



F Field-Target-Schießen

Die nachfolgenden Regelungen gliedern sich in:

F 1	Definition und einführende Erläuterungen	F-2
F 2	Allgemeine Erläuterungen	F-2
F 3	Spezielle Wettbewerbsregeln	F-4
F 4	Wettbewerbsklassen	F-11
F 5	Schlussbestimmungen	F-12

F 1 Definition und einführende Erläuterungen

Das "Field-Target-Schießen" (FTS) mit Luftdruckwaffen ist die "unblutige" Simulation der in Großbritannien populären Jagd auf Kleintiere mit dafür geeigneten Luftgewehren. Es wird dort, aber auch in Irland, in den Niederlanden, in Norwegen, in Portugal und in den U.S.A. von Vereinswettbewerben über regionale (Landes-) Meisterschaften, Bundes- und Weltmeisterschaften sportlich betrieben. Gegenwärtig existieren noch keine international gültigen Regeln, so dass internationale Wettkämpfe nach von den jeweiligen Verbänden des Gastgeberlandes festgelegten Regeln durchgeführt werden. Die z. Z. tragenden ausländischen Verbände sind die American Airgun Field Target Association (AAFTA) und die British Field Target Association (BFTA). Seit 1998 existiert ein Welt-Dachverband, die World Field Target Association (WFTA), in der jeder Verein, Club oder Verband Mitglied werden kann, in dem Field Target mit Luftgewehren sportlich geschossen wird. Die hier niedergelegten deutschen Regeln sind weitgehend an die der AAFTA und BFTA angelehnt und zusätzlich an die in der Bundesrepublik Deutschland für Luftgewehre geltenden besonderen gesetzlichen Bestimmungen adaptiert.

F 2 Allgemeine Erläuterungen

F 2.1 Field-Targets

Die Ziele sind gemäß ihrem historischen Hintergrund ursprünglich besonders konstruierte und möglichst naturgetreu bemalte Silhouettenziele, die Tiere darstellen (Kaninchen, Eichhörnchen, Ratten, Elstern usw.), die in Großbritannien mit starken Luftgewehren jagdlich geschossen werden. Da eine "waidgerechte" Bejagung nur mit einem sicheren Schuss in eine Körperregion möglich ist, in der lebenswichtige Organe liegen, deren Verletzung einen schnellen und schmerzlosen Tod gewährleistet, sind diese Ziele mit sog. Trefferzonen ("Kill-Zones" oder "Hit-Zones" genannt) versehen. Diese Trefferzonen sind Löcher verschiedener Größe in der Tiersilhouette, hinter die ein auffällig gefärbtes löffelartiges Metallteil ("Paddle") derart montiert ist, dass es bei einem Treffer die Tiersilhouette durch einen speziellen Mechanismus zum Umlappen bringt.

Treffer auf die Tiersilhouette selbst beeinflussen das Ziel nicht. Nach einem Treffer kann das gesamte Ziel über einen Seilzug wieder aufgerichtet werden. Diese Ziele werden "Klappziele" genannt. Nur diese dürfen für Wettkämpfe auf Landes- und Bundesebene verwendet werden. Diese Ziele müssen nicht notwendigerweise Tiersilhouetten darstellen, sondern können geometrische Figuren (Kreise, Rechtecke, etc.) sein. Die so genannten "Wiederaufstehungsziele" haben ein anderes Funktionsprinzip und besitzen zwei Trefferzonen: der erste Schuss wird z. B. auf die obere Trefferzone gerichtet und klappt diese bei einem Treffer um. Wenn ein zweiter Schuss eine zweite (untere) Trefferzone trifft, wird erstere wieder aufgerichtet. Diese Ziele dürfen nur in Vereinswettkämpfen verwendet werden. Dies gilt auch für Silhouettenziele ohne definierte Trefferzone, die bei einem Treffer auf eine beliebige Region umklappen. Allgemein bestehen Ziele zweckmäßigerweise aus 2 bis 4 mm



dickem Stahlblech; dieses Material ist aber nicht zwingend vorgeschrieben. Es muss jedoch solche mechanische Eigenschaften haben, dass es bei einem Beschuss aus einem Luftgewehr mit einer Mündungsenergie von 25 Joule aus einer Distanz von 5 m keine Beschädigungen des Materials aufweist (Vermeidung von Splitterwirkung). Außerdem müssen die Ziele auch in einer Entfernung von 25 m (WBK-freie Luftgewehre) und 50 m (WBK-pflichtige Luftgewehre) mit einer Auftreffenergie von 1 Joule noch sicher zum Umklappen bzw.- Umkippen gebracht werden.

