



**Wettkampfreglement
ISSF TargetSprint
Schweizer
Schiesssportverband
gültig ab 01.01.2022**

1.	ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN FÜR TARGETSPRINT WETTKÄMPFE IN DER SCHWEIZ	6
1.1	Definition ISSF TargetSprint	6
1.2	Anwendung	6
1.3	Nutzung von Name und Logo ISSF TargetSprint	6
1.4	Kontrolle der Wettkämpfe durch SSV oder ISSF	6
1.5	Wettkampffreglement	6
1.5.1	Anträge für Änderungen des Wettkampffreglements	6
1.5.2	Verfügungen der Wettkampforganisation	6
1.6	Veröffentlichung Nationaler Terminkalender	7
1.7	Einteilung der Wettkämpfe	7
1.8	Bewerbung und Anmeldung von ISSF TargetSprint Wettkämpfen in der Schweiz	7
1.9	Schweizermeisterschaften	7
1.10	Lizenzbestimmungen	7
1.11	Wettkampffjahr	7
2	WETTKAMPFARTEN / WETTKAMPFSPEZIFIKATIONEN	8
2.1	Vorgaben TargetSprint Wettkämpfe	8
2.2	Mannschaftsführersitzungen	10
2.3	Auslosung und Zuweisung von Startnummern	10
2.3.1	Zeitliche Festsetzung der Auslosungen / Auslosungsort	10
2.4	Organisationsgremien und Ernennungen	10
2.4.1	Allgemeine Organisationsgremien und Ernennungen	10
2.4.2	Das Organisationskomitee	10
2.4.3	Die Wettkampfjury	10
2.4.4	Allgemeines	10
2.4.5	Zeiten der Wahl / Festlegung	11
2.4.6	Zusammensetzung der Wettkampfjury	11
2.4.7	Wettkampfjury-Sitzungen und Entscheidungen	11
2.4.8	Technische Delegierte an internationalen Wettkämpfen	11
2.4.9	Spezielle Hinweise	11
	Wettkampfanlagen und Einrichtungen	11
2.4.10	Allgemeine Anforderungen	11
2.4.11	Wettkampfbüro	12
	Start- und Aufwämbereiche	12
2.4.12	Allgemeines	12
2.4.13	Start-/ Zielbereich	12
	Laufstrecke und dazugehörige Teile	13
2.4.14	Allgemeines	13

2.4.15	Streckenmarkierung	13
2.4.16	Wechselzone (Staffeln)	13
2.4.17	Penalty-Box	13
	Schiessstand	13
2.4.18	Allgemeines	13
2.4.19	Schiessdistanz und Stellung	13
2.4.20	Wettkampfscheiben	14
2.4.21	Anordnungen der Wettkampfscheiben	14
2.4.22	Gewehrständer	14
2.4.23	Garderoben, Duscmöglichkeiten und Toiletten	14
3.	GEWEHRKONTROLLE	15
3.1	Überprüfungen Gewehrkontrolle	15
3.2	Sicherheitsüberprüfungen im Schiessstand (5 Min vor dem Start)	15
3.3	Offizielles Training	15
3.4	Einschiessen der Gewehre	15
3.5	Startarten und Startintervalle Wettkampfformen	15
3.5.1	Starts für Qualifikation, Halbfinale und Finale	15
3.5.2	Staffel und gemischte Staffelwettkämpfe	15
	Startstellungen und Starts bei Staffelwettkämpfen	16
3.5.3	Schiessablauf	16
3.5.4	Kommandofolge und zeitlicher Ablauf der Wettkämpfe	16
	Startsignale	16
3.5.5	Starts	16
3.5.6	Übergabe	16
3.5.7	Frühstart	16
3.5.8	Zu spätes Erscheinen zum Start	16
4.	STARTNUMMERN	16
4.1	Allgemeine Regeln	16
4.2	Startnummer in der Staffel	17
5.	LAUFBESTIMMUNGEN	17
5.1	Allgemeine Laufregeln	17
5.2	Penalty Box bei Fehlschüssen	17
	Reparaturen und Hilfeleistung	17
5.3	Hilfestellung, Reparatur und Austausch von Gewehren	17
6.	SCHIESSBESTIMMUNGEN	17

6.1	Allgemeine Regeln für das Schiessen	17
6.2	Reserve-Diabolos	17
7.	SCHIESSSTELLUNGEN	18
7.1	Allgemeines	18
7.2	Liegendschiessen	18
7.3	Stehendschiessen	18
7.4	Stellung auf der Schiessbahn	18
7.5	Durchsetzung	18
7.6	Benutzung eines Magazins	18
	Sicherheitsbestimmungen	18
8.	ALLGEMEINES	18
8.1	Laden und Entladen	19
8.2	Sicherheitsüberprüfung nach dem Schiessen	19
8.3	Gezielte Schüsse	19
9.	FEHLERHAFTE / NICHT FUNKTIONSFÄHIGE WETTKAMPFSCHEIBEN	19
9.1	Nicht funktionierende Scheiben	19
9.2	Nicht aufgezozene Scheiben	19
9.3	Beschiessen der Scheibe durch anderen Wettkämpfer (Kreuzschüsse)	19
9.4	Eigene Fehler bei beschossener Scheibe	19
9.5	Wertung des Schiessens	20
10.	ZIELEINLAUF, WETTKAMPFZEIT UND ERGEBNISSE	20
10.1	Augenblick des Zieleinlaufs	20
10.2	Wettkampfzeit	20
10.3	Einzelwettkämpfe	20
10.4	Staffelwettkämpfe	20
10.5	Platzierung im Staffelwettkampf	20
10.6	Zeitnahme-System	20

11.	WETTKAMPFERGEBNISSE	20
11.1	Allgemeines	20
11.2	Zwischenergebnisse	21
11.3	Inoffizielle Ergebnisse	21
11.3.1	Offizielle Ergebnisse	21
11.4	Verteilung der Wettkampfdokumentation und Ergebnislisten	21
12.	PROTESTE	21
12.1	Proteste bezüglich der Qualifikation zu nachfolgenden Wettkämpfen	21
12.2	Proteste während und nach Wettkämpfen	21
13.	DISZIPLINARREGELN	21
13.1	Verweis	22
13.2	Startverbot	22
13.3	Suspendierung	22
13.4	Zeitstrafen	22
13.4.1	Eine (1) Minute Zeitstrafe	22
13.4.2	Zwei (2) Minuten Zeitstrafe	22
13.4.3	Disqualifikation	22
14.	MATERIALKATALOG	23
14.1	Gewehre	23
14.2	Spezifikationen	23
Geschosse		24
14.3	Erforderliche Merkmale	24
15.	SCHEIBENSYSTEME	24
15.1	Verwendung von Scheiben	24
15.2	Zulassung von Scheiben	24
15.3	Ladeständer / Munitionsablageständer	24
16.	STARTNUMMERN	25
17.	SAMARITERDIENST / ERSTE HILFE	25

1. Allgemeine Bestimmungen für TargetSprint Wettkämpfe in der Schweiz

1.1 Definition ISSF TargetSprint

Die „International Shooting Sport Federation“ (ISSF) ist der Dachverband für das Programm „TargetSprint“ als Sport für Alle.

Der ISSF TargetSprint ist eine spannende Kombination von schnellem Luftgewehrschiessen unter körperlicher Belastung und Mitteldistanz Laufwettbewerb. TargetSprint Teilnehmer sind in Durchgängen an einen Massenstart und einer vorgegebenen Laufstrecke von jeweils 400m zugewiesen. Am Ende der ersten Laufstrecke halten die Sportler beim 10m Luftgewehr-Schiessstand an, wo sie fünf (5) Scheiben (Biathlon-System) in der Stehend-Stellung beschiessen. Nach der zweiten Laufstrecke müssen die Sportler eine weitere Schiesseinlage von fünf (5) Scheiben treffen, bevor sie die dritte Laufstrecke absolvieren. Der Gewinner ist der Sportler, welcher die drei Laufstrecken (jeweils 400m) und die zwei (2) Schiesseinlagen zuerst beendet.

