

Sportshooters United Austria

Diese Ausschreibung beschreibt die Bewerbe

- **Team Competition** (Team besteht aus 2 Schützen - dynamisch)
- **Knockdown Pistol** (Einzelbewerb - statisch)
- **Knockdown Rifle** (Einzelbewerb - statisch)
- **Knockdown Combined** (Einzelbewerb - statisch)

am 29. August 2021, beim Schießplatz AMSA in Tattendorf

Zeitlicher Ablauf:

Beginnend um 09:00 am Wettbewerbstag wird jeweils eine Stunde Team Competition gewertet, gefolgt von jeweils einer halben Stunde statischen Bewerb.

Aufgrund der bestehenden Corona Verordnungen ist eine schriftliche Voranmeldung mit gewünschtem Zeitfenster erforderlich für die Schützen an events@sportshooters-united.com

Kosten:

- **Team Competition:** pro Serie 20 Euro je Schütze
- **Knockdown Pistol/Rifle/Combined:** pro Serie 10 Euro

Sportshooters Package:

Wenn der Schütze 2 Serien Team Competition und zusätzlich 2 Serien vom statischen Bewerb nimmt, bekommt er die dritte statische Stage gratis dazu.
Package Preis 60 Euro.

1 Allgemeines

ACHTUNG: DIE 4 SICHERHEITSREGELN SIND WÄHREND ALLER BEWERBE GÜLTIG

- 1. JEDE WAFFE IST ALS GELADEN ZU BETRACHTEN**
- 2. DIE VISIEREINRICHTUNG IST NUR AUF DAS ZU RICHTEN, WAS AUCH BEKÄMPFT WERDEN DARF (MÜNDUNGSKONTROLLE)**
- 3. DER FINGER DARF ERST DANN IN DIE ABZUGSEINRICHTUNG GEBRACHT WERDEN, WENN ICH MIT MEINER VISIEREINRICHTUNG AM ZIEL BIN UND VORHABE AUCH ZU FEUERN (FINGER LANG)**
- 4. SEINES ZIELES SICHER SEIN UND DESSEN WAS SICH DAHINTER BEFINDET**

DEN AUFFORDERUNGEN DES STANDPERSONALES SIND UNBEDINGT FOLGE ZU LEISTEN!

2 Ausschreibung Team Competition

In der Team Competition starten beide Team-Schützen aus einem abgestellten Fahrzeug, welches mit Fahrtrichtung in Hauptfeuerrichtung geparkt ist.

Der Schütze am Fahrerplatz bestreitet den Bewerb mit der Faustfeuerwaffe und der Schütze am Beifahrerplatz mit einem halbautomatischen Selbstladegewehr.

Kommunikation, Geschwindigkeit und Präzision sind innerhalb des Teams gefragt.

Ziele für diesen Event sind 6 Elemente 4“-Competition Knockdown Targets zu je 5 Stück pro Element, wobei jeder Schütze lediglich seine zugewiesenen Targets (siehe Abbildung) bekämpfen darf.

Drei dieser Elemente stehen pro Schütze zur Verfügung wobei

- Element Nummer 1 direkt aus dem Fahrzeug beschossen werden muss,
- für Element Nummer 2 muss das Fahrzeug verlassen und aus einer V-Tac Barrikade jenes beschossen werden um anschließend die Deckung der Barrikade zu verlassen und
- auf Element Nummer 3 hinter einem Reifenstapel zu wirken.

Die Zeitnahme endet, wenn alle Knockdown Targets aus Element 2 und 3 gefallen sind.

2.1 Zeitnahme und Wertung:

Die Zeitnahme wird mittels Shootingtimer abgenommen, welche die Zeitnahme beendet, wenn der letzte Schuss gefallen ist und somit das Letzte Knockdown Target gefallen ist. Zu dieser Gesamtzeit können Penaltystrafen hinzuaddiert werden.

Bei Element 1 kann es sein, dass nicht alle Knockdown Targets getroffen wurden (siehe Detailbeschreibung).

