



# Competitive Marksman Action

**Einführung in CMA**  
Version 3.4

**Zweck dieses Dokuments:**

- Vorstellen der CMA Initiative
- Gewinnen von neuen Schützen, Vereinen und Sponsoren für den Sport

- Bereitstellen einer stabilen und verlässlichen **Plattform für das sportliche Schiessen**, basierend auf **Sicherheit, Einfachheit** und soliden **Fertigkeiten** mit der Waffe.
- Stimulieren von **internationaler Zusammenarbeit, Sportgeist und Kameradschaft** basierend auf gemeinsamen sportlichen Fähigkeiten, Interessen, Standards und Werten.
- Fördern von **sicheren und effektiven Schiessfähigkeiten**.
- Betonen von **persönlichem Können** anstatt der Verwendung von spezialisierter Ausrüstung.
- Fördern von **umfassenden Schiessfertigkeiten** gepaart mit **geistiger und körperlicher Fitness**.

- Zur Verfügungstellen einer Struktur zur objektiven **Bewertung der Schiessfähigkeiten** und zur kontinuierlichen persönlichen **Verbesserung**.
- Unterstützen der Verwendung von einfach verfügbarer und **massenproduzierter Ausrüstung**.
- Ermöglichen und Unterstützen von sportlichen Schiesswettbewerben von lokaler zu internationaler und globaler Reichweite.
- Anbieten von fundierten **Zertifizierungen** für Schützen, Schiedsrichter und Instruktoeren.
- Konstruktiv beitragen zur internationalen **Gemeinschaft von Sportschützen**.
- **Von Schützen für Schützen gemacht**.

**Competitive  
(Kompetitiv)**

- Sport
- Wettkampf
- Ambition
- Verbesserung

- Fähigkeiten
- Erfolg
- Fairness
- Spass

**Marksman  
(Schütze)**

- Person
- Schütze
- Pers. Leistung
- Wertung

- Treffen
- Präzision
- Schiessausbildung
- Sportgeist

**Action  
(Aktion)**

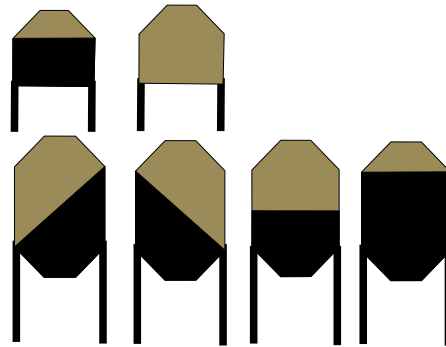
- Neuer Anfang
- Innovation
- Verbesserung
- Vorwärtsdrang

- Flexibilität
- Zusammenhalt
- Gemeinsam Vorwärts
- Besser Machen

**Kartonziel**

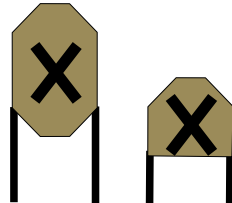
- Zonen A,B,C,D,M
- Mögliche Anforderungen: volles Ziel (Standard), nur ABC oder nur D
- Das grössere Zero erlaubt mehr Geschwindigkeit

**Optionen**



- Treffer im Schwarz = Fehlschuss
- Durchschuss durch Schwarz zählt nicht

**Non-Shoot**



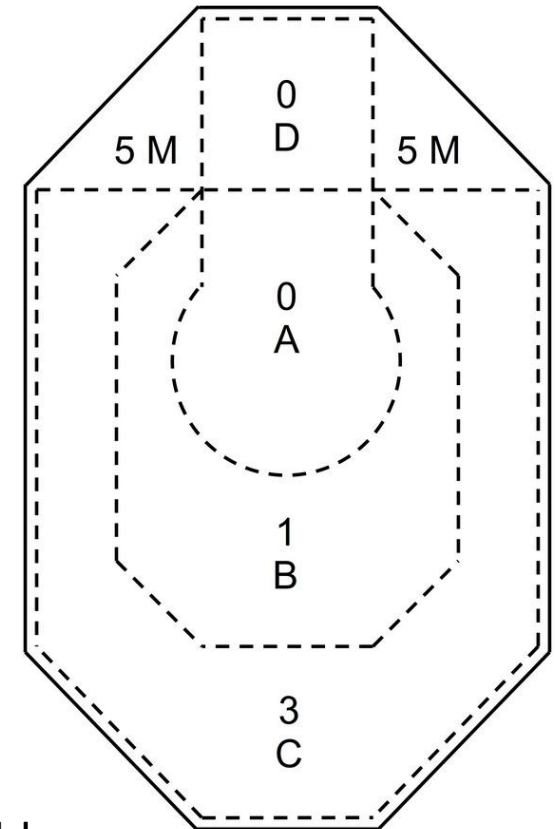
- Treffer irgendwo: +5 (ausser M)
- Durchschuss zählt

**50%  
Kartonziel**

- Simulieren grösserer Distanzen
- Non-shoot möglich
- Teilweise schwarz oder abgeschnitten nicht erlaubt

**Andere Ziele**

- Stahl- oder Polymer-Ziele
- Schwinger, Dreher, Auf-Ab, Läufer, ...



