

Regeln und Schießordnung (Sportordnung) des ISB Internationaler Schützenbund



Internationales Dynamisches und Praktisches Schießen **IDPS**

Version: 1.1 (nur für die Bundesrepublik Deutschland)

Freigabe durch den Präsidenten: 01.06.2021

Sportordnung des ISB für IDPS

Int. Dynamisches und Praktisches Schießen



Seite 1 von 27

V1.1, 01.06.2023

für die Bundesrepublik Deutschland

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines:	4
1.1. Level (Schwierigkeitsgrade)	5
1.1.1. L1: Level 1 (IDPS-L1)	5
1.1.2. L2: Level 2 (IDPS-L2)	6
1.1.3. L3: Level 3 (IDPS-L3)	7
1.2. Wertungen	8
1.2.1. Trefferzählung	8
1.2.2. Wertung IDPS-L1:	8
1.2.3. Wertung IDPS-L2 und L3:	8
1.2.4. Strafpunkte	9
1.2.4.1. No-Shoots:	9
1.2.4.2. Fehlschüsse	9
1.2.4.3. Ablauffehler	9
1.2.5. Disqualifikation	10
1.3. Abläufe	11
1.3.1. Kommandos	11
1.3.2. Sichere Richtung	12
1.3.2.1. Sicherere Richtung bei Positionswechsel ab L2 Bewerben	12
1.3.3. Sicherungen	13
1.3.4. Sichere Handhabung	13
1.3.5. Abläufe Stationen IDPS-L1	14
1.3.6. Abläufe Stationen IDPS-L2 und L3	14
1.3.7. Hemmungen	15
1.3.8. Magazinwechsel	15
1.4. Funktionäre eines Schießwettbewerbes:	16
1.4.1. Schießleiter (Match Director)	16
1.4.2. Standaufsichten (Range Officer)	16
1.4.3. Rechenstelle	16
1.4.4. zusätzliches Personal	16
2. Waffen	17
3. Munition	18
4. Schussentfernung	19

5.	Schussanzahl	19
6.	Anschlag	19
7.	Scheiben / Ziele:	20
7.1.	Auflistung der Punkte pro Zielmedium bei IDPS	21
8.	Ausrüstung	23
8.1.	Bekleidung	23
8.2.	IDPS-L1	23
8.3.	Ab IDPS-L2 und höher:	23
8.3.1.	Pistolenholster	23
8.3.2.	Gewehrgurte	24
8.4.	Magazine	24
8.4.1.	Pistolenmagazine	24
8.4.2.	Gewehrmagazine	24
8.4.3.	mitgeführte Flintenmunition	24
9.	Sicherheitsbestimmungen:	24
10.	Standard- und vorgeschlagene Musterübungen für IDPS:	25

Allgemeines:

In den Schießordnungen der einzelnen Schießkategorien werden die Besonderheiten jeder Disziplin angeführt.

Für alle Tätigkeiten und Wettbewerbe ist die „Internationale Schützenordnung“ „ISchO“ des ISB heranzuziehen.

Der ISB regelt in dieser Sportordnung die Durchführung des IDPS (Internationales **D**ynamisches und **P**raktisches **S**chießen).

IDPS wurde durch den ISB entwickelt um eine abwechslungsreiche und interessante Schießsportdisziplin anbieten zu können, welche die richtige Handhabungssicherheit mit Schusswaffen aller Bauarten trainiert.

Ziel und Zweck ist das richtige Beherrschen seiner Waffe unter Zeitdruck und teilweise auch unter körperlicher Belastung.

Durch die körperliche Bewegung wird Gesundheit und Fitness gefördert, die Anforderungen, welche die Schießprogramme stellen fördern den Geist, Koordinationsfähigkeit und die Konzentrationsfähigkeit.

IDPS ist ein sportlich orientiertes Wettbewerbsschießen. Es ist jedoch so konzipiert, dass keine falschen Verhaltensmuster eingeprägt werden.

Deshalb werden für Ablauffehler und Fehlschüsse Punkte abgezogen, bzw. Strafpunkte verteilt.

Vor jedem IDPS- Wettbewerb ist eine Besprechung (Briefing) mit den Teilnehmern abzuhalten. Jeder Teilnehmer muss den genauen Ablauf des Wettbewerbes kennen, genau wissen auf welche Ziele er schießen darf und auf welche nicht.

Durch Absperrungen ist sicher zu stellen, dass keine Zuseher oder unbefugte Personen die Schießbahn oder den Gefährdungsbereich betreten können.

IDPS- Bewerbe werden in verschiedenen Stationen (Stages) abgehalten, welche hintereinander zu absolvieren sind.

In der Ausschreibung zum jeweiligen Wettbewerb sind die Mindestschussanzahl anzuführen und die höchsten Entfernungen auf welche geschossen wird.

1.1. Level (Schwierigkeitsgrade)

IDPS wird je nach Umfang und Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Wettbewerbes in 3 Levels unterteilt.

Je höher der Level, umso höher die Anforderungen an die Teilnehmer.

Alle Ergebnisse jeder Station werden zusammen gerechnet auf ein Gesamtergebnis.

Bei Level- 1- Veranstaltungen wird für jede Station eine eigene Siegerehrung abgehalten, für alle höheren Levels werden die Ergebnisse jeder Station zusammen gerechnet auf ein Gesamtergebnis.

1.1.1. L1: Level 1 (IDPS-L1)

Level 1 wird ohne Zeitfaktor mit einer vorgegebenen Höchstzeit ausgetragen.

