



Vergleichsschießen im Rahmen des 23. Tages der Infanterie in Hammelburg

für nicht aktive Truppenteile aus den Landeskommmandos
und der Abteilung Standortaufgaben des
Kommmandos Territoriale Aufgaben in Berlin am

Donnerstag, 11. Juli 2019 - Standortschießanlage Hammelburg

Art:	Wettkampf im TrpRahmen zur Aus- und Weiterbildung von Aktiven und Reservisten.
Leitung:	Kommandeur AusbZ Inf und General der Infanterie.
Durchführung:	Reservisten des VdRBw e.V. Bezirksgruppe Unterfranken und der RSU Kompanie Unterfranken
Meldeschluss:	11. Juni 2019
Einweisung:	Am 10.07.2019 um 20.00 Uhr, StOSchAnl Hammelburg. Anwesenheitspflicht für die Mannschaftsführer.
Startnummer:	Die Startnummern der Mannschaften werden im Vorfeld per Los festgelegt.
Startzeiten:	Die Startzeit jeder Mannschaft ist dem Ablaufplan zu entnehmen. Dieser wird bei der Einweisung verteilt. Die Startzeiten sind bindend. Ist die Mannschaft nicht rechtzeitig an dem betreffenden Schießstand, verfällt die Startberechtigung. Änderungen der Starterliste dürfen ausschließlich vom Wettkampfleiter vorgenommen werden.
Schießzeit:	Von 08.00 bis 16.00 Uhr
Auszeichnungen:	Plätze 1, 2, 3 erhalten Siegerurkunden und Pokale oder Medaillen. Alle anderen Mannschaften erhalten Erinnerungsurkunden.
Bemerkungen:	Voraussetzung für die Teilnahme ist eine Zuziehung oder Einladung zur DVag des LKdo Bayern. Jeder Teilnehmer muss die Untersuchung entsprechend A 3.1.3 gemäß Übergangsregelung zur Zentralvorschrift A1-2014/0-6000 nachweisen. Es starten ausschließlich Mannschaften mit vier Schützen. Auswechslung während des Wettkampfes ist nicht gestattet. Jeder Schütze muss mit beiden Waffen schießen (siehe Wettkampfbestimmungen). Die Mannschaften melden sich am Meldekopf StOSchAnl an und bekommen dort ihre persönlichen Startkarten. Kein Schießen ohne Startkarte.
Waffen	Es gibt keine Möglichkeit vor dem Schießwettkampf die Waffen noch zu prüfen, oder an den Waffen eine Einweisung zu bekommen.
Einspruch	Können evtl. Differenzen nicht direkt vor Ort mit dem Stand-Leitenden geklärt werden, besteht die Möglichkeit des Einspruchs beim Wettkampfleiter. Dieser hat die letzte Entscheidungsgewalt.

Wettkampfbestimmungen

Waffe	G36	P8
Zielentfernung	100 Meter	25 Meter
Scheibe	Bw. Nr.2	Bw. Nr.2 klein
Schusszahl	Probe: 3 Wertung: 3x5	Probe: 3 Wettkampf: 3x5
Visierung	Ist dem Schützen freigestellt	
Anzeige	AuTA Nach den Probeschüssen Nach den Wettkampfschüssen	Scheibenansicht Nach den Probeschüssen Nach den Wettkampfschüssen
Schießstand	Typ A	
Anschlagarten	Stehend freihändig. Kniend , auf Knie aufgestützt oder freihändig. Liegend freihändig, von den Armen dürfen nur die Ellenbogen den Boden berühren. Die Reihenfolge ist bindend, bei Nichtbeachten werden die fünf höchsten Treffer gestrichen.	Stehend freihändig. Kniend , auf Knie aufgestützt oder freihändig. Liegend freihändig, von den Armen dürfen nur die Ellenbogen den Boden berühren. Die Reihenfolge ist bindend, bei Nichtbeachten werden die fünf höchsten Treffer gestrichen.
Zeit maximal	Probe: 60 Sekunden Wettkampf: 47 Sekunden	Probe: 30 Sekunden Wettkampf: 37 Sekunden
Mun/Magazin	1 Magazin mit 3 Patronen 3 Magazine mit je 5 Patronen	1 Magazin mit 3 Patronen 3 Magazine mit je 5 Patronen
Kommando	Bei Start: Achtung---LOS Zeit-Ende: Pfiff	Bei Start: Achtung---LOS Zeit-Ende: Pfiff
Wertung	Ringzahl Bei Ringgleichheit entscheidet die Anzahl der 10-er, 9-er usw.	Ringzahl Bei Ringgleichheit entscheidet die Anzahl der 10-er, 9-er usw.
Zeitüberschreitung	Streichung der höchsten Treffer in der Anzahl der nach Zeitablauf noch abgegebenen Schüsse.	Streichung der höchsten Treffer in der Anzahl der nach Zeitablauf noch abgegebenen Schüsse.