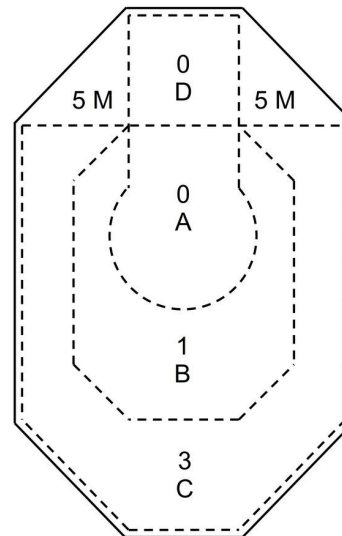
## Wertung =

### Totale **Zeit** (s)

- Start Signal
- Letzter Schuss

+

### Totale **Trefferpunkte**



+

### Totale **Strafen**

- PE \* 5
- NS \* 5
- FP \* 15

PE = Ablauffehler

NS = Treffer auf Non-Shoot

FP = Schwerer Fehler (Tricksen, Bescheissen)

### Unlimitierte Wertung

- Standard Wertung
- Man darf soviele Schüsse schiessen wie man will
- Die besten verlangten Treffer zählen

### Limitierte Wertung

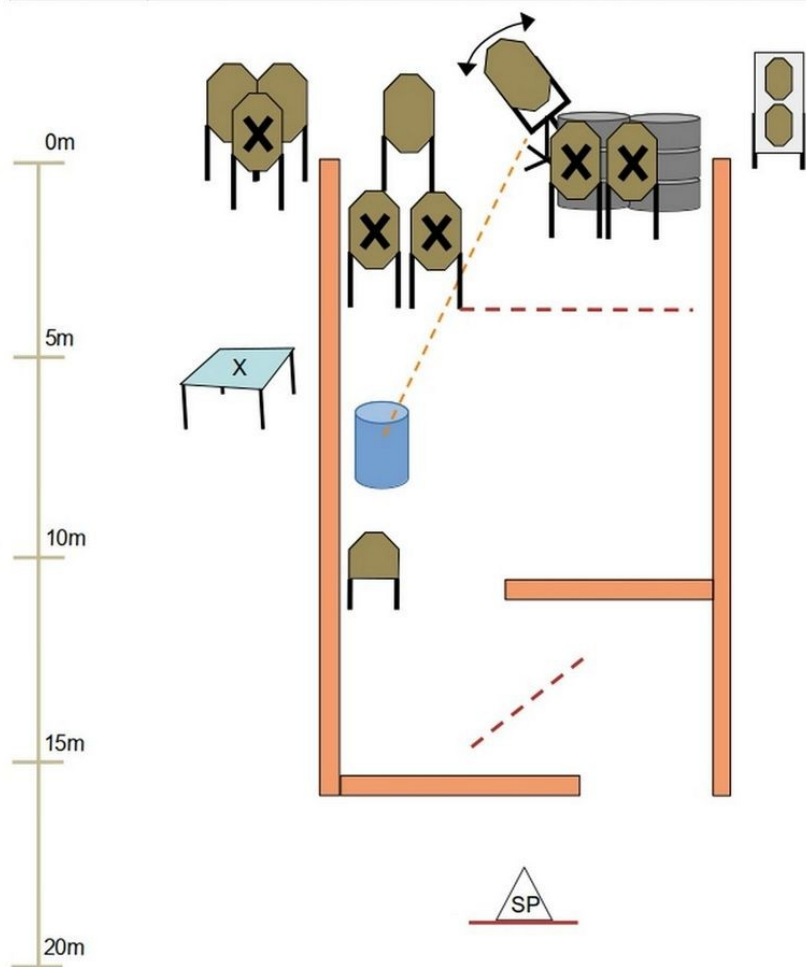
- Feste Anzahl Schüsse pro Ziel
- Strafen für zuwenige oder zuviele Schüsse

**Stage  
Ablauf**

- Maximum verlangte Anzahl Schuss pro Stage: **30**
- **Unlimierte Bewegungsdistanzen**
- Schiesspositionen: **stehend, kniend, liegend** können verlangt werden
- Griff: **frei, starke/schwache, linke/rechte Hand** kann verlangt werden
- Schiessen **aus der Bewegung** kann verlangt werden
- Benötigte Treffer pro Ziel können verlangt werden
- Prozedur: Vernünftige **Aufgaben** können verlangt werden (zB etwas tragen) dämliche Aufgaben (zB etwas balancieren) sind nicht erlaubt
- Vorgaben müssen **intuitiv** vom Stage Aufbau **unterstützt** werden
- Komplexitätslevel muss vernünftig sein
- **Schwaches-/Kein Licht**-Übungen sind erlaubt
- **2-Gun**: inklusive sicherem Waffenwechsel
- Keine Pseudo-Taktischen oder Selbstverteidigungs-Zusammenhänge