F 2.2 Wettbewerbsdesign

Field-Target-Wettkämpfe werden auf sog. "Parcours" ausgetragen. Ein solcher Parcours besteht aus mehreren "Schießkorridoren" ("Lanes"), die mit jeweils 2 bis 6 Zielen die in für die Wettbewerbsteilnehmer unbekanntem Entfernungen zwischen 9 m und 50 m (Klassen 1 und 2; siehe F 4) oder zwischen 9 m und 25 m (Klassen 3, 4 und 5; siehe F 4) bestückt sind. Ein Parcours besteht aus minimal 6 und maximal 25 Schießkorridoren. Diese dürfen sich in ihren möglichen Schussbahnen bis zur jeweiligen Höchstdistanz nicht überschneiden. Bei größeren Wettkämpfen können bis zu 3 verschiedene Parcours erstellt werden, die in festzulegenden Zeitabfolgen nacheinander absolviert werden müssen. Die Teilnehmer schießen auf die Ziele in den Schießkorridoren in einer numerisch festgelegten Reihenfolge, beginnend mit Schießkorridor Nr. 1, Ziel Nr. 1 bis x, Schießkorridor Nr. 2, Ziel Nr. 1 bis x, usw. Details sind im Abschnitt F 3 festgelegt. Die eigentliche Aufgabe des Schützen ist es, die Ziele in den Schießkorridoren zu entdecken, die Entfernung zu bestimmen und sie durch präzise Treffer zum Umkippen zu bringen. Bei der Entfernungsbestimmung dürfen Spezialzielfernrohre mit Parallaxenausgleichsvorrichtung ("Range-Finder-Scopes"), jedoch keinerlei externe Entfernungsmesser verwendet werden. Die Verwendung von Windrichtungs- und -geschwindigkeitsmessern zur Bestimmung der Seitendriftkorrektur sind erlaubt (elektronische Geräte, Windsäcke, Windschnüre).

F 2.3 Einschießplatz

Neben den Parcours muss den Wettbewerbsteilnehmern ein Einschießplatz ("Zeroing Range") zur Verfügung stehen. Dieser muss der maximalen Parcourslänge von 50 m entsprechen. In gekennzeichneten Abständen von 10 m bis 50 m müssen mindestens 5 Ziele in 10 m-Abständen (bei höherer Anzahl in entsprechenden Distanzen) pro Schießbahn aufgestellt sein, die eine schnelle Trefferkontrolle ohne Auswechseln ermöglichen (z. B. Metall-Pendelziele mit einer Trefferzone von maximal 45 mm). Die Anzahl der Schießbahnen muss an die Zahl der Wettbewerbsteilnehmer angepasst und die Möglichkeit zur Nutzung muss vor dem Wettbewerb gewährleistet sein. Eine Nutzungsdauer von maximal 30 Minuten pro Wettbewerbsteilnehmer ist angemessen. Einzelheiten regelt der Wettbewerbsleiter ("Range Director").

F 2.4 Einführungstreffen der Wettbewerbsteilnehmer

Vor jedem Wettbewerb muss der Wettbewerbsleiter ein Treffen der Teilnehmer arrangieren, in dessen Verlauf er auf die Kenntnisaufnahme und Einhaltung der Regeln und der zusätzlichen Sicherheitsbestimmungen hinweisen muss. Er gibt hierbei auch die ausgesetzten Preise bekannt. Hier werden auch die

von der Anmeldestelle ausgegebenen Trefferkarten („Score Cards“) und deren Registrierungsteil überprüft sowie Schießgruppen festgelegt.

