



Ein Bericht von René Sami

## Ursprung in Mexiko

Das Metallsilhouettenschiessen hat seinen Ursprung im Norden von Mexiko. Nördlich von Chihuahua begannen 1914 einige Männer während der mexikanischen Revolution mit dem Schiessen auf lebende Tiere, welche an Bäumen festgebunden waren. Für viele Mexikaner waren diese Wettkämpfe überlebenswichtig, denn der grösste Teil des Viehbestandes war durch die Revolutionäre geschlachtet worden. Derjenige Schütze, welcher das Tier auf grosse Entfernung erlegen konnte, durfte es als Siegerpreis behalten. Dies bedeutete für den Sieger und seine Familie, dass sie so wieder zu Nahrung in einer sehr schwierigen Zeit kamen. Aus diesem Überlebenskampf entwickelte sich allmählich ein Sport. Kurz nach dem zweiten Weltkrieg hörte man weitgehend mit dem Töten von lebenden Tieren auf. Anstelle der lebenden Tiere verwendete man nun Vögel und andere Tierfiguren aus Metall. Trotzdem wurde dem Schiessen auf lebende Tiere bis in die späten fünfziger Jahre, vor allem an Festen, noch nachgelebt.

Von Mexiko kam das Metallsilhouettenschiessen nach Amerika, wo es heute eine grosse Verbreitung findet. Der grösste Förderer des Metallsilhouettenschiessens in Amerika, Elgin Gates, lernte diesen Sport 1952 als Gast bei Don Jose Joaquim Machado kennen. Nach seinem ersten Silhouettenwettkampf war er von dieser Sportart so begeistert, dass er es sich zum Ziel setzte, das Silhouettenschiessen in Amerika populär zu machen. Er benötigte dafür etwa zehn Jahre. In Amerika gibt es heute über 40'000 Silhouettenschützen. Bis zum heutigen Zeitpunkt hat sich dieser Sport bereits über die ganze Welt verbreitet.

1993 wurde auf Initiative des französischen Schützenverbandes FFT ein in-

ternationaler Verband der Metallsilhouettenschützen IMSSU gegründet. Bei der Gründungsversammlung in Paris waren unter anderem Deutschland, Australien, Schweden, Schweiz und viele weitere Länder vertreten. Von den beiden amerikanischen Verbänden war bei der Gründung die NRA (National Rifle Association) dabei. Die IHMSA, gegründet von Elgin Gates, war die grosse Abwesende. Die IMSSU setzte sich dafür ein, die nationalen Organisationen zu vereinen und einheitliche Regeln zu schaffen. Da Frankreich dabei die treibende Kraft war, wurde es 1994 für die Durchführung der ersten Weltmeisterschaften auserkoren. Dabei zeigte sich, dass es neben den Amerikanern auch andere starke Nationen, wie Australien, Südafrika, Deutschland und Frankreich, gibt.

## Metallsilhouettenschiessen in der Schweiz

Der Silhouettenschiesssport in der Schweiz verdankt seine Existenz dem Auslandschweizer Guido J. Wasser und Bernhard Paolini. Ein erster Verein wurde gegründet unter dem Namen Metallsilhouetten-Schützen der Schweiz (MSSS). Unter diesem Verein fanden die ersten Metallsilhouettenwettkämpfe 1992 auf dem Militärschiessplatz in Andermatt statt. Diese ersten Wettkämpfe konnten nur dank dem Verständnis des EMD (Eidgen. Militärdepartement) für die Schützen und dank der tatkräftigen Mithilfe aller Teilnehmer, ca. 25 Schützen aus der Schweiz, Deutschland und Frankreich, durchgeführt werden. Da der Schiessplatz in Andermatt aber nur zweimal im Jahr benutzt werden konnte, suchten B. Paolini und R. Sami nach einem neuen Schiessplatz. Anfang 1994 wurden sie in Studen (SZ) fündig. Leider gab es unter den Mitgliedern des MSSS Unstimmigkeiten, was eine Auflösung des Vereins zur

Folge hatte. Doch es gab immer noch einige Schützen, die sich zum Ziel setzten, diesen Sport in der Schweiz am Leben zu erhalten. Es erfolgte am 12. Mai 1994 dann auch die Gründung des Vereins Schweizer Metallsilhouetten-Schützen VSMS in Studen (SZ).

Nach der Gründung wurden vom Vorstand und seinen Mitgliedern folgende Ziele gesetzt:

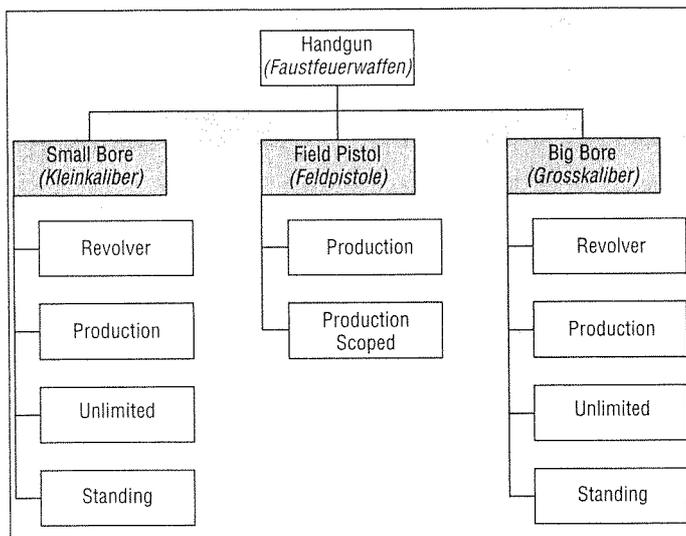
- weitere Verbreitung des Metallsilhouettenschiessen in der Schweiz;
- als Mitglied in der IMSSU aufgenommen zu werden;
- zukünftig an Europa- und Weltmeisterschaften eine Nationalmannschaft zu stellen;

Die Mitgliedschaft in der IMSSU erreichte der VSMS anlässlich der GV an den zweiten Weltmeisterschaften im Mai 1996 in Südafrika. Der VSMS hofft an den Europameisterschaften 1997 erstmals eine Nationalmannschaft stellen zu können.

