

## Teil 4 – Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

<b>4.1</b> Anschlag	<b>S. 1</b>	<b>4.7</b> Störungen	<b>S. 6</b>
<b>4.2</b> Schießstände	<b>S. 2</b>	<b>4.8</b> Waffendefekte	<b>S. 6</b>
<b>4.3</b> Wettkampfprogramme	<b>S. 2</b>	<b>4.9</b> Defekte Visiere	<b>S. 7</b>
<b>4.4</b> Wettkampfablauf	<b>S. 3</b>	<b>4.10</b> Regeln für das Medaillenmatch – Laufende Scheibe	<b>S. 10</b>
<b>4.5</b> Wettkampfschüsse	<b>S. 4</b>		
<b>4.6</b> Wertung	<b>S. 5</b>	Stichwortverzeichnis	<b>S. 13</b>

### 4 Allgemeine Regeln für das Schießen auf Laufende Scheiben

#### 4.1 Anschlag

##### 4.1.1 Schießstellung

Es wird stehend und ohne Unterstützung geschossen. Das Gewehr ist gegen den Körper zu halten und darf nur von den beiden Händen unterstützt werden.

Der linke Arm (bei Linksschützen der rechte Arm) darf dabei nicht an Hüfte oder Brust anliegen.

Der Schütze muss eine Stellung einnehmen, die klar erkennen lässt, dass ihm weder die Bank noch der Tisch noch die Wand irgendeine Unterstützung bieten. Die Feuerlinie darf mit dem Fuß nicht berührt werden.

##### 4.1.2 Fertighaltung

Bis zu dem Augenblick, in dem ein Teil der Scheibe in der Schneise sichtbar wird, muss der Schütze in der Fertighaltung bereit stehen.

Dabei muss er das Gewehr mit beiden Händen so halten, dass die untere Spitze der Kappe in gleicher Höhe oder unterhalb der Markierung auf der Schießjacke ist.

Während sich der Schütze in der Fertighaltung befindet, muss die angebrachte Markierung für die Jury oder die Standaufsicht sichtbar sein.

Der Markierungsstreifen ist 25–30 cm lang und mindestens 2–3 cm (international: 3 cm) breit. Er muss auf der äußeren Schießkleidung fest angebracht sein. Die Oberkante des Markierungsstreifens muss mit der unteren Spitze des Ellbogengelenks übereinstimmen.

Zur Prüfung des Markierungsstreifens muss der Abzugsarm am Körper anliegen und bei nicht angehobenen Schultern ganz abgelenkt sein. Siehe Abbildung Tabelle.

# 4 Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

Teil 4; Seite 2

## 4.2 Schießstände

### 4.2.1 Scheibenstand

Der Scheibenstand ist so beschaffen, dass die Scheibe horizontal in beiden Richtungen mit gleichbleibender Geschwindigkeit über eine offene Entfernung (Schneise) von 10 m beim 50-m-Programm, bzw. von 2 m beim 10-m-Programm bewegt wird.

### 4.2.2 Zeitmessung

Die Zeitmessung des Laufes beginnt, wenn die vordere Kante der Scheibe erscheint und endet, wenn diese die gegenüberliegende Wand erreicht.

### 4.2.3 Schützenstand

Der Schützenstand liegt im rechten Winkel zur Schneise auf derselben Höhe. Der Schützenstand darf beim 50-m-Stand nicht mehr als 2 m, beim 10-m-Stand nicht mehr als 0,4 m seitlich vom rechten Winkel zur Schneisenmitte abweichen.

### 4.2.4 Standeinteilung

Die allgemeine Standeinteilung geschieht durch Auslosen.

Jeder Schütze muss den gesamten Wettkampf auf dem zugewiesenen Schießstand schießen. Eine Veränderung der Standzuweisung darf immer nur dann erfolgen, wenn die Schießleitung/Jury entschieden hat, dass es in den Schießständen unterschiedliche Bedingungen gibt (etwa Lichtverhältnisse) oder der Schießstand defekt ist.

#### 4.2.4.1 Durchführung des Wettkampfes an zwei Schießtagen

Die Starteinteilung für den zweiten Schießtag erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Ergebnisse des ersten Schießtages, wobei der zugewiesene Stand des Langsamlaufes erhalten bleibt. Der Schütze mit dem niedrigsten Ergebnis des ersten Wettkampftages beginnt, der Schütze mit dem höchsten Ergebnis startet als Letzter.

