

Teil 7 – Regeln für das Schießen mit Vorderladerwaffen

7.1 Definition	S. 1	7.6 Allgemeines zur Wettkampfdurchführung	S. 5
7.2 Sicherheit (siehe auch Sicherheitsblatt Regel 7)	S. 2	7.7 Wettkampfablauf und Wettkampfzeiten – einschließlich Laden bei Kugel und Flintenwettbewerben	S. 7
7.3 Schießstände	S. 2	7.8 Flintenschießen mit Vorderladern	S. 10
7.4 Waffen	S. 3	Stichwortverzeichnis	S. 15
7.5 Bekleidung	S. 5		

7 Allgemeines

7.1 Definition

Als Vorderladerwaffen gelten solche Waffen, bei denen beim Ladevorgang zuerst das Treibmittel und dann das Geschoss nur durch den Lauf in die Kammer eingebracht werden können, oder bei Perkussionsrevolvern das Treibmittel und dann das Geschoss gefolgt von einem Dichtmittel von vorne in die Revolvertrommel eingebracht werden können.

7.1.1 Perkussionswaffen

Als Perkussionswaffen gelten alle Waffen, bei denen die Treibladung durch ein auf einem Piston aufgestecktes Zündmittel durch den direkten oder indirekten Schlag eines Hammers (Hahn) gezündet wird.

7.1.2 Steinschlosswaffen und Luntenschlosswaffen

Als Steinschlosswaffen und Luntenschlosswaffen gelten alle Waffen, bei denen die Treibladung durch ein Zündloch mittels Abbrennen von Zündkraut gezündet wird. Das Zündkraut wird bei Steinschlosswaffen durch einen Zündfunken gezündet der bei der Reibung eines Steines auf Stahl entsteht. Bei Luntenschlosswaffen wird das Zündkraut mittels einer glimmenden Lunte gezündet, deren Glut durch einen Schloss- oder einen Hebelmechanismus in das Zündkraut getaucht wird.

7.1.3 Repliken

Ein Nachbau (Replika) ist die Reproduktion einer antiken Originalwaffe in originalem Stil von Visierung, Schloss, Abzug, Lauf und Schaft.

Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen.

Abweichungen sind erlaubt, sofern sie dazu dienen, Fälschungen zu verhindern.

Alle nachfolgenden Regelungen für die einzelnen Disziplinen und Waffenarten gelten sowohl für Repliken als auch für Originalwaffen.

7.2 Sicherheit (siehe auch Sicherheitsblatt Regel 7)

Rauchen und offenes Feuer im Schützenstand und im Zuschauerraum sind verboten. Glimmende Lunten für Luntenschlosspistole und Luntenschlossgewehr gelten nicht als offenes Feuer und dürfen auf dem Stand angezündet werden.

Das Durchblasen der Läufe ist verboten.

7.2.1 Transport von Treibladungen und Zündmitteln

7.2.1.1 Treibladungen

Das Pulver darf nur in Behältern mit für jeden Schuss einzeln abgemessenen oder abgewogenen Pulvermengen auf den Schießstand gebracht werden. Die Empfehlung des DSB zum Transport von Pulver ist zu beachten.

Es ist verboten, eine nicht abgemessene oder nicht abgewogene Pulvermenge als Ladung zu verwenden.

Loses Pulver darf nicht auf den Schießstand gebracht werden.

7.2.1.2 Zündmittel

Zündhütchen sind stets in verschließbaren, gekennzeichneten Behältern zum Stand zu bringen.

Für das Zündkraut sind kleine (maximales Füllgewicht 16,2 g), mit einem funktionsfähigen Verschluss versehene Pulverflaschen zu verwenden.

7.2.2 Ausrüstung des Schützen

Beim Vorderladerschießen müssen Brillen sowie ein Seitenschutz für beide Augen getragen werden. Regel 0.5.3.2 ist nicht anzuwenden. Kontaktlinsen ersetzen keine Schutzbrille.

Beim Vorderladerschießen ist stets ein Gehörschutz zu tragen.

Der Schütze hat alle zum Laden der Waffe und zur Beseitigung von Störungen erforderlichen Utensilien und Werkzeuge mitzubringen. Es ist nicht gestattet, sich während des Wettkampfes von einem anderen Schützen Werkzeug oder andere Dinge auszuleihen oder sich zureichen zu lassen.

