

Regelbuch für
Airsoft-IPSC



Version 2005

Allgemeine Prinzipien

Sicherheit – Airsoft-IPSC Wettbewerbe müssen unter vorschriftsmäßiger Berücksichtigung der Sicherheit gestaltet, aufgebaut und durchgeführt werden.

Es ist verboten

- 1. im deutlich erkennbaren Laufen zu schießen*
- 2. ohne genaues Anvisieren des Ziels zu schießen
(Deutschüsse)*
- 3. Parcours so aufzubauen, dass*
 - a) das Schießen aus Deckungen erfolgt,*
 - b) nach der Abgabe des ersten Schusses, Hindernisse überwunden werden,*
 - c) das schnelle Reagieren auf plötzlich und überraschend auftauchende, sich bewegende Ziele gefordert wird*
 - d) Ziele aufgestellt werden, deren Verwendung und deren Position, bei beweglichen Zielen deren Auslösemechanismus und die Position ihres Erscheinens dem Teilnehmer nicht vor Absolvierung der Übung bekannt gegeben wurden.*

Allgemeine Parcours:

"Short Courses" (Kurze Parcours) dürfen nicht mehr als 9 Schuss und nicht mehr als 2 Schießpositionen fordern.

"Medium Courses" (Mittlere Parcours) dürfen nicht mehr als 16 Schuss oder mehr als 3 Schießpositionen fordern. Parcoursdesign und -aufbau dürfen nicht zulassen, dass es möglich ist, mehr als 9 Wertungstreffer von einer einzelnen Schieß- oder Sichtposition abzugeben, oder zulassen, dass ein Teilnehmer eine Schieß- oder Sichtposition dadurch vollständig auslöst, dass er alle Ziele aus einer früheren Position beschießt.

"Long Courses" (Lange Parcours) dürfen nicht mehr als 32 Schuss fordern. Parcoursdesign und -aufbau dürfen nicht zulassen, dass es möglich ist, mehr als 9 Wertungstreffer von einer einzelnen Schieß- oder Sichtposition abzugeben, oder zulassen, dass ein Teilnehmer eine Schieß- oder Sichtposition dadurch vollständig auslöst, dass er alle Ziele aus einer früheren Position beschießt.

Der Mindestabstand zu den Zielen beträgt 3 Meter.

Aufstellung der Ziele - Bei der Aufstellung von Papierscheiben ist zur Vermeidung von "Durchschüssen" Sorgfalt geboten.

Charge Lines und Fault Lines (Annäherungsbegrenzungslinien und Seitenbegrenzungslinien)

Charge Lines werden benutzt, um eine unvernünftige Bewegung des Wettbewerbers in Richtung auf oder weg von den Zielen einzuschränken.

Fault Lines werden benutzt, um den Wettbewerber dazu zu zwingen, Ziele aus einer bestimmten Position hinter Barrieren zu beschießen. Sie können in jedem Winkel rückwärts von den Barrieren wegführend angebracht werden. Fault Lines sollten mindestens 1 Meter (3.28 feet) lang sein und gelten, falls in der Parcoursbeschreibung nichts Abweichendes bestimmt wird, als nach hinten unendlich lang.

Barrieren – Barrieren sollten folgendermaßen konstruiert sein:

Sie müssen hoch *und fest* genug sein, um den beabsichtigten Zweck zu erfüllen. *Dieser besteht alleine darin, dass der Schütze nicht aus einer Position alle Ziele eines Parcours im stehenden Anschlag beschießen kann. Einziger Zweck der Barrieren ist es, dass der Schütze auf natürliche Weise und durch eigenes Erkennen gezwungen wird*

- ***in unterschiedlichen Anschlagsarten (stehend, kniend und liegend) zu schießen und***
- ***sich über den Parcours zu bewegen.***

Sie dürfen nicht den Anschein von Deckungen erwecken. Dies wird dadurch erreicht, dass die Sichtblenden aus durchsichtigem Material (Gitternetze) gefertigt werden.

In den Sichtblenden dürfen sich nur einfache Schießöffnungen befinden. Es sind keine zu öffnende Türen zulässig. Ebenso unzulässig ist, dass sich in Schießöffnungen zu öffnende Fenster oder Klappen befinden.