#### 4.2.4.2 Durchführung des Wettkampfes an einem Schießtag

Die Starteinteilung für den zweiten Durchgang bleibt dieselbe wie für den ersten.

## 4.3 Wettkampfprogramme

### 4.3.1 Laufende Scheibe 10 m und 50 m

Die erste Hälfte der Wettkampfschüsse ist im Langsamlauf (fünf Sekunden) mit einer Plustoleranz von 0,2 Sekunden zu schießen.

Die zweite Hälfte der Wettkampfschüsse ist im Schnelllauf (2,5 Sekunden) mit einer Plustoleranz von 0,1 Sekunden zu schießen.

Der Langsamlauf muss von allen Wettkampfteilnehmern geschossen sein, bevor der Schnelllauf beginnt.

Bei größerer Teilnehmerzahl sind Vor- und Nachmittag oder zwei Tage für den Wettkampf vorzusehen.

#### **4.3.1.1 Probeschüsse**

Jeweils vor dem Langsamlauf und vor dem Schnelllauf können je vier Probeschüsse (zwei links, zwei rechts) abgegeben werden.

#### **4.3.2 Laufende Scheibe gemischte Läufe – Mix**

Ein Wettbewerb besteht aus einem Wettkampfprogramm mit zwei Durchgängen von jeweils 20 gemischten Läufen.

##### **4.3.2.1 Probeschüsse**

Zwei Probepserien von je zwei Probeschüssen, wobei von jeder Seite je ein Langsam- und je ein Schnelllauf erfolgen muss.

##### **4.3.2.2 Scheibeneinteilung**

Jeder Gemischtlauf-Wettbewerb muss aus zehn Langsam- und zehn Schnellläufen von jeder Seite bestehen.

##### **4.3.2.3 Scheibenfolge**

Der Schütze muss eine gleiche Anzahl von Läufen in der gleichen Geschwindigkeit von jeder Seite schießen.

Die Läufe müssen so gemischt sein, dass es für den Schützen nicht möglich ist zu erkennen, ob der nächste Lauf langsam oder schnell ist.

Es dürfen nicht mehr als fünf Läufe (kombiniert rechts oder links) in der gleichen Geschwindigkeit aufeinanderfolgen.

#### **4.3.3 Laufende Scheibe 10 m – Nachwuchswettbewerb**

Vor der Wettkampfsrie können vier Probeschüsse (zwei von links, zwei von rechts) abgegeben werden.

### **4.4 Wettkampfablauf**

#### **4.4.1 Meldung am Schützenstand**

Der Schütze hat sich entsprechend dem Startplan (Aushang) auf seinem Schützenstand zu melden.

#### **4.4.2 Trockenschießen**

Vor Beginn des Wettkampfes muss dem ersten Schützen Gelegenheit gegeben werden, eine volle Serie von Trockenschüssen abzugeben.

Der nachfolgende Schütze darf während des Wettkampfes des vorherigen Schützen an einem besonders ausgewiesenen Stand trocken schießen.

#### **4.4.3 Vorbereitungszeit**

Nachdem der Schütze zum Schützenstand gerufen wurde, ist ihm bis zur seiner ersten Fertigmeldung eine Vorbereitungszeit von zwei Minuten zu geben.

# 4 Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

Teil 4; Seite 4

## 4.4.3.1 Probeschüsse

Jeder Wettkampf(teil) beginnt mit vier Probeschüssen.

Probeschüsse auf den 50-m-Scheiben (nur bei Papierscheiben) müssen mit schwarzem Schusslochpflaster abgeklebt werden.

Für nicht geschossene Probeschüsse sind außerhalb der Wertungsringe schwarze Schusslochpflaster aufzukleben.

## 4.4.3.2 Visierkorrektur

Der Schütze kann die Scheibe nach dem zweiten Probelauf für kurze Zeit (max. 60 Sekunden) stoppen lassen, um sein Visier neu einzustellen. Die Scheibe wird dann nach erneutem **FERTIG** in Lauf gesetzt.

## 4.5 Wettkampfschüsse

Bei den 50-m-Scheiben sind die Schusslöcher mit transparenten Schusslochpflastern (nur bei Papierscheiben) abzukleben. Der letzte Schuss einer Serie bleibt frei.

Der erste Durchlauf beginnt immer mit einem Lauf von rechts nach links.

Bei jedem Lauf darf nur ein Schuss abgegeben werden.