F 3 Spezielle Wettbewerbsregeln

F 3.1 Luftdruckwaffen

Zugelassen sind Einzellader-Luftgewehre jeden Kalibers bis 6,5 mm, die den zur Zeit der Schießveranstaltungen geltenden gesetzlichen Bestimmungen entsprechen. Die Lauflänge ist beliebig. Freie (E_0 bis maximal 7,5 Joule) und WBK-pflichtige Waffen (E_0 über 7,5 Joule) müssen in getrennten Klassen geschossen werden. Die höchste zulässige Mündungsenergie ist 16,3 Joule. Bei Vereinswettbewerben bleibt es dem Wettbewerbsleiter im Konsens mit dem Veranstalter überlassen, in einer besonderen Wettbewerbsklasse eine andere Obergrenze bis maximal 27 Joule festzulegen. Außerdem kann der Wettbewerbsleiter bei Wettkämpfen auf allen Ebenen mehrschüssige Repetierluftgewehre zulassen, wenn gewährleistet ist, dass das Magazin mit nur einem Geschoss geladen ist oder wird. Es dürfen in diesem Fall mit einem einzigen Geschoss vorgeladene Reservemagazine verwendet werden, deren Anzahl die Zahl der Ziele in dem jeweiligen Schießkorridor nicht übersteigen darf. Die Kontrolle der Einhaltung dieser Auflagen obliegt dem jeweiligen Gruppenleiter.

F 3.2 Visierungen

Jede konventionelle Visierungsart ist erlaubt. Laserzielgeräte sind im Geltungsbereich des deutschen Waffengesetzes und international auf Verbandsebene verboten. Allgemein gilt dies auch für separate Entfernungsmessgeräte; nicht aber für Zielfernrohre mit integrierter Entfernungsmessung ohne Laser.

Bei Verwendung verschiedener Visierungen in einer Wettbewerbsklasse können positive (z. B. bei offener Visierung) oder negative (z. B. Zielfernrohr) Wertungsvorgaben festgelegt werden.

F 3.3 Waffentests

Die Veranstalter einer Schießveranstaltung behalten sich das Recht vor, jedes Luftgewehr, das in einem Schießen verwendet wird, mit einem Chronographen zu überprüfen, um die Übereinstimmung mit den gesetzlichen Vorschriften und der Regel 3.1 zu gewährleisten. Dies kann vor, während und nach einem Wettbewerb geschehen.

Zum Wettbewerb mitgebrachte WBK-pflichtige Waffen sind als solche bei der Anmeldung zu deklarieren (Eintrag im Registrierungsteil der Wertungskarte) und die WBK ist vorzulegen.

F 3.4 Munition

Jede Art von Diabolos und Rundkugeln für alle unter F 3.1 angegebenen Waffen, die aus Blei, Bleilegierung, Zinn, Zink oder Zinklegierung bestehen, sind erlaubt.



F 3.5 Wettbewerbsleiter, Gruppenleiter und deren Verantwortlichkeiten

Vor jedem Wettbewerb müssen die Organisatoren einen Wettbewerbsleiter ("Range Director") auswählen und ernennen und falls nötig dessen Stellvertreter ("Deputy Range Director"). Diese Ernennung beinhaltet die Pflicht zur Ausarbeitung des/der Parcours, die Übernahme der vollen Verantwortung für die Einhaltung dieser Regeln und für die Durchführung des betreffenden Schießens. In allen Fragen oder Problemen, die aus den Regeln entstehen oder durch diese nicht abgedeckt sind, ist die Entscheidung des Wettbewerbsleiters endgültig und unanfechtbar. Die Wettbewerbsschützen werden in Gruppen ("Squads") von nicht am jeweiligen Wettbewerb beteiligten Gruppenleitern ("Range Marshals") begleitet, die die Einhaltung der für die Schießstätte geltenden Sicherheitsbestimmungen und der speziellen Wettbewerbsregeln überwachen. Sie tragen in die vorher kontrollierten Wertungskarten die Schießergebnisse ein, errechnen die Gesamtrefferzahl und sind berechtigt, bei Sicherheits- und Regelverstößen Entscheidungen zu treffen, die jedoch vom Wettbewerbsleiter in strittigen Fällen zu bestätigen sind.

Nur die Gruppenleiter und der Wettbewerbsleiter dürfen Klappziele aufrichten und defekte Ziele nach Sicherheitsmaßnahmen reparieren oder austauschen. Lediglich bei Vereinswettbewerben können die Mitglieder einer Gruppe diese Funktion im Wechsel übernehmen, wobei der jeweilige aktive Schütze ausgeschlossen ist.

F 3.6 Ziele

Bei Landes-, Bundes- und internationalen Wettkämpfen werden Ziele verwendet, die bei einem Treffer in die Trefferregion umfallen (Field-Target-Klappziele). Die Trefferregion ("Kill-Zone", „Hit-Zone“) muss kreisrund sein und das dahinter liegende "Paddle" muss in einer zur Zielfarbe kontrastierenden Farbe bemalt sein.