Die Ladung darf nur aus fabrikmäßig hergestelltem Schwarzpulver ohne Zusätze als Treibladungspulver, einem oder mehreren Verdämmungsmitteln und einem Geschoss aus Blei (Kugeldisziplinen) und bei Wurfscheibenswettkämpfen aus Schrote aus Blei oder nicht-toxischen Bleiersatzstoffen aus Monometallen bestehen. Schrote dürfen einen maximalen Durchmesser von 2,6 mm haben.

Es darf nur eine Schwarzpulvermenge als Treibladung verwendet werden, für die die Waffe zugelassen ist.

Richtsätze

Langwaffen: je Millimeter Laufinnendurchmesser 0,25 g Pulver (Ausnahme: Flinten bis max 6,2 g).

Faustfeuerwaffen: je Millimeter Laufinnendurchmesser 0,1 g Pulver.

Als Zündkraut darf nur fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver ohne Zusätze verwendet werden. Fabrikmäßig hergestellte Schwarzpulverpresslinge dürfen nicht zerkleinert werden. Dieses Verbot gilt auch zur Herstellung von Zündkraut aus Presslingen.

7.3 Schießstände

Bei den Perkussionswettkämpfen sollen zwischen den Schützenständen Seitenblenden angebracht sein.

Bei den Steinschloss- und Luntenschlosswettkämpfen müssen undurchlässige Seitenblenden vorhanden sein.

Hinter den Schützen müssen Ablageflächen vorhanden sein, auf denen die Schützen ihre Waffen laden und ihre Ladeutensilien ablegen können.

Ablageständer im Gewehr- und Pistolenbereich sind nur als Abstellhilfen anzusehen.

Beim Einfüllen des Pulvers und beim Laden dürfen Waffen auch in diesen Ständern nicht aus der Hand gelegt werden.

7.4 Waffen

Übersicht: siehe Tabelle.

7.4.1 Abzugsgewicht

Das Abzugsgewicht ist beliebig. Der Abzug darf nicht durch sein Eigengewicht oder durch eine Erschütterung auslösen.

Waffen, die nur im eingestochenen Zustand gespannt werden können, sind nicht zugelassen. Eine Waffe muss eine funktionsfähige Laderast aufweisen, wenn das Original eine solche aufweist.

7.4.2 Waffen allgemeine Regeln

Eine zusätzlich angebrachte Laufbeschwerung ist nicht gestattet.

Änderungen an der Waffe, wie Ausfräsungen oder das Anbringen zusätzlicher Teile, sind nicht gestattet.

Bei Flinten ist eine Schaftkappe aus Leder zulässig; sie darf jedoch nicht gepolstert sein.

Der Nachweis der Erfordernisse nach dem Waffenrecht obliegt dem Schützen.

7.4.2.1 Schießriemen

In den Vorderlader-Liegendwettbewerben und bei der Muskete darf ein Gewehriemen (Trageriemen), der mit beiden Enden an der Waffe befestigt sein muss, verwendet werden. Er darf um den die Waffe haltenden Arm geschlungen werden. Eine Fixierung an der Bekleidung ist nicht gestattet. Der Abstand zwischen hinterer und vorderer Riemenbefestigung muss ≥ 20.3 cm betragen.

7.4.2.2 Visierung

Die Form der Visierung muss der zugrunde liegenden Originalwaffe entsprechen.

Zielfernrohre und optische Visierungen sind nicht gestattet.

Zugelassen ist eine Visierung bestehend aus zwei originalen Zielmitteln (Ausnahme: Perkussionsfreigewehr).

Ein Diopter muss in seiner Bauart aus der gleichen Zeit stammen wie das Gewehr, an dem er verwendet wird und dem historischen Original entsprechen.

7.4.2.3 Korne

Allgemein

Das Korn darf nur auf dem Lauf oder einem Laufring angebracht sein. Zugelassen sind Dachkorn, Perlkorn, abgerundetes Buckelkorn oder Blattkorn.

Das Dachkorn kann an der Spitze abgeflacht sein.

Die Breite der Abflachung oder die Breite des Blattkorns darf bei Faustfeuerwaffen maximal 2 mm betragen.

Perkussionsgewehre

Ein Ring oder Balkenkorn darf nur im Wettbewerb „Perkussionsfreigewehr“ verwendet werden.

Eine Verstellmöglichkeit zur Seite mit entsprechendem Kornsockel ist nur in den Wettbewerben „Perkussionsgewehr“ oder „Perkussionsfreigewehr“ zulässig.

