingesetzt, große IPSC Popper zu simulieren, die in größeren Entfernungen aufgestellt sind. Die beiden Größen dürfen zusammen in einer Zielanordnung (Target Array) eingesetzt werden unter der Voraussetzung, dass alle Mini Popper mindestens 2m hinter dem am weitesten entfernten vollen IPSC Wertungspopper oder No-Shoot dieses Parcours aufgestellt werden (d.h. wenn der entfernteste IPSC Wertungspopper oder No-Shoot in der Zielanordnung 15m in Richtung Kugelfang steht, muss der nächstgelegene Mini Popper in der Zielanordnung mindestens bei 17m in Kugelfangrichtung stehen)

#### 4.3.3 IPSC Plates

4.3.3.1 Metallplatten (Plates) verschiedener Größe können benutzt werden (s. Appendix C3). Metallziele in der allgemeinen Größe und Form zugelassener Papierziele dürfen eingesetzt werden.

4.3.3.2 (nicht anwendbar)

4.3.3.3 Metallplatten, die mit dem ersten Treffer nicht umfallen, dann aber mit einem nachfolgenden Treffer fallen, sind kein Grund für ein Reshoot

#### 4.3.4 Strafziele (No-Shoots)

4.3.4.1 Metall No-Shoot Popper und Plates müssen so beschossen werden, dass sie fallen, umkippen oder automatisch einen Treffer anzeigen, um gewertet zu

werden. Falls sie getroffen wurden, sollten sie immer während des Auswerteprozesses nachgestrichen werden.

4.3.4.2 Strafmetallziele in der allgemeinen Größe und Form autorisierter Papierziele dürfen eingesetzt werden.

#### **4.4 Zerbrechliche und synthetische Ziele**

4.4.1 Zerbrechliche Ziele, wie etwa *Tontauben*, können in IPSC-Flintenmatches als Wertungs- oder Strafziele eingesetzt werden. Sie dürfen nicht als Fault Lines oder als andere Elemente benutzt werden, die Strafen auslösen.

4.4.2 Synthetische Ziele (z.B. "selbstschließende" Ziele etc.), wie sie gelegentlich auf Indoorständen Verwendung finden, dürfen nicht bei Level III und höheren Matches eingesetzt werden. Allerdings können synthetische Ziele bei Level I und II-Matches in einer Region benutzt werden, sofern der zuständige Regional Director dem vorher schriftlich zugestimmt hat.

#### **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 Abblauffehler 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.

4.6.1.1 Es ist verboten, eine geladene oder ungeladene Waffe zu "Standausrüstung" zu erklären oder als solches zu benutzen.

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.

4.6.2.1 Bei nichtabgeklebten Papierscheiben handelt es sich nicht um Versagen der Standeinrichtung (s. Regel 9.1.4).

4.6.2.2 Wenn ein Range Master entscheidet, dass eines oder mehrere Ziele in einer Übung fehlerhaft sind, oder in einer Weise aufgestellt wurden, die wesentlich



von einer früheren Aufstellungsweisen abweicht, kann er dem betroffenen Schützen ein Reshoot anbieten.

- 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 Waffen werden in Divisions eingeteilt (s. Appendix D), aber die Parcours müssen für alle Divisions unverändert bleiben.
- 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 an Waffen angebrachte Zieleinrichtungen, die sich keiner Elektronik- oder Linsensysteme bedienen. Fiber-optische Einsätze gelten nicht als Linsen
- 5.1.3.2 "Optische/elektronische Visierungen" sind an Waffen angebrachte Zieleinrichtungen (inklusive Lampen), 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 Appendix D), gibt es keine Beschränkungen hinsichtlich des Abzugsgewichtes einer Waffe. In jedem Fall muss die Abzugsvorrichtung aber sicher funktionieren.
- 5.1.5 Abzüge und/oder Abzugsschuhe (Trigger Shoes), die über die Breite des Abzugsbügels hinausragen, sind ausdrücklich verboten. Jedoch können Flinten, die mit "Winterabzügen/-abzugsbügeln" 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 Waffen 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. Jeder derartige 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 (s. auch Regel 5.7.5).
- 5.1.7 Teilnehmer müssen bei einer Veranstaltung für alle Schießübungen die gleiche Flinte, Lauf und Visierung verwenden. Dies beinhaltet auch Magazinrohre, die nicht ausgetauscht werden dürfen, es sei denn, sie werden im Wege eines routinemäßigen Nachladens während einer Übung gewechselt. 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, und
- 5.1.7.2 durch die Benutzung der Austauschwaffe erlangt der Teilnehmer keinen Vorteil,
- 5.1.7.3 die Munition des Teilnehmers erreicht aus der Austauschwaffe den Mindestfaktor.
- 5.1.8 Ein Teilnehmer, der seine Waffe und/oder Visierung während eines Wettkampfes ohne vorherige Zustimmung durch den Range Master ersetzt oder wesentlich verändert, unterliegt den Bestimmungen von Abschnitt 10.6.1 .
- 5.1.9 Ein Wettbewerber darf niemals mehr als eine Waffe in 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 (s. Regel 10.5.15).
- 5.1.11 Flinten, die sFeuerstöße%und/oder vollautomatisches Feuer ermöglichen (d.h., dass mehr als ein Schuss bei einmaligem Betätigen des Abzugs abgegeben werden kann), sind verboten (s. Regel 10.5.15).
- 5.1.12 Kombinierte Waffen, die über einen zusätzlichen Lauf . oder Läufe . verfügen, der kein konventioneller Flintenlauf ist, (z.B. eine Flinten-/Büchsenkombination) sind verboten.

## **5.2 Tragen, Aufbewahrung und Teilnehmerrüstung**

- 5.2.1 Trageweise und Aufbewahrung . Außer innerhalb der Abgrenzungen einer Sicherheitszone oder während der unmittelbaren Aufsicht und unter direktem Kommando eines Range Officers, müssen Langwaffen entladen sein und mit der Mündung nach oben gehalten, geschultert, am Riemen getragen (oder in einem Waffenständer abgestellt) werden. Langwaffen in einem Waffenetui oder . koffer müssen nicht mit der Mündung nach oben getragen werden. Der Verschluss kann offen oder geschlossen sein, aber eine Sicherheitsfahne muss immer angebracht sein, wenn die Waffe nicht in Gebrauch ist. Abnehmbare Magazine müssen entfernt sein. Bei Nichtbeachtung können die Bestimmungen von Regel 10.5.1 eintreten.
- 5.2.1.1 Teilnehmer, die zu einem IPSC Match im Besitz einer geladenen Waffe erscheinen, müssen sich unmittelbar an einen Range Officer wenden, der das Entladen der Waffe überwachen wird. Bei Nichtbeachtung können die Bestimmungen von Regel 10.5.13 eintreten.
- 5.2.1.2 Es ist keine Munition an der Waffe, an Clips oder Schlingen oder ähnlichem an der Waffe oder an Riemen die an der Waffe befestigt sind, außer unter Beobachtung und Anweisung eines Range Officer, erlaubt.
- 5.2.2 (nicht anwendbar)
- 5.2.3 Wenn nicht in der schriftlichen Übungsbeschreibung anders vorgesehen, muss der Ausrüstungsgürtel des Teilnehmers, der Patronen (in Caddies, Schlaufen, Clips,

Taschen oder Beuteln) und/oder abnehmbare Magazine und/oder Speedloader trägt auf Hüfthöhe getragen werden. Chest-Rigs (Patronenträger im Brustbereich), Bandoliers und ähnliche Munitionsträger sind ausdrücklich unzulässig. Zusätzliche, am Unterarm angebrachte Munitionsträger sind zulässig sofern die so getragenen Patronen einzeln durch Schlaufen oder Clips gehalten werden.

5.2.3.1 (nicht anwendbar)

5.2.3.2 Es ist nur ein Gürtel zum Tragen der Ausrüstung zulässig. Patronen, die in Schlaufen oder Clips am Gürtel getragen werden, sind auf ein Maximum von 170 mm absoluter Höhe begrenzt. Patrone, die in so genannten Caddies (manchmal auch mit Stripper bezeichnet) getragen, werden, dürfen nicht mehr als 6 übereinander betragen.

5.2.3.3 Der Range Master kann Abweichungen von der Regel 5.2.3 aufgrund anatomischer Erwägungen zulassen. Die Entscheidung des Range Masters bezüglich der Erfüllung von Regel 5.2.3 ist endgültig.

5.2.4 Munition, und Speedloader müssen am Teilnehmer oder der Waffe in Beuteln, Taschen, Schlaufen, Clips oder anderen geeigneten Haltevorrichtungen getragen werden, sofern die Übungsbeschreibung nicht etwas anderes vorsieht. Schlaufen, Clips oder andere geeignete Haltevorrichtungen, die an der Waffe oder an einem an der Waffe angebrachten Riemen befestigt sind, um einzelne Patrone oder Speedloader zu halten, sind ausdrücklich erlaubt.

5.2.5 Wenn sie in Schlaufen, Clips oder Caddies getragen werden, darf kein Teil einer Patrone mehr als 75mm vom Körper des Teilnehmers abstehen. An der Waffe getragene Patronen sind davon ausgenommen, ebenso sind lose in einem Beutel oder Tasche getragene Patronen gewöhnlich von dieser Regel ausgenommen. Die Entscheidung des Range Masters ist hier endgültig. Open Division-Teilnehmer sind von dieser Regel ausgenommen.

5.2.5.1 Die Messung muss durchgeführt werden, während der Teilnehmer natürlich aufrecht steht.

5.2.5.2 Von jedem Teilnehmer, der diese Prüfung nicht besteht, muss verlangt werden, seinen Gürtel, Ausrüstung oder Patronen den Bestimmungen anzupassen. Wegen anatomischer Gegebenheiten kann der Range Master Abweichungen von diesen Anforderungen zulassen. Einige Wettbewerber können die Anforderungen körperbaubedingt möglicherweise nicht vollständig erfüllen.

5.2.6 (nicht anwendbar)

5.2.7 (nicht anwendbar)

5.2.8 Ausrüstung (inklusive Riemen unabhängig davon, ob sie auch Patronen tragen können), die nur an der Flinte angebracht benutzt wird (außer Chokes, Munition, Speedloadern und Munitionsträgern) und irgendwann in irgendeiner Übung benutzt werden soll, muss an der Flinte während jeder Übung angebracht sein.



### 5.3 Akzeptable Bekleidung

- 5.3.1 Das Tragen von Tarnkleidung (Camouflage) oder anderer ähnlicher militärischer oder Polizeikleidungsteile *ist verboten*. Dem Match Director steht die abschließende Entscheidung darüber zu, welche Kleidungsstücke Teilnehmer nicht 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 Matchoffiziellen 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 ungesetzlichen Umgangs mit solcher Munition betroffen ist.
- 5.5.2 Jegliche Munition eines Teilnehmers und die dazugehörigen Magazine und Speedloader müssen den Vorschriften der deklarierten Division entsprechen (siehe Appendix D).





- 5.5.3 Ersatzmagazine, Speedloader oder Munition, die vom Teilnehmer nach dem Startkommando fallengelassen oder verloren werden, können unter Beachtung der Sicherheit wieder aufgehoben werden. Jedoch muss das Wiederaufnehmen in jedem Fall mit allen Sicherheitsbestimmungen vereinbar sein.
- 5.5.4 Panzerbrechende, Brand- und/oder Leuchtspurmunition ist bei IPSC-Wettbewerben verboten (siehe Regel 10.5.15).
- 5.5.5 (nicht anwendbar)
- 5.5.6 Munition, die nach Ansicht des Range Officers als unsicher anzusehen ist, muss sofort aus dem Wettbewerb genommen werden (siehe Regel 10.5.15).
- 5.5.6.1 Slugs, die über die externen Abmessungen der Patronenhülse hinausragen, gelten als unsicher (siehe Regel 10.5.15).
- 5.5.6.2 Nur Patronen mit konventionellen Pfropfen (Wads) sind erlaubt. Patronen, die spezialisierte ~~s~~Long-Range Wads%(siehe Glossar) beinhalten, sind verboten (siehe Regel 10.5.15).
- 5.5.6.3 Patronen, die einen Power-Faktor von 750 überschreiten, sind verboten. Der Power-Faktor der Patrone wird entweder aus veröffentlichten Referenzdaten des Herstellers errechnet oder unter Verwendung eines Chronographen ermittelt (s. Regeln 5.5.6 und 10.5.15).
- 5.5.6.4 Patrone mit Schrotten oder Slugs aus Stahl- oder Wolfram (Tungsten) gelten als unsicher bei Beschuss von Metallzielen (siehe Regel 10.5.15).
- 5.5.7 Alle Patronen, die vor dem Startsignal in die Flinte geladen werden, müssen dieselbe Konfiguration erfüllen (d.h., Pfropfen, Geschwindigkeit, Treibmittel, Schrotgewicht, Schrotgröße, Länge, etc.). Verstoß dagegen kann nach Regel 10.6.1 geahndet werden.
- 5.5.8 Nur bestimmte Patronentypen und Schrotgrößen oder -arten sind erlaubt und diese sind in Appendix E1 aufgeführt. Änderungen an diesem Appendix dürfen bei IPSC Flintenmatches nicht ohne ausdrückliche Zustimmung des Regional Directors vorgenommen werden.

## 5.6 Chronograph und Power-Faktoren

- 5.6.1 Die Power-Faktoren jeder Division sind im Appendix D festgelegt. Der Power-Faktor der Patrone wird gewöhnlich unter Heranziehung der vom Hersteller veröffentlichten Daten errechnet. Es können jedoch ein oder mehrere offizielle Match-Chronographen zur Ermittlung des Power-Faktors herangezogen werden. Bei Nichtvorhandensein von Herstellerdaten und Chronographen kann der vom Teilnehmer deklarierte Power-Faktor nicht beanstandet werden.
- 5.6.1.1 Die zu testende Munition muss vom selben Typ, d.h. Birdshot oder Buckshot oder Slug, und Konfiguration sein (s. Regel 5.5.7) und darf für Testzwecke nicht gemischt werden. Jegliche vom Teilnehmer im Rahmen des Matches benutzte Munition muss den minimalen Power-Faktor erreichen.

Matchfunktionäre können jederzeit innerhalb des Matches Tests der Munition eines Teilnehmers anordnen.

- 5.6.1.2 Es wird nicht für notwendig erachtet, die Munition eines jeden Teilnehmers routinemäßig zu testen. Stattdessen können nach Entscheidung der Matchfunktionäre wahlfreie Tests durchgeführt werden.
- 5.6.1.3 Ein Teilnehmer, der aufgefordert wurde, seine Flinte zum Testen vorzuführen, kann gezwungen werden, diesen Test sofort und ohne Änderungen an der Flinte inklusive Chokewechsel und/oder Reinigung, vorzunehmen, anzutreten. Einzige Ausnahme ist das Vorliegen einer Störung.
- 5.6.2 Der Chronograph muss ordnungsgemäß in Übereinstimmung mit den Herstellerempfehlungen aufgebaut und jeden Tag von Match-Funktionären in nachstehender Weise geeicht 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 tägliche Durchschnittsgeschwindigkeit sich innerhalb von +/- 5% der nach Regel 5.6.2.1 festgestellten Durchschnittsgeschwindigkeit bewegt
- 5.6.2.4 Sollte die tägliche Abweichung die oben genannte zulässige Differenz überschreiten, wird der Range Master die nötigen Schritte zur Abhilfe ergreifen. Ein Musterformular zur Erfassung der täglichen Werte findet sich in Appendix C4.
- 5.6.2.5 Die offizielle(n) Match-Geschosswaage(n) sollte(n) anfangs nach Herstelleranweisung kalibriert werden, wenn die erste Tagessquad zum Test erscheint und dann immer unmittelbar bevor die nächste Squad getestet wird (s. Regel 5.6.3.3).
- 5.6.3 Munitionstestprozedur beim Teilnehmer
- 5.6.3.1 Munition muss unter Verwendung der Waffe des jeweiligen Teilnehmers getestet werden.
- 5.6.3.2 Von jedem Teilnehmer werden zu einer von den Wettbewerbsoffiziellen gewählten Zeit und Ort 8 Patronen für den Chron-Test 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 1 Geschoss entfernt und gewogen, um das tatsächliche Geschossgewicht zu ermitteln, und 3 Patronen werden über den Chronograph geschossen. Auf dem Display des offiziellen Match-

Chronographen oder der Geschosswaage sichtbare Zahlenwerte müssen unverändert (d.h. ohne auf- oder abzurunden) für die Berechnung in der folgenden Regel übernommen werden. Falls kein Geschoszieher und keine Waage vorhanden sind, wird das Geschossgewicht angesetzt, das der Wettbewerber angegeben hat

5.6.3.4 Falls das Wiegen der Geschosse vor Erscheinen des Teilnehmers erfolgt, müssen die gewogenen Geschosse zusammen mit den verbleibenden Testpatronen des Teilnehmers solange aufgehoben werden, bis der Teilnehmer oder sein Repräsentant die Chronographenstation aufgesucht und den Test beendet hat (s. Regel 5.6.3.3). Sollte der Teilnehmer das Gewicht eines vorher gewogenen Geschosses anzweifeln, hat er das Recht, zu verlangen, dass die Waage in seinem Beisein kalibriert und das Geschoss erneut gewogen wird.