### 4.5.1 Wettkampfdurchführung

#### 4.5.1.1 Abruf der Scheibe

Wenn der Schütze zum Schießen bereit ist, ruft er **FERTIG**, worauf die Scheibe sofort kommt.

Sollte die Scheibe in Bewegung gesetzt werden, bevor der Schütze **FERTIG** gerufen hat, oder später als vier Sekunden nach der Fertigmeldung erscheinen, so kann sich der Schütze der Schussabgabe enthalten und der Start wird wiederholt.

Sollte der Schütze jedoch die Scheibe annehmen und den Schuss abgeben, so wird dieser Schuss gezählt.

Probeschüsse und der 1. Wettkampfschuss müssen abgerufen werden, weitere Wettkampfschüsse werden gestartet, wenn der Schütze in Fertighaltung geht.

#### 4.5.1.2 Anzeigen der Schüsse

Nach jedem Lauf müssen der Wert und die Lage des Schusses mindestens vier Sekunden lang angezeigt werden.

Der Zeitabstand vom Ende eines Durchlaufs bis zum Beginn des nächsten Durchlaufes beträgt max. 18 Sekunden.

Die Zeitnahme beginnt mit dem Verschwinden der Scheibe am Ende eines jeden Laufs. Sie endet, wenn die Scheibe den nächsten Lauf beginnt.

### 4.5.1.3 Zeitverzögerung

Stellt die Standaufsicht fest, dass der Schütze vor der **FERTIG-Meldung** oder vor Einnahme der **FERTIG-Stellung** eine unnötige Verzögerung verursacht, so ist wie folgt zu verfahren:

Beim ersten derartigen Vorfall wird dem Schützen für die Verzögerung des Wettkampfes eine Warnung (Gelbe Karte) erteilt.

Für den zweiten Fall werden zwei Ringe abgezogen (Grüne Karte).

Jeder weitere Verstoß kann zur Disqualifikation führen.

## 4.6 Wertung

Anomale Schusslöcher – Ovale Schusslöcher und Querschläger sind als Fehler zu werten.

Keine Schussabgabe – Wenn der Schütze während eines Laufs seinen Schuss nicht abgibt, wird ein Fehler gewertet.

Schüsse ohne Wettkampfscheibe – Jeder vor dem Erscheinen der Wettkampfscheibe abgegebene Schuss muss als Fehler (0) gewertet werden. Die Scheibe wird ohne einen Wiederholungsschuss gestartet und der Fehler wird auf der Scheibe und im Protokoll vermerkt.

### 4.6.1 Ergebnisgleichheit bei Wettbewerben ohne Medaillenmatch

Ergebnisgleichheit im Einzelwettbewerb 50 m und 10 m Platz 1–3

Bei Ergebnisgleichheit für die ersten drei Plätze erfolgt ein Stechen, bestehend aus zwei Probeschüssen – ein Linkslauf, ein Rechtslauf – und zwei Wettkampfschüssen (einer links – einer rechts) in je 2,5 Sekunden unmittelbar nach dem Ende des Wettkampfes. Vorbereitungszeit zum Stechen 1 Minute.

Im Schülerwettbewerb erfolgt das Stechen im Langsamlauf.

Das Stechen wird so lange mit je einer Stechserie fortgesetzt, bis ein unterschiedliches Ergebnis für die Plätze 1–3 erzielt wird.

Die Teilnehmer am Stechen werden nach ihrem Stechergebnis gereiht.

#### 4.6.1.1 Ergebnisgleichheiten

10 m auf schlechteren Plätzen werden nach Regel 0.12.1 entschieden.

Ergebnisgleichheiten 50 m auf schlechteren Plätzen werden entschieden

1. durch das höchste Ergebnis des Schnelllaufs bzw. des zweiten Durchgangs des Mixprogramms;
2. durch Vergleich der niedrigsten Schusswerte der ringgleichen Schützen im gesamten Wettkampf. Der Schütze mit dem (den) niedrigsten Schusswert(en) gilt als Verlierer;
3. durch die höchste Anzahl von Innenzehnern während des gesamten Wettkampfes.
4. Wenn trotzdem Ergebnisgleichheit bestehen bleibt, muss den Schützen der gleiche Rang zugeteilt werden.

Bei Ergebnisgleichheit von Mannschaften ist die Regel 0.12.2 anzuwenden.