Parcours-Designer sollten beachten, dass für Schützen, die farbenblind sind, gelbe oder weiße Trefferregionen empfohlen werden. Standard-Trefferregionen haben 20, 25 und 40 mm Durchmesser. Für die Klassen 3, 4 und 5 (siehe F 4) beträgt der maximale Durchmesser der Trefferregion 20 mm. Der Parcours kann aber auch Ziele mit kleinerer Trefferregion beinhalten. Die Gesamtzahl solcher Ziele darf jedoch 25 % der Gesamtziele nicht überschreiten. Hierbei gilt folgendes:

F 3.6.1

Die Trefferregionen dürfen minimal 15 mm Durchmesser haben.

F 3.6.2

Das weiteste Ziel dieser Art darf nicht mehr als 15 m von der Feuerlinie entfernt sein.

F 3.6.3

Für den Beschuss solcher Ziele darf keine erschwerte Schießstellung gefordert werden (d. h. liegend, stehend, kniend).

Für Landes- und Bundeswettbewerbe sind nur seilzugbetriebene Klappziele beliebiger Form zugelassen, die durch den Seilzug wieder in den Ausgangszustand versetzt werden. Bei Vereinswettbewerben sind auch „Wiederaufer-

stehungsziele“ zugelassen, deren durch einen Treffer umgeklapptes Teil durch einen weiteren Treffer in eine zweite, deutlich gekennzeichnete Region wieder aufgerichtet wird. Nach Fehlschüssen auf die zweite Region wird auf die jeweils reagierende Zielfläche gefeuert. Alle Ziele müssen bei einer Auftreffenergie von 1 Joule noch zuverlässig fallen.

Alle Ziele müssen generell pro Schießkorridor fortlaufend nummeriert sein; Wiederauferstehungsziele erhalten zwei aufeinander folgende Nummern.

F 3.6.4

Bei Verwendung der Ziele in Geländen, die über keine Bleiauffangvorrichtung verfügen oder nicht zum freien Beschuss mit Blei zugelassen sind, müssen spezielle Field-Target-Kugelfänge verwendet werden, die eine vertikale Aufprallfläche von mindestens 25 x 25 cm haben und mit einer mindestens gleichmäßigen Bleiauffangwanne versehen sein müssen. Aufprallfläche und Ziel müssen mit einem effektiven Splitterschutz (Mipoplast-Folie, PE-Schaumstoff o. ä.) versehen sein, der eine mehr als 95 %ige Bleirückgewinnung ermöglicht. Auf die Auffangwanne kann verzichtet werden, wenn ein anderes Konstruktionsprinzip dieses Rückgewinnungskriterium sicher erfüllt.

F 3.7 Schießparcours

Ein voller Schießparcours für WBK-pflichtige Luftgewehre darf nicht weniger als 25 Ziele haben. Für ein gültiges Trefferergebnis muss der gesamte Parcours geschossen werden (mit Ausnahme aller Umstände der Regel 3.16 Verlassen der Feuerlinie). Die Minimal- und Maximaldistanz der Ziele beträgt für WBK-pflichtige Luftdruckwaffen 9 m bzw. 50 m. Bei internationaler Beteiligung muss eindeutig geklärt sein, dass die Maßeinheit metrisch ist. Für WBK-freie Luftgewehre ist die Maximaldistanz 25 m und die Zielzahl ist minimal 25.

F 3.8 Zielabfolge

Alle Ziele müssen nach ihrer numerischen Ordnung beschossen werden. Wenn ein falsches Ziel beschossen wurde, wird dem betreffenden Schützen ein Fehlschuss angerechnet und er muss auf das nächstfolgende Ziel schießen. Wenn der Verdacht besteht, dass ein Ziel defekt ist, schießen alle Mitglieder einer Gruppe auf dieses Ziel. Wenn es bei keinem Treffer in die Trefferzone umkippt, wird der Gruppenleiter das Ziel kontrollieren und ggf. reparieren oder austauschen.

Es wird dann noch mal beschossen. Fällt der Löffel hinter der Trefferzone bei einem Treffer um, zählt dieser Treffer, auch wenn die Silhouette nicht kippt. Wenn in einem solchen Fall ein Ziel eines anderen Schießkorridors beschossen wurde, gilt die genannte Vorgehensweise ebenfalls, d. h., das "ausgelassene" Ziel wird als Fehlschuss gezählt. Allerdings wird dann - wenn nachfolgend - das Ziel in dem anderen Schießkorridor normal beschossen und bewertet. Bei Wiederauferstehungszielen kann die Nummerierung von der Schussfolge abweichen.

