



MDS SKIETREËLS HANDWAPEN

SA JAGTERS MULTIDISSCIPLINE SPORTSKIET (SAJMDS)

ALGEMENE AFKORTINGS

Prosedure strafpunt	PS
Teiken nie geneutraliseer	TNG
Gedrags oortreding	GO
Geen skiet teiken	GS

1. SAJMDS

1.1 SA Jagters Multidissipline Sport (SAJMDS) is 'n skietaktiwiteit wat daarop gemik is om elke skut die geleentheid te bied om kompetierend te skiet met die klem op praktiese alledaagse toerusting. Die einddoel is om die veilige hantering van vuurwapens te bevorder en toerusting in lyn met huidige Suid Afrikaanse Wetgewing te gebruik.

Verskillende divisies is geskep vir spesifieke toerusting ten einde die sport te egaliseer en skuts met soortgelyke bevoegdhede teen mekaar te laat kompeteer en sodoende word daar ook 'n platform geskep waar daar sosiaal verkeer kan word met ander eendersdenkende skuts.

As daar nie duidelikheid oor 'n reël is nie, moet die nodige diskresie aan die dag gelê word om te bepaal of dit sal inpas by die beginsel van "allegaags in gebruik deur alle wetsgehoorsame Suid Afrikaanse skuts".

1.1.1 Die doel van hierdie reëls is dat dit toegepas word om die sport te bevorder en in die gees van goeie sportmanskap.

1.2 Om die sport te bestuur word daar MDS takkoördineerders aangewys. Die takkoördineerders sal direk terugvoer gee oor skietsake aan die MDS streekkoördineerder en die MDS nasionale koördineerder.

Die volgende word van alle MDS streekkoördineerders verwag:

1.2.1 Om bevoeg te wees om MDS Baanoffisiere op te lei om 'n professionele en hoë standaard te handhaaf vir die sport.

1.2.2 Om op te tree as skakelpersoon tussen die MDS takkoördineerders en die MDS nasionale koördineerder.

1.2.3 Daar word ook van die MDS streekkoördineerder verwag om op te tree as Hoofbaanoffisier by streekskietkompetisies of om toe te sien dat daar iemand bevoeg aangewys is om die rol te vervul.

- 1.3 Omdat MDS 'n dinamiese skietdissipline is, moet die skut ten minste twee (2) MDS takoefeninge per jaar bywoon om hul induksie status te behou.
- 1.4 Daar word van die MDS Baanoffisiere verwag om 'n minimum van vier (4) dienste as MDS Baanoffisier te doen per jaar.
- 1.5 Uit die aard van die sport kan daar per geleentheid situasies op die baan ontstaan wat nie in die reëlboek vervat is nie. Die Hoofbaanoffisier moet, na bespreking met die ander Baanoffisiere, 'n reël daar stel vir die kompetisie wat die veiligheid van die skuts verseker en binne die gees van die sport is (1.1). Na die kompetisie moet daar dan volledig terugvoer gegee word aan die MDS nasionale koördineerder vir moontlike oorweging om in die reëlboek ingesluit te word. (13.2)

2. BAAN VEILIGHEID

Onthou, veiligheid begin by jou. Daar sal van alle SAJWV lede vereis word om 'n induksie af te lê voordat hulle die sport kan begin skiet.

Die induksie behels 'n algemene oorsig oor die reëls van die sport asook die skiet van die klassifikasie oefening.

2.1 SKIETBANE

- 2.1.1 Alle SAJMDS bane sal "Koue Bane" wees. 'n "Koue Baan" is 'n baan waar alle wapens veilig en ontlaai in die holster is met geen magasyn in die wapen nie. Die hamer of spitspen sal ontspanne wees of die silinder ontlaai en toe.
- 2.1.2 Daarmee in gedagte weet ons dat baie lede "warm" dra as hulle by die baan opdaag. Elke tak moet voorsiening maak dat daar 'n ontlaai area is waar gelaaide wapens ontlaai kan word.
- 2.1.3 Daar moet 'n Baanoffisier gestasioneer word by die ontlaai area om te verseker dat die skuts hulle wapens veilig en verantwoordelik ontlaai.
LW: DIT MAG NIE IN DIE VEILIGHEIDS AREA GEDOEN WORD NIE.
- 2.1.4 As die skut met sy wapen gelaai by die skietbaan opdaag moet hy/sy onmiddellik na bogenoemde afskorting (ontlaai area) gaan waar die wapen ontlaai kan word onder toesig van 'n Baanoffisier, vir gebruik op die baan. Onthou alle veiligheidsreëls en wys altyd die wapen in 'n veilige rigting as dit hanteer word.
- 2.1.5 Die enigste uitsondering sal wees dat Baanoffisiere toegelaat sal word om "warm" te dra op die baan ter wille van algemene veiligheid en beskerming teen enige moontlike aanvalle.

2.2 VEILIGHEIDSAREA

- 2.2.1 Genoegsame veiligheidsareas moet voorsien word by alle bane vir al die skuts. Dit moet ook duidelik aangedui word.
- 2.2.2 Die veiligheidsarea moet ten minste oor 'n tafel beskik wat in 'n tromp veilige rigting wys. As daar 'n wal is, moet dit voldoende wees om beskerming te bied sou daar 'n skoot afgaan in die veiligheidsarea.
- 2.2.3 Geen ammunisie of fop ammunisie word in die veiligheidsarea toegelaat nie.

- 2.2.4 Skuts mag die veiligheidsarea sonder toesig gebruik mits hulle binne die grense van die veiligheidsarea bly en wapens steeds veilig en verantwoordelik hanteer word. (2.3)
- 2.2.4.1 Hier mag die skut sy toerusting gereed kry vir die skietoefeninge.
- 2.2.4.2 Ontlaaide wapens hanteer, geïnspekteer en enige reparasies aan wapens gedoen word.
- 2.2.5 'n Oortreding van enige van die bogenoemde reëls sal 'n diskwalifikasie tot gevolg hê.

2.3 ONVEILIGE WAPENHANTERING

- 2.3.1 Onveilig wapenhantering sal 'n onmiddellike diskwalifikasie tot gevolg hê:
 - 2.3.1.1 Om jou wapen te hanteer enige plek buite die Veiligheidsarea en veilige afskorting (ontlaai area) waar die wapen ontlaai is met aankoms by die baan. Die skut mag slegs sy wapen hanteer op die skietpunt onder direkte toesig en op bevel van die Baanoffisier.
 - 2.3.1.2 Om jouself of andere in gevaar te stel. Dit sluit in om jouself of andere te vee met die tromp van die wapen, gelaai of ontlaai.
 - 2.3.1.3 Deur die tromp van die wapen oor die skietwal te wys tydens die oefening, ook tydens die bevel: "Indien klaar, ontlaai en wys veilig", "Indien veilig, glystuk na vore / maak silinder toe" en "Trek die sneller". Die enigste uitsondering is wapens wat herlaai word. (sien ook 3.2.5)
 - 2.3.1.4 Deur die wapen te laat val ter enige tyd op die skietbaan, gelaai of ontlaai, terwyl die skut met 'n skietoefening besig is of agter die skietlyn.
 - 2.3.1.5 Deur met 'n gelaaide wapen rond te loop anders as op die skietpunt onder direkte toesig van die Baanoffisier.
- 2.3.2 Nalatige afvuur van 'n skoot is gronde vir 'n onmiddellike diskwalifikasie. Nalatige afvuur van 'n skoot word gedefinieer as:
 - 2.3.2.1 Afvuur van 'n skoot oor die skietwal.
 - 2.3.2.2 Afvuur van 'n skoot in 'n rigting waar geen teiken geplaas is nie.
 - 2.3.2.3 Die afvuur van 'n skoot tydens die "ontlaai en maak veilig" proses.
 - 2.3.2.4 Die raaskiet van 'n nie-penetreerende oppervlak binne 10 meter vanaf die skut bv. 'n muur, staalstruktuur, **staaldrom** of staalraam.
- 2.3.3 'n Vuurwapen wat tydens 'n skietoefening laat val word sal as volg hanteer word:
 - 2.3.3.1 Die skut moet terugtree en onder geen omstandighede die wapen probeer vang nie, .
 - 2.3.3.2 Die baanoffisier sal die wapen optel en veiligmaak.
 - 2.3.3.3 Die wapen word dan aan die skut terug besorg en moet geholster word.
 - 2.3.3.4 Die baanoffisier sal die skut inlig dat dit 'n outomatiese diskwalifikasie beteken.
 - 2.3.3.5 Die hoof baanoffisier moet onmiddellik geroep word om die diskwalifikasie te bevestig.

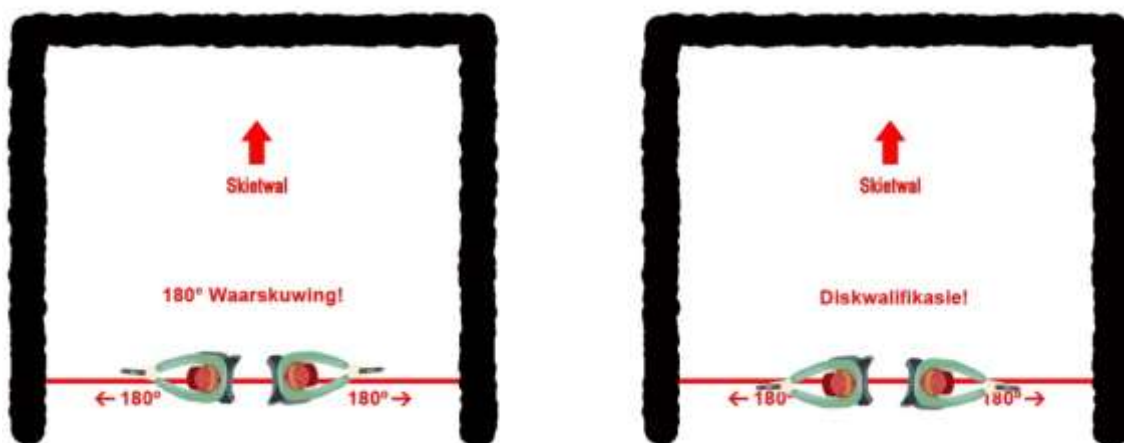
2.4 180° REËL

2.4.1 Die 180° reël word bepaal deur 'n denkbeeldige lyn deur die middel van die baan wat loodreg links of regs van die skut strek. Hierdie denkbeeldige lyn beweeg vorentoe en agtertoe saam met die skut soos hy op die baan beweeg.

Hierdie reël word nie oortree terwyl die wapen uit die holster gehaal word of teruggesit word in die holster nie.

2.4.2 Indien die Baanoffisier sien dat die skut die reël gaan oortree, moet daar 'n duidelike "180!" waarskuwing gegee word. Dit kan herhaal word soveel keer nodig, solank die skut binne die veilige sone bly en die fout regstel. Dit is nie 'n prosedure fout (PS) nie.

