

# **Reglement Concours de Tir de Précision**

## **1. Spielbahn**

Die Spielbahn entspricht der des Internationalen Regelwerks (Art. 5 und Figuren 1 bis 5). Der Zielkreis, in welchem sich die zu treffenden Zielgegenstände (Trefferkugel und Cochonnet) befinden, weist einen Durchmesser von 1 m auf.

4 Wurfkreise mit einem Durchmesser von 50 cm, liegen in einer geraden Linie auf 6 m, 7 m, 8 m und 9 m vom Zielkreis entfernt und sind fest in der Erde verankert.

## **2. Ziele und Hindernisse**

Alle Zielgegenstände befinden sich bei den Aufgaben 1 bis 5 im Inneren des Zielkreises, welcher mit Nägeln oder Krampen o.ä.m. auf dem Boden befestigt und gut sichtbar ist.

Lage und Abstände der Ziele und Hindernisse bei den einzelnen Aufgaben:

### **Aufgabe 1:**

Die Zielkugel befindet sich im Zentrum des Zielkreises.

### **Aufgabe 2:**

Die Zielkugel befindet sich im Zentrum des Zielkreises, das Hindernis (Cochonnet) mit einem lichten Abstand von 10 cm vor der Zielkugel.

### **Aufgabe 3:**

Die Zielkugel befindet sich im Zentrum des Zielkreises, die Hindernisse (zwei Kugeln) mit einem lichten Abstand von 3 cm links und rechts von der Zielkugel.

### **Aufgabe 4:**

Die Zielkugel befindet sich im Zentrum des Zielkreises, das Hindernis (eine Kugel) mit einem lichten Abstand von 10 cm vor der Zielkugel.

### **Aufgabe 5:**

Das Cochonnet befindet sich aus Sicht des Schützen 20 cm hinter dem Zielkreis, also auf 6,20 m, 7,20 m, 8,20 m und 9,20 m Entfernung.

## **3. Material**

- a) Die Zielkugeln für die Aufgaben 1 bis 4 haben alle einen Durchmesser von 74 mm, ein Gewicht von 700 g, sind glatt und von heller Farbe.
- b) Das Cochonnet als zu treffendes Ziel (Aufgabe 5) hat den gleichen Durchmesser wie bei Aufgabe 2, ist aber von heller Farbe.
- c) Die Hinderniskugeln für die Aufgaben 3 und 4 haben den gleichen Durchmesser und dasselbe Gewicht wie unter Punkt a), sind aber von dunkler Farbe.
- d) Das Cochonnet als Hindernis (Aufgabe 2) hat den gleichen Durchmesser wie bei Aufgabe 5, ist aber von dunkler Farbe.
- c) 2 Kreise mit 1 m Durchmesser mit Nägeln oder Haken.
- f) 8 Kreise mit 50 cm Durchmesser mit Nägeln oder Haken.
- g) Nägel, Flaschenkorken oder ein entsprechende Rundrohre, um damit den Mittelpunkt des Zielkreises zu markieren. Mit Hilfe eines Winkelmaßes werden die Ziele und Hindernisse bei den verschiedenen Aufgaben unter Aufsicht eines Schiedsrichters vom Helfer platziert.

#### **4. Gültigkeit der Schüsse**

Ein Schuss ist gültig, wenn sich der Abdruck der Schusskugel im Inneren des Zielkreises befindet.

#### **5. Punktwertung**

##### **Übung 1:**

##### **Einzelne Treffkugel**

- 1 Punkt: Die Treffkugel wird berührt oder getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis
- 3 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen und verlässt den Zielkreis
- 5 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel verbleibt im Zielkreis.

##### **Übung 2 und 4:**

##### **Treffkugel mit Hindernis**

- 1 Punkt: Die Treffkugel wird berührt oder getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis oder wenn das Hindernis beim Rückprall der Schusskugel seine Lage verändert, egal welche Position die Treffkugel, das Cochonnet, die Hinderniskugel sowie Schusskugel einnehmen.
- 3 Punkte: Die Treffkugel sauber wird getroffen und verlässt den Zielkreis
- 5 Punkte: Die Treffkugel wird sauber getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel verbleibt im Zielkreis.

##### **Übung 3:**

##### **Treffkugel mit Hindernis links und rechts**

- 1 Punkt: Die Treffkugel wird berührt oder getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis oder die Treffkugel wird zuerst getroffen aber eine oder beide Hinderniskugeln werden von der Schuss- oder Treffkugel berührt oder bewegt.  
Im Regelfall liegt die zuerst getroffene Kugel am weitesten entfernt von der ursprünglichen Position.
- 3 Punkte: Die Treffkugel sauber wird getroffen und verlässt den Zielkreis
- 5 Punkte: Die Treffkugel wird sauber getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel verbleibt im Zielkreis.

##### **Übung 5:**

##### **Schuss auf das Cochonnet**

- 3 Punkte: Das Cochonnet wird berührt oder getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis
- 5 Punkte: Das Cochonnet wird getroffen und verlässt den Zielkreis

Im Höchstfall können 100 Punkte erreicht werden.

#### **6. Ablauf des Wettkampfs**

Zur Qualifikation muss jeder Schütze eine vollständige Serie von 20 Schüssen auf die Aufgaben 1 bis 5 abgeben.

Bei Punktegleichstand in der Qualifikationsrunde entscheidet die größte Anzahl an Treffern mit 5 Punkten für die bessere Platzierung, bei gleicher Anzahl entsprechend die 3-Punkte-Treffer.

Die erlaubte Zeit zwischen 2 Schüssen beträgt 30 Sekunden.

Ein Schiedsrichter überwacht die Notierung der Punkte.

Zwei Assistenten legen unter Aufsicht eines Schiedsrichters alle Gegenstände an die vorgesehenen Stellen zurück.

Ab den 1/4-Finals treten 2 Spieler gegeneinander an, also parallel auf 1 Bahn gleichzeitig.

Die Gegner schießen abwechselnd, beginnend bei Aufgabe 1 auf 6 m bis zu Aufgabe 5 auf 9 m.

Jeder Tireur hat 30 Sekunden pro Schuss.

Der Tireur mit dem besseren Startplatz kann entscheiden, ob er zuerst oder als Zweiter schießt.

Bei Punktegleichstand werden Stichwettkämpfe der beteiligten Spieler durchgeführt. Hierbei wird eine Serie auf 7 m geschossen. Maximal sind 25 Punkte erreichbar.

Bei erneutem Gleichstand wird abwechselnd auf die allein liegende Kugel geschossen, bis in einer Runde ein Spieler eine höhere Punktezahl erreicht.

Pro Spielfeld wird ein Schiedsrichter benötigt, der dem Anschreiber am Anzeigetisch die Punkte mitteilt.

Außerdem überwacht ein Schiedsrichter oder ein Offizieller die Stellung der Füße im Schusskreis (für diese Überwachung reicht 1 Person für 2 Spielfelder).

Hieraus ergibt sich die Gesamtzahl der benötigten Personen: bei einer Bahn 3 Personen bei 2 Bahnen 4 Personen.

Auszug aus der DPV-Sportordnung / Anlage 4.1 20.11.2005