# 4 Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

Teil 4; Seite 6

## 4.7 Störungen

Wenn die Scheibe von der falschen Seite oder auf dem Kopf stehend gestartet wird, muss der Durchlauf annulliert und wiederholt werden – auch dann, wenn der Schütze den Schuss abgegeben hat.

Bei Ereignissen, die den Wettkampf stören oder Schützen gefährden, können der Schießleiter oder die Standaufsicht den Wettbewerb abbrechen. Sollte ein Schütze im Augenblick der Bekanntgabe des Abbrechens seinen Schuss abgeben, ist er berechtigt, vor Anzeigen des Schusses den Durchlauf streichen zu lassen. Der Schuss darf nach erneuter Feuerfreigabe wiederholt werden.

Sollten der Schießleiter oder die Aufsicht versäumen, das Schießen nach den vorstehenden Regeln zu stoppen, so kann der Schütze durch Heben eines Armes und mit dem Ruf **STOP** eine Unterbrechung verlangen, vorausgesetzt, dass er den Anlass zur Unterbrechung nicht selbst herbeigeführt hat. Die Scheibe muss dann angehalten werden. Erkennt der Schießleiter die Unterbrechung an, so wird die Scheibe nach Beseitigung des Mangels wieder in Lauf gesetzt.

Bei Nichtanerkennung der Unterbrechung werden dem Schützen vom Wert des darauffolgenden Schusses zwei Ringe abgezogen.

Wenn eine Serie für mehr als fünf Minuten unterbrochen wird, kann der Schütze um zwei zusätzliche Probeschüsse (vier Probeschüsse beim Wettbewerb der gemischten Läufe) ersuchen. In solch einem Fall hat die Standaufsicht deutlich **PROBESCHÜSSE** anzukündigen. Die Starter müssen unterrichtet werden. Diese Probeschüsse müssen von der gleichen Seite beginnen, von welcher die Serie nach der Unterbrechung fortgesetzt werden soll. Wenn keine Probeschüsse gefordert werden, wird die Serie wieder dort aufgenommen, wo sie unterbrochen worden ist.

Bei Störungen, die der Schütze selbst zu vertreten hat, ist keine Wiederholung möglich.

## 4.8 Waffendefekte

Ein Waffendefekt wird anerkannt, wenn

1. der Schütze die Waffe der Standaufsicht übergeben hat, ohne den Mechanismus oder die Sicherung zu berühren, das Geschoss den Lauf nicht verlassen hat, das Gewehr entschert und der Abzug betätigt worden ist;
2. während der Serie das Gewehr defekt wird oder ein Munitionsversager vorliegt.
3. Die Wiederholung eines Schusses bei Anerkennung eines Defekts ist innerhalb einer Serie einmal erlaubt.

### 4.8.1 Zusätzliche Probeschüsse

Sollte die Waffe nicht sofort in Ordnung gebracht werden können, so hat der Schütze das Recht auf Fortsetzung mit einem anderen Gewehr sowie Anspruch auf zwei Probeschüsse (im Mixprogramm zwei Probeserien nach Regel 4.3.1.1), sofern die Unterbrechung länger als fünf Minuten gedauert hat.

## **4.9 Defekte Visiere**

### **4.9.1 Austausch eines defekten Visiers während der Probeserie**

Wenn ein Schütze während seiner Probeschüsse oder zwischen Langsam- und Schnelllauf feststellt, dass ein fehlerhaftes Visier nicht durch Justieren korrigiert werden kann, so kann die Schießleitung/Jury damit einverstanden sein, dass das Visier ausgetauscht wird, wenn ein zweites Visier, das von der Ausrüstungskontrolle zugelassen ist, zur Verfügung steht. Nach dem Austausch müssen dem Schützen Probeschüsse nach Regel 4.7 zugestanden werden.

### **4.9.2 Überprüfung des Visiers**

Dem Schützen stehen keine Wiederholungen oder zusätzliche Probeschüsse zu, wenn die Überprüfung durch den Schießleiter oder dessen Beauftragten ergibt, dass die Visierhalterung nicht ordentlich befestigt war.