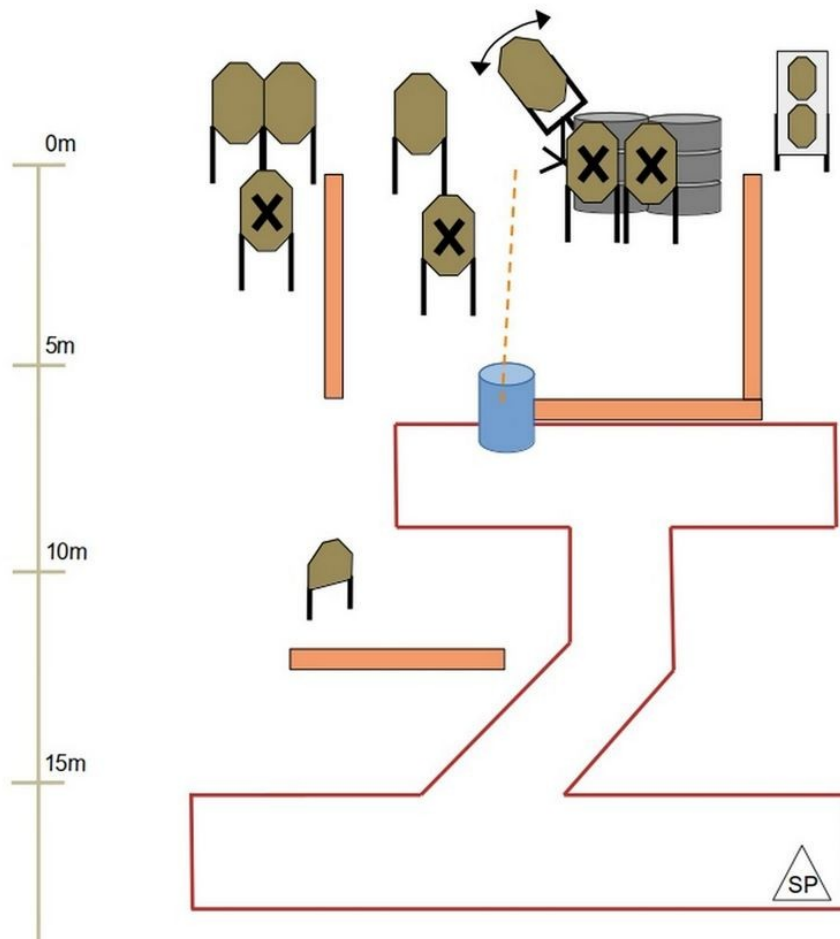
## Stage Beispiel: Faustfeuerwaffe Offen

<b>Title</b>	Open	<b>Author</b>	Andy
<b>Type</b>	Open	<b>Strings</b>	1
<b>Targets</b>	5 Paper, 2 50% Paper, 5 Non-Shoot	<b>Rounds</b>	Minimum 14
<b>Scoring</b>	Unlimited, Best 2	<b>Start/End</b>	Audible/ Last Shot
<b>Start Pos</b>	Standing at SP, heels touching		
<b>Start Cond</b>	Gun unloaded, slide closed and all magazines on table in marked area. All magazines contain exactly 6 rounds.		
<b>Procedure</b>	At the signal, engage all targets. String activates swinger.		
<b>Safety</b>	Minimum distance to shoot mobile bullet traps: 2m. Forward fault line.		



- Indoor Stage mit mobilem Kugelfang
- Bewegen und Ziele bedienen von wo man will und es sicher ist
- Bewegung nur aufgrund der Sicherheit eingeschränkt
- Gute Übungsanlage: dem Schützen Entscheidungen überlassen!
- Entscheidungen in diesem Beispiel, nach dem Zurückkommen von links vorne:
  - **Option 1:** die beiden 50% Ziele von weit und danach ins Zentrum gehen
  - **Option 2:** zuerst ins Zentrum gehen und danach näher zu den 50% Zielen vorrücken
  - Option 3: ...