Sicherheitszonen

Der Veranstalter ist für Aufbau und Lage einer ausreichenden Anzahl von Sicherheitszonen für den Wettbewerb verantwortlich. In Sicherheitszonen sollte sich ein Tisch befinden und die sichere Richtung und deren Begrenzung klar erkenntlich sein.

Die Sicherheitszonen dürfen nur zum Ein- und Auspacken sowie Holstern ungeladener Schusswaffen, für Ziehübungen, dem Leerabschlagen und dem Wiederholstern ungeladener Schusswaffen, zum Üben von Magazinwechseln bei Verwendung leerer Magazine und/oder zum Repetieren des Waffenverschlusses, zur Durchführung der Inspektion, der Zerlegung, der Reinigung, der Reparatur und der Wartung von Schusswaffen, deren Bestandteilen oder anderen Zubehörs genutzt werden.

Parcoursbeschreibungen (Briefings)

Vor Beginn der Veranstaltung muss eine vom Range Master abgenommene Parcoursbeschreibung bei jeder Schießübung durchgegeben werden. Sie muss die nachfolgenden Mindestinformationen liefern:

Ziele (Art und Anzahl *und Position*)

Minimale Schusszahl

Der Zustand der Waffe beim Start

Startposition

Beginn der Zeitnahme: akustisches Signal

Ablauf

Zugelassene IPSC-Kurzwaffenscheiben – Papier

Es gibt *eine* Art von Papierscheiben zur Verwendung in Kurzwaffenmatches (siehe Anhang).

Es darf niemals vorgesehen sein, dass auf Papierscheiben mehr als 12 Wertungstreffer vor der Auswertung und dem Abkleben abzugeben sind.

Wenn die Wertungszone einer Papierscheibe teilweise verdeckt sein soll, müssen die Parcoursgestalter die "feste" Abdeckung in der folgenden Weise simulieren:

Durch tatsächliches Abdecken eines Teils der Scheibe

Durch das konkrete Abschneiden von Scheibenteilen, wobei der abgeschnittene Teil dann als durch "feste" Abdeckung verborgen gilt.

Durch das Einfärben oder Abkleben eines Teils der Scheibe in einer einheitlichen und optisch kontrastierenden Farbe, um so die "feste" Abdeckung zu simulieren.

Eine "feste" Abdeckung darf die höchste Wertungszone einer teilweise verdeckten Papierscheibe nicht vollständig verdecken.

Versagen der Standtechnik und anderes

Die Standtechnik muss an alle Teilnehmer faire und gleiche Anforderungen stellen.

Die Ausrüstung des Teilnehmers

Es sind alle Softair-Kurzwaffen, die in Deutschland zugelassen sind und einen „F“-Stempel tragen erlaubt.

Die Schussenergie sollte nicht unter 0,5 Joule liegen.

Kurzwaffen mit Schulterstützen und/oder vor dem Abzug liegenden Griffen jeglicher Art sind verboten.

Kurzwaffen, die „Feuerstösse“ und/oder vollautomatisches Feuer ermöglichen sind verboten.

Die Softair-Kurzwaffen werden in Klassen getrennt und definiert:

1. Standard Class

Hier sind nur unveränderte Softair-Waffen, mit F-Stempel und Kimme/Korn-Visierung erlaubt.

2. Open Class

Hier sind nur "getunte" Softair-Waffen, mit F-Stempel erlaubt (z.B. Red Dot Visier usw.).

3. Revolver Class

Hier sind alle Revolver bis 7,5J (F-Stempel) erlaubt.

Holster und andere Ausrüstung des Teilnehmers

Trageweise und Aufbewahrung – Außer innerhalb der Abgrenzungen einer Sicherheitszone oder während der unmittelbaren Aufsicht und unter Kommando eines Range Officers müssen die Teilnehmer ihre Kurzwaffen entladen in einem Waffenkoffer oder geholstert tragen.

Waffen, die von einem Teilnehmer geholstert getragen werden, müssen einen leeren Magazinschacht haben, der Hammer muss abgeschlagen oder der Schlagstift entspannt sein.

Außer für den Fall, dass die Übungsbeschreibung etwas anderes vorsieht, muss der Gürtel an dem das Holster und die verwandte Ausrüstung befestigt ist, auf Höhe der Taille getragen werden. Magazine müssen in speziell für diesen Zweck bestimmten Haltevorrichtungen getragen werden, um das Risiko des Verlierens im Wettkampf zu minimieren.

