

International Steel Shooting Association

c/o Tilmann Keith
Sievogtstraße 82 a
09114 Chemnitz



Tel: +49-(0)371-2727460
Fax: +49-(0)371-2727462
GSM: +49-(0)172-529 01 02
UMS Fax/Voice: +49-32-22 43 07 964
Email: tk@steelshooting.de
Internet: www.steelshooting.de

ISSA Sidematch auf Stand 9

Während der German Steel-Challenge vom 14.-16.10.2016 wird mit Unterstützung des BDS ein Sidematch (ISSA-Top-Shot-Stage) nach Regeln des Steel-Challenge Handbuch (Teil des SHB des BDS) ausgetragen. Geschossen wird „TOP SHOT & TIME TARGET“. Ergänzend gelten die Regeln der ISSA German Chapter. Hier die Ausschreibung:

Es werden folgende Wertungs-Klassen gem. ISSA-Regelwerk ausgeschrieben:

- * Any CF-Pistol Anhang 1, Kennziffer 1.1.5
- * Any CF-Revolver, Kennziffer 1.2.5
- * Any RF Pistol or Revolver, Kennziffer 2.1.5 und 2.2.5
- * Any CF converted handgun or any Rifle (HandGunCartridge), Kennziffern 1.3.5 und 4.3.5
- * Any RF converted handgun or any RF Rifle, Kennziffern 2.3.5 und 6.3.5

Ablauf:

1. Der Schütze meldet sich mit Waffe (verpackt oder geholstert), Munition und Ticket (ein oder mehrere) beim RO und gibt die Wertungsklasse seiner Wahl bekannt. Ein Ticket berechtigt zu 3 Runs. Der Schütze kann, auch wenn er mehr als 3 Tickets hat, nur 2x3 Runs in Folge schießen, wenn sich andere Mitbewerber mit Tickets bis zu seinem Standeinnehmen zum 1. Run wettkampfbereit anmelden (Vorlage Ticket beim RO/Helfer). Erneutes Anmelden ist nach dem sechsten Run und der Unterzeichnung für die absolvierten Runs auf dem Scoresheet möglich. Der RO kann vor jeweils 3 Runs einen oder mehrere „Sighter“ und / oder Proberun erlauben.

2. Auf das Kommando des RO („Stand einnehmen“ oder „shooter in the box“) nimmt der Schütze den Stand ein.

3. Auf das Kommando des RO („Laden und fertig machen“ oder „load and make ready“) bringt der Schütze die Waffe in die „Startcondition“, nimmt die Startposition gem. Stagedesignblatt ein und meldet dem RO Bereitschaft („Schütze bereit“ oder „shooter ready“).

4. Auf Kommando des RO werden jeweils 3 Runs absolviert. Nach dem Timersignal - mit dem die Zeitmessung beginnt - beschießt der Schütze die vorgegebenen Ziele. Der letzte von maximal zehn Schuss stoppt die Zeit, die höchste Zeit pro Run ist 8 Sekunden; danach kann der Run vom RO abgebrochen werden. Die Zeit wird bekanntgegeben und - wenn technisch möglich - zur Kontrolle auf einem Display für Schützen und Zuschauer sichtbar angezeigt. Für den folgenden Run wird sofort und selbständig neu geladen, die Startposition eingenommen und dem RO Bereitschaft gemeldet.

5. Nach jedem Run wird das Vorhandensein von Hits, Mehrtreffern, möglichen Misses und die gemessene Zeit vom RO angesagt; die Zeit wird sofort ins Scoresheet eingetragen, die Trefferaufnahme erfolgt bei Bedarf, regelmäßig nach je 3 Runs.

6 a) Wenn der Schütze drei weitere Runs machen möchte hat er dies dem RO nach dem dritten Run anzuzeigen. Wenn dem RO das weitere Ticket bereits vorliegt, wird der Ablauf - nach Kommando des RO - an Punkt 3 auf Kommando des RO („Laden und Fertigmachen“ oder „load and make ready“) fortgesetzt.

6 b) Sonst zeigt der Schütze auf Kommando des RO („Entladen, Waffe leer vorzeigen“ oder „unload weapon, show clear“) die leere Waffe dem RO. Auf Kommando wird abgeschlagen

(Hammer down, holster) geholstert bzw. in der Box verpackt. Der RO gibt die Bahn frei, wenn er Sicherheit festgestellt hat.

7. Danach unterschreibt der Schütze für seine Runs auf dem Scoresheet (Original bleibt beim RO, Schütze erhält den Durchschlag) und räumt den Stand.