1.2 Anwendung

In der Schweiz untersteht ISSF TargetSprint dem Schweizer Schiesssportverband (SSV). Für die Organisation und Durchführung aller im nationalen Terminkalender aufgeführten Wettkämpfe sind die entsprechenden Bestimmungen der Wettkampf-Organisation TargetSprint vom SSV und ISSF anzuwenden.

Die Regeln für ISSF TargetSprint Wettkämpfe in der Schweiz basieren auf den Regeln der International Shooting Sport Federation (ISSF) für TargetSprint Wettkämpfe.

1.3 Nutzung von Name und Logo ISSF TargetSprint

Nationale, regionale oder lokale Wettkämpfe mit der offiziellen Bezeichnung ISSF TargetSprint und die Nutzung des internationalen oder eines Schweizer TargetSprint Logos bedingen eine Genehmigung durch das Ressort TargetSprint.

1.4 Kontrolle der Wettkämpfe durch SSV oder ISSF

Alle im nationalen Terminkalender ausgeschriebenen Wettkämpfe müssen durch einen von den ISSF oder SSV.anerkannten Schiedsrichter überwacht werden.

1.5 Wettkampfglement

Das vorliegende Wettkampfglement orientiert sich am Internationalen Wettkampfglement von ISSF TargetSprint. Es wurde auf Schweizer Anforderungen angepasst und wird bei Bedarf ergänzt oder weiter angepasst.

1.5.1 Anträge für Änderungen des Wettkampfglements

Anträge für Änderungen im Wettkampfglement sind schriftlich im laufenden Jahr für das Folgejahr an das Ressort TargetSprint beim SSV einzureichen.

1.5.2 Verfügungen der Wettkampforganisation

Alle Anträge für Änderungen des Wettkampfglements werden von der Wettkampforganisation beraten und dem Vorstand vom SSV zur Genehmigung vorgelegt.

1.6 Veröffentlichung Nationaler Terminkalender

Der Nationale Terminkalender ist auf der Homepage des SSV (www.swissshooting.ch) veröffentlicht. Jede Änderung wird laufend nachgetragen. Organisatoren haben allfällige Änderungen unverzüglich per E-Mail an targetsprint@swissshooting.ch zu melden.

1.7 Einteilung der Wettkämpfe

Der SSV ist der Dachverband für alle ISSF TargetSprint Wettkämpfe in der Schweiz sowie verantwortlich für deren Einteilung in verschiedene Kategorien, in allen Altersstufen. Diese sind wie folgt:

- Animations- und Volkswettkämpfe
- Regionale Wettkämpfe
- Nationale Wettkämpfe und Schweizermeisterschaften
- Internationale Wettkämpfe

1.8 Bewerbung und Anmeldung von ISSF TargetSprint Wettkämpfen in der Schweiz

Jeder Verein oder Verband (KSV/UV) des SSV-oder einer anderen Organisation, welche für die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen und des Reglements garantieren kann, ist berechtigt, Wettkämpfe anzumelden und bei dessen Bewilligung durchzuführen. Anmeldungen sind an den Ressortleiter TargetSprint des SSV zu richten. Der Antrag wird von einem Expertenteam geprüft und bewilligt oder abgelehnt. Der Entscheid wird schriftlich mitgeteilt.

1.9 Schweizermeisterschaften

Interessierte Organisatoren müssen sich für die Vergabe einer Schweizermeisterschaft bei der Wettkampfordanisation TargetSprint SSV bewerben.

Schweizermeisterschaften werden durch den Vorstand des SSV auf Antrag der Wettkampfordanisation TargetSprint an den Verein oder die Organisation vergeben.

1.10 Lizenzbestimmungen

Für nationale Wettkämpfe mit der Bezeichnung ISSF TargetSprint müssen die Teilnehmenden im Besitz einer SSV- Lizenz sein. Ausgenommen davon sind Animations- bzw. Volkswettkämpfe. Diese unterstehen besonderen Auflagen bezüglich der Sicherheit. Lizenzierte Biathlon-Sportler von Swiss Ski benötigen keine SSV-Lizenz.

1.11 Wettkampfsjahr

Das Wettkampfsjahr von ISSF TargetSprint beginnt am 1. Januar und endet am 31. Dezember desselben Jahres.

2 Wettkampfar ten / Wettkampfspezifikationen

Die folgenden Wettkampfar ten sind bei ISSF TargetSprint Veranstaltungen nach den Regeln des SSV bzw. ISSF zugelassen.

Kategorien	Anschlag	Aufgelegt / frei	Altersstufen
Kids Men	Liegend	Aufgelegt	8 - 11
Kids Women	Liegend	Aufgelegt	8 - 11
Cadets Men	Liegend	Frei	12 - 14
Cadets Women	Liegend	Frei	12 - 14
Youth Men	Stehend	Frei	15 - 16
Youth Women	Stehend	Frei	15 - 16
Junior Men	Stehend	Frei	17 - 20
Junior Women	Stehend	Frei	17 - 20
Men	Stehend	Frei	21 - 45
Women	Stehend	Frei	21 - 45
Senior Men	Stehend	Frei	46 - 55
Senior Women	Stehend	Frei	46 - 55
Senior Men II	Stehend	Frei	56+
Senior Women II	Stehend	Frei	56+

2.1 Vorgaben TargetSprint Wettkämpfe

- ISSF TargetSprint Wettkämpfe bestehen aus einem oder mehreren Qualifikations- und einem Finalwettkampf. Die Rennen finden in der Regel alle am selben Tag statt.
- Es wird in verschiedenen Altersstufen (Kategorien) gestartet.
- In allen Kategorien werden die Qualifikationen als Massenstartrennen ausgetragen.
- Es können, je nach Anzahl Teilnehmer pro Kategorie, auch Halbfinale und zweite Läufe ausgetragen werden.
- Bei der Qualifikation im Massenstart werden Qualifikationsgruppen gebildet. Die Qualifikationsgruppen werden durch einen Losentscheid festgelegt. Zur Qualifikation starten jeweils eine maximale Anzahl Sportler einer Altersklasse gleichzeitig, wie Scheiben vorhanden sind (üblich sind 10 bis 12 Schiessbahnen).
- In allen Wettkampfklassen werden Qualifikationsrennen durchgeführt. Ist in einer Wettkampfklasse nur ein Qualifikationsrennen erforderlich, so wird der Athlet mit der langsamsten Qualifikationszeit nicht für das jeweilige Finalrennen zugelassen.
- Wenn es mehr Athleten in einer Wettkampfklasse gibt, als Schiessbahnen zur Verfügung stehen, wird der Wettbewerb für diese Wettkampfklasse, je nach Anzahl der verfügbaren Schiessbahnen, in zwei oder mehr Qualifikationsrennen unterteilt werden.
- Wenn die Qualifikationsrennen für diese Wettkampfklasse beendet sind, ziehen die besten Athleten entsprechend ihrer Qualifikationszeit ins Finale ein.
- Bei beiden Qualifikationsvarianten werden jeweils 3 Laufstrecken à 400m absolviert. Zwischen den Laufstrecken wird jeweils eine Schiessanlage absolviert. Der Sportler setzt das Rennen fort, wenn alle 5 Klappscheiben getroffen wurden. Es dürfen maximal fünfzehn (15) Schuss je Schiessanlage abgegeben werden. Sportler die nach 15 Schuss nicht alle 5 Klappscheiben getroffen haben müssen pro Nicht-Treffer 15 Sekunden in die Penalty-Box. Danach können sie sich wieder auf die Laufstrecke begeben.
- Am SSV-TargetSprint Finale können nur Sportler teilnehmen, die sich über die vorhergehenden Qualifikationsrennen qualifiziert haben.

