



Regeln

für den Bewerb

SGKP FaustFeuerWaffen – GroßKaliber

SGKP – FFWGK

Große Scheibe 30/30

Kleine Scheibe 20/20

13. Änderung
gültig ab 01. November 2018
Konsulent BSPL Manfred Einramhof

Präambel

Der Bewerb soll dazu dienen Waffenbesitzer zum sportlichen Pistolenschießen zu bringen und sie damit als Sportler in die Landesverbände einzubinden.

Die Sicherheitsbestimmungen und Abläufe, die in den Regeln verankert sind, sind für alle Schützen gedacht und sollen den sicheren Umgang mit Waffen am Schießstand gewährleisten.

Körperlich behinderten Sportlern ist die Teilnahme an den Bewerbungen entsprechend den standtechnischen Möglichkeiten zu gestatten. Die Wettkampfjury entscheidet über die Zulassung.

Allen für den Schießsport Verantwortlichen, beginnend in den Vereinen, sollen die Regeln helfen, ihre verantwortungsvolle Aufgabe im Sinne unseres Sports wahrnehmen zu können.

Bei aktiven Sportschützen werden die Kenntnisse des aktuellen Regelwerkes und das sichere Verhalten am Schießstand vorausgesetzt und sollten daher nicht als übertrieben erachtet werden.

Diese Regelung gilt deshalb erst für Wettkämpfe ab Landesebene, da das Antreten zu solchen Wettkämpfen eine entsprechende Qualifikation voraussetzt.

1.0 Waffen

- 1.1 Pistolen und Revolver
- 1.2 Offene Visierung
- 1.3 Keine Kompensatoren und Laufbohrungen.
- 1.4 Die Waffe (Pistole ohne angestecktem Magazin) muss in die Box mit den Abmessungen Länge x Breite x Höhe = 300 mm x 150 mm x 50 mm passen. Eine Herstellungstoleranz der Box von 0,0 mm bis +1,0 mm in jeder Dimension ist erlaubt.

2.0 Kaliber

- 2.1 ab Kaliber 9mm Luger und .38 Spezial

3.0 Munition

- 3.1 Original- und selbstgeladene Munition (Test siehe Anhang B)
- 3.2 Maximalfaktor 200 (Berechnung siehe Anhang B)
- 3.3 Wadcutterschüsse sind erlaubt
- 3.4 Mindestfaktor 110 (Berechnung siehe Anhang B)
- 3.5 Es liegt in der Verantwortlichkeit des Veranstalters, die Verfügbarkeit eines V(0)-Messgerätes zu gewährleisten. Dieses Gerät muss an jedem Wettkampftag entsprechend aufgestellt und kalibriert werden. Ohne ein solches Messgerät darf keine erlaubte Munition als zu schwach oder zu stark eingestuft werden. Bei Landes- und Öst. Meisterschaften muss ein Faktormessgerät samt Zubehör vorhanden sein.

4.0 Abzug

- 4.1 abschraubbare Abzugsschuhe und – verbreiterungen sind verboten.
- 4.2 Abzugsgewicht: Mindestens 1000 Gramm gemessen im leichtesten Modus, über den das Abzugssystem der Waffe verfügt

5.0 Anschlag - Bereitzustand

- 5.1 stehend frei, einhändig oder beidhändig.
- 5.2 STARTPOSITION: Der Arm (die Arme) muss annähernd 45 Grad nach vorne unten zeigen.

6.0 Scheiben und Anlagen

- 6.1 Schnellfeuerpistolenscheibe lt. Anhang A – Abbildung 1 und Präzisionsscheibe lt. Anhang A – Abbildung 2
- 6.2 Empfohlene Scheibenhöhe: Scheibenmitte 1,40 m +/- 0,10 m – am unteren Rand der Scheibe muss mindestens ein heller Streifen von 15 cm sichtbar sein, damit die Schützen welche aufsitzend zielen einen Haltepunkt haben.
- 6.3 Entfernung 25 m.
- 6.4 Wendeanlage oder stehende Scheiben. (alle Scheibenständer müssen gleich ausgeführt sein).
- 6.5 es dürfen bei Landes- und Öst. Meisterschaften keine abgeklebten Scheiben (Spiegel) verwendet werden.

