



Schützenverein Mimberg

Spaßschießen 2026

Regelwerk

Mit freundlicher Unterstützung von



Waffen-Rabitsch GmbH
Färberstr. 22
90402 Nürnberg
Tel.: 0911 225982
Fax: 0911 232833
kunde@waffen-rabitsch.de
www.waffen-rabitsch.de

Inhalt

Vorwort:	2
Tombola:	2
Wer darf mitmachen?	2
Einlage und Nachkauf:	2
Sicherheit:	3
Waffen und Munition	3
Stage Aufbau, Wertung und Gleichstand	4
Mögliche Ziele:	4
Aufbau der Stage:	4
Wertung:	5
Ablauf	5
Störungen	6
Einspruch	7
Disqualifizierungen	7
Mögliche Gründe für eine Disqualifizierung:	7
Ablehnung von Teilnehmern	8
Privates Equipment:	8

Vorwort:

Nachfolgend werden alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen der Einfachheit halber nur noch „der Schütze“ oder „der Teilnehmer“ genannt.

Während des gesamten Events werden Fotos gemacht, welche anschließend veröffentlicht werden. Wer das nicht möchte, muss dem Event fernbleiben. Eine Verpixelung o.Ä. erfolgt nicht.

Für alle Teilnehmer gilt Alkoholverbot!

Mit Buchung des Starts akzeptiert der Teilnehmer das Regelwerk und die Teilnahmebedingungen.

Tombola:

Jeder Start nimmt automatisch an einer Tombola Verlosung teil. Schützen die einen Hauptpreis gewinnen, sind jedoch von der Verlosung ausgenommen.

Mehrfachgewinne innerhalb der Tombola sind möglich.

Die Preise werden nicht ausbezahlt.

Minderjährige können keine alkoholischen Preise gewinnen. Es wird versucht einen gleichwertigen Ersatz zu finden, es besteht aber kein Anspruch darauf. Sollte kein Ersatz möglich sein können die Erziehungsberechtigten den ursprünglichen Preis entgegennehmen oder verzichten.

Wer darf mitmachen?

Teilnahme ab 16 Jahren, minderjährige dürfen nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten schießen.

Eingeladen sind

- alle Mitglieder des SV Mimberg
- alle Mitglieder des SV Moorenbrunn
- alle Mitarbeiter der Firma Waffen-Rabitsch GmbH
- alle Mitglieder der BDS-Gruppe der pHSG Nürnberg
- alle Mitglieder der RAG Nürnberger Land
- alle Mitglieder der RAG Burgthann
- individuell eingeladenen Personen

Einlage und Nachkauf:

Die Einlage beläuft sich auf 15,00€ pro Start.

Die Munition ist bereits im Startgeld enthalten, Waffen werden gestellt.

Ein Nachkauf ist möglich, pro Start gibt es eine Losnummer für die Tombola.

Nachkäufe müssen über das Buchungstool angemeldet werden und an der Kasse gezahlt werden, ein freier Startplatz ist vorausgesetzt.

Regelwerk Preisschießen

Sicherheit

Den Anweisungen der Aufsicht ist stets zu folgen, Zuwiderhandlung führt zur Disqualifizierung.

Jeder Teilnehmer muss dafür sorgen, dass er die Anweisungen des Aufsichtspersonals hört und versteht.

Auf das Kommando „Sicherheit herstellen“ ist die Waffe zu entladen und der Verschluss zu öffnen, nachdem die Aufsicht sich vom sicheren Zustand aller Waffen vergewissert hat und „Sicherheit“ ausgerufen hat, darf der Schießtisch und alle darauf befindlichen Gegenstände nicht mehr berührt werden. Zur besseren Übersicht muss jeder Teilnehmer einen Meter vom Schießtisch zurücktreten.

Wer Waffen oder Munition anfasst während Sicherheit ausgerufen ist wird augenblicklich und ohne Vorwarnung disqualifiziert und vom gesamten Wettbewerb ausgeschlossen. Disqualifizierte Personen müssen den Schießstand verlassen.

Magazine und Speedloader dürfen abseits des Schießtisches vom Aufsichtspersonal geladen werden, jedoch nicht wenn Sicherheit ausgerufen ist.

Der Schießtisch bildet die 180 Grad Feuerlinie. Die Mündung der Waffe darf diese Linie nicht kreuzen.

Geladenen Waffen dürfen nicht abgelegt werden. Die Waffe ist als geladen zu betrachten, wenn sich Munition in Magazin oder Patronenlager befindet oder wenn der Verschluss geschlossen ist.

