

1 Liga-Ansagetext für Papierscheiben

Liebe Sportkameradinnen, liebe Sportkameraden,

1.1 Begrüssung

Ich begrüße Sie zur

- Verbandsliga
- Landesliga
- Bezirksliga
- Kreisliga

Begegnung Nr.: _____ in der Disziplin _____

Verein _____ gegen Verein _____

1.2 Ablauf

Das Wettkampfprogramm beinhaltet

Einrichten und Probeschießen 15 Minuten und

LP / LG: 40 Wettkampfschüsse in 60 Minuten

LP-Auflage: }
LG-Auflage: } 30 Wettkampfschüsse in 40 Minuten
KK-Auflage: }

Während des Probeschiessens dürfen beliebig viele Probeschüsse auf die dafür vorgesehene(n) Probescheibe / Probestreifen abgegeben werden.

Während des Wettkampfschiessens darf nur

LG: ein Schuß pro LG Spiegel auf 10er-Streifen

LP: ein Schuß oder zwei pro Scheibe (Ausrichter !!!)

LG- / LP-Auflage: ein Schuß

KK-Auflage: zwei Schuß pro Scheibe,
abgegeben werden. Das Betrachten der Spiegel ist nur im Halter erlaubt.

Die Scheiben sind von der kleinsten Nummer beginnend zu beschießen.
(Streifen sind vom Signum aus zu beschießen.)

Nach der Abgabe von 10 Schuß legt bitte die Scheiben (den Streifen) auf die dafür vorgesehene Ablage ab.

Das „Einrichten und Probeschiessen“, sowie das „Wettkampfschiessen“ beginnt mit dem Kommando START und endet mit dem Kommando STOP

Beim „Einrichten und Probeschiessen“ werden die letzten 30 Sekunden angesagt. Beim Wettkampfschiessen wird die verbleibende Zeit nicht angesagt, achtet bitte auf die Standuhren.

Die Waffe verbleibt mit geöffnetem Verschluss und eingeführter Sicherheitsschnur (Sicherheitskennzeichnung) sowie dem Zubehör auf dem Stand, bis alle Schützen abgeschossen haben und der Wettkampfleiter (ICH) die Erlaubnis zum Einpacken erteilt hat.

2 Liga-Ansagetext für Elektronik-Scheiben

Liebe Sportkameradinnen, liebe Sportkameraden,

2.1 Begrüssung

Ich begrüße Sie zur

- Verbandsliga
- Landesliga
- Bezirksliga
- Kreisliga

Begegnung Nr.: _____ in der Disziplin _____

Verein _____ gegen Verein _____

2.2 Ablauf

Das Wettkampfprogramm beinhaltet

Einrichten und Probeschießen 15 Minuten und

LP / LG: 40 Wettkampfschüsse in 50 Minuten

LP-Auflage: }
LG-Auflage: } 30 Wettkampfschüsse in 30 Minuten
KK-Auflage: }

Während des Probeschiessens dürfen beliebig viele Probeschüsse auf die dafür vorgesehene(n) Probescheibe abgegeben werden. Während des Wettkampfschiessens darf nur die vorgesehene Anzahl Schüsse abgegeben werden.

Das „Einrichten und Probeschiessen“, sowie das „Wettkampfschiessen“ beginnt mit dem Kommando START und endet mit dem Kommando STOP

Beim Probeschiessen werden die letzten 30 Sekunden angesagt.
Beim Wettkampfschiessen wird die verbleibende Zeit nicht angesagt, achtet bitte auf die Standuhren.

Die Waffe verbleibt mit geöffnetem Verschluss und eingeführter Sicherheitsschnur (Sicherheitskennzeichnung) sowie dem Zubehör auf dem Stand, bis alle Schützen abgeschossen haben und der Wettkampfleiter (ICH) die Erlaubnis zum Einpacken erteilt hat.

Bitte schaltet eure „mobilen Daten-Endgeräte“ aus.

