

Diese Ausschreibung besteht aus zwei Teilen.

Teil 1 beschreibt die Durchführung der Disziplinen.

Teil 2 beschreibt die organisatorischen Dinge wie Datum, Uhrzeit, Startgeld, Preisverleihung, etc.

Die Disziplinen können auch einzeln oder in der Gruppe während den Schießzeiten trainiert werden.

Austragungsort:

Der Veranstaltungsort ist der Pistolenstand des Schützenvereins Ritter Reinhard Bühl-Kappelwindeck.

Vorwort: Aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit ist diese Ausschreibung in der männlichen Form abgefasst. Sie gilt selbstverständlich auch sinngemäß in der weiblichen Form.

Sicherheit:

Es gelten die Regeln dieser Ausschreibung, die Sicherheitsbestimmungen nach DSB SpoO Regel 0.2 ff und sinngemäß die allgemeinen Regeln der DSB Sportordnung.

Jeder der sich im Schießstand aufhält hat - während geschossen wird - eine geeignete Schutzbrille zu tragen.

Waffenart:

Es darf mit Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 bis einschließlich .45 geschossen werden. Aber keine Magnumkaliber.

Die Waffen dürfen mit offener oder mit Rotpunkt Visierung ausgestattet sein.

Langwaffen sind nicht gestattet.

Benutzungsbeitrag:

Die Fallplattenanlage wurde nur mit Spenden finanziert und soll auch ausschließlich von tatsächlichen Benutzern unterhalten werden. Deshalb hat jeder Schütze einen Benutzungsbeitrag für die Fallplattenanlage zu leisten. Entweder 5 Euro pro Schießtag oder 20 Euro als Jahresbeitrag. Dieser Beitrag dient dazu die Herstellungs- und Unterhalt-Kosten zu decken.

Zeitmessung:

Wenn möglich soll für die Zeitmessung ein Timer verwendet werden. Alternativ wird die Zeit mittels Uhr (Armanduhr, Stoppuhr im Smartphone, etc.).

Der Timer gibt einen Ton.

Erstellt / genehmigt

Diese Ausschreibung wurde:

- erstellt von Martin Meier 2. Sportleiter
- genehmigt durch Gernot Münster Vorstand

Beschreibung Variante A:

Ziel ist es möglichst viele Platten in möglichst kurzer Zeit zum Umfallen zu bringen → möglichst großer Hitfaktor. Der Hitfaktor wird aus der Anzahl der umgefallenen Platten und der Zeit vom Startsignal bis zum letzten Schuss berechnet.

Hitfaktor = Anzahl der umgefallenen Platten geteilt durch die Zeit.

Beispiel: 5 Platten sind gefallen, Zeit 10 Sekunden → $HF = 5 / 10 = 0,500$.

Beispiel: 5 Platten sind gefallen, Zeit 8 Sekunden → $HF = 5 / 8 = 0,625$.

Es wird eine Probeserie und zwei Wertungsserien geschossen.

Der Schütze steht auf Stand 4.

Der Timer wird auf 3 Sekunden Vorlaufzeit eingestellt.

Ablauf der Serie:

Beim Kommando „Laden“, lädt der Schütze das Magazin mit 5 Patronen und die Waffe wird fertig geladen (Patrone im Patronenlager).

Die Waffe darf beidhändig gehalten werden.

Wenn der Schütze bereit ist, gibt die Aufsicht das Kommando „Achtung“ und startet den Timer.

Der Schütze darf in dieser Zeit mit der Waffe ins Ziel gehen.

Nach Ertönen des Startsignals aus dem Timer schießt der Schütze 5 Mal auf die 5 Fallplattenziele.

Die Anzahl der umgefallenen Platten wird notiert und die Platten werden für die nächste Serie wiederaufgerichtet.

Am Ende der drei Serien prüft und bestätigt die Standaufsicht, dass die Waffe und das Magazin leer sind. Die Waffe wird weggeräumt.

Wertung:

Die beiden Hitfaktoren werden addiert.

Beschreibung Variante B:

Es werden sowohl auf die 5 Fallplattenziele als auch auf eine Duellscheibe geschossen. Die Duellscheibe wird auf Stand 5 aufgestellt.

Ziel ist es innerhalb 40 Sekunden alle Platten zu treffen als auch möglichst viele Ringe auf der Duellscheibe zu erreichen

Es wird eine Probeserie und eine Wertungsserie geschossen.

Diese Variante ist nur für Pistole geeignet. Es werden zwei Magazine benötigt.

Der Schütze steht auf Stand 4.

Der Timer wird auf 3 Sekunden Vorlaufzeit und 40 Sekunden Schießzeit eingestellt.

Ablauf der Serie:

Beim Kommando „Laden“, lädt der Schütze zwei Magazine mit je 5 Patronen.

Das erste Magazin wird in die Waffe eingeführt und die Waffe wird fertig geladen (Patrone im Patronenlager).

Das zweite Magazin liegt auf der Ablage vor dem Schützen.

Die Waffe darf beidhändig gehalten werden.

Am Beginn und am Ende der Schießzeit gibt der Timer ein Tonzeichen. Alternativ wird der Start und das Ende angesagt.

Wenn der Schütze bereit ist, gibt die Aufsicht das Kommando „Achtung“ und startet die Vorlaufzeit.

Der Schütze darf in dieser Zeit mit der Waffe ins Ziel gehen.

Nach Ertönen des Startsignals aus dem Timer schießt der Schütze auf die 5 Fallplattenziele. Dann wechselt der Schütze das leere Magazin gegen das zweite volle Magazin und schießt 5 Mal auf die Duellscheibe.

Die Anzahl der getroffenen Fallplatten und die Treffer auf der Ringscheibe werden notiert.

Der Schütze entfernt das leere Magazin und führt eine Schnur durch den Lauf der Waffe um anzuzeigen, dass die Waffe ungeladen ist.

Die Standaufsicht prüft und betätigt, dass die Waffe und die Magazine leer sind und stellt die Sicherheit fest.

Wertung:

Eine umgefallene Platte zählt 7 Punkte, die Punkte werden zu der Anzahl der Ringe der Duellscheibe addiert.

Anhang 1: Tabelle für Variante A

#	Name	Haftpflicht vorh.?	Punkte Serie1	Zeit Serie1	Hitfaktor Serie1	Punkte Serie2	Zeit Serie2	Hitfaktor Serie2	Hitfaktor Summe	Platzierung
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										

Tabelle für Variante B

#	Name	Haftpflicht vorh.?	Anzahl Platten	Punkte Platten	Ringe Duellscheibe	Platzierung
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						

Dokumentverlauf:

Version	Datum	Wer	Beschreibung
0	2019-03-13	Martin Meier	Erster Entwurf
1	2019-04-01	Martin Meier	Geänderter Ablauf
2	2019-06-07	Martin Meier	Komplett neu gestaltet mit Teil 1 und 2, Variante A und B
3	2019-06-10	Martin Meier	Anmerkungen von Gernot übernommen
4	2019-06-29	Martin Meier	Kapitel Sicherheit überarbeitet / Anmerkungen von Gernot