5.6.3.5 Der Power-Faktor wird unter Zugrundelegung des Geschossgewichts und der Durchschnittsgeschwindigkeit der 3 abgefeuerten Patronen nach folgender Formel ermittelt.

Power-Faktor =

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

Das Endresultat ignoriert sämtliche Dezimalstellen (z.B. ergibt für IPSC-Zwecke ein Resultat von 479,9999 nicht 480).

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

5.6.3.7 Wenn dann der Power-Faktor 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-Faktorberechnung 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.

5.6.3.8 (nicht anwendbar)

5.6.3.9 Wenn der sich ergebende Power-Faktor die minimale Power-Schwelle der jeweiligen Division nicht erreicht, kann der Teilnehmer weiterhin am Wettbewerb teilnehmen, aber seine Ergebnisse finden weder Eingang in die Matchresultate noch zählen sie für Urkunden oder Auszeichnungen.

5.6.3.10 (nicht anwendbar)

5.6.3.11 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.

5.6.3.12 Falls der Range Master feststellt, dass der Chronograph funktionsunfähig geworden ist und weiteres Testen der Teilnehmermunition unmöglich ist, bleiben die Power-Faktoren der bereits getesteten Teilnehmer unberührt, und für alle anderen Teilnehmer wird ohne Einspruchsmöglichkeit akzeptiert, dass der Minimum-Faktor unter Berücksichtigung der Anforderungen der jeweiligen Division (s. Appendix D) erreicht wurde.

## 5.7 Störungen an der Teilnehmerausrüstung

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 oder Feststellung der Störung keine Stäbe oder andere Werkzeuge einsetzen. Zuwiderhandlung führt zur Nullwertung dieser Übung.

5.7.1.1 Ein Teilnehmer, der bei Reaktion auf das "Load and Make Ready" oder "Make Ready" Kommando - aber vor Ertönen des Startsignals - feststellt, dass er eine Waffenstörung hat, hat das Recht, unter Weisung und Aufsicht des Range Officers abzubrechen und ohne eine Strafe seine Waffe zu reparieren, sofern dies unter Beachtung der Bestimmungen der Regeln 5.7.4 und 8.3.1.1 sowie aller anderen Sicherheitsregeln geschieht. Nachdem die Reparatur abgeschlossen ist, (und . wenn anwendbar . die Bestimmungen der Regel 5.1.7 erfüllt sind), kann der Teilnehmer den Parcours erneut beginnen, wobei der Range Officer oder Range Master den Zeitpunkt bestimmt.

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

5.7.3 Falls die Flintenstörung nicht vom Wettbewerber innerhalb 2 Minuten selbst behoben werden kann, oder wenn der Teilnehmer selbst aus irgendeinem anderen Grund stoppt, muss er die Flinte in eine sichere Richtung halten und den Range Officer informieren. Der Range Officer muss den Parcours in der normalen Art und Weise beenden. Der Parcours wird dann "wie geschossen", einschließlich aller angefallenen Fehlschüsse und Strafen für das Nichtbeschießen von Zielen, gewertet.

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



- 5.7.5 Wenn die Waffe, wie oben dargestellt, Störungen hat, darf der Wettbewerber den Parcours nicht wiederholen. Dies schließt den Fall ein, wo die Waffe während eines Parcours für nicht weiter benutzbar oder unsicher erklärt wurde.
- 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 = sPatrone 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 Waffe oder die Munition begutachten, und dabei wie folgt vorgehen:
- 5.7.6.1 Falls der Range Officer den Beweis dafür findet, dass das vermutete Problem bestätigt ist, hat der Teilnehmer kein Recht auf ein Re-Shoot, wird aber aufgefordert das Problem zu beheben. Auf dem Wertungsblatt des Teilnehmers wird die Zeit bis zum letzten abgegebenen 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.
- 5.7.6.3 Ein Teilnehmer, der wegen eines angenommenen oder tatsächlichen "Squib Loads" (Laufstecker) selbstständig stoppt, hat kein Anrecht auf ein Reshoot.

## 5.8 Offizielle Matchmunition

- 5.8.1 Wenn Matchorganisatoren Munition zum Erwerb durch Teilnehmer bei einem Match verfügbar machen, muss der Match Director sowohl vorab in den offiziellen Matchinformationen (und/oder auf der offiziellen Match-Website) als auch durch einen vom ihm signierten und gut sichtbar am Verkaufsort angebrachten Anschlag klar identifizieren, von welchem Hersteller/Marke, Kaliber, Patronenlänge, Schrotgröße und .gewicht, Geschwindigkeit, Pulver Dränäquivalent (wenn verfügbar). Die betreffenden Patronen sind gewöhnlich vom Chronographen-Test nach Regel 5.6.3 befreit, sofern folgende Bedingungen erfüllt sind:
- 5.8.1.1 Der Teilnehmer muss sich eine offizielle Quittung vom Matchorganisator (oder seinem benannten Verkäufer) ausstellen lassen, die Details wie Menge und Beschreibung der beim Match erworbenen Munition nachweist, und diese während der Dauer des Matches bei sich führen. Diese Quittung muss auf Verlangen jedem Matchfunktionär vorgezeigt werden. Geschieht das nicht, finden die Bestimmungen von Regel 5.8.1 keine Anwendung. Munition, die nicht vom Matchorganisator (oder seinem benannten Verkäufer) beim Match erworben wurde, fällt nicht unter das in Regel 5.1.8 benannte Privileg, unabhängig davon, ob solche Munition . nach allen verfügbaren Kriterien . mit der offiziellen Matchmunition identisch erscheint.
- 5.8.1.2 Offizielle Matchmunition, die vom Teilnehmer erworben wurde, gilt als Teilnehmergehörigkeit (s. Abschnitt 5.7), daher ergeben Störungen keinen Grund für ein Reshoot und/oder Einspruch.



- 5.8.1.3 Offizielle Matchmunition darf nicht ausschließlich auf den Verkauf an, oder zur Benutzung durch Teilnehmer, die das Gastgeberland und/oder den Verkäufer vertreten, beschränkt sein.
- 5.8.1.4 Offizielle Matchmunition muss vom Regional Director der Region, in der das Match stattfindet, genehmigt sein (und durch den IPSC Präsidenten bezüglich Level IV und höhere Matches).
- 5.8.1.5 Die Matchfunktionäre behalten das Recht, jederzeit und ohne Nennung von Gründen Chronographen- oder andere Tests jedweder Munition durchzuführen
- 5.8.2 Wo möglich, sollten Matchorganisatoren (oder ihre benannten Verkäufer beim Match) einen Teststand zur Verfügung stellen, auf dem Teilnehmer Funktionstests mit kleinen Mengen der offiziellen Matchmunition und demselben Los unter Verwendung ihrer eigenen Waffe(n) vor dem Erwerb durchführen können.
- 5.8.3 Bei Level III und höheren Matches muss der Match Director sowohl vorab in den offiziellen Matchinformationen (und/oder auf der offiziellen Match-Website) als auch durch einen vom ihm und dem Range Master signierten und gut sichtbar auf dem Matchgelände angebrachten Anschlag klar die Spezifikationen der bei dem Match benutzten Kalibrierpatronen aufführen (s. Appendix C1). Diese Praxis gilt für Level I und II Matches als Empfehlung.

## Kapitel 6 **Wettbewerbsstrukturen**

### 6.1 **Allgemeine Grundsätze**

Folgende Definitionen werden zur Verdeutlichung benutzt

- 6.1.1 Course of Fire (auch sCourse%oder sCOF%(Parcours) . Eine IPSC-Schießübung mit eigener Zeitnahme und Wertung, die nach Maßgabe der IPSC Course-Design Prinzipien konzipiert und aufgebaut ist und Ziele und Herausforderungen bietet, die jeder Teilnehmer in sicherer Weise bewältigen muss.
- 6.1.2 Stage . ein Bereich eines IPSC-Matches, der einen COF (Parcours), sowie dazugehörige Räumlichkeiten, Einrichtungen und Beschilderung beinhaltet. In einer Stage darf nur ausschließlich ein Waffentyp (z.B. Kurzwaffe, Büchse oder Flinte) benutzt werden.
- 6.1.3 Match (Wettbewerb) - Ein IPSC-Schießwettbewerb, der aus mindestens 2 Parcours besteht, in denen nur eine einzige Waffenart benutzt wird. Die Ermittlung des Wettbewerbssiegers erfolgt durch Addieren der einzelnen Parcoursresultate.
- 6.1.4 Tournament (Turnier) . Ein spezielles Match, in dem einzelne Parcours einem bestimmten Waffentyp zugeordnet sind (z.B. Stages 1-4 Handgun, Stages 5-8 Rifle, Stages 9-12 Shotgun). Zur Ermittlung des Turnamentsiegers wird die Gesamtsumme der individuellen Stage-Resultate gebildet.
- 6.1.5 Grand Tournament (Turnier) . besteht aus zwei oder mehr waffenspezifischen Wettkämpfen (z.B. ein Kurzwaffenwettbewerb und ein Flintenwettbewerb, oder ein Kurzwaffenwettbewerb und ein Büchsenwettbewerb und ein Flintenwettbewerb). Die Ermittlung des Gesamt-Turniersiegers erfolgt . unter Berücksichtigung der IPSC Grand 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 Eine zur IPSC gehörende Region kann keine Schießveranstaltung irgendeiner Art innerhalb der geographischen Grenzen eines anderen Landes sanktionieren, ohne das hierfür vorab eine schriftliche Erlaubnis des Regionaldirektors der Region vorliegt, in der die Veranstaltung stattfinden soll. Verstößt eine Region gegen diese Vorschrift so ist dies eine Verletzung des Abschnittes 5.9 der Satzung der IPSC.

### 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, bevor der Teilnehmer mit dem Schießen beginnt. Dies ist ein Service, der dem Teilnehmer helfen soll, sicherzustellen, dass seine Ausrüstung in der vorgestellten Form für die deklarierte Division regelkonform ist. Allerdings unterliegen die Teilnehmer immer auch weiterhin den Bestimmungen von Regel 6.2.5.1.
- 6.2.3.1 Falls ein Teilnehmer mit einer Entscheidung zur Ausrüstungskonformität nicht einverstanden ist, hat er die Pflicht, dem Prüfer akzeptable Nachweise zur Unterstützung seines Einspruchs zu liefern. Bei Nichtvorliegen oder Rückweisung solcher Nachweise bleibt die ursprüngliche Entscheidung bestehen, und dagegen kann nur beim Range Master Beschwerde eingelegt werden, dessen Entscheidung endgültig ist.
- 6.2.3.2 Die Waffe des Teilnehmers und sämtliches zugehörige, ihm während der Übung zugängliches Equipment kann auf Regelkonformität überprüft werden, wenn ein Matchfunktionär das verlangt.
- 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 in einer weiteren Division finden weder Eingang in die Matchresultate noch bedingen Sie einen Anspruch auf Urkunden oder Preise.
- 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 Ein Teilnehmer, der nach dem Startsignal die Ausrüstungs- oder sonstigen Anforderungen einer Division nicht erfüllt, wird in die Open Division gesetzt, falls diese verfügbar ist, sonst werden die Wertungen dieses Teilnehmers nicht in die Matchergebnisse aufgenommen. Die Wertungen von Teilnehmer, die bereits in der Open Division registriert waren und die Anforderungen der Open Division nach dem Startsignal nicht erfüllen, werden nicht in die Matchergebnisse aufgenommen.
- 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.
- 6.2.5.3 Ein nach Regel 6.2.5.1 in die Open Division reklassifizierter Teilnehmer unterliegt danach nur noch den Bestimmungen der Open Division, muss aber





weiterhin dieselbe Waffe und Visierung benutzen, es sei denn, Regel 5.17 fände Anwendung.

- 6.2.6 Wurde gegen einen Teilnehmer zu irgendeinem Zeitpunkt während eines Matches eine Disqualifikation ausgesprochen, schließt diese den Teilnehmer von der weiteren Teilnahme an diesem Match und allen weiteren Starts in einer anderen Division aus. Eine Disqualifikation ist jedoch nicht rückwirkend, und alle vorherigen und vollständigen Matchresultate 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 Match 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 und/oder Division/Category nur ein offizielles Team aufgrund von Leistungskriterien zusammengestellt werden. Die anerkannten Category-Teams werden von der IPSC Versammlung spezifiziert (s. Appendix A2).
- 6.4.1.1 Bei Level IV-Matches, sind die einzigen zugelassenen Teams solche, die Regionen der betreffenden Zone vertreten, in der das Match abgehalten wird (z.B. können bei einer Europameisterschaft nur Teams gemeldet werden, die Regionen repräsentieren, die von der IPSC der Europazone zugeordnet werden.)
- 6.4.1.2 Bei Level IV und höheren Matches müssen zur Squadeinteilung offizielle Regionalteams nach Maßgabe der Team-Platzierung bei der unmittelbar vorausgehenden selben Veranstaltung "gesetzt" werden, selbst wenn das Team aus anderen Personen besteht.
- 6.4.1.3 Bei Level IV oder höheren Matches müssen alle Mitglieder desselben Regionalteams zusammen in derselben Squad im Main Match antreten.
- 6.4.2 Das Einzelresultat eines Teilnehmers kann nur für ein einziges Team innerhalb eines Matches benutzt werden und jedes Team muss aus Teilnehmern in derselben Division bestehen.



- 6.4.2.1 Die jeweilige dem Teilnehmer zugewiesene Division und Category bestimmt seine Einsetzbarkeit bezüglich der Teams (z.B. kann ein Einzelschütze in der Standard Division nicht in einem Open Team teilnehmen). Eine weibliche Person, die als *Lady* registriert ist, kann nicht in einem Team auf Altersbasis teilnehmen oder umgekehrt. Ein Teilnehmer, der einzeln in einer Category registriert ist, kann in einem *Overall* Team derselben Division teilnehmen.
- 6.4.3 Teams bestehen aus höchstens 4 Mitgliedern, jedoch berechnet sich das Teamresultat nur aus den 3 besten Einzelresultaten der Teammitglieder.
- 6.4.4 Falls eines der 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, ein disqualifiziertes Teammitglied zu ersetzen.

## 6.5 Teilnehmer-Status und Nachweis

- 6.5.1 Alle Teilnehmer und Matchfunktionäre müssen persönliche Mitglieder derjenigen IPSC Region sein, in der sich ihr 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. <sup>o</sup>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 Überdies dürfen Matchorganisatoren keinen Teilnehmer oder Matchfunktionär einer anderen Region zulassen, ohne dass der Regional Director dieser Region die Berechtigung dieses Teilnehmers oder Matchfunktionärs zur Teilnahme an dem betreffenden Match bestätigt hat. Der Teilnehmer oder Matchfunktionär darf nicht unter Sanktionsmaßnahmen der IPSC stehen.
- 6.5.1.2 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 Regional Direktor dieser Region ist. Sobald des Wettbewerbers Wohnsitzland oder seine 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 Regional Directors der Wohnsitz- und des Staatsbürgerschaftsregion schriftlich vor Beginn des Matches ihre Zustimmung bekunden.
- 6.5.2.2 Ein Teilnehmer, der unter die Bestimmungen von 6.5.1.2 fällt, darf die Region, in der er Mitglied ist, vertreten, sofern dazu die vorherige schriftliche Genehmigung des Regional Directors vorliegt.
- 6.5.3 Bei Landes-(Regions-) und Kontinentalmeisterschaften können nur Teilnehmer, die die in Regel 6.5.1 definierten Wohnsitzkriterien erfüllen, als Regional- oder Kontinentalmeister pro Division und/oder Category - was immer zutrifft- anerkannt werden. Allerdings dürfen bei der Feststellung der Regional- oder Kontinentalmeister die Matchresultate von Teilnehmern von außerhalb der betreffenden Region oder des Kontinents nicht aus den Matchresultaten gestrichen werden, diese müssen vollständig unverändert bleiben. Zum Beispiel:

Region 1 Open Division Meisterschaften  
100% Teilnehmer A . Region 2 (wird Overall Match- und Divisionsgewinner)  
99% Teilnehmer B . Region 6  
95% Teilnehmer C . Region 1 (wird zum Region 1-Meister ernannt)

## 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 Nur Matchfunktionäre (mit Genehmigung des Range Masters), Matchsponsoren, IPSC Patrons und Würdenträger (mit Genehmigung des Match Directors), die akkreditierte Mitglieder ihrer Wohnregion sind, und IPSC-Offizielle (wie in Section 6.1 der IPSC Constitution definiert) können an einem Pre-Match teilnehmen. Im Pre-Match erreichte Wertungen werden in die Overall Match Results aufgenommen werden, vorausgesetzt, die Termine des Pre-Matches waren im Rahmen des offiziellen Match-Zeitplans vorab veröffentlicht. Es darf Hauptmatch-Teilnehmern nicht verwehrt werden, das Pre-Match zu beobachten.
- 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) . beaufsichtigt das Stats-Team, das für das Einsammeln, Sortieren, Tabellieren und Aufbewahren aller Wertungsblätter zuständig ist und letztlich die Erstellung von vorläufigen und endgültigen Resultaten vornimmt (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.), anderer Ausrüstung (z.B. Timer, Batterien, Tacker, Tackernadeln, Clipboards etc.) und versorgt die Range Officer mit 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.
  - 7.1.5.1 Der Verweis auf den sRange Master% innerhalb dieses gesamten Regelwerks bezeichnet die Person, die als Range Master eines Matches fungiert (oder seinen autorisierten Vertreter für eine oder mehrere spezifische Aufgaben) unabhängig von irgendwelchen nationalen oder internationalen Dienstgraden.
- 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 mit Ausnahme des Match Directors (außer, während der Match Director aktiv als Wettkämpfer am Match teilnimmt) 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 Regional Director des Matchfunktionärs, den Regional Director 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.