Jedes Target welches bei Element 1 nach Ende der Stage noch immer steht wird mit einer 5 Sekunden Zeitstrafe geahndet welche zur Gesamtzeit hinzuaddiert wird.

Gesamtsieger der Team Competition wird somit jenes Team, welches alle Knockdown Targets in der kürzesten Zeit getroffen hat abzüglich möglicher Penaltys.

2.2 Munitions- und Magazinbedarf

Beim Betreten der Stage sind

- 1 **LEERES** Magazin und 5 Patronen griffbereit +
- max. 2 weitere Magazine bereits aufmagaziniert

bereit zu halten.

Aus Sicherheitsgründen darf das **LEERE** Magazin zu Beginn des Stages erst **AUF ANORDNUNG** des Schießleiters **IM** Fahrzeug mit den griffbereiten 5 Patronen befüllt und an die Waffe angesteckt werden.

Die Schützen starten den Bewerb daher mit dem Ladezustand „**halb geladen**“.

2.3 Kommunikation:

Bevor das Fahrzeug verlassen wird, müssen beide Schützen ihre Waffen leergeschossen haben!

Der erste Schütze der das Magazin mit 5 Schuss abgefeuert hat muss dies seinem Teamkollegen laut und deutlich kommunizieren indem er „**FERTIG**“ ruft. In dem Moment wo auch der zweite Schütze seine 5 Schuss abgefeuert hat muss er seinerseits mit dem Ruf „**FERTIG**“ bestätigen. Erst wenn beide Schützen abgefeuert haben und „**FERTIG**“ gerufen haben, darf das Fahrzeug verlassen werden.

Für die Team Competition werden 2 Schiessleiter eingesetzt, das heißt für jeden Schützen 1 Schiessleiter. Sollte einer der Schützen das erste Magazin nicht abgefeuert haben und das Fahrzeug verlassen wollen, werden die Schiessleiter den Durchgang mit dem Ruf „**STOP**“ beenden und für ungültig erklären. Das heißt dass jeder Schütze darauf bedacht sein muss, dass der Ladezustand seiner Waffe klar zu erkennen ist!

Sollte der Schlitten der Pistole beispielsweise nicht in hinten liegender Position verbleiben nachdem das Magazin abgefeuert wurde, so muss der Schütze den Schlitten in die hintere Position bringen wobei die Mündung der Waffe in Hauptfeuerrichtung zu belassen ist. Dasselbe gilt auch für den Halbautomaten Schützen.

Sonderfall hierbei sind AK Halbautomaten Systeme wo der Schütze dem Schiessleiter einen Blick in die Kammer gewähren muss indem er den Verschluss in hintere Position zieht und gezogen hält bis der Schiessleiter sein OK gibt.

Die Standsicherheit hat oberste Priorität bei diesem Bewerb.

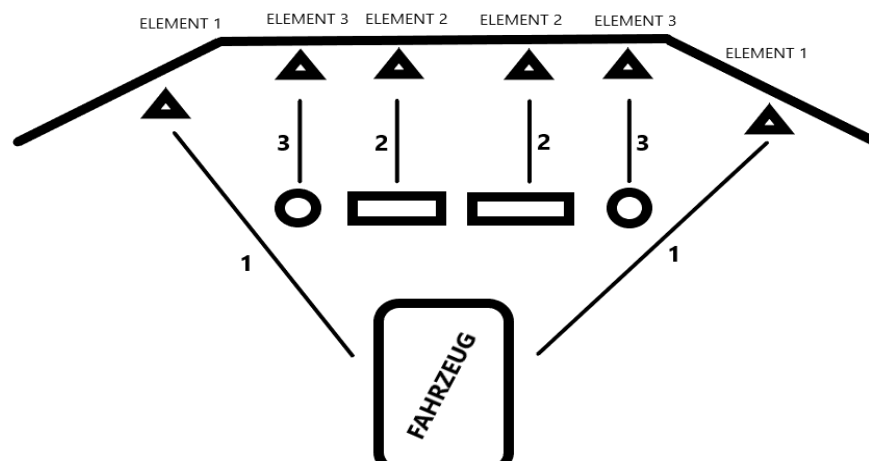
2.4 Distanzen

Zieldistanzen sind für den Pistolenschützen sowie für den Halbautomaten Schützen gleich!