7.0 Programm – große (30/30) und kleine (20/20) Scheibe

- 7.1 Große Scheibe - 60 Schussprogramm (Vollprogramm)
 - Probe: 1 x 5 Schuss max. 150 sec. Schnellfeuerscheibe
 - Wertung: 6 x 5 Schuss max. 150 sec. Schnellfeuerscheibe
 - Probe: 1 x 5 Schuss max. 20 sec. Schnellfeuerscheibe
 - Wertung: 6 x 5 Schuss max. 20 sec. Schnellfeuerscheibe
- 7.2 Große Scheibe – 30 Schussprogramm (Halbprogramm)
 - Probe: 1 x 5 Schuss max. 150 sec. Schnellfeuerscheibe
 - Wertung: 3 x 5 Schuss max. 150 sec. Schnellfeuerscheibe
 - Probe: 1 x 5 Schuss max. 20 sec. Schnellfeuerscheibe
 - Wertung: 3 x 5 Schuss max. 20 sec. Schnellfeuerscheibe

7.3	Kleine Scheibe-	40 Schussprogramm	Schnellfeuerscheibe
	Probe:	1 x 5 Schuss max. 150 sec.	Präzisionsscheibe
	Wertung:	4 x 5 Schuss max. 150 sec.	Präzisionsscheibe
	Probe:	1 x 5 Schuss max. 20 sec.	Schnellfeuerscheibe
	Wertung:	4 x 5 Schuss max. 20 sec.	Schnellfeuerscheibe

Sollte der letzte Schütze vor dem verstreichen der vorgegeben Zeit abgeschossen haben, so soll die Serie vorzeitig beendet werden.

8.0 Sicherheitsbestimmungen

- 8.1 Jedes Hantieren mit der Waffe – geladen oder ungeladenen - am Schießstand bzw. an der Feuerlinie ist nur mit Erlaubnis des Kampfrichters oder nach Kommando erlaubt. Erst nach Kommando werden die Stände besetzt und die Waffe und die Ausrüstung kann vorbereitet werden. Anschlagsübungen mit der leeren Waffe sind erlaubt, trocken abschlagen ist nicht erlaubt. Pufferpatronen sind verboten. Verstöße dagegen führen zur Disqualifikation.
- 8.2 Soweit es die örtlichen Gegebenheiten ermöglichen, ist eine entsprechend gekennzeichnete Sicherheitszone einzurichten, in der mit der entladenen Waffe manipuliert werden darf. In dieser Sicherheitszone ist jedes Hantieren mit jeder Art von Munition, auch Übungsmunition oder leere Hülsen, verboten. Verstöße dagegen führen zur Disqualifikation.
- 8.3 Eine Visiernachstellung darf nur an der entladenen Waffe, in der Ladezeit und mit dem Lauf in Richtung Kugelfang vorgenommen werden.
- 8.4 Jedes Hantieren mit Munition und Magazinen (Nachladen der Magazine) an der Feuerlinie ist nur nach Kommando bzw. mit Erlaubnis des Kampfrichters erlaubt. Verstöße dagegen führen zur Disqualifikation.
- 8.5 Während der Trefferaufnahme ist das Berühren der Waffe, der (Munition) Hülsen und der Magazine verboten. Verstöße dagegen führen zur Disqualifikation.
- 8.6 Jede Funktionsstörung der Waffe ist sofort durch Heben einer Hand dem Kampfrichter anzuzeigen. Die Waffe bleibt dabei in einer Hand, die Mündung zeigt in Richtung Kugelfang und der Abzugsfinger ist gestreckt neben dem Abzug. In dieser Position ist zu verharren, bis der Kampfrichter seine Anweisungen erteilt.
- 8.7 Nach Beendigung der Serie (Probe- oder Wettkampfsreihe) ist die entladene Waffe (Magazin entfernt, Schlitten offen, Revolvertrommel ausgeschwenkt und entleert) in sichere Richtung (Richtung Kugelfang) abzulegen. Der Schütze tritt nach einer eventuellen Trefferbeobachtung ca. einen Meter zurück und verbleibt bis zum nächsten Kommando in dieser Position.
- 8.8 Jeder Schuss vor dem Feuerkommando führt zur Disqualifikation des Teilnehmers.
- 8.9 Ein Schuss, der mehr als 3 Meter vor den Scheiben auf der Schießbahn einschlägt, führt zur Disqualifikation des Teilnehmers.
- 8.10 Das Absenken der Waffe während der Serie ist erlaubt. Dabei muss der Abzugsfinger gestreckt neben dem Abzug sein. Abstützen jeglicher Art auf dem Tisch ist verboten. Ein Zuwiderhandeln wird als unsichere Waffenhandhabung (8.1) gewertet werden.
- 8.11 "Doppelt" eine Pistole so ist sie unsicher. Der Teilnehmer hat diese Funktionsstörung sofort dem Kampfrichter gemäß Punkt 8.6 anzuzeigen. Die Waffe ist nach dem Entladen durch den Kampfrichter sofort aus dem Bewerb zu nehmen. Die Treffer der Serie des Teilnehmers werden bis zum Auftreten der Störung gewertet. Ersatzwaffe: siehe 10.7
- 8.12 Brillen und Gehörschutz sind für alle Anwesenden zwingend vorgeschrieben.
- 8.13 Die für den Bewerb notwendigen Patronen sind sichtbar und geordnet aufzulegen (dürfen nicht in Magazinen vorgeladen und auch nicht lose am Körper getragen werden). Ausnahme: Revolverclips können schon vorher mit 5 Patronen (Schuss) bestückt werden.
- 8.14 Eine Trefferbeobachtung ist bei der Probeserie und der 150-Sekundenserie nach jedem Schuss erlaubt. Bei der 20 Sekundenserie nach Beendigung der Serie und nach dem Ablegen der entladenen Waffe.
- 8.15 Bei Versagen der Standeinrichtung wird die unterbrochene Wertungsserie wiederholt.