Das Tragen von Tarnkleidung (Camouflage) oder anderer ähnlicher militärischer oder Polizeikleidungsteile *ist verboten*.

Alle Teilnehmer sind darauf hinzuweisen, dass das Tragen von Schutzbrillen in ihrem eigenen Interesse und zur Vermeidung unnötiger Verletzungen von höchster Wichtigkeit ist.

Störungen an der Teilnehmerrüstung

Falls nach dem Startsignal Störungen an der Waffe eines Teilnehmers auftreten, darf er versuchen, ohne Verletzung der Sicherheit die Störungen zu beheben und mit dem Parcours fortzufahren. Während der Beseitigung der Störung muss der Teilnehmer die Mündung immer in Richtung Hauptkugelfang halten.

Wenn die Waffe Störungen hat, darf der Wettbewerber den Parcours ein mal wiederholen.

Matchfunktionäre

Der Range Officer (RO) gibt die Range-Kommandos, beaufsichtigt den Teilnehmer bezüglich der Parcours-Bestimmungen und das sichere Verhalten. Er sagt außerdem die Zeit, Wertung und Strafen, die ein Teilnehmer erzielt an und überprüft, dass diese korrekt auf dem Wertungsblatt des betreffenden Teilnehmers eingetragen werden.

Kommandos auf dem Schießstand

Die zulässigen Kommandos auf dem Schießstand und ihre Abfolge lauten wie folgt:

„Load And Make Ready“ („Laden und Bereitmachen“) – Dieser Befehl bezeichnet den Beginn eines „Parcours“. Unter der direkten Aufsicht des Range Officers muss der Teilnehmer die Kurzwaffe in Richtung der Ziele entsprechend der Wettbewerbsbeschreibung fertig machen. Er muss dann die vorgeschriebene Bereit-Position einnehmen.

„Are You Ready?“ („Bist du bereit?“) – Das Ausbleiben einer abschlägigen Antwort seitens des Teilnehmers zeigt an, dass er die Anforderungen des Parcours richtig verstanden hat und er bereit ist, fortzufahren. Ist der Teilnehmer bei diesem Kommando nicht bereit, muss er „not ready!“ („nicht bereit!“) rufen. Sobald der Teilnehmer beim Einnehmen der Bereit-Position seine Hände in die verlangte Position gebracht hat, wird unterstellt, dass dies dem Range Officer die endgültige Startbereitschaft anzeigt.

„Standby“ („Achtung“) – Diesem Befehl sollte innerhalb von 1 bis 4 Sekunden das Startsignal folgen.

„Startsignal“ – Das Signal für den Teilnehmer, mit dem Parcours zu beginnen. Falls der Teilnehmer aus irgendeinem Grunde nicht auf das Startsignal reagiert, überzeugt sich der Range Officer davon, dass der Teilnehmer bereit ist, den Parcours zu beginnen und beginnt die Range Kommandos erneut bei "Are You Ready?"

„Stop“ – Jeder einem Parcours zugeteilte Range Officer kann diesen Befehl zu jeder Zeit während des Parcours geben. Der Teilnehmer muss daraufhin sofort das Feuer einstellen, stehen bleiben und auf weitere Anweisungen des Range Officers warten.

„If You Are Finished, Unload And Show Clear“ („wenn du fertig bist, entladen und leer zeigen“) – wenn der Teilnehmer das Schießen beendet hat, muss er seine Kurzwaffe absenken und dem Range Officer zur Kontrolle vorzeigen, wobei die Mündung in Richtung der Ziele zeigen, das Magazin entnommen, der Schlitten offen gehalten oder per Schlittenfang offen arretiert und das Patronenlager leer sein muss. Revolver müssen mit ausgeschwenkter und leerer Trommel vorgezeigt werden.

„If Clear, Hammer Down, Holster“ („Wenn leer, abschlagen, holstern“) – Nach Aussprache dieses Kommandos darf der Teilnehmer nicht mehr schießen. Während er die Kurzwaffe weiterhin in Richtung der Ziele hält, muss der Teilnehmer eine abschließende Sicherheitsprüfung der Kurzwaffe wie folgt durchführen:

Selbstlader – Schlitten schließen und den Abzug betätigen (ohne – sofern vorhanden – den Hammer zu berühren.)

Revolver – Leere Trommel einschwenken (ohne – sofern vorhanden – den Hammer zu berühren.)

