



Ablauf und Regeln des Nebenbewerbs "Schnell & Präzise"

Allgemeine Regeln:

- Waffen dürfen nur in den Safety-Areas ausgepackt werden.
- Die Safety-Areas sind mit dementsprechenden Schildern gekennzeichnet.
- In den Safety-Areas gilt absolutes Munitionsverbot!
- Mit Magazinen und Munition darf überall außerhalb der Safety-Areas hantiert werden.
- Augen- und Ohrenschutz ist von allen sich am Stand befindenden Personen zu tragen.
- Den Befehlen der Range-Officers und Helfer ist ausnahmslos Folge zu leisten.
- Bei Nicht-Beachtung führt dies zu einer Verwarnung und im Wiederholungsfall zum Match-Verweis.

Ablauf Selbstladegewehr im Kaliber .223Rem:

Betreten des Stands ausschließlich mit Sicherheitsfahne in der Kammer!

3 Magazine mit je 10 Schuss vorgeladen und am Tisch abgelegt.

10 Schuss laden.

Nach dem akustischen Startsignal: beschießen eines IPSC-Targets mit 10 Schuss auf 10 Meter Entfernung.

Selbstständiges Nachladen und beschießen einer Ringscheibe mit 10 Schuss auf 20 Meter Entfernung.

Selbstständiges Nachladen und beschießen eines IPSC-Targets mit 10 Schuss auf 30 Meter Entfernung (oder wahlweise 9 Schuss auf das IPSC Target und 1 Schuss auf die Bonus-Tontauben, diese zählt 20 Punkte).

Waffe entladen und Sicherheitsfahne einlegen.

Verlassen des Stands ausschließlich mit Sicherheitsfahne in der Kammer!

Wertung: Bei den IPSC-Targets werden nur die Alpha-Treffer mit 10 Punkten gewertet, Charly und Delta Treffer werden als Miss.

Bei der Ringscheibe werden die Werte der getroffenen Ringe gezählt.

Wertung laut IPSC Regelwerk, Treffer durch Zeit



Ablauf Unterhebelrepetierer in den Kalibern .38sp bis .44Mag

Betreten des Stands ausschließlich mit offenem Verschluss!

Stage 1:

10 Schuss am Tisch vorbereiten.

5 Schuss laden.

Nach dem akustischen Startsignal: beschießen des ersten IPSC-Targets mit 5 Schuss auf 7 Meter Entfernung.

Selbstständiges Nachladen und beschießen des zweiten IPSC-Targets mit 5 Schuss auf 12 Meter Entfernung.

Zeit stoppt.

Waffe entladen und Verschluss öffnen.

Wechsel zu Stage 2.

Stage 2:

18 Schuss am Tisch vorbereiten.

3 Schuss laden.

Nach dem akustischen Startsignal: beschießen von 3 Fallplatten auf 7 Meter Entfernung.

Selbstständiges Nachladen und beschießen von weiteren 7 Fallplatten, zwischen 10 und 20 Meter Entfernung und der "Virus-Scheibe" auf 25 Meter Entfernung.

Waffe entladen und Verschluss öffnen.

Verlassen des Stands ausschließlich mit offenem Verschluss!

Wertung: *Bei den IPSC-Targets werden nur die Alpha-Treffer mit 10 Punkten gewertet, Charly und Delta Treffer werden als Miss. Getroffene Fallplatten werden ebenfalls mit 10 Punkten gewertet. Bei der "Virus-Scheibe" werden die Werte der getroffenen Ringe gezählt. Wertung laut IPSC Regelwerk, Treffer durch Zeit*



Ablauf Kipplaufflinte

Betreten des Stands ausschließlich mit gebrochener Waffe!

Stage 1:

10 Schuss Slugs am Tisch vorbereiten.

2 Schuss laden.

Nach dem akustischen Startsignal: beschießen des ersten IPSC-Targets mit 5 Schuss auf 7 Meter Entfernung.

Selbstständiges Nachladen und beschießen des zweiten IPSC-Targets mit 5 Schuss auf 12 Meter Entfernung.

Zeit stoppt.

Wechsel zu Stage 2.

Stage 2:

8 Schuss Slugs und 10 Schuss Schrot am Tisch vorbereiten.

2 Schuss Schrot laden.

Nach dem akustischen Startsignal: beschießen von 3 Fallplatten auf 7 Meter Entfernung mit Schrot. Selbstständiges Nachladen.

Beschießen von 7 weiteren Fallplatten mit Schrot zwischen 10 und 20 Meter Entfernung.

Beschießen der "Virus-Scheibe" auf 25 Meter Entfernung mit 8 Slugs.

Waffe entladen und Waffe brechen.

Verlassen des Stands ausschließlich mit gebrochener Waffe!

Alle verschossenen Patronen müssen in den bereitgestellten Kübel geworfen werden, jede nicht eingeworfene Hülse wird mit 3 Sekunden Strafe gewertet.

Daher ist es egal ob die Waffe mit einem Ejektor ausgestattet ist oder nicht.

Wertung: *Bei den IPSC-Targets werden nur die Alpha-Treffer mit 10 Punkten gewertet, Charly und Delta Treffer werden als Miss. Getroffene Fallplatten werden ebenfalls mit 10 Punkten gewertet. Bei der "Virus-Scheibe" werden die Werte der getroffenen Ringe gezählt. Wertung laut IPSC Regelwerk, Treffer durch Zeit*



Ablauf Selbstladeflinte:

Betreten des Stands ausschließlich mit Sicherheitsfahne in der Kammer!

Stage 1:

10 Schuss Slugs am Tisch vorbereiten.

5 Schuss laden.

Nach dem akustischen Startsignal: beschießen des ersten IPSC-Targets mit 5 Schuss auf 7 Meter Entfernung, selbstständiges Nachladen und beschießen des zweiten IPSC-Targets mit 5 Schuss auf 12 Meter Entfernung.

Zeit stoppt.

Waffe entladen und Sicherheitsfahne einlegen.

Wechsel zu Stage 2.

Stage 2:

8 Schuss Slugs und 10 Schuss Schrot am Tisch vorbereiten.

3 Schuss Schrot laden.

Nach dem akustischen Startsignal: beschießen von 3 Fallplatten auf 7 Meter Entfernung mit Schrot. Selbstständiges Nachladen.

Beschießen von 7 weiteren Fallplatten mit Schrot zwischen 10 und 20 Meter Entfernung.

Beschießen der "Virus-Scheibe" auf 25 Meter Entfernung mit 8 Slugs.

Waffe entladen und Sicherheitsfahne einlegen.

Verlassen des Stands ausschließlich mit Sicherheitsfahne in der Kammer!

Wertung: *Bei den IPSC-Targets werden nur die Alpha-Treffer mit 10 Punkten gewertet, Charly und Delta Treffer werden als Miss. Getroffene Fallplatten werden ebenfalls mit 10 Punkten gewertet. Bei der "Virus-Scheibe" werden die Werte der getroffenen Ringe gezählt. Wertung laut IPSC Regelwerk, Treffer durch Zeit*