Schützen, welche schneller schießen bekommen diese Zeit nicht angerechnet, die Auswertung erfolgt rein nach Treffer.

Beispiel: Wenn 60 Sekunden Zeit vorgegeben ist um eine gewisse Anzahl von Schüssen auf genau vorgegebene Ziele abzugeben, gibt es keinen Bonus wenn der Schütze vor Zeitablauf abgefeuert hat.

Für jeden Schuss nach Zeitablauf wird immer der beste Treffer abgezogen.

L1 wird statisch ausgetragen. Statisch heißt, dass der Schütze keine Positionsänderung vornehmen muss. Gleichzeitig sind aus der Startposition bereits alle Ziele sichtbar (wenn mehr als eines vorgegeben ist).

Die Ziele sind entweder beweglich (Pendel, Rollhase, etc.) oder es sind mehrere Ziele hintereinander zu beschießen, also ein selbstständiger Zielwechsel durchzuführen.

Alle benötigten Waffen sind vor dem Schützen auf einem Tisch abzulegen. Waffen gesichert, die Mündung zeigt Richtung Ziel, Verschluss offen, gefüllte Magazine befinden sich neben der Waffe.

IDPS-L1 Wettbewerbe haben zwischen 2 und 8 Stationen. Die Teilnehmer können sich aussuchen ob sie in allen Stationen oder nicht in allen Stationen starten.

Bei L1- Veranstaltungen wird für jede Station eine eigene Siegerehrung abgehalten.

1.1.2. L2: Level 2 (IDPS-L2)

Ab Level 2 und alle höheren Levels erfolgt eine genaue Zeitnehmung mittels Timer. Es werden Treffer und Zeit gewertet.

Ablauffehler und Fehlschüsse werden von den Gesamtpunkten abgezogen, siehe Punkt 1.2. dieser Sportordnung.

Jeder Ablauffehler wirkt sich also auf das Ergebnis aus.

L2 und höher wird dynamisch in Parcours ausgetragen, es können aber auch einige statische Stationen im Rahmen der Veranstaltung abgehalten werden.

In den Stationen können Waffenwechsel (2-Gun, 3-Gun) stattfinden. Wenn noch eine dritte Waffe, zB. eine Flinte dazu genommen wird, muss diese gemäß den Sicherheitsvorschriften gegen die zuvor verwendete Langwaffe getauscht werden können. Dies wird realisiert in dem z.B. das leergefeuerte Gewehr ohne Magazin und mit offenem Verschluss an einem Tisch (Mündung in Richtung Kugelfang) abgelegt werden kann, um anschließend die leere Flinte aufzunehmen. Die dritte Waffe darf erst nach dem aufnehmen in der Stage geladen werden (sichere Richtung beachten!).

IDPS-L2 Wettbewerbe haben zwischen 3 und 12 Stationen, ab Landesmeisterschaft und aufwärts zwischen 6 und 12 Stationen. Die Teilnehmer müssen in allen Stationen antreten.

Zur Siegerehrung werden alle Ergebnisse aller Stationen zusammengezählt, um den Sieger zu ermitteln.

In den Stationen ist ein Zielwechsel (also mit mehreren Targets) durchzuführen.

Die Teilnehmer dürfen vor ihrem Start die Stationen nicht betreten, das Briefing wird im Startbereich jeder Station abgehalten. Zuseher sind in dafür ausgewiesenen Bereichen gestattet. In diesen Bereichen können sich auch alle Teilnehmer aufhalten, welche nicht gerade selbst schießen.

1.1.3. L3: Level 3 (IDPS-L3)

IDPS-L3 Wettbewerbe haben zwischen 5 und 20 Stationen, ab Landesmeisterschaft und aufwärts zwischen 6 und 40 Stationen.

Die Teilnehmer müssen in allen Stationen antreten.

Zur Siegerehrung werden alle Ergebnisse aller Stationen zusammengezählt, um den Sieger zu ermitteln.

Für L3 gilt Sinngemäß das gleiche wie für L2, nur dass die Anforderungen an die Teilnehmer gesteigert werden.

Wertung siehe 1.2.

1.2. Wertungen

1.2.1. Trefferzählung

Gewertet wird ein Treffer auf Papierscheiben nur wenn sich zumindest mehr als die Hälfte des Geschossumfanges innerhalb der Trefferfläche befindet.

Fallscheiben gelten als getroffen sobald sie umfallen.

Zerstörbare Ziele (Tontauben, Luftballons,...) gelten als getroffen sobald sie zerstört sind.

1.2.2. Wertung IDPS-L1:

Auswertung erfolgt rein nach Treffer innerhalb des vorgegebenen Zeitraumes.
Die genauen Punkte hängen vom Zielmedium ab, siehe hierzu 7.1.

1.2.3. Wertung IDPS-L2 und L3:

- Treffer = gemäß 7.1.
- Miss = 10 Punkte Abzug
- Ablauffehler = 10 Punkte Abzug
- No Shoot = 10 Punkte Abzug

Berechnung L2 und L3, Ablauffehler und No- Shoot werden als Miss gerechnet:

Summe Treffer / [(Anzahl Miss * 10) + Zeit in sek] * 100
gerundet auf 1 Komastelle

Beispiel einer Stage mit 40 möglichen Treffern:

36 Treffer á 10 Punkte

2 Miss

1 Ablauffehler

1 No Shoot (Miss, Ablauffehler und No Shoot werden zusammengerechnet)

120 Sek. benötigte Zeit

Berechnung:

$(36 \times 10) / [(4 \times 10) + 120] * 100$

Ergebnis: 225 Punkte

1.2.4. Strafpunkte

Sammelt ein Schütze viele Strafpunkte, kann es dazu führen, dass es zu einer Null- Punkte-Wertung für die Stage führt.

