

Reglement

Das SSC ist ein Scheibeschuss Outdoor Wettkampf. Alle Spieler müssen eine manuelle Airsoft benützen. Die Zielscheiben sind Standard IPCS Grösse 1. Für jede Zielscheibe ist eine Punktzahl an jeden Spieler vergeben. Ziel ist es : Je tiefer Gesamtpunktzahl ist desto besser ist dieser auf der Rangliste. Der Spieler mit der kleinsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Alle Teilnehmer sind Spieler UND Schiedsrichter. Es liegt in der Verantwortung aller, die Regeln anzuwenden UND durchzusetzen. Wenn es zu einem Streitfall kommt, muss dieser sofort geklärt werden. Nachträgliche Anfechtungen sind nicht akzeptabel, ebenso wenig wie die Zustimmung aller Teilnehmer einer Sitzung.

Das Ziel des Airsports ist es, Spaß und Wettbewerb in gutem Einverständnis miteinander zu verbinden, und das liegt auf den Schultern aller.



1. Spielablauf :

Am Anfang des Spieles werden die Startposition ausgelost (von Spieler eins bis Spieler X). Der Spieler mit der Nummer eins fängt an und platziert die Zielscheibe beliebig auf dem Feld. Jetzt fängt der Wettkampf an. Spieler eins Startet bis Spieler X an der Reihe war. In der nächsten Runde setzt jetzt der Spieler Nummer zwei die Zielscheibe nach belieben auf das Feld und fängt mit dem Wettkampf an u.s.w...

2. Anzahl Runden

Die Anzahl der Runden wird durch die Anzahl der Spieler festgelegt. Umso mehr Spieler es sind umso mehr Runden wird es geben.

3. Schussposition und Zielscheibenposition:

Der Spieler definiert der Zielscheibenposition und Schussposition.

Dem Schützen wird ein Feld für die Schussposition mit einer Markierung festgelegt. Es muss mindesten ein Fuss in diesem Feld sein!

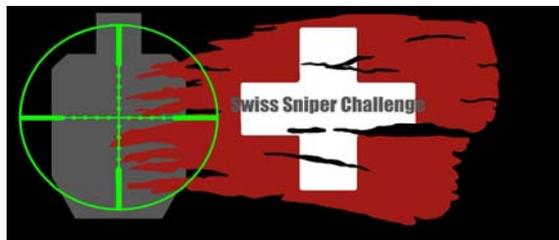
4. Vorgabe des PAR

Wenn der Spieler X den Ort des Zieles und den Schussposition gewählt hat, muss er das Ziel mit einem Minimum an Schüssen erreichen. Diese Anzahl wird das „PAR“ sein.

Der Spieler X Hat 0 punkte. Wenn der Spieler X 10 mal probiert hat bekommt er eine Strafe von 10 punkten. Er muss wieder probieren aber er muss auch die Scheibe und das Schussposition erneuern. Wenn er wieder mal auf 10 Schüss geht, da ist er Disqualifiziert.

Spricht das « PAR » ist zwischen 1 und 10 limitiert.

ZB: Der Spieler der an der Reihe ist gibt den Part an. Braucht der Partspieler 5 Versuche um die Zielscheibe zu treffen, werde die nächsten Spieler versuchen mit weniger als 5 Treffer abzuschliessen. Mehr Treffer als 5 werden mit + gezählt, weniger Treffer werden mit – gezählt.



5. Punkte / Zielscheibe / Spieler

Die Regel 4 Definiert wie es gezählt ist.

ZB : Spieler 1 hat ein «PAR» von 4 gezeichnet. Spieler 2 hat nur 2 Schuss. Spieler 2 bekommt -2 punkte.

Bei weit entfernten/sehr schwierigen/entscheidenden Zielen wird dringend empfohlen, einen Spieler als Schiedsrichter bei der Zielscheibe aufzustellen, um die Treffer zu bestätigen (das Geräusch des Aufpralls kann von der Schussposition aus schwer zu hören sein).

6. Aufgabe der Zielscheibe

Ein Spieler kann frühestens nach 5 versuchen aufgeben. Wenn ein Spieler das Gefühl hat das Ziel nicht erreichen zu können, kann er nach Minimum 5 versuchen aufgeben. Er wird bestraft mit der Anzahl seiner aktuellen Versuche plus das «PAR» dieser Scheibe.

ZB: «PAR» ist 6. Spieler X hat 5 und gibt auf. $6 + 5$ machen 11.

7. Probeschuss

Es ist möglich Probeschüsse zu machen aber nie in die Richtung der Zielscheibe. Es ist auch nicht mehr möglich, wenn der Spieler seine Serie begonnen hat.

8. Die Zielscheibenausrüstung

Die Zielscheibe ist eine "menschliche Silhouette IPSC Größe 1" (75 cm hoch und 45 cm breit). Die Zielscheibe sollte idealerweise aus Metall sein (um Treffer auditiv bestätigen zu können) und eine helle Farbe haben (um visuell leicht erkennbar zu sein). Es ist vorgeschrieben, dass das Ziel vom Schießstand aus mindestens teilweise sichtbar ist (Kopfüquivalent, in einem oder mehreren Teilen), und zwar auf Schulterhöhe des kleinsten Spielers der Gruppe.