Der Schütze darf seinen Finger erst ab dem Kommando „Achtung!“ an den Abzug legen.

Bricht ein Schuss vor dem Startsignal oder nach dem Kommando „Sicherheit herstellen“, wird eine Stage-Disqualifizierung ausgesprochen und der Durchlauf annulliert.

Sollte der Schütze gefährlich oder fahrlässig handeln obliegt es der Aufsicht, ob eine Stage- oder Match-Disqualifizierung ausgesprochen wird. Ein Einspruch muss unverzüglich angemeldet werden. Das letzte Wort hat jedoch immer der Veranstalter.

Augen und Gehör sind angemessen zu schützen.

Es muss geschlossenes, geeignetes Schuhwerk getragen werden.

Waffen und Munition

Sowohl Waffen als auch Munition werden seitens des Veranstalters gestellt. Es ist verboten anderweitige Waffen oder Munition zu verwenden.

Das Risiko von Zündversagern oder durch den Schützen verursachte Waffenstörungen liegt beim Schützen. Sollten in einem Durchgang mehr als 3 Patronen nicht zünden, so darf dieser wiederholt werden. Versehentlich rausrepetierte Patronen dürfen nicht noch einmal geladen werden.

Die Waffen sind pfleglich zu behandeln. Hinwerfen, über den Tisch ziehen und ähnliche Aktionen können mit Disqualifizierung geahndet werden.

Die Waffen werden stets vom Aufsichtspersonal teigeladen und mit offenem Verschluss übergeben.

Nicht verwendete Munition, sowie Zündversager sind nach Beendigung des Durchgangs an das Aufsichtspersonal zu übergeben und dürfen unter keinen Umständen mitgenommen werden.

Stage Aufbau, Wertung und Gleichstand

Mögliche Ziele:

IPSC-Pappziele:

Müssen mit 2 Schuss getroffen werden.

Die Scheiben weisen Trefferzonen aus.

Ein Treffer in der A (Alpha) Zone gibt 5 Punkte, C (Charlie) gibt 3 und ein Treffer in D (Delta) 1 Punkt.

Jeder Ziel ist auf 2 Miss und zwei No-Shoot Treffer begrenzt.

Maximal sind also 10 Punkte pro Target möglich.

Fallscheiben:

Müssen mit mindestens einem Schuss getroffen werden und umfallen. Ein Treffer zählt 5 Punkte. Es sind pro Ziel 5 Punkte möglich.

No-Shoot Targets:

Die IPSC-Ziele können mit No-Shoot Targets kombiniert werden. Diese geben pro Treffer -10 Punkte, jedoch maximal -20 Punkte pro No-Shoot Target.

MISS:

Wird ein Ziel nicht getroffen so werden pro Miss -10 Punkte verrechnet. Doppelbestrafung mit No-Shoot Targets ist möglich (wenn der Schuss das Ziel verfehlt und stattdessen das No-Shoot trifft, gibt es -10 für den Miss und -10 für das No-Shoot. Es macht also Sinn das Ziel erneut zu beschießen, um wenigstens den Miss zu verhindern).

Strafpunkte sind in der Anzahl begrenzt. (-10 auf Fallscheiben und -20 auf IPSC-Ziele)

Jedes Ziel darf beliebig oft beschossen werden. Im Falle der IPSC-Ziele, zählen die beiden besten Treffer.

Langlöcher zählen als Treffer, sofern die klar erkennbar sind.

Angekratzte Ziele zählen als getroffen.

Doppel-Löcher zählen entsprechend, sofern sie erkennbar sind.

Der Irrtum ist vorbehalten, es erfolgt keine Mikrometer Auswertung.

Aufbau der Stage:

Die Stage besteht aus 4 IPSC-Zielen, manche davon mit No-Shoot Flächen. Teilweise in Bewegung (90 Grad Duell oder seitlichem Schwung) sowie 2 Fallscheiben.

Das ergibt 10 Wertungsschüsse.

Jeder Schütze verfügt über 15 Patronen. Damit sind die Ziele zu beschießen. Die Reihenfolge ist beliebig. Jedes Ziel kann beliebig oft beschossen werden.

Wertung

Das Ergebnis ergibt sich durch folgende Formel:

$$(\text{Punkte} - \text{Strafpunkte}) / \text{Zeit} = \text{Treffer Faktor}$$

Die Platzierung erfolgt nach unten hin abnehmendem Treffer-Faktor.

