



SCHIESSPROGRAMM UND AUSWERTUNG

Das Schiessprogramm nach MLAIC

Im Allgemeinen wird beim Vorderladerschiessen nach den Regeln des MLAIC (Muzzle Loaders Associations International Confederation) geschossen. Nachfolgend ist das Programm kurz beschrieben. Die genauen Regeln können im Reglement des MLAIC nachgelesen werden.

Der Schütze hat innerhalb von 30 Minuten ein Programm von 13 Schuss zu absolvieren. Von den 13 Treffern werden die 10 besten gewertet. Die 3 Schlechtesten bilden das Streichresultat und werden nicht gewertet. Es werden keine Übungsschüsse vorgenommen.

Als erster Schuss ist ein sogenannter Fettschuss erlaubt, der jedoch nicht wahllos in den Zielhang, sondern sicher in eine dafür vorgesehene Zone, jedoch nicht auf die Scheibe, abgegeben werden kann. Mit dem Fettschuss werden Fett- oder Ölrückstände aus Piston, Zündkanal und Lauf entfernt und dient zudem als Funktionskontrolle der Waffe. Der Fettschuss muss der Schusskontrolle oder Standaufsicht gemeldet werden, ansonsten wird er als Schuss gewertet. Das Freischiessen des Pistons mit Zündhütchen ohne Ladung ist ebenfalls erlaubt. Jeder abgegebene Schuss wird gewertet, werden mehr als 13 Schuss geschossen, wird jeweils für jeden zu viel geschossen Schuss der jeweils beste Treffer abgezogen. Nur einwandfrei erkennbare Treffer können gewertet werden, daher kann der Schütze bei einem dichten Schussbild eine weitere Scheibe verlangen. Bei EM und WM stehen immer 2 Scheiben zu Verfügung, die jeweils mit 6 und 7 Schuss beschossen werden. Für sämtliche Kurzwaffen (25m) und Langwaffen mit gezogenen Läufen auf 50m und 100m wird die UIT50 Scheibe (10er Scheibe mit Durchmesser 50 cm) und für 50m Langwaffen mit glatten Läufen wird die GF200 Scheibe (10er Scheibe mit Durchmesser 80 cm auch französische Militärscheibe 200m genannt) verwendet.

Schiessregeln für Kugeldisziplinen

Es werden innerhalb von 30 Min 13 Schuss abgegeben, wobei die 10 besten Treffer gewertet werden.

- Die folgenden Pfeif-Signale sollen zur Feuerleitung verwendet werden:
 - a) „Feuer frei“ = Zwei Pfiffe
 - b) „Feuerunterbruch“ = Mehrere kurze Pfiffe
 - c) „Ende Feuer“ = Ein langer Pfiff

Der Organisator kann nach seinem Ermessen an Stelle von Pfeiftönen andere hörbare Signale verwenden.

- Die Waffen dürfen vor dem Signal „Feuer frei“ nicht geladen werden.
- Vor dem Signal „Feuer frei“ dürfen keine Zündkapseln und keine Pulverpfannen abgefeuert werden.
- Ein Fettschuss darf in den Kugelfang gefeuert werden, vorausgesetzt, er wurde vorher



Das Vorderladerschiessen

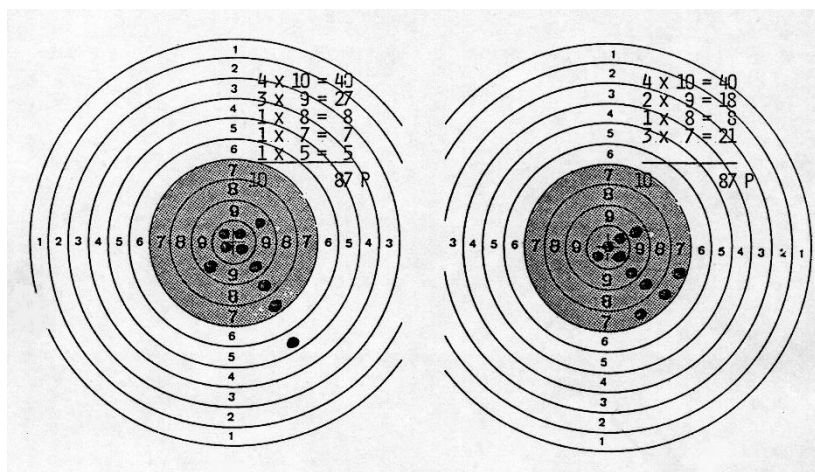
beim Warner angemeldet.

- Im Falle eines Ladefehlers (z.B. Kugel ohne Pulver geladen, usw) muss der Schützenmeister zustimmen, bevor der Lauf freigeschossen werden darf, andernfalls wird dieser Schuss als gültig gezählt.
- Bei „Feuerunterbruch“ müssen von allen Waffen die Zündkapseln und das Zündkraut entfernt werden.
- Bei „Ende Feuer“ müssen alle Waffen entladen werden.

Die Auswertung

Die Auswertung erfolgt folgendermassen:

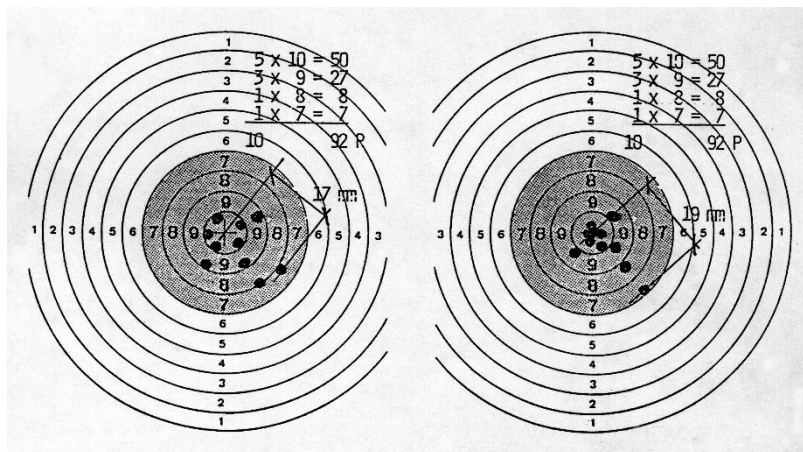
1. Höhere Ringzahl
2. Bei gleicher Ringzahl entscheidet das bessere Schussbild, d.h. Anzahl der 10er, 9er, 8er usw. (siehe Beispiel 1 und 2)



Beispiel 1 und 2

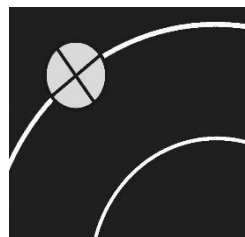


3. Bei gleicher Ringzahl und Schussbild entscheidet der bessere Tiefschuss. Der Tiefschuss kann bis auf 0.1 mm genau bestimmt werden (siehe Beispiel 3 und 4).



Beispiel 3 und 4

4. Bei der Wertung eines Treffers wird jeweils die Zentrumswertung angewandt, d.h. das Zentrum des Schusses muss auf der Ringlinie liegen. Jeweils der äussere Rand der Trennlinie bildet den Abschluss des Ringes.



Beispiel 5

Bemerkung:

Nur klar erkennbare Treffer können gewertet werden. Sind mehr als 13 Treffer auf der Scheibe und es wurden keine Fremdschüsse gemeldet oder können als solche erkannt werden, muss jeweils pro Schuss der zu viel vorhanden ist, der beste Treffer gestrichen werden.