



# Ausschreibung

## Kreismeisterschaft Praktische Flinte 2020

**Veranstalter:** SSK 5

**Ausrichter:** Dresdner SV „König Albert „/ SSK5

**Termin:** 28.11.2020

**Ort:** Schiesstand Dresdner SV „König Albert“ e.V.

**Startzeit:** ab 09:00 Uhr nach Standbelegung.

**Startgeld:** 15,- Euro erste Disziplin, je. weitere 10,- Euro

**Disziplin:** Landesprogramm des SSB LP 2.06 „Praktische Flinte“

- Kurz: Stehend – Kniend; SF, RF, KF
- Kurz (IV): Stehend; SF, RF, KF; **nur für Wettkampfklasse „Herren IV/ Damen IV“**
- ~~- Voll: Stehend – Kniend, Kniend – Liegend; SF und RF~~ **Ab 2021**

**Achtung:** keine Schießkleidung erlaubt, Schutzbrille Pflicht.

**Wertung:** Einzelwertung ab 18 Jahre.

**Wertungsklassen:** 1 - Herren/Damen I+II

2 - Herren/Damen III+IV

**Waffen:** Selbstladefflinte (SF) mit Rohrmagazin, Repetierflinte (RF), Kipplauflinte (KF)

**Schusszahl:** für „kurz“ 16 Slugs/Flintenlaufgeschoss (übl. Kal. 12)

für „kurz (IV)“ 12 Slugs/Flintenlaufgeschoss (übl. Kal. 12)

für ~~„voll“ 24 Slugs/Flintenlaufgeschoss (übl. Kal. 12)~~ **Ab 2021**

**Achtung!!!**

**Teilnahme an ca. 60% der Trainingseinheiten ist zum sicheren Umgang mit der Flinte als Voraussetzung! Prüfung erfolgt durch den Trainingsleiter. 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 und außer Wertung.

**Meldung:** Durch verantwortlichen Sportleiter des Vereins über E-Mail an [sport@ssk5.de](mailto:sport@ssk5.de) bis zum **14.11.2020**

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 LP 2.06 und vorliegender Ausschreibung durchgeführt. Ergebnisse können auch unter <http://www.ssk5.de> eingesehen werden.

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 möglich!

**Funktionäre:** Diese müssen bei der Meldung namentlich benannt werden. Die Funktionäre müssen den ganzen Wettkampf zur Verfügung stehen. Alle Funktionäre haben sich um 08:30 Uhr auf dem Schießstand einzufinden und beim Wettkampfleiter zu melden.

Ein vorschießen ist nur als Ausnahme möglich!

Abweichungen von dieser Regelung sind in Absprache mit dem Vorstand des SSK5 möglich. Ausnahmen sind vom KSM, Stv.KSM oder dem Kreissportleiter genehmigen zu lassen!

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

**Änderungen vorbehalten.**

R. Bäßler, Vorstand SSK5

O. Naumov, Trainingsleiter PF im Auftrag SSK5

In zusammen Arbeit und im Auftrag von SSK5, führt Dresdner SV König Albert e.V. Training "Praktische Flinte" durch. Training findet auf dem Schießstand des Vereins Waltherstraße 34 statt.

Kosten: 5,- Euro pro Teilnehmer/Training, jeder Treffer in Holzbekleidung rund um den Schußfang 5,- Euro

Beginn: ab 17 Uhr - Wettkampf Training nach SSB LP 2.06;

ab 18:30 Uhr - allgemeine Training

Termine:

**30.01.2020** – Zur Beginn gleich die Einführung in die Disziplin, Sicherheit und Ablauf.

**27.02.2020, 26.03.2020, 23.04.2020, 18.06.2020, 16.07.2020, 27.08.2020, 24.09.2020, 22.10.2020, 17.12.2020.**

Kontakt/Anfragen über [sport@ssk5.de](mailto:sport@ssk5.de)

Beschreibung für Kurz (IV) nur für Wettkampfklasse „Herren IV/ Damen IV“

**Sicherheit:**

**Training/Wettkampf:** Der Bereich ist in zwei Zonen aufgeteilt: Sicherheitszone und Schützenstand, beide sind durch eine schwarze Linie getrennt. In Sicherheitszone darf die Waffe (ohne Munition) ausgepackt und zum Waffenständer getragen werden:

- Ungeladen, ohne Munition am Körper, oder an/in der Waffe
- Verschluss ist geöffnet
- Gesichert
- Flinte, wird am Vorderschaft getragen, Lauf zeigt nach oben