Wenn sich die Kurzwaffe als leer erweist, muss der Teilnehmer sie holstern. Sobald die Hände des Teilnehmers die geholsterte Waffe verlassen haben, gilt der Parcours als beendet.

„Range Is Clear“ („Stand ist sicher“) – Weder Teilnehmer noch Funktionäre dürfen sich über die Feuerlinie oder von ihr weg begeben, lange der Range Officer diese Freigabe nicht gegeben hat. Sobald diese erfolgt ist, dürfen sich Funktionäre und Teilnehmer nach vorne begeben und Treffer aufnehmen, abkleben, Ziele aufstellen etc.

Laden, Nachladen oder Entladen im Parcours

Beim Laden, Nachladen oder Entladen innerhalb eines Parcours müssen sich die Finger des Teilnehmers sichtbar außerhalb des Abzugsbügels befinden und die Kurzwaffe muss sicher in Richtung der Ziele oder eine andere vom Range Officer autorisierte sichere Richtung zeigen.

Positionswechsel

Jeder Positionswechsel muss mit dem Finger sichtbar außerhalb des Abzugsbügels vorgenommen werden.

Ein „Positionswechsel“ wird wie folgt definiert:

Mehr als ein Schritt in eine beliebige Richtung

Das Wechseln einer Anschlagsart (z.B. von stehend zu kniend, von sitzend zu stehend etc.).

Allgemeine Bestimmungen

Annäherung an Ziele – Ohne Einwilligung des Range Officers dürfen sich Teilnehmer den Zielen nicht näher als 1 Meter (3.28 feet) nähern.

Berühren von Zielen – Während der Auswertung dürfen der Teilnehmer und sein Vertrauter ohne Einwilligung des Range Officers jegliche Ziele weder berühren, Schusslöcher prüfen oder auf andere Art auf ein Ziel einwirken.

Wertungsmethode

„Comstock“ – Unbegrenzte Zeit, die beim letzten Schuss gestoppt wird, eine unbegrenzte Schusszahl kann abgegeben werden, eine vorgegebene Anzahl von Treffern pro Ziel wird gewertet.

Die Wertung eines Teilnehmers berechnet sich durch Addieren des Werts der Summe aller Treffer minus der Strafpunkte. Dieses Resultat wird dann durch die vom Teilnehmer für die Absolvierung dieses Parcours tatsächlich benötigte Zeit (auf 2 Dezimalstellen genau) geteilt, was einen Treffer-Faktor (engl. „hit factor“) ergibt. Die Gesamt-Parcoursresultate werden gewichtet, indem der Teilnehmer mit dem höchsten Treffer-Faktor das Maximum der bei dieser Übung zu vergebenden Punkte zuerkannt bekommt und alle anderen Teilnehmer in ihrem Verhältnis zu diesem Resultat eingestuft werden.

Wertungs- und Strafpunkte

Alle im Wertungsbereich eines Strafziels sichtbaren Treffer werden mit dem doppelten Höchstwert eines Wertungstreffers bestraft, aber nur bis zu maximal 2 Treffern pro Strafziel.

Alle Fehltreffer werden mit dem doppelten Höchstwert eines Wertungstreffers auf diesem Ziel bestraft.

Wertung der Scheiben siehe Anhang.

Wenn der Geschossdurchmesser (Schussloch) auf einem Wertungsziel die Wertungslinie zwischen zwei Wertungszonen berührt, oder mehrere Wertungszonen durchzieht, erhält der Treffer den höheren Wert.

Wenn der Geschossdurchmesser sowohl die Wertungsfläche eines Wertungszieles als auch eines Strafziels berührt, zählen sowohl der Wertungs- als auch der Straftreffer.

Das Mindestresultat für einen Parcours ist Null.

Wenn ein Teilnehmer in einem Parcours nicht jedes Ziel mit mindestens einem Schuss beschießt, erhält er einen Ablauffehler für jedes nicht beschossene Ziel zusätzlich zu anfallenden Strafpunkten für fehlende Treffer.

Ablauffehler – Allgemeine Bestimmungen

Ablauffehler werden bei Nichtbeachtung der in der Parcoursinformation vorgegebenen Abläufe gegen den Teilnehmer verhängt.

Ablauffehler betragen den doppelten Wert eines höchstmöglichen Wertungstreffers auf einer IPSC-Papierscheibe.

