

Sportschützen Oberwil	Reglement  <b>50m Gewehr - Vereinscup</b>	Reglement  <b>03.04.00</b>
--------------------------	---	----------------------------------

## 1. Durchführung

Die Sportschützen Oberwil (SSO) führen jedes Jahr im Frühling einen Vereinscup durch.

Das Datum wird durch die KK-Schiesskommission festgelegt.

Vor- und Nachschüssen finden nicht statt.

## 2. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind:

- alle Lizenzmitglieder der SSO
- alle B-Mitglieder der SSO
- sowie vom Vorstand eingeladene Gäste

welche pünktlich zur festgelegten Zeit an der Auslosung anwesend sind.

## 3. Programm

Das Programm besteht aus unbeschränkten Probeschüssen vor dem ersten Wettkampfschuss und 20 Einzelschüssen auf Scheibe SSV 10 (pro Scheibe 2 Schüsse). Die erlaubte Zeit für das Programm inkl. Probeschüsse beträgt 35 Minuten.

Ausnahme: Final (siehe separater Artikel)

## 4. Einsatz

Der Einsatz wird vom Vorstand bestimmt.

## 5. Stellung

Ausnahmslos liegend frei.

Fernbeobachtung ist nicht gestattet

## 6. Auslosung und Wettkampfablauf

### 1. bis vorletzte Runde

Die Schützen werden in Paare ausgelost, wobei in der Reihenfolge der Auslosung die Scheiben 1 – 8 in der Ablösung 1 und folgende zugeteilt werden. Die Schützen eines Paares treten immer gleichzeitig und nebeneinander zum Wettkampf an.

Bei der Auslosung wird wenn möglich auf die Tatsache Rücksicht genommen, dass mehrere Schützen mit dem gleichen Gewehr schießen und deshalb nicht in der gleichen Ablösung ausgelost werden.

Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl wird in der ersten Runde ein Freilos zugefügt.

Die Schiesszeit wird durch den Wettkampfleiter gestartet und beendet. Zwischenzeiten werden nach 15 und 25 Minuten bekanntgegeben. Es wird nicht ausgezählt.

Der Sieger einer Paarung ist für die nächste Runde qualifiziert. Wird die Teilnehmerzahl in einer späteren Runde ungerade, wird der punkthöchste Verlierer der vorherigen Runde ebenfalls zugelassen. Bei Punktgleichheit entscheiden:

1. Die grössere Anzahl 10-er, dann 9-er etc. (Tiefschüsse)
2. Das bessere Total der letzten Scheibe, dann zweitletzte etc.

### 3. Der bessere schlechteste Schuss in 10-tel Wertung

#### Letzte Runde (Final)

Die letzte Runde (Final) wird von vier Schützen bestritten. Das Programm ist da gleiche wie in den übrigen Runden, aber geschossen wird auf Kommando (analog den Finale nach ISSF, aber mit einigen Anpassungen).

1. Die Scheiben (3 – 4 – 5 – 6) werden ausgelost
2. 3 Minuten Vorbereitungszeit ohne Schüsse
3. 5 Minuten Zeit für beliebige Anzahl Probeschüsse. Der Wettkampfleiter gibt 30 Sekunden vor Ablauf der Zeit ein Warnsignal. Scheiben einziehen.
4. 1 Minute Pause
5. Finalwettkampf aus 10 Schüssen. Für jeden Schuss gilt folgender Ablauf:
  - "Laden" – Nach diesem Kommando laden (vorher darf nicht geladen werden)
  - "Achtung"
  - "3 – 2 – 1 – START" – Das Kommando soll dem Schützen Zeit geben, den Anschlag einzunehmen. Die Schiesszeit beginnt mit dem Kommando "START". Jeder vorher abgegebener Schuss wird als Null gewertet. Der Schütze hat 45 Sekunden Zeit für den Schuss.
  - "STOP" – Dieses Kommando erfolgt, nachdem der letzte Schütze geschossen hat, spätestens nach Ablauf der 45 Sekunden. Die Letzte Sekunde muss mit dem Wort "STOP" zusammenfallen. Fehlt ein Schuss, wird er als Null gewertet. Nun (erst jetzt) werden alle Scheiben eingefahren und in 10-er Wertung ausgewertet. Das Zwischenergebnis wird bekanntgegeben.
  - Diese Reihenfolge wird sofort wiederholt, bis alle 10 Schüsse absolviert sind.
  - Zielübungen zwischen dem Kommando "START" und dem folgenden "LADEN" sind erlaubt, aber nur mit offenem Verschluss.
  - Sind nach 10 Schüssen zwei oder mehrere Schützen punktgleich, bleiben sie auf ihrer Pritsche und setzen den Finalwettkampf mit dem 11. und allenfalls weiteren Schüssen fort bis zur Entscheidung (ohne Probeschüsse). Die übrigen Schützen verlassen ihren Stand.

### **7. Rangierung**

Die Schlussrangliste wird erstellt:

1. Erreichte Runde
2. Höheres Resultat innerhalb der Runde (bei Punktgleichheit ab Halbfinal wird im gleichen Rang klassiert)

### **8. Auszeichnung**

Jeder Teilnehmer erhält eine Kranzkarte (KK) nach Rang und Wert abgestuft (wobei punktgleiche Teilnehmer die gleiche, allenfalls "höhere" Kranzkarte erhalten):

- Der Sieger erhält Kranzkarten im Wert von Fr. 14.--. (d.h. 1 KK à Fr. 8.-- und 1 KK à Fr. 6.--)
- Die weiteren Schützen im ersten Drittel der Rangliste erhalten eine KK im Wert von Fr. 10.--
- Die Schützen im zweiten Drittel der Rangliste erhalten eine KK im Wert von Fr. 8.--
- Die Schützen im dritten Drittel der Rangliste erhalten eine KK im Wert von Fr. 6.--

## **9. Schlussbestimmungen**

Wo dieses Reglement nichts anderes vorschreibt, gelten die Bestimmungen von SVBB, SSV sowie der ISSF.

Bei Streitfällen entscheidet:

- der Wettkampfleiter
- der Vorstand der SSO endgültig

Dieses Reglement wurde an der Vorstandssitzung vom 01.02.2010 genehmigt.

Es tritt ab 01.04.2010 in Kraft und ersetzt alle früheren Reglemente des "50m Gewehr - Vereinscup 03.04.00".

Sportschützen Oberwil