1.2.4.1. No-Shoots:

Beschossene No-Shoot-Targets werden pro Schuss mit 10 Strafpunkten bestraft.

1.2.4.2. Fehlschüsse

Jeder Fehlschuss (verfehlen eines beschossenen Zieles) ergibt 10 Strafpunkte.

1.2.4.3. Ablauffehler

Werden auf ein Ziel mehr Schüsse abgegeben als die Stationsbeschreibung vorgibt, zählt es als Ablauffehler.

Es wird für jeden Schuss, der zu viel auf ein Ziel abgegeben wird, ein Treffer auf diesem Ziel gestrichen, beginnend mit dem besten Treffer, und zusätzlich 10 Strafpunkte erteilt.

Jeder Ablauffehler wird mit 10 Strafpunkten belegt:

- Nichteinhaltung der Stationsbeschreibung, pro Verstoß.
- Überschreiten der Absperrungen innerhalb des Parcours, pro Verstoß.
- Teilgefülltes Magazin (Magazin in welchem sich noch Munition befindet) fallen lassen, pro Verstoß.

1.2.5. Disqualifikation

Diese Fehler führen zur Disqualifikation:

- Jeder Sicherheitsverstoß wird mit Disqualifikation geahndet.
- Unsichere Waffenhandhabung: Mündung in unsichere Richtung oder in Richtung einer Person, hier zählt auch die eigene Person (überstreifen, „sweeping“), Finger am Abzug außerhalb einer beabsichtigten Schussabgabe, Munition in oder an der Waffe ohne den ausdrücklichen Befehl „Laden“ der Standaufsicht,...
- Unbeabsichtigte Auslösung eines Schusses.
- Abgabe eines Schusses nicht in Zielrichtung.
- Fallenlassen einer Waffe, keine Waffe darf den Boden berühren (außer die Stationsbeschreibung sieht bei einem Waffenwechsel ein ablegen der entladenen Waffe vor).
- Unsichere Handhabung einer Waffe.
- Unsportliches Verhalten (Betrug, Doping, unkameradschaftliches Verhalten,...)
- Verwendung von Munition, welche nicht Punkt 3 dieser Sportordnung entspricht.

Ein disqualifizierter Teilnehmer hat den Schießplatz sofort zu verlassen.

Bei unsportlichen Verhalten kann er auch vom gesamten Veranstaltungsgelände verwiesen werden.

Alle Punkte von bereits absolvierten Stationen der Veranstaltung werden annulliert.

Bei Disqualifikation besteht kein Anspruch auf Rückerstattung der Startgebühr.

1.3. Abläufe

1.3.1. Kommandos

„Laden“

Darf nur angewendet werden, wenn der Schütze oder die Schützen ihre Start-Position bereits betreten haben und einen Kugelfang sichtbar haben. Auf das Kommando hin wird geladen, gesichert und die Waffe in einer sicheren Art und Weise (Finger Lang, Lauf zeigt in eine sichere Richtung) abgelegt, umgehängt oder geholstert – das gibt die Stationsbeschreibung vor.

„Achtung“

Wird kurz vor dem Startsignal gegeben.

Startsignal oder „Feuer frei“

Als Startsignal wird das beepen eines Shot-Timers verstanden, bei Level 1 kann anstatt eines Timers auch das Kommando **„Feuer frei“** gegeben werden.

Endsignal

Bei Stationen mit vorgegebenem Zeitfenster (wie z.B. bei L1 Bewerben) gilt als Endsignal das zweite beepen des Shot-Timers nach dem Erreichen des Zeitlimits. Anstelle eines akustischen Signales kann auch das Kommando **„Stopp, Entladen, Sicherheit herstellen“** gegeben werden.

„Sicherheit“ oder „Entladen, Sicherheit herstellen“

Alle Schützen der Stage haben die Waffen zu entladen. Das Magazin ist abzunehmen, Verschluss offen.

1.3.2. Sichere Richtung

Als sichere Richtung ist grundsätzlich der Kugelfang definiert. Für Holstern oder Ablegen darf der Lauf nur in einer Linie vom Schützen weg (Richtung Kugelfang) gerichtet sein.

Die sichere Richtung darf je nach Gegebenheiten der Schießanlage jedoch nie 180°, also das die Waffe nach hinten zeigt, überschreiten.

Die Grenzen der sicheren Richtung müssen bei der Besprechung an die Teilnehmer bekannt gegeben werden.

1.3.2.1. Sicherere Richtung bei Positionswechsel ab L2 Bewerben

Bei Positionswechseln ist die Waffe immer gegen den Kugelfang gerichtet. Ein Absenken der Waffe ist nicht erlaubt. Der Finger ist „Lang“ und die Waffe ist gesichert.

Kurzwaffen dürfen ab dem Kommando „Laden“ geladen und gesichert im Holster geführt werden.

In Stationen mit Lang- und Kurzwaffen muss der erste Teil immer mit Langwaffe geschossen werden!

Wird in einer Station eine Kurz- und eine Langwaffe gleichzeitig geführt, darf die Langwaffe nur gesichert, ungeladen, mit offenem Verschluss und ohne Magazin umgehängt werden. Magazine in Langwaffen dürfen erst angesteckt werden, sobald die Waffe in Schießhaltung gebracht wird.