F 3.9 Trefferbewertung und Wertungskarten

Die Bewertung des Wettbewerbs wird in der Art vorgenommen, dass jeder Treffer mit "1" und jeder Fehlschuss mit "0" festgelegt wird. Ein Treffer zählt,



wenn das Ziel umfällt. Jede Bewegung der Trefferzone, die das Ziel nicht zum Fallen bringt, wird als Fehlschuss bewertet. Wenn allerdings die Trefferzone allein umfällt und für den nächsten Schützen wieder aufgerichtet werden muss, zählt dies als Treffer. Auf der Wertungskarte werden Treffer als "X" und Fehlschüsse als "0" eingetragen. Alle vorgedruckten Fragen im Registrierungsteil der Wertungskarte müssen korrekt ausgefüllt werden. Dies impliziert folgende Erklärung, auch wenn sie nicht ausdrücklich vorgedruckt ist: "Nach bestem Wissen und Gewissen erkläre ich, dass die eingetragenen und benutzten Schießausrüstungsgegenstände den gesetzlichen Vorschriften entsprechen". Die Wertungskarten enthalten neben dem Registrierungsteil für die persönlichen Daten und die Waffe des jeweiligen Wettbewerbsteilnehmers einen Wertungsteil. In diesem sind die Schießkorridore und die Ziele in numerischer Folge aufgelistet. Unter jeder Zielnummer befindet sich ein Wertungsfeld, in dem das zugehörige Ergebnis (X oder 0) eingetragen wird. Es steht im Ermessen des Wettbewerbsleiters, zu jedem Ziel den Durchmesser der Trefferzone anzugeben. Die Angabe der Zielentfernung ist nicht zulässig. Nach Vollendung des Parcours addiert der Gruppenleiter die Anzahl der Treffer und trägt diese in ein Ergebnisfeld ein. Der Wettbewerbsteilnehmer hat das Recht, diese Addition selbst zu überprüfen. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Wettbewerbsleiter oder sein Stellvertreter. Alle Ergebnisse werden vom Wettbewerbsleiter und/oder seinem Stellvertreter überprüft und in einem besonderen Feld abgezeichnet. Bei Wettkämpfen mit mehreren Parcours können alle Ziele in eine Wertungskarte eingetragen werden. Für jeden Parcours muss dann ein Wertungsfeld und ein zusätzliches Feld für das Gesamtergebnis vorhanden sein. Das jeweilige Ergebnis wird als Anzahl der Treffer im Vergleich zu der Gesamtzahl der Ziele in einem Parcours angegeben (z. B. 28/30).

Bei Wettkämpfen mit mehreren Parcours wird durch Addition der Teilergebnisse entsprechend verfahren.

F 3.10 Schießen

Jede Schießposition ist erlaubt. Die Standardposition ist "sitzend" ohne jede weitere Vorgabe.

Es gilt jedoch die Einschränkung, dass nur der Körper des Schützen als Wafentstütze dienen darf (Abweichungen sind bei Vereinswettkämpfen möglich; z. B. "aufgelegt"). Manche Schießkorridore oder Einzelziele können aber vorgeschriebene Schießpositionen haben, wie "stehend" oder "kniend". Die "liegend"-Position ist keine der vorschreibbaren Positionen. Jeder Schütze kann jedoch nicht "positionsfestgelegte" Korridore bzw. Ziele liegend schießen. Wenn ein Wettbewerbsteilnehmer eine dieser beiden Schießpositionen nicht durchführen kann, muss er dem Wettbewerbsleiter oder seinem Stellvertreter vor dem Beginn seines Durchganges mitteilen, dass er nicht in der Lage ist (was auch immer der medizinische oder anderweitige relevante Grund sein mag), eine bestimmte Schießposition einzunehmen. Dieser erteilt die Erlaubnis, eine andere Position zu benutzen, wobei aber kein unfairer Vorteil erwachsen darf. Es gilt weiterhin:

F 3.10.1

Die Anzahl der "stehend" -Schüsse in einem Parcours darf 10 % der Anzahl der Ziele nicht überschreiten.

F 3.10.2

Die Anzahl der "kniend" -Schüsse in einem Parcours darf 10 % der Anzahl der Ziele nicht überschreiten.

F 3.10.3

Alle Schüsse müssen so abgefeuert werden, dass der Schütze die Feuerlinie berühren kann.