Perkussionsdienstgewehre

Das Korn darf nur mit Hilfe von Werkzeug in der Höhe und in der seitlichen Anordnung verändert werden.

Die originalgetreue Form des Kornes muss jedoch erhalten bleiben.

Perkussionsrevolver

Das Korn darf nur mit Hilfe von Werkzeug in der Höhe und in der seitlichen Anordnung verändert werden.

Die Form des Kornes in der Seiten- und Frontansicht muss jedoch erhalten bleiben.

Eine nicht im Original vorhandene Schwalbenschwanzführung muss laufbündig beigefeilt werden.

Perkussionspistolen

In den Wettbewerben „Perkussionspistole“ und „Steinschlosspistole“ darf die Höhe des Kornes maximal 5 mm betragen.

Bei verjüngten oder geschweiften Läufen wird die Höhe des Kornes relativ zur dicksten Stelle des Laufs gemessen.

7.4.2.4 Kimmen

Der Kimmenausschnitt muss dem der Originalwaffe entsprechen.

Das Kimmenblatt darf in der Höhe und in der Anordnung des Kimmeneinschnitts verändert werden, soweit die Originalform erhalten bleibt.

Zugelassen sind nur V- oder U-Kimmen. Bei der U-Kimme darf der Einschnitt höchstens so tief wie breit sein. Nicht zugelassen ist eine Rechteckkimme (ausgenommen hiervon sind Luntenschlosswaffen).

Kimmen bei Musketen

Militärische Steinschlossmusketen, die eine Kimme besitzen, dürfen nicht verwendet werden.

Das Entfernen einer vorhandenen Kimme ist nicht zulässig.

Militärische Steinschlossmusketen mit abnehmbarer Kimme (ohne Änderung der Waffe) können ohne Kimme verwendet werden.

7.4.2.5 Diopter

Ein Diopter darf – soweit originalgetreu – in Höhe und Seite verstellbar sein.

Die Verwendung von Irisblenden ist zulässig.

Wasserwaage

Eine Wasserwaage oder eine Vorrichtung zur Kontrolle des Anschlags darf nur im Wettbewerb „Perkussionsfreigewehr“ verwendet werden.

Wird die gleiche Waffe im Wettbewerb „Perkussionsgewehr“ verwendet, so dürfen obige Vorrichtungen nicht funktionsfähig sein.

7.5 Bekleidung

Bei Wettkämpfen des Deutschen Schützenbundes ist das Tragen von Traditionskleidung oder Teilen davon nicht gestattet.

7.5.1 Spezielle Schießkleidung

Es gelten, sofern in Teil 7 der SpO nicht anders bestimmt, die einschlägigen Regeln für Gewehr und Pistole (Teil 1 und 2 der SpO).

Beim Schießen mit Vorderladerwaffen ist das Tragen eines Handschuhs an der Abzugshand gestattet, sofern er nicht das Handgelenk verdeckt und keine Stützfunktion hat.

7.6 Allgemeines zur Wettkampfdurchführung

Ein Wettkampf darf nur mit einer Waffe geschossen werden (Ausnahme siehe 7.7.6.1).

7.6.1 Aufsichten

Der Schießleiter oder mindestens eine Aufsicht muss Inhaber einer gültigen Erlaubnis nach § 27 des Sprengstoffgesetzes sein.

7.6.2 Kommandos (nur für Kugelwettbewerbe)

Für die Feuerfreigabe und die Feueereinstellung werden von der Aufsicht oder der Wettkampfleitung akustische Signale, z. B. mit einer Pfeife, abgegeben.

Feuerfreigabe: zwei kurze Töne oder Pfiffe

Unterbrechung: mehrere kurze Töne oder Pfiffe in rascher Folge

Feueereinstellung: ein langer Ton oder Pfiff

Tagungsraum mit Erholungswert?



Wir geben Ihrem Event den passenden Rahmen



Vor den Toren Wiesbadens, in bester Lage und mit hervorragendem Erholungswert. Für Seminare, Tagungen und Workshops, mit Gruppen von 5 bis 100 Personen. Zu attraktiven Konditionen. Rufen Sie einfach an oder faxen Sie uns:

Deutscher Schützenbund e.V.