### **4.9.3 Gelockertes Visier während der Wettkampfserie**

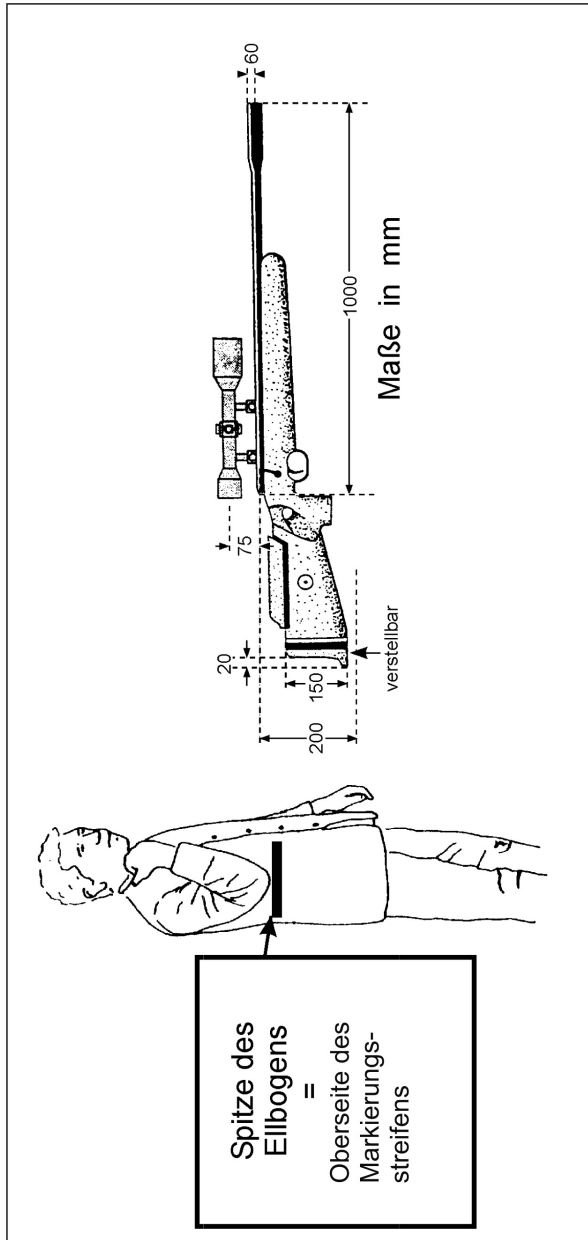
Wenn das Visier sich während einer Wettkampfserie lockert, weil es nicht ordentlich befestigt war, müssen alle Schüsse gewertet werden.

# 4 Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

Teil 4; Seite 8

Regelnummer Wettbewerb	Max. Gewicht Abzugswiderstand	Schäftung Systemlänge	Visiere	Laufbeschwerung Munition	Schusszahl	Sonstiges
<b>4.10 Laufende Scheibe 10 m</b>	5500 g inklusive Zielfernrohr frei, kein Stecher	Schaftkappe: Tiefe: max. 20 mm Länge: max. 150 mm Die Länge des Systems darf einschließlich jeglicher Verlängerung 1000 mm nicht überschreiten.	beliebig	radial max. 60 mm 4,5 mm (.177)	LM und DM 30 Langsam-/ 30 Schnelllauf Sonst 20 Langsam-/ 20 Schnelllauf	Gewehrwechsel sowie Veränderungen an der Waffe und Zielfernrohr zwischen Langsam- und Schnelllauf sind nicht gestattet.
<b>4.11 Laufende Scheibe 10 m Schülerwettbewerb</b>				20 Langsamlauf/ 20 Langsamlauf		
<b>4.15 10 m Mix</b>				40 Mix		
<b>4.20 Laufende Scheibe 50 m</b>	5500 g inklusive Zielfernrohr		beliebig	radial max. 60 mm 5,6 mm (.22 lfb)	30 Langsamlauf 30 Schnelllauf	
<b>4.25 50 m Mix</b>	500 g, kein Stecher				40 Mix	





# 4 Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

Teil 4; Seite 10

## 4.10 Regeln für das Medaillenmatch – Laufende Scheibe

### 4.10.1 Medaillenmatch „Laufende Scheibe 10 m“

#### Regeln für das Medaillenmatch „10 m Laufende Scheibe“

In allen ausgetragenen 10 m Wettkampfklassen, ohne Schülerklasse und Jugendklasse, werden Medaillenmatches ausgetragen.

Das ausgeschriebene Programm – Langsamlauf/Schnelllauf – muss als Vorkampf gemäß SpO vor dem Medaillenmatch geschossen werden. Die Mannschaftswertung erfolgt gemäß dem Vorkampfergebnis.