- TargetSprint Wettkämpfe sollen, wenn immer möglich, in einer stadionähnlichen Umgebung auf ebener Laufstrecke (Abbildung 1), die durch die Zuschauer komplett eingesehen werden kann, ausgetragen werden. Es kann jedoch auch eine Laufstrecke auf einem offenen Feld angeboten werden.
- Bei den Rennen des SSV TargetSprint werden den Athleten, für ihre jeweiligen Rennen, feste Schiessbahnen zugeordnet. Der Wettkampfablauf unterliegt einer vorgegebenen Kommandofolge:

Wettkampfablauf TargetSprint

Phase	Aktivität	Beschreibung
1	Vorbereitungszeit	Alle Qualifikations- und Finalrennen starten mit 5 Min. Vorbereitungszeit (Team- und Mixed-Staffel-Wettbewerbe 8 Min.) hierzu gehören das Transportieren des Gewehrs aus der „rifle storage area“ zur zuvor zugewiesenen Schiessbahn sowie das Anschiessen.
		Nach Abschluss ihrer Vorbereitungen (nach oder während der Vorbereitungszeit) begeben sich die Athleten zur Startlinie und warten dort auf das Startsignal.
		Nach dem Kommando: READY - GO
2	Laufen	400 m auf der Laufrunde.
3	Schiessen	Die Athleten nehmen ihr Gewehr aus dem Gewehrständer und schießen stehend auf fünf (5) Klappscheiben. Die Athleten müssen solange weiter schießen, bis alle Ziele getroffen oder maximal 15 Schüsse abgegeben wurden, um alle 5 Ziele zu treffen. Nach dem Schiessen werden die Gewehre wieder im Gewehrständer abgestellt. Wenn nach 15 Schüssen Ziele nicht getroffen wurden, wird der Athlet von einem Offiziellen in der „Penalty Box“ für jedes verpasste Ziel 15 Sekunden lang aufgehalten, bevor er das Rennen fortsetzen darf.
4	Laufen	400 m auf der Laufrunde:
5	Schiessen	Athleten wiederholen Phase 3.
6	Laufen	400 m auf der Laufrunde bis der Athlet die Ziellinie überquert.
		Die Gesamtzeit vom Start bis zum Ziel ergibt das Endergebnis.
7	Nach dem Zieleinlauf	Wenn <u>alle</u> Athleten die Ziellinie überquert haben, ist das Rennen beendet und der Athlet muss, nach Anweisung durch den Schiessstandchef seine gesamte Ausrüstung von der Schiessbahn entfernen.
8		Vor und nach dem Rennen müssen alle Gewehre in der „rifle storage area“ in der Nähe des Schiessstandes gelagert werden. Es ist verboten, Gewehre ausserhalb der „rifle storage area“ zu lagern.

2.2 Mannschaftsführersitzungen

Vor jeder TargetSprint Veranstaltung sollen Mannschaftsführer-Sitzungen angesetzt werden, auf denen die Jury bestimmt / bekannt gegeben wird, Auslosungen durchgeführt und Informationen über die Veranstaltung und die Wettkämpfe weitergegeben werden. Die Sitzung soll am Tag des offiziellen Trainings oder Wettkampftages (wenn kein offizielles Training am Vortag angeboten wird) stattfinden. Den Vorsitz führt der Wettkampfleiter.

2.3 Auslosung und Zuweisung von Startnummern

Die Wettkämpfer oder Mannschaften werden aus den Meldelisten im Zufallsverfahren manuell oder mit Hilfe eines Computers ausgewählt und erhalten auf der Grundlage dieser Auslosung ihre Startnummer.

2.3.1 Zeitliche Festsetzung der Auslosungen / Auslosungsort

Die Auslosung wird in der Wettkampfausschreibung festgelegt.

2.4 Organisationsgremien und Ernennungen

2.4.1 Allgemeine Organisationsgremien und Ernennungen

Für die Vorbereitung, Durchführung und Kontrolle von TargetSprint Veranstaltungen und Wettkämpfen sind folgende Organisationsgremien, zu wählen bzw. zu ernennen:

- Organisationskomitee
- Wettkampjury
- Leitende Kampfrichter
- Technischer Delegierter oder Chef der Jury SSV (TargetSprint)

2.4.2 Das Organisationskomitee

Für alle TargetSprint Veranstaltungen wird ein Organisationskomitee benötigt, das aus folgenden Ressorts besteht:

- OK-Präsident
- Wettkampfleiter
- Chef Zeitmessung / Auswertung (inkl. Start/Ziel)
- Chef Schiessstand
- Chef Strecke
- Chef Stadion
- Chef Wettkampfbüro
- Technischer Delegierter oder Chef der Jury SSV

Nach Möglichkeit sollten für jedes Ressort separate Personen die Aufgaben und Verantwortung übernehmen.

2.4.3 Die Wettkampjury

2.4.4 Allgemeines

Für alle TargetSprint-Veranstaltungen wird eine Wettkampjury benannt, die für alle Angelegenheiten der Veranstaltung entscheidungsbefugt ist. Der Vorsitzende der Wettkampjury ist ein von ISSF oder SSV anerkannter Richter.

2.4.5 Zeiten der Wahl / Festlegung

Die für eine Veranstaltung einzurichtenden Wettkampfjurys sind spätestens vor Beginn des offiziellen Trainings oder des Wettkampfs zu wählen / festzulegen.

2.4.6 Zusammensetzung der Wettkampfjury

Bei allen TargetSprint-Veranstaltungen besteht die Wettkampfjury wie folgt:

- Vorsitzender (Chef) der Wettkampfjury
- Örtlicher Wettkampfleiter
- Ein weiteres Mitglied des Organisationskomitees

2.4.7 Wettkampfjury-Sitzungen und Entscheidungen

Die Wettkampfjury muss, in kürzester Zeit auf Weisung ihres Vorsitzenden zusammentreten können und muss 20 Minuten nach Bekanntgabe der vorläufigen Ergebnisse noch für Wettkampfaufgaben zur Verfügung stehen. Gegen die Entscheidungen der Wettkampfjury kann beim Chef der Jury innerhalb von 20 Minuten Einspruch erhoben werden. Der Chef der Jury zieht Fachspezialisten zusammen und entscheidet endgültig.

2.4.8 Technische Delegierte an internationalen Wettkämpfen

Technische Delegierte (TD) werden für internationale TargetSprint-Wettkämpfe durch das Komitee des ISSF TargetSprint bestimmt.

2.4.9 Spezielle Hinweise

Es ist jeder Person untersagt, Wettkämpfern akustisch Informationen oder Ratschläge zu geben. Nicht verbales Coaching ist erlaubt. Schrittmachen, d.h. vor, neben oder hinter Sportlern zu Fuss herzulaufen, ist nicht erlaubt.