2.4.3 Sou die skut die 180° reël breek deur **die tromp van** die wapen verby die grense van die sones te wys, met of sonder 'n waarskuwing vanaf die Baanoffisier, sal die skut onmiddellik gediskwalifiseer word.



3. ALGEMENE VEILIGHEID

3.1 HANTERING VAN 'n ONDIENSBARE WAPEN

3.1.1 'n Skietoefening moet met een vuurwapen voltooi word.

3.1.2 Sou 'n wapen ondiensbaar word tydens 'n kompetisie mag die skut die kompetisie voltooi met 'n ander wapen solank dit in dieselfde divisie as waarvoor die skut ingeskryf is vir die kompetisie. Sou die wapen ondiensbaar word moet die Baanoffisier bevestig dat die vuurwapen wel ondiensbaar is. 'n Ondiensbare wapen is 'n wapen wat nie gelaai, ontlai of afgevuur kan word op 'n normale wyse nie.

3.1.3 Enige staat van die wapen wat deur die Baanoffisier as onveilig opgemerk word, bv. sigbare gebreke of skade aan die wapen, sal beteken dat die wapen ondiensbaar en/of onveilig is.

3.1.4 In die geval van 'n ondiensbare/onveilige wapen sal die telling geneem word tot waar die skut die skiet oefening voltooi het. Enige teikens wat nie betrek is nie sal as mis getel word. Geen TNG's sal egter van toepassing wees nie. Die skut kan egter nie 'n telling van laer as 0 (zero) kry nie. Soos bv. 'n "squib". **Dit moet op die tellingkaart aangeteken word.**

3.1.5 Die Hoofbaanoffisier sal die skut vergesel na die ontlai area waar die skut dan die geleentheid kan kry om die ondiensbare wapen werkend te kry. Sou dit nie binne 'n redelike tyd gedoen kan word nie sal die Hoofbaanoffisier die skut versoek om die wapen te stoor.

3.1.6 Sou daar lewendige ammunisie in die wapen vassit met die storig sal die Hoofbaanoffisier die skut versoek om onmiddellik die baan te verlaat en versoek dat professionele dienste verkry moet word om die wapen te diens.

3.2 VINGERDISSCIPLINE

3.2.1 Vinge dissipline is baie belangrik by alle skiet sportsoorte, hou jou vinger buite die snellerbeuel totdat jou visiere op die teiken is.

3.2.2 Die skut se vinger moet duidelik sigbaar buite die snellerbeuel wees wanneer:

3.2.2.1 Die wapen gelaai, herlaai en ontlaai word.

3.2.2.2 Die wapen uit die holster gehaal word of weer in die holster geplaas word.

3.2.2.3 Terwyl daar op die baan beweeg word terwyl teikens nie geskiet word nie.

3.2.2.4 Daar storings aangespreek word.

3.2.3 Die Baanoffisier moet duidelik "VINGER!" uitroep as die skut oortree en dit op die telling aanteken.

3.2.4 Die eerste oortreding is 'n waarskuwing en die tweede oortreding is 'n diskwalifikasie.

3.2.5 Tydens die herlaai aksie van 'n wapen moet die vinger duidelik sigbaar buite die snellerbeuel wees. Geen waarskuwing sal gegee word tydens die herlaai van 'n wapen nie, 'n vinger oortreding tydens hierdie aksie is 'n onmiddellike diskwalifikasie.

3.3 VUURWAPENSTAAT

3.3.1 Agter die skietpunt sal alle wapens ontlaai wees, in die holster met geen magasyn of ammunisie in die vuurwapen nie met die hammer of spitspen ontspanne.

3.3.2 By die skietpunt sal alle skiet oefeninge begin met die wapen in die holster, die wapen veilig soos per divisie en die hande vry langs die sye tensy die inligtingsessie anders bepaal (bv. wapen op die tafel, in 'n boeksak, in die hand, ens.)

4. TOERUSTING VAN DIE SKUT

4.1 OOG- EN GEHOORBESKERMING

4.1.1 Oog- en gehoorbeskerming is verpligtend vir skuts op die skietpunt en ook vir toeskouers binne 15m vanaf die skietpunt.

4.1.2 Die Baanoffisier kan ter enige tyd die skiet oefening stop as daar nie genoegsame beskerming is nie of as die skut dit gedurende die skiet oefening verloor. Sou dit gebeur sal die Baanoffisier die skut weer 'n kans gun om alles reg te stel en die roetine van voor af te skiet.

4.1.3 'n Skut wat met opset sy beskerming verwyder sal gediskwalifiseer word.

4.2 KLERASIE

4.2.1 Skiet baadjie: Suid-Afrikaanse wetgewing vereis dat die vuurwapen ten alle tye bedek moet wees vir die publiek wat wapens alledaags dra en dit sal in ons sport ook streng toegepas word sodat dit roetine word by die skut.

- 4.2.2 T-hemde, of die primêre hemp van die skut, mag nie gebruik word om die wapen te bedek nie. Die skut mag wel 'n T-hemp onder 'n gewone oop-knoop hemp dra waar die oopknoop hemp dan die wapen bedek, maar die knope moet los wees.
- 4.2.3 Enige belt wat alledaags gedra word, is toelaatbaar. Die enigste vereistes is dat die belt deur die broek se lussies gaan en die holster moet stewig vasgehou word.
- 4.2.3.1 In die geval van belde wat uit twee dele bestaan moet die binne belt deur al die lussies gereig word, en die belde moet stewig vas wees aanmekaar sodat die **buitenste deel van belt nie apart kan beweeg nie.**
- 4.2.4 Knie- en elmboogbeskerming is toelaatbaar.
- 4.2.5 Handskoene mag gebruik word.
- 4.2.6 Skuts se kleredrag moet van so 'n aard wees dat dit nie 'n verleentheid vir ander skuts, toeskouers en baanoffisiere/-beamptes skep nie, en die oordeel van die hoofbaanoffisier in die verband is finaal. 'n GO (sien reël 10.2.2), sal toegeken word aan skuts wat oortree. Die skut sal deur die Hoofbaanoffisier versoek word om die kleredrag reg te stel alvorens die skiet begin of die skietbaan te verlaat. Sou 'n skut kies om die baan te verlaat sal dit as Diskwalifikasie tel.

4.3 SKIETTOERUSTING

- 4.3.1 **Alle holsters en magasyn holsters moet bedek wees met die aannvang van die skietoefening**
- 4.3.2 Holsters:
- 4.3.2.1 Die holster moet geskik wees vir alledaagse gebruik met 'n skietbaadjie.
- 4.3.2.2 Die holster moet die wapen sekuur genoeg vashou vir alledaagse gebruik.
- 4.3.2.3 Die snellerbeuel moet duidelik beskut wees om te vermy dat daar toegang is tot die sneller.
- 4.3.2.4 Binne of buite die broek holsters mag gebruik word indien:
- 4.3.2.4.1 Binne holsters moet van 'n Kydex romp alleenlik of van 'n Kydex kombinasie gemaak wees.
- 4.3.2.4.2 Die skut die wapen veilig en maklik kan uithaal en terugplaas in die holster met een hand.
- 4.3.2.4.3 Die holster beskik van ten minste een hakkie wat die holster in plek aan die belt vashou.
- 4.3.2.5 Die holster moet aan die sy van die skut gedra word in lyn met die arms van die skuts wat natuurlik langs die sy hang. Die holster moet gedra word aan die sy van die hand wat die skut gaan gebruik om die wapen te trek.
- 4.3.2.6 Die holster mag nie van posisie verander word, bv. van links na regs geskuif word, gedurende die kompetisie nie.
- 4.3.2.7 Alle veiligheidsmeganismes op die holster moet gebruik word.
- 4.3.2.8 Vir mans mag die holster nie verder van die lyf af wees as die dikte van die skut se hand nie, m.a.w. die skut moet nie in staat wees om sy plat hand tussen sy lyf en die holster deur te beweeg nie.
- 4.3.2.9 Vir dames, as daar van voor af gekyk word na die holster mag dit nie onnatuurlik weg tilt van die lyf af verby die vertikale lyn nie.

4.3.3 Ammunisie holster

4.3.3.1 Die ammunisie holster moet geskik wees vir alledaagse gebruik met **bedekking (skietbaadjie of oop-knoop hemp)**.

4.3.3.2 Die ammunisie holster moet aan die belt van die skut gedra word.

4.3.3.3 Die skut mag soveel ammunisie holsters gebruik as wat prakties nodig is om die ammunisie houers te akkommodeer.

4.3.3.4 Die ammunisie holster mag nie verder van die lyf af wees as die dikte van die skut se hand nie, m.a.w. die skut moet nie in staat wees om sy plat hand tussen sy lyf en die holster deur te beweeg nie.

4.3.3.5 Dit moet ten minste 5 cm van die magasyn beskut en die bopunt van die magasyn heeltemal beskerm.

4.3.3.6 Die magasyn holster moet aan die sy van die skut gedra word in lyn of agter die arms van die skut wat natuurlik en ontspanne langs die sye rus.

4.3.3.7 Die posisie van die magasyn holster mag nie geskuif word gedurende die kompetisie nie.

4.3.4 Spoedlaaiers vir rewolwers

4.3.4.1 Dit moet geskik wees vir alledaagse gebruik met 'n skietbaadjie.

4.3.4.2 Holsters vir spoedlaaiers moet die voorkant van die spoedlaaier beskut en dit sekuur genoeg vashou sodat dit nie uitval tydens 'n skiet oefening nie.

4.3.4.3 Die posisie van die spoedlaaiers mag nie geskuif word gedurende die kompetisie nie.

4.4 AMMUNISIE

4.4.1 Die volgende ammunisie is nie toelaatbaar nie:

4.4.1.1 Geen spesialis ammunisie word toegelaat nie, dit sluit in metaal snyers, plof rondtes, merker rondtes, ens.

4.4.1.2 Geen rondte wat deur 'n magneet aangetrek word, is toelaatbaar nie. Dit geld slegs vir die koeël, nie vir die doppie nie.

4.4.1.3 Ammunisie moet uit een enkele projektiel bestaan.

4.4.2 Ammunisiefaktor

PD, SD – 125

GK – 160

KW – 115

RW – 105

4.4.2.1 Die ammunisie faktor van 115 vir Kompakte Wapen (KW) sal geld vir alle divisies waarin die wapen kwalifiseer om deel te neem.

Die ammunisie faktor word uitgewerk deur die volgende formule te gebruik:

$$\text{Ammunisie faktor} = \frac{\text{Koeël gewig (gr)} \times \text{tromp snelheid (fps)}}{1000}$$

Die finale resultaat, desimale uitgesluit, is die ammunisie faktor.