Es wird immer zuerst die Kurzwaffe geladen, gesichert und geholstert, danach darf erst die Langwaffe geladen und gesichert werden.

Ein weiteres Umhängen oder Ablegen der Langwaffe ist nur erlaubt, wenn diese wieder entladen (leergefeuert) ist, Verschluss offen, Magazin entfernt.

Wird in einer Station eine Drittwaffe (zB Flinte) verwendet, gilt für die Drittwaffe sinngemäß das gleiche als wie für die erste Langwaffe.

Es ist darauf zu achten, dass maximal eine Langwaffe zugleich geführt wird. Bei Waffenwechsel zwischen Langwaffen innerhalb einer Station ist die nicht verwendete Langwaffe gemäß den Sicherheitsbestimmungen abzulegen.

1.3.3. Sicherungen

Sofern eine Waffe eine Sicherung hat, ist diese zwingend zu benutzen.

Die Waffe wird nur zur unmittelbaren Schussabgabe entsichert.

Sobald die Mündung weg vom Ziel zeigt ist die Waffe zu sichern (Positionswechsel, Ablegen, Holstern, etc.)

Nach dem Beenden jeder Station sind alle Waffen zu entladen.

1.3.4. Sichere Handhabung

Als sichere Handhabung versteht man den Gebrauch der Waffen unter folgenden Regeln:

- Der Finger ist nur am Abzug zur Schussabgabe – ansonsten Finger „Lang“
 - Also nur unmittelbar vor und während dem Schießen
- Die Waffe wird nur entsichert zur Schussabgabe.
 - Also nur unmittelbar vor und während dem Schießen
- Die Mündung zeigt immer in eine sichere Richtung
 - Es darf nie was anderes als der Kugelfang,
 - der Bereich vom Schützen bis zum Kugelfang (direkte Linie)
 - oder Bereich vor den Füßen des Schützen bei der Haltung „Sul“ mit der Mündung gestreift werden.

Zur sicheren Handhabung zählt auch die Einhaltung der vorgegeben Schießhaltungen (vor allem bei Positionswechseln)!

Geladen wird erst auf Kommando, und auch nur wenn man in der Startposition ist. Keine Waffenmanipulationen oder Ladetätigkeiten Abseits dieser Vorgaben. Nicht Einhaltung wird mit einer Disqualifikation geahndet.

Entladen wird auf Kommando oder selbstständig wenn etwas Unvorhergesehenes passiert.

Ist das nicht möglich, wird die gesicherte Waffe mit der Mündung in eine sichere Richtung abgelegt und der Schießleiter informiert.

1.3.5. Abläufe Stationen IDPS-L1

Statische Stationen werden einzeln oder in Gruppen abgehandelt. Eine Einweisung (Briefing) hat vor dem Betreten der Station für jede Gruppe bzw für jeden Schützen statt zu finden. Nach der Einweisung betreten die Schützen die Startposition und warten auf das Kommando „Laden“. Nach dem geladen wurde, werden die Teilnehmer nochmal mit dem Kommando „Achtung“ auf das Startsignal vorbereitet.

Nach dem ersten Timer-Signal darf geschossen werden bis zum zweiten Timer-Signal.

Bei L1 können die Abläufe auch anstatt des Timers durch die Kommandos „Feuer frei“ und „Stopp, Entladen, Sicherheit herstellen“ geregelt werden.

1.3.6. Abläufe Stationen IDPS-L2 und L3

Stationen: Eine Einweisung hat vor dem Betreten der Station für jede Gruppe bzw für jeden Schützen statt zu finden. Die Stationen sind hintereinander zu absolvieren.

Werden ab L2 auch einige statische Stationen abgehalten, wird hier genauso wie bei den dynamischen Stationen die Zeit mittels Timer gerechnet.

Bei dynamischen Stationen betreten die Teilnehmer nach der Einweisung die Start-Position und warten auf das Kommando „Laden“. Nach dem geladen wurde, werden die Teilnehmer nochmal mit dem Kommando „Achtung“ auf das Startsignal vorbereitet.

Nach dem ersten Timer-Signal geht die Stage los und der Stationsablauf ist einzuhalten.

Zeitmessung stoppt automatisch nach dem letzten abgegeben Schuss.

Parcours müssen so aufbereitet sein, das die Laufrichtung immer vorgegeben ist (Lichtsignale, Pfeile, Absperrungen, etc.) und durch das Design der Stage der Teilnehmer nicht dazu verleitet wird mit der Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung (ohne Kugelfang) zu zeigen.

1.3.7. Hemmungen

Jede Waffenstörung geht zu Lasten des Schützen. Kann der Schütze die Waffenstörung selbst beheben ohne dabei die Sicherheitsvorschriften zu verletzen, kann er die Station beenden.

Die Zeitnehmung läuft während der Störungsbeseitigung weiter.

Kann der Schütze die Waffenstörung nicht innerhalb von 30 Sekunden beheben, hat er es der Standaufsicht zu melden, es wird die jeweilige Station nicht gewertet (Null Punkte für die Station in der Gesamtwertung).

Der Schütze darf in der nächsten Station mit einer Ersatzwaffe starten.

1.3.8. Magazinwechsel

Jeder Magazinwechsel darf ausschließlich mit der Mündung in eine sichere Richtung erfolgen. Teilgefüllte Magazine, also Magazine in welchen sich noch Patronen befinden, dürfen nicht zurück gelassen werden.

