



Regelwerk für die OÖ Meisterschaft und die Österreichische Meisterschaft für sportliche Selbstladegewehre: Klassen sSLG 1, 2 und 3

Version 1.6c vom 19. 11. 2015

- 1) **Waffe:**
zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten, halbautomatischen Gewehre
Abzug, Schaft, Lauf und Kaliber müssen der Serienwaffe entsprechen.
Zweibein ist zulässig, jedoch kein Erdsporn oder der gleichen (SSLG 1).
Alle Waffen werden vor dem Start einer Waffenkontrolle unterzogen, bei der das
Abzugsgewicht geprüft werden muss.
Das maximale Gewicht der Waffe darf 8 kg betragen, wobei keine Gewichtssteigernden An-
oder Einbauteile zugelassen sind.
- 2) **Kaliber:**
SSLG 1: Zentralfeuerpatronen ab .223 rem., Gewehrkaliber
SSLG 2: Randfeuerpatrone .22
SSLG 3: Zentralfeuerpatronen, Faustfeuerwaffenkaliber
- 3) **Visierung:**
offene Visierung, Rotpunktzielgerät oder Zielfernrohr mit beliebigem Absehen und
Vergrößerung ist erlaubt.
Ein Flimmerband, eine Sonnenblende oder Gegenlichtblende ist zulässig.
Eine aktive Beleuchtung des Zieles (Laser oder ähnliches) ist nicht zulässig.
- 4) **Abzug:**
Der Abzug ist beliebig, Das Abzugsgewicht im Moment der Schussauslösung darf nicht
geringer als 1000 g sein.
- 5) **Anschlagart:**
SSLG 1:
Liegend oder sitzend aufgelegt, je nach baulicher Möglichkeit des Schießstandes.
Die Waffe darf im Bereich des Vorderschaftes aufgelegt werden. Die Verwendung
eines an der Waffe vorhandenen, handelsüblichen Zweibeines ist zulässig. Eine seitliche
Fixierung, Führung, bzw. Anlage oder Anlehnen des Schaftes oder der gesamten Waffe
und eine Auflage des Gewehrschaftes (Erdsporn, Sandsack usw.) sind nicht zulässig.
Eine eigene T-förmige Auflage der Waffe ist zulässig, jedoch ohne seitliche Führungen.
Besonders weit ausladende Zweibeine, wie Benchrest Zweibeine oder Lafetten sind nicht
zulässig.

SSLG 2 und SSLG 3 werden stehend frei geschossen.

Abweichungen von der vorgesehenen Anschlagart für Behinderte sind für den Schützen
individuell vorzusehen!

6) **Schussanzahl:**

SSLG 1:

Probeserie: 5 Schuss auf eine Probescheibe - Zeit 5 Minuten

Wertungsserien: 3 mal 10 Schuss auf je eine Wertungsscheibe

Zeit: 3 Serien in jeweils 20 Sekunden

Bei einer Zeitüberschreitung werden die besten Schüsse nicht gewertet.

Zwischen den einzelnen Serien ist dem Schützen 3 Minuten Zeit zu geben, um Nachzuladen bzw. um die Scheibe zu beobachten.

Mit Zustimmung der Schützen kann die Wartezeit verkürzt werden.

SSLG 2:

Probeserie: 5 Schuss auf eine Probescheibe - Zeit 5 Minuten

Wertungsserien:

2 mal 10 Schuss in je 60 Sekunden auf je eine Wertungsscheibe

2 mal 10 Schuss in je 20 Sekunden auf je eine Wertungsscheibe

Bei einer Zeitüberschreitung werden die besten Schüsse nicht gewertet.

Zwischen den einzelnen Serien ist dem Schützen 3 Minuten Zeit zu geben, um Nachzuladen bzw. um die Scheibe zu beobachten.

Mit Zustimmung der Schützen kann die Wartezeit verkürzt werden.

SSLG 3:

Probeserie: 5 Schuss auf eine Probescheibe - Zeit 5 Minuten

Wertungsserien:

2 mal 10 Schuss in je 60 Sekunden auf je eine Wertungsscheibe

2 mal 10 Schuss in je 20 Sekunden auf je eine Wertungsscheibe

Bei einer Zeitüberschreitung werden die besten Schüsse nicht gewertet.

Zwischen den einzelnen Serien ist dem Schützen 3 Minuten Zeit zu geben, um Nachzuladen bzw. um die Scheibe zu beobachten.

Mit Zustimmung der Schützen kann die Wartezeit verkürzt werden.

Scheibe:

SSLG 1: Präzisionsscheibe Pistole - (Abbildung Nr. 1)

SSLG 2: KK Scheibe 50 m Ring 5 – 10 (Abbildung 2)

SSLG 3: KK Scheibe 50 m Ring 5 – 10 (Abbildung 2)

7) **Scheibenentfernung:**

SSLG 1 100 m (+/- 0,5 m)

SSLG 2 und SSLG 3: 25 m (+/- 0,5 m)

Höhe der Scheibe: analog zu SGKP FFW GK

8) **Ablauf:**

Die Schützen liegen oder sitzen mit ungeladener Waffe im Anschlag.