F 3.10.4

Voll verstellbare Schäfte sind erlaubt, um Anpassungen an verschiedene Schießstile zu ermöglichen. Es gibt keinerlei Limitierungen des Designs.

F 3.10.5

Gewehr- bzw. Schießriemen, einzeln oder andersartig, und/oder Schulterhaken sind zur Zielstabilisierung erlaubt. Jede Art von Kleidung, Handschuhen oder Schuhen ist unter der Voraussetzung erlaubt, dass keine Gefahr für den Schützen oder andere Personen besteht. Die Verwendung von Bandagen, die Knie und Rumpf verbinden (z. B. „Steady Aim Harness“) ist verboten. Dies gilt auch für die Verbindung mit dem Körper unterhalb der Schulterregion durch überlange Schießriemen.

F 3.10.6

Das Tragen einer Schutzbrille ist Pflicht.

F 3.10.7

Es darf keine andere Unterstützung des Gewehrs verwendet werden als der Körper des Schützen. Es ist jedoch in der „Sitzend“ -Position erlaubt, Distanzhalter zwischen der Waffe und dem Knie oder Arm einzulegen (z. B. Sandbeutel, Schießhandschuh).

F 3.10.8

Pro Ziel ist nur ein Schuss erlaubt. Die Gesamtzahl der Schüsse pro Schießkorridor darf die Anzahl der Ziele nicht übersteigen. Es gelten folgende Ausnahmen:

F 3.10.9

Regel F 3.8

F 3.10.10

Regel F 3.17

F 3.10.11

Ungezielte Schüsse zur Überprüfung der Funktionsfähigkeit der Waffe mit dem Einverständnis der Partner und des Gruppenleiters.

F 3.10.12

In einer "Feuer einstellen" -Situation.

Abweichungen von diesen Ausnahmen resultieren aus der Anwendung der Regel F 3.14.

**F 3.10.13**

Definition der Schießpositionen: Jeder Schießkorridor, mit Ausnahme speziell ausgewiesener, kann in jeder Position geschossen werden, die den o. a. Regeln entspricht.

F 3.10.14

"Liegend": die Waffe und der Unterarm vom Ellenbogen bis zu den Fingerspitzen dürfen keine "künstliche" Unterstützung haben.

F 3.10.15

"Kniend": Es dürfen nur 3 Kontaktpunkte zum Boden vorhanden sein: 2 Füße und ein Knie. Ein zugelassener Sitz darf zur Unterstützung des hinteren Fußes und/oder zum Schutz des Knies verwendet werden, vorausgesetzt der Fuß hat Bodenkontakt.

F 3.10.16

"Stehend": jeder Schuss muss ohne jede weitere Unterstützung als oben angeführt abgegeben werden.

Behinderungen: beinbehinderte Schützen können Unterstützungen bzw. Hilfsmittel verwenden, die in speziell und individuell vom Wettbewerbsleiter für sie festgelegten Regeln verbindlich sind. Hierbei darf kein unfairer Vorteil entstehen.

F 3.11 Zeit pro Schießkorridor

Im Fall einer extremen Verspätung eines Teilnehmers oder bei hoher Teilnehmerzahl kann der Wettbewerbsleiter die Schießzeit begrenzen. Die Zeit läuft, wenn das Ziel erfasst ist. Die Zeit ist fortlaufend und richtet sich nach der Anzahl der Ziele, d. h. Anzahl der Minuten pro Ziel mal Anzahl der Ziele. Wenn die Gesamtzeit überschritten wird, verfällt jeder weitere Treffer.

F 3.12 Sitze

Die maximale Höhe für jede Art von Sitzgelegenheit ist 75 mm einschließlich Rückenlehne. Der Sitz kann als Hilfe beim Sitzen, Knien oder Stehen während des Schießens verwendet werden, aber nur den obigen Regeln entsprechend und nur zu diesem Zweck. Der Wettbewerbsleiter kann individuelle Ausnahmen bei Behinderungen unter der Voraussetzung zulassen, dass kein unfairer Vorteil entsteht.

F 3.13 „Hunting Field Target“

(HFT, vereinfachte Field-Target-Version) Der Wettbewerbsleiter kann Einschränkungen bezüglich der Waffen, Klassen, Ziele, Zielvorrichtungen, Schießpositionen, Wertung und Parcoursgestaltung zur Einrichtung eines HFT-Wettbewerbs anordnen bzw. vornehmen.