1.4. Funktionäre eines Schießwettbewerbes:

1.4.1. Schießleiter (Match Director)

Der Schießleiter trägt die Verantwortung über die Veranstaltung. Er organisiert die Veranstaltung, teilt die Standaufsichten ein, erteilt Anweisungen und trifft endgültige Entscheidungen.

1.4.2. Standaufsichten (Range Officer)

Unter Standaufsichten versteht man diejenigen Personen, welche alle Tätigkeiten im Zusammenhang mit dem Schießbetrieb bei Veranstaltungen durchführen.

Standaufsichten haben für einen sicheren und reibungslosen Ablauf der Veranstaltung zu sorgen.

Alle Teilnehmer und Besucher haben sich den Anordnungen der Standaufsichten bedingungslos zu fügen.

Standaufsichten sind berechtigt und verantwortlich für:

- Sicherheit überprüfen
- Stationen zu leiten (auch wenn nur assistiert wird, gelten dieselben Rechte)
- Kommandos bzw akustische Signale (Beeper) zu geben
- Wertungen durchzuführen
- Strafpunkte zu vergeben
- und Disqualifikationen auszusprechen

1.4.3. Rechenstelle

Für Auswertung, Ergebnislisten und Urkunden erstellen ist eine Rechenstelle mit entsprechendem Personal einzurichten.

1.4.4. zusätzliches Personal

Für Catering, Werbetätigkeit, Vorbereitungen zu Veranstaltungen, Aufräumarbeiten, Parkplatzeinweiser etc. können noch zusätzliche Personen eingeteilt werden.

Diese Personen haben mit dem Schießbetrieb bei Veranstaltungen nichts zu tun.

2. Waffen

Waffentyp:

IDPS kann in mehreren Waffenklassen (Abgekürzt mit einem Buchstaben mit jeweiliger Nummer, auf Englisch Divisions bezeichnet) geschossen werden.

Es kann je nach Stationsbeschreibung für jede Station eine oder mehrere Waffen (Primär- Sekundär- Tertiärwaffe) verwendet werden.

Für jeden Wettbewerb ist in der Ausschreibung genau anzuführen welche Waffenklasse erlaubt ist.

Grundsätzlich haben alle verwendeten Waffen der jeweiligen Sportordnung des ISB zu entsprechen, außer es ist in der Ausschreibung zum jeweiligen Wettbewerb ausdrücklich anders angeführt.

Die Waffentypen haben mit der Betriebsanlagengenehmigung der jeweiligen Schiessstätte im Einklang zu sein.

Auflistung der Waffenklassen nach Nummern:

- K1:** Pistole Standard Kleinkaliber
- K2:** Revolver Standard Kleinkaliber
- K3:** Halbautomat Standard Kleinkaliber
- K4:** Pistole Standard Großkaliber
- K5:** Revolver Standard Großkaliber
- K6:** Halbautomat Standard Pistolenkaliber
- K7:** Halbautomat Standard Großkaliber
- K8:** Schrotflinte Standard Doppelläufig
- K9:** Schrotflinte Standard Vorderschaftrepetierer (Pump- Action)
- K10:** Schrotflinte Standard Halbautomat mit Röhrenmagazin
- K11:** Pistole Open Großkaliber
- K12:** Pistolenkarabiner Open
- K13:** Halbautomat Open Kleinkaliber
- K14:** Halbautomat Open Pistolenkaliber
- K15:** Halbautomat Open Großkaliber
- K16:** Schrotflinte Open Halbautomat
- K17:** Pistole Classic Standard Großkaliber
- K18:** Revolver Classic Standard Großkaliber

Anmerkungen zu den Waffenklassen:

- Alle Waffen (außer Revolver) haben eine funktionierende Sicherung zu haben.
- In allen Pistolen der Standard- Klassen dürfen nur maximal 20-Schussmagazine verwendet werden.
- Alle Revolver dürfen nur über maximal 6 Schuss verfügen.
- Alle Waffen der Standard- Klassen dürfen nur über eine offene Visierung (Kimme und Korn, Diopter) verfügen. Tritiumvisiere oder Fieberglaseinsätze sind erlaubt.
- Alle Waffen der Offenen Klassen (Open) unterliegen keinen Beschränkungen bezüglich der Visierung (RedDot, Zielfernrohr), dem Gesamtgewicht oder der Gesamtgröße. Durchgeführte Tuningmaßnahmen dürfen die Funktion oder Sicherheit der Waffe nicht beeinflussen.
- Für K17 dürfen nur einreihige Magazine mit maximal 7 Patronen verwendet werden.
- Für K18 ist nur das Kaliber 45 ACP zulässig.

Gewicht: gemäß den jeweiligen Sportordnungen bzw. Waffentyp.

Lauflänge: gemäß den jeweiligen Sportordnungen bzw. Waffentyp.

Kaliber: gemäß Waffentyp

Abzug: mindestens 1 kg Abzugsgewicht für Standardklasse,
mindestens 0,5 kg Abzugsgewicht für Openklasse.

Visierung: gemäß Waffentyp

Zustand: Gültiger Beschuss muss vorhanden sein, keine technischen Gebrechen.

3. Munition

Es dürfen nur Metallpatronen mit Nitropulver und handelsüblichen Geschossen verwendet werden mit der dem Kaliber entsprechenden ballistischen Leistung, bzw Flintenlaufgeschosse (Slugs) für Flinten.

Zulässig ist Fabriksmunition oder handgeladene Patronen nach CIP-Norm, reduzierte (abgebrochene) Ladungen sind verboten.

4. Schussentfernung

Ab 1 Meter auf Papierziele, ab 10 Meter auf Stahlziele.