Auf das Kommando „10 Schuss laden für die 1./2./3. usw. Serie“ wird die Waffe feuerbereit gemacht.

Beim Bewerb SSLG 1 können die Schützen bereits das Ziel aufnehmen und im Anschlag sein.

Beim Bewerb SSLG 2 und 3 sind die Schützen in der Bereithaltstellung, d. h. die Waffe ist im Anschlag, die Mündung zeigt ca. 45 ° nach unten

Nach der Frage „Sind die Schützen bereit?“ wird, wenn alle Schützen bereit sind, nach dem Kommando „Achtung“ der Timer ausgelöst. Nach dem Ertönen des Timer Signals (oder dem mündlichen Kommando „FEUER“) läuft die Schießzeit.

Nach Ablauf der Schießzeit ertönt das Timersignal oder das Kommando „Feuer einstellen“

Anschließend wird die Waffe entladen und gesichert. Der Verschluss wird geöffnet und die Waffe so abgelegt, dass der geöffnete Verschluss sichtbar ist, bzw. der Blick in den Laderaum

möglich ist. Das Magazin ist abgenommen.

9) **Bekleidung:**

Schießjacken, -hosen, -schuhe, Ellbogenschützer, Handschuhe und Schießmützen mit seitlichem Sichtschutz sind nicht zulässig. Tarn- oder *uniformähnliche* Kleidung ist nicht erwünscht. Trainingsanzug ist zulässig. Offizielle Uniformen (Bundesheer, Polizei etc.) sind erlaubt. Im Zweifel entscheidet der Leitende.

10) **Schießbrillen:**

Schießbrillen, sowie Sehhilfen des täglichen Gebrauches sind erlaubt. Das Abdecken des nicht zielenden Auges ist nicht erlaubt. Schutzbrillen sind verpflichtend vorgeschrieben
Irisblenden sind nicht erlaubt

11) **Auswertung:**

Die Beobachtung der Scheibe während der Probe und zwischen den Wertungsserien kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen.

- a) Mehrschüsse: Es werden die 10 schlechtesten Treffer gewertet.
- b) Kreuzschüsse: Sind Kreuzschüsse aufgrund des Kalibers einwandfrei zuzuordnen, sind die korrekten Treffer auf der von Kreuzschüssen betroffenen Scheibe zu werten. Ist diese Zuordnung nicht möglich, so werden die 10 besten Treffer aufgenommen. Der Verursacher wird nicht bestraft, auf seiner Scheibe werden alle fehlenden Treffer mit 0 gewertet.
- c) Langlöcher: ein Langloch größer als der doppelte Kaliberdurchmesser ist mit 0 zu werten.
- d) Spätschuss: Wird bei feststehenden Scheiben nach dem Stoppsignal ein Schuss abgegeben, wird der beste Treffer abgezogen und mit 0 gewertet.
- e) Strittige Treffer werden mit einem Kaliberdorn entsprechenden Kalibers gewertet (wird die Trennlinie zwischen den Ringen angerissen, so ist der höhere Treffer zu werten)
- g) Bei Ringgleichheit wird die Summe der letzten 20 Sekundenserie zur Reihung herangezogen. Sollten diese gleich sein, dann zählt die Anzahl der Innenzehner, sollte diese Anzahl ebenfalls gleich sein, wird der ältere Schütze vorgereiht. Bei SSLG 2 und 3 zählen die Schnellfeuererien mehr als die Präzisionsserien.
Nach Möglichkeit sollte die Auswertung elektronisch erfolgen, um Probleme mit Ringgleichheiten zu vermeiden.
- h) Bei Ringgleichheit von Mannschaften wird die Summe der letzten 20 Sekundenserie von den drei besten Schützen zur Reihung herangezogen, bei neuerlicher Ringgleichheit werden die Innenzehner herangezogen.
Nach Möglichkeit sollte die Auswertung elektronisch erfolgen, um Probleme mit Ringgleichheiten zu vermeiden.
- i) Wenn es die Schießplatzgegebenheiten erlauben, ist dem Schützen bei der Trefferaufnahme die Annäherung an die Scheibe bis auf einen Meter erlaubt.