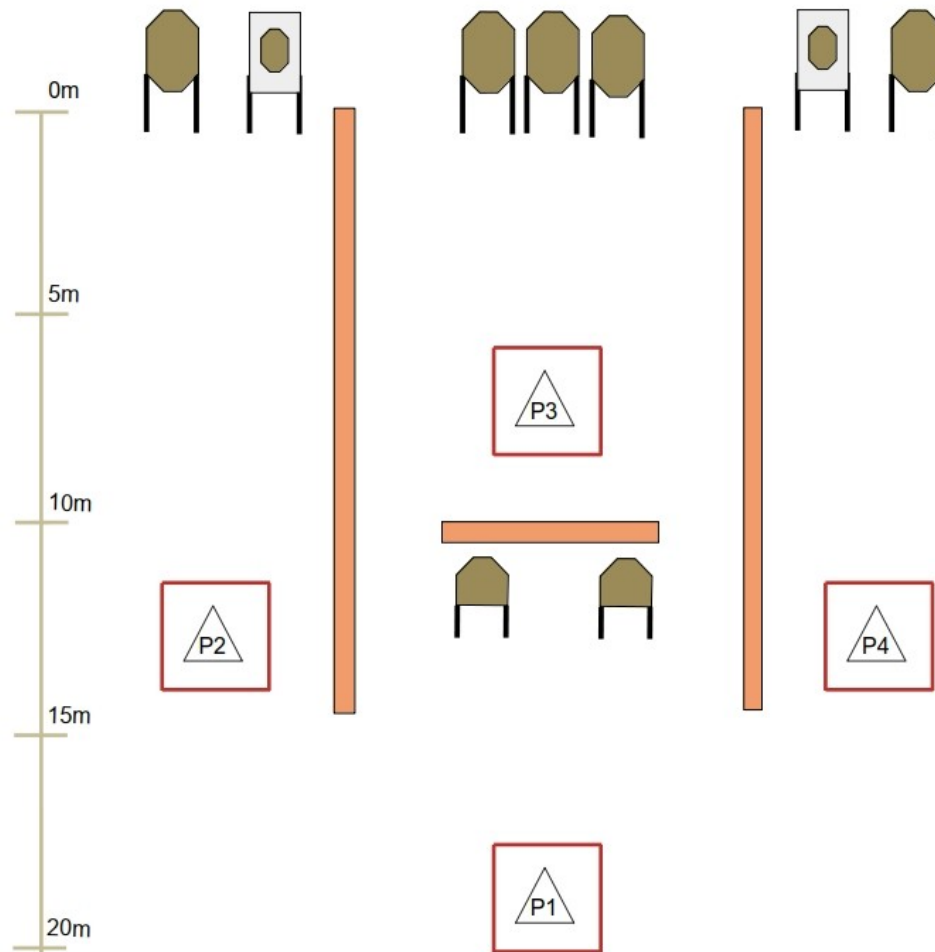
<b>Title</b>	Single	<b>Author</b>	Andy
<b>Type</b>	Single Zone	<b>Strings</b>	1
<b>Targets</b>	5 Paper, 2 50% Paper, 4 Non-Shoot	<b>Rounds</b>	Minimum 14
<b>Scoring</b>	Unlimited, Best 2	<b>Start/End</b>	Audible/ Last Shot
<b>Start Pos</b>	Standing at SP, heels touching.		
<b>Start Cond</b>	Gun loaded with exactly 10 rounds, holstered.		
<b>Procedure</b>	At the signal, engage all targets while remaining in the marked area. String activates swinger.		



- Indoor Stage mit mobilem Kugelfang
- Der Schütze darf die Zone nicht verlassen
- Entscheidungen in diesem Beispiel:
  - **Option 1:** die beiden 50% Ziele direkt von SP bedienen
  - **Option 2:** die beiden 50% Ziele erst später, nachdem man nach vorne und nach rechts gegangen ist, bedienen

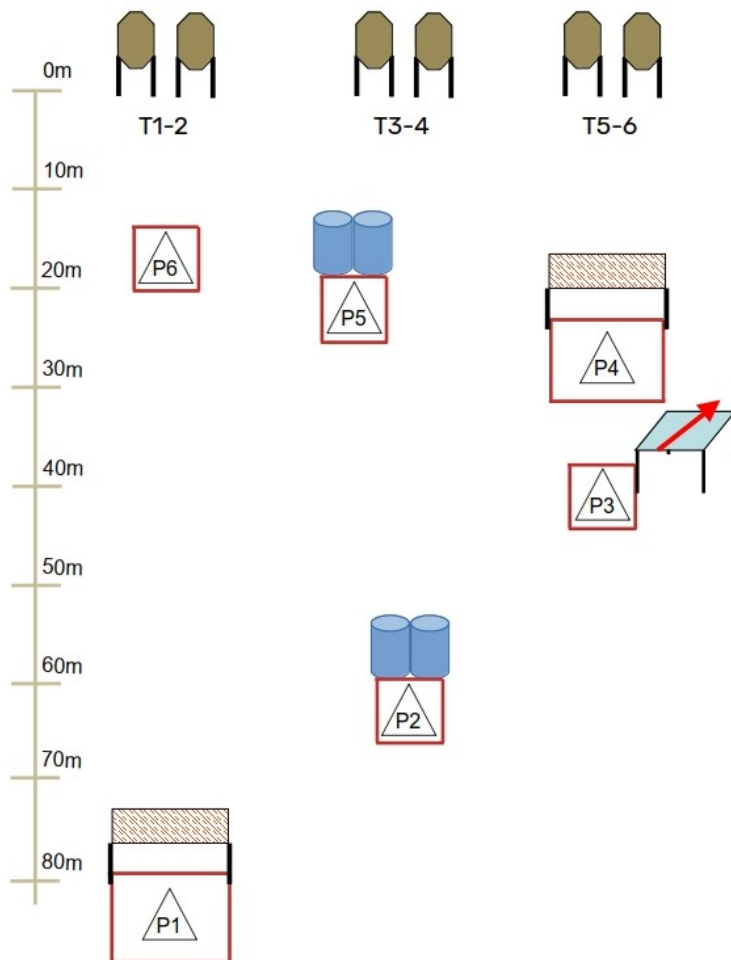
# Stage Beispiel: Faustfeuerwaffe Multi-Zone

