

Competitive Marksman Action



Dynamisches Sportschiessen

Regeln
Deutsch (die Englische Version ist relevant)
Version 2.0
Gültig ab 01.11.2023

Inhaltsverzeichnis

1. Auftrag.....	3
1.1. Ziele.....	3
1.2. Was ist CMA?.....	3
2. Sicherheit.....	4
2.1. Die Vier Universellen Sicherheitsregeln für Schusswaffen.....	4
2.2. Schützen.....	5
2.3. Waffen und Ausrüstung.....	5
2.4. Sicherheitszonen.....	5
2.5. Cold Range, Hot Range.....	6
2.6. Zusätzliche Sicherheitsregeln.....	6
3. Schiessen.....	7
3.1. Wettkämpfe.....	7
3.2. Übungen.....	7
3.3. Start Position und Start Zustand.....	8
3.4. Kommandos.....	8
3.5. Schiessaktionen.....	10
3.6. Andere Aktionen.....	12
3.7. Beschiessen von Zielen.....	12
3.8. Übungsmaterial.....	12
3.9. Übungsbesprechung.....	13
4. Ziele.....	13
4.1. Kartonziele.....	13
4.2. Stahl- und Polymer-Ziele.....	17
4.3. Bewegliche Ziele.....	17
5. Wertung.....	17
5.1. Wertung und Rangliste.....	17
5.2. Kategorien.....	18
5.3. Unlimitierte und Limitierte Wertung.....	18
5.4. Werten, Abkleben und Zurückstellen.....	18
5.5. Durchschuss.....	18
5.6. Streitigkeiten.....	19
5.7. Strafen.....	19
6. Übungsgestaltung.....	19
6.1. Schiesszonen und Schiessstellungen.....	20
6.2. Beschränkung der Komplexität.....	22
6.3. Weitere Gestaltungsregeln.....	23
6.4. Übungsbeschreibung.....	23
7. Ausrüstung.....	24
7.1. Waffen – Divisionen.....	24
7.2. Munition.....	24
7.3. Andere Ausrüstung.....	24
8. Zertifizierungen.....	24
8.1. Schütze.....	24
8.2. Sicherheitsbeauftragter und Wettkampfleiter.....	25
8.3. Trainer.....	26
8.4. Instruktor.....	26
9. Anhänge.....	26

1. Auftrag

Competitive Marksman Action – CMA – ist eine Initiative, die eine Struktur für dynamisches Sportschiessen zur Verfügung stellt. Die Basis sind Sicherheit, Einfachheit und solide Fähigkeiten im Umgang mit Schusswaffen.

1.1. Ziele

Die spezifischen Ziele von CMA sind:

- Zur Verfügung stellen einer Struktur für dynamisches Sportschiessen, basierend auf Sicherheit, Einfachheit und soliden Fähigkeiten im Umgang mit Schusswaffen.
- Förderung der internationalen Zusammenarbeit, des Sportsgeistes und der Kameradschaft auf der Grundlage gemeinsamer Interessen, Normen und Werte im Schiesssport.
- Vermittlung von sicheren und effektiven Schiessfertigkeiten.
- Betonung von persönlichen Schiessfertigkeiten anstatt der Verwendung von spezialisierter Ausrüstung.
- Förderung umfassender Schiessfertigkeiten gepaart mit mentaler und körperlicher Fitness.
- Zur Verfügung stellen einer Plattform zur objektiven Bewertung von Schiessfertigkeiten und ständiger persönlicher Verbesserung.
- Unterstützen der Verwendung von allgemein erhältlicher, massen-produzierter Ausrüstung.
- Ermöglichung und Unterstützung von Schiesssportwettbewerben von lokaler, internationaler bis zu globaler Bedeutung.
- Zur Verfügung stellen einer soliden Struktur zur Zertifizierung von Schützen, Offiziellen und Instruktoren.
- Konstruktiv beitragen zur internationalen Gemeinschaft der Sportschützen.

CMA ist für Schützen von Schützen gemacht.

1.2. Was ist CMA?

1.2.1. Was ist CMA

Competitive	<p>CMA ist ein Sport. Der Zweck eines Sports ist es, in einem geregelten Wettkampf gegen andere Sportler anzutreten und zu ermitteln, wer das beste Ergebnis erzielen kann.</p> <p>Um teilnehmen zu können, erwerben und entwickeln die Teilnehmer standardisierte Grundfertigkeiten und trainieren, um ihre persönlichen Fähigkeiten zu verbessern. Sie treten sowohl gegen sich selbst als auch gegen andere an.</p>
Marksman	<p>Die Grundlage für alle Ergebnisse müssen die sportlichen Fähigkeiten eines jeden Schützen sein. Der Wettkämpfer steht mit seinem Können und seiner körperlichen und geistigen Fitness im Mittelpunkt aller Leistungen.</p>
Action	<p>CMA ist eine Initiative, die sich mit ihren Taten und Aktionen für einen Sport einsetzt, der über alle Grenzen hinweg ausgeübt werden kann.</p>

1.2.2. Was ist nicht CMA

Selbstverteidigungs- Training	CMA-Ausbildung, -Trainings und -Wettbewerbe haben nicht den Zweck, Selbstverteidigungstraining anzubieten oder zu ersetzen. Die von CMA geförderten Techniken und Fertigkeiten sollten jedoch nicht kontraproduktiv für Personen sein, die rechtmässig Schusswaffen im Dienst oder zur zivilen Selbstverteidigung tragen.
Wettrüsten	CMA wird nicht jedem Ausrüstungs- und Gadget-Trend rund um die Schiessausrüstung folgen. In CMA sollte ein Schütze mit serienmässiger, dienstfähiger und preisgünstiger Ausrüstung voll wettbewerbsfähig sein, solange seine Treffsicherheit und seine körperliche und geistige Fitness auf höchstem Niveau sind.

2. Sicherheit

Die Sicherheit aller an einem CMA Anlass anwesenden Personen ist die oberste Priorität des Sports.

2.1. Die Vier Universellen Sicherheitsregeln für Schusswaffen

Die vier universellen Sicherheitsregeln für Schusswaffen werden immer eingehalten:

- 1) Immer als geladen behandeln
- 2) Immer in eine sichere Richtung richten
- 3) Immer Finger weg vom Abzug bis bereit zum Schiessen
- 4) Immer des Zieles sicher sein und was dahinter ist

Im CMA Sport werden keine Ausnahmen zu diesen Regeln toleriert. Jede Missachtung der vier universellen Sicherheitsregeln wird eine sofortige Disqualifikation zur Folge haben.

Eine Person, die eine Schusswaffe hält ist immer vollumfänglich für alle Aktionen damit verantwortlich.

2.1.1. Geladene Schusswaffe

Alle vier Sicherheitsregeln gelten immer und zwar in jeder Situation und unter allen Umständen. Eine Schusswaffe gilt als neutralisiert, falls sie entweder vollständig geholstert oder in einem geeigneten Transportbehältnis getragen wird.

2.1.2. Mündungsrichtung

180° Regel: Als Standard gilt die 180° Regel. Die Mündungsrichtung gilt als sicher, wenn sie nach vorne und maximal 90° auf beide Seiten einer senkrechten Linie auf den Hauptkugelfang gehalten wird.

Einschränkung nach oben: Optional kann, wenn nötig, eine Einschränkung nach oben definiert werden. Dies ist abhängig von der jeweiligen Schiessanlage.

Richten auf eine Person: Das Richten der Mündung auf einen Körperteil einer Person, inklusive des Schützen selbst, ist strikte untersagt und wird nicht toleriert.

Während dem Ziehen und Holstern, wenn die Waffe nicht vollständig ausserhalb des Holsters ist und die Mündung durch das Holster geführt wird, kann die Mündung allenfalls auf Teile des Körpers des Schützen zeigen.

Mündungspunkte: Falls notwendig, kann die 180° Regel durch klar sichtbare Mündungspunkte eingeschränkt werden.

Sperrzone: Mündungs-Sperrzonen können in Fällen definiert werden, in denen eine Hand nach etwas greifen muss. Zum Beispiel ein Türgriff, ein Aktivator oder etwas das aufgehoben werden muss.

2.1.3. Finger

Der Abzugsfinger muss klar ausserhalb und oberhalb des Abzugsbügels sein, ausser der Schütze ist bereit zu Schiessen. Bereit zu Schiessen heisst, die Waffe ist auf ein sichtbares und gültiges Ziel gerichtet.

2.1.4. Ziel und Umgebung

Es darf nur auf sichtbare und gültige Ziele geschossen werden. Unbeabsichtigte und fahrlässige Schussabgaben werden nicht toleriert. Das Treffen von Material, das als Teil einer Schiessposition verwendet wird, wird nicht toleriert.