Bei Mehrfachantritt zählt nur das Beste Ergebnis für einen möglichen Preis. Ein Mehrfach-Gewinn ist ausgeschlossen.

Im unwahrscheinlichen Falle einer Gleichplatzierung wird entlang folgender Liste entschieden.

- Weniger No-Shoots
- Weniger Misses
- Mehr Alpha Treffer
- Weniger Zeit
- Losverfahren

Ablauf

Der Teilnehmer bucht einen Start und wendet sich an das Kassenpersonal. Sofern genügend Startslots verfügbar sind, ist ein Nachkauf unbegrenzt möglich. Die Anzahl der Buchungen muss verhältnismäßig bleiben, um allen potenziellen Teilnehmern einen Start zu ermöglichen.

Der Teilnehmer bezahlt sein Startgeld an der Kasse und erhält dafür einen Wertungsbogen, sowie eine zweiteilige Abreißmarke mit seiner Startnummer(n).

Nachkäufe (freier Startplatz vorausgesetzt) können nur an der Kasse, nicht am Stand gebucht werden. Ein Anschreiben oder später Bezahlen ist nicht erlaubt.

Der Teilnehmer begibt sich 10 Minuten jedoch nicht früher als 30 Minuten vor seinem Start zum Schießstand und meldet sich beim Aufsichtspersonal an und übergibt seinen Wertungsbogen sowie den Abriss seiner Marke.

Verpasst ein Teilnehmer seinen Zeit Slot verfällt die Anmeldung und das Startgeld wird einbehalten.

Auf Kommando des Aufsichtspersonals bezieht der Teilnehmer seinen Stand. Falls nötig wird die Bedienung der Waffe erläutert.

Die Aufsicht erklärt dem Schützen den Durchgang und weist die Ziele aus. Dieser können in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.

- Die Aufsicht fragt den Schützen „Hat der Schütze den Ablauf verstanden?“ => Klares „Ja“ des Schützen
- Die Aufsicht übergibt dem Schützen die teilgeladene Waffe. Der Abzugsfinger ist lang an der Waffe abzulegen. Der Schütze kann sich kurz einrichten.
- Die Aufsicht fordert den Schützen auf „fertig laden!“ => der Schütze lädt die Waffe durch und geht in Ausgangslage. Das bedeutet, der Lauf muss tiefer als 45 Grad nach unten gehalten werden. Der Abzugsfinger bleibt lang an der Waffe.

- Die Aufsicht fragt den Schützen „Ist der Schütze bereit?“ => kein Widerspruch bedeutet Zustimmung.
- Die Aufsicht gibt das Kommando „Achtung“ und löst die Stage aus.
- Nach einer Verzögerung von 5 Sekunden signalisiert der Piepton des Schuss-Timers das „Feuer frei“ Kommando.
- Der Schütze beschießt die Ziele.
- Nach Beendigung des Durchgangs fordert die Aufsicht den Schützen auf „Waffe entladen und Sicherheit herstellen“ => der Schütze repetiert etwaige nicht verschossene Patronen in einen vorgegebenen Behälter aus und repetiert die Waffe noch einige male leer durch. Nach visueller Überprüfung des Patronenlagers wird die Waffe mit offenem Verschluss abgelegt.
- Die Aufsicht überzeugt sich vom Ladezustand der Waffe, ruft die Zeit des Schützen aus und stellt dann Sicherheit her.
- Aufsicht und Schütze gehen vor zur Trefferaufnahme. Der Schütze darf dabei die Ziele nicht berühren.
- Die Aufsicht sagt die Treffer an und füllt den Wertungsbogen aus.
- Aufsicht und Schütze unterschreiben den Wertungsbogen. Ein Einspruch ist danach nicht mehr möglich!

Hat der Schütze den Finger am Abzug bevor der Signalton ertönt, wird er verwahrt und bei Wiederholung disqualifiziert.

Hebt der Schütze den Lauf der Waffe zu früh an, so wird der Durchgang abgebrochen und neu gestartet. Hebt der Schütze den Lauf erneut zu früh an, so wird eine Stage-DQ ausgesprochen.

Störungen

Fehlerhafte Munition ist Risiko des Schützen. Sollten mehr als 3 Patronen pro Durchgang fehlerhaft sein so wird der Durchgang abgebrochen und neu gestartet.

Sollte es zu Waffenstörungen kommen sollten diese durch den Schützen direkt behoben werden. Sollte der Schütze dazu nicht in der Lage sein, so kann er die Aufsicht um Hilfe bitten, jedoch läuft die Zeit zu seinen Ungunsten weiter.