<b>Title</b>	Multi Zone	<b>Author</b>	Andy
<b>Type</b>	Multi Zone	<b>Strings</b>	1
<b>Targets</b>	7 Paper, 2 50% Paper	<b>Rounds</b>	18
<b>Scoring</b>	Limited, 2	<b>Start/End</b>	Audible/ Last Shot
<b>Start Pos</b>	Standing at any position		
<b>Start Cond</b>	Gun loaded with exactly 10 rounds, holstered. All spare mags with 10 rounds.		
<b>Procedure</b>	At the signal, engage all targets from available positions.		



- Indoor Stage mit mobilem Kugelfängen
- Der Schütze darf die Ziele nur bedienen wenn er in einer der Zonen ist
- Der Schütze kann von einer zur anderen Zone verschieben
- Ausserhalb der Zonen dürfen die Ziele nicht bedient werden
- Entscheidungen in diesem Beispiel: Wo soll man starten? Z.B. in P3 starten oder in P3 beenden?

<b>Title</b>	Running and Gunning	<b>Author</b>	Andy
<b>Type</b>	Multi Zone	<b>Strings</b>	1
<b>Targets</b>	6 Paper	<b>Rounds</b>	24
<b>Scoring</b>	Limited, 4 per Target	<b>Start/End</b>	Audible/ Last Shot
<b>Start Pos</b>	Standing at P1		
<b>Start Cond</b>	Rifle fully loaded, ready position. Pistol fully loaded, holstered.		
<b>Procedure</b>	At the signal, engage T1-2 from P1 prone, T3-4 from P2 kneeling, T5-6 from P3 with the rifle. Then deposit rifle on table, safety on, muzzle in indicated direction. Engage T5-6 from P4 prone, T3-4 from P5 kneeling and T1-2 from P6.		



- Outdoor Stage, die seitlichen Kugelfänge dürfen nicht benutzt werden
- Der Schütze bedient die definierten Ziele mit dem Gewehr von P1-3 aus, dann wechselt er zur Fasutfeuerwaffe und bedient die definierten Ziele von P4-6 aus. Jede Position hat eine verlangte Schiessposition: liegend, kniend oder stehend.
- Das Multi-Zonen Konzept erlaubt es, in effizienter Weise grosse Stages zu bauen.
- Diese Übung betont physische Fitness und testet die Schiessfähigkeiten mit einem gewissen Stressfaktor.
- Keine Entscheidungen in diesem Fall – einfach ausführen.
- Mit ein paar Anpassungen kann die Übung auch in umgekehrter Reihenfolge durchgeführt werden.

### Fähigkeits- Test

- 2 Tests: Faustfeuerwaffe oder Gewehr
- 3 Stages
- 48 Schuss
- Grundlagen: Kompetenz-Matrix Faustfeuerwaffe oder Gewehr



### Fähigkeits- Klassen

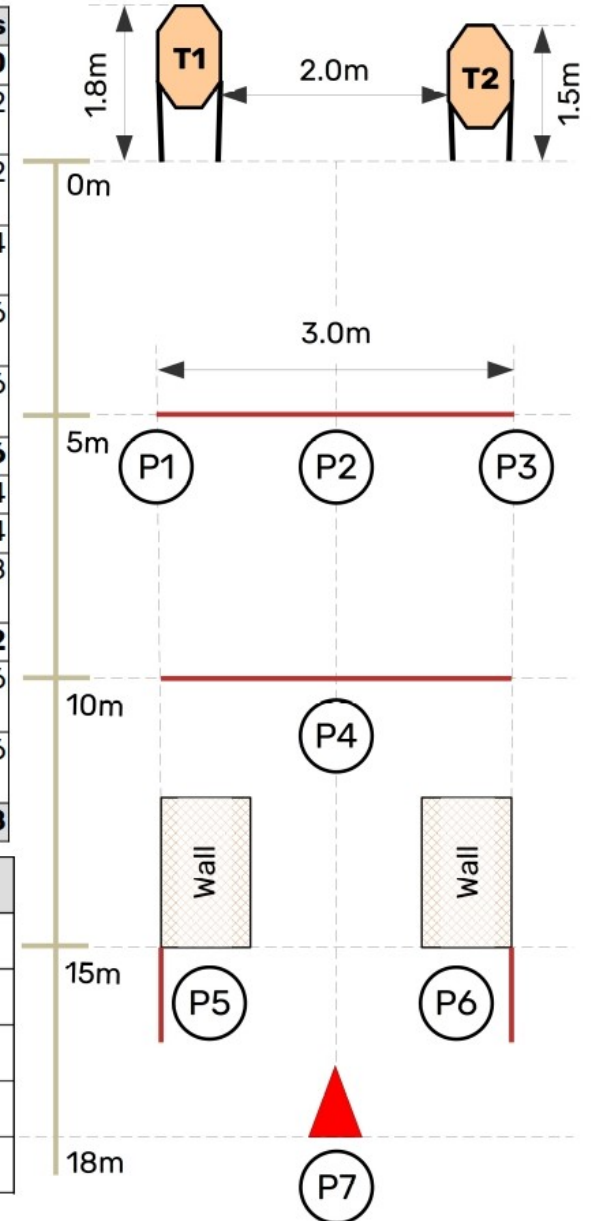
- Rookie (RK)
- Marksman (MM)
- Advanced (AV)
- Expert (EX)
- Master (MA)
- Läuft nach 12 Monaten aus
- Eine Klasse Faustfeuerwaffe pro Schütze
- Eine Klasse Gewehr pro Schütze