2.2. Schützen

Alle Schützen, die an einer CMA Veranstaltung teilnehmen, müssen korrekt ausgebildet, zertifiziert und klassiert sein. Unter keinen Umständen dürfen Schützen an einer Schiessveranstaltung teilnehmen, welche nicht über die benötigten Zertifizierungen und Qualifizierungen verfügen. Es ist in der Verantwortung jedes Teilnehmers, dies einzuhalten.

2.3. Waffen und Ausrüstung

Die in CMA verwendeten Waffen und Ausrüstung müssen sicher und funktionstüchtig sein. Jegliche Änderungen, die die Sicherheit in irgendeiner Form mindern könnten, sind nicht erlaubt.

2.4. Sicherheitszonen

Eine Sicherheitszone ist eine klar markierte Zone mit einem geeigneten Kugelfang. Hier kann der Schütze die folgenden Aktionen selbständig und sicher ausführen:

- eine Waffe von einem Transportbehälter ins Holster oder zurück transferieren
- Wenn notwendig, kann der Schütze zusätzlich folgende Aktionen durchführen:
- die Funktion der Visierung prüfen
 - die Funktion der Waffe trocken überprüfen
 - die Waffe zerlegen und zusammensetzen
 - die Waffe reinigen und reparieren

Die folgenden Aktionen sind in der Sicherheitszone nicht erlaubt:

- Hantieren mit Munition oder geladenen Magazinen
- Hantieren mit Manipuliermunition irgendwelcher Art
- Üben von Magazinwechsel, Nachladen, Störungsbehebung in irgendeiner Form

Wenn Schützen geladene Waffen beim Eintreffen in oder Verlassen der Schiessanlage tragen, dann sind spezielle, klar gekennzeichnete, Lade-/Entlade-Zonen zur Verfügung zu stellen. In einer solchen Zone sind lediglich das Ziehen, Holstern, Entladen und Laden erlaubt.

2.5. Cold Range, Hot Range

2.5.1. Cold Range

Der Standard in CMA ist die Cold Range.

Die Pistole muss folgendermassen getragen werden:

- ungeladen
- Schlitten geschlossen
- geholstert
- kein Magazin eingesetzt
- Magazine können geladen sein

Das Gewehr muss folgendermassen getragen werden:

- ungeladen
- Patronenlagersperre eingesetzt
- Verschluss geschlossen
- Kein Magazin eingesetzt
- Gesichert
- in der Sicherheitsposition oder in einem geeigneten Transportbehältnis getragen

Das Ziehen der Pistole oder das Verlassen der Sicherheitsposition mit dem Gewehr ist nur in einer Sicherheitszone oder auf direktes Kommando eines Sicherheitsbeauftragten gestattet. Die Waffe wird als neutralisiert angesehen, wenn sie vollständig geholstert oder in einem Transportbehältnis getragen wird.

2.5.2. Hot Range, Hot Bay

Unter speziellen Umständen, zum Beispiel im Training oder während eines Wettkampfes aus Effizienzgründen, kann eine Hot Range oder Hot Bay angeordnet werden.

Bei einer Hot Range oder Hot Bay ist es dem Schützen erlaubt, die Pistole geladen und geholstert oder das Gewehr geladen, gesichert und in der Sicherheitsposition zu tragen. Hot Range umfasst die ganze Schiessanlage, Hot Bay lediglich eine oder mehrere Box(en).

2.6. Zusätzliche Sicherheitsregeln

2.6.1. Tragen von geholsterten Pistolen

Ungeladene Pistole: wird mit geschlossenem Schlitten und ohne eingesetztes Magazin getragen. Falls die Pistole einen externen Hammer hat, ist dieser auf die Sicherheitsraste entspannt.

Unterladene Pistole (leeres Patronenlager, eingesetztes und geladenes Magazin): wird mit geschlossenem Schlitten und eingesetztem Magazin getragen. Falls die Pistole einen externen Hammer hat, ist dieser auf die Sicherheitsraste entspannt.

Geladene Pistole:

- DA/SA Pistolen müssen auf die Sicherheitsraste entspannt getragen werden.
- SA Pistolen werden gespannt und gesichert getragen (manuelle Sicherung aktiviert)

2.6.2. Entspannen von Pistolen mit Externem Hammer

Wenn die Pistole einen Entspannhebel hat, muss dieser verwendet werden.

Wenn die Pistole keinen Entspannhebel hat: der Daumen der schwachen Hand muss einen Kontakt von Hammer und Zündstift verhindern, während der Abzug gedrückt wird. Danach wird der Hammer in die Sicherheitsrast entspannt, ohne dabei den Abzug zu berühren.

2.6.3. Augen- und Ohrenschutz

Während dem Schiessbetrieb haben alle Personen, die in einer Schiessbox anwesend sind, geeigneten Augen- und Ohrenschutz zu tragen.

2.6.4. Fallenlassen einer Schusswaffe

Das unkontrollierte Fallenlassen einer Schusswaffe ist nicht erlaubt.

2.6.5. Minimale Distanzen

Für alle Typen von Stahlzielen gelten die folgenden Minimal-Distanzen: Pistole 10m und Gewehr 50m.

3. Schiessen

3.1. Wettkämpfe

Es gibt zwei Arten von Wettkämpfen: Pistolen oder Gewehr (2-Gun) Wettkämpfe.

CMA Wettkämpfe müssen alle CMA Regeln befolgen und müssen von zertifizierten Wettkampfleitern und Sicherheitsbeauftragten geleitet werden. Wettkämpfe können auf einer der folgenden Stufen durchgeführt werden:

- Stufe 1: Verein, lokale Bedeutung
- Stufe 2: Regional
- Stufe 3: National
- Stufe 4: Kontinental
- Stufe 5: Global

3.2. Übungen

Ein Wettkampf besteht aus mehreren Übungen.

3.2.1. Übungsbeschreibung

Eine Übung wird durch die Übungsbeschreibung definiert. Diese wird wörtlich an der Übungsbesprechung vorgetragen.

3.2.2. Übungsteile

Für einen Übungsteil wird die Zeit separat gemessen. Eine Übung hat mindestens einen Teil, kann aber mehrere Teile haben, sofern dies sinnvoll ist. Die Trefferauswertung wird allerdings erst nach Beendigung aller Teile vorgenommen.

3.2.3. Start Position und Start Zustand

Die Start Position des Schützen und der Start Zustand der Schusswaffe(n) und der Ausrüstung wird vorgegeben.

3.2.4. Ablauf

Der Ablauf beschreibt die vom Schützen verlangten Aktionen.

3.3. Start Position und Start Zustand

Wenn nichts anderes vorgegeben wird, startet der Schütze aus der Standard-Start-Position und dem Standard-Start-Zustand.

Dem Schützen wird nicht erlaubt, aus einer inkorrekten Start Position und/oder einem inkorrektem Start Zustand zu starten.

Standard Start Position: Der Schütze startet mit angelegtem Augen- und Ohrenschutz.

- Pistole: aufrecht stehend mit den Armen und Händen locker an der Seite hängend, ohne die Ausrüstung zu greifen oder zu berühren. Falls eine Taschenlampe in der Hand gehalten wird, wird diese ausgeschaltet in der schwachen Hand gehalten.

- Gewehr: aufrecht stehend, Kolben an der Schulter, starke Hand am Griff, schwache Hand am Vorderschaft, Sicherung aktiviert, Mündung ungefähr 45° gegen den Boden gerichtet.

Die Übungsbeschreibung kann andere Start Positionen definieren, zum Beispiel 'beide Hände berühren die Markierung' oder 'auf dem Stuhl sitzend, Rücken berührt die Lehne' oder 'nach hinten schauend (weg vom Kugelfang, nur bei Pistolen)' und so weiter.

Für Gewehre sind Start Positionen, bei denen der Schütze nach hinten schaut und das Gewehr trägt, nicht erlaubt.

Standard Start Zustand:

Pistole: ist voll geladen und geholstert und genau zwei zusätzliche Ersatzmagazine sind geladen und korrekt in Magazintaschen oder Taschen verstaut.

Gewehr: ist voll geladen und in der verlangten Start Position gehalten und genau ein zusätzliches Ersatzmagazin ist geladen und korrekt in Magazintaschen oder Taschen verstaut.

Voll geladen heisst, dass alle Magazine die volle Kapazität oder die volle Kapazität minus eine Patrone enthalten. Zusätzlich befindet sich eine Patrone im Patronenlager.

Andere Start Zustände können definiert werden, zum Beispiel 'unterladen (leeres Patronenlager, geladenes Magazin eingesetzt)' oder 'alle Magazine mit genau 10 Patronen' oder 'Waffe entladen, Schlitten/Verschluss geschlossen, auf dem Tisch in der markierten Zone, Mündung in eine sichere Richtung' und so weiter.

Die totale Anzahl Magazine für Pistole (3) und Gewehr (2) kann nicht verändert werden.

3.4. Kommandos

Die Kommandos, die vom Sicherheitsbeauftragten an den Schützen gegeben werden müssen immer die gleichen Kommandos, wie unten definiert und in Englischer Sprache gesprochen, sein.

