

SSG-Kurzwaffen-Übung „Potpourri-K“

Waffen	Pistole oder Revolver
Wertungsklasse	offene Klasse unabhängig von Pistole / Revolver, Kaliber, Visierung sowie Alters- und Geschlechterklassen
Kaliber	.22 IR bis einschließlich Kaliber .44Mag und .45ACP
Schusszahl	50 (10 Serien á 5 Schuss)
Scheiben	1 x DSU b2, 1 x DSU a2, 1 x Admiral 25 1 x Kapitän 1 x Kadett
Anzahl der Scheiben	5 Stück (Je Teildisziplin 1 Stück)
Entfernungen	5, 10, 15, 20 und 25 Meter
Zeiten	siehe Ablauf
Stellung	stehend Freihand, beidhändig
Maximal erreichbare Ringzahl	500 Punkte
Auswertung	Die Treffer-Auswertung erfolgt grundsätzlich gemäß dem aktuellen Sporthandbuch der DSU. B2 Scheibe wird ganz normal nach Ringen ausgewertet. Bei allen anderen Scheiben gibt es für die innere Trefferfläche 10 Punkte und die äußere Trefferfläche 5 Punkte. Für jeden Schuss nach dem Stopp-Signal wird der jeweils höchste gewertete Treffer dieser Teilübung abgezogen. Die Platzvergabe erfolgt nach Höhe der Treffer-Punkte-Summe absteigend. Bei Punkte-Gleichheit auf den ersten 3 Plätzen entscheidet die Anzahl der getroffenen „inneren 10-er“ der Teilübung 1 (Scheibe b2) über die Rangfolge. Sollten danach wiederum mehrere Teilnehmer auch die gleiche Anzahl „innerer 10-er“ haben so findet unter diesen Teilnehmern ein „Stechen“ statt. Am Stechen nehmen alle Teilnehmer mit dem gleichen Ergebnis incl. 10-er Wertung teil. Geschossen wird jeweils 1 Serie der Teilübung 5. Die Schützen schießen die Teilübung gleichzeitig. Wenn mehr als 5 Schützen am Stechen teilnehmen müssen, dann in mehreren Starts je max. 5 Schützen. Nachdem alle Schützen die an dem Stechen teilnehmen 1 Serie der Teilübung 5 geschossen haben wird das Ergebnis ausgewertet. Die Platzierung erfolgt absteigend nach der Summe der getroffenen Punkte. Sollte wiederum auf den für eine Platzierung unter den ersten 3 Plätzen relevanten Teilnehmern Punktegleichheit in dem Durchgang erzielt worden sein, wird jeweils eine weitere Serie der Teilübung unter diesen Teilnehmern ausgeschossen, bis ein unterschiedliches Ergebnis erzielt wird.

Ablauf

Die Übung kann nur einzeln geschossen werden.

Begonnen wird die Übung auf 10 Meter auf die Scheibe B2. Der Schütze hat 1:15 Minuten Zeit inklusive Ladezeit und Stellungswechsel von 10 auf 15 Meter um je 5 Schuss auf 10 und 15 Meter zu laden und abzugeben. Vor dem Stellungswechsel ist die Waffe sicher zu Holstern. Das erneute Laden des Magazins und der Waffe findet an der 15 Meter Feuerlinie statt.

Danach Scheibenwechsel auf Scheibe A2 und Schießentfernung 15 Meter.

Der Schütze lädt 5 Schuss, und beginnt auf Kommando mit einem Zeitserienschießen von 2 Serien. Er hat nach dem Signal 5 Sekunden um 2 Schuss auf die Tontauben abzugeben. Danach wird die Waffe wieder auf 45 Grad abgesenkt und auf ein weiteres Start-Signal werden 3 Schuss auf das Rechteck ebenfalls in 5 Sekunden abgegeben.

Danach Stellungswechsel auf 20 Meter.

Wiederholung der gleichen Übung jedoch ist die jeweilige Schießzeit auf dieser Entfernung von 5 Sekunden auf 10 Sekunden erhöht.

Danach Scheibenwechsel auf Scheibe Admiral 25. Die Entfernung ist weiterhin 20 Meter.

Der Schütze lädt 5 Schuss, und beginnt auf Kommando 5 Schuss auf das obere Ziel-Symbol in 15 Sekunden abzugeben.

Danach Stellungswechsel auf 25 Meter. Wiederholung der gleichen Übung jedoch ist das Ziel-Symbol auf diese Entfernung das untere Symbol und die Schießzeit wird von 15 Sekunden auf 20 Sekunden erhöht.