F 3.14 Unstimmigkeiten bei der Wertung

Unstimmigkeiten sollen in jedem Falle vor dem Verlassen des Zieles bereinigt werden. Ungelöste Probleme müssen dem Wettbewerbsleiter vorgetragen werden, dessen Entscheidung endgültig ist.

F 3.15 Strafen

Die Strafe für sicherheitsgefährdendes Verhalten, grobe Regelverstöße und jede Art von Betrug ist Disqualifikation. Die Veranstalter behalten sich das Recht für weitergehende rechtliche Maßnahmen vor.

F 3.16 Verlassen der Feuerlinie

Wettbewerbsteilnehmer können die Feuerlinie unter den folgenden Umständen verlassen:

F 3.16.1

Freiwilliger Verzicht auf einen Schuss oder die weitere Teilnahme; dies resultiert darin, dass die Trefferzahl bis zu diesem Zeitpunkt als gültiges Ergebnis gewertet wird.

F 3.16.2

Um eine Reparatur eines Ausrüstungsgegenstandes durchzuführen, der als unsicher gilt oder nicht schussfähig ist aus welchem Grund auch immer. Dies schließt nicht die Korrektur von schlecht eingeschossenen Zielfernrohren ein.

Bei einer notwendigen Reparatur kann der Wettbewerbsteilnehmer das fehlerhafte Teil mit der Erlaubnis des Wettbewerbsleiters oder seines Stellvertreters ersetzen. Er und andere Personen dürfen mit dem reparierten Ausrüstungsgegenstand aber nicht den Trainingsschießplatz aufsuchen, es sei denn, der Wettbewerbsleiter gibt seine Erlaubnis hierzu.

F 3.16.3

Aus jedem anderen Grund, der vom Wettbewerbsleiter oder dessen Stellvertreter anerkannt wird.

In allen genannten Fällen müssen die Wertungskarten an den Wettbewerbsleiter oder dessen Stellvertreter übergeben werden. Wettbewerbsleiter oder Stellvertreter müssen auch die Erlaubnis zum Verlassen der Feuerlinie gegeben haben und eine Zeit bis zur Rückkehr festlegen. Wird die Wertungskarte in dieser Zeit nicht abgeholt, wird sie zur endgültigen Auswertung weitergegeben.

F 3.17 Unentschiedene Wertungen

Im Fall von unentschiedenen Wertungen wird die endgültige Platzierung in einem oder mehreren "Stechen" ausgeschossen. Der Parcours und die Anzahl der Ziele werden vom Wettbewerbsleiter festgelegt. Hierbei sollen möglichst der Originalparcours oder (bei verkürzten Stechen) ausgewählte Ziele aus diesem verwendet werden. Im letztgenannten Fall sperrt der Wettbewerbsleiter bestimmte Ziele.

F 3.18 Design der Feuerlinie und Vorgehensweisen

Die Feuerlinie ist der Beginn eines Schießkorridors und wird durch zwei mindestens 80 cm hohe Markierungen festgelegt, die im Abstand von min. 1 m aufgestellt sind. Normalerweise gehen maximal 3 Schützen mit einem Gruppenleiter in numerischer Abfolge zu einer Feuerlinie.

Dort ruft der Gruppenleiter die Schützen individuell auf und trägt die Schießergebnisse in die Wertungskarte ein. Bei Mannschaftswettkämpfen sind grö-



ßere Gruppen mit Zustimmung des Wettbewerbsleiters erlaubt. Die Schießkorridore sind fortlaufend an der Feuerlinie zu nummerieren und werden ausschließlich in dieser Reihenfolge absolviert. Die Waffen dürfen erst dann geladen werden, wenn ihre Mündung über der Feuerlinie liegt. Kann die Waffe aus irgendeinem Grund nicht auf ein Ziel abgeschossen werden, muss der Gruppenleiter "Feuer einstellen" ausrufen. In diesem Fall muss die Waffe entspannt und entladen bzw. in einen speziellen Kugelfang abgeschossen werden, der in ca. 6 m Distanz von der Feuerlinie direkt neben dem Schießkorridor aufgestellt sein muss. Dabei dürfen keine Ziele anvisiert werden. Die Mündung der Waffe bleibt danach auf den Boden gerichtet. Bei Fehlfunktionen von Zielen muss der Wettbewerbsleiter entscheiden, ob die Feueereinstellung unter Sicherheitsaspekten generell oder nur für den betroffenen und für die benachbarten Schießkorridore gilt. Waffen oder Ausrüstungsgegenstände dürfen nicht gemeinsam benutzt werden. Nochmals: Die Waffen dürfen nur über der festgelegten Feuerlinie geladen, in Anschlag gebracht, visiert und abgefeuert werden.