8.1) Bewegliche Zielscheiben :

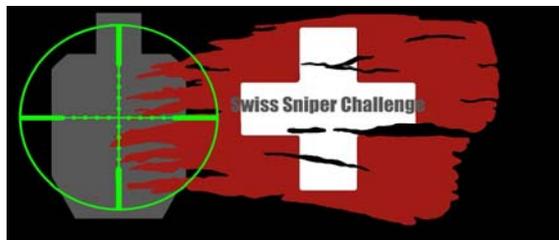
Die Ziele müssen zwingend feststehend sein. Schwingende und/oder rotierende Ziele sind verboten.

8.2) Widerspruch gegen ein Ziel

Ein Einspruch gegen eine Scheibe ist in den folgenden zwei Fällen möglich:

- Bei einer „Lob“-Scheibe (Schuss aus der Kerze, der über ein Hindernis hinweg auf die Scheibe fällt) muss der Scheibenaufsteller die Scheibe anders auflegen, wenn eine relative Mehrheit der Spieler ein Veto einlegt (ausgenommen der Scheibenaufsteller, d. h. 2 von 4 Spielern bei einer 5er-Gruppe).

- Wenn bei einer „Glücksscheibe“ (extrem kleine sichtbare Fläche, sehr viele Hindernisse in der Flugbahn: Äste/Blätter/Gitter/etc.) die absolute Mehrheit der Spieler (ausgeschlossener Scheibenaufsteller, d. h. 3 von 4 Spielern bei einer 5er-Gruppe) gegen die Scheibe ist, muss der Scheibenaufsteller die Scheibe anders aufstellen.



8.3) Entfernung der Ziele

In einer einheitlichen Gruppe (alle Spieler in der gleichen Stärkeklasse, siehe Regel 10) gibt es keine Begrenzung für die Entfernung der Ziele. Bei „gemischten“ Gruppen ist es jedoch in folgenden Fällen möglich, ein Veto einzulegen:

- Ein Spieler in der Kategorie FR kann ein Veto einlegen, wenn eine Zielscheibe weiter als 60 m entfernt aufgestellt ist.
- Ein Spieler in der Kategorie CH kann ein Veto einlegen, wenn eine Scheibe weiter als 80m entfernt aufgestellt ist.

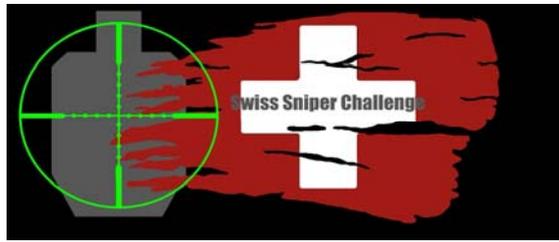
Im Falle eines Vetos muss die Entfernung mit einem Laser-Entfernungsmesser kontrolliert werden.

9. Schiess Zubehör

Die Verwendung von Zweibeinen, Stativen, Schießstöcken, Schiebsäcken, Entfernungsmessern, Zielfernrohren, Wasserwaage, Schießabakus usw. sind erlaubt. Die Verwendung von Spielzubehör darf jedoch den Ablauf des Wettbewerbs nicht übermäßig verlangsamen.

Zielfernrohre sind nicht erlaubt: Es ist nicht erlaubt, das Ziel zu erfassen. Es sind nur rein optische (Brille & Prismen) und mechanische (traditionelle Visiere und Kimme) Hilfsmittel erlaubt. Der Abzug muss mit dem Finger betätigt werden. Es ist nicht erlaubt, den Abzug "aus der Ferne" zu betätigen, z. B. mit einer Schnur.

Wenn das Par einmal festgelegt ist, ist es verboten, Elemente des Feldes zu verschieben, um darauf zu klettern. Alle Hilfsmittel wie Hocker/Stuhl/Geschirr/Seil/Seilbahn/etc. zur Erleichterung der Schussposition sind verboten.



10. Kategorien

Befor dass der Wettkampf beginnt muss jeder Mitspieler ans Chrony seine Airsoft mit die Spiel BB Kontrollorien lassen. Nach diese Kontrolle haben wir 3 verschiedene Kategorien :

- **FR (FRANCE) VON 0 BIS 2.00 JOULES INKLUSIV**
- **SW (SWISS) VON 2.01 BIS 3,0 JOULES INKLUSIV**
- **OP (OPEN) VON 3,01 JOULES BIS 4,5 JOULES INKLUSIV**

Es ist auch möglich die Kategorien zu spezifizieren (HPA, Spring, Gas, usw...)

11. Finales Klassement

Die Spieler sind klassifiziert nach ihre Punktzahl: Vom wenigsten zum Höchsten.

Die Kategorien Können auch klassifiziert werden.

12. Die Regel «Mach Kein Scheiss !»

Diese Regel ist da um ein schönes Event zu erleben. Der Organisator kann jeder Zeit sein Veto einlegen, ob es für Fairplay oder verhältnis nötig ist. Der Organisator kann, wenn nötig, ein Spieler bestrafen oder ausschliessen.

Quelle : Alummyx, Sniperland Golf.