Wenn der höchstmögliche Wertungstreffer fünf (5) Punkte ist, beträgt die Ablaufstrafe jeweils minus zehn (-10) Punkte.

Ablauffehler – Spezifische Beispiele

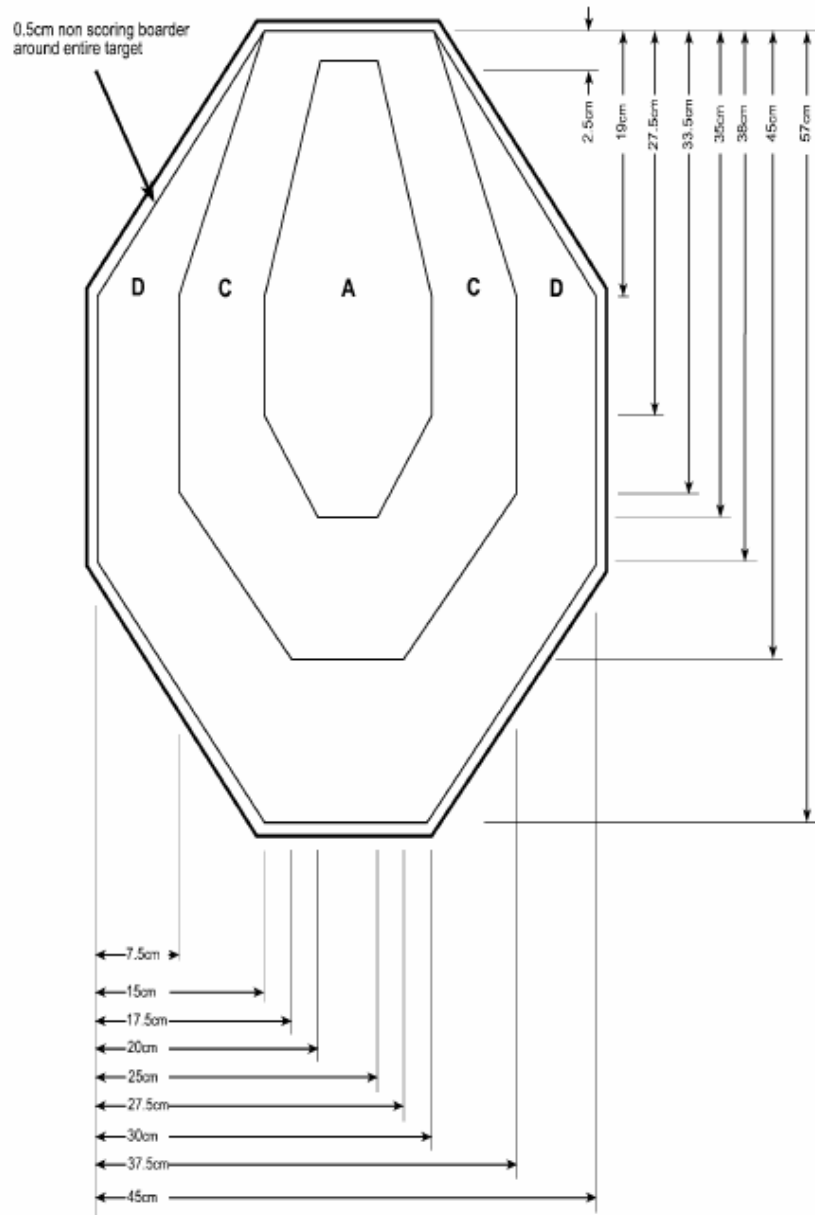
Wenn ein Teilnehmer mit irgendeinem Körperteil den Boden jenseits einer Fault Line oder Charge Line berührt und während des Regelverstoßes Schüsse abgibt, erhält er einen (1) Ablauffehler. Ist der Range Officer aber der Überzeugung, dass der Teilnehmer sich durch das Übertreten einen wesentlichen Wettbewerbsvorteil verschafft hat, erhält der Teilnehmer einen Ablauffehler pro Schussabgabe anstatt des einzelnen Abluffehlers. Es wird keine Strafe verhängt, wenn der Teilnehmer während des Übertretens der Linie keinen Schuss abgibt.

Ein Teilnehmer, der die Abläufe nicht wie in der Parcoursbeschreibung einhält, wird mit 1 Ablauffehler pro Vorkommnis belegt.