Maximale Schussdistanz 300 Meter.

Die maximale Entfernung ist in der Ausschreibung des jeweiligen Wettbewerbes anzuführen.

5. Schussanzahl

Abhängig vom jeweiligen Parcours.

In der Ausschreibung ist die Mindestschussanzahl zum jeweiligen Wettbewerb anzuführen, bei den Stationsbeschreibungen der jeweiligen Station ist die Mindestschussanzahl der Station anzuführen.

Dabei ist zu beachten, dass pro Station nicht mehr als 60 Schuss mit Pistolen, 30 Schuss mit Revolvern, 60 Schuss mit halbautomatischen Gewehren und 20 Schuss mit Flinten abgegeben werden.

6. Anschlag

IDPS wird im freien Stil geschossen, jeder Schütze kann die Anschlagsart und Schießhaltung frei wählen.

Der Bewerbsleiter kann in den Stationsbeschreibungen auch gewisse Anschlagsarten und Körperhaltungen laut ISChO vorgeben.

7. Scheiben / Ziele:

Bei IDPS können alle im ISB eingeführten Ziele gemäß ISchO 12.1. bis 12.18. sowie Sonderscheiben oder Nicht-Schuss-Scheiben („No-Shoots“) verwendet werden.

In der Wettbewerbs- bzw. Stationsbeschreibung sind die Ziele genau zu definieren und auch wie viele Schuss pro Ziel abzufeuern sind.

Jeder Teilnehmer muss vor dem Starten in jeder Station genau wissen was er zu tun hat.

Speziell markierte Ziele (No-Shoots) dürfen nicht beschossen werden.

Ein Treffer auf diesen Zielen zählt als Ablauffehler.

Näheres siehe Punkt 1.2.ff Wertung / Strafpunkte dieser Sportordnung.

Beispiel: No-Shoots sind eindeutig mit einem X durchgestrichen oder mit einer anderen Farbe lackiert. Es können zB. alle Fallscheiben welche zu beschießen sind weiß lackiert sein, und alle Fallscheiben welche nicht beschossen werden dürfen rot lackiert.

Zweites Beispiel: Die T10 ISB – Scheibe gemäß ISchO 12.10. wird in roter Farbe ausgedruckt oder mit einem X ganzflächig durchgestrichen.

Es ist darauf zu achten, dass innerhalb einer Station für alle No-Shoots immer die gleiche Farbe und Markierung verwendet wird.

Dabei kann sich jedoch die Farbe der Papierziele von der Farbe der Stahlziele unterscheiden.

Bei Fallscheiben gilt generell: Sie gelten als getroffen, sobald sie umgefallen sind.

Zerstörbare Ziele (Tontauben, Luftballons,...) gelten als getroffen sobald sie zerstört sind.

Bei Papierzielen werden die Punkte der Treffer gemäß Punkt 1.3. dieser Sportordnung zusammengezählt, es darf auch nur die in der Stationsbeschreibung angegebene Anzahl der Schüsse pro Papierziel abgegeben werden.

Zu viele Schüsse oder Fehlschüsse ergeben Strafpunkte.

7.1. Auflistung der Punkte pro Zielmedium bei IDPS

Ein Treffer wird für das jeweilige Ziel gemäß ISchO 12.1. bis 12.18. gewertet.

Für T1 (12.1.), T2 (12.2.), T3 (12.3.), T4 (12.4.), T5 (12.5.), T6 (12.6.), T7 (12.7.):

Jeder Treffer entspricht der Ringzahl des getroffenen Ringes.

Ein Fehlschuss, also Treffer außerhalb der Ringe ergibt 10 Strafpunkte.

Werden auf ein Ziel mehr Schüsse abgegeben als die Stationsbeschreibung vorsieht, zählt es als Ablauffehler gemäß Punkt 1.2.4. dieser Sportordnung.

Bei Fehlschüssen, welche als Ablauffehler zählen, wird der beste Treffer auf der jeweiligen Scheibe gestrichen und zusätzlich 10 Strafpunkte erteilt.

Für T8 (12.8.), T9 (12.9.), T10 (12.10.) und T12 (12.12.):

Jeder Treffer innerhalb der Trefferfläche entspricht 10 Punkte.

Ein Fehlschuss, also Treffer außerhalb der Trefferfläche ergibt 10 Strafpunkte.

Werden auf ein Ziel mehr Schüsse abgegeben als die Stationsbeschreibung vorsieht, zählt es als Ablauffehler gemäß Punkt 1.2. dieser Sportordnung.

Bei Fehlschüssen, welche als Ablauffehler zählen, wird der beste Treffer auf der jeweiligen Scheibe gestrichen und zusätzlich 10 Strafpunkte erteilt.

Für T11 (12.11.) und T13 (12.13.):

Jeder Treffer innerhalb der kleinen Trefferfläche entspricht 10 Punkte, innerhalb der großen Trefferfläche 5 Punkte.

Ein Fehlschuss, also Treffer außerhalb der Trefferfläche ergibt 10 Strafpunkte.

Werden auf ein Ziel mehr Schüsse abgegeben als die Stationsbeschreibung vorsieht, zählt es als Ablauffehler gemäß Punkt 1.2. dieser Sportordnung.

Bei Fehlschüssen, welche als Ablauffehler zählen, wird der beste Treffer auf der jeweiligen Scheibe gestrichen und zusätzlich 10 Strafpunkte erteilt.

Für T14 (12.14.):

Wird die Wurfscheibe getroffen, zählt es als 10 Punkte.