9.0 Zusätzliche Ausrüstung

- 9.1 Brillen sind vorgeschrieben. Beide Augen müssen mit festem Splitterschutz abgedeckt sein.
- 9.2 Irisblenden sind nur für Senioren 1, Senioren 2 und Senioren 3 erlaubt.
- 9.3 Spektive, Ferngläser etc. sind erlaubt.
- 9.4 Stoppuhren (ohne Signalton) zur Zeitkontrolle sind erlaubt.
- 9.5 Es sind nur normale Straßenkleidung und Straßenschuhe, sowie Trainingsanzüge und Turnschuhe zugelassen. Camouflage Kleidung ist verboten.
- 9.6 Das Tragen von Handschuhen ist verboten

10.0 Waffenstörungen

- 10.1 Alle Waffenstörungen sind nach Punkt 8.6 anzuzeigen.
- 10.2 Die Anzahl der abgegebenen Schüsse bis zur Störung muss vermerkt werden.
- 10.3 Nachdem die Störung behoben ist, schießt der Teilnehmer mit der nächsten Serie 5 Schuss auf die bereits beschossene Scheibe.
- 10.4 gewertet werden die 5 schlechtesten Treffer. Sollte die Anzahl der Treffer auf der Scheibe nicht den insgesamt abgegebenen Schüssen entsprechen, so sind die fehlenden Schüsse jedenfalls mit 0 zu werten.
- 10.5 Am Ende der 150 bzw. 20 sec.-Serien schießt der Schütze die fehlenden Serien nach.
- 10.6 Zwei Waffenstörungen im gesamten Bewerb sind gestattet und berechtigen zum Nachschießen. Ab der dritten Waffenstörung werden nur mehr die Treffer auf der Scheibe gewertet. Ein Nachschießen und selbstständiges Beheben der Waffenstörung ist nicht erlaubt.
- 10.7 Der Teilnehmer darf bei einem Waffendefekt einmalig auf einer entsprechenden Ersatzwaffe (gleichen Bautyps, d.h. Pistole oder Revolver, gleiches Kaliber, absolvierte Waffenkontrolle) wechseln und damit den Bewerb beenden.