Sollte es sich um eine Störung handeln, die nicht direkt und sicher gelöst werden kann, so wird der Durchgang abgebrochen. Hat der Schütze die Störung durch falsche Handhabung selbst verursacht, so wird der Durchgang nicht wiederholt. In dem Fall werden die Treffer aufgenommen und die maximale Zeit von 60 Sekunden eingetragen. Der Durchgang bleibt gültig und wird auch für die Tombola berücksichtigt. Die Entscheidung obliegt der Aufsicht.

Versehentlich herausrepetierte Munition fällt zu Lasten des Schützen und darf nicht erneut geladen werden.

Fallengelassene Munition darf nur durch die Aufsicht aufgehoben werden.

Einspruch

Sollte der Schütze der Meinung sein, dass er ungerecht behandelt wird oder ein Fehler seitens der Schießleitung vorliegen, so kann er Einspruch erheben.

Dies muss passieren, bevor er den Wertungsbogen unterschreibt. Danach ist ein Einspruch ausgeschlossen.

Bei einem Einspruch wird der Sachverhalt geklärt. Sollte keine Einigung erfolgen wird der Veranstalter hinzugezogen. Dieser entscheidet, ob der Einspruch gerechtfertigt war oder nicht.

Sollte der Einspruch gerechtfertigt sein, wird der Fehler korrigiert. Dies kann eine Wiederholung des Durchgangs bedeuten.

Disqualifizierungen

Der Veranstalter behält sich vor, Teilnehmer bei Regelverstößen, gefährlichem Verhalten, respektlosem Umgang mit Personal oder Waffen, Beleidigungen oder ähnlichem Fehlverhalten zu disqualifizieren.

Eine Verwarnung kann erfolgen, je nach Schwere des Fehlverhaltens ist diese aber nicht garantiert.

Verwarnungen sowie Disqualifizierungen werden auf dem Auswertbogen vermerkt.

Es wird unterschieden in Stage Disqualifizierungen und Match DQs.

Eine Stage DQ bedeutet, dass der Durchgang verfällt. Sowohl die Wertung als auch die Teilnahme an der Tombola. Der Teilnehmer kann jedoch erneut einen Durchgang buchen. Das Startgeld für diesen Durchgang wird nicht erstattet.

Eine Match DQ bedeutet, dass der Teilnehmer vom gesamten Event sowie der Tombola ausgeschlossen wird. Alle Starts verfallen und die Startgelder werden nicht erstattet.

Je nach Schwere des Fehlverhaltens kann der disqualifizierte Teilnehmer aufgefordert werden das Gelände für die Dauer des Events zu verlassen.

Bereits gezahlte Startgelder für nicht angetretene Starts werden nicht erstattet.

Mögliche Gründe für eine Disqualifizierung:

- Verstoß gegen die 180 Grad Regel
- Sweeping (wenn die Mündung auf den Schützen oder andere Personen zeigt, der Ladezustand ist dabei irrelevant)
- Ungewollte Schussabgaben
- Generell unsichere Handhabung von Waffen oder Munition
- Fallenlassen der Waffe
- Finger am Abzug während nicht aufs Ziel gezielt wird
- Alkoholkonsum, Substanzgebrauch, o.Ä.
- Missachtung von Anweisungen
- Fertigladen vor Kommando
- Ständiges Diskutieren

Ablehnung von Teilnehmern

Für alle Teilnehmer besteht absolutes Alkoholverbot.

Sollte der Veranstalter den Verdacht haben, dass der Teilnehmer alkoholisiert ist oder unter dem Einfluss von anderen Substanzen oder körperlichen Begebenheiten steht (Drogen, Medikamnete, Schlafmangel, etc.) oder der Veranstalter die generelle psychische oder körperliche Eignung in Frage stellt, so kann ein Start abgelehnt werden. Die Ablehnung muss nicht begründet werden.

Privates Equipment

Um Vorteilsnahme zu verhindern sind typische „Schießklamotten“ sowie entsprechendes Equipment nicht zulässig.

Das umfasst mitunter Schießschuhe, -Jacken, -Hosen, -Handschuhe und ähnliche Ausrüstung.

Es darf nicht aufgelegt werden, jeder Schütze muss freistehend schießen.

Schießbrillen sind erlaubt, sofern sie der Sicherheit oder Sehhilfe dienen, Blenden dürfen jedoch nicht verwendet werden.

Spektive, Ferngläser etc. sind nicht zulässig.

Im Zweifel entscheidet die Aufsicht bzw. der Veranstalter.