Das Medaillenmatch wird im Schnelllauf 2,5 Sekunden geschossen (Probe und Wertung).

#### 4.10.1.1 Anzahl der Teilnehmer

Vier Schützen

#### 4.10.1.2 Ergebnisgleichheit im Vorkampf zum Einzug in das Medaillenmatch

Bei Ergebnisgleichheit im Vorkampf wird die Platzierung nach der Regel 0.12 entschieden.

Sollten mehr als vier Schützen für den Einzug in das Medaillenmatch wegen Ergebnisgleichheit infrage kommen, so wird um die Teilnahme (den vierten Platz) gemäß Regel 4.6.1 gestochen.

#### 4.10.1.3 Meldung der Teilnehmer

Die Teilnehmer müssen sich spätestens zehn Minuten vor Beginn des Medaillenmatches in dem für die Vorbereitung vorgesehenen Bereich einfinden und sich mit der für den Wettbewerb benötigten Ausrüstung bei der Schießleitung melden.

#### 4.10.1.4 Vorstellung und Vorbereitungszeit

Die Teilnehmer müssen ihre komplette Schießbekleidung tragen und die für das Match benötigte Schießausrüstung mit sich führen.

Die Schützen werden alle gemeinsam vorgestellt und stehen dabei mit Blickrichtung zu den Zuschauern.

Sie nehmen dann auf Kommando gemeinsam ihre Stände ein.

Die Vorbereitungszeit von einer Minute beginnt mit dem Kommando **Vorbereitung Start**.

Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie mit ihren Waffen hantieren, trocken schießen sowie Halte- und Zielübungen ausführen.

#### 4.10.1.5 Startzeit

Die Startzeit in jedem Match beginnt mit dem Kommando **Laden für den ersten Wettkampfschuss** und wird durch Aushang zu Beginn des Schnelllaufs bekannt gemacht.

Jede **Verschiebung** der Startzeit muss öffentlich bekannt gegeben und am Wettkampfstand ausgehängt werden.

Jeder Teilnehmer, der zur Vorstellung nicht anwesend ist, erhält automatisch den letzten Platz der Matchresultate und darf am Match nicht teilnehmen.

#### 4.10.1.6 Startpositionen

1. Durchgang	Platzierung	2	3
2. Durchgang	Platzierung	1	4

Die Sieger des jeweiligen Durchgangs schießen um Gold und Silber, die Verlierer um Bronze.

#### 4.10.1.7 Probeschüsse

Zwei Probeschüsse: ein Schuss links, ein Schuss rechts

Der erste Probeschuss erfolgt nach dem Kommando: Laden zum ersten Probeschuss **Achtung – 3 – 2 – 1 Start**. Der zweite Probeschuss wird vom Teilnehmer selbst abgerufen.

#### 4.10.1.8 Wettkampfschüsse

Die Wettkampfschüsse beginnen immer mit einem Lauf von rechts nach links. **Die Schützen schießen alle Wettkampfschüsse auf Kommando**

Laden zum ersten/nächsten Wettkampfschuss **Achtung – 3 – 2 – 1 Start**

Pro Kommando darf nur ein Schuss abgegeben werden.

#### 4.10.1.9 Wertung im Match

- Jeweils der höhere Schusswert (1/10-Wertung) pro Paarung ergibt für den Sieger einen Punkt. Bei Ringgleichheit erhält kein Schütze einen Punkt.
- Nach jedem Lauf wird der/werden die Punktgewinner angesagt (Stand/Punkt).
- Der Ablauf wird so lange wiederholt, bis einer der Teilnehmer mindestens sechs Punkte erreicht hat. Ferner muss ein Unterschied von 2 Punkten vorhanden sein.
- Jeder vor dem Kommando **Start** oder nach dem Kommando **Stop** abgegebene Schuss wird als Fehler (null) gewertet.
- Zielübungen zwischen dem Kommando **Stop** und dem folgenden Kommando **Laden** sind erlaubt; Trockenschießen ist verboten.
- Die Schützen müssen nach dem letzten Schuss auf ihren Plätzen bleiben, bis die letzten Schüsse gewertet sind und die Ergebnisse bekannt gegeben wurden.
- In der offiziellen Ergebnisliste müssen beide Ergebnisse, Vorkampf und Medaillenmatch, ausgedruckt sein.