### Kategorien

- Frauen
- Senioren (55 und älter)
- Wird pro Division angewendet

String	Start Position/Zustand	Prozedur	Schuss
<b>Stage 1</b>			<b>20</b>
1	P1, stehend, Körper-Kopf-Füsse nach links, geholstert	90° nach rechts drehen, ziehen, 2 Schuss ABC auf T1	2
2	P3, stehend, Körper-Kopf-Füsse nach rechts, geholstert	90° nach links drehen, ziehen, 2 Schuss ABC auf T2	2
3	P4, stehend, Körper-Kopf-Füsse nach hinten, unterladen, geholstert	180° drehen, ziehen, je 2 Schuss auf T1-2 in beliebiger Reihenfolge (bRf)	4
4	P4, stehend, geholstert	Ziehen, je 3 Schuss auf T1-2, während Vorwärtsbewegung nach P2 bRf	6
5	P2, stehend, geholstert	Ziehen, je 3 Schuss auf T1-2, während Rückwärtsbewegung nach P4 bRf	6
<b>Stage 2</b>			<b>16</b>
1	P2, stehend, Bereitschaftsst. starke Hand	Je 2 Schuss auf T1-2, starke Hand bRf	4
2	P2, stehend, Bereitschaftsst. schwache H.	Je 2 Schuss auf T1-2, schwache Hand bRf	4
3	P4, stehend, genau 4 Schuss geladen, Bereitschaftsstellung	Kniend 4 Schuss auf T1, nachladen, liegend 4 Schuss auf T2	8
<b>Stage 3</b>			<b>12</b>
1	P7, stehend, 4 oder mehr geladen, geholstert	Ziehen, P5 3 Schuss auf T1, über P7 nach P6 gehen mit Magazinwechsel, 3 Schuss auf T2	6
2	P7, stehend, 4 oder mehr geladen, geholstert	Ziehen, P6 3 Schuss auf T2, über P7 nach P5 gehen mit Magazinwechsel, 3 Schuss auf T1	6
<b>Total</b>			<b>48</b>



Anleitung:

- Limitierte Wertung!
- Wenn nicht anders verlangt, wird durchgeladen, mit der benötigten Anzahl Schuss oder mehr in der Waffe, gestartet
- Bereitschaftsstellung: Waffe nahe der Brust, Mündung auf Ziel oder in eine sichere Richtung
- P1-3: 5m Linie nicht übertreten
- P4: 10m Linie nicht übertreten
- Pistole: Magazinwechsel ist mit Behalten des Magazins

Class/Division	D	DO	S	SO	R	RO
<b>MA (Master)</b>	≤60	≤56	≤54	≤50	≤66	≤62
<b>EX (Expert)</b>	75	70	68	63	83	77
<b>AV (Advanced)</b>	105	98	95	88	116	108
<b>MM (Marksman)</b>	152	142	137	127	168	157
<b>RK (Rookie)</b>	304	284	274	254	336	312

# Fähigkeits-Test Gewehr

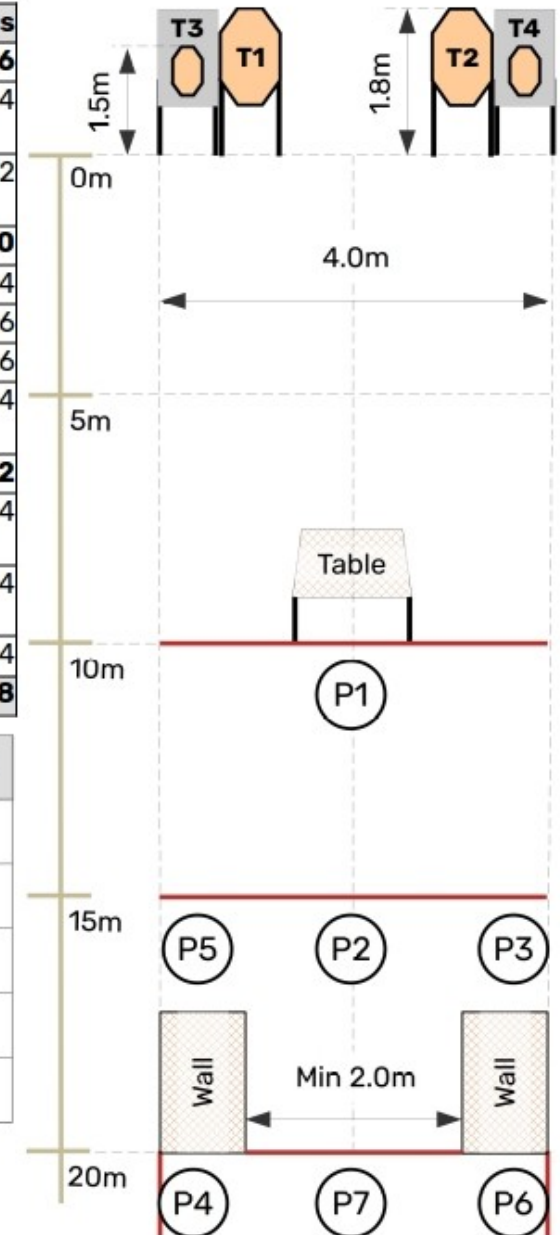


String	Start Position/Zustand	Prozedur	Schuss
<b>Stage 1 (mit Tisch)</b>			<b>16</b>
1	P1, stehend, Bereitschaftsstellung (BSt)	2 Schuss starke Schulter auf T1, 2 Schuss schwache Schulter auf T2 in beliebiger Reihenfolge (bRf)	4
2	P1, stehend, BSt, Pistole geholstert	Je 2 Schuss auf T1-4 bRf, Gewehr auf Tisch deponieren, je 2 Schuss Pistole auf T1-2 bRf	12
<b>Stage 2 (Tisch entfernen)</b>			<b>20</b>
1	P2, stehend, BSt	2 Schuss auf T1, Magazinwechsel, 2 Schuss auf T2 bRf	4
2	P2, stehend, BSt	Je 3 Schuss auf T1-2, in Vorwärtsbewegung zu P1 bRf	6
3	P1, stehend, BSt	Je 3 Schuss auf T1-2, in Rückwärtsbewegung zu P2 bRf	6
4	P2, stehend, BSt, genau 2 Schuss geladen	Kniend 2 Schuss auf T1, Nachladen, 2 Schuss auf T2 bRf	4
<b>Stage 3 (Tisch entfernen)</b>			<b>12</b>
1	P3, stehend, BSt	Kniend 2 Schuss auf T4, Verschiebung zu P4 und 2 Schuss linke Schulter auf T3	4
2	P5, stehend, BSt	Kniend 2 Schuss auf T3, Verschiebung zu P6 und 2 Schuss rechte Schulter auf T4	4
3	P7, stehend, BSt	Liegend je 2 Schuss auf T3-4 bRf	4
<b>Total</b>			<b>48</b>

Anleitung:

- Nur Schützen mit gültiger Pistolen-Klassierung können den Gewehr-Test absolvieren
- Limitierte Wertung!
- Wenn nicht anders verlangt, wird durchgeladen, mit der benötigten Anzahl Schuss oder mehr geladen, gestartet
- Bereitschaftsstellung ist Gewehr im Schulteranschlag, Mündung 45° gegen Boden, gesichert
- Wände können durch Doppelfässer ersetzt werden
- P3 → P4 und P5 → P6: Zwischen den Wänden durch
- P1: 10m Linie nicht überschreiten
- P2-3, P5: 15m Linie nicht überschreiten
- P7: 20m Linie nicht überschreiten
- Magazinwechsel ist mit Behalten des Magazins

Class/Division	Large Rfile	PCC	Small Rfile
<b>MA (Master)</b>	≤61	≤58	≤55
<b>EX (Expert)</b>	76	72	68
<b>AV (Advanced)</b>	106	101	95
<b>MM (Marksman)</b>	154	146	137
<b>RK (Rookie)</b>	308	292	274



### Schütze

- Teilnehmen an Wettkämpfen
- Bestehen der Grundausbildung und des CMA Intro Kurses
- Bestehen des praktischen Tests = Fähigkeitstest
- Erneuerung alle 12 Monate

### Safety Officer

- Führen und Werten von Stages (Übungen) und des Fähigkeitstests
- SO Ausbildungspaket
- Theoretischer und praktischer Test
- Erneuerung alle 2 Jahre

### Match Direktor

- Organisieren von Matches, Definieren von Stages
- Führen der SOs und Helfer im Match
- MD Ausbildungspaket
- Theoretischer und praktischer Test
- Erneuerung alle 2 Jahre

### Instruktor

- Führen und Bewerten der Schützen-Ausbildung
- Instruktor Ausbildungspaket
- Praktischer Test
- Erneuerung alle 2 Jahre

## Pistole: Duty Divisionen

### Duty

- Lauflänge: max 120mm
- Gewicht: max 850g
- Kapazität: muss in Box passen
- Box: 210x145x40mm
- Striker, DA/SA, DAO
- Dienstpistolen mit wenig Modifikationen
- Beispiele: Glock 17, Walther PDP 4.5", HK VP9, Steyr L9-A2 MF