Range is Hot, Eyes and Ears!

(Schiessen startet, Augen und Ohrenschutz!)

Dieses Kommando wird gegeben, wenn die Übung bereit ist, der Schütze auf oder in der Nähe der Start Position steht, der Sicherheitsbeauftragte beim Schützen steht und sich alle anderen Personen hinter der Übungsabschrankung befinden. Alle haben nun den Augen- und Ohren-Schutz anzuziehen. Der Schiessbetrieb in dieser Box wird anschliessend starten.

Load and Make Ready!

(Laden und Bereitmachen!)

Der Schütze bereitet die Waffe(n) so vor, dass sie den verlangten Start Bedingungen entsprechen.

Are You Ready?

(Bist Du Bereit?)

Falls der Schütze nicht bereit ist fortzufahren, dann muss er laut und klar mit 'NEIN' antworten. Falls er bereit ist, kann er Nicken oder Ja sagen oder nichts tun.

Standby!

(Achtung!)

Der Schütze darf sich nun nicht mehr bewegen, bis das Startsignal nach weiteren 1-4 Sekunden gegeben wird. Nach dem Start Signal wird der Schütze den verlangten Übungsablauf absolvieren.

Optional: Muzzle!

(Mündung!)

Dieses Kommando ist eine Warnung. Der Sicherheitsbeauftragte warnt den Schützen, dass die Mündung der Waffe nahezu einer unsicheren Richtung ist. Der Schütze muss die Mündungsrichtung sofort korrigieren, kann aber in der Übung ohne Strafe fortfahren.

Optional: Finger!

(Finger!)

Dieses Kommando ist eine Warnung. Der Sicherheitsbeauftragte warnt den Schützen, dass der Finger nicht klar sichtbar ausserhalb und oberhalb des Abzugsbügels ist während der Schütze nicht bereit zum Schiessen ist. Der Schütze muss die Position des Fingers sofort korrigieren, kann aber in der Übung ohne Strafe fortfahren.

Optional: Stop!

(Stop!)

Bei diesem Kommando muss der Schütze sofort jegliche Bewegungen und Schiessaktivitäten anhalten. Der Schütze muss die Waffe in eine sichere Richtung halten und weitere Kommandos abwarten. Das Stop Kommando wird dann erteilt, wenn es ein Sicherheitsproblem oder ein anderes Problem in der Übung gibt, welches den Unterbruch des Schiessbetriebs verlangt.

If Finished, Unload and Show Clear!

(Wenn fertig, Entladen und Leerzeigen!)

Wenn der Schütze die Übung beendet hat, wird er die Waffe(n) eine nach der anderen entladen. Dabei kontrolliert er die Waffe(n) selbst und präsentiert die leere(n) Waffe(n) danach dem Sicherheitsbeauftragten mit hinten gehaltenem oder arretiertem Schlitten/Verschluss. Sowohl der

Schütze als auch der Sicherheitsbeauftragte kontrollieren die Waffe(n) indem sie das Patronenlager und, bei umgedrehter Waffe, den Magazinschacht inspizieren.

Beim Gewehr wird der Schütze nach kompletter Kontrolle die Patronenlagersperre einsetzen.

Slide or Bolt Forward!

(Schlitten oder Verschluss Schliessen!)

Der Schütze schliesst den Schlitten/Verschluss.

Optional: Hammer Down!

(Hammer entspannen!)

Pistolen mit externem Hammer müssen auf die Sicherheitsraste entspannt werden.

Holster oder Safety Position!

(Holstern oder Sicherheitsposition!)

Der Schütze wird die Pistole holstern oder das Gewehr in die Sicherheitsposition bringen.

Range is Clear!

(Schiessen beendet!)

Der Schiessbetrieb in dieser Box ist unterbrochen und die Wertung und Rücksetzung der Übung kann beginnen.

3.5. Schiessaktionen

3.5.1. Griff und Anschlag

Für Pistolen können zweihändige oder einhändige Griffe verlangt werden. Für Gewehre kann die verwendete Schulter und die Hand am Pistolengriff, respektive am Abzug, festgelegt werden. Beides wird durch das Definieren von starker oder schwacher Hand/Seite oder linke oder rechte Hand/Seite erreicht. Die starke Seite ist die Seite, auf der das Holster der Pistole platziert ist. Sie wird zur Bezeichnung der Seite, Schulter, Arm, Hand und so weiter verwendet. Die schwache Seite ist gegenüber.

Freier Griff: Der Schütze kann irgendeinen Griff verwenden.

Starke Hand: Die Pistole wird nur mit der starken Hand gehalten. Es ist nicht erlaubt, mit der anderen Hand irgendeinen Teil des starken Armes, der starken Schulter oder Hand während des Schiessens zu berühren.

Schwache Hand: analog zur starken Hand auf der anderen Seite.

Der Ablauf kann alternativ dazu auch 'Linke Hand' oder 'Rechte Hand verlangen.

Starke Seite, schwache Seite, rechte Hand/Seite, linke Hand/Seite haben sinngemäss die gleiche Bedeutung.

3.5.2. Schiessen während der Bewegung

Alle Griff- und Anschlagarten können mit der Anforderung des Schiessens während der Bewegung kombiniert werden. Der Ablauf kann explizit eine Vorwärts- oder Rückwärts-Bewegung fordern.

3.5.3. Manipulationen

Manipulationen können im Ablauf nicht verlangt werden. Eine Manipulation ist eine Entscheidung des Schützen, wenn er sie als vorteilhaft erachtet oder durch die Umstände dazu gezwungen wird.

Magazinwechsel: Die Waffe ist schussbereit, es befindet sich eine oder mehrere Patronen in der Waffe. Der Schütze entscheidet sich dazu, dass er eine voll geladene Waffe für den weiteren Ablauf zur Verfügung haben will. Das Magazin, das aus der Waffe genommen wird, muss auf dem Schützen bleiben.

Notfall Nachladen: Die Waffe ist nicht schussbereit, sie ist komplett leer. Der Schütze muss Nachladen, um weiter Ziele beschiessen zu können. Das Magazin, das aus der Waffe genommen wird, darf zurückgelassen werden.

Erweiterte Störung: Die Waffe funktioniert nicht und die einfache Störungsbehebung hat das Problem nicht gelöst. Das Magazin, das aus der Waffe genommen wird, darf zurückgelassen werden. Die einfache Störungsbehebung ist: 1) Schlag auf den Magazinboden 2) Ladebewegung.

Magazine zurücklassen

- Magazine müssen vom Schützen entweder in Magazinhaltern oder Taschen versorgt werden
- Ein leeres Magazin darf nach einem Notfall Nachladen zurückgelassen werden
- Ein Magazin darf nach einer erweiterten Störungsbehebung zurückgelassen werden
- Magazine können zurückgelassen werden, wenn sie im Rahmen des Start Zustandes platziert und im Ablauf nicht berührt worden sind. Ausser es wird explizit anders verlangt
- Der Schütze kann fallengelassene Magazine vor dem letzten Schuss aufheben und verstauen

3.5.4. Schiesspositionen

Der Übungsablauf kann eine definierte Schiessposition für eine bestimmte Gruppe von Zielen vorgeben.

3.5.5. Schiessstellungen

Schiessstellungen können sowohl in Lokation als auch in Körperhaltung verlangt werden. Wenn nichts weiter angegeben ist, wählt der Schütze seine Stellung frei.

Standard: Wenn nichts weiter angegeben ist, ist die Standard Stellung stehend

Kniend: Mindestens ein Knie muss den Boden berühren

Liegend: Der Oberkörper muss den Boden berühren

3.5.6. Waffenwechsel

Der Ablauf kann das Beschiessen bestimmter Ziele mit einem bestimmten Waffentyp, sowie den Waffenwechsel zu einem bestimmten Zeitpunkt im Ablauf festlegen.

Der Standardwechsel ist vom Gewehr zur Pistole.

Das Gewehr wird auf einem Tisch, auf dem Boden oder an einem anderen geeigneten Ort mit einer genügend grossen, ebenen Fläche, in einem markierten Bereich, Mündung in die angegebene, sichere Richtung und mit aktivierter Sicherung deponiert. Die Pistole kann dann gezogen und zur Beendigung der Übung verwendet werden.

Als Ausnahme ist auch der Wechsel von der Pistole zum Gewehr möglich. Holstern unter Zeitdruck ist nicht erlaubt. Die Pistole muss in ähnlicher Weise, wie oben für das Gewehr beschrieben, deponiert werden. Wenn eine Sicherung vorhanden ist, muss sie aktiviert werden. Wenn die Pistole einen externen Hammer und einen Entspannhebel hat, muss der Hammer mit dem Entspannhebel

entspannt werden. Das Gewehr muss in seinem Start Zustand auf einem Tisch oder an einem anderen geeigneten Ort deponiert sein.