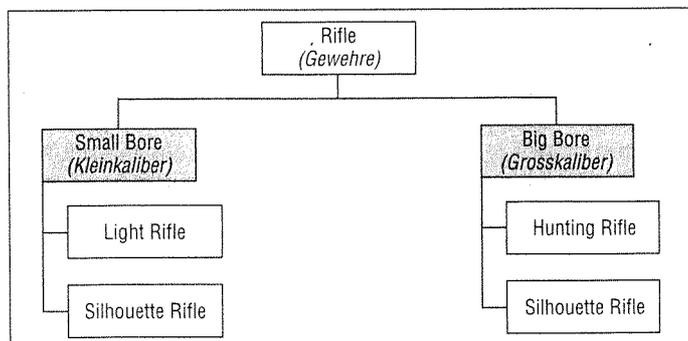
## Internationale Organisationen

Wie bereits erwähnt, wurde 1993 die International Metallic Silhouette Shooting Union IMSSU gegründet, damit sich die Schützen weltweit an Wettkämpfen mit einheitlichen Regeln messen können. In der IMSSU sind Länder aus der ganzen Welt und Kontinentalverbände zusammengeschlossen. Neben der IMSSU existiert in Amerika aber noch die International Handgun Metallic Silhouette Association IHMSA, welche sich bis heute noch nicht zu einem Beitritt zur IMSSU entschliessen konnte.

### Disziplinen und ihre Kategorien bei den Gewehren



### Disziplinen und ihre Kategorien bei den Faustfeuerwaffen



## Aufbau der Disziplinen

Im Metallsilhouettenschiessen nach IMSSU gibt es heute fünf verschiedene Disziplinen, welche wiederum in verschiedene Kategorien unterteilt sind. Innerhalb der einzelnen Kategorien gibt es jeweils verschiedene Leistungsklassen. Ziel der Leistungsklassen ist es, den Schützen die Möglichkeit zu bieten, sich jeweils mit gleich starken Gegnern messen zu können und so relativ schnell einmal zu einem Erfolgserlebnis zu kommen. Über den jeweiligen Aufstieg oder Verbleib in einer Leistungsklasse entscheidet jedes geschossene Wettkampfergebnis. In jeder Kategorie gibt es die drei Leistungsklassen B, A und International (INT), wobei B die tiefste und INT die höchste Klasse ist. Ein Schütze, welcher mit dem Silhouettenschiessen neu beginnt, wird jeweils aufgrund des ersten geschossenen Resultates der entsprechenden Kategorie in eine Leistungsklasse eingestuft. Somit ist es möglich, dass ein Schütze in einer Kategorie in der Leistungsklasse INT und in einer weiteren Kategorie in der Leistungsklasse A sein kann.

## Figuren / Distanzen

In allen Metallsilhouettenkategorien wird auf je vier verschiedene Figurengruppen geschossen. Die Figuren symbolisieren die Tiere Chicken (Huhn), Pig (Schwein), Turkey (Truthahn) und Ram (Widder). Für jede Figur sind die Abmessungen genau definiert. Die Abmessungen der Figuren sind für die Grosskaliberfiguren festgelegt. Die Figuren der anderen Disziplinen sind jeweils im Verhältnis zu den Grosskaliberfiguren definiert.

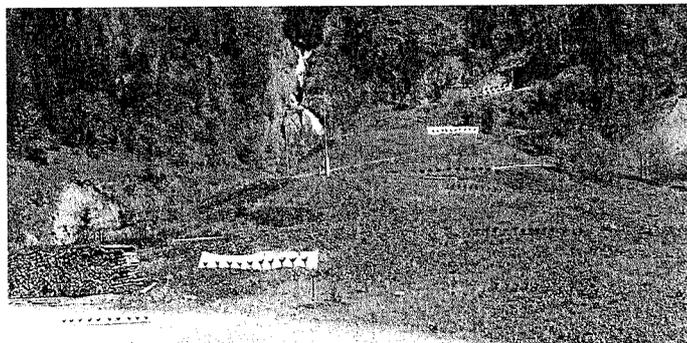
### Disziplin Figurengrösse

Disziplin	Figurengrösse	
<b>Handgun</b>	Small Bore	37.5 %
	Field Pistol	50 %
	Big Bore	100 %
<b>Rifle</b>	Small Bore	20 %
	Big Bore	100 %

Diese vier verschiedenen Figuren stehen je nach Figur und Disziplin auf unterschiedlichen Distanzen.

Disziplin		Distanz Chicken	Distanz Pig	Distanz Turkey	Distanz Ram
<b>Handgun</b>	Small Bore	25 m	50 m	75 m	100 m
	Field Pistol	25 m	50 m	75 m	100 m
	Big Bore	50 m	100 m	150 m	200 m
<b>Rifle</b>	Small Bore	40 m	60 m	77 m	100 m
	Big Bore	200 m	300 m	385 m	500 m

Metallsilhouettenstand in Studen (SZ). Im Bild sind die Grosskaliber-, Kleinkaliber- und die Feldpistolenfiguren ersichtlich.