Distanz zu Element 1: ca. 12 Meter

Distanz zu Element 2: ca. 7 Meter

Distanz zu Element 3: ca. 7 Meter



2.5 Detailbeschreibung

Schütze Fahrerplatz:

- Vor dem Betreten des Fahrzeuges muss der Schütze seinem zugeteilten Schiessleiter die entladene Waffe zeigen und darf dann das Fahrzeug betreten mit der geholsterten Waffe und dem Schlitten in vorderer Position.

Schütze Beifahrerplatz:

- Vor dem Betreten des Fahrzeuges muss der Schütze seinem zugeteilten Schiessleiter die entladene Waffe zeigen und darf dann das Fahrzeug betreten mit der Waffe zwischen seinen Beinen und dem Verschluss in vorderer Position.

- Auf Aufforderung lädt der Schütze 5 Schuss in ein leeres Magazin und darf dieses an der Waffe anstecken ohne die Waffe zu laden.
- Wenn beide Schützen bereit sind startet der Schiessleiter die Zeitnahme.
- Bei Ertönen des Timers darf der Schütze die Pistole ziehen und nachdem die Mündung der Waffe durch das Fenster gerichtet wurde auch das Laden der Waffe vornehmen!
- Die ersten 5 Knockdown Targets aus Element 1 dürfen beschossen werden bis das erste Magazin abgefeuert wurde.
- Wenn der Schütze abgefeuert hat muss er dies seinem Teamkollegen durch den Ruf „**FERTIG**“ signalisieren. Gleichzeitig muss er sicherstellen das auch der Ladezustand seiner Waffe klar ersichtlich ist für seinen Schiessleiter (OHNE DABEI DIE MÜNDUNG AUS DER HAUPTFEUERRICHTUNG ZU NEHMEN)
- In dem Moment wo er seinen Teamkollegen auch „**FERTIG**“ rufen hört, dürfen beide Schützen das Fahrzeug verlassen, das leere Magazin abnehmen und sich Richtung der Barrikade bewegen. Das neue Magazin darf am Weg zur nächsten Barrikade schon angesteckt werden.
- Erst an der Barrikade angekommen darf der Ladevorgang der Waffe beendet werden (erst an der Barrikade angekommen und mit der Mündung in Hauptfeuerrichtung darf die Waffe durchgeladen werden!)
- Durch die Schießscharte Nummer 3 dürfen die 5 Knockdown Targets aus Element 2 beschossen werden bis alle umgefallen sind.
- Wenn alle Knockdown Targets aus Element 2 umgefallen sind, wird die Waffe (falls technisch möglich) gesichert und der Schütze bewegt sich (mit Mündung in Hauptfeuerrichtung) zum Reifenstapel (Element 3)
- Am Reifenstapel angekommen, darf die Waffe wieder entsichert werden und es dürfen die 5 Knockdown Targets aus Element 3 beschossen werden (stehend frei oder mit der Waffe aufgelegt am Reifenstapel)
- Die Zeitnahme endet, wenn beide Schützen die Knockdown Targets von ihren Elementen 2 und 3 getroffen haben.
- Wenn beide Schützen fertig sind kommt die Aufforderung „**WAFFE ENTLADEN**“ von den Schiessleitern und die Stage gilt als absolviert.

ACHTUNG: Je nach Geschoss und Geschossgeschwindigkeit kann es sein, dass sich ein Knockdown Target nach einem Treffer wieder aufstellt. Aus diesem Grund bestätigt der

Schiessleiter für den Schützen Knockdown Targets welche getroffen wurden und sich wieder aufgestellt haben mit dem Ruf „HIT“

3 Bewerb Knockdown Pistol / Knockdown Rifle

Zwei Elemente mit je 5 Knockdown Targets werden in einer Distanz von 7 Metern zum Schützen aufgestellt.