4.4.3 Chronograaf prosedure:

4.4.3.1 Daar sal drie willekeurige rondtes van die skut getrek word om te toets.

4.4.3.2 As twee van die drie rondtes die vereiste oorskry is die ammunisie reg om gebruik te word.

4.4.3.3 Sou die ammunisie nie aan die minimum vereistes voldoen nie sal die skut gediskwalifiseer word. Maar die skut het die opsie om aan die res van die kompetisie deel te neem, geen punte sal tel nie.

4.4.4 Indien die geval van 'n tweede "Squib", sal die skut se ammunisie as onveilig beskou word en die skut sal nie met daardie ammunisie mag voortgaan nie.

4.5 VUURWAPENS ALGEMEEN

4.5.1 Verskillende Handwapen Divisies:

4.5.2 **Produksie Divisie (PD)**

Sport Divisie (SD)

Kompakte Wapen (KW)

Grootkaliber (GK)

Rewolwer (RW)

Ope Klas (OK)

Ope Opties (OO)

Kompakte wapens (KW) en Groot Kaliber (GK) wapens mag ook in die Produksie Divisie (PD) en Sport Divisie (SD) kompeteer onderhewig aan reël 4.6.1 en 4.6.2.

4.5.3 Alle handwapens behalwe rewolwers moet semi-outomaties wees.

4.5.4 Die divisie wat die skut in deelneem moet dieselfde bly tydens die hele kompetisie.

4.5.5 Alle wapens moet gelaai word tot die betrokke divisie se kapasiteit.

4.5.5.1 As die magasyn nie soveel rondtes kan laai nie sal die magasyn tot volle kapasiteit gelaai word en aangevul word met addisionele magasyn. ~~tot en met die rondte limiet van 30 rondtes.~~

4.5.5.2 'n Inligtingsessie mag vereis dat die magasyn met minder rondtes gelaai word. Dit mag net nie die algehele rondte limiet beperk nie tensy dit 'n beperkte skoot oefening is.

4.5.6 Divisie Kapasiteit:

PD, SD, OO, OK – 15 rondtes per magasyn

GK – 15 rondtes per magasyn

KW - 10 Rondtes per magasyn

RW – Maksimum wat silinder toelaat

4.5.7 Die skut kan soveel ammunisie houers (magasyn of spoed laaiers vir rewolwers) gebruik as sinlik moontlik.

- 4.5.8 Modifikasies wat toelaatbaar is en vir alle divisies geld;
- 4.5.8.1 'n Verlengde magasyn sluitknip is toelaatbaar solank dit nie verder as 5mm uitsteek nie.
- 4.5.8.2 Slegs oorspronklike produksie (OEM) glystukke en snellers is in gewone divisies toelaatbaar (Uitsluitend Ope Klas).
- 4.5.8.3 Grepe of handvatsels mag verander word.
- 4.5.8.4 Visiere mag na 'n ander oop visiere verander word.
- 4.5.8.5 Skurwe kleefband.
- 4.5.8.6 Flitse is toelaatbaar. Die flits moet funksioneer en die baanoffisier kan ter enige tyd vra dat die flits aan en af geskakel moet word om dit te bepaal.
- 4.5.9 Modifikasies wat nie toelaatbaar is nie en vir alle divisies geld:
- 4.5.9.1 Lasers is nie toelaatbaar nie. Lasers wat in die wapen ingebou is tydens fabriek produksie mag nie geaktiveer word tydens skiet oefeninge nie. Die laser mag ook toegeplak word om te verseker dit word nie per ongeluk geaktiveer word nie.
- 4.5.9.2 Nie-produksie spesialis-, kompetisie toerusting en onderdele is nie toelaatbaar nie.
- 4.5.9.3 Knaldempers of enige modifikasie (hetsy produksie of nie) aan die loop, soos bv. tromprems, wat die terugslag verminder.
- 4.5.9.4 Geen ekstra gewig mag by die wapen gevoeg of weggeneem word nie. Dit sluit in om die wapen te masjineer om gewig te verminder of by te voeg.
- 4.5.9.5 Nie-standaard visiere.
- 4.5.9.6 Enige veiligheidsmeganisme wat buite aksie gestel word of uitgehaal word.
- 4.5.9.7 Geen verandering mag aan die wapen gemaak word wat enige meganisme uitskakel, deaktiveer of nie korrek laat funksioneer nie, bv. om die glystuk-stop te verander dat dit nie die glystuk terughou nie, of om die aksie van die wapen te verander.
- 4.5.9.8 Enige wapen wat wel van hierdie modifikasies besit wat nie verwyder kan word nie sal outomaties in die OK skiet.
- 4.5.9.9 Geen ekstra gewig mag by die wapen gevoeg of weggeneem word nie. Dit sluit in om die wapen te masjineer om gewig te verminder of by te voeg.

4.6 VUURWAPENDIVISIES

4.6.1 Produksie Divisie (PD)

- 4.6.1.1 Dit moet 'n produksie eenheid wees wat algemeen beskikbaar is voor Januarie 2000 vervaardig is en wat 999g of minder weeg (soos bepaal deur die vervaardiger) met die langste leë magasyn geplaas in die wapen. 'n Baanoffisier mag die gewig van 'n wapen bevraagteken en die wapen weeg indien die vervaardiger se spesifikasies nie gevind kan word nie. Toelaatbare modifikasies en parte wat die wapen swaarder as die toegelate gewig maak word nie toegelaat nie. (Sien Addendum A vir toelaatbare wapens).
- 4.6.1.2 Die kaliber moet 9x19mm Parabellum of groter wees. Kleiner kalibers bv. .22, 7.65 en 9mmK mag op takvlak gebruik word.

4.6.1.3 Dit moet binne die toets boks vir PD pas met die langste leë magasyn in die wapen. (230mm x 160mm)

4.6.1.4 Gereedheid staat:

PD vuurwapens sal gereed wees met die hamer gespan en die veiligheidsknip geaktiveer of met die hamer gesak sonder geaktiveerde veiligheidsknip.

Wapens wat 'n spitspen het sal gespan en gereed wees met die veiligheidsknip geaktiveer as die wapen oor so iets beskik.

4.6.2 Sport Divisie (SD)

4.6.2.1 Van toepassing op handwapens vervaardig na Januarie 2000 wat 1kg of meer weeg (soos bepaal deur die vervaardiger), met die langste leë produksie (OEM) magasyn geplaas in die wapen. Geen toelaatbare parte mag verwyder word om die wapen ligter te maak nie. (sien Addendum B vir voorbeelde van wapens).

4.6.2.2 Die kaliber moet 9x19mm Parabellum of groter wees. Kleiner kalibers bv .22, 7.65 en 9mmK mag op takvlak gebruik word.

4.6.2.3 Dit moet binne die toets boks pas vir KD met die langste leë magasyn in die wapen. (230mm x 160mm)

4.6.2.4 Gereedheid staat:

SD vuurwapens sal gereed wees met die hamer gespan en die veiligheidsknip geaktiveer of met die hamer gesak sonder 'n geaktiveerde veiligheidsknip.

Wapens wat 'n spitspen het sal gespan en gereed wees met die veiligheidsknip geaktiveer as die wapen oor so iets beskik.

4.6.3 Kompakte Wapen (KW)

4.6.3.1 Enige wapen wat deur die vervaardiger beskryf word as 'n kompakte of super kompakte wapen en 'n magasyn kapasiteit van minder as 15 rondtes het mag gebruik word.

4.6.3.2 Dit moet 'n produksie eenheid wees wat algemeen beskikbaar is.

4.6.3.3 Die kaliber moet 9x19mmP of groter wees. Kleiner kalibers bv. .22, 7,65mm, 9mmK mag op takvlak gebruik word.

4.6.3.4 Dit moet binne die toetsboks vir KW pas met die langste leë magasyn in die wapen. (180mm x 150mm)

4.6.3.5 Gereedheidstaat:

Die vuurwapen sal gereed wees met die hamer gespan en die veiligheidsknip geaktiveer of met die hamer gesak sonder 'n geaktiveerde veiligheidsknip.

Wapens wat 'n spitspen het sal gespan en gereed wees met die veiligheidsknip geaktiveer as die wapen oor so iets beskik.

4.6.4 Grootkaliber handwapen (GK):

4.6.4.1 Dit moet 'n produksie eenheid wees wat algemeen beskikbaar is.

4.6.4.2 Dit moet 10mm, 357 Sig, .40 S&W en .45 ACP kaliber wees.

4.6.4.3 Dit moet binne die toetsboks vir GK pas met die langste leë magasyn in die wapen. (230mm x 160mm)

4.6.4.4 **Gereedheidstaat:**

Die vuurwapen sal gereed wees met die hamer gespan en die veiligheidsknip geaktiveer of met die hamer gesak sonder 'n geaktiveerde veiligheidsknip.

Wapens wat 'n spitspen het sal gespan en gereed wees met die veiligheidsknip geaktiveer as die wapen oor so iets beskik.

4.6.5 **Rewolwer (RW)**

4.6.5.1 Dit moet 'n produksie eenheid wees wat algemeen beskikbaar is.

4.6.5.2 Enige rewolwer met 'n kaliber 9mm/.38 Special en groter mag gebruik word.

4.6.5.3 Die looplengte moet 155mm (6") of korter wees.

4.6.5.4 Vyf (5) of meer skoot silinder rewolwers is toelaatbaar.

4.6.5.5 Geen verandering mag aan die wapen gedoen word wat enige meganisme uitskakel, deaktiveer of nie korrek laat funksioneer nie, bv. die sneller getrek kan word as die silinder oop is.

4.6.6 **Ope Klas (OK)**

4.6.6.1 Enige wapen wat modifikasies het wat die wapen uitsluit uit enige ander divisie kan vrylik hier gebruik word, bv. wapens (rewolwer of pistool) wat met 'n trompreem vervaardig word.

4.6.6.2 Die wapen moet pas binne die toetsboks met die langste leë magasyn in die wapen (230mm x 160mm). Dit sluit nie optiese visiere in nie.

4.6.6.3 Optiese visiere moet op die glystuk van die wapen gemonteer wees.

4.6.6.4 Die Ope klas het geen klassifikasie vereiste nie, daar sal slegs erkenning gegee word vir 'n eerste, tweede en derde plek algeheel, **asook ouderdom.**

4.6.6.5 Die minimum kaliber beperking is 9mm (9x19) en die maksimum kaliber beperking is .45 ACP.

4.6.7 **Ope Opties (OO)**

4.6.7.1 Enige standaard produksiewapen wat in die gewone **PD, SD, KW, GK** of RW divisies gebruik kan word, wat toegerus is met 'n optiese visier, mag in hierdie divisie deelneem.