Alle Waffen sind auf dem Schießgelände ungeladen und ungespannt (offener Verschluss, gelockerter Spannhebel, angeknickter Lauf ohne Spannung), wenn sie nicht an der Feuerlinie direkt genutzt werden. Wenn es konstruktionsbedingt möglich ist, muss das Diabololager mit einem deutlich sichtbaren Sicherheitsanzeiger versehen sein. Dies gilt sinngemäß auch für den Einschießplatz uneingeschränkt.

Grundsätzlich und darüber hinaus hat die geltende Schießstandordnung des veranstaltenden Vereins Priorität.

F 4 Wettbewerbsklassen

Es gibt folgende fünf Wettbewerbsklassen:

F 4.1 Klasse 1

Offene Klasse mit WBK-pflichtigen Pressluftgewehren (E_0 maximal 16,3 Joule).

F 4.2 Klasse 2

Offene Klasse mit WBK-pflichtigen Feder- und Gasdruckkolbenluftgewehren (z. B. Theoben; E_0 maximal 16,3 Joule) mit Prellschlag.

F 4.3 Klasse 3

Freie Klasse (E_0 maximal 7,5 Joule) Pressluft- und CO₂-Gewehre.

F 4.4 Klasse 4

Freie Klasse (E_0 maximal 7,5 Joule) Feder- und Gasdruckkolbenluftgewehre (z. B. Theoben) mit Prellschlag.

F 4.5 Klasse 5

Freie Klasse (E_0 maximal 7,5 Joule) Feder und Gasdruckkolbenluftgewehre (z. B. Theoben) mit Prellschlagkompensation jeder Art.

Für Schützen mit Waffen der Klasse 4 ist die Einordnung in die Klasse 5 optional, wenn dies dem Wettbewerbsleiter vorher schriftlich angezeigt wird.

F 4.6 Leistungsklassen

Bei Bedarf können zusätzliche Leistungsklassen in den einzelnen Wettbewerbsklassen eingerichtet werden. Die Einstiegsklasse A ist für alle Schützen verbindlich; für diese existieren keine Leistungskriterien. Diese Leistungskriterien sind für höhere Klassen vorzugeben (z. B. 50 % der erreichbaren Trefferzahl). Schützen können eine höhere Klasse wählen, dies ändert jedoch nicht ihre notierte Einstiegsklasse, es sei denn, ihr Schießresultat rechtfertigt die höhere Klasse (gilt nur für Parcours mit mehreren Durchgängen). Jugendliche Schützen müssen nach den gesetzlichen Vorschriften beaufsichtigt werden.

F 4.7 Sonderklassen

Hat der Wettbewerbsleiter eine Sonderklasse für Luftgewehre mit einer Mündungsenergie von mehr als 16 und bis zu 27 Joule zugelassen, gelten bei ausreichend großer Teilnehmerzahl die Einteilungskriterien der Klassen 1 und 2. Bei geringerer Teilnehmerzahl kann der Wettbewerbsleiter eine „gemischte Klasse“ zulassen, die mit einem „Bonus-Malus-System“ durchgeführt werden muss. Hierbei gilt, dass für Federkolbenluftgewehre maximal 10 % der erreichbaren Trefferzahl als Bonus bzw. alternativ als Malus für vorgeladene Pressluftgewehre vergeben werden darf. Dieser Maximalwert kann vom Wettbewerbsleiter niedriger angesetzt werden.

F 5 Schlussbestimmungen

F 5.1 Drogen und Alkohol

Das Mitführen und/oder der Genuss von Alkohol oder ungesetzlichen Drogen ist auf dem Parcoursgelände und auf dem Einschießplatz strikt untersagt. Der Umgang mit einer Waffe und deren Benutzung durch Personen, die vorher Alkohol oder Drogen konsumiert haben, ist grundsätzlich verboten. Weitere Einzelheiten regeln die gesetzlichen Vorschriften und die Schießstandordnung des durchführenden Vereins.

F 5.2 Aushang der Regeln

Die aktuellen Schießregeln müssen deutlich sichtbar an der Registrierstelle aller Wettbewerbe ausgehängt werden.

F 5.3 Regeln

Alle diese Regeln müssen strikt eingehalten werden. In diesem Zusammenhang wird besonders auf Regel F 3.14 verwiesen.