## 7.3 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 erfahrenste 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 Matchfunktionäre (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 Matchfunktionäre sind, aber tatsächlich an dem Match als reguläre Starter teilnehmen, haben keinerlei Funktion oder Autorität als Matchfunktionäre in diesem Match. Solche Personen sollen daher während ihrer Matchteilnahme keine Kleidungsstücke mit Matchfunktionärsabzeichen tragen.
- 7.3.3 Einer Person, die als Matchfunktionär tätig ist, ist es verboten, während der unmittelbaren Beaufsichtigung und Zeitnahme eines Teilnehmers während dessen Parcoursdurchgangs eine geholsterte Waffe zu tragen. Verstöße werden nach Regel 7.2.2 geahndet.

## Kapitel 8 <sup>È</sup> 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 *Parcours können von den oben genannten abweichende Bereit-Zustände verlangen. In diesen Fällen müssen die abweichenden Bereitzustände deutlich in der schriftlichen Stagebeschreibung beschrieben werden.*

8.1.3.1 *Wenn die schriftliche Stagebeschreibung verlangt, dass die Waffe des Teilnehmers und/oder das dazu gehörige Equipment vor dem Startsignal auf einem Tisch oder einer anderen Fläche abzulegen ist, müssen diese so wie in der schriftlichen Stagebeschreibung vorgeschrieben abgelegt werden. Mit der Ausnahme von gewöhnlich an ihnen angebrachten Dingen (z.B. eine Daumenauflage, Daumensicherung, Lade- oder Durchladehebel, Base Pad o.ä.) dürfen keinerlei andere Gegenstände benutzt werden, um diese künstlich anzuheben.*

8.1.4 Außer im Falle einer Divisionsbestimmung (s. Appendix D) oder Regel 8.1.1, 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.

#### 8.1.5 (nicht anwendbar)

8.1.6 Für die Erstladung vor dem Startsignal kann der Range Master verlangen, dass alle Patronen zunächst in einer Box abgelegt werden, um eine Überprüfung der zu ladenden Patronen zu erleichtern.



## 8.2 Competitor Ready Condition (Bereit-Position des Teilnehmers)

Sie legt fest wann, auf direkten Befehl des Range Officers:

8.2.1 die Waffe gemäß der Parcoursbeschreibung vorbereitet, gesichert und in Übereinstimmung mit den Anforderungen der schriftlichen Übungsbeschreibung und der jeweiligen Division gehalten oder abgestellt wird..

8.2.2 Die verlangte Starthaltung des Teilnehmers vor Übungsbeginn muss so, wie in der schriftlichen Übungsbeschreibung festgelegt sein. Siehe unten:

8.2.2.1 aufrecht stehend, die Flinte im Bereitzustand in beiden Händen haltend, wobei der Schaft den Teilnehmer in Hüfthöhe berührt, der Abzugsbügel nach unten gerichtet ist, die Mündung in Richtung Hauptkugelfang zeigt während sich die Finger außerhalb des Abzugsbügels befinden.

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

8.2.2.3 eine alternative Startposition wie in der schriftlichen Übungsbeschreibung festgelegt.

8.2.2.4 Wenn nicht in der schriftlichen Übungsbeschreibung anders bestimmt, ist es verboten, die Waffe umgekehrt (mit dem Abzugsbügel nach oben) zu halten.

8.2.2.5 Ein Teilnehmer, der eine Übung beginnt oder auch beendet hat und dabei eine falsche Starthaltung eingenommen hatte, kann vom Range Officer aufgefordert werden, den Parcours zu wiederholen.

8.2.2.6 Eine Übungsbeschreibung darf dem Teilnehmer niemals erlauben, mit einer in die Schulter eingezogenen und auf Ziele gerichteten Flinte zu starten.

8.2.3 Ein Parcours darf vom Teilnehmer niemals verlangen oder ihm erlauben, dass er nach dem sStandby%Kommando und vor dem sStart Signal%ein Magazin oder Speedloader oder Munition außer dem an der Waffe angebrachten Magazin, berührt oder in der Hand hält (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 sLoad And Make Ready%(sLaden und Bereitmachen%)oder ("Make Ready" bei Starts mit ungeladener Waffe) . Dieser Befehl bezeichnet den Beginn eines sParcours% 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.

- 8.3.1.1 Sobald das entsprechende Kommando gegeben wurde, darf sich der Teilnehmer nicht mehr ohne vorherige Zustimmung und unter direkter Aufsicht des Range Officers vom Startort entfernen. Verstoß dagegen führt zu einer Verwarnung für den Erstverstoß und kann zur Anwendung der Regel 10.6.1 bei einem weiteren Verstoß im selben Match führen.
- 8.3.2 **sAre you ready?%(sBist 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 bei diesem Kommando nicht bereit, muss er **sNot Ready!%(sNicht bereit!%)** rufen. Wenn der Teilnehmer startbereit ist, sollte er die verlangte Startposition einnehmen, um dem Range Officer seine Bereitschaft anzuzeigen.
- 8.3.3 **sStandby%(sAchtung%)**. Diesem Befehl sollte innerhalb von 1 bis 4 Sekunden das Startsignal folgen (s. auch Regel 10.2.6).
- 8.3.4 **sStartsignal%** 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?"
- 8.3.4.1 Im Falle, dass der Wettbewerber unabsichtlich vorzeitig zu schießen beginnt (**sFehlstart%**), wird der Range Officer so bald wie möglich den Schützen stoppen und ihn erneut starten, sobald der Parcours wieder hergestellt ist.
- 8.3.4.2 Ein Teilnehmer, der auf das Startsignal reagiert, aber aus irgendeinem Grund seinen Durchgang nicht fortsetzt und dadurch keine offizielle Zeit auf dem Timer des ihn begleitenden Range Officers verzeichnet hat, erhält eine Zeit von **sNull%** und eine Nullwertung für die Übung.
- 8.3.5 **sStopp%** 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.
- 8.3.5.1 Wenn zwei oder mehr Übungen sich einen Stand oder Standbereich teilen können Range Officer abweichende Zwischenkommandos nach Beendigung der ersten Übung geben, um den Teilnehmer auf die zweite und nachfolgende Übung vorzubereiten (z.B. "Reload if required" . "wenn nötig, nachladen"). Jedes derartige anzuwendende Zwischenkommando muss deutlich im schriftlichen Stagebriefing aufgeführt sein.
- 8.3.6 **sIf You Are Finished, Unload And Show Clear%(sWenn 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 **sIf Clear, Hammer Down, Open action%(sWenn leer, abschlagen, Verschluss öffnen%)**. Nach Aussprache dieses Kommandos darf der Teilnehmer nicht mehr schießen (s. Regel 10.6.1) Während er die Flinte weiterhin sicher in Richtung Hauptkugelfang hält,





muss der Teilnehmer einen abschließenden Sicherheits-Check der Flinte wie nachfolgend ausführen:

- 8.3.7.1 den Verschluss schließen, den Abzug zum Entspannen des Hahns ziehen und dann den Verschluss wieder öffnen.
  - 8.3.7.2 Wenn die Waffe sich als leer erwiesen hat, muss der Teilnehmer sodann eine Sicherheitsfahne einsetzen. Der Verschluss kann offen bleiben oder geschlossen werden.
  - 8.3.7.3 Falls die Waffe sich als nicht leer erweist, beginnt der Range Officer erneut mit den Kommandos ab Regel 8.3.6 (s. auch Regel 10.4.3).
  - 8.3.7.4 Vollständige Erfüllung der Regeln 8.3.7.1 und 8.3.7.2 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 Matchpersonal dürfen sich über die Feuerlinie oder von ihr weg begeben, solange der Range Officer diese Freigabe nicht gegeben hat. Sobald diese erfolgt ist, dürfen sich Funktionäre und Teilnehmer nach vorne begeben und Treffer aufnehmen, abkleben, Ziele aufstellen etc.
- 8.3.9 Ein Teilnehmer mit schwerwiegender Hörbehinderung kann, nach vorheriger Zustimmung durch den Range Master, dazu berechtigt sein, dass die vorhergehenden verbalen Kommandos durch visuelle und/oder physische Signale unterstützt werden.
- 8.3.9.1 Die empfohlenen physischen Signale erfolgen durch Klopfen auf die Schulter der Nichtschusshandseite nach einem Countdown-Protokoll, nämlich dreimaliges Klopfen für **„Are You Ready“**, zweimaliges Klopfen für **„Standby“** und einmaliges Klopfen zusammen mit dem Startsignal.
  - 8.3.9.2 Teilnehmer, die stattdessen ein eigenes elektronisches oder andersartiges Gerät nutzen möchten, müssen diese zunächst zur Überprüfung und Genehmigung durch den Range Master vorlegen, bevor es benutzt werden darf.
- 8.3.10 Es gibt keine festgelegten Kommunikationsregeln zur Anwendung an der Chronographenstation oder beim Equipmentcheck (der an einem anderen Ort als dem Schießstand stattfinden kann). Teilnehmer dürfen ihre Waffen nicht handhaben oder Sicherheitsfahnen aus Langwaffen entfernen bevor der Prüfer dazu auffordert, sie ihm zu übergeben und dazu entsprechende Anweisungen erteilt. Verstöße unterliegen Regel 10.5.1.

## **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, außer wo ausdrücklich erlaubt (siehe dazu Regeln 8.3.7.1 und 10.5.9) und die Waffe muss sicher in Richtung Geschossfang oder eine andere vom Range Officer autorisierte sichere Richtung zeigen (s. auch Regeln 10.5.1 und 10.5.2).

## 8.5 Positionswechsel

8.5.1 Jeder Positionswechsel muss mit dem Finger sichtbar außerhalb des Abzugsbügels vorgenommen werden und die äußere 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 ein Range Officer der Stage jederzeit Sicherheitswarnungen an den Teilnehmer abgeben darf. Solcherlei Warnungen dürfen einem Teilnehmer nicht als Grund für ein Re-Shoot dienen.

8.6.1.1 Teilnehmern, die auf einen Rollstuhl oder ähnliche Hilfsmittel angewiesen sind, kann durch den Range Master ein besonderer Dispens bezüglich einer Mobilitätsunterstützung erteilt werden, jedoch können die Vorschriften von Regel 10.2.10 nach Ermessen des Range Masters trotzdem Anwendung finden.

8.6.2 Jede Person, die einen Teilnehmer während eines Parcours ohne vorherige Zustimmung eines Range Officers unterstützt (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 Jede Person, die verbal oder auf andere Weise einen Teilnehmer während des Parcours beeinträchtigt, kann Abschnitt 10.6 unterliegen. Wenn der Range Officer der Meinung ist, dass die Beeinträchtigung den Teilnehmer ernsthaft behindert hat, muss er den Vorfall dem Range Master melden, der, nach eigener Entscheidung, dem betroffenen Teilnehmer ein Reshoot anbieten kann.

8.6.4 Im Falle, dass unbeabsichtigter Körperkontakt 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 der Abschnitte 10.4 und 10.5 trotzdem zum Tragen kommen.

## 8.7 Sight Pictures (Visierbild prüfen), Dry Firing (Trocken abschlagen) und Parcoursinspektion (Walkthrough)

8.7.1 Teilnehmer dürfen vor dem Startsignal niemals ein Sight Picture nehmen oder trocken abschlagen. Verstoß dagegen führt zu einer Verwarnung für den Erstverstoß und je einem Ablauffehler für jeden weiteren Verstoß im Laufe desselben



Wettbewerbs. Teilnehmer dürfen elektronische Visierungen einstellen, indem sie die Waffe direkt vor sich gegen den Boden richten.

- 8.7.2 Teilnehmern ist die Benutzung jeglicher Zielhilfsmittel (z.B. eine komplette Nachbildung einer Kurzwaffe oder Teil davon, jegliches Teil einer richtigen Kurzwaffe 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).
- 8.7.3 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

(nicht anwendbar; 2.1.12)

## Kapitel 9 <sup>Ä</sup> Wertung

### 9.1 Allgemeine Bestimmungen

- 9.1.1 Annäherung an Ziele . Während der Trefferaufnahme dürfen sich Teilnehmer ohne Einwilligung des Range Officers Zielen nicht näher als 1 Meter 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 im selben Match bestraft werden.
- 9.1.2 Berühren von Zielen . Während der Trefferaufnahme 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 verfügen.
- 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 Reshoot auffordern.
- 9.1.4 Nicht abgeklebte Scheiben . Falls eine oder mehrere Scheiben nach Beendigung des Parcours durch einen vorhergehenden Teilnehmer für den zu wertenden Teilnehmer unvollständig abgeklebt sind, muss der Range Officer entscheiden, ob ein korrektes Wertungsergebnis ermittelt werden kann. Wenn es zusätzliche Treffer oder fragwürdige Straftreffer darauf gibt und nicht feststellbar ist, welche Treffer vom gerade zu wertenden Teilnehmer stammen, muss für den betroffenen Teilnehmer ein Reshoot angeordnet werden.
- 9.1.4.1 Für den Fall, dass Abkleber oder Tape von einer restaurierten Scheibe unbeabsichtigterweise durch Wind, Mündungsdruck oder einen anderen Grund abgeblasen werden und es für den Range Officer nicht ersichtlich ist, welche Treffer vom zu wertenden Teilnehmer stammen, muss der Teilnehmer den Parcours wiederholen.
- 9.1.4.2 Ein Teilnehmer, der zögert oder sich selbst im Parcours stoppt in der Annahme, dass eine oder mehrere Papierscheiben nicht abgeklebt oder aufgestellt worden waren, hat keinen Anspruch auf ein Reshoot.
- 9.1.5 Undurchdringlich . Die Wertungsflächen aller IPSC Wertungs- und Straf-Papierziele gelten als undurchdringlich. Wenn:
- 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, eine Papierscheibe vollständig innerhalb der Wertungsfläche trifft und dann dahinter ein Metallziel zu Fall bringt, wird das als Versagen der Standeinrichtung (s. Regel 4.6.1) bewertet. Der Teilnehmer muss den Parcours erneut schießen, nachdem der wieder hergerichtet 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 ~~s~~Hard Cover~~%~~- alle Aufbauten, Wände, Barrieren, Sichtblenden und andere Hindernisse gelten als undurchdringliches "Hard Cover". Wenn:
- 9.1.6.1 ein Slug oder Buckshot-Schrot mit vollem Geschossdurchmesser durch Hard Cover geht und danach die Wertungsfläche einer Wertungs- oder Straf-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 4.6.1). 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 Wertungs- oder Straf-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.
- 9.1.7 Scheibenständer sind kein Hard Cover. Schüsse, die teilweise oder vollständig durch Scheibenträger gegangen sind und dann Papier- oder Metallziele treffen, zählen als Wertung oder Strafe, was jeweils in Frage kommt.
- 9.1.8 Birdshot-(Vogelschrot)Treffer auf Papierscheiben werden nicht gewertet.

## 9.2 Wertungsmethoden

- 9.2.1 ~~s~~Comstock~~%~~. Unbegrenzte Zeit, die beim letzten Schuss gestoppt wird, eine unbegrenzte Schusszahl kann abgegeben werden, eine vorgegebene Anzahl von Treffern pro Ziel wird gewertet.



- 9.2.1.1 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.
- 9.2.2 Die Parcoursresultate müssen die Teilnehmer innerhalb derselben Division in absteigender Reihenfolge ihrer jeweils erzielten Stagepunkte, die auf 4 Dezimalstellen errechnet sind, einordnen
- 9.2.3 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 Zielwertung und Strafpunkte

- 9.4.1 Wertungs- und Strafpunkte auf IPSC-Zielen müssen in Übereinstimmung mit den durch die IPSC-Versammlung verabschiedeten Werten gewertet werden. (Siehe Appendizes B und C und unten). Zerbrechliche Ziele werden gewöhnlich mit 5 Punkten gewertet.
- 9.4.1.1 Es wird empfohlen, verschwindende zerbrechliche und Metallziele mit 10 Punkten zu werten.
- 9.4.1.2 Metall- und zerbrechliche Ziele, die einen schwierigen Schuss bedingen, können 10 Punkte pro Ziel ergeben
- 9.4.1.3 Nur für Slug-Munition: Im Falle von verschwindenden Papierzielen wird empfohlen, dass jeder Treffer doppelt zählt; bei Papierzielen, die einen schwierigen Schuss bedingen, kann jeder Treffer doppelt gewertet werden. In beiden Fällen gilt das bis zu einem Maximum von 2 Schuss pro Scheibe.
- 9.4.1.4 Die Zielwertung wie in den Regeln 9.4.1.1, 9.4.1.2 und 9.4.1.3 beschrieben ist begrenzt auf nicht mehr als 10% der Gesamtzahl von Zielen in einem Match. Ihr Einsatz muss vorher im Sanktionierungsverfahren genehmigt worden sein, und die Ziele müssen in der schriftlichen Übungsbeschreibung deutlich ausgewiesen werden.