4.6.7.2 Die wapen moet pas binne die toets boks met die langste leë magasyn in die wapen (230mm x 160mm).

4.6.7.3 Optiese visiere moet op die glystuk van die wapen gemonteer wees.

4.6.7.4 Die Ope Optiese klas het geen klassifikasie vereiste nie, daar sal slegs erkenning gegee word vir 'n eerste, tweede en derde plek algeheel, **asook ouderdoms groep.**

4.6.7.5 Die minimum kaliber beperking is 9mm (9x19) en die maksimum kaliber beperking is .45 ACP.

5. BAAN BEVELE

5.1 Baan is gesluit;

Hierdie is die eerste bevel wat die skut by die skietpunt sal hoor. Hierdie bevel dui aan dat die skietoefening gaan begin en almal wat nie deel vorm van die skietoefening nie die baan moet verlaat.

5.2 Oog- en gehoor beskerming;

Die skut sal toesien dat hy sy oog- en gehoor beskerming aansit. (4.1)

5.3 Maak gereed;

Die skut sal baan af staan, sy wapen laai en plaas (in die holster, op die tafel, ens.) soos aangedui in die inligtingsessie. Eers as die wapen veilig geplaas is mag die skut beweeg om die aanvangs posisie in te neem, wat dit ook mag behels.

5.4 Is jy gereed?

As die skut nie gereed is nie moet die skut dit duidelik verbaal aandui. As die Baanoffisier vir langer as 3 sekondes geen reaksie vanaf die skut ontvang nie sal die Baanoffisier aanneem die skut is gereed en die volgende bevel gee.

5.5 Staan by!

Die skut moet in die aanvangs staat bly (3.3.2) totdat die sein ontvang is om met die skiet-oefening te begin. **Die baanoffisier het 3-5 sekondes om die begin sein te gee.**

5.6 Indien klaar, ontlai en wys veilig;

As die skut klaar is met die skiet oefening sal die wapen ontlai word deur die magasyn te verwyder en die glystuk oop te hou sodat die Baanoffisier die kamer kan inspekteer. Rewolwers sal die ontlaaide silinder toon aan die Baanoffisier. Die tromp van die wapen moet altyd in 'n veilige rigting wys (2.3.1.3).

5.7 Indien veilig, glystuk na vore/maak silinder toe;

Die skut neem altyd volle verantwoordelikheid vir die toestand van sy wapen. Al het die Baanoffisier die kamer geïnspekteer is dit nog steeds die skut se volle verantwoordelikheid om toe te sien dat sy wapen veilig is.

5.8 Trek die sneller

Die wapen moet in 'n veilige rigting gewys word en die sneller moet afgetrek word om verder te verseker dat die wapen veilig is. Sou daar 'n skoot afgaan is dit 'n nalatige skoot (2.3.2).

Hierdie bevel is nie nodig vir rewolwers nie.

5.9 Holster;

Die skut plaas die wapen terug in die holster sonder enige magasyn in die wapen.

5.10 Die baan is veilig, tel doppe op en neem telling;

Die baan mag nou betree word deur almal en die Baanoffisiere gaan vorentoe om die telling te neem. Dit dui ook die einde van die skiet oefening aan waarna die baan reggestel word vir die volgende skut.

5.11 Vinger!

Sien 3.2

5.12 Versperring!

Sien 6.3

5.13 180!

Hierdie waarskuwing word gegee as die tromp van die wapen dreig om die 180° reël te breek. Sien 2.4

5.14 Loop!

Die bevel word as waarskuwing gegee sou die skut dreig om die tromp van die wapen enige plek buite die grense van die skietbaan te wys, bv. bo-oor die skietwal.

5.15 Stop!

STOP! Is 'n noodbevel en mag slegs gegee word om die oefening onmiddellik tot stilstand te bring. In geval van 'n noodtoestand sal die Baanoffisier die bevel "STOP!" hard en duidelik uitroep. Dit kan wees dat daar 'n fout op die baan is of dat daar 'n onveilige handeling deur die skut was. Die skut moet onmiddellik stop met die oefening met die vingers duidelik buite die snellerbeuel en wag vir verdere bevele vanaf die Baanoffisier.

Verontagsaming van hierdie bevel is 'n onmiddellike diskwalifikasie.

Sou enigiemand "STOP" roep moet die Baanoffisier onmiddellik die oefening stop om te assesser wat die noodtoestand is. Sou daar geen rede vir die aangeleentheid wees nie sal die persoon wat die bevel geroep het gediskwalifiseer word. Sou dit 'n toeskouer wees sal die persoon gevra word om onmiddellik die skietbaan te verlaat.

6. SKIETOEFENING ALGEMEEN

6.1 INLIGTINGSESSIE

6.1.1 'n Goeie inligtingstuk sal enige onduidelikheid die hoof bied en baie probleme en twispunte uitskakel. Die inligtingstuk sal tydens die inligtingsessie by elke skietoefening voorgelees word om te verseker dat alle skuts dieselfde kommunikasie ontvang.

6.1.2 Die inligtingstuk moet ten minste die volgende bevat:

6.1.2.1 Is dit 'n Scenario skietoefening of 'n Vaardigheidstoets.

6.1.2.2 Die begin posisie by die skietpunt en ander vereistes.

6.1.2.3 Spesifieke vuurwapen vereistes (gelaai, ontlaai, hoeveelheid rondtes, ens.)

6.1.2.4 Enige rondte beperkings insluitende of daar 'n beperkte of onbeperkte aantal skote geskiet word.

6.1.2.5 Die skietoefening prosedure.

6.1.2.6 Identifikasie van al die skietposisies en versperrings.

6.1.3 Geen individuele demonstrasies sal toegelaat word nie, dit neem tyd in beslag en vertraag die vloei van die oefening.

6.1.4 Enige handeling wat die begin van die skiet oefening onnodig vertraag sal nie toegelaat word nie, bv. vooraf repetisie van die skiet oefening, fopskiet, ens.

6.1.5 Die skut se gereedheidstaat:

6.1.5.1 Die normale gereedheidstaat van die skut voordat hy die sein ontvang is arms ontspanne langs die sye terwyl hy stil staan.

6.1.5.2 Daar moet duidelik tydens die inligtingsessie gespesifiseer word as daar enige ander gereedheidstaat van die skut verwag word, bv. sit op 'n stoel, hande teen die muur, ens.

6.2 HERLAAI VAN WAPEN

6.2.1 Die skut mag taktiese- of spoedherlaai metodes gebruik tydens die skietoefening.

6.2.1.1 'n Taktiese herlaai is die aksie waardeur 'n wapen wat 'n paar skote geskiet het herlaai word en die oorspronklike magasyn met ammunisie behou word. Die skut mag dit enige wettige plek op sy persoon weer stoor.

6.2.1.2 'n Spoedherlaai is die aksie waardeur 'n wapen wat 'n paar skote geskiet het herlaai word en die magasyn met die ammunisie agter gelaat word.

6.2.1.3 'n Noodherlaai is die aksie waardeur die wapen herlaai word indien die wapen en magasyn heeltemal leeg geskiet is en herlaai word met 'n spaar/ekstra magasyn.

6.2.2 'n Skut mag nie 'n ammunisiehouer verwyder na die begin sein en dit op 'n ander plek berg nie, bv. om dit op 'n tafel te plaas, op die grond te plaas of in die hand te hou nie. Tydens die inligtingsessie sal daar bepaal word of ammunisiehouers op sekere plekke geberg word as deel van die skietoefening.

6.2.3 Die vuurwapen moet altyd gelaai wees soos vereis tydens die inligtingsessie.

6.3 VERSPERRINGS

6.3.1 Alle aksies moet sover moontlik van agter versperring gedoen word.

6.3.2 Die skut mag homself nie direk blootstel aan 'n teiken nie. Die skut moet meer as die helfte van sy bolyf agter die versperring wegsteek, terwyl sy voete geheel agter die versperring is en nie blootgestel is aan die teiken nie. Die Baanoffisier sal bepaal of die skut voldoen deur 'n denkbeeldige lyn vanaf die middel van die teiken na die skut se voet te trek wat naaste aan die kant van die versperring is.

6.3.3 As die skut oortree sal die Baanoffisier die skut die waarsku (Versperring!) en as dit nie reggestel word nie sal dit gestraf word deur 'n prosedure strafpunt toe te ken.

6.3.4 Alle teikens wat van agter versperring geskiet word moet geskiet word soos hulle sigbaar word. Die skut mag homself nie blootstel aan 'n teiken wat nie geneutraliseer is nie.

6.3.5 'n Skut mag ter enige tyd herlaai, in die ope of agter versperring.

6.4 TEIKEN NEUTRALISERING

6.4.1 Alle sigbare teikens moet in taktiese prioriteit geskiet word, m.a.w. naaste na verste. Teikens naaste aan die skut moet eerste aandag geniet terwyl daar teruggewerk word na die verste teikens as die laagste prioriteit.

- 6.4.2 'n Teiken is geneutraliseer indien die aantal skote en skoot plasinge soos in die inligtingssessie verduidelik na die teiken geskiet is en
- 6.4.3 As daar ten minste een skoot op die teiken in die "C" of hoër telling area is.
- 6.4.4 Teikens mag weer deur die skut geskiet word vanuit ander skietposisies solank geen veiligheids reëls oortree word nie.

6.5 VUURWAPENHAND MANIPULASIE

- 6.5.1 Tydens die inligtingssessie sal daar bepaal word of die skiet oefening vryhand, met die sterk/dominante of swak/ondersteunende hand geskiet moet word, of enige kombinasie van bogenoemde.

6.5.2 Vir sterk hand en swak hand roetines mag teikens tot en met 10 meter vêr uitgesit word.

- 6.5.3 Alle herlaai aksies sal met beide hande gedoen word.

6.6 OORSKIET VAN 'N SKIETOEFENING

- 6.6.1 'n Skut moet 'n skietoefening oorskiet:
 - 6.6.1.1 As daar 'n baanfout is soos bv. in die geval waar 'n bewegende teiken nie geaktiveer is as gevolg van 'n fout. Indien die skut kies om nie oor te skiet nie, word die telling geneem en die teiken waarop die baanfout getel is word as 'n mis getel. Alle strafpunte soos TNG word ook toegepas. In die geval waar die telling nie bepaal kan word nie soos skietgate wat nie toegeplak was nie, sal die skut die voordeel kry.
 - 6.6.1.2 As die Baanoffisier bepaal daar is met die skut se skietoefening ingemeng.
- 6.6.2 Daar mag geen afrigting vanaf die toeskouers of enigeen agter die skietpunt wees gedurende 'n skietoefening nie. Enigeen wat dit oortree sal 'n GO straf kry, maar sou dit lei dat die skut die skietoefening moet oorskiet omdat daar met die oefening ingemeng was, sal dit 'n diskwalifikasie wees vir die oortreder.