Wenn der Teilnehmer irgendein Ziel nicht mit mindestens einem Schuss belegt, erhält er 1 Ablauffehler für jedes nicht beschossene Ziel sowie die entsprechende Anzahl an Fehlschüssen (Misses).

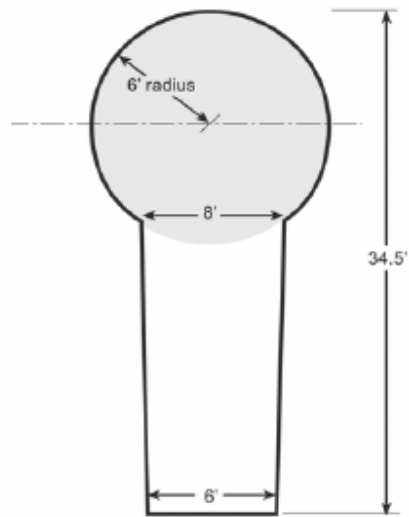
Anhang

IPSC Classic Target

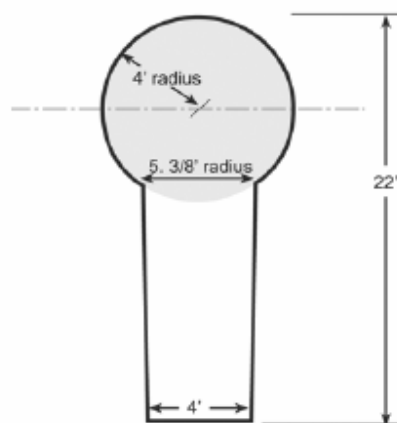


Trefferwertung	Major	Minor
A	5	5
C	4	3
D	2	1

IPSC Classic Popper Calibration Zones



Classic Popper



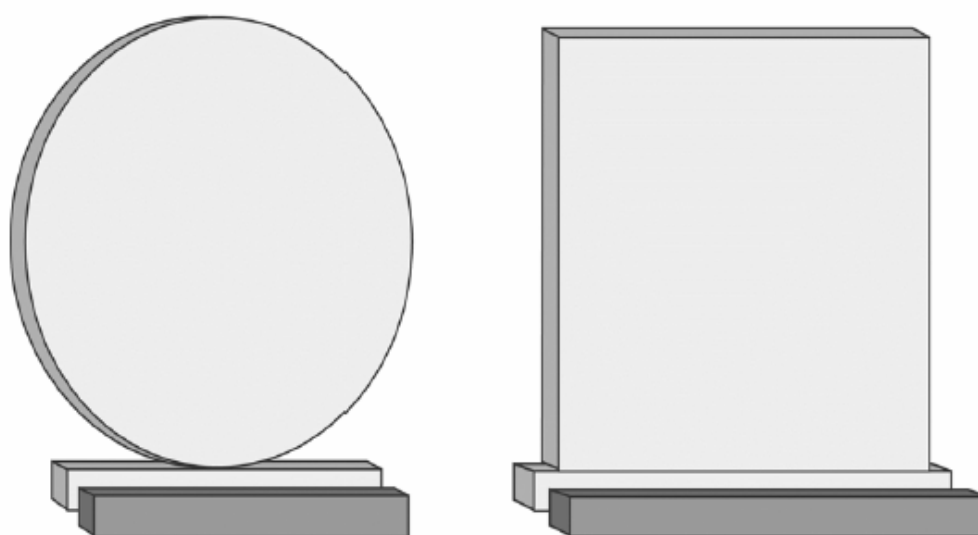
Mini Classic Popper

Alle Popper = Trefferwert: 5 Punkte
Strafwert: - 10 Punkte

Trefferwertung : 5 Punkte

IPSC Plates

Rund		Quadratisch oder Rechteckig
20cm Durchmesser	Mindestgröße	15cm Kantenlänge
30cm Durchmesser	Höchstgröße	30cm Kantenlänge
5 Punkte	Punktwert Minor und Major	5 Punkte



Plates dürfen in einem Parcours nicht ohne mindestens eine zusätzliche Papierscheibe oder Popper eingesetzt werden (s. Regel 4.3.1.3)

Eine kleine Holzlatte von ca. 12,5 X 12,5 mm Stärke und mit der gleichen Länge wie die Plattenbasis wird „vorne“ an der Basis angebracht, um zu verhindern, dass sich die Platte bei Beschuss wegdreht.

Diagramm zur Ausrüstungsanordnung

Foremost limit for equipment