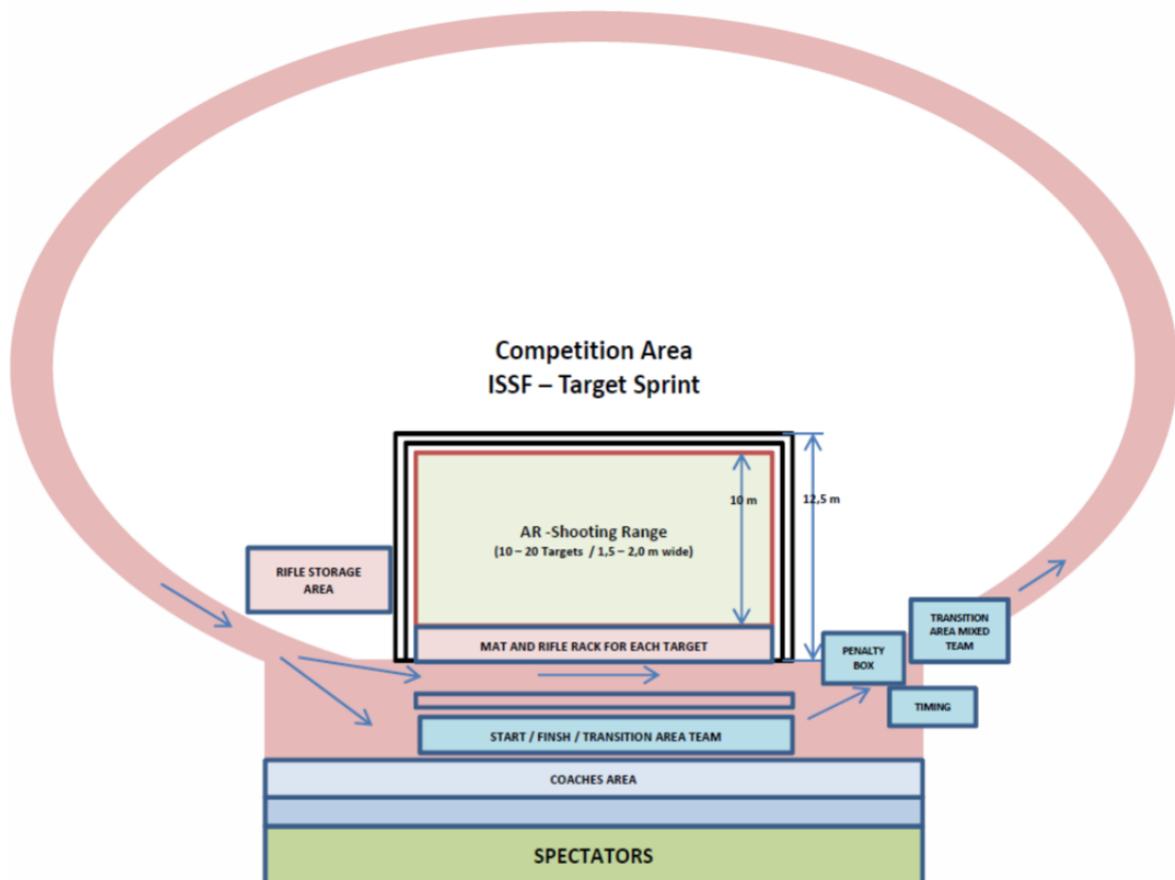
Wettkampfanlagen und Einrichtungen

Die Wettkampfanlage ist der Bereich, in dem die TargetSprint Wettkämpfe sowie das zugehörige offizielle Training durchgeführt werden; er besteht aus dem Stadionbereich und der Laufstrecke. Im Stadionbereich befinden sich die Bereiche Start und Ziel, der Schiessstand, die Penalty-Box, die Staffelwechselzone, die Zuschauerbereiche sowie die erforderlichen Gebäude, Büroräume und Parkplätze.

2.4.10 Allgemeine Anforderungen

Die Bereiche Start und Ziel, Schiessstand- und Wechselzone sollen, wenn möglich, so nahe beisammen im ebenen Gelände angelegt sein, dass die Mehrzahl der Zuschauer die Wettkampftätigkeiten gut verfolgen kann. Diese Zonen und kritische Bereiche der Strecke sind so abzusichern, dass die Wettkämpfer nicht behindert werden, nicht falsch laufen können und dass Unbefugte keinen Zutritt dazu haben. Für Wettkämpfer und Wettkampffunktionäre muss genügend Bewegungsfreiheit vorhanden sein, damit sie ihre geforderten Tätigkeiten verrichten können, ebenso für Athletenbetreuer, Presse, Fotografen und Zuschauer.

Abbildung 1: Wettkampfanlage TargetSprint (empfohlene Gestaltung einer Stadionumgebung)



2.4.11 Wettkampfbüro

Das Wettkampfbüro wird an einem zweckmässigen Ort bereitgestellt. In diesem Büro müssen die Mannschaften Meldungen für den Wettkampf abgeben und Informationen über die Veranstaltung und die Wettkämpfe einholen können.

Start- und Aufwärbereiche

2.4.12 Allgemeines

Die Startlinie muss durch eine Linie markiert sein. Der Bereich muss gut abgesichert und so beschaffen sein, dass er den Verkehrsfluss von Wettkämpfern, Mannschaftsbetreuerstab und Funktionären ohne Probleme aufnehmen kann.

2.4.13 Start-/ Zielbereich

Die Start- und Zielzonen sollten flach und eben beschaffen und ausreichend breit sein. Vor der Startlinie soll ein Freiraum von 3 - 5 m sein, der frei von jeder Behinderung ist. Hinter der Ziellinie soll ein Freiraum von 10 bis 15 m sein, der frei von jeder Behinderung ist. Die Startlinie muss so angelegt sein, dass alle Wettkämpfer die gleiche Entfernung zurücklegen müssen.

Laufstrecke und dazugehörige Teile

2.4.14 Allgemeines

Die Laufstrecke muss mindestens 3 m breit und kann maximal 500 m lang sein. Jede Laufstrecke kann so oft durchlaufen werden, wie für den Wettkampf erforderlich ist. Die Strecke muss frei von Hindernissen sein.

2.4.15 Streckenmarkierung

Die Laufstrecke muss so klar markiert und definiert sein dass bei den Teilnehmern zu keinem Zeitpunkt Zweifel über deren Führung aufkommen.

2.4.16 Wechselzone (Staffeln)

Bei Staffelwettkämpfen muss am Ende eines geraden Streckenabschnitts eine 15 m lange und 5 m breite, gut markierte Wechselzone angelegt werden, die so beschaffen ist, dass die dort ankommenden Wettkämpfer mit kontrollierter Geschwindigkeit einlaufen können. Die Wechselzone muss an der Zeitnahme-Linie beginnen. Anfang und Ende dieser Zone sind mit einer Markierung zu kennzeichnen, am Beginn der Zone ist eine Hinweistafel „Wechselzone“ aufzustellen. Die Wechselzone darf nur von eintreffenden und abgehenden Wettkämpfern, sowie den für die Wechselzone zuständigen Funktionären betreten werden.

2.4.17 Penalty-Box

Für alle Wettkämpfe muss unmittelbar nach dem Schiessstand eine Penalty-Box eingerichtet werden. Die Penalty-Box muss zwei (2) Offiziellen und mehreren Sportlern ausreichend Platz bieten.

Schiessstand

2.4.18 Allgemeines

Der Schiessstand muss im zentralen Bereich des Wettkampfs angelegt sein. Der Schiessbereich muss für den grössten Teil der Zuschauer einsehbar sein.

Der Schiessstand muss in einem flachen, ebenen Gelände angelegt und seitlich und hinter den Scheiben, in Übereinstimmung mit den nationalen Sicherheitsbestimmungen, mit Sicherheitsumbauungen umgeben sein. Beim Schiessstand sind alle örtlich geltenden Gesetze zu beachten. Unmittelbar hinter diesem Bereich muss ein zweites abgeäuntes Areal mit einer Breite von mindestens 2 m vorhanden sein, in dem sich je Team maximal drei (3) Betreuer aufhalten können. Der Schiessstand muss vor dem offiziellen Training oder Wettkampf durch eine autorisierte Person (in der Regel Eidgenössischer Schiessoffizier [ESO], Eidgenössischer Schiessanlagenexperten [ESAE] oder einer legitimierten Person des Kantons) abgenommen und bewilligt werden. Das OK oder der Wettkampfbefehl sind verantwortlich, dass die Abnahme rechtzeitig erfolgen kann (Versicherung).