7. SKIETOEFENING BANE

7.1 ROETINES

- 7.1.1 Scenario Roetine:

Scenario Roetine poog daarin om 'n scenario te skep wat geloofwaardig is. Scenario Roetines moet 'n geskrewe beskrywing bevat wat tydens die inligtingssessie voorgelees kan word en moet onbepaalde aantal skote akkommodeer.

Scenario Roetine bane mag teikens uitsit tot en met 20 meter (5 meter vir mini MDS teikens) vanaf die skut.

- 7.1.2 Vaardigheidstoets:

'n Vaardigheidstoets is ontwerp om die skut se algemene vaardigheid te toets. 'n **Vaardigheidstoetse mag beperkte of onbepaalde aantal skote gebruik (sien 8.3).**

Teikens mag tot en met 35 meter (8 meter vir mini MDS teikens) opgestel word vir die Vaardigheidstoets.

7.2 ALGEMENE REËLS

- 7.2.1 'n Skietoefening waar die skut se oë bedek word is nie toelaatbaar nie.
- 7.2.2 Die maksimum aantal vereiste skote per skietoefening mag nie 21 rondtes oorskry nie.
- 7.2.3 Geen bo skote, of teikens van soortegelyke en kleiner dimensies, verder as 10 meter in Scenario Roetines of 15 meter vir 'n Vaardigheidstoets is toelaatbaar nie.
- 7.2.4 Elke baan wat gebruik word se grense moet duidelik aangedui word.
- 7.2.5 Waar moontlik, moet staal vermy word in die bou en ontwerp van bane waar dit 'n veiligheids risiko inhou.
- 7.2.6 Daar mag aan geen skut die geleentheid gegun- of van die skut vereis word om 'n skietoefening meer as een keer te skiet nie, behalwe in gevalle waar reël 6.6 van toepassing is.
- 7.2.7 Geen teikens mag voor nie-penetrerende oppervlakte geplaas word binne 10m nie.

8. SKIETTELLING

8.1 HORNER TELLINGSISTEEM

Die Horner tellingsisteam beklemtoon akkuraatheid en spoed en word uitgewerk deur die tyd plus strafpunte af te trek van 'n voorafbepaalde getal punte om jou finale telling te kry.

- Handwapen skietoefening = 100 punte
- Multi wapen skietoefeninge = 150 punte

Punte – (Tyd + teiken punte + straf punte) = Finale telling

8.2 ALGEMEEN

- 8.1.1 As daar enige redelike twyfel oor 'n telling is, sal die voordeel altyd na die skut gaan. Dit geld ook vir moontlike dubbel skote binne rede.
- 8.1.2 Die Baanoffisier se beslissing is finaal en kan slegs deur die Hoofbaanoffisier gewysig word.
- 8.1.3 Waar die koeël gat (**grease ring**) die telling lyn sny sal die beter telling aan die skut toegeken word. 'n Radiale skeur kan nie gebruik word om die skut se telling te bevoordeel nie.

8.3 BEPERKING OP AANTAL SKOTE

- 8.3.1 As die inligtingsessie bepaal dat 'n beperkte aantal skote geskiet moet word, mag die skut slegs die hoeveelheid skote per teiken skiet soos bepaal tydens die inligtingsessie.
- 8.3.2 As daar enige ekstra skote na die teiken geskiet word sal 'n Prosedure Strafpunt toegeken word. Vir elke ekstra skoot per teiken sal die beste skoot per teiken toegeplak word voordat die telling geneem word.
- 8.3.3 As die inligtingsessie bepaal dat 'n onbeperkte aantal skote geskiet mag word, mag die skut tydens die skietoefening soveel skote as wat nodig geag word skiet na 'n teiken solank ander reëls nie oortree word nie.
- 8.3.4 Die telling word geneem deur die beste aantal skote op die teiken te tel, ongeag die hoeveelheid skote op die teiken, soos vereis tydens die inligtingsessie.

- 8.3.5 As die skut nie die vereiste aantal skote skiet na die teiken soos vereis tydens die inligtingsessie nie, sal elke ontbrekende skoot as 'n mis getel word.
- 8.3.6 Sou die teiken nie geneutraliseer wees nie sal 'n TNG (Teiken nie geneutraliseer) strafpunt toegeken word.

8.4 OEFENING/KOMPETISIE NIE VOLTOOI

- 8.4.1 As die skut vir een of ander rede nie die skietoefening kan voltooi nie, sal die telling geneem word tot waar die skut die skietoefening voltooi het. Alle teikens wat nie betrek is nie sal as mis getel word. Geen TNG sal van toepassing wees nie. Die skut kan egter nie 'n telling van laer as 0 (zero) kry nie.
- 8.4.2 Sou die skut nie verder kan deelneem aan die kompetisie nie sal die res van die oefeninge as 'n 0 aangeteken word.
- 8.4.3 As die Baanoffisier die skut stop vir 'n storing en daar was geen storing nie moet die skut die oefening oorskiet. As daar wel 'n storing is sal die telling soos beskryf in 8.4.1 aangeteken word.

8.5 KOEËLGATE IN TEIKENS

- 8.5.1 Net heel koeëlgate sal getel word.
- 8.5.2 As die 'n koeël 'n verlengde gat maak in die teiken wat meer as twee keer die diameter van 'n koeël is sal dit nie getel word nie.
- 8.5.3 Verlengde gate wat duidelik gemaak is deur koeëls wat tuimel sal getel word solank dit nie 'n opslag skote was nie.
- 8.5.4 Slegs gate wat die teiken direk van voor tref sal getel word.

8.6 DEURSKOTE

- 8.6.1 As daar 'n deurskoot is op 'n "Geen Skiet" teiken wat die telling area tref van 'n gewone teiken sal die skut wel die telling kry vir die skoot op die gewone teiken, maar daar sal 'n GS (Geen Skiet) strafpunt toegeken word vir elke skoot op die "Geen Skiet" teiken.
- 8.6.2 As daar 'n deurskoot is op 'n gewone teiken wat 'n "Geen Skiet" teiken tref, sal die telling op die gewone teiken tel sowel as alle strafpunte (GS) vir skote op die "Geen Skiet" teiken.

9. TEIKENS

9.3 MDS TEIKEN

9.3.1 Die teiken tellingareas is as volg:

A = 0

C = 1

D = 3

MIS = 5

9.3.2 Elke punt word as 1 sekonde by die finale telling getel, bv. D is plus 3 sekondes, MIS is plus 5 sekondes, ens. Dit geld ook vir ander straf punte.

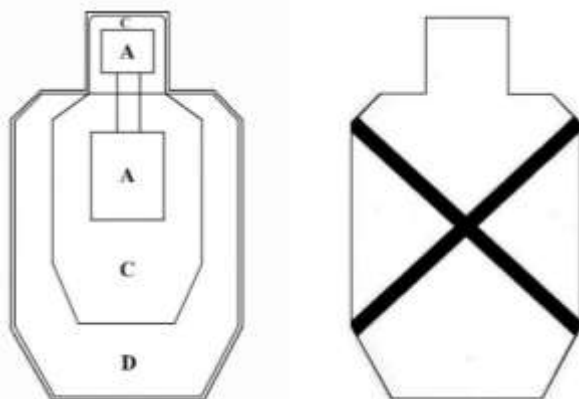
9.3.3 “BO” verwys na die gedeelte van die teiken bokant die neklyn. As “Slegs bo skote” geskiet moet word moet die skote in hierdie telling area tref om getel te word, anders sal dit as ‘n mis gereken word.

9.3.4 “ONDER” verwys na enige deel van die teiken onderkant die neklyn. As daar slegs onder skote geskiet moet word moet die skote in hierdie telling area tref om getel te word, anders sal dit as ‘n mis gereken word.

9.4 GEEN SKIET TEIKEN

9.4.1 'n Geen skiet teikens sal aangedui word deur 'n duidelike en breë swart kruis wat oor die agterkant van die teiken geverf of geplak word.

9.4.2 Dit moet duidelik vanaf die skietpunt onderskei kan word van die ander teikens.



9.5 HARDE EN SAGTE BEDEKKING

9.5.1 Enige voorwerp wat nie deur 'n koeël gepentreer kan word nie sal as harde bedekking beskou word, bv. staalplate, mure, ens.

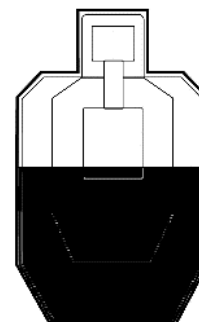
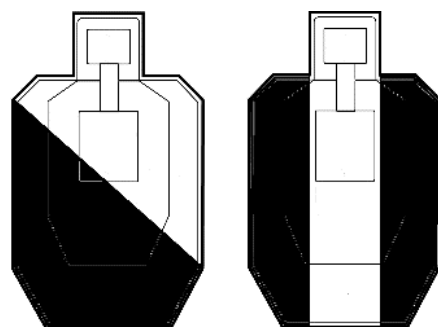
9.5.2 Karton teikens met areas in swart aangedui sal ook as harde bedekking beskou word.

9.5.3 Geen skote wat op teikens met harde bedekking geskiet is sal tel nie.

9.5.4 Enige voorwerp wat maklik deur 'n koeël gepentreer kan word, bv. 'n sak, kleding, ens. sal as sagte bedekking beskou word.

9.5.5 Sagte bedekking mag gebruik word om 'n gedeelte van die teiken te verskans, solank die skut 'n redelike geleentheid gebied word om die telling areas te kan onderskei.

9.5.6 Gesimuleerde harde bedekking mag slegs met swart geverfde, penetrerende materiaal soos karton, plank en plastiek gemaak word binne 10m vanaf die skut.



9.6 TOELAATBARE TEIKENS

9.6.1 MDS Standaard groote en Mini-MDS karton teikens

- 9.6.2 Staalteikens: Staalteikens wat opgestel word met 'n minimum hoogte van 56 cm en minimum breedte van 20 cm. Die telling vir die staalteikens is "A" as dit platgeskiet is of "MIS" as dit nog staande bly. Staalteikens moet vanaf 10 meter en verder geskiet word. As 'n skut 'n staalteiken nader as 10 meter skiet sal die skut gediskwalifiseer word.
- 9.6.3 Ronde staalplate met 'n diameter van 15cm of groter.
- 9.6.4 Vierkantige staalplate met 'n breedte van 15cm of groter.
- 9.6.5 Statiese kleiskywe.
- 9.6.6 Texas Ster

9.7 TEIKENS WAT PER GELEENTHEID GEBRUIK MAG WORD

- 9.7.1 Die lys van teikens wat volg mag per geleentheid by tak skietoefeninge gebruik word, maar mag nie in offisiële kompetisies gebruik word nie.
 - 9.7.1.1 Plaat rak met ronde plate met 'n diameter van 15 cm of groter
 - 9.7.1.2 Tweestryd Staalplaat Boom
 - 9.7.1.3 Teikens met die silhoeëtte van 'n dier
- 9.7.2 Hierdie teikens mag wel gebruik word vir by-wedstryde tydens kompetisies.
- 9.7.3 Alle toelaatbare teikens sal jaarliks hersien word.