- 9.4.2 Alle im Wertungsbereich eines Strafziels sichtbaren Treffer werden mit minus 10 Punkten bestraft, aber nur bis zu maximal 2 Treffern pro Strafziel.
- 9.4.3 Metallstrafziele müssen zur Wertung getroffen werden und umfallen, oder automatisch anzeigen und sie werden dann mit minus 10 Punkten bestraft.
- 9.4.4 Alle Fehltreffer werden mit dem doppelten Höchstwert eines Wertungstreffers auf diesem Ziel bestraft, außer im Falle von verschwindenden Zielen (s. Regel 9.9.2).

## 9.5 Zielwertungsverfahren

- 9.5.1 Papierwertungsziele müssen mit mindestens je einem Schuss beschossen werden. Im Falle von Slugmunition können 1 oder 2 Treffer zur Wertung benannt werden (der Normalfall ist 1 Treffer). Im Falle von Buckshot-Munition werden die besten 2 Treffer gewertet.
- 9.5.1.1 Wenn zwei oder mehrere Ziele direkte Wertungstreffer als Resultat eines einzelnen Schusses erhalten, werden beide, oder alle Treffer normal gewertet, es sei denn, Regel 9.1.5 käme zum Tragen (siehe Regel 9.5.6).
- 9.5.2 Wenn der Trefferdurchmesser (Schussloch) eines Slugs oder Buckshot-Schrotes auf einem Wertungsziel die Wertungslinie zwischen zwei Wertungszonen oder die Linie zwischen der Nichtwertungskante und einer Wertungszone 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 Wertungsflächen überlappender Wertungs- und/oder Strafziele berührt, werden alle anwendbaren Wertungen oder Strafen berücksichtigt.
- 9.5.4 Radiale Risse, die sich vom Geschossdurchmesser eines Treffers nach außen ausbreiten, ergeben weder Wertungs- noch Strafpunkte.
- 9.5.4.1 Vergrößerte Löcher in Papierzielen, die über das Kalibermaß eines Slugs oder Buckshot-Geschosses . je nachdem was benutzt wurde - hinausgehen, zählen nicht als Wertung oder Strafe, es sei denn, es gäbe sichtbare Beweise an den Lochrändern (z.B. Fettmarkierung, Streifenbildung oder eine "Krone" etc.), die die Annahme entkräften, das Loch sei durch einen Querschläger oder Splitterwirkung entstanden.
- 9.5.5 Das Mindestresultat für einen Parcours ist Null.
- 9.5.6 Wenn ein Teilnehmer in einem Parcours nicht die Frontseite eines jeden Ziels 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).
- 9.5.6.1 Der Teilnehmer bekommt keine Nichtbeschuss-Strafen wenn 2 oder mehr Ziele Wertungstreffer als Resultat eines einzelnen Schusses aufweisen, (s. Regel 9.5.1.1) Gibt ein Teilnehmer weniger Schüsse auf eine Gruppe von Zielen ab als diese Gruppe Ziele hat, und eines oder mehrere Ziele weisen keine Wertungstreffer auf, werden Nichtbeschuss-Strafen und Misses wie vorgegeben verhängt.



- 9.5.7 Auf einer Wertungs- oder Strafscheibe sichtbare Treffer, die das Ergebnis von Schüssen sind, die von hinten durch diese oder eine andere Wertungs- oder Strafscheibe gefeuert wurden, und Treffer, die kein deutlich zu bestimmendes Loch durch die Frontseite eines Wertungs- oder Strafpapierziels erzeugt haben, werden nicht als Wertungs- oder Straftreffer, je nachdem was zutrifft, gegeben.
- 9.5.8 Zerbrechliche Ziele müssen zur Wertung völlig durchdrungen oder so zerbrechen, dass ein Stück vom ursprünglichen Ziel abgetrennt ist.
- 9.5.9 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.
- 9.5.10 Wenn der Schrotbeutel einer Buckshotpatrone ein Loch in einer Papierscheibe erzeugt hat, darf nicht davon ausgegangen werden, dass ein fehlender Treffer durch dieses Loch gegangen ist, es sei denn, es gäbe sichtbare Hinweise für einen Treffer an den Lochrändern (z.B. Fettmarkierung, Streifen- oder "Kronen-"Bildung usw.).
- 9.5.11 Benutzt ein Teilnehmer eine nicht für den Parcours vorgegebene Munitionsart, tritt Folgendes ein:
- 9.5.11.1 falls die Übung aus Sicherheitsgründen auf einen bestimmten Munitionstyp beschränkt ist, kann der Teilnehmer eine Disqualifikation erhalten (siehe Regeln 10.4.9 und 10.4.10)
- 9.5.11.2 Im Falle von Papierzielen werden solche Treffer nicht zur Wertung berücksichtigt und das Ziel wird als "verfehlt" behandelt. Jedoch darf der Schütze das Ziel mit der korrekten Munition erneut zur Wertung beschießen.
- 9.5.11.3 Metallziele und Metallstrafziele werden normal gewertet, aber der Teilnehmer erhält Ablauffehler (s. 10.2.12).

## 9.6 Wertungsüberprüfung und Einwände

- 9.6.1 Sobald der Range Officer ~~s~~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 Range Officer kann bestimmen, dass die Trefferaufnahme bereits beginnen kann, während der Teilnehmer noch den Parcours absolviert. In solchen Fällen ist einer Vertrauensperson des Teilnehmers erlaubt, 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 in Bezug auf die Wertung von Treffern auf Wertungs- und Strafzielen ist endgültig. In Bezug auf solche Wertungsentscheidungen sind keine weiteren Einsprüche 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, im anderen Falle tritt Regel 9.1.3 in Kraft. 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.
- 9.6.9 Wertungsinformationen können unter Einsatz von Handsignalen (s. Appendix G1) übertragen werden. Wenn eine Wertung angezweifelt wird, dürfen die betreffenden Scheiben so lange nicht abgeklebt werden, bis sie vom Teilnehmer oder seinem Delegierten - in Übereinstimmung mit der vorher vom Range Master gebilligten Verfahrensweise (s. auch 9.1.3) - überprüft wurden

## **9.7 Score Sheets (Wertungsblätter)**

- 9.7.1 Bevor der Range Officer ein Wertungsblatt eines Teilnehmers unterzeichnet, muss er alle Informationen (inklusive ausgesprochener Verwarnungen) 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 Regional Director 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 wenige oder zu viele Einträge finden oder die Zeit nicht eingetragen worden sein, muss das dem Range Master unmittelbar mitgeteilt werden, der im Normalfall den Teilnehmer anweisen wird, den Parcours zu wiederholen.
- 9.7.6 Sollte ein Reshoot aus irgendeinem Grund nicht möglich 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.
- 9.7.7 Für den Fall, dass ein Original-Score Sheet verloren geht oder auf andere Weise nicht verfügbar ist, wird die Teilnehmerkopie oder jede andere vom Range Master akzeptierte schriftliche oder elektronische Aufzeichnung herangezogen. Ist die Teilnehmerkopie, oder jede andere schriftliche oder elektronische Aufzeichnung, nicht verfügbar, oder nach Meinung des Range Masters nicht ausreichend lesbar, muss der Teilnehmer den Parcours wiederholen. Wenn der Range Master befindet, dass aus irgendeinem Grunde eine Wiederholung des Parcours nicht möglich ist, erhält der Teilnehmer eine Nullwertung für die betroffene Übung.
- 9.7.8 Keine Person, außer einem autorisierten Matchoffiziellen, darf ein auf der Stage oder anderswo befindliches Wertungsblatt handhaben, nachdem es vom Teilnehmer und dem zuständigen Range Officer unterschrieben wurde, ohne dass der zuständige Range Office oder direkt zuständiges Stats-Personal vorher die Erlaubnis dazu gegeben hat. Zuwiderhandlung führt zu einer Verwarnung für den Erstverstoß, kann aber bei erneutem Verstoß im selben Match nach Abschnitt 10.6 geahndet werden.

## 9.8 Verantwortung für die Wertung

- 9.8.1 Jeder Teilnehmer ist dafür verantwortlich, dass er die korrekte Aufzeichnung seiner Resultate durch Überprüfung der Stats Officer veröffentlichten Listen gewährleistet.
- 9.8.2 Nachdem alle Teilnehmer das Match beendet haben, müssen die vorläufigen Parcours-Resultate veröffentlicht und vom Stats Officer an einem auffälligen Ort auf der Standanlage . und, bei Level IV und V Matches im offiziellen Matchhotel - aufgehängt werden, damit die Teilnehmer diese überprüfen können. Zeit und Datum des Aufhängens (nicht des Drucks) müssen darauf deutlich vermerkt sein.
- 9.8.3 Entdeckt ein Teilnehmer den provisorischen Resultaten einen Fehler, muss er innerhalb einer Stunde nach dem tatsächlichen 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.
- 9.8.4 Teilnehmer, die aufgrund des Zeitplans (oder aber vom Match Director autorisiert) alle Übungen in einem Match in kürzerer Zeit als der allgemeinen Matchdauer absolvieren (z.B. 1-Tagesdurchlauf in einem 3-Tage-Match), müssen ihre vorläufigen Matchergebnisse nach Maßgabe der besonderen, vom Match Director vorgegebenen Prozesse und Zeitlimits (z.B. über eine Website) überprüfen. Unterlassen sie das, werden Wertungseinsprüche nicht akzeptiert. Die entsprechenden Abläufe müssen im Voraus in den Matchunterlagen und/oder in Form eines an deutlicher Stelle auf der Standanlage ausgehängten Anschlags vor Matchbeginn veröffentlicht werden (siehe auch Abschnitt 6.6).
- 9.8.5 Der Match Director kann sich dafür entscheiden, Matchergebnisse elektronisch verfügbar zu machen (z.B. über eine Website) zusätzlich, oder anstatt des physischen Druckens. In solchem Fall muss das entsprechende Verfahren vorher in der Matchliteratur veröffentlicht und/oder als Aushang an einem auffälligen Ort auf dem Standgelände vor Beginn des Matches angebracht werden. Technische Möglichkeiten (z.B. Computer) müssen für den Fall zur Verfügung gestellt werden, dass der Match Director entschieden hat, Matchergebnisse nur elektronisch zu veröffentlichen.

## 9.9 Trefferaufnahme bei verschwindenden Zielen

- 9.9.1 Bewegliche Ziele, die in ihrer Ruhestellung (entweder vor oder nach der erstmaligen Aktivierung) mindestens noch einen Teil der A-Zone sichtbar lassen, oder die kontinuierlich während des gesamten Parcoursverlaufs des Teilnehmers verschwinden und wieder sichtbar werden, sind keine verschwindenden Ziele und es werden für Nichtbeschießen oder Fehlschüsse immer Strafen verhängt.
- 9.9.2 Bei beweglichen Zielen, für die obige Kriterien nicht gelten, werden für Nichtbeschießen oder Fehlschüsse keine Strafen verhängt, es sei denn, der Teilnehmer versäumt es, den Mechanismus, der die Scheibenbewegung auslöst zu aktivieren bevor oder während er seinen letzten Schuss in diesem Parcours abgibt.



- 9.9.3 Stationäre Ziele, die zumindest einen Teil der A-Zone entweder vor oder nach der Aktivierung eines sich bewegenden Strafziels oder einer Sichtblende frei geben, sind keine verschwindenden Ziele und es werden für Nichtbeschießen oder Fehlschüsse immer Strafen verhängt.
- 9.9.4 Ziele, die jedes Mal, wenn der Teilnehmer einen mechanischen Auslöser betätigt (z.B. ein Seil, Hebel, Pedal, Klappe, Tür), wenigstens einen Teil der A-Zone frei geben, fallen nicht unter diesen Abschnitt.
- 9.9.5 *(Schießen aus sich selbst bewegenden Apparaten) Ist verboten.*
- 9.9.6 Verschwindende zerbrechliche Ziele, bei denen der Range Officer annimmt, dass sie nicht durch einen direkten Treffer zerbrochen sind, ergeben keine Wertung. Die Entscheidung des Range Officers bezüglich Treffer oder Fehlschuss ist endgültig.

## 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 dem Parcours zugeteilten Range Officers (oder eines höherrangigen Matchoffiziellen) 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)

## 9.11 Auswerteprogramme

- 9.11.1 Das offizielle Auswerteprogramme für alle Level IV und höheren Matches ist die aktuelle Version des Windows® Match Scoring System (WinMSS), es sei denn, ein anderes Auswertesystem wäre vom IPSC Präsidenten genehmigt. Für alle anderen Matches darf kein anderes Auswertungsprogramm ohne Erlaubnis durch den Regional Director der gastgebenden Region eingesetzt werden

## KAPITEL 10 **Ä** Strafen & Disqualifikationen

### 10.1 **Ablauffehler **Ä** Allgemeine Bestimmungen**

- 10.1.1 Ablauffehler werden bei Nichtbeachtung der in der Parcoursinformation vorgegebenen Abläufe und/oder bei Verstoß gegen andere allgemeine Regeln gegen den Teilnehmer verhängt. Der Range Officer, der eine solche Ablaufstrafe verhängt, muss die Anzahl der Fehler und den Grund ihrer Verhängung deutlich im Score Sheet des Teilnehmers vermerken.
- 10.1.2 Ablauffehler betragen jeweils minus 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.
- 10.1.4 Ablauffehler können nicht durch nachfolgende Aktionen des Teilnehmers aufgehoben werden. Zum Beispiel erhält ein Teilnehmer, der bei Übertreten einer Linie einen Schuss auf ein Ziel abfeuert, immer noch die entsprechenden Ablaufstrafen, auch wenn er danach noch einmal auf dasselbe Ziel schießt ohne die Linie zu übertreten.

### 10.2 **Ablauffehler **Ä** Spezifische Beispiele**

- 10.2.1 Wenn ein Teilnehmer mit irgendeinem Körperteil den Boden oder irgendein Objekt jenseits einer Fault Line berührt und während des Regelverstoßes Schüsse abgibt, erhält er 1 Ablauffehler pro Verstoß. Kein Ablauffehler wird verhängt, wenn der Teilnehmer während des Übertretens keinen Schuss abgibt, außer, wenn Regel 2.2.1.5 Anwendung findet.
- 10.2.1.1 Hat der Teilnehmer sich aber durch das Übertreten einen wesentlichen Wettbewerbsvorteil bezüglich irgendeines/irgendwelcher Ziel(e)s verschafft, kann ihm 1 Ablauffehler pro Schussabgabe auf das (die) betreffende(n) Ziel(e) bei gleichzeitigem Übertreten angerechnet werden.
- 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 Abgabe eines oder mehrerer Schüsse unter Nichtbeachtung des Ortes, der vorgeschriebenen Schießposition 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 an einer Stelle übertritt, an der nur vier (4) Metallziele sichtbar sind und dadurch einen Wettbewerbsvorteil erlangt, solange er übertritt, pro abgegebenem Schuss einen Ablauffehler, jedoch insgesamt höchstens vier (4) Ablauffehler unabhängig von der Anzahl der dort abgegebenen Schüsse.



- 10.2.4 Ein Teilnehmer, der einen vorgeschriebenen Nachladevorgang nicht ausführt, erhält einen Ablauffehler 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 Ablauffehler 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 Ablauffehler für jedes nicht beschossene Ziel sowie die entsprechende Anzahl an Fehlschüssen (Misses), außer in Fällen, wo die Bestimmungen der Regel 9.9.2 anwendbar sind.
- 10.2.8 Wenn eine Parcoursbeschreibung die ausschließliche Benutzung der schwachen Schulter vorsieht, erhält der Teilnehmer eine Strafe dafür, dass er die starke Schulter benutzt. Er erhält jeweils 1 Ablauffehler 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 und Level I & II-Matches diese Praxis ausschließen, wobei dann 1 Ablauffehler pro so abgegebenem Schuss verhängt wird.
- 10.2.10 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.
- 10.2.10.1 Wenn der Range Master dem Antrag zustimmt, muss er, bevor der Teilnehmer den Parcours begonnen hat, den Wert der Spezialstrafe bekannt geben, nach dem von 1% bis 20% der Teilnehmerpunkte *wie geschossen* abgezogen werden.
- 10.2.10.2 Alternativ dazu kann der Range Master auf die Verhängung jeglicher Strafen verzichten, falls ein Teilnehmer wegen einer erheblichen physischen Behinderung nicht in der Lage ist, die Parcoursanforderungen zu erfüllen
- 10.2.10.3 Wird der Antrag abgelehnt, finden die normalen Strafen Anwendung.
- 10.2.11 Ein Teilnehmer der Schüsse über eine mehr als 1,80 m hohe Barriere abgibt, erhält 1 Ablauffehler für jeden so abgegebenen Schuss (s. auch Regel 2.2.3.1)
- 10.2.12 Ein Teilnehmer, der Munition benutzt, die von dem für den Parcours vorgeschriebenen Typ abweicht, erhält einen Ablauffehler für jedes Metallwertungs- oder Strafziel, das als Resultat davon fällt (siehe Regeln 9.5.11, 10.4.9 und 10.4.10).