Danach Scheibenwechsel auf Scheibe Kapitän und Stellungswechsel auf Schießentfernung 15 Meter.

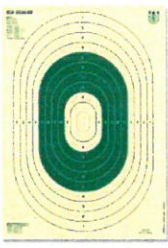
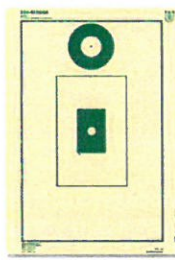
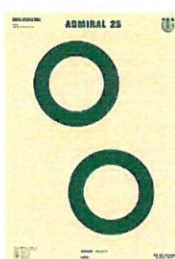
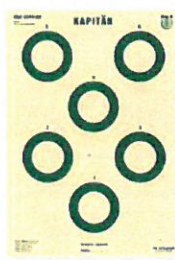
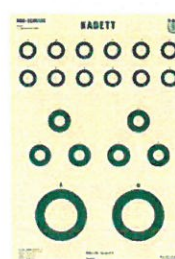
Der Schütze lädt 5 Schuss, und beginnt auf Kommando mit jeweils 1 Schuss je Ziel-Symbol beginnend auf das obere linke Ziel-Symbol und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn auf die nächsten 4 Ziel-Symbole in insgesamt 15 Sekunden abzugeben. Das mittlere Symbol darf nicht beschossen bzw. getroffen werden.

Danach Stellungswechsel auf 10 Meter. Hier wiederholt sich die Übung. Die Zeit wird von 15 Sekunden auf 10 Sekunden reduziert.

Danach Scheibenwechsel auf Scheibe Kadett und Stellungswechsel auf Schießentfernung 5 Meter.

Der Schütze lädt 5 Schuss, und beginnt auf Kommando mit der Serie 1. Es werden 2 Serien á 5 Schuss innerhalb von 8 Sekunden geschossen. Bei Serie 1 werden 2 Schuss auf Ziel A und je 1 Schuss auf Ziel 1, 2, 3 abgegeben. Bei Serie 2 werden 2 Schuss auf Ziel B und je 1 Schuss auf Ziel 4, 5, 6 innerhalb der vorgegebenen Zeit abgegeben.

Ablaufschema:

Scheibe	Entfernung	Schusszahl	Zeit M/S	Aktion nach Startzeichen
	10 Meter	5 Schuss	Gesamt-Zeit 1 Min. 15 Sec.	5 Schuss laden, 5 Schuss auf Ziel abgeben. Magazin aus Waffe entfernen / Hülsen aus Trommel entfernen, Waffe Holstern.
	15 Meter	5 Schuss		Stellungswechsel (Gehen) auf Schussentfernung 15 Meter 5 Schuss laden, 5 Schuss auf Ziel abgeben.
	15 Meter	(5 Schuss) 2 Schuss 3 Schuss	5 Sec. 5 Sec.	2 Zeitserien nach jeweiligem Kommando Ziel: Tontaubensymbol Ziel: Inneres und Mittleres Rechteck
	20 Meter	(5 Schuss) 2 Schuss 3 Schuss	10 Sec. 10 Sec.	Schießleiter: Fehl-Schüsse kennzeichnen! Ziel: Tontaubensymbol Ziel: Inneres und Mittleres Rechteck
	20 Meter	5 Schuss	15 Sec.	Ziel: Oberes Symbol Schießleiter: Fehl-Schüsse kennzeichnen!
	25 Meter	5 Schuss	20 Sec.	Ziel: Unteres Symbol
	15 Meter	5 Schuss	15 Sec	Je 1 Schuss pro Ziel. Beginnend mit Ziel „Oben Links“ weiter gegen den Uhrzeigersinn bis Ziel „Rechts Oben“. Schießleiter: Fehl-Schüsse kennzeichnen!
	10 Meter	5 Schuss	10 Sec..	Je 1 Schuss pro Ziel. Beginnend mit Ziel „Oben Links“ weiter gegen den Uhrzeigersinn bis Ziel „Rechts Oben“.
	5 Meter	5 Schuss	8 Sec.	2 Zeitserien nach jeweiligem Kommando Ziel: 2 Schuss auf Ziel A danach jeweils 1 Schuss auf Ziel 1,2 und 3
		5 Schuss	8 Sec.	Ziel: 2 Schuss auf Ziel B danach jeweils 1 Schuss auf Ziel 4,5 und 6 Schießleiter: Fehl-Schüsse kennzeichnen!