11.0 Wertung

- 11.1 Mehrschüsse: Es werden die 5 schlechtesten Treffer gewertet. Hat der / die Schützin mehr als 5 Patronen geladen, erfolgt eine Verwarnung. Im Wiederholungsfall erfolgt Disqualifikation
- 11.2 Kreuzschüsse: Sind Kreuzschüsse aufgrund des Kalibers einwandfrei zuzuordnen, sind die korrekten Treffer auf der von Kreuzschüssen betroffenen Scheibe zu werten. Ist diese Zuordnung nicht möglich, so werden die 5 besten Treffer aufgenommen. Der Verursacher wird nicht bestraft, auf seiner Scheibe werden alle fehlenden Treffer mit 0 gewertet.
- 11.3 Langlöcher: ein Langloch größer als der doppelte Kaliberdurchmesser ist mit 0 zu werten.
- 11.4 Spätschuss: Wird bei feststehenden Scheiben nach dem Stoppsignal ein Schuss abgegeben, wird der beste Treffer abgezogen und mit 0 gewertet.
- 11.5 Strittige Treffer werden mit einem Kaliberdorn entsprechenden Kalibers gewertet (wird die Trennlinie zwischen den Ringen berührt, so ist der höhere Treffer zu werten). Die betreffende Scheibe muss vor dem Stechen abgenommen werden. Es darf nur einmal gestochen werden.
- 11.6 Bei Ringgleichheit wird die Summe der fünften und sechsten 20 Sekundenserie zur Reihung herangezogen. Sollten diese gleich sein dann die beiden vorhergehenden.
- 11.7 Bei Ringgleichheit von Mannschaften wird die Summe der fünften und sechsten 20 Sekundenserie von den drei besten Schützen zur Reihung herangezogen

- 11.8 Wenn es die Schießplatzgegebenheiten erlauben, ist dem Schützen bei der Trefferaufnahme die Annäherung an die Scheibe bis auf einem Meter erlaubt.
- 11.9 Ein Protest muss unmittelbar nach dem Anlassfall bei der Auswertjury eingebracht werden.
- 11.10 Ein Einspruch muss innerhalb von 30 Minuten nach Beendigung des Durchganges, in dem der Anlass vorfiel, in schriftlicher, lesbarer Form eingebracht werden. Einspruchs- und Berufungsgebühren nach österr. Schießordnung.

12.0 Waffenkontrolle / Munitionskontrolle

- 12.1 Jede Waffe ist **vor** Schießbeginn zu kontrollieren (Abzug und Kistenmaße).
- 12.2 Zulassung entsprechend Punkt 1.0, 2.0 und 4.0.
- 12.3 Kontrolle der Munition nach Punkt 3.0 bzw. nach Anhang B
- 12.4 Die Waffen- und die Munitionskontrolle kann stichprobenartig und jederzeit erfolgen (siehe Anhang B)