2.4.19 Schiessdistanz und Stellung

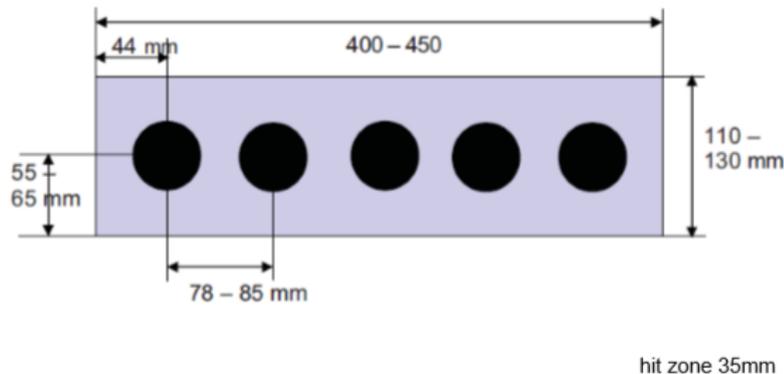
Die Entfernung zwischen der Vorderkante der Schiessrampe (Schusslinie) und der Reihe der Wettkampfscheiben muss für Luftgewehr zehn (10) Meter (+/- 0.05 m) betragen. Auf allen Schiessbahnen sind sowohl das Liegend- als auch das Stehendschiessen möglich.

2.4.20 Wettkampfscheiben

Für den Wettkampf sind ausschliesslich Klappscheiben zu verwenden. Für das Einschiessen der Gewehre müssen Kartonscheiben zur Verfügung stehen. Für Trainingszwecke dürfen sowohl Klappscheiben als auch Kartonscheiben verwendet werden.

Der Durchmesser der Trefferfläche muss folgende Masse aufweisen:

- Stehendschiessen: 35mm
- Liegendschiessen: 15mm



2.4.21 Anordnungen der Wettkampfscheiben

Die Scheiben müssen parallel zur Vorderkante der Schiessrampe in einer geraden ebenen Linie angeordnet sein. Sie müssen in allen Richtungen in der Waage sein. Die Scheiben müssen so platziert werden, dass sich die mittlere Zielmarke der Scheibe in der Mitte der Schiessbahn befindet. Die Scheibenmitte der LG Scheiben müssen

- liegend 0.35 m +/- 0.05 m über der Schiessrampe liegen.
- stehend 1.40 m +/- 0.10 m über der Schiessrampe liegen.

2.4.22 Gewehrständer

Kleine Gewehrständer müssen an jeder Schiessbahn und große Gewehrständer müssen in einem festgelegten Gewehrlagerbereich (rifle storage), der sich neben dem Schiessstand befindet, zur Verfügung stehen. Die Gewehrständer müssen so aufgestellt werden, dass jeder Teilnehmer die gleiche Entfernung vom Ständer zu/von seinem Schiessstand zurücklegen muss. Die Gewehrständer sollten aus Holz bestehen und so konstruiert sein, dass die Gewehre nicht versehentlich herausfallen können. Die Aussparungen zur Aufnahme der Gewehre müssen mindestens 35 mm breit sein und die Abstände zwischen den Gewehren dürfen nicht weniger als 15 cm betragen. Die Ständer müssen mit den Startnummern der Athleten versehen sein, um anzuzeigen, wo das Gewehr abgelegt werden soll.

2.4.23 Garderoben, Duschkmöglichkeiten und Toiletten

Diese müssen in geeigneter Form (mind. je eine für Männer und eine Frauen von je mind. 12 m²) und geschlechtergetrennt zur Verfügung stehen.

3. Gewehrkontrolle

3.1 Überprüfungen Gewehrkontrolle

Das Gewehr muss vor dem Wettkampf kontrolliert werden.
Die Überprüfung und Markierung hat stets mit der Startnummer zu erfolgen.

3.2 Sicherheitsüberprüfungen im Schiessstand (5 Min vor dem Start)

Es werden folgende Überprüfungen durchgeführt:

- Fünf (5) Minuten vor dem Start müssen alle Gewehre im Schiessstand stehen;
- Alle Gewehre müssen an der richtigen Position (Schiessbahn) stehen;
- Das Gewehr wird daraufhin überprüft, dass kein Magazin oder Diabolo eingeführt ist;
- Am Vorderschaft des Gewehres ist eine farbliche Markierung (Startnummer des Wettkämpfers) angebracht;
- Die Magazine/Ladestreifen können stichprobenartig überprüft werden, um sicher zu stellen, dass sie nur ein Diabolo enthalten, der direkt vom Magazin aus abgefeuert werden kann.

3.3 Offizielles Training

Der Veranstalter kann ein offizielles Training anbieten.

3.4 Einschiessen der Gewehre

Vor Beginn der Wettkämpfe muss das Einschiessen der Gewehre angeboten werden. Trainer oder Coaches können Teleskope verwenden, um die Schüsse zu beobachten und den Athleten Korrekturhilfen zu geben. Es kann ein offizielles Training für das Einschiessen genutzt werden.

3.5 Startarten und Startintervalle Wettkampfformen

- Einzelstart
- Staffelstart Men (3 Athleten)
- Staffelstart Women (3 Athletinnen)
- Mixed-Staffelstart (je 1x Man und 1x Woman)

3.5.1 Starts für Qualifikation, Halbfinale und Finale

Der Start des Qualifikationswettkampfes erfolgt je nach zugelassener Starterzahl innerhalb einer Kategorie in einer oder mehreren Startgruppen.

Der Start für den Halbfinalwettkampf und Finalwettkampf erfolgt in einer Startgruppe, wobei die Besetzung der Gruppen durch die Ergebnisliste der Qualifikationswettkämpfe bzw. Halbfinale bestimmt wird. Die Startnummern und Startpositionen werden den Wettkämpfern zugewiesen.

3.5.2 Staffel und gemischte Staffelwettkämpfe

Bei Staffel- und gemischten Staffelwettkämpfen starten die jeweils ersten Wettkämpfer einer Staffel (keine Simultanstarts).

Die nachfolgenden Starts der anderen Staffelmittglieder erfolgen in der Staffelwechselzone, wobei der ankommende Wettkämpfer den abgehenden Wettkämpfer berühren muss. Die Startreihenfolge im gemischten Staffelwettkampf lautet Frau /-Mann.

Startstellungen und Starts bei Staffelwettkämpfen

3.5.3 Schiessablauf

Der Schiessablauf ist für alle Qualifikations-, Halbfinal- und Finalwettkämpfe gleich. Wettkämpfer, die nach fünfzehn (15) Schüssen nicht alle Scheiben getroffen haben, müssen für jeden Fehler eine fünfzehn (15) Sekunden Zeitstrafe in der Penalty-Box absitzen.

3.5.4 Kommandofolge und zeitlicher Ablauf der Wettkämpfe

Auspacken und Vorbereiten der Gewehre im Vorbereitungsraum

1. Fertigmachen (Wettkampfvorbereitung)	0-Zeit	+ 1 Min
2. Vorbereitungszeit und Einschiessen der Gewehre		+ 5 Min
3. Vorbereiten auf den Start		+ 1 Min
4. Start Wettkampf		+ 8 Min

Nach Beendigung des Schiessens

5. Schiessbahn freimachen
6. Siegerpräsentation nach dem Final

Startsignale

3.5.5 Starts

Das Startkommando ist wie folgt: Ready, Go.-Zum Zeitpunkt des Startsignals „Ready – Go“ erfolgt die Zeitmessung für alle Wettkämpfer.

3.5.6 Übergabe

Die Übergabe erfolgt in der Wechselzone.

3.5.7 Frühstart

Erfolgt ein Frühstart, muss das ganze Feld anhalten und erneut starten. Der Wettkämpfer, der den Frühstart verursacht hat wird verwarnt. Bei einem erneuten Verschulden eines Frühstarts wird der Wettkämpfer oder die Staffel, welche den letzten Frühstart ausgelöst hat, vom Wettkampf ausgeschlossen.

3.5.8 Zu spätes Erscheinen zum Start

Erscheinen Wettkämpfer verspätet am Start für Qualifikations-, Halbfinal oder Finalwettkämpfe, werden diese nicht mehr zum Start zugelassen.

