



## RO Pocket Card Western-Schießen

 <b>Pocket RO Card (Stand Januar 2018)</b> „SDQ“ = Stage Disqualification; „MDQ“ = Match Disqualification „MSV“ = Minor Safety Violation = 10 Sekunden Strafzeitzuschlag	M S V	S D Q	M D Q
Patrone im Magazin oder Zubringer der Langwaffe, oder Hülse in der Langwaffe, nachdem die nächste Waffe feuerbereit gemacht wurde. Langwaffe nicht vollständig entladen auf dem Entladetisch abgelegt	√		
Umfallen einer abgestellten, ungeladenen Langwaffe innerhalb der 170 Grad Zone ohne Sweeping	√		
Spannen des Revolvers bevor der Lauf die 45 Grad in Richtung Kugelfang erreicht hat	√		
Fallenlassen einer ungeladenen Waffe		√	
Langwaffen die wegrutschen, fallen und dabei die 170 Grad Regel brechen		√	
Ablegen einer Langwaffe mit einer Patrone im Patronenlager		√	
Wechseln der Position oder Verlassen der Ladezone mit gespanntem Hammer oder mit Hammer auf einer scharfen Patrone		√	
Entspannen des Hammers um Strafe zu vermeiden wenn zur/an falschen(r) Zeit/Position gespannt wurde		√	
Schussabgabe/Geschosseinschlag innerhalb 1,5 bis 3 Meter vom Schützen entfernt		√	
Verstoß gegen die 170 Grad Regel ohne Sweeping		√	
Holstern eines Revolvers mit dem Hammer nicht vollständig entspannt auf abgeschossener Hülse oder leerer Kammer		√	
Gespannter Revolver welcher die Hand des Schützen verlässt		√	
Holstern oder Ablegen der Revolver mit gespanntem Hammer oder Hammer auf einer scharfen Patrone		√	
Sweeping mit ungeladener Waffe		√	
Unsichere Waffenhandhabung (Fanning, Deutschuss etc.)		√	
Benutzung regelwidriger Ausrüstung , regelwidrig modifizierter Waffen oder Munition welche den MIP nicht erreicht		√	
Verstoß gegen die vorgeschriebene Verfahrensweise beim Laden und Entladen		√	

 <b>Pocket RO Card (Stand Januar 2018)</b> „SDQ“ = Stage Disqualification; „MDQ“ = Match Disqualification „MSV“ = Minor Safety Violation = 10 Sekunden Strafzeitzuschlag	M S V	S D Q	M D Q
„Dry Firing“ am Ladetisch		√	
Erreichen der Ladezone mit nicht entladener Waffe. (Pufferpatronen, Hülsen) (falls schon eine Stage am gleichen Tag geschossen wurde, wird DQ für die vorherige Stage erteilt)		√	
Laden von scharfen Patronen an anderer Stelle als der vorgeschriebenen Ladezone oder Feuerlinie			√
Fallenlassen einer geladenen Waffe			√
Sweeping mit geladener Waffe			√
Schussabgabe/Geschosseinschlag näher als 1,5 Meter vom Schützen entfernt. Schussabgabe innerhalb der Lade- und Entladezone oder eine als unsicher einzustufende Schussabgabe			√
Schießen mit regelwidriger Munition. Munition welche die Maximalgeschwindigkeit überschreitet oder manipulierte Schrotpatronen			√
Zwei (2) Stage DQ's oder „Failure to Engage/Spirit of the Game“ in einem Match			√
Schießen unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder Wahrnehmung störenden Medikamenten			√
Aufsässiges oder unsportliches Verhalten			√
Verlassen der Feuerlinie / Entladezone mit einer defekten Waffe ohne Zustimmung des RO's			√
Verstoß gegen die für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben, dh.: Nicht die korrekte Kleidung für die entsprechende Disziplin, nicht genug Rauchentwicklung bei Schwarzpulver Schützen. Falscher Waffenanschlag. 1.Verstoß=Ablauffehler 2.Verstoß=SDQ 3.Verstoß=MDQ	P	2	3
<b>Failure to Engage/Spirit of the Game:</b> absichtliches Absolvieren einer Stage in anderer Weise als vorgesehen, mit dem Ziel einen Wettkampfvorteil zu erlangen. Absichtliches Auslassen einer Nicht-Schießeinlage. 30 Sekunden <b>Reshoots</b> sind zulässig bei Fehlern an Zielen/Requisiten, Störung des Ablaufs durch den RO oder Timerausfall. Nur Sicherheitsstrafen werden mitgenommen. <b>Restarts</b> dürfen zugelassen werden um dem Schützen einen „neuen“ Start zu ermöglichen, bis zu dem Punkt wo der erste Schuss abgefeuert wird. Wiederholte Restarts desselben Schützen, bei denen der RO eine Vorteilsnahme vermuten kann, werden nicht gegeben, da sie nicht dem „Spirit of the Game“ entsprechen.			