Die Übung muss so angelegt sein, dass sich niemals eine Person vor einer deponierten Waffe und in deren Mündungsrichtung befinden kann. Die für das Deponieren der Waffen vorgesehenen Orte müssen das Drehen oder Herunterfallen der Waffen hinreichend verhindern. Falls die Mündung einer deponierten Waffe ausserhalb der markierten, sicheren Richtung ist, oder die Waffe zu Boden fällt, muss der Schütze sofort gestopt und disqualifiziert werden.

3.5.7. Verwendung von Taschenlampen

Übungen bei schwachem Licht oder in Dunkelheit sind in CMA erlaubt. Für Pistolen kann die Verwendung von Taschenlampen, die in der Hand gehalten werden, verlangt sein. Eine in der Hand gehaltene Lampe muss beim Schützen bleiben und darf während der Übung nicht irgendwo deponiert werden.

In der Hand gehaltene Lampen sind beim Schiessen mit einem Gewehr nicht erlaubt.

3.6. Andere Aktionen

Vernünftige Aktionen können vom Schützen verlangt werden. Sie müssen intuitiv sein. Allzu komplizierte oder dämliche Anforderungen sind nicht erlaubt.

Beispiele von vernünftigen Aktionen:

- Holen, Tragen, Ablegen einer Tasche
- Ziehen oder Tragen einer Rettungspuppe
- Schlagen eines Sandsacks oder einer Schlag-Puppe
- Verwendung einer bestimmten Türe oder eines bestimmten Durchgangs

Beispiele von nicht erlaubten Anforderungen:

- Aussprechen bestimmter Wörter oder Sätze
- Balancieren eines Wasserglases
- Eine Anzahl Liegestütze machen
- Auf einen externen Einfluss reagieren wie Beantworten einer Frage oder Beschiessen von Zielen in einer abgeleiteten Art oder Reihenfolge

3.7. Beschiessen von Zielen

Der Standard für das Beschiessen von Kartonzielen ist 2 Schuss und von Stahlzielen 1 Schuss. Für Kartonziele kann der Übungsablauf andere Schusszahlen verlangen.

3.8. Übungsmaterial

Übungsmaterial, oder Übungs-Requisiten wie simulierte Wände, Autos, Silhouetten, Reifen und so weiter, wird zum Bau einer Übung verwendet. Die Requisiten markieren Schiesspositionen, verdecken Ziele, leiten die Bewegung des Schützen und so weiter.

Undurchdringlich: Alles Übungsmaterial gilt als undurchdringlich, selbst wenn es teilweise transparent sein sollte.

Deckung aus Stahl: Grössere Stahlplatten können dazu verwendet werden, bewegliche Ziele vor der Aktivierung, verschwindende Ziele in der Endposition oder statische Ziele teilweise zu

verdecken. Die minimalen Distanzen von einer Schiessposition zu einer Deckung aus Stahl betragen 10m für die Pistole und 50m für das Gewehr.

Absperrband: Aus Effizienz- oder Sicherheitsgründen können Wände mit Absperrband geschlossen oder verlängert werden.

Wandhöhe: Es ist nicht erlaubt unter Wänden durch oder über Wände hinweg zu schießen, ausser dies wird spezifisch im Übungsablauf verlangt.

3.9. Übungsbesprechung

Der Sicherheitsbeauftragte wird eine Übungsbesprechung für die Schützen durchführen. Dabei liest er die Übungsbeschreibung wortwörtlich vor.

Dann wird er die Gruppe in einer Besichtigung durch die Übungsanlage führen und dabei Zonen, verlangte Aktionen, Aktivatoren und bewegliche Ziele aufzeigen. Der Sicherheitsbeauftragte kann Fragen zur Übung beantworten, die Beratung von Schützen ist aber nicht erlaubt.

Nach der Gruppenbesichtigung kann jeder Schütze die Übung genau einmal individuell begehen. Dabei kann er Schiesspositionen einnehmen und die Sichtbarkeit von Zielen testen.

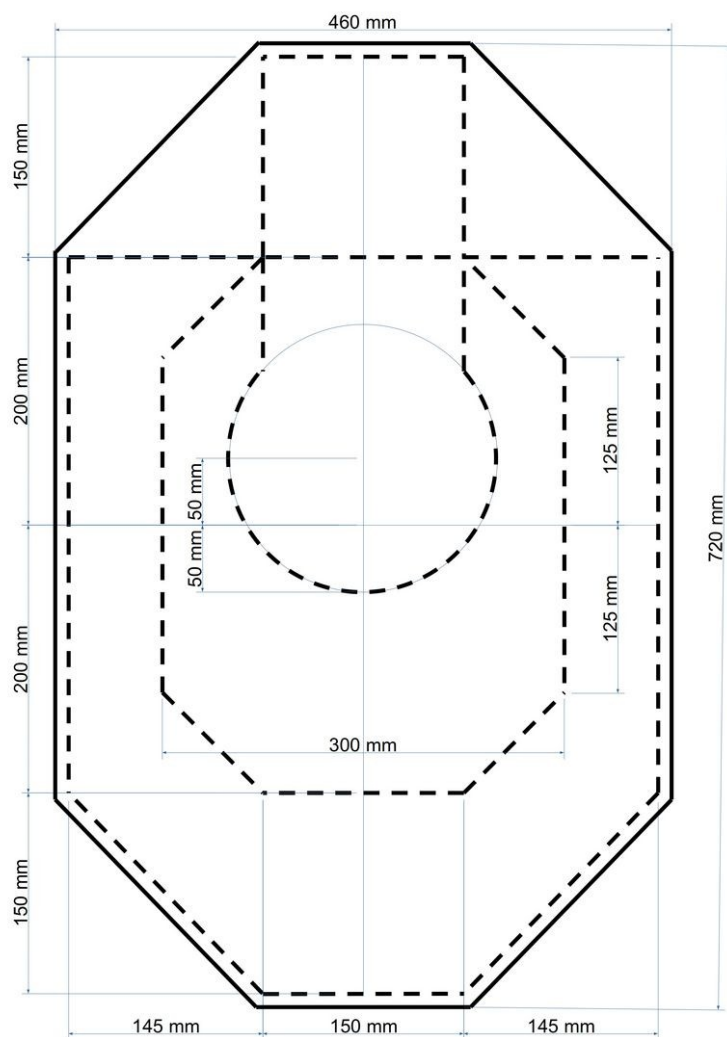
4. Ziele

4.1. Kartonziele

4.1.1. Dimensionen

Das CMA Kartonziel der vollen Grösse hat die Dimensionen wie in der Zeichnung angegeben. Die Wertungslinien haben 3-5 Striche auf 20mm. Die Linien sind leicht perforiert. Sie sind nicht gedruckt und sind normalerweise von mehr als 10m nicht mehr sichtbar. Der äussere Rand des Zieles ist 10mm von der ersten Wertungslinie weg. Diese Distanz kann um 1-2mm variieren, da sie für die Wertung nicht relevant ist.

Reduzierte 50% Kartonziele sind zur Simulation von grösseren Distanzen erlaubt.



4.1.2. Wertungszonen

Die Wertungslinien teilen das Ziel in Wertungszonen wie in der Zeichnung gezeigt.

Zone A: +0 Punkte

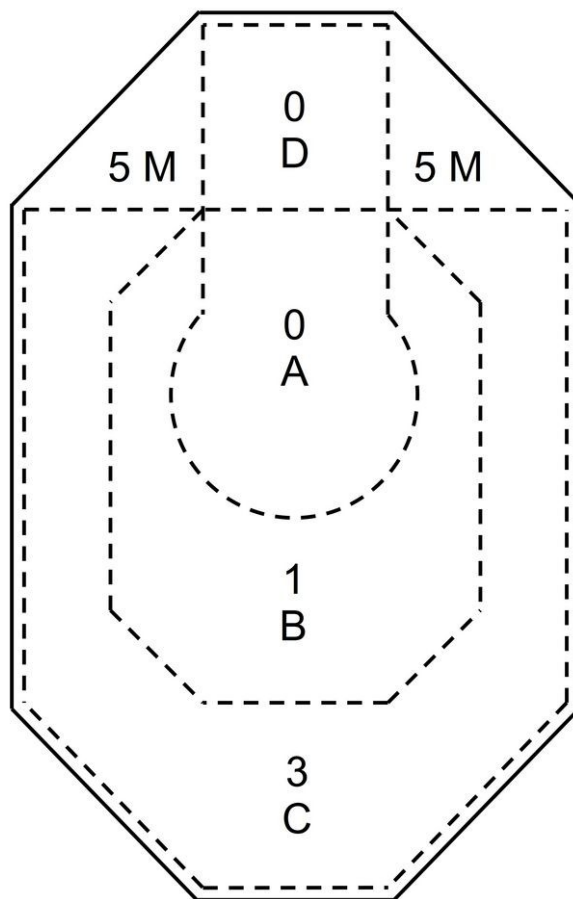
Zone B: +1 Punkt

Zone C: +3 Punkte

Zone D: +0 Punkte

Zone M: gleich wie ein Fehlschuss +5 Punkte

Wenn nichts anderes definiert ist, wird das ganze Ziel gewertet.



