

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:	30 Wettkampfschüsse in	40 Minuten
LG- Auflage:	30 Wettkampfschüsse in	40 Minuten
KK-Auflage:	30 Wettkampfschüsse in	45 Minuten

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 oder zwei Schuss pro Scheibe (Ausrichter!!!)

LG-Auflage: ein Schuss pro LG-Spiegel auf 10er-Streifen

LP-Auflage: ein Schuss pro Scheibe

KK-Auflage: ein Schuss pro Scheibe

abgegeben werden. Das Betrachten der Spiegel ist nur im Halter erlaubt.

Die Scheiben sind von der kleinsten Nummer beginnend zu beschießen. (Die 10er-Streifen sind vom Signum aus, *von links nach rechts*, 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.

Bitte schaltet eure „mobilen Daten-Endgeräte“ aus.

2. Liga-Ansagetext für Elektronikscheiben

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: 30 Wettkampfschüsse in 30 Minuten

LG- Auflage: 30 Wettkampfschüsse in 30 Minuten

KK-Auflage: 30 Wettkampfschüsse in 35 Minuten

Während des Probeschießens dürfen beliebig viele Probeschüsse 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 „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.

Bitte schaltet eure „mobilen Daten-Endgeräte“ aus.

3. Einweisung Stechen

3.1. Allgemeines

- Das Stechen wird nach Beendigung des Wettkampfes durchgeführt, wenn zwei Schützen, die auf einer Position stehen das gleiche Endergebnis haben
- Alle Schützen müssen ihren Stand vor dem Stechen verlassen
- Bei mehreren Stechen schießt die Paarung 5 vor der Paarung 4 usw.
- Jede Stechpaarung erhält einmalig zwei Minuten Vorbereitungszeit und hat pro Stechschuss 50 Sekunden Zeit, um den Schuss abzugeben.
- In der Vorbereitungszeit dürfen nur Trockenschüsse abgegeben werden

3.2. Durchführung

- Der Wettkampfleiter (ICH) ruft die beiden Schützen der Stechpaarung mit dem Kommando „Schützen an die Feuerlinie“ an ihre Stände. Die beiden Schützen belegen ihren jeweiligen Stand.
- „START“ für 2 Minuten Vorbereitungszeit
- „STOP“ nach Ende der Vorbereitungszeit (zwei Minuten)
- „LADEN“ zum 1. Stechschuss
- „START“
- „STOP“ wenn beide geschossen haben oder die 50 Sekunden abgelaufen sind.
- Ergebnisermittlung, bei Ringgleichheit Durchführung des 2. Stechschusses
- „LADEN“ zum 2. Stechschuss
- usw.

3.3. Wertung

3.3.1. Freihand-Ligen

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

3.3.2. Auflage-Ligen

Ab dem ersten Schuss in Zehntel-Wertung

3.3.3. Fehler / Ringabzug

- Trockenschüsse nach dem Kommando „Start“
 - Probeschüsse in der Vorbereitungszeit
- Ringabzug von je 2 Ringen

3.3.4. 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)