13.0 Ablauf / Kommandos

- 13.1 Auf das Kommando „Stände besetzen“ werden die zugewiesenen Stände bezogen und die Ausrüstung kann vorbereitet werden. (in dieser Zeit sind Anschlagsübungen mit der leeren Waffe erlaubt – keine Trockenschüsse).
- 13.2 Kommandos:
- 13.2.1 Ansage der Seriennummer und der Serienzeit
- 13.2.2 FÜNF PATRONEN (SCHUSS) LADEN UND FERTIGMACHEN. Richtzeit max. 1 Minute
Die Waffe ist im Bereitzustand – abstützen ist erlaubt
Pistole geladen, Abzugsfinger gestreckt neben dem Abzug. Revolver Hahn gespannt, Abzugsfinger gestreckt neben dem Abzug
- 13.2.3 SIND SIE BEREIT
Es ist die Startposition einzunehmen.
Zwischen dem Startkommando und dem Stoppkommando ist jedwedes Abstützen an jeglichen Gegenständen verboten.
- 13.2.4 Wenn innerhalb von 3 Sekunden kein Einwand "NICHT BEREIT" erfolgt, wird das Kommando "ACHTUNG" gegeben. Erfolgt der Einwand "NICHT BEREIT" so wird nach 15 Sekunden noch einmal nach Punkt 13.2.3 abgefragt, danach erfolgt jedenfalls das Kommando „ACHTUNG“. Nach diesem Kommando darf die Startposition bis zum Startsignal nicht mehr verändert werden. Wendescheiben werden weggedreht.
- 13.2.5 STARTSIGNAL: Bei Wendeanlagen erscheinen der Scheiben, bei Standscheiben akustisch oder optisch
- 13.2.6 STOPPSIGNAL:
- a) Erfolgt nach Ablauf der für die Serie vorgesehenen Zeit, bzw. wenn alle Schützen die Waffen entladen abgelegt haben
 - b) bei Wendescheiben wegrehen der Scheiben,
 - c) bei Standscheiben akustisch oder optisch
- 13.2.7 SICHERHEIT - TREFFERAUFNAHME: Nach diesem Kommando ist jedes Hantieren mit der Waffe und mit der Munition (Nachladen des Magazins), das Hantieren mit Hülsen verboten und führt zur Disqualifikation
- 13.2.8 STAND RÄUMEN – erst nach diesem Kommando darf die entladene Waffe in ein Behältnis gegeben und alle anderen Ausrüstungsgegenstände weggeräumt werden.

14. Klassen - in jeder Klasse mind. 5 Starter aus mind. 2 Vereinen bzw. Landesverbänden

Frauen

- Seniorinnen 1 - Teilnehmer, welche im Jahr des Bewerbes über 50 Jahre alt sind.
- Seniorinnen 2 - detto – jedoch über 60 Jahre
- Seniorinnen 3 – detto – jedoch über 70 Jahre

Männer

- Senioren 1 - Teilnehmer, welche im Jahr des Bewerbes über 50 Jahre alt sind.
- Senioren 2 - detto – jedoch über 60 Jahre
- Senioren 3 – detto – jedoch über 70 Jahre

15. Mannschaften – in jeder Klasse mind. 3 Mannschaften aus mind. 3 Vereinen bzw. Landesverbänden

15.1 für große Scheibe (30/30)

- Frauen + Seniorinnen 1 + Seniorinnen 2 + Seniorinnen 3
- Männer + Senioren 1 + Senioren 2 + Senioren 3

15.1.1 Eine Mannschaft besteht aus 4 Teilnehmern. Gewertet werden die 3 besten Resultate der 4 Mannschaftsmitglieder.

Wenn zu wenige Starter pro Bundesland sind, so sind gemischte Mannschaften erlaubt (z.B.: S3, S2 in S1 oder allgemeine Klasse – aber nur Männer zu Männer und Frauen zu Frauen)

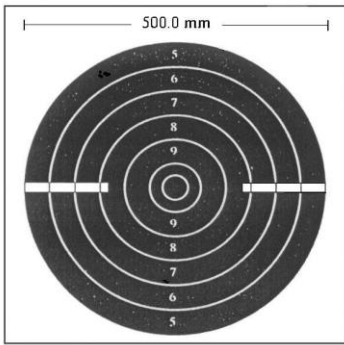
15.1.2 pro Bundesland kann sowohl bei der großen als auch bei der kleinen Scheibe eine sogenannte „Supermannschaft“ mit 4 Schützen genannt werden, in der jede Zusammenstellung möglich ist. Diese wird auch extra gewertet.

16. Grundregeln für die Standbelegung

16.1 Einzelschützen und Mannschaften sollen soweit als möglich unter gleichen Bedingungen den Bewerb absolvieren können.

16.2 Schützen von einem Bundesland sollen nicht auf nebeneinander liegenden Ständen und zur gleichen Zeit eingeteilt werden.