Frau Astrid Harbeck

Tel 0611/4 68 07-0

Fax 0611/4 68 07-49

7.6.3 Unterbrechung oder Abbruch eines Wettkampfes

Wenn aus irgendeinem Grund nicht sofort geschossen werden kann, ist das Zündmittel zu entfernen.

Die Aufsicht ist berechtigt, das Entfernen des Zündmittels oder das Entladen der Waffe anzuordnen.

Das Entladen geschieht durch Abschießen der Ladung auf den Kugelfang.

7.6.4 Ölschüsse

Bei den Flintenwettbewerben sind das Abschlagen von Zündhütchen, das Abbrennen von Pfannepulver oder ein Ölschuss erst nach Freigabe des Schießens mit Waffe in Schussrichtung gestattet.

7.7 Wettkampfablauf und Wettkampfzeiten – einschließlich Laden bei Kugel- und Flintenwettbewerben

7.7.1 Vorbereitungszeit

Die Vorbereitungszeit, bei Kugelwettbewerben, in der auch eine unbegrenzte Anzahl von Probeschüssen abgegeben werden darf, beträgt zehn Minuten.

Der Schießleiter muss 30 Sekunden vor Ablauf der Vorbereitungszeit ein Signal geben.

Die Vorbereitungszeit bei Wurfscheibenwettbewerben (auch Vorbereiten der Feuerwaffen) hat in einem Zeitraum von 5 Minuten, direkt vor dem Werfen der Probescheibe und unter Aufsicht des Hauptrichters zu erfolgen. Die Zeit für den Durchgang beginnt, wenn die Probescheibe geworfen ist. Sobald die Feuerwaffen vorbereitet sind, laden die Schützen ihre Feuerwaffen und tragen diese hinaus zu den Schützenständen um die Probescheibe zu sehen. Die Feuerwaffen dürfen nicht auf die Probescheibe gerichtet werden.

7.7.2 Pause zwischen Vorbereitungszeit und Wertung/Kugelwettbewerbe

Nach der Vorbereitungszeit gibt es eine Pause von bis zu fünf Minuten.

Werden Zulanlagen, Scheibenwechselanlagen oder elektronische Scheiben für Probe- und Wertungs-scheiben verwendet, so beträgt die Pause eine Minute.

Die Länge der Pause muss durch den Schießleiter bekannt gegeben werden.

7.7.3 Schießzeit für Wertungsschüsse/Kugelwettbewerbe

Die Schießzeit beträgt 40 Minuten.

7.7.4 Ladevorgang – Einbringung der Treibladung

Die Waffe muss vom Schützen selbst geladen werden.

Die Waffen dürfen erst nach Beginn der Wettkampfzeit geladen werden.

Vorzeitig eingebrachte Ladungen müssen entfernt werden; der Schütze wird mit Abzug von zwei Ringen bei Kugelwettbewerben und einer Scheibe bei Wurfscheibenwettbewerben bestraft (Grüne Karte).

Die Waffe muss bei Kugelwettbewerben hinter dem Schützen geladen werden.

Sofern vor dem Schützen eine geeignete Ablagefläche vorhanden ist, kann die Schießleitung das Laden vor dem Schützen gestatten. Das Einfüllen des Pulvers muss jedoch stets hinter dem Schützen erfolgen.

Wird die Trommel des Revolvers in ausgebautem Zustand geladen, muss der gesamte Vorgang hinter dem Schützen erfolgen.

Zum Einfüllen des Pulvers in den Lauf kann ein Laderohr verwendet werden.

In den Wettbewerben „Perkussionsdienstgewehr“ und „Muskete“ darf dazu lediglich ein Trichter mit Laderohr und einer maximalen Gesamthöhe von 100 mm verwendet werden. Der Lauf darf vom ersten Probeschuss bis zum letzten Wettkampfschuss eines Schützen nicht gereinigt oder gewischt werden.

7.7.4.1 Sorgfaltspflicht

Beim Laden ist darauf zu achten, dass kein Pulver verschüttet wird.

Verschüttetes Pulver muss nach Beendigung des Wettkampfes vom Schützen entfernt werden.

Keinesfalls darf eine Fehlladung auf den Boden des Standes oder der Schießanlage entleert werden.

7.7.4.2 Steinschloss-/Radschloss-/Luntenschlosswaffen

Steinschlosswaffen dürfen nur bei offener Batterie und Hahn in Ruherast, Radschlosswaffen nur bei zurückgeklapptem Hahn geladen werden.