9.8 VAT AAN TEIKENS

- 9.8.1 Die skut of enigeen van die skiet groep mag nie aan 'n teiken vat alvorens die Baanoffisier nie die telling geneem het van die teiken nie.
- 9.8.2 Sou daar aan die teiken gevat word deur die skut of enigeen van die skiet groep sal die teiken as 'n "MIS" getel word en alle strafpunte daarby gereken word en aan die persoon toegeskryf word wat aan die teiken gevat het. Die skut wat die teiken geskiet het kry volpunte vir die betrokke teiken mits hy onskuldig is.
- 9.8.3 Geeneen van die Baanoffisiere mag enigsins aan 'n teiken vat, voor of agter aan die teiken nie, terwyl die telling geneem word nie.
- 9.8.4 As die teiken toegeplak is voordat die skut die telling kon bevestig sal die telling van die Baanoffisier steeds geldig wees.
- 9.8.5 As 'n teiken nie toegeplak was tussen skiet oefeninge nie sal die Baanoffisier probeer om die regte telling te gee. Indien dit nie moontlik is nie sal die skut die oefening oor skiet. Dit bly steeds die Baanoffisier se prerogatief en kan die skut nie eis om die oefening oor te skiet nie.
- 9.8.6 As daar 'n dispuut oor 'n telling is sal die Hoofbaanoffisier 'n finale beslissing te maak.
- 9.8.7 Wanneer 'n skut sy telkaart geteken het, word die resultate van die telkaart as finaal aanvaar en kan 'n dispuut nie meer verklaar word vir daardie gedeelte van die punte verwerking nie.

- 9.8.8 By die voltooiing van die invoer van die resultate moet 'n kontrole lys gedruk word en op 'n kennisgewingbord opgeplak word, aangekondig word, en die deelnemers moet 15 tot 20 minute tyd kry om hul tellings te bevestig of te bevraagteken. Hierdie stap is baie belangrik om seker te maak dat data invoer reg gedoen is. Indien 'n deelnemer sy telling op die kontrole lys bevraagteken moet die dispuut komitee betrek word indien die deelnemer en die baanoffisier en of die telling houers nie kan ooreenkom op die telling nie. Potensiële korreksies a.g.v 'n dispuut op die kontrole lys geld slegs vir foute wat deur die invoerders van die punte vanaf die telkaart gemaak is. Die telkaart self – indien afgeteken deur die skut – kan nie meer op die stadium bevraagteken word nie, dit is afgehandel saam met die baanoffisier.
- 9.8.9 Na aanvaarding van die kontrole tellings deur al die deelnemers word dit afgekondig as gefinaliseer en gaan die organiseerders voort om voor te berei vir die prys uitdeling.

9.9 TEIKENS ALGEMEEN

'n Skietoefening se teikens mag nie verander word of rondgeskuif word as die kompetisie begin het nie.

10. STRAFPUNTE

10.3 PROSEDURE STRAFPUNT (PS)

10.3.1 'n Prosedure Strafpunt word toegeken as 'n skut nie die roetine volg soos beskryf in die inligtingsessie nie en/of enige van die reëls oortree.

10.3.2 'n Prosedure Strafpunt beloop 5 sekondes per oortreding (nie per skoot of teiken nie).

10.3.3 'n PS geld ook vir skuts wat a.g.v. 'n mediese rede nie die prosedure kan volg nie, dit sal sleg een PS wees per prosedure.

10.3.3.1 Skuts wat a.g.v. 'n mediese rede nie die prosedure kan volg nie moet dit die baanoffisier en Hoofbaanoffisier uitklaar al voorens die skietoefening begin.

10.3.4 'n Prosedure Strafpunt kan nie deur die skut onklaar gemaak word sou hy sy aksies regstel nie. Sodra die Strafpunt toegeken is sal dit op die tellingkaart aangedui word. Die skut kan wel verdere Strafpunte voorkom deur sy aksies onmiddellik reg te stel nadat hy oortree het, bv. om terug te beweeg agter die versperring in voordat die volgende teiken geskiet word.

10.4 GEDRAGS OORTREDING (GO)

10.4.1 'n 20 Sekonde GO straf punt sal toegeken word aan enige skut wat homself skuldig maak aan enige onsportiewe gedrag.

LW: Onsportiewe gedrag kan ook lei tot 'n diskwalifikasie na gelang van die erns van die oortreding.

10.4.2 Deur klerasie te vertoon met obskure- of vulgêre- prente, logo's, slagspreke of teks.

10.4.3 As die skut ook met opset die baan manipuleer om voordeel te trek uit die betrokke skietoefening (bv. bo-oor versperring skiet, obstruksies omstamp, ens.) sal daar ook 'n GO straf punt toegeken word.

10.4.4 Alle GO's moet deur die Hoof Baanoffisier bekragtig word.

10.5 TEIKEN NIE GENEUTRALISEER NIE (TNG)

10.5.1 Alle teikens moet suksesvol geneutraliseer word.

10.5.2 'n Teiken is geneutraliseer as daar ten minste een skoot in die "C" of beter telling area is.

10.5.3 As 'n teiken nie geneutraliseer is nie sal die skut 'n 5 sekonde TNG straf punt toegeken word.

10.5.4 Hierdie reël geld slegs vir standaard grootte MDS karton teikens en nie mini-MDS teikens nie.

10.5.5 TNG sal nie van toepassing wees op bewegende teikens nie.

10.6 SKOTE OP GEEN SKIET TEIKEN (GS)

10.6.1 Vir elke skoot op 'n "Geen Skiet" teiken sal 'n 10 sekonde Strafpunt per skoot toegeken word.

10.6.2 Dit geld vir skote wat enige deel van die GS teiken raak.

11. DISKWALIFIKASIE

11.3 Diskwalifikasie beteken die skut word geskors vir die res van die kompetisie.

11.4 Alle diskwalifikasies moet dadelik deur die Hoofbaanoffisier bekragtig word.

11.5 Enige skut kan gediskwalifiseer word vir die volgende redes:

11.5.1 As die skut enige van die veiligheidsreëls oortree of skuldig is aan enige verbode aktiwiteit.

11.5.2 Onveilige wapen hantering (sien 2.3).

11.5.3 Onsportiewe gedrag.

11.5.4 Oortreding van die SA Jagters Gedragskode.

11.5.5 Die skiet van 'n nie-penetrerende voorwerp nader as 10 meter vanaf die skut.

11.5.6 Deur verbode ammunisie te gebruik (4.4.1)

12. KLASSIFIKASIE VAN SKUT

12.3 Die klassifikasies en telling vereiste:

12.3.1 Klassifikasies:

Beginner (BG)

Gewone Skut (GS)

Skerp Skutter (SS)

Uitstaande Skut (US)

Meester Skut (MS)

12.3.2 Sien die vaardigheidstoets vir vereiste tye.

12.3.3 Juniors van 12 jaar en ouer mag aan die sport deelneem.

12.4 JAARLIKSE KLASSIFIKASIE

- 12.4.1 Elke skut moet jaarliks klassifiseer.
- 12.4.2 'n Skut kan slegs een keer jaarliks bevorder word as daar 'n klassifikasie oefening geskiet word.
- 12.4.3 'n Skut kan ook onmiddellik bevorder word as die skut tydens 'n streeks- of hoër vlak kompetisie so presteer dat bevordering genoodsaak is. (sien 12.3)
- 12.4.4 Die skut kan slegs positief bevorder word, dit beteken dat die skut nooit sy klassifikasie kan verloor nie.
- 12.4.5 Meester Skut met Onderskeiding kan slegs bekom word as 'n Meester Skut tydens die nasionale kampioenskappe binne die top 3% van die kompetisie eindig. Hierdie klassifikasie is die enigste klassifikasie wat verloor kan word en sal jaarliks toegeken word aan Meester Skuts wat op nasionale vlak hierdie prestasie bereik.

12.5 MERIETE BEVORDERING

- 12.5.1 'n Skut kan bevorder word tydens 'n provinsiale of hoër kompetisies as daar genoegsame verteenwoordiging vir die spesifieke divisie is.
- 12.5.2 Die wenner van so 'n kompetisie sal bevorder word tot die volgende klassifikasie as daar meer as 5 skuts in die betrokke divisie met dieselfde klassifikasie deelneem en as die skut meer as 20% van die skuts in die hoër klassifikasie klop op ten minste twee streek skiete.
- 12.5.3 Die 2de plek skut van so 'n kompetisie sal bevorder word as daar 10 deelnemers in die betrokke divisie en klassifikasie is en as die skut meer as 20% van die skuts op hoër klassifikasie klop op ten minste twee streek skiete.
- 12.5.4 Die 3de plek van so 'n kompetisie sal bevorder word as daar 15 deelnemers in die betrokke divisie en klassifikasie is en as die skut meer as 20% van die hoër klassifikasie klop op ten minste twee streek skiete.
- 12.5.5 Meriete bevordering mag slegs gedoen word deur die MDS nasionale koördineerders.

13. KOMPETISIE REËLS – ALGEMEEN

- 13.3 Alle inskrywings vir streek en nasionale kompetisies moet 14 dae voor aanvang van kompetisie sluit. Dit gee die tak die nodige tyd om alle reëlings te tref ingevolge die kompetisie.
- 13.4 In gevalle waar die gasheertak reëls by 'n streek of nasionale skiet wil toepas wat nie in die reëlboek vervat is nie, sal die volgende geld:
 - 13.4.1 Die reël(s) mag nie MDS of enige SAJWV reëls ondermyn, oorheers, vervang of probeer omseil nie.
 - 13.4.2 Enige addisionele reëls moet 'n duidelike doel dien wat tot voordeel van die skut, veiligheid of bevordering van effektiewe en regverdige toepassing van die reëls is.
 - 13.4.3 Enige sulke reëls moet deur die Skietkomitee goedgekeur word voordat die uitnodiging vir die betrokke skiet geplaas word.
 - 13.4.4 Die reëls moet tydens die uitnodiging van die betrokke skiet duidelik aangedui word en voor die skiet geleentheid die oggend met die skuts duidelik bespreek en verduidelik word.