ANHANG A: Scheiben für den Bewerb SGKP Faustfeuerwaffe – Großkaliber



Schnellfeuerscheibe:

10er Ring	100mm (+/- 0,4mm)	7er Ring	340mm (+/- 1,0mm)
9er Ring	180mm (+/- 0,6mm)	6er Ring	420mm (+/- 2,0mm)
8er Ring	260mm (+/- 1,0mm)	5er Ring	500mm (+/- 2,0mm)



Präzisionsscheibe:

10er Ring	50mm (+/- 0,2mm)	5er Ring	300mm (+/- 1,0mm)
9er Ring	100mm (+/- 0,4mm)	4er Ring	350mm (+/- 1,0mm)
8er Ring	150mm (+/- 0,5mm)	3er Ring	400mm (+/- 2,0mm)
7er Ring	200mm (+/- 1,0mm)	2er Ring	450mm (+/- 2,0mm)
6er Ring	250mm (+/- 1,0mm)	1er Ring	500mm (+/- 2,0mm)

ANHANG B: Berechnung des Faktors und die Munitionsüberprüfung

Für die Ermittlung des Mündungsimpulses der Munition des Teilnehmers ist mindestens ein Match-Chronograph zu verwenden. Steht ein solcher nicht zur Verfügung, kann der Mündungsimpuls den der Teilnehmer angegeben hat nicht angezweifelt werden.

Ablauf des Munitionstestes

- 1.1 Munition muss mit dem Sportgerät des Teilnehmers getestet werden.
- 1.2 Von jedem Teilnehmer werden für den Chrono-Test durch einem Offiziellen 8 Schuss eingesammelt, Den Ort und Zeitpunkt hierfür bestimmt der Offizielle, der jederzeit auch weitere Tests veranlassen kann.
- 1.3 Von einer der 8 Patronen, die von einem Match Offiziellen ausgewählt wurden, wird das Geschoss gewogen um das aktuelle Geschossgewicht fest zu stellen und weitere 3 werden über den Chronographen geschossen. Ist kein Geschosszieher und/oder keine Waage vorhanden, wird das vom Teilnehmer angegebene Geschossgewicht verwendet. Die Geschwindigkeit jedes einzelnen Schusses muss notiert werden.
- 1.4 Der Power Faktor wird unter Zugrundelegung des tatsächlichen Geschossgewichts und der Durchschnittsgeschwindigkeit der drei abgefeuerten Patronen nach folgender Formel ermittelt:

$$\text{Power Faktor} = \text{Geschossgewicht (in Grain)} \times \text{Geschwindigkeit (Fuß pro Sekunde)} / 1000$$

- 1.5 Falls der berechnete Power Faktor den geforderten Mindestfaktor nicht erreicht, werden weitere 3 Patronen über den Chronographen geschossen und der Faktor erneut berechnet, wobei das tatsächliche Geschossgewicht und der Durchschnitt der drei höchsten erzielten Geschwindigkeitswerte der sechs abgegebenen Schüsse zugrunde gelegt werden. Die Geschwindigkeit jedes einzelnen Schusses muss notiert werden
- 1.6 Wenn dann der Power Faktor immer noch nicht ausreicht, kann der Teilnehmer entscheiden, wie seine verbleibende letzte Patrone getestet wird:
 - a) Das Geschoss wird gewogen. Sollte das Geschoss schwerer sein als das erste gewogene Geschoss, wird die Power-Faktorberechnung mit dem neuen schwereren Geschossgewicht neu berechnet.
 - b) Der Teilnehmer kann wählen, dass sie über den Chronographen geschossen wird, wobei dann das tatsächliche Geschossgewicht und die drei höchsten erzielten Geschwindigkeitswerte der abgegebenen Schüsse zugrunde gelegt werden
- 1.7 Wenn obiger Test den Faktor 110 nicht erreicht, ist das Ergebnis des Teilnehmers aus der Wertung genommen.
- 1.8 Wenn bei obigem Test der Maximalfaktor überschritten wird, wird das Ergebnis des Teilnehmers aus der Wertung genommen.
- 1.9 Die Ergebnisse eines Teilnehmers, der aus welchem Grund auch immer, zur vorgegebenen Zeit und zum vorgegebenen Ort nicht mit seinem Sportgerät zum Munitionstest erscheint, oder der keine Munition beim Einsammeln für den Test zur Verfügung stellt, wenn er von einem Match Offiziellen aufgefordert wird, werden aus dem Match Ergebnis entfernt.