**Auf dem Schützenstand darf der Lauf nur in Richtung Schussfang zeigen!**

**Sofortige Disqualifikation, wenn:**

- der Lauf der Waffe in eine andere Richtung als zum Schussfang zeigt
- wenn bei jedem Stellungswechsel der Finger nicht sichtbar aus dem Bereich des Abzuges heraus ist
- das überstreichen eines Körperteils des Teilnehmers mit der Mündung seiner Waffe
- heruntergefallene Patronen während der Serie aufgehoben werden
- wenn Unsicherheiten im Umgang mit der Waffe auftreten

**Ablauf RF/SLF:**

Die Patronen für eine **komplette Serie** trägt der Schütze am Körper oder an der Waffe.

„Kurz (IV)“: stehend, 12 Patronen mit Flintenlaufgeschoss.

Die Waffe ist gesichert, der Verschluss offen. Auf Kommando lädt der Schütze **drei (3)** Patronen, schließt den Verschluss und **sichert die Waffe**. Schaft in Hüfthöhe.

Kampfrichter fragt „Schütze Bereit?“ Wenn der Schütze antwortet mit „**Ja oder Bereit**“, kommt Kommando „Achtung“. Kampfrichter startet den Timer, nach 3 Sek. Vorlaufzeit kommt Startsignal:

- Der Schütze nimmt den Stehendanschlag ein, entsichert die Waffe und beschießt die LINKE Scheibe mit drei Schuss, dann lädt der Schütze **drei (3)** Patronen und beschießt die RECHTE Scheibe.
- Der Schütze lädt der Schütze **drei (3)** Patronen und beschießt die LINKE Scheibe, dann lädt der Schütze **drei (3)** Patronen und beschießt die RECHTE Scheibe.

**Die Reihenfolge ist „fest“: links – rechts – links – rechts!**

**Beschießt der Schütze die Scheiben nicht in diese Reihenfolge, gilt das als „Ablauffehler“!**

**Jeder Fehler wird mit +15 Sekunden bestraft!**

Mit letzten Schuss wird die Zeit gestoppt. Der Schütze öffnet Verschluss und präsentiert „**leere**“ Waffe. Der Kampfrichter kontrolliert das Patronenlager und den offenbleibenden Verschluss der Waffe. Beide werten die Serie aus.

**Ablauf KLF:**

Die Patronen für eine **komplette Serie** trägt der Schütze am Körper oder an der Waffe.

„Kurz (IV)“: stehend, 12 Patronen mit Flintenlaufgeschoss.

Die Waffe ist gesichert, der Verschluss offen. Auf Kommando lädt der Schütze **zwei (2)** Patronen, schließt den Verschluss und **sichert die Waffe**. Schaft in Hüfthöhe.

Kampfrichter fragt „Schütze bereit?“ Wenn der Schütze antwortet mit „**Ja oder Bereit**“, kommt Kommando „Achtung“. Kampfrichter startet Timer, nach 3 Sek. Vorlaufzeit kommt Startsignal:

- Der Schütze nimmt den Stehendanschlag ein, entsichert die Waffe und beschießt die LINKE Scheibe mit drei Schuss, dann lädt der Schütze **zwei (2)** Patronen und beschießt die RECHTE Scheibe.
- Der Schütze lädt **zwei (2)** Patronen und beschießt die LINKE Scheibe, dann lädt der Schütze **zwei (2)** Patronen und beschießt die RECHTE Scheibe.
- Der Schütze lädt der Schütze **zwei (2)** Patronen und beschießt die LINKE Scheibe, dann lädt der Schütze **zwei (2)** Patronen und beschießt die RECHTE Scheibe.

**Die Reihenfolge ist „fest“: links – rechts – links – rechts – links – rechts!**

**Beschießt der Schütze die Scheiben nicht in diese Reihenfolge, gilt das als „Ablauffehler“!**

**Jeder Fehler wird mit +15 Sekunden bestraft!**

Mit letzten Schuss wird die Zeit gestoppt. Der Schütze öffnet Verschluss und präsentiert „leere“ Waffe. Der Kampfrichter kontrolliert das Patronenlager und den offenbleibenden Verschluss der Waffe. Beide werten die Serie aus.

#### **Auswertung:**

Der höhere Ring wird gewertet, wenn das Schussloch 50% in diesem liegt. 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.