## Stellungen

Bei den Faustfeuerwaffendisziplinen ist für die Kategorien Standing, Field Pistol Production, Field Pistol Production Scoped und in allen Gewehrdisziplinen die Schiessstellung festgelegt. Hier muss immer stehend geschossen werden, wobei das einhändige wie das zweihändige Schiessen bei den Faustfeuerwaffen erlaubt ist. In den restlichen Faustfeuerwaffendisziplinen sind die Stellungen frei. Wobei auch hier gewisse Spielregeln eingehalten werden müssen, wie z.B. dass die Waffe nicht auf dem Schuhrand abgestützt werden darf. Hier haben sich eigentlich zwei Stellungen durchgesetzt. Dies sind die Creedmoore- und die Dead-Frog-Stellung. In den Anfängen des Silhouettenschiessens lagen die Schützen häufig noch auf dem Bauch. Diese Stellung sieht man heute jedoch nicht mehr, da der Schütze bei dieser Stellung mit dem Atmen seine Probleme hatte. Öfters sieht man aber auf dem Schiessstand diverse andere Stellungen in Anlehnung an die erstgenannten beiden Stellungen. Aus Sicherheitsgründen darf sich jedoch kein Körperteil des Schützen innerhalb eines Kegels von 45° ab Waffenmündung befinden.

## Wettkampfablauf

An internationalen Meisterschaften wird vor jedem Wettkampf eine Waffenkontrolle durchgeführt. Folgende Punkte werden unter anderem geprüft:

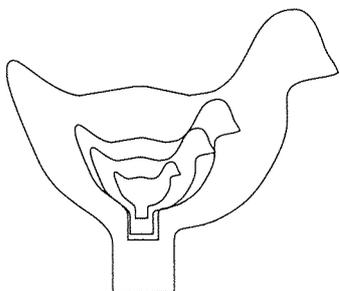
- Sicherheitsmerkmale einer Waffe, damit sich kein Schuss durch einen Schlag oder Stoss auslösen kann
- Visierlänge
- max. Lauflänge
- Gewicht der Waffe
- max. Länge und Dicke der Waffe
- Kontrolle, ob keine Änderungen an der Waffe durch den Schützen vorgenommen wurden, denn solche Änderungen sind nur in der Kategorie Unlimited zulässig

Hat der Schütze die Waffenkontrolle hinter sich gebracht, erfolgt die eigentliche Wettkampfvorbereitung, diese beginnt mit dem Bereitstellen des Materials. Im allgemeinen wird folgendes Material bereitgestellt:

- Waffe
- Verstellwerkzeug für die Visierung

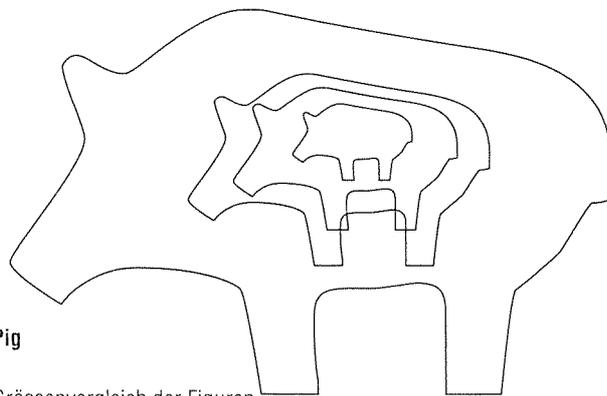
### Chicken

Grössenvergleich der Figuren  
(Abmessung der Big-Bore-Figur ca. 350 x 300 mm)



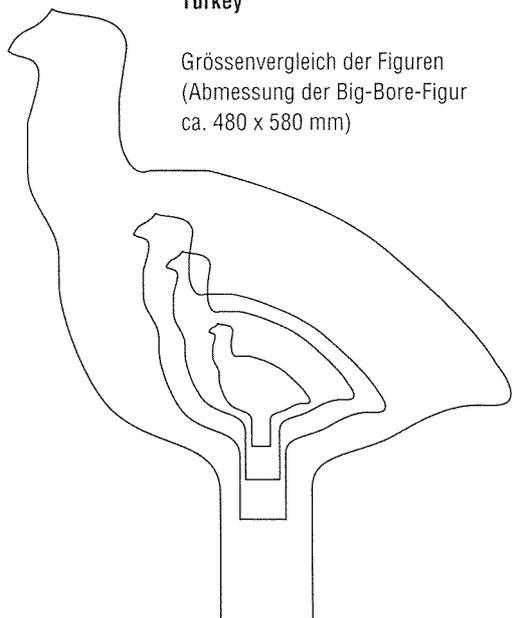
### Pig

Grössenvergleich der Figuren  
(Abmessung der Big-Bore-Figur ca. 580 x 380 mm)