4. Startnummern

4.1 Allgemeine Regeln

Die dem Wettkämpfer zugeteilte Startnummer muss zur Gewehr-Markierung, zum Einschiessen und im Wettkampf immer deutlich sichtbar getragen werden.

4.2 Startnummer in der Staffel

Die Startnummernfarben innerhalb der Staffel sind beim Startläufer rot, beim zweiten Läufer grün, und beim dritten Läufer gelb oder mit kleinen Zahlen hinter der Staffel Nummer (z.B. 1₁, 1₂, 1₃)

5. Laufbestimmungen

5.1 Allgemeine Laufregeln

Der Wettkämpfer muss die festgelegte Wettkampfstrecke in der vorgegebenen Richtung durchlaufen. Er darf dabei ausser der eigenen Muskelkraft keine andere Form der Fortbewegung benutzen.

5.2 Penalty Box bei Fehlschüssen

Bei allen Wettkämpfen müssen die Wettkämpfer pro nicht getroffene Scheibe unmittelbar nach der Schiesseinlage in die Penalty Box. Pro nicht getroffene Scheibe muss der Wettkämpfer fünfzehn (15) Sekunden in der Penalty Box bleiben. Die Wettkämpfer sind selbst dafür verantwortlich, dass sie die angefallene Anzahl von Strafsekunden unmittelbar nach der Schiesseinlage absitzen. Ein zu frühes Verlassen der Penalty Box zieht eine Zeitstrafe von zwei (2) Minuten nach sich.

Reparaturen und Hilfeleistung

5.3 Hilfestellung, Reparatur und Austausch von Gewehren

Benötigt der Wettkämpfer eine Hilfeleistung, so hat er dies durch Heben der Hand anzuzeigen. Das Gewehr darf nur am Schiessstand gegen ein vorher markiertes und im Schiessstand befindliches Ersatzgewehr durch einen Wettkampffunktionär ausgetauscht werden. Während des Schiessens muss ein Wettkämpfer, dessen Gewehr ausgetauscht werden muss, dies durch Handheben anzeigen. Sobald ein Schiessstandfunktionär auf dieses Zeichen reagiert, deutet der Wettkämpfer auf sein Gewehr und ruft laut: „Gewehr“ und den Namen seiner Staffel. Der Schiessstandfunktionär holt daraufhin das Reservegewehr dieser Staffel aus dem dafür bereitstehenden Gewehrständer und bringt es dem Wettkämpfer. Für das Reparieren oder Austauschen eines Gewehrs oder für das Entgegennehmen von Ersatz-Diabolos wird kein Zeitausgleich gewährt.

6. Schiessbestimmungen

6.1 Allgemeine Regeln für das Schiessen

Im Wettkampf schießen die Wettkämpfer, nachdem sie die erforderliche Wettkampfstrecke durchlaufen haben.

Ausserhalb des Schiessstandes müssen die Gewehre in einem Behältnis verpackt sein. Die Sicherheitsschnur muss vor dem Einschiessen und nach dem Wettkampf am Gewehr angebracht sein und bei LG-Mehrladern aus dem Ladestreifenschacht herausragen.

6.2 Reserve-Diabolos

Beim Wettkampf muss jeder Wettkämpfer zunächst fünf (5) Schuss abfeuern. Für stehen gebliebene Wettkampfscheiben sind Reserve-Diabolos zulässig. Der Wettkämpfer schießt bis

zur maximal erlaubten Schusszahl (15), bis alle fünf (5) Scheiben getroffen oder alle Reserve-Diabolos abgefeuert sind.

7. Schiessstellungen

7.1 Allgemeines

Wettkämpfe werden ab der Altersstufe Youth (siehe unter Punkt 2) in der Stehendstellung ausgetragen. Bis und mit der Altersstufe Cadets wird in der Liegendstellung geschossen.

7.2 Liegendschiesen

Beim Liegendschiesen gelten folgende Bestimmungen:

- Das Gewehr darf nur die Hände, die Schulter und die Wange berühren;
- Die Unterseite des Handgelenks des Arms, der das Gewehr stützt, muss vom Boden deutlich abgehoben sein;
- Die Verwendung eines Handstopps und/oder Schiessriemen ist nicht erlaubt.

7.3 Stehendschiesen

Beim Stehendschiesen gelten folgende Bestimmungen:

- Die Wettkämpfer müssen frei und ohne Unterstützung stehen;
- Nur die Hände, die Schulter, die Wange und der an die Schulter angrenzende Teil der Brust dürfen das Gewehr berühren;
- Der Stützarm darf gegen die Brust gehalten oder auf der Hüfte aufgestützt werden.

7.4 Stellung auf der Schiessbahn

Der Wettkämpfer muss sicherstellen, dass während des Schiessens kein Teil seines Körpers, seiner Kleidung oder seiner Ausrüstung über die die Schiessbahn begrenzenden, Markierungslinien bzw. deren Verlängerungen, ragt. Der Wettkämpfer muss ebenfalls sicherstellen, dass die Mündung seines Gewehres über die Schiesslinie hinausragt.

7.5 Durchsetzung

Wird ein Wettkämpfer von einem am Schiessstand eingesetzten Funktionär darauf hingewiesen, dass seine Schiessstellung oder seine Stellung auf der Schiessbahn nicht den Regeln entspricht, hat dies der Wettkämpfer sofort zu korrigieren.

7.6 Benutzung eines Magazins

Die für die jeweiligen Schiesseinlagen benötigten 5 Schuss Diabolos dürfen mit Hilfe eines Magazins geladen werden. Dazu dürfen Ladestreifen mit jeweils nur einem Diabolo verwendet werden.

Sicherheitsbestimmungen

8. Allgemeines

Das Schiessen ist nur auf dem Schiessstand während der offiziell festgelegten Zeiten gestattet. Es ist nicht erlaubt, mit einem Gewehr Bewegungen zu vollführen, die Personen gefährden könnten. Der Wettkämpfer ist zu jeder Zeit für die Sicherheit seiner Handlungen und seines Gewehrs verantwortlich.

8.1 Laden und Entladen

Beim Transport des Gewehres vom Gewehrständler zur Schiessstellung darf kein Magazin aus dem Schaft entfernt oder in den Magazinschacht eingeführt werden. Dies ist nur erlaubt, wenn der Athlet sich in der Schiessstellung befindet. Beim Laden und Entladen des Gewehres muss der Lauf immer in Schussrichtung oder nach oben gerichtet sein. Das Einführen eines aufgefüllten Magazins ist Teil des Ladevorgangs.

8.2 Sicherheitsüberprüfung nach dem Schiessen

Die Gewehre müssen nach jeder Schiessseinlage entladen werden. Bei LG-Mehrladern ist das Magazin vor Verlassen der Schiessstellung zu entfernen. Bei LG-Einzelladern ist der Verschluss vor Verlassen der Schiessstellung zu öffnen. Am Ende des Wettkampfes müssen alle Wettkämpfer vor Verlassen des Schiessstandes eine Sicherheitskontrolle durchführen. Der Funktionär kontrolliert die eingesetzte Sicherheitsschnur vor dem Verlassen des Schiessstandes.

8.3 Gezielte Schüsse

Alle Schüsse müssen gezielt und nur auf die eigenen Scheiben abgefeuert werden. Luftschüsse zählen als abgegebene Schüsse.

9. Fehlerhafte / nicht funktionsfähige Wettkampfscheiben

9.1 Nicht funktionierende Scheiben

Funktioniert eine Wettkampfscheibe nicht, so muss dem Wettkämpfer eine weitere Startmöglichkeit angeboten werden.

9.2 Nicht aufgezoogene Scheiben

Kommt ein Wettkämpfer an seine zugeteilte Schiessbahn und wurden die Scheiben nicht richtig aufgezoogen, so hat er dies durch Handheben anzuzeigen. Der Wettkämpfer erhält eine Zeitgutschrift.