Zwei Magazine mit jeweils 5 Schuss dürfen verwendet werden.

Auf Aufforderung des Schiessleiters darf die Waffe geladen werden und bei

- Knockdown Pistol geholstert
- Knockdown Rifle in „British Ready Position“ gehalten werden.

Bei Ertönen des Timers darf die Waffe gezogen werden und auf die Knockdown Targets geschossen werden. Nach 5 Schuss kommt es zu einem erzwungenen Magazins Wechsel zum nächsten Magazin und das Schießen darf fortgesetzt werden. Die Stage sowie die Zeitnahme enden mit dem letzten Schuss. Anschließend kommt die Aufforderung „**WAFFE ENTLADEN**“ durch den Schiessleiter und der Bewerb gilt als beendet und gültig.

4 Bewerb Knockdown Combined

Zwei Elemente mit je 5 Knockdown Targets werden in einer Distanz von 7 Metern zum Schützen aufgestellt.

Ein Magazin mit 5 Schuss in der Pistole und ein Magazin mit 5 Schuss im halbautomatischen Selbstladegewehr dürfen verwendet werden. Auf Aufforderung des Schiessleiters dürfen die Waffen geladen werden. Die Pistole wird geladen im Holster verbracht und das halbautomatische Selbstladegewehr wird an **einem Gewehrriemen** in „British Ready Position“ gehalten. Bei Ertönen des Timers darf das halbautomatische Selbstladegewehr in Anschlag gebracht werden und auf die ersten 5 Knockdown Targets geschossen werden. Nach 5 Schuss ist das halbautomatische Selbstladegewehr abgeschossen. Die Waffe wird gesichert und mittels Gewehrriemen am Körper hängen gelassen. Anschließend darf die Pistole aus dem Holster gezogen werden und das Schießen auf die nächsten 5 Knockdown Targets darf fortgesetzt werden. Die Stage sowie die Zeitnahme enden mit dem letzten Schuss. Anschließend kommt die Aufforderung „**WAFFE ENTLADEN**“ durch den Schiessleiter und der Bewerb gilt als beendet und gültig.

5 Zeitstrafen und Disqualifikationsgründe

Der Zeitnehmende ist gleichzeitig auch Range Officer für die betreffende Stage. Seinen Anforderungen ist Folge zu leisten.

Prinzipiell gilt, Verstöße gegen die oben genannten 4 Sicherheitsregeln werden ausnahmslos beendet und die laufende Stage für ungültig erklärt. Bei einem dementsprechenden **STOP** durch einen der Range Officer´s gibt es **KEIN** Einspruchsrecht.

Je nach Schwere des Verstoßes behalten sich die Range Officer´s der Sportshooters United Austria das Recht vor, den Durchlauf für ungültig zu erklären und einen Neustart zu ermöglichen, bis hin zum vollkommenen Ausschluss aus dem Event.

Im Folgenden werden noch einige der möglichen Fehler und deren dementsprechende Zeitstrafe beschrieben:

- Für jedes Knockdown Target, welches bei Beendigung der Stage noch nicht getroffen wurde, wird eine Zeitstrafe von **5 Sekunden** zur Gesamtzeit addiert.
- Team Competition: Der Schütze lädt die Waffe noch vor dem Erreichen der Barrikade durch (auch wenn die Mündung dabei in Hauptfeuerrichtung gerichtet ist) **+ 10 Sekunden**

6 Kaliberbeschränkung Team Competition

Fahrerschütze: Mindestkaliber 9mm

Beifahrerschütze: Mindestkaliber .223 Rem

Sonderfall PCC: Sollte es zu mehreren Nennungen von PCC Waffen bei den Beifahrer Schützen kommen, wird im Bedarf eine eigene dementsprechende Wertung eröffnet welche außerhalb der regulären Team Competition gewertet wird. Eine Teilnahme außerhalb der offiziellen Wertung kann jederzeit gestattet werden.