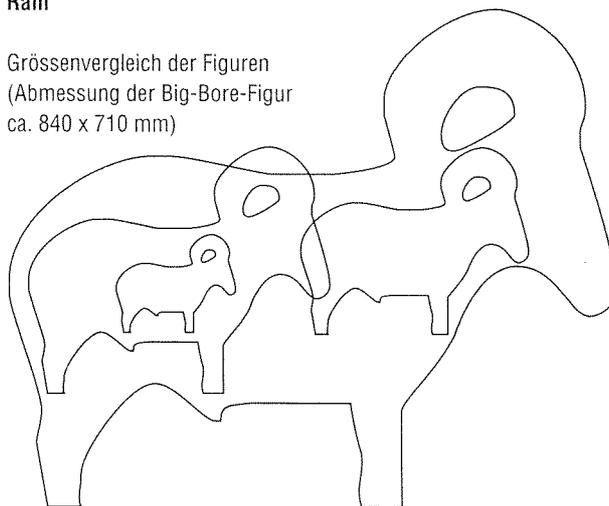
### Turkey

Grössenvergleich der Figuren  
(Abmessung der Big-Bore-Figur ca. 480 x 580 mm)



### Ram

Grössenvergleich der Figuren  
(Abmessung der Big-Bore-Figur ca. 840 x 710 mm)



- Visiereinstelldaten für die verschiedenen Distanzen
- Schienbeinschutz
- Oberschenkelschutz bei Revolvern
- Munition, mindestens 45 Schuss
- Transportbehälter für die Waffe
- Gehörschutz

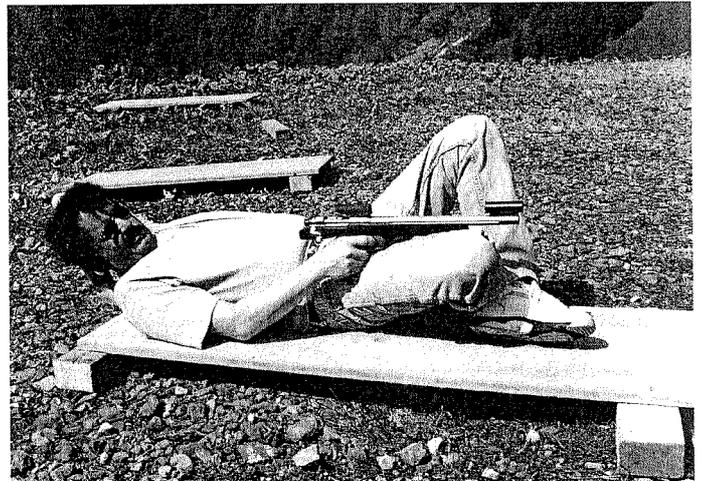
Weiter wird folgendes Material für den Spotter benötigt, dies ist:

- Fernrohr mit Stativ oder Feldstecher
- Stoppuhr
- Schreibunterlage mit Schreibwerkzeug
- Anzeigetafel

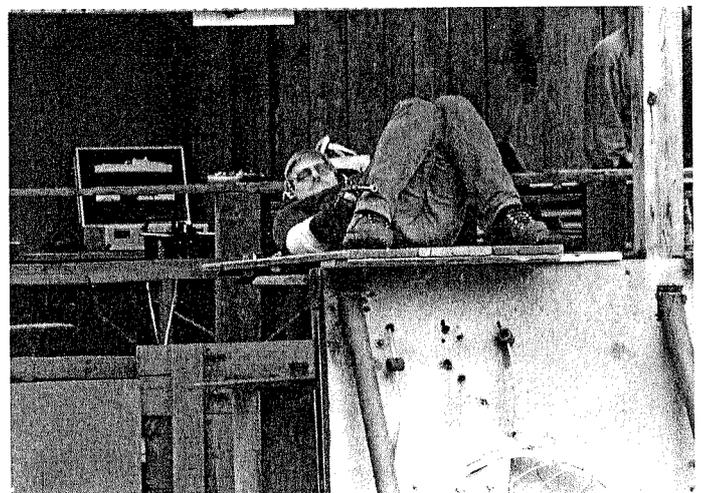
Nachdem alles Material bereitgestellt ist, kann der Wettkampf nun beginnen. Beim Schiessen auf Metallsilhouetten wird grundsätzlich auf Metallziele mit den Silhouetten eines Huhnes (Chicken), eines Schweines (Pig), eines Truthahnes (Turkey) und eines Widders (Ram) geschossen. Jeder Schütze schießt immer auf vier verschiedene Distanzen. Je nach Grosskaliber (Big Bore), Kleinkaliber (Small Bore) oder Feldpistole (Field Pistol) ändern sich die Distanzen. Es gibt keine «Achter», «Neuner» oder «Zehner», sondern nur «getroffen» und «nicht getroffen». Grundsätzlich gilt ein Ziel als getroffen, wenn es umfällt. So simpel und einfach ist das! Nicht so das Schiessen! Hier gelten die gleichen Regeln zum Ziel- und Abziehvorgang wie beim klassischen Scheibenschiessen. Erschwerend kommt für den Schützen dazu, dass er seine Waffe auf vier verschiedene Distanzen eingeschossen haben muss, die notwendigen Visierverstellungen kennen und nicht zuletzt auch wissen muss, was eine Visierverstellung auf alle Distanzen bewirkt. Nun zum eigentlichen Wettkampfablauf. Das Metallsilhouettenschiessen ist ein kommandiertes Schiessen mit sehr strengen Regeln. Der Wettkampf beginnt mit dem Befehl des Schiessleiters «Shooters to the line» ( Schützen Plätze einnehmen). Nach einer kurzen Wartezeit ertönt der Befehl «Load» (laden). Ab dem Kommando «Load» haben die Schützen genau 30 Sekunden Zeit, ihre Waffe zu laden und, wenn die Zeit genügt, die Schiessstellung einzunehmen. Nach Ablauf der 30 Sekunden ertönt das Kommando «Fire» (Feuer). Von nun an hat der Schütze 2 Minuten Zeit, um seine 5 Silhouetten zu treffen. Bei Einzeladerwaffen muss während den 2 Minuten noch zusätzlich jeweils geladen werden. Der Schütze darf aber auf keinen Fall mehr als 5 Schüsse abgeben. Auf jede Silhouette darf jeweils nur ein Schuss abgegeben werden. Der Schütze beginnt immer mit der ersten Silhouette links. Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando «Cease fire» (Feuer durch), make your firearms safe» (Waffe sichern). Ab diesem Zeitpunkt darf der Schütze seine Waffe nicht