Bei Luntenschlosswaffen darf die Lunte nur bei geschlossener Abdeckung der Zündladung angebracht werden. Der Lauf muss dabei in Richtung Geschossfang zeigen. Vor dem Anbringen an der Waffe sind glimmende Lunten in einem geeigneten unbrennbaren, belüfteten Behältnis zu verwahren. Sie sind gegen ein Wegfliegen von der Waffe nach dem Schuss um mehr als 50 cm zu sichern.

7.7.4.3 Perkussionsrevolver

Im Wettbewerb „Perkussionsrevolver“ ist mit drei Ladevorgängen zu laden.

Vor oder hinter dem Geschoss muss ein Abdichtmittel geladen werden. Das Abdichtmittel darf nicht aus einer undurchsichtigen Pulverflasche geladen werden. Transparente Pulverflaschen sind zulässig.

Eine Ladehilfe für Perkussionsrevolver ist gestattet.

7.7.4.4 Doppelflinten

Bei Doppelflinten darf je Wurfscheibe nur ein Lauf geladen werden.

7.7.4.5 Geschosse

Bei Rundkugeln kann ein Pflaster verwendet werden.

Im Wettbewerb „Perkussionsdienstgewehr“ muss ein Geschoss verwendet werden, wie es üblicherweise in Form und Funktion in der entsprechenden Waffe verwendet wurde (z. B. Minié-Geschoss).

Die Verwendung von Plastikbechern als Ladungsbestandteil ist nicht gestattet.

7.7.4.6 Aufbringung der Zündmittel

Die Zündmittel (Zündhütchen oder Zündkraut) dürfen nur auf den Schützenständen, wenn die Waffe in Schussrichtung zeigt, vom Schützen selbst aufgebracht werden.

Bei Revolvern sind dabei alle geladenen Kammern mit Zündhütchen zu versehen, um ein Überspringen von Zündfunken zu verhindern.

Die Trommel des Revolvers kann in ausgebautem Zustand geladen werden. Zündhütchen dürfen jedoch erst aufgebracht werden, wenn die Trommel wieder in die Waffe eingesetzt ist.

7.7.5 Wertung – Kugelwettbewerbe

Bei angeschossenen Ringen muss die Einschussmitte auf dem den Ring begrenzenden Kreis liegen.

Bei den Meisterschaften werden in allen Kugelwettbewerben 15 Schuss abgegeben.

7.7.5.1 Ergebnisgleichheit – Kugelwettbewerbe

Einzelwettbewerb

Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der höheren Anzahl der 10, 9, 8 usw.

Ist dann noch Ergebnisgleichheit vorhanden, so entscheidet die geringere Abweichung des vom Mittelpunkt der Scheibe am weitesten entfernten Schusses.

Mannschaftswettbewerb

Erzielen mehrere Mannschaften die gleiche Gesamtringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der höheren Anzahl der 10, 9, 8 usw. der gesamten Wettkampfschüsse der Mannschaft.

Ist dann noch Ergebnisgleichheit vorhanden, so entscheidet die geringste Abweichung des am weitesten vom Scheibenzentrum liegenden Schusses aller Mannschaftsschützen.

7.7.6 Störungen

7.7.6.1 Waffenstörung

Kann eine Störung an der Waffe nicht umgehend behoben werden, so darf der Schütze mit Genehmigung des Schießleiters den Wettkampf abbrechen und zu einem vom Schießleiter zu bestimmenden Zeitpunkt die fehlenden Schüsse, auch mit einer anderen abgenommenen Waffe derselben Art, nachholen. Zeit je Schuss: 2,5 Minuten.

Für jede Unterbrechung des Wettkampfes werden vom Ergebnis des Wettkampfes zwei Ringe bei den Kugelwettbewerben und ein Treffer bei den Flintenwettbewerben abgezogen.

7.7.6.2 Nichtzünden der Treibladung

Wird die Treibladung nicht gezündet, obwohl das Zündmittel gezündet hat, so muss die Waffe mindestens zehn Sekunden lang im Anschlag auf den Kugelfang gerichtet bleiben.

Die Aufsicht ist zu verständigen.

Der Schütze hat die Störung selbst zu beseitigen.

Die Aufsicht hat darauf zu achten, dass dabei die Sicherheitsbestimmungen eingehalten werden.

7.7.6.3 Fehlladung

Eine Fehlladung kann nach Anmeldung bei der Aufsicht auf den Kugelfang abgeschossen werden.