Die folgenden Einschränkungen sind für Ziele der vollen Grösse erlaubt:

- Nur Zonen ABC: in diesem Fall wird Zone D als Fehlschuss gewertet
- Nur Zone D: in diesem Fall werden Zonen ABC als Fehlschuss gewertet

Zusätzlich kann eine bestimmte Anzahl Schuss definiert werden. Es ist weiter möglich, eine Reihenfolge zu verlangen.

Zum Beispiel:

- 2 Schuss ABC und dann 1 Schuss D
- 2 Schuss ABC und 2 Schuss D

und so weiter.

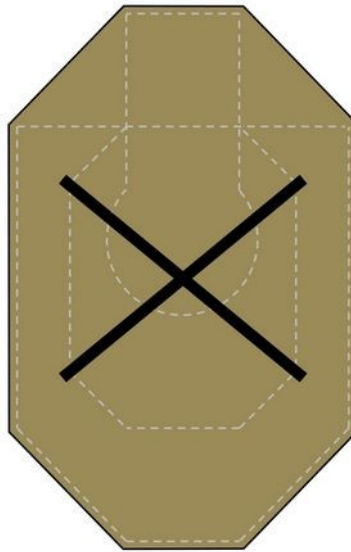
Wenn verschiedene Wertungsanforderungen in einer Übung verlangt werden, dann darf nur das erste Ziel eine andere Anforderung als der Rest der Ziele haben.

Bei reduzierten Zielen wird immer das ganze Ziel gewertet.

Ein Schussloch (inklusive Fettring wenn vorhanden und ohne allfällige Risse im Karton) muss die Wertungslinie berühren, um die höhere Wertung zu erhalten.

4.1.3. Nicht-Schiessen Ziel

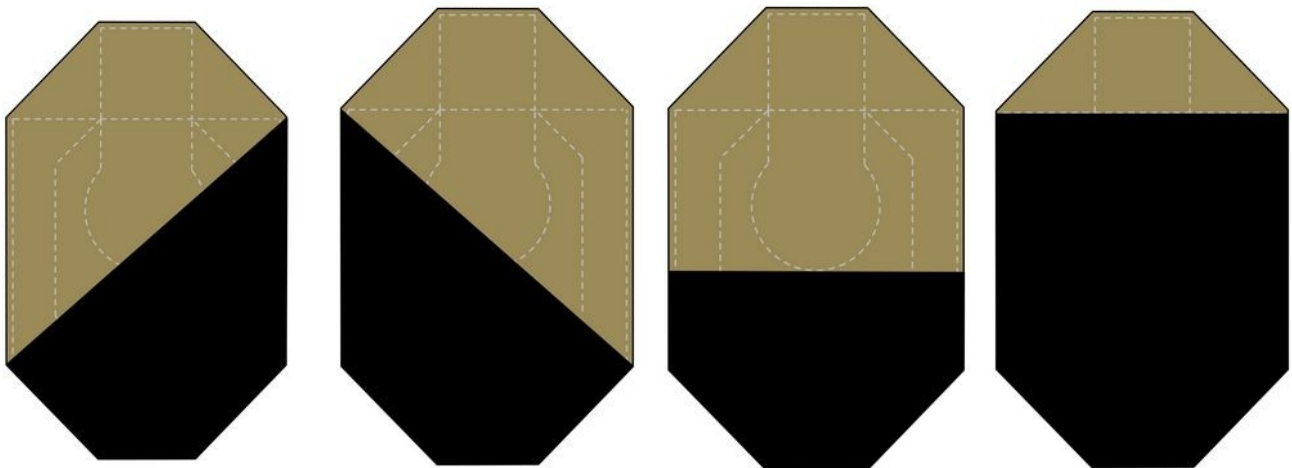
Das Nicht-Schiessen Ziel ist durch gekreuzte Linien durch die B-Zone gekennzeichnet. Die Linien müssen klar sichtbar und in schwarzer oder dunkler Farbe sein. Jeder Treffer auf einem Nicht-Schiessen Ziel wird mit +5 Punkten gewertet, für alle Wertungszonen. Nicht-Schiessen Ziele können von voller oder 50% Grösse sein.



4.1.4. Weitere Kartonziele

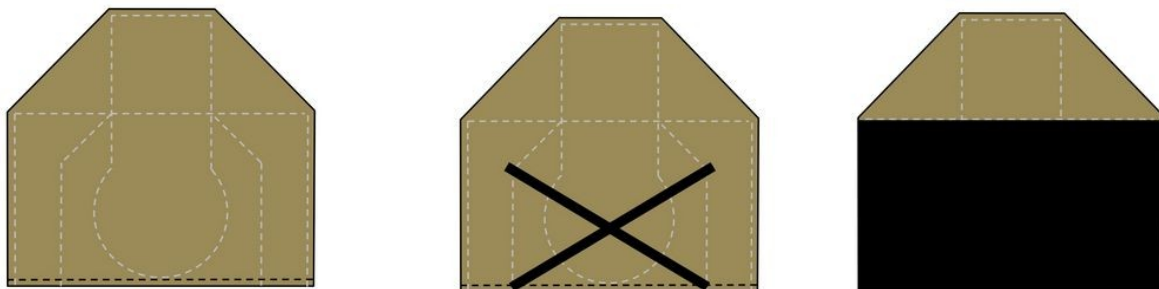
Schwarz Gefärbt: Teile eines Zieles von voller Grösse können durch schwarze Färbung ausgeschlossen werden. Die Kante des schwarzen Bereichs muss scharf sein und dient als Wertungslinie. Treffer im schwarzen Bereich werden als Fehlschuss gewertet.

Die folgenden Varianten von schwarz gefärbten Zielen sind zulässig:



Abgeschnitten: Teile eines Zieles von voller Grösse können abgeschnitten werden. Eine Wertungslinie muss ungefähr 10mm vom Rand ergänzt werden.

Erlaubte abgeschnittene Ziele:



4.2. Stahl- und Polymer-Ziele

4.2.1. Stahl oder Polymer Fallkegel

Die runde hauptsächliche Trefferzone muss einen Mindest-Durchmesser von 150mm aufweisen. Der Fallkegel muss fallen, um eine Wertung von +0 Punkten zu erhalten. Wenn der Fallkegel stehen bleibt, wird er als ein Fehlschuss gewertet.

4.2.2. Stahl oder Polymer Platten

Viereckige Platten müssen Kanten von mindestens 150mm haben. Runde Platten müssen einen Mindest-Durchmesser von 150mm aufweisen. Eine Platte muss fallen, um eine Wertung von +0 Punkten zu erhalten. Wenn die Platte stehen bleibt, wird sie als ein Fehlschuss gewertet.

4.2.3. Aktivatoren

Fallkegel und Platten können als Aktivatoren für bewegliche Ziele wie zum Beispiel Schwinger, Auf-Ab oder Roller verwendet werden.

Sie können auch hinter die A-Zone eines Kartonzieles positioniert werden. In einem solchen Fall wird nur das verdeckende Kartonziel, nicht aber der Aktivator gewertet.

4.3. Bewegliche Ziele

Bewegliche Ziele wie zum Beispiel Schwinger, Auf-Ab oder Roller können Kartonziele von voller oder reduzierter Grösse, oder Stahl oder Polymer Platten sein.

Sie müssen vor der Aktivierung unsichtbar sein und können nach der Bewegung sichtbar, teilweise sichtbar oder wieder unsichtbar sein.

Bewegliche Ziele können durch das Treffen eines Stahl- oder Polymer-Aktivators oder durch andere Aktionen, wie zum Beispiel dem Öffnen einer Türe, dem Treten auf einen Bärenfallen-Mechanismus, dem Ziehen an einer Leine und so weiter, aktiviert werden. Jegliche Aktivierungen müssen durch eine Aktion des Schützen erfolgen.

5. Wertung

5.1. Wertung und Rangliste

Eine Übung wird durch das Messen der Zeit in Sekunden vom Startsignal bis zum letzten Schuss, dem Addieren aller Trefferpunkte und allfälliger Strafpunkte gewertet.

Übungswertung = Zeit + Trefferpunkte + Strafpunkte

Wettkampfwertung: Die Gesamtwertung wird durch das Addieren aller Übungswertungen errechnet.

Rangliste: Eine Rangliste wird durch das aufsteigende Sortieren aller Wettkampfwertungen einer relevanten Gruppe von Schützen erreicht. Es muss mindestens eine Rangliste pro Division erstellt werden. Weitere erlaubte Ranglisten sind:

- Pro Kategorie und Division
- Pro Klassengruppe und Division (zum Beispiel mit 2 Klassengruppen: RK,MM,AV und EX,MA), es muss mindestens 10 Schützen in der Rangliste haben

- Pro Klasse und Division, es muss mindestens 10 Schützen in der Rangliste haben

Gesamtranglisten über alle Schützen können nur zu Informationszwecken erstellt werden und haben keine anderweitige Verwendung.