9.3 Beschiessen der Scheibe durch anderen Wettkämpfer (Kreuzschüsse)

Wird auf eine Wettkampfscheibe, auf die ein Wettkämpfer gerade schießt, von einem anderen Wettkämpfer geschossen, so muss der inkorrekt Schiessende sofort gestoppt werden. Falls kein Ziel durch den inkorrekt Schiessenden getroffen wird, kann der korrekt schießende Wettkämpfer das Schiessen fortsetzen. Sollte ein Ziel vom inkorrekt schießenden Wettkämpfer getroffen worden sein, ist die Wettkampfscheibe sofort neu aufzuziehen und der Wettkämpfer setzt das Schiessen fort. Bevor eine solche Scheibe erneut aufgezoogen wird, müssen die auf der Scheibe erfolgten Treffer aufgezeichnet werden.

Schießt ein Wettkämpfer auf eine Wettkampfscheibe, die nicht zu seiner Schiessbahn gehört, und kein anderer Wettkämpfer schießt auf diese Scheibe, kann der Wettkämpfer das Schiessen, ohne auf seinen Fehler aufmerksam gemacht zu werden, fortsetzen. Jedoch zählen für den Wettkämpfer nur die Treffer, die er auf der richtigen Scheibe auf seiner Schiessbahn erzielt hat.

9.4 Eigene Fehler bei beschossener Scheibe

Wählt dagegen ein Wettkämpfer ein Ziel, auf das bereits geschossen wurde und das noch nicht neu aufgezoogen ist, oder schießt er quer auf eine Wettkampfscheibe ausserhalb seiner Schiessbahn, ist er dafür selbst verantwortlich und erhält keinen Zeitausgleich.

9.5 Wertung des Schiessens

Für alle Schiesseinlagen bei den Wettkämpfen muss die Wettkampfleitung ein Auswertungssystem erstellen.

10. Zieleinlauf, Wettkampfzeit und Ergebnisse

10.1 Augenblick des Zieleinlaufs

Der Augenblick des Zieleinlaufs ist der Zeitpunkt, an welchem die Wettkampfzeit eines Wettkämpfers oder einer Staffel endet.

Bei Handzeitnahme ist der Zeitpunkt des Zieleinlaufs der Augenblick, wenn der Wettkämpfer die Ziellinie mit einem Fuss überquert.

Bei elektronischer Zeitnahme ist der Zeitpunkt des Zieleinlaufs der Augenblick, an welchem der Strahl des elektronischen Sensors über der Ziellinie durch den Wettkämpfer unterbrochen wird.

In Staffelwettkämpfen wird die Zeit von dem Augenblick genommen, an dem das letzte Mitglied der Staffel die Ziellinie überquert.

10.2 Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit ist nach der Platzierung eines Wettkämpfers oder einer Staffel für die Ergebnisliste berechnet wird. Diese Zeit schliesst immer die von der Wettkampffjury verhängten Strafen oder zuerkannten Zeitausgleiche mit ein.

10.3 Einzelwettkämpfe

Bei Einzelwettkämpfen ist die Zeit, die zwischen Start und Zieleinlauf verstrichen ist, inklusive der Zeit in der Penalty Box.

10.4 Staffelwettkämpfe

Die Gesamtzeit einer Staffel ist die Zeit, die zwischen dem Start des ersten Mitglieds und dem Zieleinlauf des letzten Mitglieds verstreicht.

10.5 Platzierung im Staffelwettkampf

In den Ergebnislisten wird die Platzierung von Staffeln durch die Reihenfolge des Zieleinlaufs des jeweils letzten Staffelläufers bestimmt. Es sei denn, es sind Zeitstrafen oder Zeitausgleiche zu berücksichtigen.

10.6 Zeitnahme-System

Die Wettkampfzeit wird durch Handzeitnahme oder elektronische Zeitnahme berechnet.

11. Wettkampfergebnisse

11.1 Allgemeines

Für Wettkampfergebnisse muss die offizielle Vorlage von Swiss Shooting TargetSprint verwendet werden

Ergebnisarten

Es gibt drei Arten von Ergebnissen:

- Zwischenergebnisse
- Inoffizielle Ergebnisse
- Offizielle Ergebnisse

11.2 Zwischenergebnisse

Zwischenergebnisse geben Auskunft über eine Wettkampfsituation während eines Wettkampfes und sind lediglich als Information vorgesehen. Sie werden an der Informationstafel ausgehängt und nach Möglichkeit durch den Stadionsprecher angesagt.

11.3 Inoffizielle Ergebnisse

Inoffizielle Ergebnisse sind die ersten Ergebnisse des Wettkampfes, die von der Wettkampf-Jury nach dem Zieleinlauf des letzten Wettkämpfers und nach Einarbeitung aller Zeitstrafen / Zeitausgleiche erstellt werden. Der Zeitpunkt des Aushangs der inoffiziellen Ergebnisse muss auf der entsprechenden Ergebnisliste vermerkt vom Chef der Wettkampf-Jury unterschrieben und nach Möglichkeit durch den Stadionsprecher angesagt werden. Die Protestzeit beträgt fünfzehn (15) Minuten ab Veröffentlichung.

11.3.1 Offizielle Ergebnisse

Die offiziellen Ergebnisse sind die unwiderruflichen Ergebnisse eines Wettkampfes. Sie sind sofort nach Ablauf der Protestzeit oder sobald die Wettkampfjury über einen eingegangenen Protest entschieden hat, zu veröffentlichen.

11.4 Verteilung der Wettkampfdokumentation und Ergebnislisten

Von allen Swiss Shooting TargetSprint Veranstaltungen werden die Ergebnislisten auf www.swissshooting.ch veröffentlicht.

12. Proteste

12.1 Proteste bezüglich der Qualifikation zu nachfolgenden Wettkämpfen

Proteste bezüglich der Qualifikation von Wettkämpfern können bis zum Ende der Protestzeit des betreffenden Wettkampfes jederzeit vorgelegt werden.

12.2 Proteste während und nach Wettkämpfen

Proteste bezüglich von Wettkämpfern und Betreuern begangenen Regelverstößen, bezüglich von Funktionären begangener Fehler, bezüglich der Wettkampfbedingungen sowie bezüglich der vorläufigen Ergebnisse müssen im Zeitraum zwischen Beginn des Einschiessens für den Wettkampf und bis zehn (10) Minuten nach Aushang der inoffiziellen Ergebnisse schriftlich im Wettkampfbüro eingereicht werden. Die Protestgebühr beträgt CHF 50.00. Die Weiterreichung an die Berufungsjury beträgt zusätzlich CHF 100.00. Wird dem Protest stattgegeben, wird die Protestgebühr zurückerstattet.

13. Disziplinarregeln

Es können folgende Strafen verhängt werden:

- Verweis
- Startverbot
- Suspendierung
- 1 Minute Zeitstrafe
- 2 Minuten Zeitstrafe

- Disqualifikation

13.1 Verweis

Ein Verweis ist zu verhängen im Fall eines Verstosses gegen das Ethik-Reglement des SSV.

13.2 Startverbot

Das Startverbot gilt für den Wettkampf, in dem der Verstoss erfolgte, beziehungsweise für den nächsten Wettkampf, soweit anwendbar. Ein Wettkämpfer erhält keine Erlaubnis zum Start:

- bei einem Verstoss gegen die Sicherheitsbestimmungen;
- bei einem Verstoss gegen die Qualifikationsbestimmungen des vorliegenden Reglements oder der Ausschreibung;
- beim Erscheinen am Start mit einer falschen Startnummer oder ohne Startnummer;
- aufgrund eines vom Wettkämpfer oder der eigenen Staffel begangenen Fehlers;
- bei einem Verstoss gegen die Regeln für das Einschiessen.