Die Auswertung geschieht in folgenden Klassen:

Mannschaft gesamt	G36 und	P8
Einzelschütze	G36 und	P8
Einzelschütze	G36	
Einzelschütze	P8	

Wettkampfablauf

Ablauf G36

Der Schütze übernimmt die Munition und lädt die Magazine gemäß der Wettkampfbestimmungen. Danach übernimmt er ein G36 seiner Wahl. Auf Befehl schießt er dann die drei Probeschüsse in beliebiger Anschlagsart. Kontrolle per Monitor nach jedem Schuss.

Er stellt Sicherheit her: Meldung: G36 entladen, entspannt und gesichert.

Ablegen des G36 und der drei Magazine (als Block zusammengesteckt) auf dem Hocker.

Der Schütze tritt dann hinter die Matte. Auf Kommando „LOS“ lädt und schießt sofort aus dem Anschlag „Stehend“.

Nach Verschuss der fünf Patronen wechselt er in den Anschlag „Kniend“, führt Magazinwechsel durch und schießt weiter. Wechsel in den Anschlag „Liegend“ analog.

Nach Verschuss der letzten Patrone stellt der Schütze Sicherheit her, meldet dies und legt die Waffe ab.

Die Zeit wird mit dem Startkommando „Los“ gestartet und endet mit dem letzten Schuss.

Ablauf P8

Der Schütze übernimmt die Munition, füllt die Magazine und übernimmt er eine P8 seiner Wahl.

Auf Befehl lädt und schießt er die drei Probeschüsse in beliebiger Anschlagsart auf die rechte seiner ihm zugewiesenen Scheiben. Danach stellt er Sicherheit her und meldet: P8 entladen, entspannt und gesichert.

Die P8 und die Magazine werden auf dem Hocker abgelegt.

Aufsicht und Schütze gehen zur Trefferaufnahme und klebt die Treffer ab.

Der Schütze tritt dann hinter die Matte.

Auf Kommando „LOS“ nimmt er die P8 auf, lädt sie und schießt aus dem Anschlag „Stehend“. Es ist nach jedem Schuss ein Zielwechsel auf die andere Scheibe durchzuführen.

Das bedeutet, dass niemals in einer Serie zweimal hintereinander auf dieselbe Scheibe geschossen werden darf.

Bei Nichtbeachten wird pro nicht durchgeführtem Zielwechsel einer der höchsten Treffer gestrichen.

Nach Verschuss der fünf Patronen wechselt der Schütze in den Anschlag „Kniend“, führt Magazinwechsel durch und schießt sofort weiter. Ablauf wie bei „Stehend“.

Danach Wechsel in „Liegend“ . Ablauf wie bei „Kniend“.

Nach Verschuss der letzten Patrone wird Sicherheit hergestellt, gemeldet und dann die Waffe abgelegt.

Die Zeit wird mit dem Startkommando „Los“ gestartet und endet mit dem letzten Schuss. Danach werden die Scheiben durch die Aufsichten gewechselt.

Die Scheiben bleiben am Stand, können von den Schützen gesichtet werden.