mehr berühren bis zum Kommando «Load». Wenn alle Schützen ihre Waffe abgelegt haben, ertönt das Kommando «Range is clear» (Silhouetten stellen). Jetzt werden die Silhouetten für den nächsten Durchgang aufgestellt, und der Ablauf beginnt von neuem mit dem Kommando «Shooters to the line». Auf jede Distanz schießt der Schütze bei einem 40-Schuss-Wettkampf zwei Durchgänge auf je 5 Silhouetten. Anschliessend wechselt der Schütze seinen Platz für die nächste Distanz, bis er auf alle vier Distanzen geschossen hat und somit sein Wettkampf beendet ist. Für das Wettkampfergebnis zählen alle getroffenen Silhouetten. Auf den ersten drei Rängen figuriert nur je ein Schütze. Bei Treffergleichheit schießen die entsprechenden Schützen einen sogenannten «Shoot off» (Entscheidungsschiessen). Die zu verwendenden Silhouetten und die Distanz werden durch die Wettkampffjury festgelegt. Das kann zum Beispiel heissen, dass das Chicken von der kürzesten Distanz auf die Distanz des Ram gestellt wird. Der Shoot off geht über mindestens 5 Schüsse, aber solange, bis ein eindeutiger Sieger feststeht. Alle Waffen- und Munitionsstörungen gehen immer zu Lasten des Schützen. Vor der ersten Fünferserie eines Wettkampfes darf sich der Schütze einschliessen. Dafür stehen ihm die sogenannten Einschiessscheiben (das Bild am Anfang dieses Artikels zeigt die Grosskalibereinschiessscheibe «Pig» auf eine Distanz von 100 m) zur Verfügung. Aber auch hier muss er sich an die Kommandos halten, und er darf maximal fünf Schüsse abgeben. Auf welche der vier Figuren er die fünf Schüsse abgibt, ist dem Schützen freigestellt. Wichtig dabei ist jedoch, dass er seinem Spotter vorher mitgeteilt hat, auf

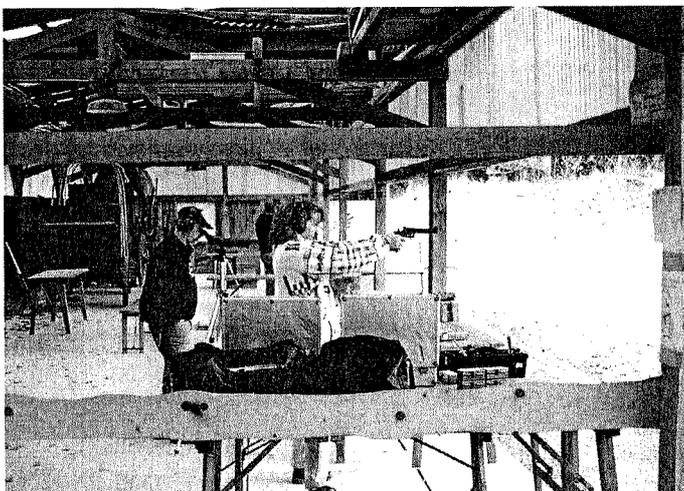
*Dead-Frog-Stellung mit einer Grosskaliberpistole Remington XP 100.*