3 Einweisung Shoot off

3.1 Ablauf des Shoot Off

- Der Wettkampfleiter ruft die beiden Schützen der Stechpaarung mit dem Kommando „Schützen an die Feuerlinie“ an ihre Stände rufen. Die beiden Schützen belegen ihren jeweiligen Stand.
- Jede Stechpaarung erhält zwei Minuten Vorbereitungszeit.
- In der Vorbereitungszeit dürfen nur Trockenschüsse abgegeben werden
- Sollte mehr als ein Stechschuß notwendig sein, gibt es vor den weiteren Schüssen keine erneute Vorbereitungszeit !!
- Nach Ablauf der zwei Minuten gibt der Wettkampfleiter (ICH) das Kommando: „zum XX'ten Stechschuß laden“, nach 5 Sekunden erfolgt das Kommando „Start“.
- Die Stechpaarung hat nun 50 Sekunden Zeit um den Schuß abzugeben.
- Der Wettkampfleiter (ICH) gibt nach 50 Sekunden (oder wenn beide Schützen abgeschossen haben) das Kommando „Stop“.
- Die Scheiben werden ausgewertet und das Ergebnis bekannt gegeben.
- Dieser Ablauf wiederholt sich bis der Gleichstand, nach Auswertung, gebrochen ist.

3.2 Wertung:

3.2.1 Freihand-Ligen

Maximal drei Stechschüsse mit voller Ringwertung
Ab dem vierten Schuß in Zehntel-Wertung

3.2.2 Auflage-Ligen

Ab dem ersten Schuß in Zehntel-Wertung

3.2.3 Fehler / Ringabzug

- Trockenschüsse nach dem Kommando „Start“
- Probeschüsse in der Vorbereitungszeit

Ringabzug von je 2 Ringen.

3.2.4 Trockenschuß (SpO Teil 0, Ziffer 0.11.3.1)

Unter „Trockenschießen“ versteht man das Auslösen des gespannten Abzugsmechanismus einer ungeladenen Waffe oder das Auslösen des Abzugs einer Waffe, die mit einer Vorrichtung versehen ist, die es ermöglicht, den Abzug zu betätigen, ohne dabei die Treibladung auszulösen (Trainingsabzug)

4 Luftdruckwaffen - Merkmale

- Bitte schaltet eure „mobilen Daten-Endgeräte“ aus.
- Es sind keine Uhren oder Armbänder an der Abzugshand erlaubt.
Die Waffe wird stehend freihändig mit einer Hand gehalten.
Die Anschlagart in der Auflageliga ist stehend aufgelegt nach DSB-Auflage-Regel, Teil 9 der SpO des DSB.
- LP: Es dürfen nur Halbschuhe getragen werden, bei denen der Knöchel völlig frei ist.
- Sollte es nach Beendigung der Wettkampfserien in einer Paarung einen Gleichstand geben, erfolgt direkt im Anschluß an das Wettkampfende des letzten Schützen ein „Shoot off“. Hierzu verlassen alle Schützen erstmal den Stand. Das jeweilige Paar wird gesondert aufgerufen und eingewiesen.
- Waffenstörungen oder andere Vorkommnisse sind unverzüglich anzuzeigen
- Das Auslösen der Treibladung ohne Geschoss nach Beginn der Wettkampfzeit wird als Fehler gewertet. Löst der Schütze während der Vorbereitungszeit die Treibladung aus, erhält er eine Warnung. Für jeden weiteren Verstoß erhält er einen Ringabzug von zwei Ringen von der ersten Wettkampfserie.
- Die Sportgeräte sind mit offenem Verschluss und mit Laufrichtung zur Scheibe auf die Ablage niederzulegen. Bei Nichtbefolgen wird der Schütze disqualifiziert (Rote Karte).
- Alle Luftdruckwaffen müssen mit einer durchgehenden Sicherheitsschnur (Signalfarben, auf beiden Seiten raus ragend) versehen sein. Bei Luftdruckwaffen (z. B. Seitenspannern, wo bauartbedingt eine Schnur nicht verwendet werden kann, muss eine zugelassene Mündungsabdeckung (erhältlich bei Fa. Holme) verwendet werden.