

# **Ausschreibung Praktische Flinte Kreiswettkampf 2017**

## **Praktische Flinte nach LP 2.06**

**Veranstalter** : SSK 5

**Ausrichter** : Dresdner SV „ König Albert „ / PSSG zu Dresden / Freitaler SV / SSK5

**Termin** : 29.11.2017

**Startzeit** : ab 17.00 Uhr nach Standbelegung

**Startgeld** : 12,00 Euro

**Disziplin** : Landesprogramm des SSB 2.06 Praktische Flinte

**Achtung: keine Schießkleidung erlaubt**

**Wertung** : Einzelwertung ab 18 Jahre Anschlag : Liegend + Stehend +Kniend

**Schusszahl** : LP2.06/ Anlage

**Achtung!!! Es wird nach dem Landesprogramm geschossen, außer liegend!! Dies entfällt auf Grund der Standbeschaffenheit.**

**Teilnahme an ca. 60% der Trainingseinheiten ist zum sicheren Umgang mit der Flinte ist erwünscht!**

**Prüfung erfolgt durch die Standaufsicht.**

**Das Landesprogramm liegt zum Studium als Anhang bei!!**

**Die einzelnen Durchführungsbestimmungen erhält jeder Teilnehmer am ersten Trainingstag.**

**Teilnehmer** : Alle Sportschützen ,welche die oben genannten Bedingungen erfüllt haben und Mitglied im SSK5 sind.

Schützen anderer Kreise und Verbände nur nach vorheriger Rücksprache mit dem KSM.

**Meldung** : Die namentliche Meldung erfolgt mit ordnungsgemäß ausgefüllter Nennliste bis zum 31.10.2017 an :

Roland Bäßler

KSM im SSK5

E-Mail: [robae@t-online.de](mailto:robae@t-online.de)

Tel.: 0351 4273686

Funk: 0179 1289059

Auf den Nennlisten muss der vollständige Name und die Disziplin vermerkt werden.

Des Weiteren muss die Adresse,

die Telefon-und wenn vorhanden die Faxnummer und die E-Mail

Adresse für die Rückmeldung vermerkt werden.

Der Wettkampf wird auf der Grundlage der Sportordnung des SSB und vorliegender Ausschreibung durchgeführt.

Ergebnisse können auch unter <http://www.ssk5.de> eingesehen werden.

Achtung: Da der Stand nur über begrenzte Kapazitäten verfügt und daher eine strenge Planung notwendig ist, können nur gemeldete Schützen eine Startgarantie erhalten. Nachmeldungen am Wettkampftag sind nicht sicher möglich!

Ein Imbissangebot wird gewährleistet.

Jeder teilnehmende Verein hat abhängig von seiner Teilnehmerzahl

Schießsportfunktionäre zu stellen, welche des Regelwerkes Flinte mächtig sind.

Funktionäre:

Diese müssen bei der Meldung namentlich benannt werden.

Ein vorschießen ist nicht möglich!

Abweichungen von dieser Regelung sind in Absprache mit dem Vorstand des SSK 5 möglich.

**Ausnahmen sind vom KSM, Stv.KSM oder dem Kreissportleiter genehmigen zu lassen!**

**Die Funktionäre müssen den ganzen Wettkampf zur Verfügung stehen. Alle Funktionäre haben sich um 17.00 Uhr auf dem Schießstand einzufinden und beim Wettkampfleiter zu melden.**

**Für Waffen, Munition, An-und Abreise sowie Verpflegung sind die Teilnehmer selber verantwortlich.**

**Änderungen vorbehalten.**

Vorstand des SSK 5

Roland Bäßler

**Trainingstermine für 2017 Schiesstand im Briesnitzer Arsenal**

**Kosten ab 10 Teilnehmer je 10,00€**

**( Standkosten kompletter Abend 100,00€)**

Training	22.02.2017 17Uhr
	29.03.2017 17Uhr
	25.04.2017 17Uhr
	31.05.2017 17Uhr
	28.06.2017 17Uhr
	26.07.2017 17Uhr
	30.08.2017 17Uhr
	27.09.2017 17Uhr
	25.10.2017 17Uhr
Wettkampf	29.11.2017 17Uh

### **LP 2.06.1 Waffen: Selbstlade-, Repetier- und Kipplauflinten, die jeweils in einer eigenen**

Kategorie gewertet werden

LP 2.06.1.1 Kaliber: mindestens Kaliber 20, maximal Kaliber 8 (in der Regel Kaliber 12)