Wird die Wurfscheibe nicht getroffen, ergibt es 10 Strafpunkte.

Werden auf eine Wurfscheibe mehr Schüsse abgegeben als die Stationsbeschreibung vorsieht, zählt es als Ablauffehler gemäß Punkt 1.2. dieser Sportordnung.

Bei Fehlschüssen, welche als Ablauffehler zählen, wird ein eventueller Treffer auf der Wurfscheibe gestrichen und zusätzlich 10 Strafpunkte erteilt.

Für T15 (12.15.), T16 (12.16.), T17 (12.17.):

Eine Fallscheibe gilt als getroffen sobald sie umfällt.

Ein Treffer zählt als 10 Punkte.

Ein Fehlschuss, also wenn die Fallscheibe nicht umfällt, ergibt 10 Strafpunkte.

Werden auf ein Ziel mehr Schüsse abgegeben als die Stationsbeschreibung vorsieht, zählt es als Ablauffehler gemäß Punkt 1.2. dieser Sportordnung.

Bei Fehlschüssen, welche als Ablauffehler zählen, wird ein eventueller Treffer gestrichen und zusätzlich 10 Strafpunkte erteilt.

Für T18 (12.18.):

Ein Gong gilt als getroffen sobald das charakteristische Geräusch ertönt.

Ein Treffer zählt als 10 Punkte.

Ein Fehlschuss, also wenn der Gong nicht getroffen wird, ergibt 10 Strafpunkte.

Werden auf einen Gong mehr Schüsse abgegeben als die Stationsbeschreibung vorsieht, zählt es als Ablauffehler gemäß Punkt 1.2. dieser Sportordnung.

Bei Fehlschüssen, welche als Ablauffehler zählen, wird ein eventueller Treffer gestrichen und zusätzlich 10 Strafpunkte erteilt.

8. Ausrüstung

Gemäß ISchO 3.2.10. haben alle Schützen und alle am Schießstand anwesenden Personen grundsätzlich einen entsprechenden Gehörschutz und eine Schießbrille zu tragen.

8.1. Bekleidung

Es ist für diese Schießsportkategorie nur normale Straßenkleidung vorgesehen. Angehörige von Behörden wie Polizei/Militär/Justizwache dürfen sofern es vom Dienstgeber erlaubt ist gemäß ISchO 6.6.3. ihre Uniform tragen.

8.2. IDPS-L1

Für **Level 1** Wettbewerbe sind keine Holster oder Gewehrgurte notwendig, hier können die Waffen und Magazine auf einer dafür vorgesehenen Ablage (Tisch) vor dem Schützen abgelegt werden.

8.3. Ab IDPS-L2 und höher:

8.3.1. Pistolenholster

Erlaubt sind Holster für Pistolen oder Revolver, welche zum ständigen Führen an der Hüfte oder dem Oberschenkel, bzw. für den Exekutiv- oder Militärdienst geeignet sind. Der Holster muss so beschaffen sein, dass ein stundenlanges Führen ohne Behinderung bei der Alltagstätigkeit, beim Sitzen, beim Autofahren usw. möglich ist.

Sportschnellziehholster sind ausdrücklich verboten!

Holster müssen die gesamte Abzugsgruppe verdecken, genauso die Auswurföffnung bei Pistolen und die Trommel und den Hahn bei Revolvern. Der Holster muss sicherstellen, dass die Waffe auf keinen Fall verloren gehen kann.

8.3.2. Gewehrgurte

Gewehre müssen ab Level 2 mit einem Gewehrgurt versehen sein, welcher ein ganztägiges Tragen der Waffe ermöglicht.

8.4. Magazine

8.4.1. Pistolenmagazine

Mitgeführt werden mindestens 2 Reservemagazine in Magazintaschen an der anderen Hüfte.

Andere Trageweisen sind ebenso unzulässig wie rein sportive Magazinhalter, die zum ständigen oder dienstlichen Führen der Reservemagazine untauglich sind.

8.4.2. Gewehr magazine

Ersatzmagazine für Halbautomaten werden in Taschen, der Kleidung, in eigenen Holstern am Gürtel oder umgehängten Magazintaschen (sogenannte Chesttrigs, keine Plattenträger!) mitgeführt.

8.4.3. mitgeführte Flintenmunition

Für Schrotflinten gilt Sinngemäß das gleiche wie für halbautomatische Gewehre.

Bei Flinten mit abnehmbarem Magazin werden diese in mitgeführten Magazintaschen geführt. Bei Schrotflinten ohne abnehmbarem Magazin werden die Patronen einzeln in Schlaufen am Gürtel, der Kleidung oder in montierten Taschen mitgeführt.

9. Sicherheitsbestimmungen:

Gemäß ISchO 3.2. bis 3.2.10.

Zusätzlich ist noch 1.2. (Wertung) und 1.3. (Abläufe) dieser Sportordnung zu beachten.

10. Standard- und vorgeschlagene Musterübungen für IDPS:

Für Level 1 sind hier eine paar Musterübungen (Disziplinen) angeführt.
Es können alle Schießscheiben und Ziele gemäß ISChO 12.1. bis 12.18. verwendet werden.

IDPS-D1:

Pistole Handwechsel, Ziel T4 ISB – Dreifachscheibe, Entfernung gemäß Stationsbeschreibung, Zeit 60 Sekunden.

Ausgangsposition: Waffe gesichert, Verschluss offen, am Tisch vor dem Schützen abgelegt, Mündung Richtung Ziel, gefülltes Magazin am Tisch neben der Waffe abgelegt.