### 10.3 Disqualifikation **Ä** Allgemeine Bestimmungen

- 10.3.1 Ein Teilnehmer, der einen Sicherheitsverstoß oder eine andere verbotene Handlung innerhalb eines IPSC-Matches begeht, wird disqualifiziert, und er darf zu keinem der noch verbliebenen Parcours antreten, ungeachtet des weiteren Zeitplans oder der räumlichen Bedingungen der Veranstaltung, bis die Entscheidung über einen entsprechend Kapitel 11 dieser Regeln eingereichten Einspruch vorliegt.
- 10.3.2 Wenn eine Disqualifikation 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 Disqualifikation 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 verstrichen ist, 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 Disqualifikation abgeschlossen hat, werden nicht von einer Disqualifikation beeinflusst, die der Teilnehmer während der Teilnahme am Shoot-Off oder einem anderen Nebenmatch erhalten hat.

### 10.4 Disqualifikation **Ä** 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 vom Teilnehmer trifft, außer bei Beschuss eines zerbrechlichen oder Papierzieles, das näher als 3 Meter zum Teilnehmer steht. Ein Schuss, der wegen zu geringer Pulverladung ("Squib load") den Boden innerhalb von 3 Metern vom Teilnehmer trifft, ist von dieser Regel ausgenommen.
- 10.4.3 Eine Schussabgabe beim Laden, Nachladen oder Entladen einer Waffe. Dies beinhaltet jeden Schuss, der während der in den Regeln 8.3.1 und 8.3.7 bezeichneten Prozeduren abgegeben wird (s. auch Regel 10.5.9).

- 10.4.3.1 Ausnahme . eine Detonation, die sich beim Entladen einer Waffe 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 **5 Metern** im Falle von Schrot-Munition abgegeben wird oder 40 Metern bei Slug-Munition, gemessen von der Frontfläche des Ziels zum nächsten Körperteil des Teilnehmers, mit dem dieser Bodenkontakt hat (s. Regel 2.1.3).
- 10.4.8 Bezüglich dieses Abschnittes: Wenn festgestellt werden kann, dass die Schussabgabe Folge eines gebrochenen oder defekten Waffenteils ist, der Teilnehmer in diesem Abschnitt keine Sicherheitsverletzung begangen hat und keine Disqualifikation ausgesprochen wird, es ist jedoch die Wertung des Teilnehmers für diesen Parcours Null.
- 10.4.8.1 Die Schusswaffe muss dem Range Master oder seinem Beauftragten unverzüglich zur Inspektion vorgelegt werden. Dieser untersucht die Waffe und unternimmt alle Tests, die notwendig sind, festzustellen, dass die unbeabsichtigte Schussabgabe tatsächlich durch den Bruch oder Defekt eines Waffenteils verursacht wurde. Ein Teilnehmer kann nicht später Einspruch gegen eine Disqualifikation wegen ungewollter Schussabgabe aufgrund eines Bruches oder Defekts eines Waffenteils einlegen, wenn er die Waffe nicht vor Verlassen des Parcours zur sofortigen Untersuchung vorlegt.
- 10.4.9 Ein unter Verwendung von Flintenlaufmunition (Slug) abgegebener Schuss, es sei denn, diese Munitionsart war ausdrücklich als für diese Übung akzeptabel ausgewiesen worden
- 10.4.10 Ein unter Verwendung von Buckshot-Munition abgegebener Schuss in einer Übung, bei der aus Sicherheitsgründen ausdrücklich die Benutzung von Birdshot (Vogelschrot) vorgeschrieben wurde.

## 10.5 Disqualifikation **Ë 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 an einem anderen vom Range Officer für sicher befundenen Ort, oder während er sich unter Aufsicht und direktem Befehl eines Range Officers befindet, kann eine Disqualifikation zur Folge haben. Dies gilt nicht für das Tragen von Flinten unter



Anwendung von Regel 5.2.1. Verstoß gegen Regel 5.2.1 kann eine Disqualifikation zur Folge haben.

- 10.5.2 Wenn der Teilnehmer zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb eines Parcours zulässt, dass seine Waffenmündung gegen die Standrichtung, oder über die Winkelvorgabe oder spezifische, beim Schießen einzuhaltende Sicherheitswinkel zeigt. Ausnahme: beim Anbringen der Sicherheitsfahne in Übereinstimmung mit Regel 8.3.7.2 darf die Mündung innerhalb eines Radius von 50cm von den Füßen des Teilnehmers gegen die Standrichtung zeigen.
- 10.5.3 Wenn der Teilnehmer zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb eines Parcours 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 Waffe, 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 zur Waffe auf, (außer, wenn die Waffe unter der Aufsicht des Range Officers in einem größeren Abstand platziert wird, um eine geforderte Startposition einzunehmen) und
  - 10.5.3.3 die Voraussetzungen von Regel 10.5.2 nicht eintreten, und
  - 10.5.3.4 die Waffe befindet sich im ready-Zustand, wie in Abschnitt 8.1 beschrieben, oder
  - 10.5.3.5 die Waffe ist entladen und der Verschluss offen.
- 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 Waffe während eines Wettkampfes.
- 10.5.8 Das Versäumen, 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 Versäumen, den Finger während des Ladens, Nachladens oder Entladens aus dem Abzugsbügel zu nehmen. Ein Teilnehmer ist von dieser Regel entbunden wenn er den Abzug zum Lösen des Verschlusses und/oder zur Hahnabsenkung während der Vorbereitung vor dem Starsignal betätigt. Für den Fall, dass sich während dieser Handhabung ein Schuss löst, findet aber die Regel 10.4.3 nach wie vor Anwendung.
- 10.5.10 Das Versäumen, den Finger beim Positionswechsel nach Maßgabe von Regel 8.5.1 aus dem Abzugsbügel zu nehmen.



10.5.11(nicht anwendbar)

10.5.12 Das Handhaben von scharfer Munition oder Übungspatronen in einer Safety Area entgegen Regel 2.4.4.

10.5.12.1 Der Ausdruck "Handhaben" schließt nicht aus, dass Teilnehmer die Safety Area mit scharfer oder Übungsmunition in ihren Taschen, am Gürtel, oder in ihren Rangebags betreten dürfen, vorausgesetzt, der Teilnehmer nimmt die lose oder verpackte Munition nicht physisch aus dem Gürtel, der Tasche oder dem Rangebag während er sich in der Safety Area aufhält.

10.5.13 Besitz einer geladenen Waffe, außer bei ausdrücklicher Genehmigung durch einen Range Officer

10.5.14 Das Aufheben einer fallen gelassenen Waffe. Fallengelassene Waffen 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

10.5.15 Verwendung von verbotener und/oder unsicherer Munition (siehe Regeln 5.5.4 und 5.5.6 bis 5.5.6.4) und/oder Besitz einer verbotenen Waffe (siehe Regeln 5.1.10 und 5.1.11).

## 10.6. Disqualifikation Æ Unsportliches Verhalten

10.6.1 Teilnehmer werden aufgrund von Verhaltensweisen, die ein Range Officer als unsportlich einstuft, disqualifiziert. Beispiele beinhalten, sind aber 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 Ein Teilnehmer, der . nach Einschätzung des Range Officers - in der Absicht, ein Reshoot oder Vorteil zu erlangen, seinen Gehör- oder Augenschutz absichtlich ablegt oder den Verlust vorsätzlich herbeiführt, wird disqualifiziert.

10.6.3 Andere Personen können ebenfalls aufgrund von Verhaltensweisen, die ein Range Officer für nicht akzeptabel hält, des Standes verwiesen werden. Beispiele 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, das den Sport in Verruf bringen kann.

## 10.7 Disqualifikation Æ 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 Standes aufgefordert 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 (siehe separate IPSC Anti-Doping-Regeln).

**10.8 Disqualifikation *Ë* 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 Level III oder höhere Matches - Die Zusammensetzung eines Schiedsgerichts muss folgenden Richtlinien entsprechen:

11.2.1.1 Der IPSC-Präsident oder sein Beauftragter oder ein akkreditierter Matchfunktionär, 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 Level I und II Matches - Der Match Director kann ein Schiedsgericht aus drei erfahrenen Personen 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 Matchoffizielle sein. Alle Komiteemitglieder haben eine Stimme. Der älteste Matchfunktionär oder der älteste Schütze, falls es keine Matchfunktionäre gibt, ist der Vorsitzende.

## 11.3 Fristen & Abläufe

11.3.1 Ausschlussfrist für Einsprüche . Schriftliche Einspruchsanträge müssen innerhalb einer Stunde nach der beanstandeten Entscheidung wie von Matchoffiziellen aufgenommen dem Range Master auf dem vorgesehenen Formular und unter Beifügung der entsprechenden Gebühr übergeben werden. Nichteinhaltung macht den Einspruch ungültig und es erfolgen keine weiteren Maßnahmen. Der Range Master muss Zeit und Datum des Erhalts unmittelbar auf dem Einspruchsformular vermerken.

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 indirekter Beschwerdeführer (s. Regel 11.7.1) 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 Äquivalent 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 Äquivalent 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 kann dann den Beschwerdeführer vorladen, 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 kann dann aufgefordert werden, den Raum zu verlassen, während das Schiedsgericht weitere Beweisaussagen anhört.
- 11.5.4 Zeugen . Das Schiedsgericht kann dann Matchfunktionäre sowie weitere Zeugen des Vorfalls anhören. 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 hängt die Entscheidung an einem allen Teilnehmern zugänglichen Ort aus. 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 - aber bevor der Match Director die Ergebnisse für endgültig erklärt hat - 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 dieses Abschnittes 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 **Ě** Verschiedenes

### 12.1 **Appendizes (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:  
(*Erklärung der englischen Originalbegriffe zum Zwecke der besseren Referenz mit dem internationalen Regelwerk*)

Aftermarket.....	Gegenstände, die von einer anderen Firma als dem Originalhersteller (OFM) stammen und/oder Identifikationszeichen eines anderen OFM tragen.
Aim / Aiming.....	Das Ausrichten des Laufes auf ein Ziel
Attempt at (COF).....	Der Zeitraum zwischen Abgabe des Startsignals und dem Moment, da der Schütze erkennen lässt, dass er das Schießen im Sinne von Regel 8.3.6 beendet hat
Berm (Seitenkugelfang).....	Eine höhere Aufhäufung von Sand, Erde oder anderen Materialien, zum Geschossrückhalt und/oder zur Abgrenzung von zwei Schießständen oder Parcours voneinander eingesetzt
Birdshot oder Buckshotõ ....	Patrontypen, die mehrere Schrote enthalten und in Flinten benutzt werden (s. App. E1)





Cartridge Case (Hülse)ö .....	Der Hauptteil einer Patrone, der alle Komponenten wie Treibmittel und Schrot oder Slug beherbergt
Chamber Safety Flag.....	Ein grell-farbiger Gegenstand, bei dem kein Teil einer Patrone oder einem Teil davon ähnelt. Es muss unmöglich sein, die Fahne in ein Patronenlager einzuführen, in dem sich eine Patrone befindet und sie muss, während sie angebracht ist, verhindern, dass sich eine Patrone ins Patronenlager einführen lässt. Die Fahne muss ein integriertes Band oder Sichtstück haben, das deutlich aus der Waffe herausragt.
Compensator (Kompensator)ö ö ö ö ö	Eine am Mündungsende eines Laufes angebrachte Einrichtung, die (gewöhnlich durch Ableitung der austretenden Gase) dazu bestimmt ist, dem Waffenhoch-/Rückschlag entgegenzuwirken
Detonation.....	Zündung eines Zündhütchens einer Patrone ohne Einwirkung des Schlagbolzens, bei der sich das Geschoss nicht durch den Lauf bewegt (z.B. beim manuellen Zurückziehen des Schlittens, wenn eine Patrone ausgeworfen wird).
Discharge (Schussabgabe)	Das Abfeuern eines Schusses
Downrange.....	Der allgemeine Bereich einer Stage, Schießbahn oder eines Schießstandes, wohin die Waffenmündung während des Parcours in sicherer Weise gerichtet werden darf und/oder wo Geschosse bestimmungsmäßig oder möglicherweise aufschlagen.
Dry Firing (Trockenabschlag)ö ö ö ö	Die Betätigung des Abzugs und/oder des Schlosses einer Waffe, die vollkommen ohne Munition ist
Dummy Ammunition.....	Schließt Übungs- oder Trainingsmunition, Platzpatronen, Schlagbolzenschoner und leere Hülsen ein.
Engage.....	Das Abfeuern eines Schusses auf ein Ziel. Das Abfeuern eines Schusses ohne zu treffen, ist kein <del>s</del> Nichtbeschießen% eines Ziels. Eine Waffen- oder Munitionsstörung, die das Abfeuern eines Schusses verhindert, wird als <del>s</del> Nichtbeschießen% gewertet.
Face (facing) uprangeö ö ..	Des Teilnehmers Gesicht, Brust und Zehen weisen vollständig gegen die Standrichtung
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)
Holster.....	Eine Tragevorrichtung für Kurzwaffen, die der Teilnehmer am Gürtel trägt
Loaded (geladen).....	Eine Waffe mit einer ins Patronenlager/Trommel eingeführten scharfen Patrone oder <del>s</del> Dummy Round% oder mit einer scharfen Patrone oder <del>s</del> Dummy Round% in einem in die Waffe eingeführten oder angebrachten Magazin
Loading (Laden) .....	Das Einbringen von Munition in eine Waffe
Location.....	Ein räumlich definierter Punkt innerhalb eines Parcours



Matchpersonal.....	Personen, die innerhalb eines Matches eine offizielle Funktion ausüben, aber nicht zwangsläufig als Range Officer ausgebildet ist oder als solcher arbeitet
May .....	vollkommen im Ermessen
Must .....	absolut zwingend
No-Shoot(s) .....	Ziele, die Strafen erzeugen, wenn sie getroffen werden
Not applicable (nicht anwendbar)ö ö ö ..	Die Regel oder Vorschrift gilt nicht für die betreffende Disziplin oder Division
OFM.....	Original Firearm Manufacturer (Originalwaffenhersteller)
Primer (Zündhütchen)ö ..ö	Der Teil einer Patrone, der eine Detonation erzeugt oder dafür sorgt, dass der Schuss abgefeuert wird
Props .....	Gegenstände außer Zielen oder Fault Lines, die zur Darstellung, Durchführung oder Dekoration eines Parcours benutzt werden (Requisiten/Aufbauten)
Prototype .....	Eine Waffe in einer Figuration, die nicht in der Massenfertigung und/oder der breiten Öffentlichkeit nicht zugänglich ist
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.
Reloading (Nachladen)ö ...	Auffüllen oder Einführen weiterer Munition in eine Waffe.
Reshoot.....	Die Parcourswiederholung durch einen Teilnehmer nach vorheriger Autorisierung durch einen Range Officer oder das Wettkampfgericht
Round .....	Eine Patrone, die Treibmittel, Schrot oder Slug enthält.
Shell.....	(Auch shotshell)eine in einer Flinte benutzte Patrone
Shooting Positionö ö ö .....	Der Anschlagzustand des Körpers (z.B. stehend, kniend, sitzend, liegend)
Shot (Schuss).....	Ein Geschoss, das sich vollständig durch den Lauf einer Waffe bewegt hat.
Should .....	Im Ermessen, aber dringend angeraten
Sight Picture (Visierbild)ö ...	Das Anvisieren eines Zieles, ohne tatsächlich darauf zu schießen.
Slug.....	Ein Einzelgeschoss in einer Flintenpatrone. Flintenlaufgeschoss
Snap Cap.....	(auch spring cap%genannt) eine Variante nicht-scharfer Munition, Schlagbolzenschoner
Squib Load.....	Eine defekte Patrone, die dazu führt, dass ein oder mehrere Projektile, bzw. der Pfropfen den Lauf nicht oder nur mit geringer Geschwindigkeit verlassen.
Stance (Stellung).....	Die Stellung der Gliedmaßen einer Person (z.B. Hände an den Seiten hängend, Arme verschränkt etc.).
Start position.....	Der Ort, die Anschlagart und die Stellung, die die Parcoursbeschreibung vor dem Startsignal vorschreibt (s. Regel 8.3.4)
Sweeping.....	Das Überstreichen eigener oder fremder Körperteile mit der Waffenmündung innerhalb eines Parcours während die Waffe berührt oder gehalten wird.