5.2. Kategorien

Die folgenden Spezial-Kategorien können in einem CMA Wettkampf verwendet werden:

Frauen: Schützinnen, die bei Geburt weiblich sind

Senioren: Schützen, die 55 Jahre oder älter sind

Dienst: Schützen, die aktiv im Polizei- oder Militärdienst tätig sind und in voller Uniform antreten

Ein Schütze kann in keiner, einer oder mehreren Kategorien sein.

5.3. Unlimitierte und Limitierte Wertung

Unlimitierte Wertung: Standard Wertung in CMA. Der Schütze kann so viele Schüsse auf ein Ziel abgeben wie er will. Die besten Treffer, bis zur verlangten Anzahl, werden für ein bestimmtes Ziel gewertet.

Limitierte Wertung: Der Schütze muss genau die verlangte Anzahl Schüsse auf ein bestimmtes Ziel abgeben. Falls der Schütze zu viele oder zu wenige Schüsse abgibt, wird eine Ablaufstrafe erteilt. Zusätzlich wird für jeden überzähligen Schuss der beste Treffer auf dem Ziel für die Wertung ignoriert.

5.4. Werten, Abkleben und Zurückstellen

Sobald ein Ziel vollständig gewertet ist, wird es abgeklebt und zurückgestellt. Dem Schützen muss die Möglichkeit gegeben werden, dem Sicherheitsbeauftragten zu folgen und die Wertung zu prüfen. Falls der Schütze dem Sicherheitsbeauftragten nicht folgt, ist die Wertung trotzdem gültig.

Vor und während der Wertung darf ein Ziel nicht berührt werden. Sobald ein Ziel gewertet und abgeklebt ist, ist die Wertung gültig.

Wenn ein Ziel abgeklebt wird, bevor die Wertung durch den Sicherheitsbeauftragten bestimmt wurde, dann wird der Offizielle entweder eine Alles-Null oder Alles-Fehlschüsse Wertung geben oder der Schütze muss die Übung wiederholen, je nach Situation.

Falls ein Ziel nicht ordentlich abgeklebt wurde, versucht der Sicherheitsbeauftragte die Wertung korrekt zu bestimmen. Wenn das nicht über vernünftige Zweifel möglich ist, muss der Schütze die Übung wiederholen.

5.5. Durchschuss

Durchschüsse werden gewertet, ausser durch schwarz aufgemalte Bereiche.

5.6. Streitigkeiten

Wenn ein Schütze gegen eine Wertungsentscheidung einsprechen will, kann das betroffene Ziel markiert und ersetzt werden. Das Ziel wird zur Seite gelegt und der Wettkampfleiter fällt den endgültigen Wertungsentscheid.

5.7. Strafen

5.7.1. Ablaufstrafe (Procedural Penalty PE)

Eine Ablaufstrafe hatn +5 Punkte in der Wertung zur Folge. Sie wird erteilt wenn der Schütze:

- den erforderlichen Übungsablauf nicht einhält
- nicht alle Ziele in einer Übung beschiesst
- eine bestimmte Regel des Sports bricht

Eine separate Ablaufstrafe wird für jede Übertretung erteilt.

5.7.2. Strafe für Fehlverhalten (Flagrant Penalty FP)

Eine Strafe für Fehlverhalten hat +15 Punkte in der Wertung zur Folge. Sie wird erteilt wenn der Schütze:

- den erforderlichen Übungsablauf nicht einhält und dadurch möglicherweise einen Vorteil von mehr als 5 Sekunden erlangen könnte
- offensichtlich versucht, in der Übung zu Tricksen
- sich unsportlich verhält
- eine Regel des Sports vorsätzlich bricht

Eine separate Strafe für Fehlverhalten wird für jede Übertretung erteilt.

5.7.3. Disqualifikation (DQ)

Eine Disqualifikation wird für unsichere Waffenhandhabung oder für grobes Fehlverhalten erteilt. Sie bedeutet, dass der Schütze nicht weiter am Wettkampf teilnehmen kann und dass seine Wertung als Disqualifiziert angegeben wird.

Eine Disqualifikation wird zum Beispiel erteilt wenn:

- gegen eine oder mehrere der universellen Sicherheitsregeln verstossen wird
- eine unbeabsichtigte oder fahrlässige Schussabgabe geschieht
- ohne Kommando mit der Waffe hantiert wird (ausser in der Sicherheitszone)
- eine Waffe fallengelassen wird
- ein Stop Kommando nicht befolgt wird
- ein Schütze 2 oder mehr Strafen für Fehlverhalten in einem Wettkampf bekommen hat

6. Übungsgestaltung

Eine gute Übunggestaltung ist in der Verantwortung des Entwerfers und des Wettkampfleiters. CMA hat keine Absicht zu versuchen, durch viele einschränkende Gestaltungs-Regeln schlechte Übungen zu verhindern. Viele Regeln werden wahrscheinlich schlechte Übungen nicht verhindern können. Hingegen wird das Kreieren guter Übungen mit Sicherheit behindert, da viele der dafür notwendigen Optionen weggenommen werden.

Schlechte Übungsgestaltung wird besser durch gründliche Ausbildung, gute Beispiele und die Förderung von bewährten Gestaltungselementen vermieden.

6.1. Schiesszonen und Schiessstellungen

Übungen können keine, eine oder mehrere Zonen haben, von denen aus der Schütze die Ziele beschiessen muss.

6.1.1. Ablauflinien

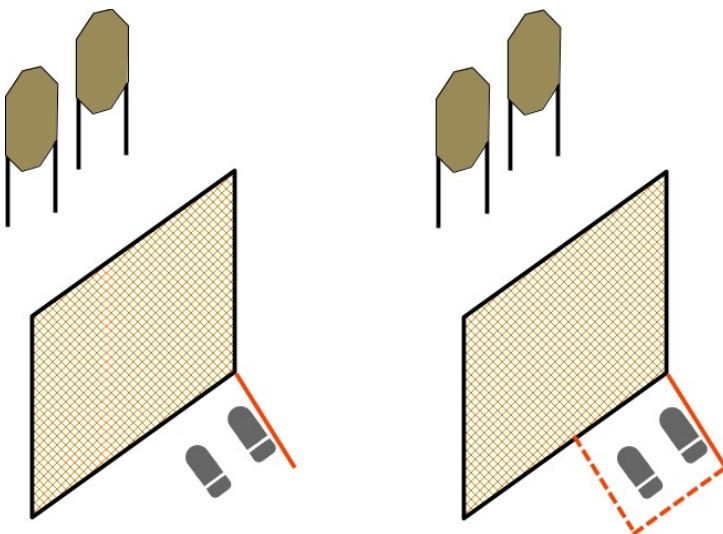
Ablauflinien müssen klar gekennzeichnet und einheitlich für alle Übungen eines Wettkampfes sein. Sie können spürbar (vom Boden vorstehend) oder nicht spürbar sein. Erlaubte Mittel zur Kennzeichnung sind: Farbe, Klebband, Holzleisten, Metallleisten und so weiter. Eine Ablauflinie soll nicht breiter als 100mm und minimal 500mm lang sein.

6.1.2. Schiesszonen

Ablauflinien von mindestens 1m Länge werden zur Markierung von Schiesszonen in einer der folgenden Weisen verwendet:

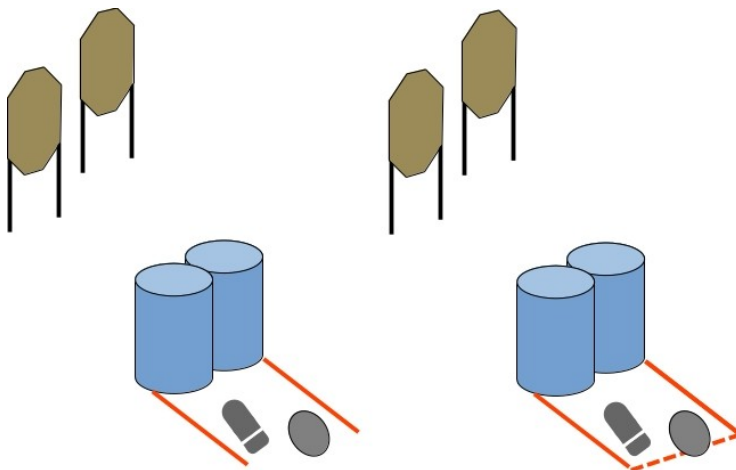
- 1) Geschlossene Zone: kein Körperteil des Schützen darf irgendetwas ausserhalb der Zone berühren.
- 2) Übungsrequisite und teilweise markierte Zone. Dies kann verwendet werden, wenn die Requisite (Wand, Fass, Türe etc) die Ziele, abhängig von der Position des Schützen, verdeckt.
Korrekte Anwendungen von teilweise markierten Zonen sind:

Wand und Ablauflinie



Der Schütze muss auf der Seite der Wand stehen, auf der die Wand die Scheiben verdeckt und darf nichts auf der anderen Seite berühren. Zusätzlich muss der Schütze innerhalb eines virtuellen Parallelogramms, das durch die Wand und die Ablauflinie definiert wird, berühren. Bei einer stehenden Stellung muss mindestens ein Fuss innerhalb der virtuellen Zone sein. Die Wand und Ablauflinie sind links gezeichnet. Und die virtuelle Zone ist rechts dargestellt.