- 13.4.5 Die klassifikasie van elke skut moet ook nagegaan word voor die kompetisie om te verseker dat die skut in die regte **klassifikasie** deelneem.
- 13.4.6 Die toerusting van elke skut moet nagegaan word en deel vorm van die registrasie proses om sodoende te verseker dat skuts vir die korrekte divisie ingeskryf is en dat hul toerusting voldoen aan die vereistes.
- 13.5 Die gasheertak moet 'n prysuitdeling na afloop van 'n Streekskiet hou waartydens medaljes, soos vereis, aan deelnemers toegeken word. Die gasheer tak moet die hoeveelheid medaljes wat benodig gaan word, 14 dae voor die dag van die kompetisie, aanvra by die nasionale kantoor van SA Jagters.
- 13.6 Alle streekskiet baanontwerpe moet minstens 3 weke (21 dae) voor die beplande streekskiet aan die betrokke nasionale koördineerder gestuur word. Let op die volgende kriteria:
- 13.6.1 Baan ontwerpe wat nie 'n skut 'n redelike kans gee om teikens te betrek nie sal nie toelaatbaar wees nie. Dieselfde sal geld vir gevalle waar geen skiet teikens slegs gedeeltelik sigbaar is- of nie geïdentifiseer kan word nie.
- 13.6.2 Baanontwerpe wat 'n ooglopende gevaar inhou en skuts se risiko dramaties verhoog om onveilig op te tree (diskwalifikasie lokvalle) sal nie toegelaat word nie.
- 13.7 'n Dispuut komitee moet voortydig aangestel word.
- 13.8 Nasionale Kampioenskappe:
- 13.8.1 'n Skut moet 'n minimum van 10 punte akkumuleer vir die jaar om in aanmerking te kom vir die uitnodiging na die nasionale kampioenskappe waar ten minste een streekskiet deel daarvan moet wees.
- 13.8.2 Sou daar nog plek beskikbaar wees sal die kompetisie oopgestel kan word deur die Nasionale Koördineerder/s aan Gewone skuts, of hoër, wat op streekvlak so presteer het om 'n uitnodiging te regverdig.
- L/W: Geen plekke sal vooraf gereserveer word nie en die besprekings word hanteer op 'n streng eerste kom basis.
- 13.8.3 Geen beginner skuts (BG) word toegelaat om deel te neem by die Nasionale Kampioenskappe nie. Skuts wat deelneem in die Ope Optiese (OO) divisie moes 'n Gewone Skut (GS) klassifikasie of hoër in enige ander divisie behaal het om te kwalifiseer vir die Nasionaal Kampioenskappe. Indien 'n skut nie 'n wapen besit wat voldoen aan enige van die ander divisies nie moet die skut 'n minimum klassifikasie van Skerpskutter (SS) met sy Ope Optiese Divisie wapen behaal. (Produksie Divisie klassifikasie telling).
- 13.9 Die bywonings punte verdeling soos genoem in 13.6.1 is soos volg:
- 13.9.1 Vier (4) punte vir 'n streekskiet, twee (2) punte sou die skut gediskwalifiseer word.
- 13.9.2 Twee (2) punte vir 'n taksiet, een (1) punt sou die skut gediskwalifiseer word.
- 13.10 Die vereistes vir streek en nasionale klere sal jaarliks aan die begin van die seisoen gepubliseer en hersien word.

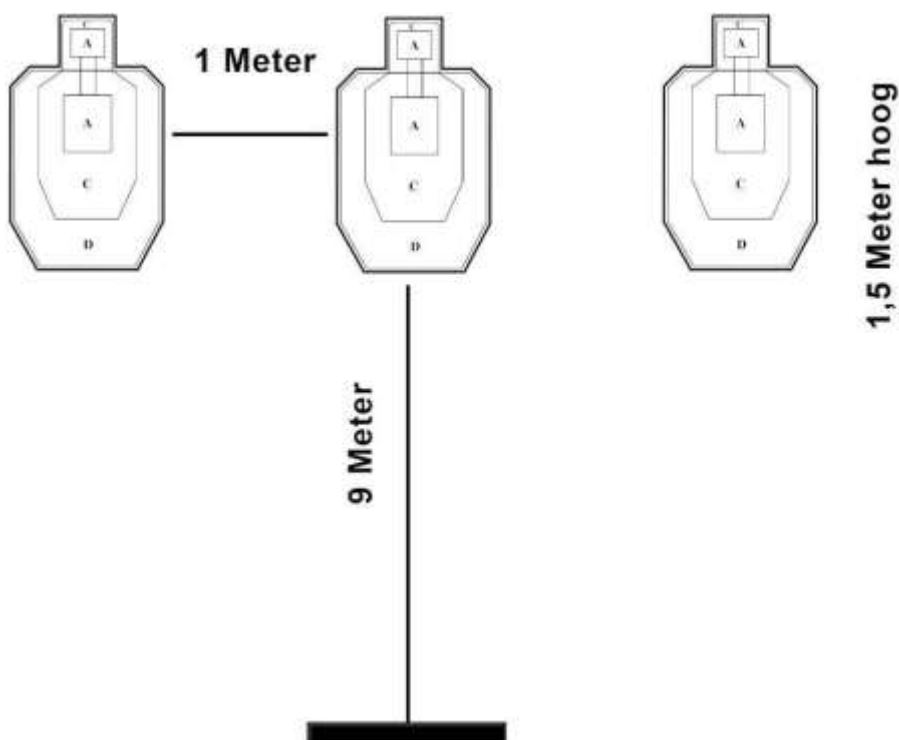
13.11 Die ouderdom kategorieë wat in aanmerking geneem word tydens kompetisies. Bv. om te kwalifiseer as 'n junior (0/16) moet die skut op 1 Januarie nog nie 16 jaar oud wees nie. Hy/sy, mag dan vir die res van die betrokke jaar deelneem aan die 0/16 kategorie. Dieselfde geld vir die ander ouderdoms groepe.

- 13.11.1 12-15 jr – O/16
- 13.11.2 16-18 jr – O/18
- 13.11.3 19-49 jr – Ope
- 13.11.4 50-60 jr – Senior
- 13.11.5 61-65 jr – Veterane
- 13.11.6 65 > - Super Veterane

13.11.7 Dames: Alle dames neem deel in die Algehele Ope en het die opsie om in een van die volgende ook deel te neem: o/16 Junior, o/18 Junior of Dames. Dit moet egter duidelik aangedui word tydens die inskrywings en kan nie gedurende die kompetisie verander word nie.

13.12 Klassifikasie Toets

	SD	PD	GK	KW	REW
MS	80	79	75	77	71
US	79 - 69	78 - 68	74 - 64	76 - 61	70 - 58
SS	68 - 51	67 - 50	63 - 46	60 - 44	57 - 40
GS	50 - 31	49 - 30	45 - 30	43 - 27	39 - 22
BG	30 en laer	29 en laer	29 en laer	26 en laer	21 en laer



PD / SD	Jy benodig 'n minimum van 3 magasyn
GK / KW	Jy benodig 'n minimum van 4 magasyn
REW	Vir rewolwers word 4 spoedlaaiers met 6 rondtes benodig of 5 spoedlaaiers met 5 rondtes
PD / SD	Laai die 1 ste magasyn met 8 rondtes, 2 de magasyn met 8 rondtes en laaste magasyn met die restant om by 30 uit te kom
GK / KW	Laai die 1 ste magasyn met 8 rondtes, 2 de magasyn met 8 rondtes en laaste 2 magasyn met die restant om by 'n totaal van 30 uit te kom (bv. 7 + 7)
	Staan by Posisie 1 wat 9 m weg is vanaf teikens en regoor teiken 2
	Laai die wapen met een 8 rondte magasyn en hou die wapen met 45 grade na grond in die nie-dominante hand
	Met tydhouer sein, skiet 2 skote na elke teiken, nie-dominante hand alleen, sonder ondersteuning
	Herlaai met die volgende 8 rondte magasyn, plaas die wapen in die dominante hand en skiet 2 skote na elke teiken, dominante hand alleen, sonder ondersteuning
PD / SD	Herlaai met 3de magasyn en vuur 2 skote na onder en 2 skote na bo, vryhand. (Oefening moet in teiken volgorde voltooi word)
GK / KW	Herlaai met 3 de magasyn en vuur 2 skote na onder en 2 skote na bo, vryhand. Herlaai met 4 de magasyn en voltooi die oefening

LW: Die rede vir die ekstra ammunisie per magasyn – Daar word ekstra ammunisie per magasyn gelaai sodat die skut dit kan benut sou daar 'n storing of ander probleem met die wapen of ammunisie wees. Daar mag slegs die aantal skote per teiken wees soos vereis, maar sou dit nodig wees, het die skut ekstra ammunisie om enige storings aan te spreek

STANDAARDBANE OP TAKVLAK

Nota:

Die doel met hierdie standaardbane is die volgende:

- dit is ontwikkel as beginpunt vir takke wat pas met MDS begin het en as basis vir die baanoffisiere wat die bane opstel;
- kan gebruik word deur skuts om hul persoonlike vordering te meet;
- takke kan dit aanpas na goeddunke;
- takke is nie verplig om dit te gebruik nie



STANDAARD 1 VAARDIGHEID SAJWV



SCENARIO:

BEGIN POSISIE: Agter P1, wapen gelaai tot divisie kapasiteit en geholster, hande ontspanne langs jou sye.

PROSEDURE: Op die sein, trek jou wapen en betrek T1 - T3 in taktiese volgorde met 2 onder- en 1 bo-skote elk.

Plaas jou wapen in jou swak hand en betrek T1 - T3 met 1 onder skoot elk, swak hand alleen.

Ruil die wapen terug na jou sterk hand en betrek T1 - T3 met 1 skoot elk, sterk hand alleen.

TELLING: Beperk

MDS TEIKENS: 3

STAAL TEIKENS: Geen

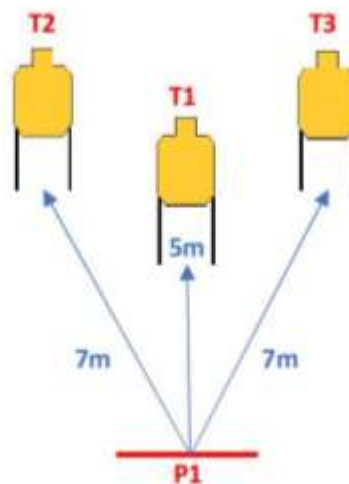
ANDER TEIKENS: Geen

SKOTE PER TEIKEN: 5

HOEVEEL RONDTES: 15

MIN-MAKS AFSTAND: 5m - 7m

NOTAS: Alle teikens moet stilstaande van agter P1 geskiet word.





**STANDAARD 2
VAARDIGHEID
SAJWV**



SCENARIO:

BEGIN POSISIE: Binne P1 met wapen in holster, gelaai tot divisie kapasiteit, arms ontspanne langs die sye.

PROSEDURE: Op die sein, trek jou wapen en betrek T1 - T3 met 2 skote elk van binne P1.