Targets.....	Ein Begriff, der sowohl Wertungsziele und Strafziele beinhalten kann, es sei denn, eine Regel (z.B. 4.1.3) unterscheidet ausdrücklich zwischen den beiden.
Target Array .....	Eine Ansammlung zugelassener Ziele, die nur von einem einzigen Ort oder Sichtpunkt zu sehen ist
Unloaded.....	Eine Waffe, die vollständig frei von jeglicher scharfer oder Übungsmunition im Patronenlager oder in die Waffe eingeführten oder daran angebrachten Magazinen ist
Unloading (Entladen).....	Das Entfernen von Munition aus einer Waffe.
Uprange.....	Der allgemeine Bereich einer Stage, Schießbahn oder eines Schießstandes, der sich rückwärtig der vorgeschriebenen maximalen Sicherheitswinkel (s. Regel 2.1.2) befindet und wohin die Waffenmündung während einer Übung nicht gerichtet werden darf (Ausnahmen: s. 10.5.2).
Wad.....	In einer Flintenpatrone eingebrachtes Gassiegel, das gleichzeitig auch die Schrote zusammen halten kann
Wads (konventionell)ö ö ö .	Haben Schlitz im vorderen Bereich, so dass sich die sFlügel%beim Verlassen des Laufes öffnen und die Schrote nicht im Fluge zusammen halten,
Wads (spezialisiert/Long Range)ö	Sind so beschaffen, dass sie die Schrote in der ersten Flugphase sInkapseln%und zusammen halten sollen. Sie haben keine Schlitz.
Will .....	Vorgeschrieben

## 12.6 Maße

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



**Appendix A1: IPSC Match Level**

<b>Legende:</b> <b>R = Recommended (empfohlen)</b> <b>M = Mandatory (vorgeschrieben)</b>	<b>Lev el I</b>	<b>Lev el II</b>	<b>Lev el III</b>	<b>Lev el IV</b>	<b>Lev el V</b>
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 Regional Director genehmigt sein	R	R	M	R	R
06 Range Master muss vom IPSC Executive Council genehmigt sein				M	M
07. Ein Chief Range Officer pro Area	R	R	R	M	M
08. Ein NROI pro Parcours	R	R	M	M	M
09. Ein IROA pro Parcours			R	M	M
10. IROA Stats Director			R	M	M
11. Ein Helfer (Kleber) pro 6 Schuss	R	R	R	R	R
12. COF Genehmigung durch Regional Director	R	R	M		
13. COF Genehmigung durch IPSC-Komitee			M	M	M
14. IPSC Sanktionierung (s. unten)			M	M	M
15. Chronograph		R	R	M	M
16. 3-monatige Vorausregistrierung bei der IPSC			M		
17. Zustimmung der IPSC Versammlung im 3-Jahreszyklus				M	M
18. Aufnahme in den IPSC-Matchkalender			M	M	M
19. Matchreport an die IROA			M	M	M
20. Empfohlene Mindestschusszahl Handgun Rifle (s. Abschnitt 1.2.1)	40	80	150	300	450
Shotgun	40	80	150	200	250
21. Anzahl Stages (Handgun)				24	30
Empfohlene Mindestanzahl Stages					
Handgun	3	6	12	24	30
.....Rifle	3	6	12	24	30
.....Shotgun	3	6	12	24	30
22. Empfohlene Mindestteilnehmerzahl					
Handgun	10	50	120	200	300
.....Rifle	10	50	120	200	300
Shotgun	10	50	120	200	300
23. Matcheinstufung (Punkte)	1	2	3	4	5

24. Internationale Sanktionierung von Level I und II Matches ist nicht vorgeschrieben. Jeder Regional Director kann jedoch seine eigenen Kriterien und Abläufe zur Sanktionierung solcher, in seiner Region durchgeführter Matches aufstellen.



## 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, inklusiver solcher, die während des Matches disqualifiziert wurden (z.B., wenn eine Division in einem Level II Match 10 Teilnehmer hat, aber einer oder mehrere während des Matches disqualifiziert werden wird die Division immer noch anerkannt) 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
Matches aller Level .. 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..... Teilnehmer weiblichen Geschlechts
  - (b) Junior .. ... Teilnehmer, die am ersten Matchtag unter 18 sind
  - (c) Senior..... Teilnehmer, die am ersten Matchtag über 50 sind
  - (d) Super Senior .. ... Teilnehmer, die am ersten Matchtag über 60 sind
- Ein Super Senior hat die Option, in der Senior Category zu starten, aber nicht in beiden. Wenn es zur Anerkennung zu wenige Starter in der Super Senior Category gibt, werden alle Teilnehmer dieser Category automatisch in die Senior Category übertragen.

### 4. Team Categories

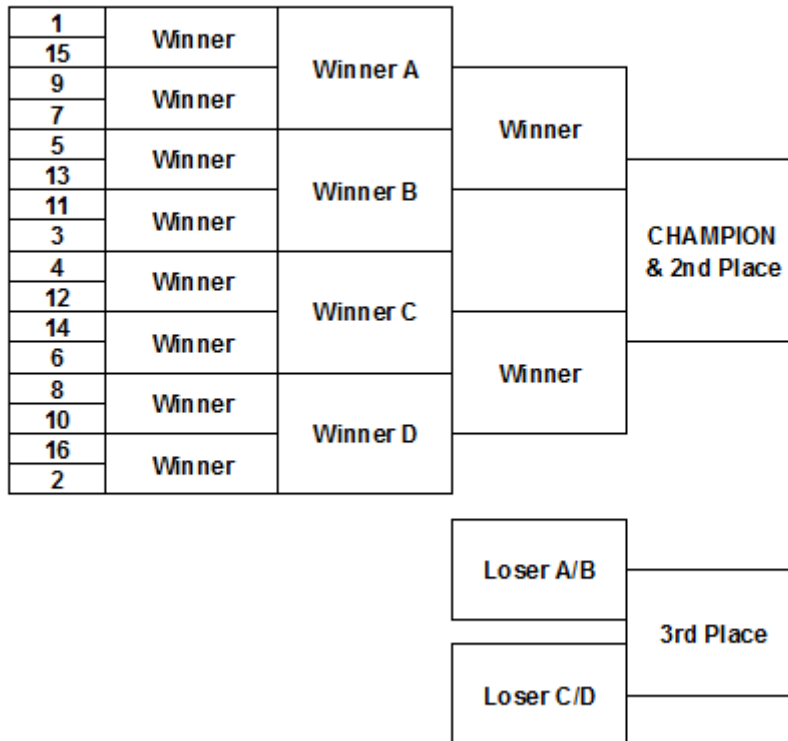
IPSC Matches können folgende Teamwertungen anerkennen:

- (a) Regional-Teams in jeder anerkannten Division
- (b) Regional-Teams in jeder anerkannten Division für die Lady Category
- (c) Regional-Teams in jeder anerkannten Division für Junior Category
- (d) Regional-Teams in jeder anerkannten Division für Senior Category
- (e) Regional-Teams in jeder anerkannten Division für Super Senior Category



**Appendix A3: Shoot-off Ausscheidungstabelle**

Top 16	Quarter Final	Semi-Final	Finals	Awards
			(Best of 3)	