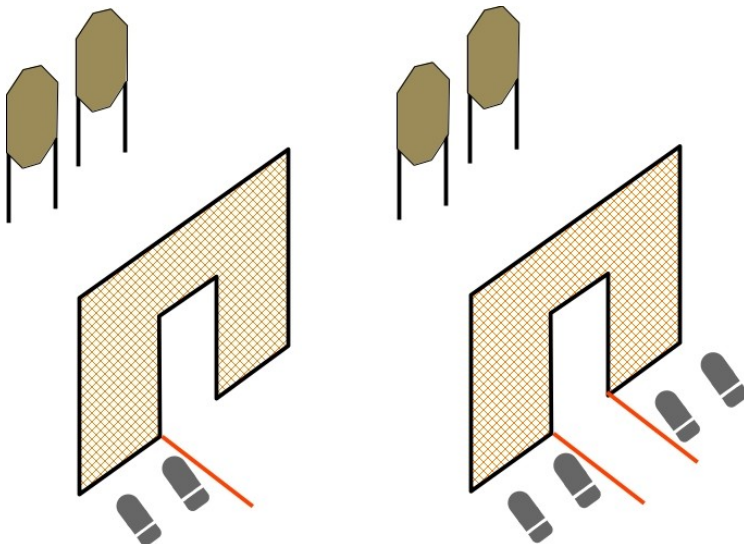
Niedere Barrikade (z.B. Fass oder Autohaube) und Ablauflinie



Der Schütze muss zwischen den Ablauflinien sein und darf nichts ausserhalb berühren. Der Schütze muss innerhalb einer virtuellen Zone, die durch die Barrikade und die Ablauflinien durch Verbinden der Linien definiert wird, berühren.

Fässer und zwei Ablauflinien sind links und die virtuelle Zone rechts dargestellt. Das wird üblicherweise mit einer Kniend-Stellung verbunden.

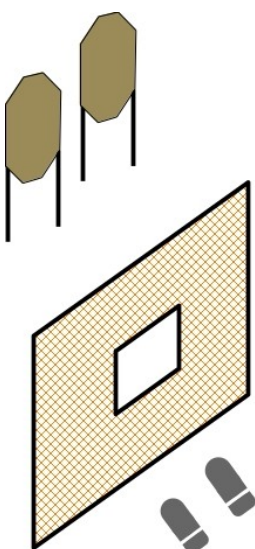
Türe oder Durchgang



Eine Türe oder ein Durchgang werden analog zu einer Wand behandelt. Es kann zwei Zonen, je eine auf jeder Seite der Türe haben. Der Schütze wählt in diesem Fall eine davon aus.

Die virtuellen Zonen sind nicht dargestellt.

Wand mit Öffnung



Hier sind keine Ablauflinien zur Definition der Zone notwendig. Der Schütze muss alle sichtbaren Ziele durch die Öffnung beschiessen. Er kann sich entsprechend positionieren.

6.1.3. Offen (Open): Übungen ohne Schiesszonen

Der Schütze bewegt sich durch die Übungsanlage und beschiesst die Ziele aus irgendwelchen Positionen die er selber wählt sofern die Sicherheitsregeln eingehalten werden. Die Bewegung und Schiesspositionen können durch Requisiten und Sicherheits-Ablauflinien eingeschränkt werden.

6.1.4. Einzelzone (Single Zone): Übungen mit einer Schiesszone

Der Schütze darf die Zone vom Startsignal bis zum letzten Schuss nicht verlassen.

6.1.5. Mehrfachzone (Multi-Zone): Übungen mit mehreren Schiesszonen

Der Schütze muss alle sichtbaren Ziele aus einer bestimmten Schiesszone beschliessen. Er darf die Zone verlassen um zu einer anderen Zone zu gelangen. Er darf keine Ziele beschliessen, wenn er sich nicht in einer Schiesszone befindet.

6.2. Beschränkung der Komplexität

Verschiedene Schiessstellungen, einhändiges Schiessen und das Beschliessen mit verschiedenen Schusszahlen sind Beispiele wichtiger Gestaltungselemente. Allerdings sind zu komplexe Anforderungen an den Ablauf möglicherweise schwierig zu werten und können zu Frustrationen bei den Schützen führen.

Daher Vorsicht vor zu komplexen Kombinationen. Es ist besser die Gestaltungsoptionen über mehrere Übungen zu verteilen um einen attraktiven und abwechslungsreichen Wettkampf zu erhalten.

6.2.1. Verlangte Schiessstellungen

Es kann vom Schützen verlangt werden, eine bestimmte Stellung zu benutzen, um ein Ziel oder eine Gruppe von Zielen zu beschliessen. Falls in einer Übung mit mehreren Schiesszonen eine andere Stellung als die Standard Stellung verlangt wird, muss dies durch einen intuitiven Aufbau unterstützt werden. Dieser verleitet den Schützen dazu, die korrekte Stellung einzunehmen. Dies kann zum Beispiel eine kniende Stellung über eine Motorhaube oder eine liegende Stellung durch eine tiefe Öffnung sein.

6.2.2. Verlangter Griff

Es kann vom Schützen verlangt werden, Ziele einhändig zu beschliessen. Das muss mit einem der folgenden Vorkehrungen gemacht werden:

- alle Ziele einer Übung müssen mit demselben Griff beschossen werden
- die erste sichtbare Gruppe von Zielen müssen mit einem bestimmten Griff beschossen werden und alle verbleibenden Ziel mit einem anderen Griff
- die Übungsanlage erzwingt einen bestimmten griff, z.B. durch Tragen eines Gegenstandes
- den korrekten Griff zu wählen ist intuitiv unterstützt, z.B. linke Seite der Wand=linke Hand und rechte Seite der Wand=rechte Hand.

6.2.3. Verlangte Anzahl Schuss

Es kann verlangt werden, dass der Schütze gewisse Kartonziele mit einer definierten Anzahl Schüsse beschliessen. In einer Übung brauchen entweder alle Kartonziele die gleiche Anzahl Schüsse

oder das erste Kartonziel kann eine andere Anzahl Schüsse benötigen als alle folgenden Ziele. Zum Beispiel: Beschieße das erste Ziel mit 3 Schuss und alle folgenden Ziele mit je 2 Schuss.

6.2.4. Verlangte Trefferzonen

Es kann vom Schützen verlangt werden, Kartonziele in bestimmte Trefferzonen und diese in einer bestimmten Reihenfolge zu beschiessen. Dies wird analog zu den Anzahl Schuss behandelt.

6.2.5. Verlangtes Schiessen aus der Bewegung

Es kann vom Schützen verlangt werden, ein Ziel oder eine Gruppe von Zielen aus der Bewegung zu beschiessen. Der Ablauf kann Bewegung vorwärts oder rückwärts definieren. Der Übungsaufbau muss so sein, dass es für den Schützen intuitiv ist, die Ziele aus der Bewegung zu beschiessen. Zum Beispiel: Beschiessen einer Gruppe von Zielen am Ende eines Ganges während man durch den Gang geht.

6.3. Weitere Gestaltungsregeln

Distanzen: Die folgenden maximalen Distanzen sollen nicht überschritten werden:

Pistolen:

- 50m bei freiem Griff
- 10m bei einhändigem Griff

Gewehre:

- 100m

Bei 50% Kartonzielen gelten die halben Maximaldistanzen.

Anzahl Schuss: Eine Teilübung kann maximal 30 Schuss benötigen

Magazine: Das Füllen von Magazinen kann nicht unter Zeitdruck verlangt werden

Zerlegen/Zusammensetzen: Zerlegen und Zusammensetzen von Schusswaffen darf nicht unter Zeitdruck verlangt werden

Einhändige Manipulationen: Manipulationen mit nur einer Hand können nicht verlangt werden. Dies beinhaltet auch das Ziehen der Pistole mit der schwachen Hand.

Zur Verfügung gestellte Waffen: Zur Verfügung gestellte Waffen sind von jedem Typ und Kaliber erlaubt. Diese Waffen müssen die Ausrüstungsregeln nicht erfüllen. Störungen mit zur Verfügung gestellten Waffen führen immer zu einem Abbruch und einer Wiederholung der Übung.