12) **Sicherheitsbestimmungen:**

- a) Jedes Hantieren mit der Waffe – geladen oder ungeladenen - am Schießstand bzw. an der Feuerlinie ist nur mit Erlaubnis des Kampfrichters oder nach Kommando erlaubt. Erst nach Kommando werden die Stände besetzt, die Waffe und die Ausrüstung kann vorbereitet werden. Sicherheitsrelevante Verstöße dagegen führen zur sofortigen Disqualifikation, andernfalls ist vorher eine Ermahnung auszusprechen
- b) Soweit es die örtlichen Gegebenheiten ermöglichen, ist eine entsprechend gekennzeichnete Sicherheitszone einzurichten in der mit der entladenen Waffe manipuliert werden darf. In dieser Sicherheitszone ist jedes Hantieren mit jeder Art von Munition, auch Übungsmunition ist verboten. Verstöße dagegen führen zur Disqualifikation.
- c) Eine Visiernachstellung darf nur an der entladenen Waffe, in der Ladezeit und mit dem Lauf in Richtung Kugelfang vorgenommen werden. Die Standaufsicht ist davon in Kenntnis zu setzen.
- d) Jedes Hantieren mit Munition und Magazinen (Nachladen der Magazine) an der Feuerlinie ist nur nach Kommando bzw. mit Erlaubnis des Kampfrichters erlaubt. Verstöße dagegen führen zur Disqualifikation.
- e) Während der Trefferaufnahme ist das Berühren der Waffe, der (Munition) Hülsen und der Magazine verboten. Verstöße dagegen führen zur Disqualifikation. Es ist vom Stand zurück zu treten.
- f) Jede Funktionsstörung der Waffe ist sofort durch Heben einer Hand dem Kampfrichter anzuzeigen. Die gesicherte Waffe bleibt dabei in einer Hand, die Mündung zeigt in Richtung Kugelfang und der Zeigefinger ist gestreckt neben dem Abzug. In dieser Position ist zu verharren, bis der Kampfrichter seine Anweisungen erteilt.
- g) Nach Beendigung der Serie (Probe- oder Wettkampfserie) ist die entladene Waffe (Magazin entfernt, Verschluss offen und nach Möglichkeit in der hinteren Stellung eingerastet und gesichert so abzulegen, dass ein Blick in den Laderaum möglich ist, in sichere Richtung (Richtung Kugelfang) abzulegen und der Schütze tritt nach einer eventuellen Trefferbeobachtung einen Meter zurück. Erforderlichenfalls überprüft der Kampfrichter, bzw. eine Standaufsicht die Sicherheit der Waffen.
- h) Jeder Schuss vor dem Feuerkommando führt zur Disqualifikation des Teilnehmers.
- i) Ein Schuss, der mehr als 3 Meter vor den Scheiben auf der Schießbahn einschlägt, führt zur Disqualifikation des Teilnehmers.
- j) "Doppelt" eine Waffe so ist sie unsicher. Der Teilnehmer hat diese Funktionsstörung sofort dem Kampfrichter anzuzeigen. Die Waffe ist nach dem Entladen durch den Kampfrichter sofort aus dem Bewerb zu nehmen. Die Treffer der Serie des Teilnehmers werden bis zum Auftreten der Störung gewertet. Der Teilnehmer darf mit einer entsprechenden Ersatzwaffe (gleichen Bautyps, gleiches Kaliber, absolvierte Waffenkontrolle) den Bewerb beenden.
- k) Gehörschutz und Schutzbrille ist vorgeschrieben.

- l) Die für den Bewerb notwendigen Patronen sind sichtbar und geordnet aufzulegen. Sie dürfen aber bereits in Magazinen vorgeladen werden.
- m) Eine Trefferbeobachtung ist bei der Probeserie nach jedem Schuss erlaubt. Während des Wettkampfes nach Beendigung der Serie und nach dem Ablegen der entladenen und gesicherten Waffe.
- n) Bei Versagen der Standeinrichtung wird die unterbrochene Wertungsserie fortgesetzt.

13) **Waffenstörungen:**

- a) Alle Waffenstörungen sind sofort anzuzeigen.
- b) Die Anzahl der abgegebenen Schüsse bis zur Störung muss vermerkt werden.
- c) Nachdem die Störung behoben ist, schießt der Teilnehmer mit der nächsten Serie 10 Schuss auf die bereits beschossene Scheibe. Gewertet werden die 10 schlechtesten Treffer. Sollte die Anzahl der Treffer auf der Scheibe nicht den insgesamt abgegebenen Schüssen entsprechen, so sind die fehlenden Schüsse jedenfalls mit 0 zu werten.
- d) Nach Schießende wiederholt der Schütze die fehlenden Serien.
- e) Zwei Waffenstörungen im gesamten Bewerb sind gestattet. Eine Waffenstörung in der Probeserie zählt nicht.
- f) Ab der dritten Waffenstörung werden nur mehr die Treffer auf der Scheibe gewertet. Ein Nachschießen und selbstständiges Beheben der Waffenstörung ist nicht erlaubt.
- g) Sollte ein Waffendefekt vorliegen, so kann mit einer gleichartigen Waffe der Bewerb beendet werden.

14) **Protest:**

Im Streitfall entscheidet ein Dreiersenat über den schriftlichen Protest eines Schützen.
Protestgebühr: € 50,--

Abbildung Nr. 1



ISSF Präzisionsscheibe

Abbildung Nr. 2



(Fa. Eggerdruck Nr. 5030)