Wertung:

Der Schütze kommt in die Wertung wenn mit höchstens 10 Schuss alle Ziele regelgerecht (mind. 2 Treffer auf den außen stehenden Rechteckscheiben, mind. 1 Treffer auf der mittleren runden Platte, letzter Treffer auf der runden Platte) in höchstens 7,77 Sekunden getroffen wurden. Es gibt eine Gesamtwertung in der jeweiligen Wertungsklasse, evt. für jeden Kalendertag. Die Zeiten sollen während des Wettkampfs zeitnah für alle Mitbewerber bekannt gemacht werden. Die jeweils kürzere Zeit gewinnt bei „THE FASTEST“, die jeweils längere Zeit bei „THE NEAREST“. Die TIMETARGET hängt auf 7,77 Sekunden.

Preisgeld:

Es wird für jeden in der jeweiligen Wertungsklasse geschossenen Run 1 Euro Preisgeld ausgeschüttet. Timetargethits und Fastest können von demselben Schützen gewonnen werden aber nicht mehrfach in einer Wertungsklasse.

50 % des Preisgeldes geht an „THE FASTEST“. Die schnellste Zeit gewinnt 40 %, bei Zeitgleichheit werden 50 % geteilt. Die zweitschnellste Zeit, bei Zeitgleichheit wird geteilt, gewinnt, wenn nicht „the fastest“ mehrfach geschossen wurde, 10 %.

50 % des Preisgeldes geht an alle „TIMETARGETHITS“ oder, wenn es keinen gibt, an die beiden „hits nearest to the mouche, wobei nur Zeiten gewertet werden, die kleiner sind als die Timetarget. Der Nähere gewinnt 40 %, bei mehreren werden 50 % geteilt. Der zweitnächste gewinnt 10 %, wenn nicht mehrere „NEAREST“ gewinnen, bei mehreren wird geteilt. Gewinne werden nach dem Ende des Wettkampfes bei der Siegerehrung ausgezahlt oder auf Anforderung und Bekanntgabe der Bankverbindung später überwiesen.

Sachpreise:

Jedes Ticket ist für je 3 Runs eine Gewinnchance bei der Sachpreisvergabe, die am Sonntag nach Wettkampfe erfolgt. Gewinner eines Auswahlrechtes vom Preistisch ist der, der spätestens beim dritten Aufruf der Ticketnummer das Ticketdoppel mit der gezogenen Nummer vorlegen kann. Nicht eingelöste Auswahlrechte verfallen nach drei Aufrufen der Nummer und Nennung der nächsten gezogenen Gewinnnummer. Es werden, auch wenn Auswahlrechte nicht wahrgenommen werden, mindestens 30 Preise vergeben.

Dauer:

Beginn Freitag 14.10.2016, letzte Anmeldung Sonntag, 16.10. 14:00 Uhr. Der Matchdirector kann die Dauer des Wettkampfes verlängern. Kein Schütze hat (zur Sicherung seines Gewinnanspruches) einen Anspruch auf Beendigung des Schiessens zu einem bestimmten Zeitpunkt.

Startgeld, Leihwaffen, Munition:

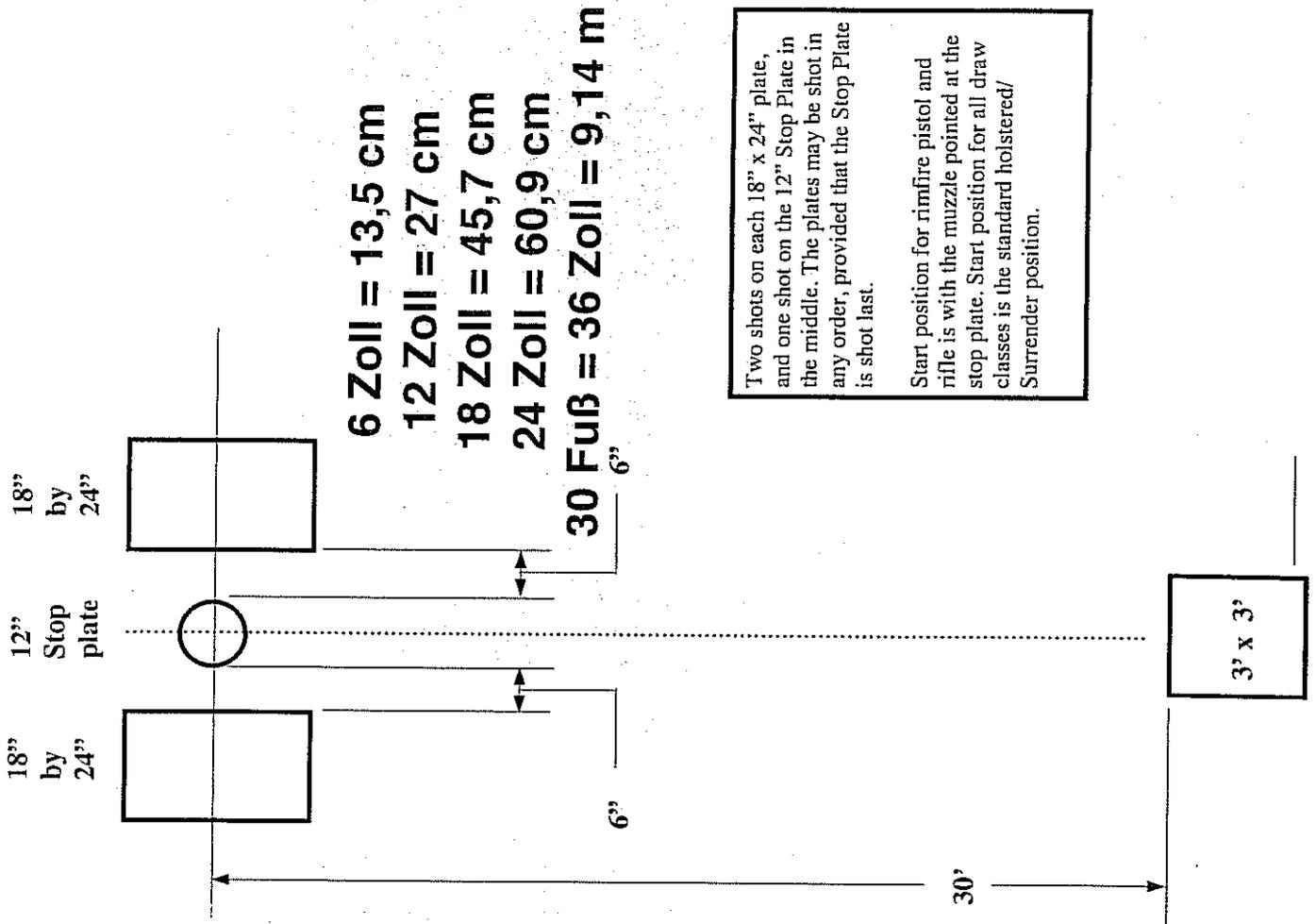
Startgeld für 3 Runs: 5 Euro.

Leihwaffe für 1 Start (=3 Runs) 2 Euro.

25 Schuss Munition zum sofortigen Verbrauch: KK = 3 Euro, 9x19 = 6 Euro.

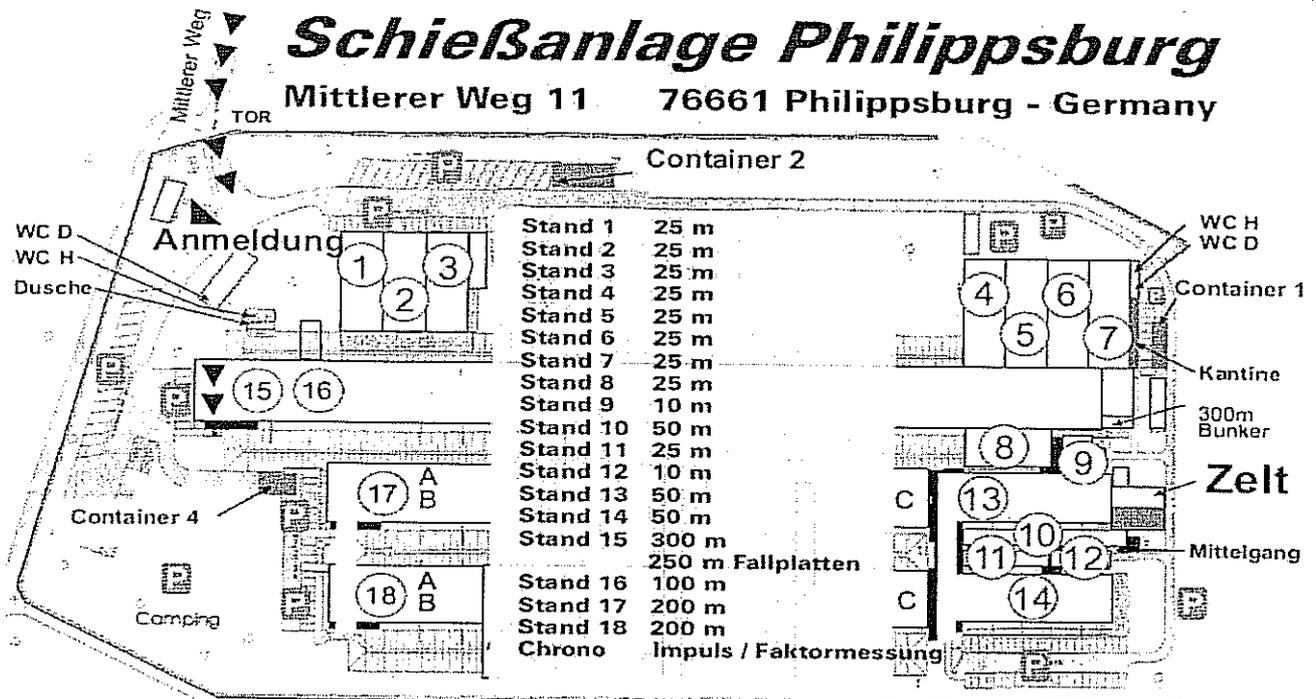
Strafe bei Coaching oder Sicherheits/Regelverstoß:

Bei Sicherheits- oder Regelverstoß, Zeitanzeige/Zeitansage für den Schützen oder Zurufen (Coaching) bleibt die erzielte Zeit ohne Wertung. Erkannte Zurufer werden für das Sidematch disqualifiziert.



Schießanlage Philippsburg

Mittlerer Weg 11 76661 Philippsburg - Germany



Fon: +49 (0) 7256 92 43 889
 Fax: +49 (0) 32 22 1182107
 Mobil: +49 (0) 175 26 30 446

www.sapb.de
info@sapb.de

Öffnungszeiten:
 Mo - So 9:00 - 19:00
 Schießtermine nur nach Vereinbarung

Auszug aus dem ISSA Regelwerk, Anhang 1, „Klassen“

Teil 1**Allgemeine Regeln für alle Waffen**

1.2 An- und Umbauten, Gimmicks, Kompensatoren, Ports

Mündungsbremsen, Feuerdämpfer, Kompensatoren oder Portings sind, soweit nicht ausdrücklich verboten, erlaubt. Ihr Vorhandensein bedingt ggf. die Einstufung der Waffe in eine Wettbewerbsklasse. Dasselbe gilt für - mit Erlaubnis besessene - Schalldämpfer, deren Einsatz aus Umweltschutz- und Immissionsschutzgründen verbandsseitig befürwortet wird.

1.3 Abzugswiderstand

Der Abzugswiderstand muss mindestens 907 Gramm (2 lbs) betragen.

1.4 Griffe

Es sind – im Rahmen der Gesetze beliebige Schäfte, Auflagen, Stützen, Ablagen und Griffe, auch Form- und Anbaugriffe, erlaubt

Teil 2 Waffenarten und -spezifikationen

2.2 Waffenarten, Kennnummer an Pos 1 der Kennziffer

Waffenarten, munitionsspezifisch

1-N-N: Kurzwaffen, Zentralfeuerpatrone,

2-N-N: Kurzwaffen, Randfeuerpatrone,

4-N-N: Langwaffe, Büchse, Zentralfeuer, Kurzwaffenpatrone,

6-N-N: Langwaffe, Büchse, Randfeuerpatrone

Teil 3, Klassen nach Spezifikation, Waffeneinstufungen

3.6 Allgemeine Klasse, Any (5 an Pos. 3; N-N-5)

Allgemeine Klasse, Any (AK), Zusammenfassung aller Spezifikationen

Teil 4, einzelne Waffenarten

4.1 Waffenart, Kurzwaffe, Zentralfeuerpatrone (1 an Pos. 1)

Kurzwaffe, Zentralfeuerpatrone (CF)

Kaliber: mindestens 6,5 mm (0.256"), höchstens 11,52 mm (0.453")

Hülsenlänge: mindestens 18,9 mm

4.2 Waffenart, Kurzwaffe, Randfeuerpatrone (2 an Pos. 1)

Kurzwaffe, Randfeuerpatrone, Kaliber: höchstens 5,6 mm (0.22")

4.4 Waffenart, Langwaffe, Büchse - Kurzwaffenzentralfeuerpatrone (4 an Pos. 1)

Büchse - Kurzwaffenzentralfeuerpatrone (RHGC)

Kaliber: mindestens 6,5 mm (0.256"), höchstens 11,52 mm (0.453")

Hülsenlänge: mindestens 18,9 mm, Kaliber/Hülse: Kurzwaffenpatrone,

4.6 Waffenart, Langwaffe, Büchse - Randfeuerpatrone (6 an Pos. 1)

Büchse - Randfeuerpatrone (RRF), Kaliber: höchstens 5,6 mm (0.22")

= _ = _ = _ = _ = _

Nächstes ISSA-Match:

17.-19.3.2017, Open ISSA Shootoff in 09618 Brand-Erbisdorf,

Geokoordinaten: 50.846667, 13.299516. Anmeldung ist offen.

Startgeld: Erster Start: 37 Euro, jeder weitere Start 27 Euro,

ISSA-Mitglieder zahlen 34/24 Euro.

Alle Informationen unter www.steelshooting.de