13.3 Suspendierung

Wenn sich nach Ablauf der Protestzeit eines Wettkampfes herausstellt, dass ein Wettkämpfer einen schweren Verstoss gegen das vorliegende Reglement begangen hat, kann die Wettkampffjury des betreffenden Wettkampfes die Suspendierung (vgl. einem Startverbot) für den nächsten Wettkampf aussprechen.

13.4 Zeitstrafen

Bei Verstössen gegen das vorliegende Wettkampf-Reglement der Grundsätze des Fairplays oder die Anforderungen der Sportlichkeit kann die Jury folgende Zeitstrafen verhängen:

- 1 Minute Zeitstrafe
- 2 Minuten Zeitstrafe

13.4.1 Eine (1) Minute Zeitstrafe

Eine Zeitstrafe von einer Minute wird verhängt gegen einen Wettkämpfer oder eine Staffel für:

- die Nichtvorlage eines Identitätsnachweises oder einer Ausnahmegenehmigung bis zum Ende der Protestzeit eines Wettkampfes;
- das Ablegen oder Liegenlassen von Magazinen.

13.4.2 Zwei (2) Minuten Zeitstrafe

Eine Zeitstrafe von zwei Minuten wird verhängt gegen Wettkämpfer oder einer Staffel für:

- jedes zu frühe Verlassen der Penalty Box, die als Folge von Schiessfehlern unmittelbar nach jedem Liegend- und Stehendsschiessen;
- jeden nicht abgefeuerten Schuss, bei dem der Wettkämpfer das Rennen im Target Sprint oder Staffel-Wettkampf aufnimmt, bevor er alle fünfzehn (15) Schuss abgefeuert hat oder nicht vorher alle fünf Ziele getroffen hat.

13.4.3 Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder eine Staffel wird disqualifiziert für:

- Teilnahme an einem Wettkampf ohne entsprechende Teilnahmeberechtigung;
- Annahme von nicht gestatteter Hilfeleistung seitens eines Mitgliedes des Betreuungerstabes oder eines nicht am Wettkampf teilnehmenden Mitgliedes der eigenen Staffel;
- Verwendung von Material, das nicht den Regeln des SSV TargetSprint entspricht;
- Umgehen der Start- Ziel-, Schiessstandeingangs- oder Schiessstandausgangskontrollen;
- Teilnahme am Wettkampf mit nicht gemäss den Regeln markiertem Gewehr
- Unzulässige Veränderung an Material nach erfolgter Kontrolle und Markierung bzw. nach der Materialkontrolle;
- Teilnahme an einem Wettkampf mit einer gemäss Startliste nicht zugewiesenen Startnummer oder Startnummernfarbe, ganz gleich, ob dies absichtlich oder auf Grund eines eigenen Fehlers oder eines solchen seiner-Staffel erfolgt;
- Abweichen vom markierten Streckenverlauf, Laufen einer falschen Strecke oder Laufen von Streckenschleifen in falscher Reihenfolge oder falscher Richtung;
- Behinderung eines anderen Wettkämpfers auf der Strecke oder auf dem Schiessstand;
- Entgegennahme von unzulässiger Hilfeleistung durch eine andere Person bei der Reparatur von Ausrüstung oder anderer nicht genehmigter Hilfeleistung;
- Abgabe von mehr als fünfzehn (15) Schuss je Schiesseinlage;
- Verstoss gegen Sicherheitsbestimmungen beim Schiessen nach den Wettkampfregeln.

14. Materialkatalog

14.1 Gewehre

Das Gewehr darf keine automatische oder halbautomatische Konstruktion aufweisen. Der Lade- und Entladevorgang darf ausschliesslich durch die Muskelkraft des Wettkämpfers erfolgen.

14.2 Spezifikationen

Die in Wettkämpfen verwendeten Gewehre müssen folgende Spezifikationen aufweisen:

Luftgewehr:

- Maximal-Gewicht – 5.5 kg;
- Abzugsgewicht – frei;
- Diopter (ohne Adlerrauge) mit verstellbarer Iris-Blende;
- Korntunnel (ohne Vergrösserung) mit auswechselbaren Ringen;
- Pneumatisch, Gas- oder Luftzylinder;
- Nachlader oder Magazine sind erlaubt, aber diese müssen einzeln als Einzellader verwendet werden.
- Abmessungen – die vorgeschriebenen Masse müssen eingehalten werden:

A	Länge des Korntunnels	60mm
B	Durchmesser des Korntunnels	25mm
C	Entfernung der Ringkornmitte oder der Balkenkornoberkante von der Laufachse bei direkt darüber liegendem oder seitlich versetztem Korntunnel	60mm
D	Tiefe des Vorderschaftes	120mm
E	Tiefster Punkt des Pistolengriffs	160mm
F	Maximale Pfeilhöhe des Bogens der Schaftkappe	--
G	Maximale Gesamtlänge der Schaftkappe (Sehne)	175mm
H	Maximale Gesamtstärke (Breite) des Vorderschaftes	60mm
I	Maximalentfernung der Schaftbacke von einer vertikalen Ebene senkrecht zu der Mittellinie des Laufes	40mm
J	Versetzung der Schaftkappe parallel zur Mittellinie des normalen Schaftendes nach links oder rechts	15mm
K	Abzugsgewicht – kein Stecher; wo vorgeschrieben > 500g	frei
L	Gesamtgewicht mit Visierung (je nach Sportklasse)	Maximal 5.5 kg
M	Der Korntunnel darf die scheinbare Laufmündung nicht überragen	Darf nicht vorstehen
N	Gesamtlänge des Systems	850mm

- Die Magazine müssen so ausgelegt sein, dass sie nicht mehr als 5 Diabolos fassen können. Es darf kein Schuss Reserve-Diabolo in der Patronenkammer mitgeführt werden.

Geschosse

14.3 Erforderliche Merkmale

Es dürfen nur internationale zulässige Diabolos 4.5 mm (.177 Flachkopf) verwendet werden. Die Geschosse müssen aus einem einheitlichen Werkstoff, Blei oder einem ähnlichen weichen Material wie einer Bleilegierung hergestellt sein.

15. Scheibensysteme

15.1 Verwendung von Scheiben

Die Anzahl und Arten der Scheiben, die in den Wettkämpfen verwendet werden dürfen, sind in den Wettkampffregeln des Swiss Shooting TargetSprint festgelegt. Die Scheiben müssen wie in den Wettkampffregeln beschrieben aufgestellt, eingerichtet, und nummeriert werden.

15.2 Zulassung von Scheiben

Alle bei nationalen TargetSprint Wettkämpfen verwendeten Scheibensysteme müssen vom Bereich Ausbildung/Richter (AR) des SSV genehmigt sein.

15.3 Ladeständer / Munitionsablagegeständer

Bei der Verwendung von Einzellader müssen für jede Schiessbahn Ladeständer bereitgestellt werden, diese Ständer müssen ca. 1 m hoch sein, sie müssen Auflage- / Ablageflächen

von max. 10x10 cm aufweisen, auf den die Sportler ihre Geschosse während des Wettkampfes oder Trainings ablegen können. Der Ladeständer darf vom Athleten verschoben werden.

16. Startnummern

Bei den Wettkämpfen sind Startnummernleibchen mit aufgedruckten Nummern auf dem Brust- und Rückenteil zu verwenden.

17. Samariterdienst / Erste Hilfe

Bei allen Wettkämpfen muss eine Erste Hilfe Organisation definiert sein (Arzt, Samariterdienst, Spitäler, REGA).

18. Versicherung

Alle Organisatoren müssen ihre Breiten- und Spitzensportwettkämpfe «TargetSprint» bei der USS oder einer anderen Versicherungsgesellschaft angemeldet haben.

Genehmigung und Inkraftsetzung

Der Vorstand SSV genehmigt in seiner Sitzung vom 26. Januar 2022 das vorliegende Reglement und setzt dieses rückwirkend ab 1. Januar 2022 in Kraft.

Der Präsident

Der Geschäftsführer

Luca Filippini

Beat Hunziker