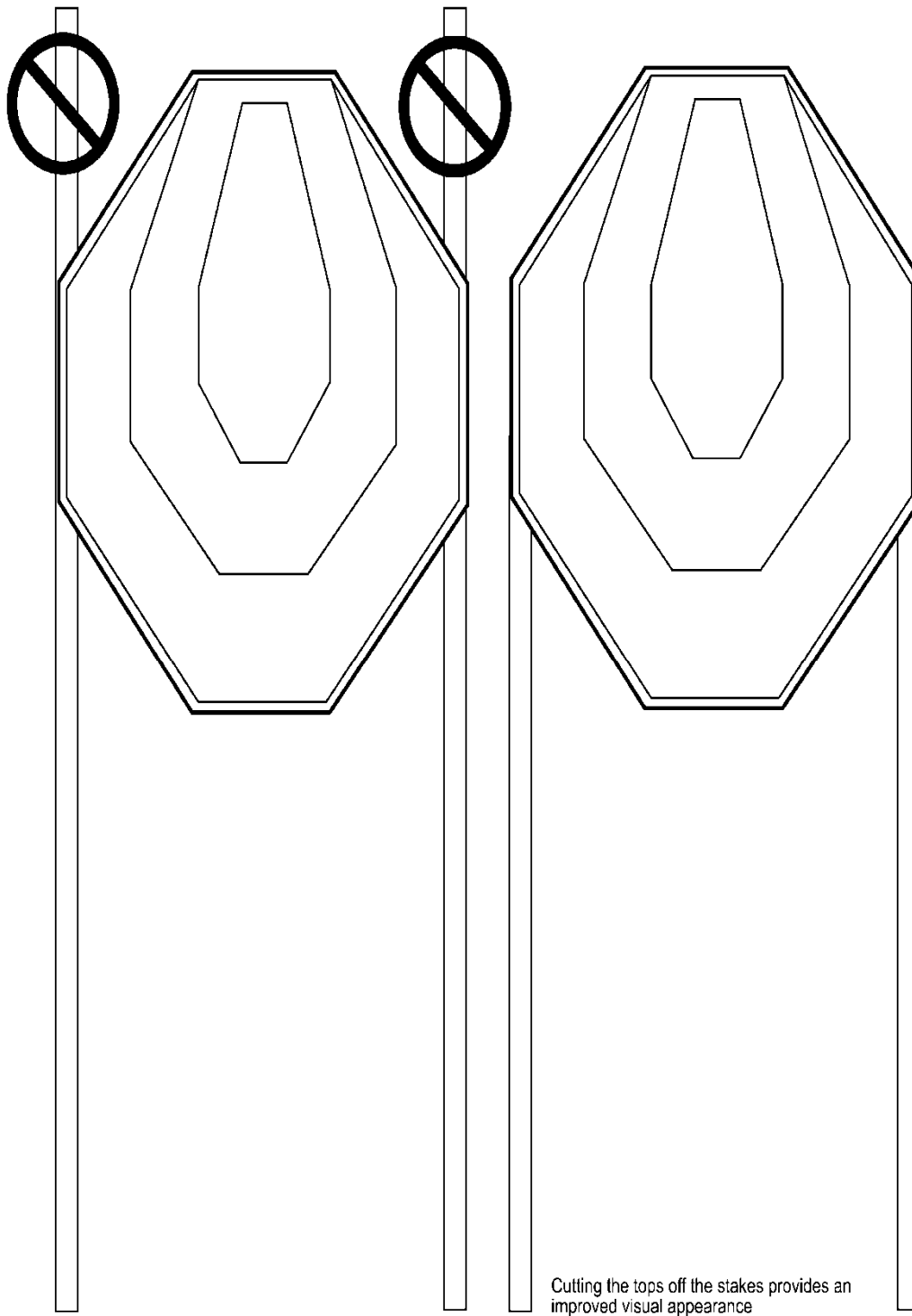




<b>Appendix A4: Approved Stage Ratios</b>
---

Stages	Short	Medium	Long
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5

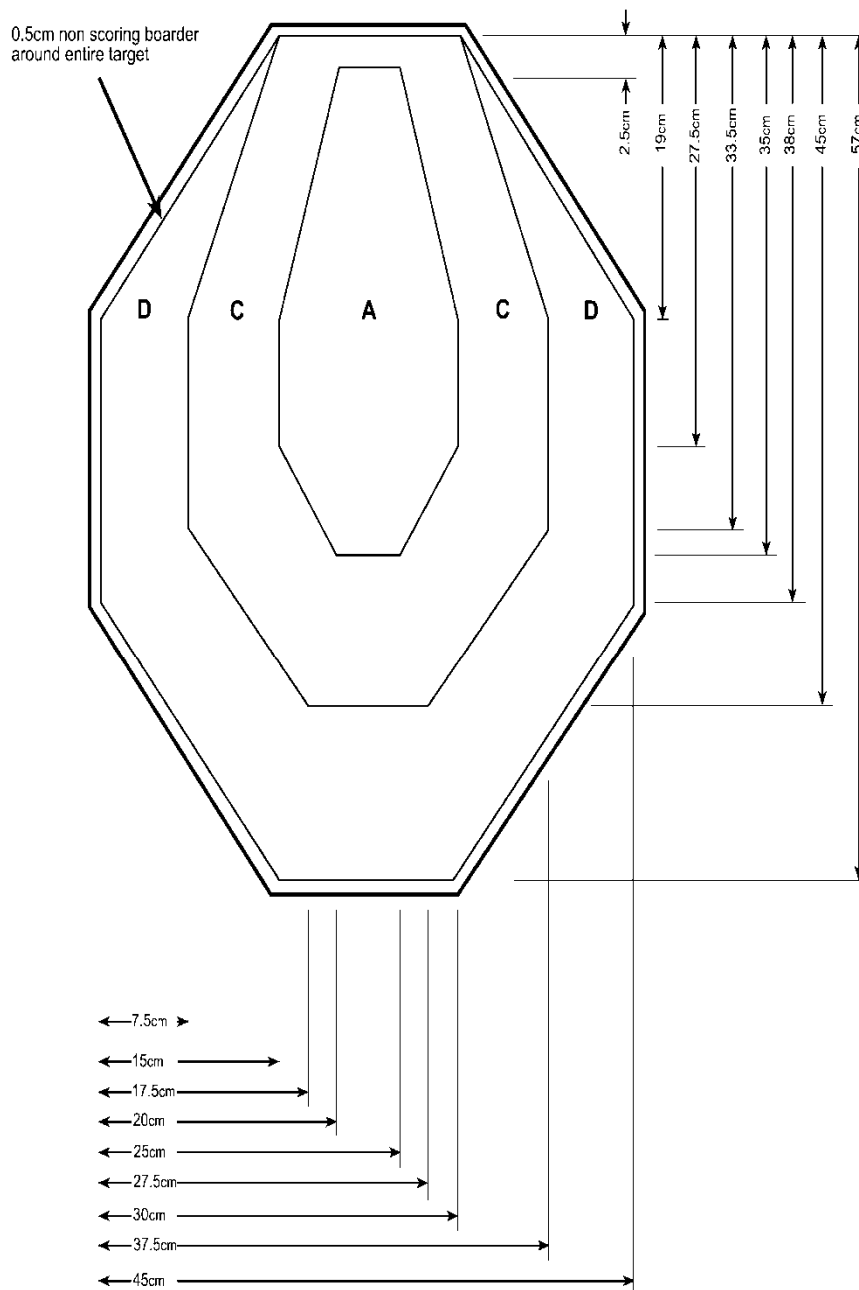
**Appendix B1: Target Presentation**



Das Absägen der Lattenüberstände verbessert die Optik

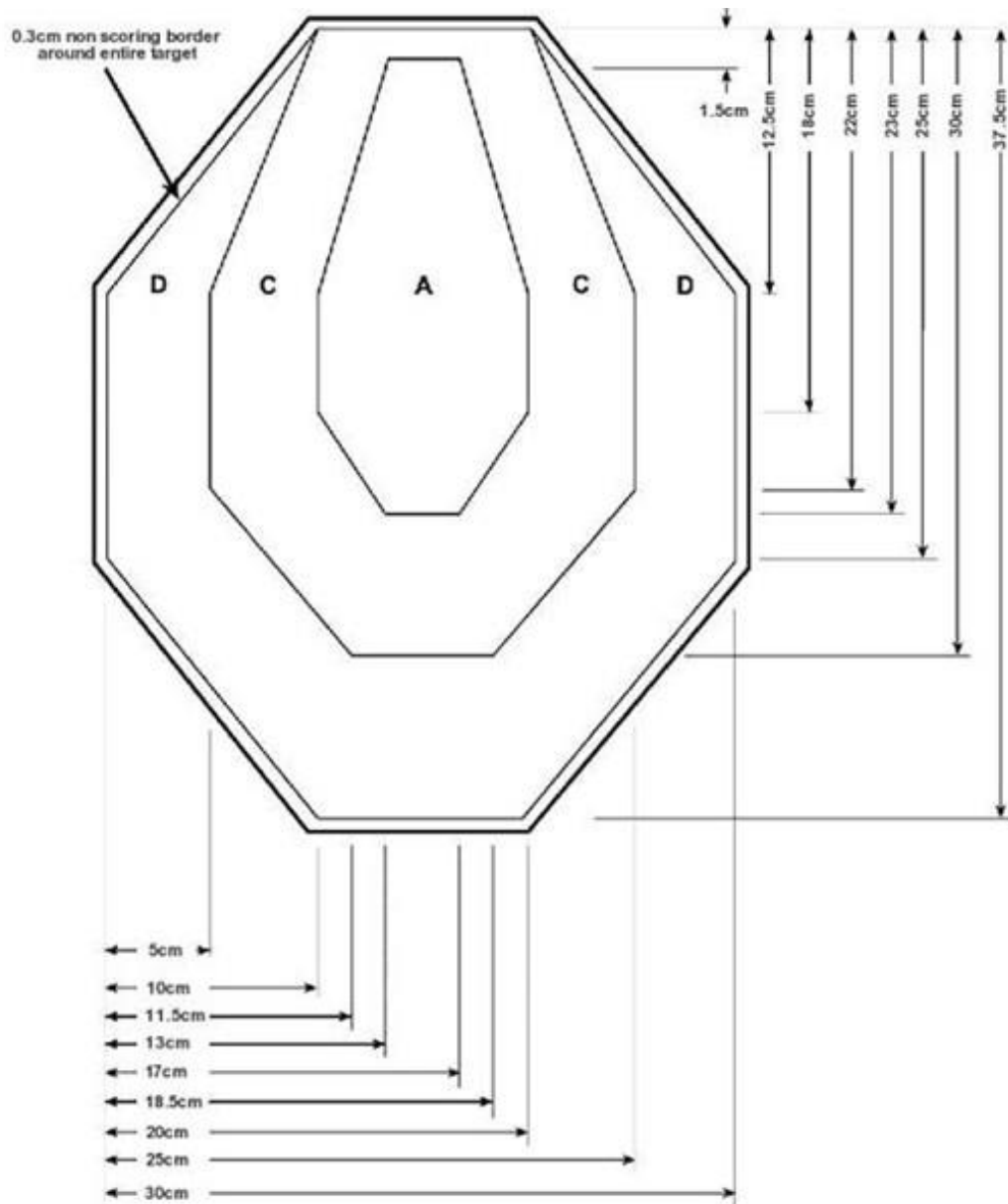


**Appendix B2: IPSC Target**



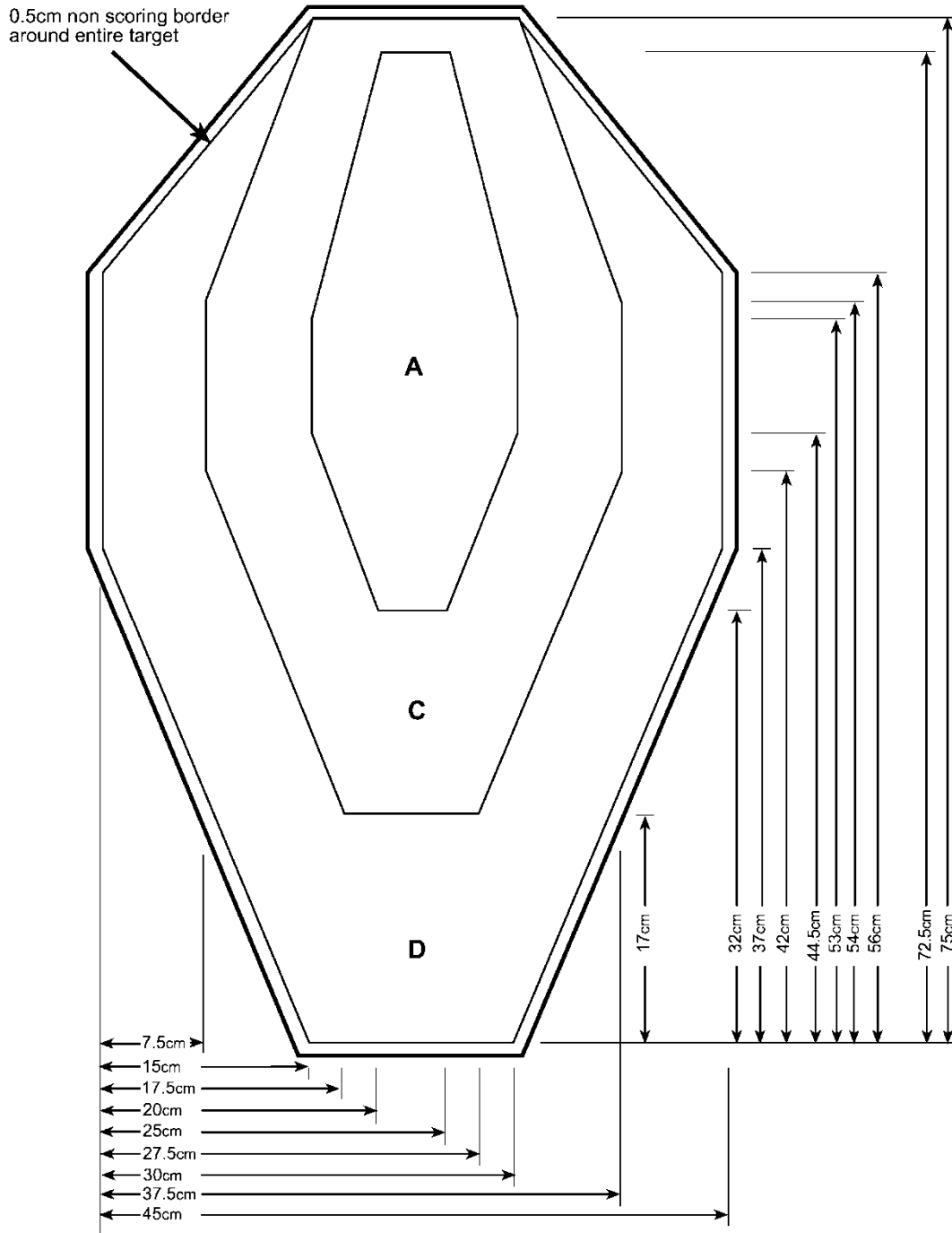
Trefferwertung	Major	Minor
A	5	5
C	4	3
D	2	1

**Appendix B3: IPSC Mini Target**



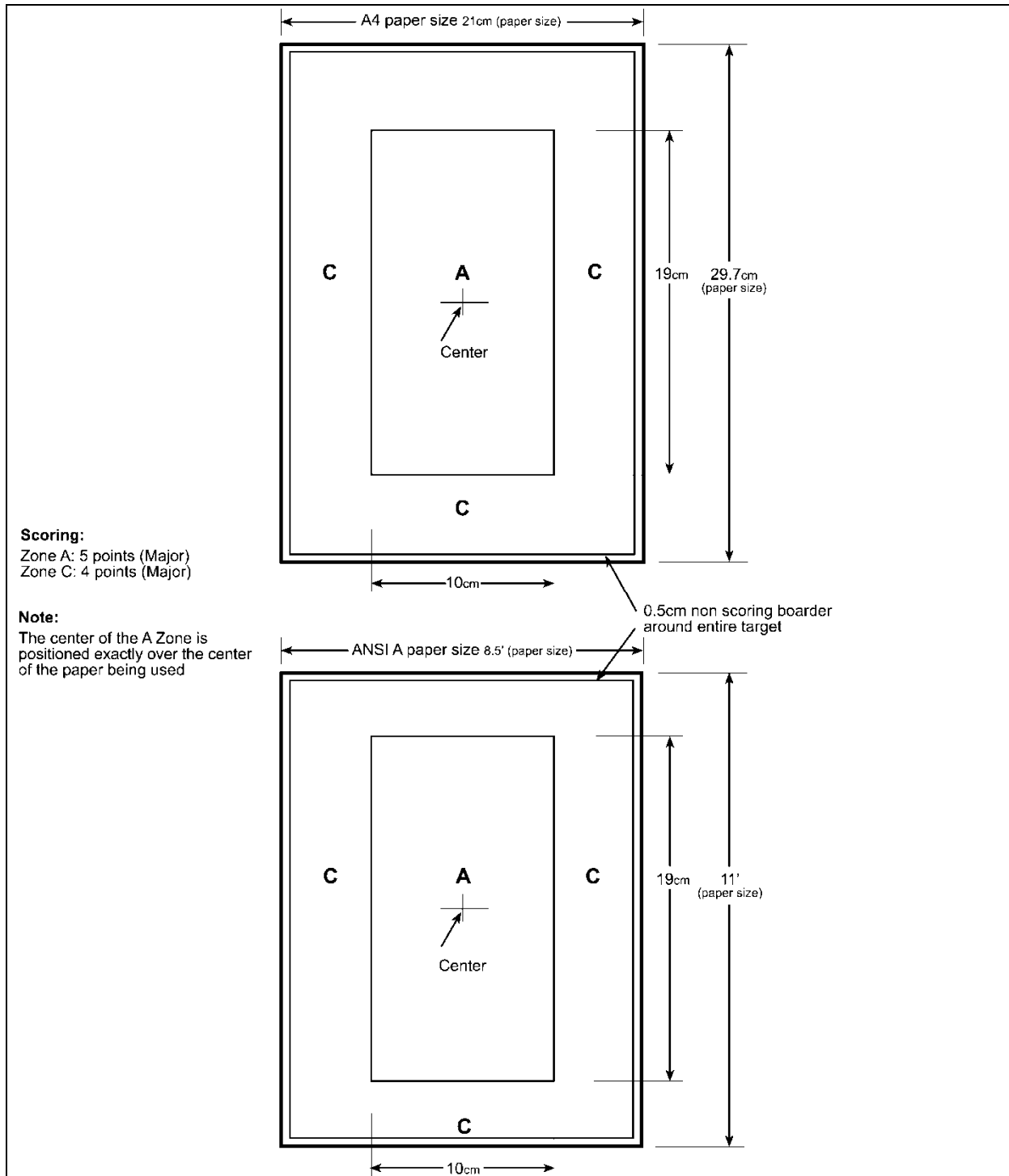
Scoring		
Major	Zone	Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

**Appendix B4: IPSC Universal Target**

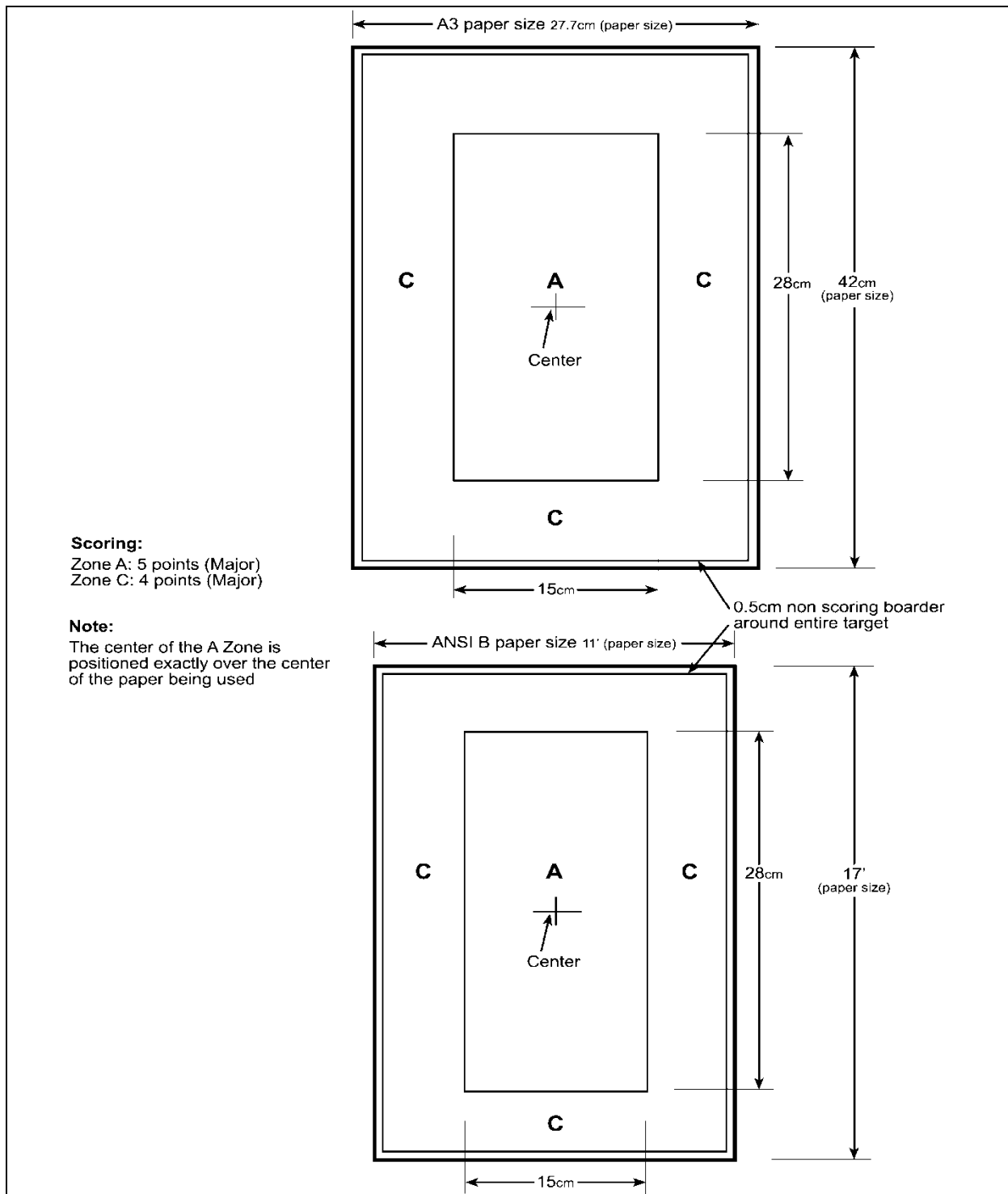


Scoring	
Zone	Major
A	5
C	4
D	2

**Appendix B5: IPSC A4 Target**



**Appendix B6: IPSC A3/B Target**





## Appendix C1: Kalibrierung und Test von Zielen

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. Es wird davon ausgegangen, dass die vom Hersteller angegebenen Munitionsleistungsdaten der Testmunition korrekt sind und gegen diese ist kein Einspruch zulässig.
3. Nachdem der Munitionsvorrat und die bezeichnete Flinte 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 Metallziele fallen und zerbrechliche Ziele zerbrechen, 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 oder zerbrechen, 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 Kalibrier- oder Testzone anderer unverdeckter Metallziele ist jeweils das Zentrum dieser Ziele. Die Kalibrierfunktionäre befinden, nötigenfalls unter Einbeziehung des Range Masters, ob jeder Testschuss einen ordnungsgemäßen Treffer ergeben hat und folgende Punkte erfüllt:
  - (a) 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.
  - (b) Fällt das Ziel bei einem ordnungsgemäß abgegebenen Schuss nicht, muss es rekaliert bzw. erneut getestet werden. Notfalls muss das Ziel verschoben werden, bis ein ordnungsgemäßer Test durchgeführt werden konnte.
  - (c) Alle Tests, auch solche nach 8 (c) müssen vom nächsten möglichen und (*schießtechnisch*) einfachsten 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 vor Matchbeginn 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 Schrotstreuung 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". Ein Teilnehmer darf bis zu 3 Mal in einem Match von bis zu (und einschließlich) 15 Übungen einen Kalibriertest verlangen und bis zu 4 Kalibriertests in einem Match mit mehr als 15 Übungen.
  - (d) Wenn der Popper aufgrund anderer Ereignisse (z.B. Wind) fällt, bevor er kalibriert werden konnte, muss ein Reshoot angeordnet werden.
  
9. Wenn ein Test unter Berufung auf 8 c verlangt wurde, muss ein Kalibrierungsfunktionär 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 eines Metallziels ordnungsgemäß trifft (s. auch (d) 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) Wenn der erste vom Testofficer abgefeuerte Schuss unterhalb der Kalibrierzone eines Metallziels auftrifft, gilt der Kalibriertest als nicht bestanden und dem Schützen muss ein Reshoot der Übung angeordnet werden.
  - (d) 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.
  - (e) Wenn der erste Schuss des Kalibrierungsfunktionärs das Ziel verfehlt, muss ein weiterer Schuss abgefeuert werden, bis 9 (a), 9(b), 9(c) oder 9 (d) eintritt.

#### Spezifikationen einer Kalibrierwaffe:

Kaliber: 12  
Maximale Lauflänge . 66 cm  
True Cylinder oder Lauf mit offenem Choke  
Beliebiger Verschlusstyp.

Spezifikationen von Kalibrierpatronen:

Alle in einem Match zu benutzende Munition muss einen Mindest-Power-Faktor von 480 erbringen, und es liegt in der Verantwortung des Teilnehmers, geeignete Patronen zu wählen. Jedoch gelten für Kalibrier- und Testzwecke nachstehend aufgeführte Patronenspezifikationen.