6.4. Übungsbeschreibung

Die Übungsbeschreibung wird wortwörtlich während der Übungsbesprechung vorgelesen. Sie beinhaltet die folgenden Informationen:

Titel	Name der Übung	Autor	Gestalter
Typ	Offen, Einfach-, Mehrfach-Zone	Teile	Anzahl Teilübungen
Ziele	Anzahl (50%) Karton, Nicht Beschiessen, Stahl/Polymer	Schuss	Benötigte Anzahl Schuss
Wertung	Unlimitiert/Limitiert, (Beste) X	Start/Ende	Zeitmessung

Start Position	Stehend, sitzend, etwas berührend etc (für jede Teilübung)
Start Zustand	Waffen und Magazine (für jede Teilübung)
Ablauf	Was vom Schützen erwartet wird (für jede Teilübung)
Sicherheit	Optional: spezielle Angaben zur Sicherheit
Diagramm	Übersichts-Diagramm der Übung in grobem Massstab

7. Ausrüstung

7.1. Waffen – Divisionen

Alle in CMA Wettkämpfen verwendeten Schusswaffen müssen in eine oder mehrere Divisionen passen. Die genauen Anforderungen für jede Division sind im entsprechenden Anhang definiert.

7.2. Munition

Die detaillierten Anforderungen für jede Division sind im entsprechenden Anhang definiert.

7.3. Andere Ausrüstung

Gürtel, Holster und Magazintaschen müssen praxisgerecht und sicher im Gebrauch sein. Änderungen müssen alle ursprünglichen Funktionen der Ausrüstung erhalten. Die genauen Anforderungen sind im entsprechenden Anhang definiert.

8. Zertifizierungen

CMA basiert auf einem Konzept von sicherer und solider Waffenhandhabung. Es gibt mehrere Zertifizierungsstufen.

8.1. Schütze

Jeder Teilnehmer an einem CMA Anlass muss ein zertifizierter Schütze sein. Dies erlaubt das Erreichen von zwei übergeordneten Zielen des Sports:

- 1) Förderung sicherer und effektiver Schiessfertigkeiten
- 2) Gewährleisten eines sicheren Schiessbetriebs für alle Teilnehmer

8.1.1. Grundausbildung

Die Grundausbildung beinhaltet alle nötigen Elemente, um die sichere Handhabung von Schusswaffen zu gewährleisten. Sie besteht aus Sicherheitsregeln und deren Anwendung, Manipulationen, Grundlagen des Schiessens, Schiessstellungen, Bewegungen und praktischen Tests.

Es wird empfohlen, dass neue Schützen die Grundausbildung bei einem zertifizierten Instruktor absolvieren.

8.1.2. CMA Sportschützen-Ausbildung

Die CMA Sportschützen-Ausbildung befähigt den Schützen zur Teilnahme an CMA Wettkämpfen. Sie besteht aus Regelkunde und -anwendung, speziellen Techniken des Sportschiessens wie zum

Beispiel die Bewegung weg von den Zielen mit einer Waffe in der Hand und den praktischen Klassierungs-Test. Alle Schützen müssen die standardisierte Ausbildung vor der Teilnahme an Wettkämpfen absolvieren.

Die Sportschützen-Ausbildung muss von einem zertifizierten Instruktor geleitet werden.

8.1.3. Klassierung

Jeder Schütze wird durch das Bestehen des Fähigkeits-Tests klassiert. Der Fähigkeits-Test erlaubt eine objektive Beurteilung der Schiessfähigkeiten. Er deckt die allermeisten der grundlegenden Fähigkeiten aus der Grund- und Sportschützen-Ausbildung ab. Weiter bildet er einen Karrierepfad für ständige Verbesserung.

Es gibt separate Fähigkeitstests für Pistole und für Gewehr (2-Gun).

Die folgenden Klassen sind definiert:

- Neuling (Rookie RK)
- Schütze (Marksman MM)
- Fortgeschrittener (Advanced AV)
- Experte (Expert EX)
- Meister (Master MA)

Gültigkeit: Eine Klassierung ist entweder für Pistole oder für Gewehr gültig. Wird eine Klassierung in einer bestimmten Division erreicht, gilt sie entsprechend auch für alle anderen Pistolen- oder Gewehr-Divisionen.

Häufigkeit: Die Klassierung muss mindestens alle 12 Monate erneuert werden.

Verschiedenes:

- Ein Schütze muss bereits eine gültige Pistolen-Klassierung besitzen, bevor er den Fähigkeits-Test mit dem Gewehr absolvieren kann.
- Der Fähigkeits-Test muss von einem zertifizierten Sicherheitsbeauftragten geleitet werden.
- Ein Schütze kann den Fähigkeits-Test so viele male machen, wie er will. Allerdings darf der Test nur einmal pro Tag für eine gültige Wertung geschossen werden.
- Der Fähigkeits-Test muss in der Gänze an einem Stück durchgeführt werden. Es ist nicht erlaubt, Teile des Tests zu Schiessen und die Teilresultate später zusammenzurechnen. Es ist ebenfalls nicht erlaubt, Teilresultate aus verschiedenen Tests zusammenzurechnen.
- Eine und nur genau eine Wiederholung des gesamten Tests kann gewährt werden, wenn ein Schütze Waffenstörungen hatte. Wiederholungen von einzelnen Teilen sind im Falle von Waffenstörungen nicht erlaubt.

8.2. Sicherheitsbeauftragter und Wettkampfleiter

Alle Übungen eines CMA Schiesssport-Anlasses müssen von mindestens einem zertifizierten Sicherheitsbeauftragten geleitet und gewertet werden. Die Sicherheitsbeauftragten eines Wettkampfs werden vom Wettkampfleiter geführt.

8.2.1. Ausbildung Sicherheitbeauftragter

Die Ausbildung beinhaltet detailliertes Verständnis der Regeln und deren Anwendung, Führungs- und Kommando-Fähigkeiten, Bewertung von Übungen und theoretische und praktische Tests. Die Ausbildung wird von einem zertifizierten Instruktor geleitet.

Die Zertifizierung muss mindestens alle 36 Monate erneuert werden.

8.2.2. Ausbildung Wettkampfleiter

Die Ausbildung zum Wettkampfleiter beinhaltet Übungs-Gestaltung, Wettkampf-Vorbereitung und -Organisation, Führung von Sicherheitsverantwortlichen und Marketing.

Die Ausbildung wird von einem zertifizierten Instruktor geleitet.

Es gibt keine separate Erneuerung des Wettkampfleiters, diese ist direkt an die Erneuerung des Sicherheitsbeauftragten geknüpft.

8.3. Trainer

Ein zertifizierter Trainer leitet Trainings für kleinere Gruppen von Schützen. Die Aufgaben eines Trainers sind in vielen Bereichen unterschiedlich von einem Sicherheitsbeauftragten.

8.3.1. Ausbildung Trainer

Die Trainerausbildung umfasst die Organisation und Leitung von Trainingseinheiten mit kleinen Gruppen von Schützen, sowie Grundlagen zu Unterrichtsplänen, Trainingsplänen, Standardübungen, Feedback und Fortschrittsbewertung.

Sie wird für interessierte Vereine empfohlen und kann als Qualitätssicherung für Betreiber von Schiessanlagen dienen. Sie konzentriert sich auf Sicherheit und Effizienz, vermittelt ein grundlegendes Verständnis für Trainingsaspekte, die nicht direkt mit Schiessen an sich zu tun haben. Sie ist aber nicht als Ersatz für eine vollständige Sporttrainerausbildung gedacht.

Die Trainerausbildung wird von einem ernannten CMA-Cheftrainer geleitet.

Die Ausbilder müssen ihre Zertifizierung mindestens alle 36 Monate erneuern.

8.4. Instruktor

Ein Instruktor unterrichtet die entsprechenden Kurse für Wettkämpfer, Sicherheitsbeauftragte und Wettkampfleiter.

8.4.1. Ausbildung Instruktor

Die Instruktorausbildung befähigt den Teilnehmer, die Grundausbildung für Schusswaffen, die Sportschützen-Ausbildung, den Kurs für Sicherheitsverantwortliche und den Wettkampfleiter zu organisieren und zu leiten.

Die Instruktorausbildung wird von einem CMA-Chefinstruktor geleitet.

9. Anhänge

Die folgenden Anhänge sind integraler Bestandteil der Regeln und können einzeln aktualisiert werden:

A1 Schusswaffen Divisionen

A2 Ausrüstung

A31 Fähigkeits- und Klassierungs-Test Pistole

A32 Fähigkeits- und Klassierungs-Test Gewehr

A4 Wettkämpfe

- A5 Grundausbildung Schusswaffen
- A6 Ausbildung Sicherheitsbeauftragter
- A7 Ausbildung Wettkampfleiter
- A8 Ausbildung Trainer
- A9 Ausbildung Instruktor