*Creedmoore-Stellung mit einer Kleinkaliberpistole Hämmerli 120.*

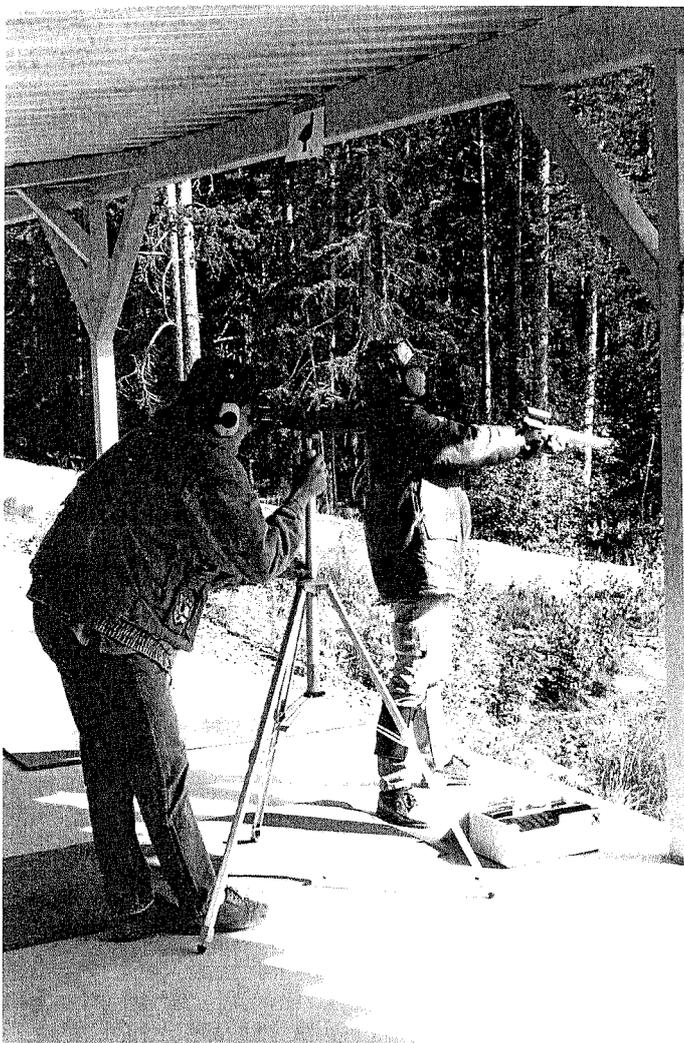


*Feldpistolenschiessen*



welche Figuren in welcher Reihenfolge er zu schießen gedenkt, da ansonsten der Spotter nicht alle seine Funktionen wahrnehmen kann. Die Aufgaben des Spotters sind sehr vielseitig und für den Schützen sehr wichtig. Ein guter Spotter informiert seinen Schützen nicht nur über die verbleibende Zeit, sondern gibt dem Schützen noch Auskunft über die Schusslage. Der Spotter beobachtet bei jeder Schussabgabe seines Schützen die Silhouette und deren Umgebung, dies erfordert vom Spotter grösste Konzentration und Aufmerksamkeit, vor allem auf den kurzen Distanzen. Kann doch das Geschoss bei einer Grosskaliberfaustfeuerwaffe eine Mündungsgeschwindigkeit von mehr als 600 m/s erreichen! Nach der Schussabgabe teilt der Spotter dem Schützen mit, wo dieser die Silhouette getroffen hat. Dafür werden sehr oft optische Hilfsmittel eingesetzt, wie z. B. Zeichnungen, auf denen mit Hilfe eines Lichtstrahles die Trefferlage angezeigt wird. Anhand dieser Angaben kann der Schütze notfalls das Visier an der Waffe verstellen. Sehr wichtig für den Schützen sind die Angaben vor allem, wenn er die Silhouette nicht getroffen hat. Trifft der Schütze eine Silhouette nicht, macht ihn der Spotter darauf aufmerksam, dass er nicht ein zweites Mal auf die gleiche Silhouette schießen darf, da dies auf jeden Fall als Nichttreffer gewertet wird. Während der Zeit, in der die Silhouetten wieder gestellt werden, bemüht sich der Spotter um den Schützen und erinnert ihn daran, dass er das Visier eventuell noch verstellen muss. Für das Metallsilhouettenschießen ist ein Spotter nicht zwingend nötig, aber ein guter Spotter kann einem Schützen sehr hilfreich sein.

Schütze mit Spotter



## Feldpistole (Field Pistol)

Wie eingangs erwähnt, unterscheidet man in der Disziplin Feldpistole zwischen den beiden Kategorien Production und Production Scoped. Diese beiden Kategorien müssen immer stehend geschossen werden, und als Waffe muss immer eine Serienwaffe verwendet werden. Änderungen an diesen Waffen dürfen nur mit handelsüblichem Zubehör vorgenommen werden. In der Kategorie Production Scoped sind optische Zieleinrichtungen erlaubt, wie zum Beispiel ein Zielfernrohr. Nicht erlaubt sind Zieleinrichtungen mit Laserstrahl, welche einen Farbpunkt direkt auf die Figur projizieren. Welche Waffen gelten als Feldpistole? Damit eine Waffe für die Kategorie Feldpistole zugelassen ist, muss sie folgende Bedingungen erfüllen:

- es muss eine Serienwaffe sein
- die Waffe mit ungeladenem Magazin darf das Gewicht von 1'814 Gramm resp. 2'041 Gramm bei Production Scoped nicht überschreiten
- die Hülse des verwendeten Kalibers darf maximal 35,64 mm (1.403") lang sein
- es darf keine Randfeuerpatrone sein
- die Lauflänge darf maximal 273 mm (10.75") betragen
- max. Visierlänge 342 mm
- max. Länge der gesamten Waffe 406 mm resp. 457 mm für Revolver

Häufig verwendete Kaliber sind:

.22 Hornet, .38 Special, .357 Magnum, 9 mm Parabellum, .32-20 Winchester, .44 Magnum

In den Feldpistolendisziplinen eignen sich Waffen wie: Wüthrich-Pistole, Unique Silhouette, Thompson/Center Contender, S&W-Revolver, Ruger-Revolver, Wesson-Arms-Revolver

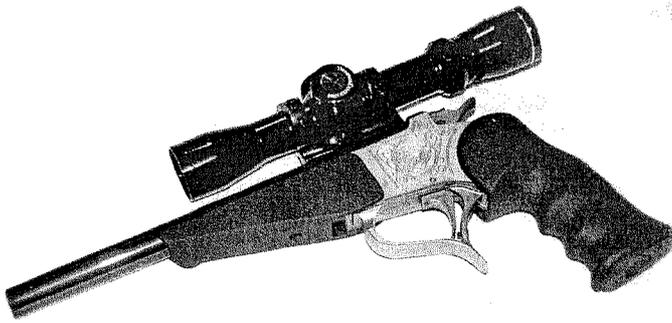
Es ist durchaus möglich, einen Wettkampf mit der Armeepistole SIG 210 oder SIG 220 zu bestreiten, denn diese beiden Waffen erfüllen die Regeln für Feldpistolen. Die nicht verstellbare Visierung an den beiden Waffen ist jedoch, vor allem auf die Distanzen 75 und 100 m, ein Nachteil. Auch die relativ kurze Visierlänge stellt eher einen Nachteil dar. Aber für alle, die einmal beim Metallsilhouettenschießen schnuppern möchten, stellen diese beiden Waffen eine günstige Einstiegschance dar.