#### 4.10.1.10 Defekte im Endkampf

Im Fall eines zulässigen Defekts darf der Schütze den nicht abgegebenen Schuss wiederholen. Ggf. kann er das Gewehr austauschen oder reparieren (max. 3 min).

#### Scheibendefekte

Tritt ein **Defekt einer Einzelscheibe** auf, wird der Schütze auf eine Reservescheibe verlegt. Ist eine solche nicht verfügbar, entscheidet die Jury über die Schussfolge. Vor dem Schießen der restlichen Wettkampfschüsse sind zwei Probeschüsse L/R gestattet.

# 4 Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

Teil 4; Seite 12

Tritt ein **Defekt aller Scheiben** auf, wird wie folgt verfahren:

- Die fertigen Schüsse werden als Teilergebnis gewertet.
- Wenn der Defekt behoben ist und das Match innerhalb einer Stunde fortgesetzt werden kann, werden die ausstehenden Schüsse nachgeholt.
- Vor dem Schießen der restlichen Wettkampfschüsse sind zwei Probeschüsse L/R gestattet.
- Kann der Defekt nicht behoben werden, sodass eine Fortsetzung des Matches in der oben genannten Zeit nicht möglich ist, wird das registrierte Teilergebnis als Endergebnis des Wettkampfes gewertet und die Wertung erfolgt auf dieser Grundlage.
- Fälle, die in den Regeln für das Medaillenmatch nicht geregelt sind, werden nach den jeweiligen Regeln für die laufende Scheibe entschieden.

<b>Stichwortverzeichnis</b>	Gruppe	Seite
Abruf der Scheibe	4.5.1.1	4
Allgemeine Regeln für das Schießen auf Laufende Scheiben	4	1
Anschlag	4.1	1
Anzahl der Teilnehmer	4.10.1.1	10
Anzeigen der Schüsse	4.5.1.2	4
Austausch eines defekten Visiers während der Probeserie	4.9.1	7
Defekte im Endkampf	4.10.1.10	11
Defekte Visiere	4.9	7
Durchführung des Wettkampfes an einem Schießtag	4.2.4.2	2
Durchführung des Wettkampfes an zwei Schießtagen	4.2.4.1	2
Ergebnisgleichheit bei Wettbewerben ohne Medaillenmatch	4.6.1	5
Ergebnisgleichheit im Vorkampf zum Einzug in das Medaillenmatch	4.10.1.2	10
Ergebnisgleichheiten	4.6.1.1	5
Fertighaltung	4.1.2	1
Gelockertes Visier während der Wettkampfserie	4.9.3	7
Laufende Scheibe 10 m – Nachwuchswettbewerb	4.3.3	3
Laufende Scheibe 10 m und 50 m	4.3.1	2
Laufende Scheibe gemischte Läufe – Mix	4.3.2	3
Medaillenmatch „Laufende Scheibe 10 m“	4.10.1	10
Meldung am Schützenstand	4.4.1	3
Meldung der Teilnehmer	4.10.1.3	10
Probeschüsse	4.3.1.1	3
Probeschüsse	4.3.2.1	3
Probeschüsse	4.4.3.1	4
Probeschüsse	4.10.1.7	11
Regeln für das Medaillenmatch – Laufende Scheibe	4.10	10
Scheibeneinteilung	4.3.2.2	3
Scheibenfolge	4.3.2.3	3
Scheibenstand	4.2.1	2
Schießstände	4.2	2
Schießstellung	4.1.1	1
Schützenstand	4.2.3	2
Standeinteilung	4.2.4	2
Startpositionen	4.10.1.6	11
Startzeit	4.10.1.5	10
Störungen	4.7	6
Trockenschießen	4.4.2	3
Überprüfung des Visiers	4.9.2	7
Visierkorrektur	4.4.3.2	4
Vorbereitungszeit	4.4.3	3
Vorstellung und Vorbereitungszeit	4.10.1.4	10

# 4 Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

Teil 4; Seite 14

<b>Stichwortverzeichnis</b>	Gruppe	Seite
Waffendefekte	4.8	6
Wertung	4.6	5
Wertung im Match	4.10.1.9	11
Wettkampfablauf	4.4	3
Wettkampfdurchführung	4.5.1	4
Wettkampfprogramme	4.3	2
Wettkampfschüsse	4.5	4
Wettkampfschüsse	4.10.1.8	11
Zeitmessung	4.2.2	2
Zeitverzögerung	4.5.1.3	5
Zusätzliche Probeschüsse	4.8.1	6