LP 2.06.1.2 Abzug: freigestellt

LP 2.06.1.3 Zubehör: freigestellt

LP 2.06.2 Schäftung: freigestellt

LP 2.06.3 Visierung: freigestellt

LP 2.06.4 Gewehriemen: nicht gestattet

LP 2.06.5 Munition: Patronen mit Flintenlaufgeschoss; bei Munition für SL- und Repetierflinten darf das Geschoss nicht über den Hülsenmund hinausragen

LP 2.06.6 Schießentfernung: 25 m (auch möglich 50 m)

LP 2.06.7 Scheiben: 2 x Gewehr 100 m 0.4.3.04 nebeneinander, Zentren ca. 1,5 m voneinander entfernt

LP 2.06.8 Durchführung: Die **Reihenfolge** der Schützen wird ausgelost. Der Kampfrichter ruft den Schützen zum Start. Die Waffe ist gesichert, der Verschluss offen.

Auf Kommando lädt der Schütze vier Patronen, schließt den Verschluss und sichert die Waffe, deren Schaft sich in Hüfthöhe befindet.

Die **Patronen** für alle Serien trägt der Schütze am Körper oder an der Waffe. Beim Kommando "**Achtung**" "**Start**" beginnt die Zeitmessung. Der Schütze nimmt den Stehendanschlag ein, entsichert und beschießt die erste Scheibe mit zwei Schuss, dann die zweite Scheibe mit zwei Schuss. Er geht in den Knieendanschlag, lädt selbständig und beschießt die erste, dann die zweite Scheibe mit je zwei Schuss. Beim letzten Schuss wird die **Zeit** gestoppt. Der Kampfrichter kontrolliert danach das Patronenlager und den offenbleibenden Verschluss der Waffe und rechnet nach Ansage der Treffer sofort den Serienquotienten aus. Genauso verlaufen die anderen beiden Serien, nur dass bei der zweiten zuerst Knieend- dann Liegendanschlag, bei der dritten erst Liegend- dann Stehendanschlag eingenommen wird. Insgesamt umfasst der Wettkampf **24 Schuss**, acht in jeder Serie. Beim **Knieendanschlag** berührt mindestens ein Knie den Boden, Arme dürfen ihn nicht berühren. Der **Liegendanschlag** ist auch rücklings möglich. In keinem Fall darf sich ein Körperteil seitlich vor der Laufmündung befinden, ansonsten erfolgt sofortige **Disqualifikation**, ebenso wenn heruntergefallene Patronen während der Serie aufgehoben werden oder Unsicherheiten im Umgang mit der Waffe auftreten. Die Mündung befindet sich ständig vor der Feuerlinie in Richtung Kugelfang. Nach Waffenkontrolle nach jeder Serie stellt der Schütze die Waffe mit geöffnetem Verschluss ab. Bei der **Kipplauflinte** werden auf Kommando zwei Patronen geladen, die übrigen einer Serie selbständig nachgeladen. In diesem Fall wird nur je eine Serie stehend – kniend und kniend - stehend geschossen (**16 Schuss** in zwei Serien zu acht Schuss). Bei der Meldung sind Waffentyp und Kaliber anzugeben.

LP 2.06.9 Auswertung: Der höhere Ring wird gewertet, wenn das Schussloch 50% in diesem liegt. Die Zeit für eine Serie wird auf Zehntelsekunden auf- oder abgerundet.

Die Ringzahl einer Serie wird durch die benötigte Zeit in Sekunden dividiert. Die Quotienten aller Serien werden addiert. Der Schütze mit der höchsten Summe ist Sieger.

LP 2.06.10 Trefferbeobachtung: Trefferbeobachtung und Hilfe anderer Personen ist nicht erlaubt.

LP 2.06.11 Ergebnisgleichheit: Bei Ergebnisgleichheit auf den Medaillenrängen wird in der ausgelosten Reihenfolge entsprechend der Durchführung solange je eine Stechserie geschossen, bis ein Sieger feststeht. Die Startreihenfolge wird beibehalten.

LP 2.06.12 Störungen: Bei Waffen- oder Munitionsstörung wird die Serie mit 0 gewertet.

LP 2.06.13 Waffenwechsel: Nicht erlaubt