### Leistungsklasseneinteilung Feldpistole

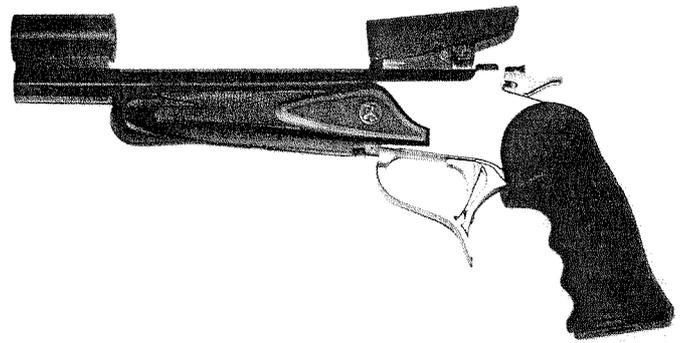
Leistungsklasse	Production	Production Scoped
INT	23-40	23-40
A	11-22	11-22
B	0-10	0-10

## Kleinkaliber (Small Bore Pistol)

In der Disziplin Kleinkaliber unterscheidet man zwischen den Kategorien Revolver, Production, Unlimited und Standing. Die Kategorie Standing muss stehend geschossen werden, und als Waffe muss eine Serienwaffe verwendet werden. Bei den drei anderen Kategorien ist die Stellung frei wählbar, unter Einhaltung der Regeln für die Stellungen. Bei den Waffen verlangt das Reglement, dass für die Revolverkategorie ein serienmässig hergestellter Revolver verwendet wird. Für die "Production"-Kategorie ist eine Waffe aus der Serienproduktion zu benutzen, d.h. hier kann auch eine Waffe, welche für die Revolverkategorie zulässig ist, verwendet werden. Änderungen an diesen Waffen dürfen nur mit handelsüblichem Zubehör vorgenommen werden. In der Kategorie Unlimited sind Eigenbauwaffen innerhalb der zulässigen Regeln erlaubt. Somit kann man in dieser Kategorie aber auch die Waffen aus der Revolver- und "Production"-Kategorie verwenden.



Feldpistole mit Zieleinrichtung



Feldpistole Contender

Welche Waffen gelten als Serienwaffe und sind somit für die Kategorien Revolver, Production und Standing benützbar? Damit eine Waffe als Serienwaffe zugelassen ist, muss sie folgende Bedingungen erfüllen:

- sie muss für jedermann käuflich sein
- es müssen mindestens 100 Stück hergestellt sein
- die Waffe mit ungeladenem Magazin darf das Gewicht von 1'814 Gramm nicht überschreiten
- die Lauflänge darf maximal 273 mm (10.75") betragen
- die ganze Waffe darf nicht länger als 457 mm (18") bei Revolvern resp. 406 mm (16") bei anderen Pistolen sein
- die Visierlänge darf maximal 342 mm (13.5") sein
- die Griffe dürfen nicht der Hand angepasst werden
- verstellbare Handballenauflagen sind verboten
- die maximale Griffdicke darf 64 mm (2.5") betragen
- nur offene Visierung erlaubt

Welche Bedingungen muss eine Waffe in der Kategorie Unlimited einhalten?

- die Waffe mit ungeladenem Magazin darf das Gewicht von 2'041 Gramm nicht überschreiten
- die Lauflänge darf maximal 381 mm (15") betragen
- die ganze Waffe darf nicht länger als 635 mm (25") sein
- die Visierlänge darf maximal 457 mm (18") sein

Als Kleinkalibermunition ist zugelassen:

.22 short, .22 long, .22 long rifle

In den Kleinkaliberdisziplinen eignen sich Waffen wie:

Hämmerli 120, Casull 252, Weihrauch-Revolver, Anschütz-«Exemplar»-Pistole, Ruger-Revolver, Unique Silhouette, Thompson/Center Contender, Kleinkaliber-Sportpistolen (ohne Handballenaufgabe), Wesson-Arms-Revolver, Manurhin-Revolver, Ruger-Pistole, Browning-Buck-Mark-Pistole

#### Leistungsklasseneinteilung Kleinkaliberfaustfeuerwaffen

Leistungsklasse	Revolver	Production	Unlimited	Standing
INT	31-40	31-40	36-40	23-40
A	21-30	21-30	26-35	11-22
B	0-20	0-20	0-25	0-10

### Grosskaliber (Big Bore Pistol)

In der Disziplin Grosskaliber kennt man die gleichen Kategorien wie beim Kleinkaliber-Metallsilhouettenschiessen, dies sind die Kategorien Revolver, Production, Unlimited und Standing. Die Kategorie Standing muss immer stehend geschossen werden, und als Waffe muss eine Serienwaffe verwendet werden.