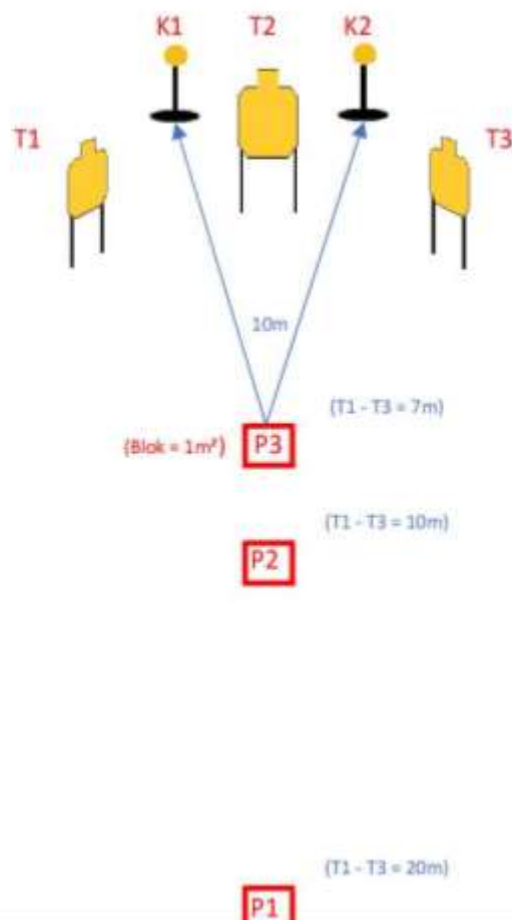
Beweeg na P2 en doen 'n taktiese herlaai op pad. Stop binne P2 en betrek T1 - T3 met 2 skote elk, sterk hand alleen.

Beweeg na P3 en doen 'n nood herlaai. Stop binne P3 en betrek T1 - T3 met 2 skote elk, swak hand alleen.

Betrek dan K1 - K2 van binne P3, vryhand.

TELLING:	Beperk
MDS TEIKENS:	2
STAAL TEIKENS:	0
ANDER TEIKENS:	2 Kleie op staanders
SKOTE PER TEIKEN:	Soos per divisie.
HOEVEEL RONDTES:	20
MIN-MAKS AFSTAND:	7m - 20m

NOTAS:





STANDAARD 3 VAARDIGHEID SAJWV



SCENARIO:

BEGIN POSISIE: Agter P1, wapen gelaai met 5 rondtes en geholster, hande ontspanne langs jou sye.

PROSEDURE: Op die sein, trek jou wapen en betrek T1 met 2 skote.

Betrek T2 met 2 skote en doen 'n taktiese herlaai.

Betrek T3 met 4 skote, dan weer T2 en dan T1 met 2 skote elk.

TELLING: Beperk

MDS TEIKENS: 3

STAAL TEIKENS: Geen

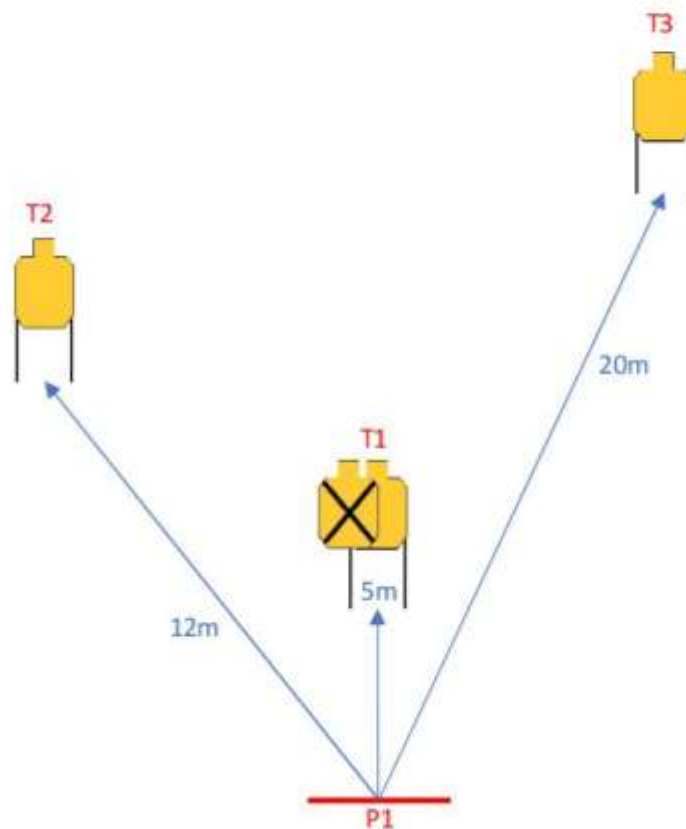
ANDER TEIKENS: Geen

SKOTE PER TEIKEN: 4

HOEVEEL RONDTES: 12

MIN-MAKS AFSTAND: 5m - 20m

NOTAS: Slegs skote in die A-zone (Alpha's) sal tel. Skote in die C- en D-zones sal as mis getel word.





**STANDAARD 4
SCENARIO
SAJWV**



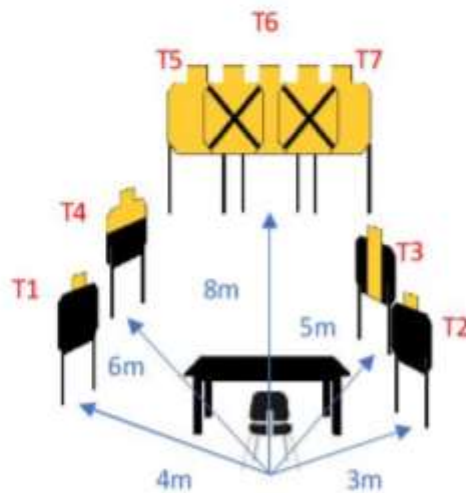
SCENARIO: Jy is by die werk besig met jou take toe rowers skielik toeslaan. 2 van hulle het koelvaste baadjies aan en om dinge nog te vererger neem hulle 2 van jou kollegas gyselaar.

BEGIN POSISIE: Sittende agter die tafel, albei hande op die tafel. Wapen gelaai tot divisie kapasiteit en voor jou geplaas op die tafel. Spaar magasyn moet aan jou lyf gestoor wees.

PROSEDURE: Op die sein, tel jou wapen op en betrek alle teikens in taktiese prioriteit vanaf 'n sittende posisie met 2 skote elk.

TELLING:	Onbeperk
MDS TEIKENS:	7
STAAL TEIKENS:	Geen
ANDER TEIKENS:	Geen
SKOTE PER TEIKEN:	2
HOEVEEL RONDTES:	14 Minimum
MIN-MAKS AFSTAND:	3m - 8m

NOTAS:





**STANDAARD 5
SCENARIO
SAJWV**



SCENARIO: Jy gaan stap saam 'n vriend en kom agter julle word agtervolg. Julle begin draf om uit die situasie te kom toe 'n skoot klap en hy/sy op die grond val. Daar is meer aanvallers as wat jy aanvanklik gedink het en hulle kom vanuit alle rigtings. Jy het geen keuse, jy moet jou vriend gaan help en julle lewens verdedig.

BEGIN POSISIE: Staande met jou rug na die teikens, jou wapen gelaai tot divisie kapasiteit en geholster, hande langs jou sye.

PROSEDURE: Op die sein, draai om, trek jou wapen en begin beweeg na P3. Betrek T1 - T3 met 2 skote elk terwyl jy beweeg maar voordat jy P2 bereik.

Herlaai jou wapen in die beweeg tussen P2 & P3.

By P3, sak af, gryp jou vriend (sak) en begin sleep dit na P1. Terwyl jy die sak sleep, betrek T4 - T7 met 2 skote elk in die beweeg op pad terug na P1.

TELLING: Onbeperk

MDS TEIKENS: 7

STAAL TEIKENS: Geen

ANDER TEIKENS: Geen

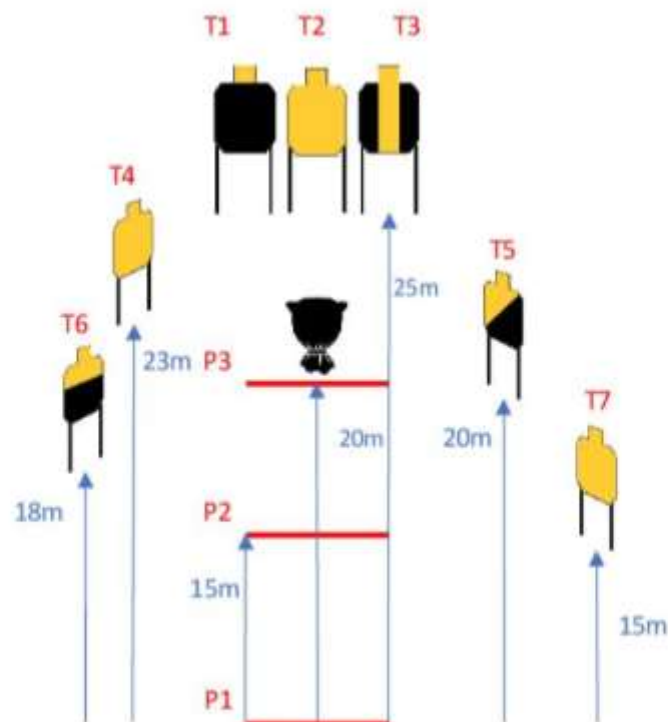
SKOTE PER TEIKEN: 2

HOEVEEL RONDTES: 14 Minimum

MIN-MAKS AFSTAND: 4m - 10m

NOTAS: Let moot op die 180° lyn!

T4 - T7 simuleer aanvallers wat uit die bosse kom en nie aanvanklik sigbaar was nie.





STANDAARD 6
SCENARIO
SAJWW



SCENARIO: Jy lê op jou bed en slaap rustig toe jy wakker word en twee onbekende mans in jou kamer sien. In die gang af hoor jy nog geraas, hulle is nie alleen nie. Daar is net een ding om te doen, veg!

BEGIN POSISIE: Op jou swak sy met jou wapen aan jou kop se kant geplaas op die tafel, gelaai tot divisie kapasiteit. Spaar magasyn langs jou pistool op die tafel. Voete mag nie aan die grond raak nie.

PROSEDURE: Op die sein, kry jou wapen en betrek T1 - T2 met 2 kopskote elk terwyl jy op jou sy lê sonder dat jou voete die grond raak. Sit regop en betrek S1 - S2. Staal moet val om getel te word.

Staan op en beweeg na P2 en betrek T3 - T4 met 2 skote elk van agter die versperring.

Beweeg na P3 en betrek T5 in die beweeg met 2 skote. By P3, betrek T6 - T7 met 2 skote elk van agter die versperring.

TELLING:	Onbeperk
MDS TEIKENS:	7
STAAL TEIKENS:	2
ANDER TEIKENS:	Geen
SKOTE PER TEIKEN:	2
HOEVEEL RONDTES:	16 Minimum
MIN-MAKS AFSTAND:	3m - 8m

NOTAS:

