

Regel für PSG Schnellfeuer

Zur Waffe

- 1.** Zugelassen sind alle Waffen (Einzellader, Repetiergewehre und Halbautomaten), die dem Kaliber .22 lr (.22 lfB) entsprechen
- 2.** Das Gewicht der Waffe darf höchstens 6,8 kg einschließlich Visiereinrichtung betragen.
- 3.** Jedes Zielfernrohr (egal welche Vergrößerung oder Absehen) darf verwendet werden.
- 4.** Es dürfen sämtliche Änderungen an der Waffe vorgenommen werden, werden aber beim Gesamtgewicht der Waffe berücksichtigt.
Für den Abzugsmechanismus gilt, dass dieser mechanisch und manuell bedienbar ist.
- 5.** Munitio:n:
Die Kleinkalibermunition muss ein Führungsprojektil von 5,6mm (.22 in short, long, oder longrifle) haben.
Wettbewerber die Handgeladene Munition und/oder hergestellte Munition mit Mantelgeschossen oder Munition verwenden die nicht von jedem Schützen erworben werden können werden disqualifiziert.
- 6.** Der Vorderschaft darf aufgelegt oder vom Zweibein gestützt werden, der Hinterschaft darf aufgelegt werden. Rückstoß auffangende Gegenstände sind nicht erlaubt. Die Hinterschaftauflage darf nicht fest mit dem Schießtisch verbunden sein.

Ablauf des Wettkampfes

- 1.** Geschossen werden 25 Schuss in 20 Minuten, sitzend. Die Probezeit beträgt 5 Minuten, in der die Probeziele beschossen werden dürfen.
- 2.** Das Ziel ist 50 Meter vom Schützen entfernt.
- 3.** Geschossen wird auf die Scheibe BR50 Hunter mit 25 Zielen (diese

sind nummeriert und beginnen mit 1). **Jedes Ziel darf nur einmal beschossen werden.**

4. Wertung:

*** Pro Ziel gibt es 8 Wertungszonen. In der Mitte beginnend mit 10 und die äußere mit 3 Punkten**

*** Es wird nur dann die höhere Punktwertung gezählt, wenn der Ring zur niedrigeren Zone nicht vollständig durchbrochen wurde. Sind drei Ringzonen getroffen, so zählt der mittlere Ring.**

*** Wird ein Ziel mehrfach beschossen, so wird die niedrigste Punktzone gewertet und pro Mehrschuss ein Strafpunkt abgezogen.**

*** Liegt ein Treffer außerhalb der Wertungszone, werden 10 Strafpunkte abgezogen. Liegt der Treffer zwischen 2 Zielen, wird dieser dem Ziel zugeteilt, in dem dieser mehr liegt.**

*** Bei Punktgleichheit entscheidet, wer die meisten Treffer in den höheren Punktzonen erzielt hat. Sind diese auch gleich, entscheidet das „FIRST MISS“.**

First Miss ist der 1. Treffer außerhalb der 10er Wertungszone. Ist alles identisch entscheidet ein Stechen mit 5 Schuss. Sollte dies auch identisch sein, teilen sich beide die gleiche Platzierung, und der nachfolgende Platz wird übersprungen.

Beispiele hierzu siehe Aushang/ Auslage.

Zielscheibe (im Original Blattgröße A3)