Bei den drei anderen Kategorien ist die Stellung frei wählbar, unter Einhaltung der Regeln für die Stellungen. Bei den Waffen verlangt das Reglement, dass für die Revolverkategorie ein serienmässig hergestellter Revolver verwendet wird. Für die "Production"-Kategorie ist eine Waffe aus der Serienproduktion zu benutzen, d.h. hier kann auch eine Waffe, welche für die Revolverkategorie zulässig ist, verwendet werden. Änderungen an diesen Waffen dürfen nur mit handelsüblichem Zubehör vorgenommen werden. In der Kategorie Unlimited sind Eigenbauwaffen innerhalb der zulässigen Regeln erlaubt. Somit kann man in dieser Kategorie aber auch die Waffen aus der Revolver- und "Production"-Kategorie verwenden.

Welche Waffen gelten als Serienwaffe und sind somit für die Kategorien Revolver, Production und Standing benützbar? Damit eine Waffe als Serienwaffe zugelassen ist, muss sie folgende Bedingungen erfüllen:

- sie muss für jedermann käuflich sein
- es müssen mindestens 100 Stück hergestellt sein
- die Waffe mit ungeladenem Magazin darf das Gewicht von 1'814 Gramm nicht überschreiten
- die Lauflänge darf maximal 273 mm (10.75") betragen
- die ganze Waffe darf nicht länger als 457 mm (18") bei Revolvern resp. 406 mm (16") bei anderen Pistolen sein
- die Visierlänge darf maximal 342 mm (13.5") sein
- die Griffe dürfen nicht der Hand angepasst werden
- verstellbare Handballenaufgaben sind verboten
- die maximale Griffdicke darf 64 mm (2.5") betragen
- nur offene Visierung erlaubt

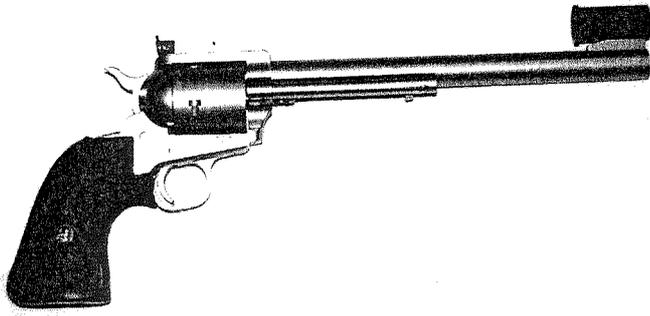
Welche Bedingungen muss eine Waffe in der Kategorie Unlimited einhalten?

- die Waffe mit ungeladenem Magazin darf 2'041 Gramm nicht überschreiten
- die Lauflänge darf maximal 381 mm (15") betragen
- die ganze Waffe darf nicht länger als 635 mm (25") sein
- die Visierlänge darf maximal 457 mm (18") sein

### Welche Munition kann verwendet werden?

Für die Disziplin Grosskaliber eignet sich nicht jedes Kaliber, da das Geschoss bei 200 m noch genügend Energie haben muss, um den Ram mit einem Gewicht von ca. 25 kg umzuwerfen. Zudem muss der Schütze noch in der Lage sein, die Waffe so zu halten, dass sein Arm aufgrund des Rückschlags eine Auslenkung von nicht mehr als 90° macht. Diese beiden Bedingungen schränken die möglichen Kaliber nach unten und oben ein. So ist ein 6-mm-Kaliber von der Energie her eher zu schwach für das Metallsilhouettenschiessen, und die Kaliber .454 Casull und .44 SuperMag liegen an der oberen Schmerzgrenze, um über 40 Schuss auszuhalten.

Häufig verwendete Kaliber sind: .357 Magnum; .357 Maximum; .44 Magnum; 6 mm BR; 6.5 mm Int; 7 mm BR; 7 mm US; 7 mm T/CU; 7 x 49



Oben: Freedom-Arms-Revolver Modell Casull 252 mit 10"-Lauf

GJW; 7 mm Int; 7 mm IHMSA; 7 mm 08; 7-30 Waters; .30-30 Win; .30 Herret; .357 Herret; .300 Whisper

In den Grosskaliberdisziplinen eignen sich Waffen wie:

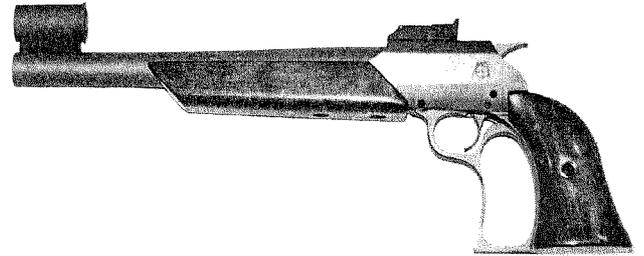
Casull .44 Mag und .357 Mag, S&W-Revolver, Wesson-Arms-Revolver, Ruger-Revolver, Thompson Center Contender, Remington XP-100, MOA-Pistole, BF-Pistole, Wüthrich-Pistole, Löponnen-Pistole, Excalibur-Pistole

**Leistungsklasseneinteilung Grosskaliberfaustfeuerwaffen**

Leistungsklasse	Revolver	Production	Unlimited	Standing
INT	31-40	31-40	36-40	23-40
A	21-30	21-30	26-35	11-22
B	0-20	0-20	0-25	0-10



Oben: Hämmerli 120; unten: MOA, Kaliber 7BR



Kontaktadressen für Interessenten in der Schweiz:  
 Bernhard Paolini, In der Breite 19, 8162 Steinmaur, Tel. 01 / 854 02 54  
 René Sami, Zinggenstrasse 17, 8953 Dietikon, Tel. 01 / 741 32 16