Nach dem Kommando „Laden und Feuer frei“ bzw einem akustischen Signal kann der Schütze die Waffe laden und mit dem Schießen beginnen.

Schießhaltung stehend frei, 5 Schuss beidhändig auf Kreis 1, 5 Schuss einhändig mit der linken Hand auf Kreis 2, 5 Schuss einhändig mit der rechten Hand auf Kreis 3.

IDPS-D2:

Pistole Positionswechsel, Ziel T4 ISB – Dreifachscheibe, Entfernung gemäß Stationsbeschreibung, Zeit 60 Sekunden.

Ausgangsposition: Waffe gesichert, Verschluss offen, am Tisch vor dem Schützen abgelegt, Mündung Richtung Ziel, gefülltes Magazin am Tisch neben der Waffe abgelegt.

Nach dem Kommando „Laden und Feuer frei“ bzw einem akustischen Signal kann der Schütze die Waffe laden und mit dem Schießen beginnen.

Jeweils beidhändig 5 Schuss stehend frei auf Kreis 1, dann 5 Schuss sitzend frei auf Kreis 2, danach mit dem Handgelenk aufgelegt sitzend 5 Schuss auf Kreis 3.

IDPS-D3:

Gewehr Positionswechsel, Ziel T4 ISB – Dreifachscheibe, Entfernung gemäß Stationsbeschreibung, Zeit 60 Sekunden.

Ausgangsposition: Waffe gesichert, Verschluss offen, am Tisch vor dem Schützen abgelegt, Mündung Richtung Ziel, gefülltes Magazin am Tisch neben der Waffe abgelegt.

Nach dem Kommando „Laden und Feuer frei“ bzw einem akustischen Signal kann der Schütze die Waffe laden und mit dem Schießen beginnen.

Mit dem Gewehr jeweils 5 Schuss stehend frei auf Kreis 1, dann 5 Schuss sitzend frei auf Kreis 2, danach sitzend aufgelegt 5 Schuss auf Kreis 3.

IDPS-D4:

Pistolenkarabiner Positionswechsel, Ziel T4 ISB – Dreifachscheibe, Entfernung gemäß Stationsbeschreibung, Zeit 60 Sekunden.

Ausgangsposition: Waffe gesichert, Verschluss offen, am Tisch vor dem Schützen abgelegt, Mündung Richtung Ziel, gefülltes Magazin am Tisch neben der Waffe abgelegt.

Nach dem Kommando „Laden und Feuer frei“ bzw einem akustischen Signal kann der Schütze die Waffe laden und mit dem Schießen beginnen.

Mit dem Pistolenkarabiner jeweils 5 Schuss stehend frei auf Kreis 1, dann 5 Schuss sitzend frei auf Kreis 2, danach sitzend aufgelegt 5 Schuss auf Kreis 3.

IDPS-D5:

Waffenwechsel Gewehr- Pistole (2-Gun), Ziel T4 ISB – Dreifachscheibe, Entfernung gemäß Stationsbeschreibung, Zeit 60 Sekunden.

Ausgangsposition: beide Waffen gesichert, Verschluss offen, am Tisch vor dem Schützen abgelegt, Mündungen Richtung Ziel, gefüllte Magazine am Tisch neben der Waffe abgelegt.

Nach dem Kommando „Laden und Feuer frei“ bzw einem akustischen Signal kann der Schütze die erste Waffe laden und mit dem Schießen beginnen.

Ist die erste Waffe abgefeuert, muss der Verschluss in hinterer Position bleiben, Magazin ist abzunehmen, die Waffe am Tisch ablegen mit Mündung Richtung Ziel, die Sekundärwaffe darf aufgenommen und geladen werden, weiterfeuern.

Schießhaltung stehend frei. Mit der Primärwaffe (Gewehr) 5 Schuss auf Kreis 1, danach mit der Sekundärwaffe (Pistole) 5 Schuss auf Kreis 2 und 5 Schuss auf Kreis 3.

IDPS-D6:

Triple- Durchgang Pistole- Gewehr- Flinte (3-Gun): Schießhaltung stehend frei, Ziel T4 ISB – Dreifachscheibe, Entfernung gemäß Stationsbeschreibung, Zeit 90 Sekunden.

Ausgangsposition: alle 3 Waffen gesichert, Verschluss offen, am Tisch vor dem Schützen abgelegt, Mündungen Richtung Ziel, gefüllte Magazine am Tisch neben der Waffe abgelegt, Schrotpatronen einzeln neben der Schrotflinte abgelegt.

Nach dem Kommando „Laden und Feuer frei“ bzw einem akustischen Signal kann der Schütze die erste Waffe laden und mit dem Schießen beginnen.

Ist die erste Waffe abgefeuert, muss der Verschluss in hinterer Position bleiben, Magazin ist abzunehmen, die Waffe am Tisch ablegen mit Mündung Richtung Ziel, die Sekundärwaffe darf aufgenommen und geladen werden, weiterfeuern. Gilt sinngemäß auch für die dritte Waffe.

Schießhaltung stehend frei. Zuerst mit der Pistole 5 Schuss auf Kreis 1, danach mit dem Halbautomat 5 Schuss auf Kreis 2, danach mit der Schrotflinte 5 Schuss (nur Slugs / Flintenlaufgeschoss) auf Kreis 3. Freie Wahl welche Schrotflinte verwendet wird. Die Schrotpatronen sind direkt vor der Schussabgabe in die Flinte zu laden.