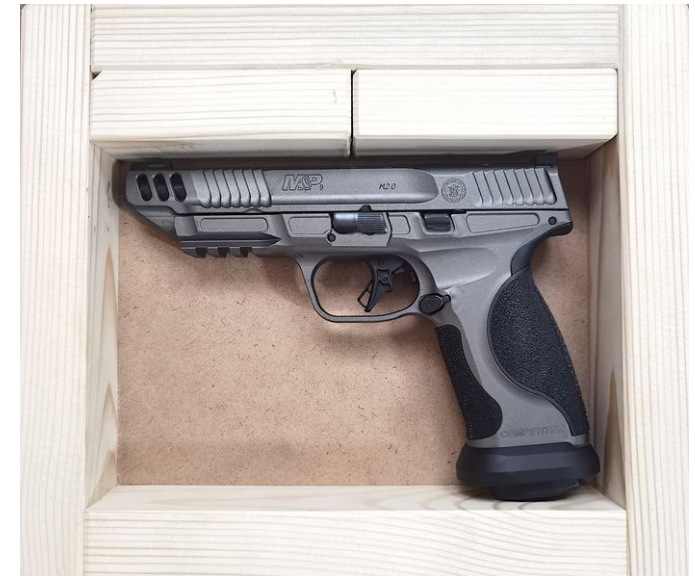
### Duty Optic

- Gleich wie Duty ausser:
- Gewicht: max 950g
- Box: 210x145(175 halbe Länge)x35mm



**Sport**

- Lauflänge: muss in Box passen (ca 5.5")
- Gewicht: max 1400g
- Kapazität: muss in Box passen
- Box: 225x155x45mm
- Striker, DA/SA, DAO, SA
- Sportpistolen mit wenig Modifikationen
- Beispiele: Glock 34, Walther Q5 SF, S&W M&P 2.0 Competitor



**Sport Optic**

- Gleich wie Sport ausser:
- Gewicht: max 1500g
- Box: 225x155(185 halbe Länge)x45mm



## Revolver

- Lauflänge: max 130mm
- Gewicht: max 1400g
- Kapazität: max 8 Schuss
- DA/SA, DAO
- Kaliber: .38 Spl, .357 Mag, .44 Spl, .44 Mag
- Beispiele: S&W 686 (PLUS) 4", Ruger GP100 4.2", Taurus 608 4", S&W 629 4"



## Revolver Optic

- Gleich wie Revolver ausser:
- Gewicht: max 1500g



**Large  
Rifle**

- Länge: min 600mm, max 1100mm
- Lauf: min 250mm, max 550mm
- Gewicht: max 5500g
- Kaliber: .223/5.56, 5.45x39, .308/7.62x51, 7.62x39
- Beispiele: Stgw90, SIG 55x, AR variants, Steyr AUG



**PCC  
Pistol Caliber  
Carbine**

- Länge: min 500mm, max 850mm
- Lauf: min 130mm, max 360mm
- Gewicht: max 4500g
- Kaliber: same as handguns
- Beispiele: BT SPC, CZ Scorpion, SIG MPX



**Small Rifle**

- Länge: min 600mm, max 1100mm
- Lauf: min 200mm, max 550mm
- Gewicht: max 4500g
- Kaliber: .22lr
- Beispiele: Walther TAC R1, SIG 522



## Holsters, Mag Carriers, Belts



### Holster

- Gurtholster starke Seite
- Position auf 0300/0900
- OWB, max 30mm Gurt-Waffe, Griff über Gurt
- Level 1 Rückhaltung obligatorisch
- Abzug verdeckt, Front geschlossen, Mündung senkrecht oder leicht nach hinten



### Magazin-Taschen

- Deckt min 5cm vom Magazin
- Position auf 0900/0300
- Flache Orientierung, max 30mm Gurt-Magazin
- Standard: 2 (Pistole), 1 (Gewehr) Ersatzmagazine



### Lader-Taschen

- Ladevorrichtung sicher gehalten
- Position irgendwo am Gurt, max 30mm Gurt-Lader
- Standard: 4-6 Lader (ja nach Kapazität)



### Kleidung

- Gurt: max 2" (5cm) muss durch die Gurtschlaufen geführt werden
- Knie und Ellbogenschoner sind erlaubt
- Kleidung darf sicheres Holstern nicht behindern
- Keine Tarnkleidung
- 2-Gun: eine Fang-Tasche am Gurt ist erlaubt

Der CMA Sport wurde am Founders Day am 10. Juni 2023 von einer Gruppe von Gründungsmitgliedern in Burgdorf in der Schweiz gegründet.

CMA gehört der Firma SwissAAA aus der Schweiz. CMA wurde in mehreren Ländern gestartet. Mittelfristig ist geplant, einen unabhängigen, internationalen Sportverband zu gründen.





# **Competitive Marksman Action**