Sollte kein ausreichender Vorrat an Patronen, die die Testspezifikationen erfüllen, verfügbar sein, können handgeladene Patronen, die diese Spezifikationen erfüllen, benutzt werden. Unter außergewöhnlichen Umständen können auch andere, fabrikmäßig hergestellte Patronen, die den Spezifikationen am nächsten kommen, benutzt werden, das muss aber im Einklang mit Regel 5.8.3 überall auf den das Match betreffenden Veröffentlichungen klar vermerkt sein.

in Vogelschrot-Parcours

Schrotdurchmesser zwischen 2.54mm (0.10 Inch) . 2.28mm (0.09 Inch)

Maximales Schrotgesamtgewicht 28.3 g (1 Once)

Vom Hersteller angegebene Geschwindigkeit muss unter 1300 fps liegen

(Das ergibt einen maximalen Power-Faktor von 568) s. Regel 5.8.3

in Buckshot-Parcours

Buckshot . OO oder lokales Äquivalent

Maximal 9 Geschosse pro Patrone

Vom Hersteller angegebene Geschwindigkeit zwischen 1350-1120 fps (Zum Test werden niedrigere Geschwindigkeiten innerhalb des erlaubten Spektrums bevorzugt)

(Das ergibt einen Power-Faktor von 584-484 mit einer 28 Gramm-Ladung)

in Slug-Stages

Maximalgewicht des Flintenlaufgeschosses (Slug) 28.3 g (1 Once)

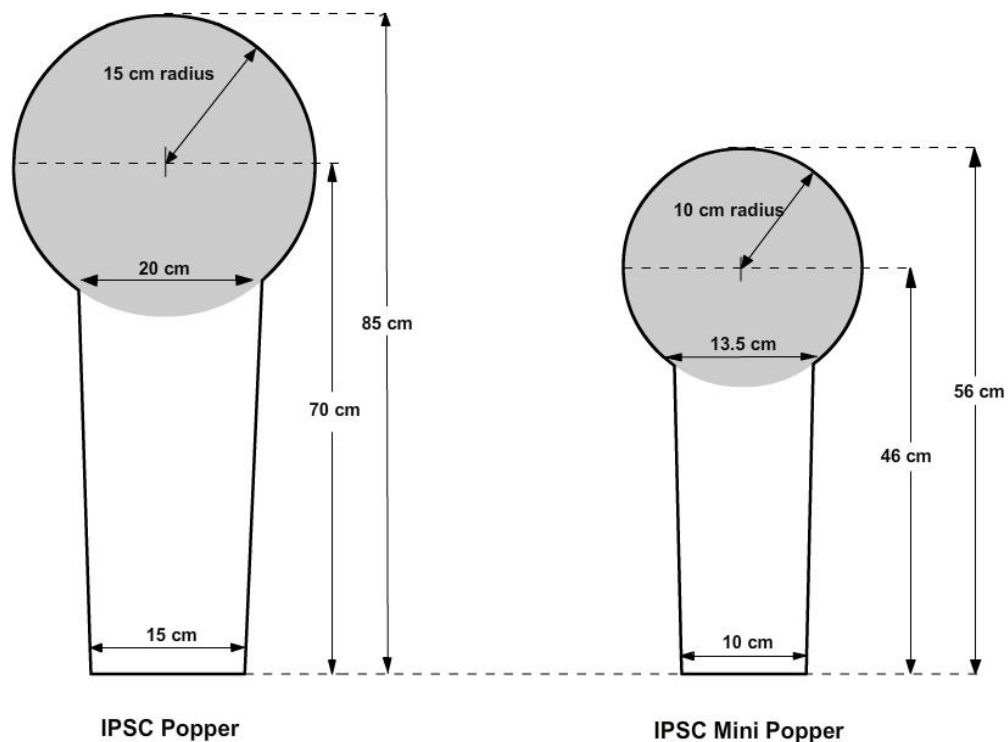
Maximaler Power-Faktor unter 590 errechnet aus den vom Hersteller angegebenen Daten. (Bevorzugt wird ein Power-Faktor von um 520 oder weniger)



**Appendix C2: IPSC Poppers**

HANDGUN		RIFLE / SHOTGUN
5 points	<b>Scoring Minor / Major</b>	5 or 10 points (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)
Minus 10 points	<b>Penalty Miss / No-Shoot</b>	Minus 10 points

Die Kalibrierungszone eines jeden Poppers ist durch die graue Fläche gekennzeichnet



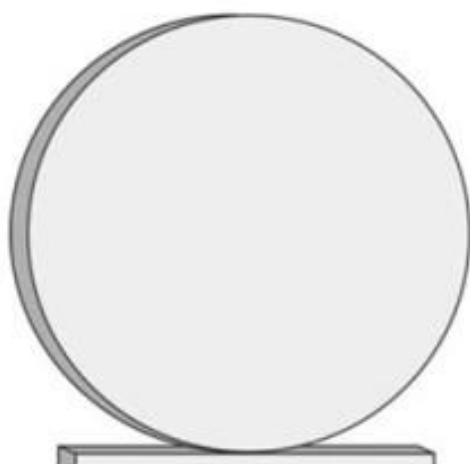
**Toleranz +/- 0,5 cm**

Metallziele und No-Shoots, die sich bei Treffern ungewollt auf die Kante oder seitwärts drehen können, sind ausdrücklich verboten. Ihr Einsatz kann zum Verlust der IPSC-Sanktionierung führen (s. Regel 4.3.1.1).

**Appendix C3: IPSC Metal Plates**

HANDGUN			RIFLE / SHOTGUN	
5 points			5 or 10 points (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
Minus 10 points			Minus 10 points	
Round	Rectangular	Dimensions	Round	Rectangular
20cm Ø	15x15cm	Minimum	15cm Ø	15x15cm
30cm Ø	30x30cm	Maximum	30cm Ø	45x30cm

RIFLE		
Target Distance	Test Firing (Rule 2.5.3)	
75 . 100m	15cm Ø	15x15cm
101 . 200m	20cm Ø	20x20cm
201 . 300m	30cm Ø	30x30cm
Distances and sizes must be clearly indicated		



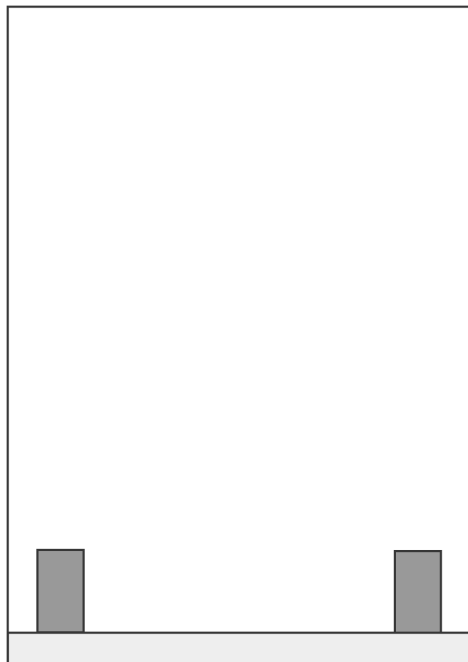
**Important Construction Notes**

Metal plates which can accidentally turn edge-on or sideways when hit are expressly prohibited. Using them may result in the withdrawal of IPSC sanction (see Rule 4.3.1.1).

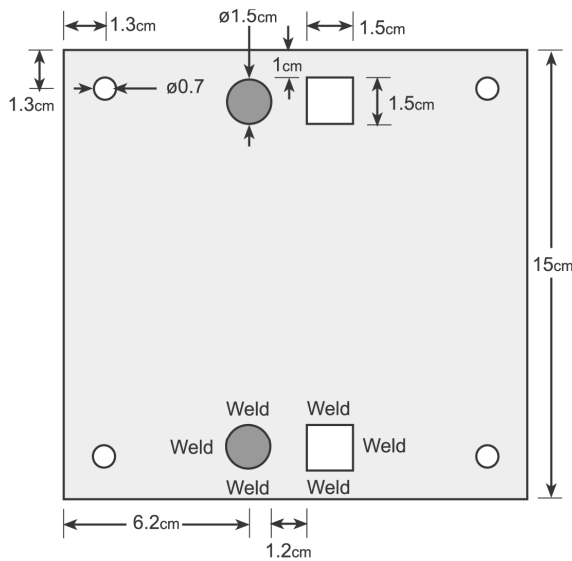
For Handgun matches plates should be mounted on hard cover or on metal stakes at least 1m high.

**Appendix C3: IPSC Separierende Metal Plates**

**Target complete  
Front elevation**

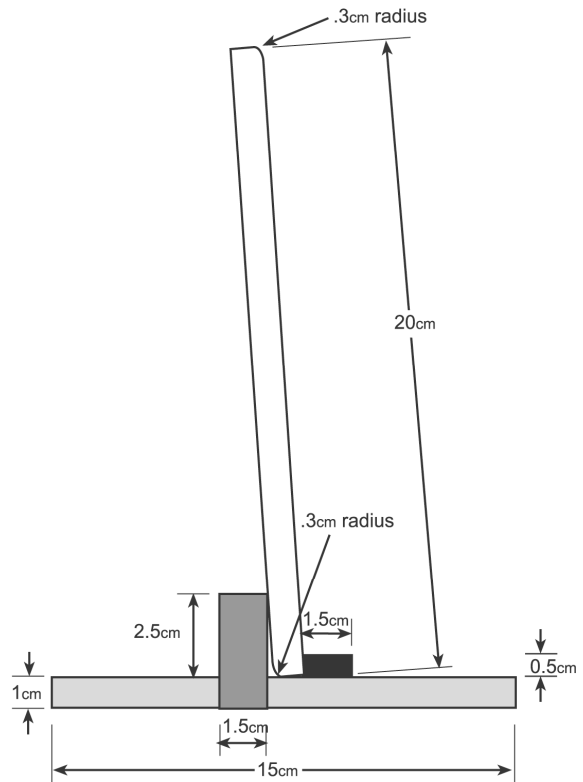


15cm



**Target Base  
(plan view)**

**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 sizes of strike plates 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.

Various square or rectangular sizes are permitted providing between: 15cm x 15cm (minimum) and 45cm x 30cm (maximum). Preferred sizes are 15cm x 15cm, 20cm x 15cm and 25cm x 20cm.



**Appendix C4: Daily Chronograph Report Form**

**CHRONOGRAPH DAILY REPORT**

Test Gun Make/Model:		Test Gun Serial Number:		Bullet Weight:				
DATE	SHOT VELOCITY (FPS)			Average Velocity	Power Factor	% Change	Initials	
	1	2	3				CRO	RM
						N/A		


**Appendix D: Shotgun Divisions**

		<b>SG Open</b>	<b>SG Modified</b>	<b>SG Standard</b>	<b>SG Standard Manual</b>
1.	Minimum Power-Faktor	480			
2.	Minimalkaliber	20 gauge/bore			
3.	Patronenschlaufen, Clips oder %side-saddles+an der Waffe	Yes			
4.	Prototypen erlaubt	Yes		No	
5.	Komplette Flinte fabrikgefertigt (Minimum 500 Stück) und allgemein verfügbar	No		Yes	
6.	Maximale Gesamtlänge der Waffe	1320mm, s. Pkt. 17		Nicht anwendbar	
7.	Kompensator, Ports, Schall- und/oder Mündungsfeuerdämpfer erlaubt	Yes		No	
8.	Externe Modifikationen, wie Gewichte, oder externe Einrichtungen zur Rückschlag- kontrolle oder -reduzierung (außer an der Rückseite des Flinten- schafts angebrachte Recoil Pads	Yes	No	No	No
9.	Optische oder elektronische Visierung	Yes	Yes	No	No
10.	Aftermarket Ersatzvisierung (offen)	Yes	Yes	Yes	Yes
11.	Drehbare oder mehrere Magazin- rohre	Yes	No	No	No
12.	Kapazitätseinschränkung für Erstladung vor dem Startsignal	S. Pkt. 18 und 25	Max. 14 Schuss geladen (s. Pkt. 25)	Max. 9 Schuss geladen (s. Pkt. 25)	Max. 9 Schuss geladen
13.	Abnehmbare Magazine	Yes, s. Pkt. 18	No	No	No
14.	Speed loader	Yes . 6 Schuss Maximum	No	No	No
15.	Modifikationen/Zusätze an der Laderampe	Yes	Yes eingeschr änkt, s. Pkt. 19	Yes eingeschr änkt, s. Pkt. 20 u. 21	Yes eingeschr änkt, s. Pkt. 20
16.	Restriktionen bzgl. Verschluss- typen	No	No	No	Yes s. Pkt. 22

**Besondere Bestimmungen:**
Open und Modified Divisions



17. Die ungeladene Waffe muss bei Anbringung des längsten Magazins und mit dem Lauf parallel zur Längsseite in der Länge komplett in eine rechteckige Box (die an einer Seite offen ist). Die interne Länge der Box. Die interne Boxlänge beträgt 1320mm (Toleranz: +1mm, -0mm). Die Waffe darf während des Tests in keiner Weise künstlich zusammengepresst werden.

#### Open Division

18. Abnehmbare Magazine, die dem Teilnehmer während der Übung zugänglich sind, dürfen beim Startsignal nicht mehr als 10 Patronen enthalten. Abnehmbare Magazine mit einer ursprünglichen Kapazität von max. 12 Patronen dürfen benutzt werden. Magazine dürfen zu keiner Zeit mit anderen Magazinen mit Clips, Tape oder auf andere Weise verbunden werden. Waffen mit festinstallierten Magazinen dürfen eine Erstladung von 14 Patronen enthalten.

#### Modified Division

19. Modifikationen oder Zusätze dürfen am Ladelöffel durchgeführt oder angebracht werden, um den Ladevorgang zu erleichtern. Solche Modifikationen oder Zusätze dürfen eine Länge von 75mm nicht überschreiten und nicht mehr als 32 mm in jeglicher Richtung vom standardmäßigen Rahmen der Flinte hervorragen.

#### Standard and Standard Manual Divisions

20. Austausch oder Modifikationen von Zubringer/Ladelöffel sind zulässig unter der Voraussetzung, dass dabei kein Teil über den standardmäßigen Rahmen der Waffe hinausragt.

#### Standard Division

21. Externe Zuführrampen als direkter Ersatz des *Carrier Release Buttons*+ (nur bei Remington 1100 und 1187) sind zulässig.

#### Standard Manual Division

22. Jede komplette manuell betätigte Flinte (d.h. Pump Action, Slide Action, Knick-/Unterhebel-, Bolt Action), die von einer Firma produziert und der allgemeinen Öffentlichkeit zugänglich ist.
23. Im Falle von doppelläufigen Flinten, die eine maximale Ladekapazität von 2 Patronen zur Zeit haben, gelten Vorrichtungen, die das gleichzeitige Laden von einem Patronenpaar ermöglichen, nicht als Speedloader.

#### **Einschränkungen:**

24. Flinten die in Standard Manual, Manual oder Modified Division eingestuft werden müssen auch in diesen Divisionen benutzt werden außer diese Divisionen sind in dieser Veranstaltung nicht ausgeschrieben.
25. *Werden Selbstladeflinten benutzt dürfen diese nur mit Magazinen benutzt werden die eine Maximalkapazität von 10 Schuss haben. Die Maximalzahlen gemäß Punkt 12 und Punkt 18 sind dann insoweit eingeschränkt. Ladelöffel und Patronenlager sind nicht Teil des Magazins*

<b>Appendix E1: Munition/Patronentypen</b>
--

**Allgemein**

1	Power-Faktor mindestens	480
2	Minimum Schrotgewicht	nein
3	Minimalkaliber	20 gauge / 20 bore
4	Länge	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, zerbrechlichen und synthetischen Zielen erlaubt
9	Stahlschrot	nur bei Papierzielen, zerbrechlichen und synthetischen Zielen erlaubt
10	panzerbrechend	verboten
11	Brandmunition	verboten
12	Leuchtpurmunion	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. 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.

15. Matchorganisatoren können in Stages mit einer oder mehreren Papierscheiben den Einsatz von Buckshot auf eine Maximalzahl von Schroten pro Patrone begrenzen, und dieses Limit gilt für den gesamten Parcours.

- für Kal. 12 beträgt die empfohlene Maximalschrotzahl 9 pro Patrone.
- für Kaliber 20 und Kaliber 16 ist es extrem schwierig, andere als 1 Buck, 2 Buck oder 3 Buck zu bekommen und diese werden mit zwischen 12 und 20 Schroten angeboten.- Eine angemessene Anzahl von Schroten sollte unter Beachtung von allgemein erhältlicher Munition gefordert werden.
- Es ist zulässig, für Kaliber 12, Kaliber 16 und Kaliber 20 unterschiedliche Kriterien bezüglich ihrer maximalen Schrotanzahl pro Patrone anzuwenden.

16. 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.

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

18. "Birdshot" (Vogelschrot) und "Buckshot" (Posten) sind Munitionstypen, in denen die Schrote sich leicht trennen. Jegliches Mittel oder Substanz, wie Leim oder Harz, das die Schrote aneinander bindet, gilt als Verstoß gegen die Definition dieser Munitionstypen laut



IPSC Regelwerk. Zusätzlich kann eine solche Behandlung dazu führen, dass diese Patronentypen unter die Bestimmungen der Regeln 5.5.6 und 10.5.15 fallen. Diese Vorgaben beziehen sich nicht auf normale lose Puffermaterialien, die das Garbenverhalten verbessern, aber die Schrote nicht miteinander binden (verkleben).

19. Bei Level III und höheren Matches ist die geforderte Höchstanzahl von Buckshot und Slug Munition (zusammen) auf 80 Schuss begrenzt

#### Birdshot (Vogelschrot)

Treffer mit Vogelschrot auf Papierscheiben zählen nicht zur Wertung

Akzeptable Vogelschrot-Größen:

Schrotdurchmesser von 3.5mm bis 2.0mm (.138 inches bis .08 inches) sind allgemein akzeptabel

Bei Betrachtung von USA Vogelschrot-Größen als nominaler Richtlinie sind Vogelschrot-Größen von 3 bis 9 akzeptabel.

Lokale Äquivalente zu diesen Größen sind auch akzeptabel, z.B. in UK Schrotgrößen 2 bis 9.

#### Buckshot

Akzeptable Buckshot-Größen (aber unter Beachtung obiger Fußnote)

Amerika	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.

20. Im Kaliber 12 sind Patronen bis 12/89 zulässig.



**Appendix F1: Scoring Hand Signals**

<p><b>Alpha</b></p>	<p><b>Charlie</b></p>	<p><b>Delta</b></p>
<p><b>Miss</b></p>	<p><b>No-Shoot</b></p>	<p><b>Re-Score</b></p>

Wenn 2 Schuss pro Target gefordert sind, werden beide Arme benutzt