

Liga-Ansagetext

Liebe Sportkameradinnen, liebe Sportkameraden,
ich begrüße Sie zur Kreisober-/Kreis-Liga Begegnung

Heimverein (a) _____ gegen

Gastverein (b) _____

In der Disziplin Luftgewehr / Luftpistole.

Das Wettbewerbsprogramm beginnt mit der Vorbereitungszeit und dem Probeschießen, Zeit 15 Minuten.

Anschließend 40 Wettkampfschüsse in 60 Minuten (bei elektronischen Anlagen: 50 Minuten). Während des Probeschießens dürfen beliebig viele Probeschüsse auf die dafür vorgesehenen Probescheiben abgegeben werden. Die Wettkampfscheiben sind auf Vollständigkeit zu prüfen und mit der niedrigsten Nummer beginnend fortlaufend zu beschießen. Während des Wettkampfschießens darf beim Luftgewehr nur ein Schuss pro Spiegel und bei der Luftpistole 5 Schuss pro Scheibe abgegeben werden.

Nach der Abgabe von 10 Schuss legen Sie bitte den/die Streifen (die Scheiben) auf die dafür vorgesehene Ablage (hinter sich) ab.

Das Probeschießen, sowie auch das Wettkampfschießen beginnt mit dem Kommando START und endet mit dem Kommando STOPP.

Beim Probeschießen werden die letzten 30 Sekunden angesagt und beim Wettkampfschießen werden die letzten 10 Minuten bzw. 5 Minuten angesagt. Die Waffe mit dem geöffneten Verschluss sowie das Zubehör verbleiben auf dem Stand bis alle Schützen abgeschossen haben.

Sollte es zum Stechen kommen, findet dieses unmittelbar nach dem Wettkampfe des letzten Schützen statt.

Ansage für das Stechen

Es schießt Paarung 5 vor Paarung 4 usw.

Bitte Stand und Position einnehmen.

Bitte Stechscheibe aufziehen und ausfahren.

Die Stechscheibe darf nur auf Kommando eingezogen werden.

Sie haben 2 Minuten Vorbereitungszeit (hier ist kein Probeschiessen oder Trockenschuß erlaubt):

Vorbereitungszeit - START

(nach 2 Minuten)

STOPP

Laden zum 1./2./3... Stechschuss,

ACHTUNG 3 – 2 – 1 START

(Nach dem letzten Schuss – spätestens mit der 50. Sekunde)

STOPP

Stechscheibe einziehen.

(Achtung wegen Ringgleichheit, ab dem 4. Stechschuss auf Zehntelwertung umstellen!)

Endergebnis bekanntgeben

Zusatzinformationen für Schießleiter zum Ligawettkampf:

Stand: Sept. 2014:

Unbegrenzte Anzahl von Probeschüssen abgegeben werden. Werden Probeschüsse vorherabgegeben, greift Regel 0.9.8.2 der SpO, der Schütze wird disqualifiziert! Wird ein Probeschuss nach dem Kommando „Stopp“ abgegeben, wird der Schütze disqualifiziert, wenn die Sicherheit betroffen ist. Der Schießleiter muss die Restdauer des Probeschießens ansagen [LO 1.6.1], nach SpO 0.9.3.2 die letzten 30 Sekunden. Nach dem Stopp der Probezeit ist kein Probeschießen mehr möglich (ausgenommen in Sonderfällen, z.B. bei Standwechsel oder einer angeordneten Unterbrechung des Wettkampfes um mehr als 5 Minuten [SpO 0.8.3.1]). In der Vorbereitungs-/Probeschießzeit kann ein Moderator oder der Schießleiter [LO 1.3.4 + 1.6.1] die Schützen vorstellen (z. B. Name, Setzlistenergebnis, sportliche Erfolge, Hobbies). Wettkampf: [LO 1.1.6] Nach dem Kommando START werden 40 Wettkampfschüsse innerhalb von maximal 60 Minuten wenn Papierscheiben verwendet werden (bei elektronischen Anlagen beträgt die Wettkampfzeit nur 50 Minuten) von allen Startern abgegeben. Die letzte Sekunde der Wettkampfzeit fällt mit dem Kommando STOPP zusammen. Danach abgegebene Schüsse werden nicht mehr gewertet und es ist SpO 0.11.3 anzuwenden (Abzug von zwei Ringen + des Treffers)! Es sind die Ergebnisse der 10-er Serien und die Zwischenstände bekannt zu geben [LO 1.3.4]! Der Schießleiter hat eine Ansage der letzten zehn (10) und fünf (5) Minuten der Wettkampfzeit vorzunehmen [LO 1.6.1]. Die Wettkampfzeit ist auch beendet, wenn der letzte Wettkampfschuss innerhalb der offiziellen Schießzeit abgegeben wurde. Auch dann erfolgt das Kommando STOPP. Bitte unbedingt darauf achten, ob der Wettkampf wirklich von allen Startern beendet wurde (und nicht der letzte Schütze eine kleine schöpferische Pause eingelegt hat; evtl. nachfragen).

Stechen

[LO 1.1.3 + SpO Finale – die aktuelle Version ist noch nicht veröffentlicht] (Nur) bei Ergebnisgleichheit einer Standpaarung wird um den Einzelpunkt gestochen. Das Stechen findet unmittelbar nach dem Wettkampfe des letzten Schützen statt (dazu muss natürlich die Auswertung schnell genug sein). Bis BOL: Bei weniger als 10 Ständen [LO 1.3.1] findet das Stechen nach dem betreffenden Durchgang statt [LO 1.1.3]! Alle Schützen müssen den Stand verlassen. Nur das Stechpaar tritt anschließend wieder an den Stand. Die Paarung 5 schießt vor Paarung 4, usw. Jedes Paar hat zwei (2) Minuten Vorbereitungszeit (ohne Probeschießen ohne Trockenschuß!) [SpO F alt 1.3], denn dieses Entscheidungsschießen ist ja kein Platzierungswettkampf wie das „Finale“. Die Wettkampfzeit pro Stechschuss beträgt maximal 50 Sekunden. Durchführung des Stechens [SpO F alt 1.7.1.3] (siehe Ansage-Text): Erst nach dem Kommando LADEN darf die Waffe gespannt und das Diabolo in den Lauf geschoben werden [Nichtbefolgen siehe SpO 0.9.8.1, Gelbe Karte]. Nach dem Laden erfolgt das Herunterzählen des Startvorganges mit dem Kommando: „Zeit 50 Sekunden, Achtung 3-2-1 Start“. Es ist so langsam zu zählen, dass jeder Schütze in der Lage sein kann,

seine Schießstellung einzunehmen. Beim Kommando START ist die (möglichst rückwärts laufende) Stoppuhr zu betätigen. Spätestens mit der 50. Sekunde ist das Stechen mit dem Kommando STOPP beendet. Danach abgegebene Schüsse zählen nicht mehr. Der gemeinsame Scheibenrücklauf zur Auswertung darf erst nach dem STOPP-Kommando vorgenommen werden. Der Schusswert wird sofort (bei Unklarheit mit der Maschine) ermittelt und angesagt. Bei Ringgleichheit während der ersten drei Stechsüsse wird ab dem 4. Stechschuss auf Zehntelwertung umgestellt. Es wird solange gestochen, bis die Ergebnisgleichheit gebrochen ist. Wer den höheren Schusswert erreicht hat, erhält den Einzelpunkt.