



## **Ausschreibung GK – Kombinationsschießen**

Der Leitgedanke, der dem Wettkampf zugrunde liegt, geht von einem Großkaliberschießens aus, das ohne zusätzlichen Anbauteile an der Waffe und Hilfsmittel am bzw. beim Schützen durchgeführt wird.

Für Fälle, die in dieser Ausschreibung nicht eindeutig geregelt sind, ist nach diesem Grundsatz zu entscheiden.

### **Grundlagen :**

Geschossen wird in einer Kombination von Pistole und Revolver auf 25 m. Als Ergebnis wird die Summe aus beiden Durchgängen gewertet.

Das Schießen erfolgt in einer Qualifikations- und Finalrunde.

Die Munition muss einen Mindestimpuls (MIP) erreichen.

Als Scheiben für die Qualifikation werden die normalen Präzisionsscheiben und für die Finalrunde die Duellscheiben verwendet. Die Anschlagsart ist stehend freihändig. Probe werden keine geschossen. Bei Störungen erfolgt keine Wiederholung. Die Störung kann jedoch innerhalb der Zeit beseitigt werden, sofern andere Schützen nicht gefährdet werden.

Nicht erlaubt sind : Wadcutter - Geschosse, auf Stativ montierte Fernrohre, Handschuhe, Bandagen, Ladehilfen, Stoppuhren usw. Uhren dürfen nur am Handgelenk oder in der Tasche getragen werden. Es dürfen keine speziellen Schießschuhe getragen werden. Ansonsten gibt es bzgl. der Schuhe keine Einschränkungen. Schießbrillen sind zugelassen.



## **Waffen :**

Zugelassen sind :      Pistolen ab Kaliber 9 mm Para  
  
   Revolver ab Kaliber .357 Mag.

Die Waffen müssen in der Standardausführung sein. D.h. die Griffe dürfen bis auf Daumenauflagen keinerlei Auflagen besitzen. Anbauteile jeglicher Art wie z.B. Zusatzgewichte, Kompensatoren usw. sind nicht erlaubt. Das Abzugsgewicht muss mindestens 1000 g betragen. Bzgl. Lauflänge und Gewicht der Waffe gibt es keine Einschränkung.

## **Munition :**

Zugelassen ist handelsübliche (auch selbstgeladene) Munition.  
Wadcutter-Geschosse sind nicht gestattet. Semi-Wadcutter-Geschosse sind erlaubt. **Es ist ein Mindestimpuls (MIP) gefordert.**  
Der MIP errechnet sich nach folgender Formel :

$$\text{MIP} = 0,1 \times \text{Geschossgewicht (Gramm)} \times \text{Mündungsgeschwindigkeit (m/Sek)}$$

$$\text{MIP} = 0,1 \times m \times v$$

**Die Summe aus dem MIP Pistole und MIP Revolver muss größer als 600 sein.**

Der Schießleiter hat das Recht bis zu 8 Patronen (je 4 Pistolen- bzw. 4 Revolverpatronen) aus dem Munitionsvorrat jedes Schützen für Kontrollen zu entnehmen.

Wird der MIP nicht erreicht wird der Schütze disqualifiziert.



## **Ablauf der Qualifikationsrunde :**

In der Qualifikation werden 2 Durchgänge geschossen.

1. Durchgang : 12 Schuss in 150 sek mit der Pistole

2. Durchgang : 12 Schuss in 150 sek mit dem Revolver

Die Pistole bzw. der Revolver liegt ungeladen auf der Ablage. Mit dem Wegklappen der Scheibe werden 6 Schuss geladen. Die Zeit von 150 sek beginnt mit dem Zudrehen der Scheibe, auch wenn der Schütze mit dem Laden der Waffe noch nicht fertig ist. Das Nachladen der zweiten 6 Schuss erfolgt in der Zeit.

Die Trefferaufnahme erfolgt pro Durchgang. Der Schütze kann mit zur Scheibe gehen.

Wertung : Ringe 7 - 10 = 10 Punkte

Ringe 1 - 6 = 1 - 6 Punkte

Bei Punktegleichheit gewinnt der mit den meisten 10. Kann auch dann noch keine Entscheidung getroffen werden gewinnt der mit den meisten 9 usw.

### **Zur Finalrunde qualifizieren sich die besten 8 Schützen aus der Qualifikation.**

Vor dem Finale erfolgt die Kontrolle des Abzuggewichtes. Ist es zu gering, wird der Schütze disqualifiziert.

## **Ablauf der Finalrunde :**

In der Finalrunde schießen im KO - System 2 Schützen gegeneinander.

1. Durchgang : 6 Schuss in 45 sek mit der Pistole

2. Durchgang : 6 Schuss in 45 sek mit dem Revolver

Die Pistole bzw. der Revolver liegt ungeladen auf der Ablage. Mit dem Wegklappen der Scheibe darf geladen werden ( 6 Schuß ). Die Zeit von 45 sek beginnt mit dem Zudrehen der Scheibe, auch wenn der Schütze mit dem Laden der Waffe noch nicht fertig ist.

Die Trefferaufnahme erfolgt pro Durchgang. Der Schütze kann mit zur Scheibe gehen.

Wertung : Ringe 8 - 10 = + 1 Punkt

Ringe 5 - 7 = 0 Punkte

Schüsse außerhalb der Ringe = - 1 Punkt

Bei Punktegleichheit erfolgt ein Stechen mit 3 Schuss in 10 sek. Geladen wird vor der Zeit. Die Waffe darf gewählt werden. Ist auch dann noch keine Entscheidung gefallen erfolgt ein weiteres Stechen jedoch mit der anderen Waffe. Ist dann immer noch keine Entscheidung gefallen erfolgt die Wertung entsprechend der Qualifikation. Dabei werden nur die 6 Schüsse aus dem Stechen gewertet.



**Die Paarungen in der Finalrunde werden wie folgt gesetzt :**

**Viertel - Finale :**

- Paarung 1 : der 1. schießt gegen den 8. aus der Qualifikation
- Paarung 2 : der 2. schießt gegen den 7. aus der Qualifikation
- Paarung 3 : der 3. schießt gegen den 6. aus der Qualifikation
- Paarung 4 : der 4. schießt gegen den 5. aus der Qualifikation

**Plätze 5 bis 8**

Die Verlierer aus dem Viertelfinale werden nach den Ergebnissen der Qualifikationsrunde platziert.

**Halb - Finale :**

Von den verbleibenden Schützen:

- Paarung A : Der Schütze mit dem besten Ergebnis aus der Qualifikation gegen den mit dem schlechtesten Ergebnis aus der Qualifikation.
- Paarung B : Der Schütze mit dem zweitbesten Ergebnis aus der Qualifikation gegen den mit dem drittbesten Ergebnis aus der Qualifikation

**Platz 3 und 4**

Verlierer aus dem Halbfinale.

**Finale :**

Sieger aus den beiden Halbfinalen.