Dies wird nicht als Wettkampfschuss gewertet.

7.8 Flintenschießen mit Vorderladern

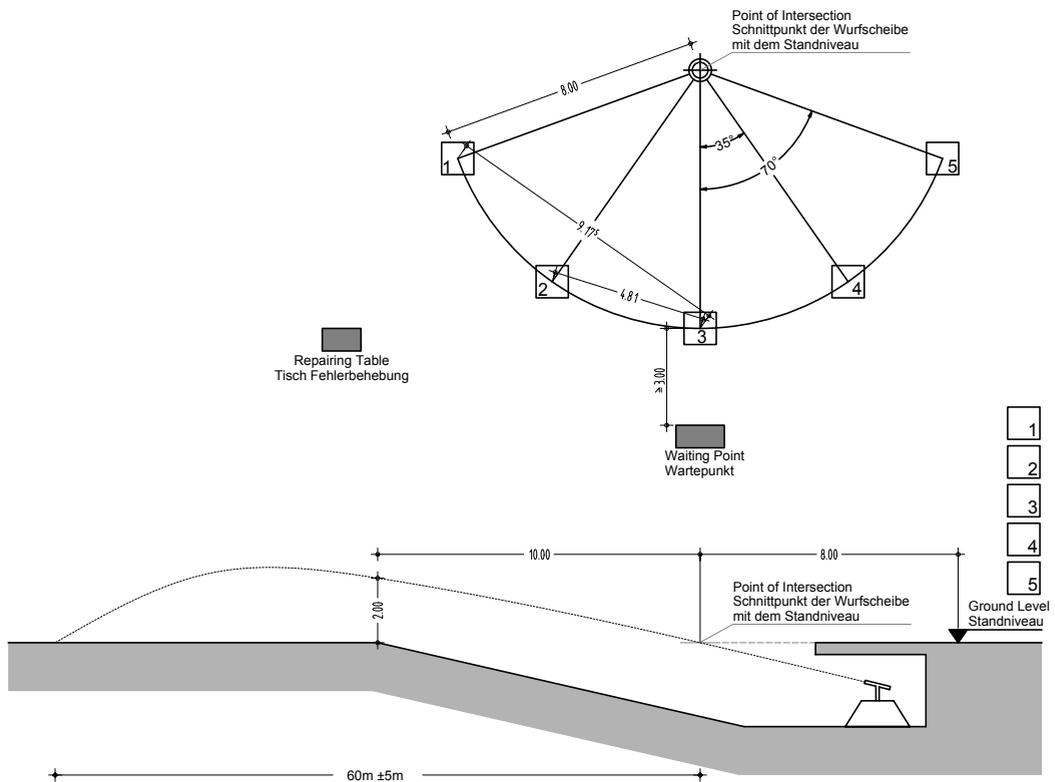
7.8.1 Wettbewerbe

Zugelassen sind:

- a) Perkussionsflinte Regel 7.71,
- b) Steinschlossflinte Regel 7.72

in zwei selbstständigen Wettbewerben mit getrennter Wertung.

7.8.2 Schießanlagen



7.8.2.1 Einmaschinenstand

- Wurfrichtung: gerade in Linie von Position 3 über die Wurfmaschine
- Wurfhöhe: 10 m vor dem Schnittpunkt der Wurfscheibe mit dem Standniveau, 2 m über dem Standniveau
- Wurfweite: 60 m \pm 5 m, ab Schnittpunkt der Wurfscheibe mit dem Standniveau

7.8.2.2 Schießstationen

Perkussions- und Steinschlossflinten werden auf 5 Stationen/Ständen geschossen.

7.8.2.3 Schützenstand

Jeder Schützenstand (Station) hat eine feste (befestigte) Fläche von mindestens 70 cm im Quadrat oder im Durchmesser (Kreis).

7.8.2.4 Anzahl der Wurfscheiben

25 Wurfscheiben, Deutsche Meisterschaft: 50 Wurfscheiben in zwei getrennten Durchgängen
Je Station sind 5 Wurfscheiben zu beschießen.

7.8.3 Durchführung der Wettbewerbe

Die Schützen geben nacheinander ihren ersten Schuss auf den ihnen durch Losentscheid zugewiesenen Stand ab (d. h. Schütze 1 startet auf Stand 1, Schütze 2 startet auf Stand 2, usw.).

Die verbleibenden Schüsse werden in Folge auf ihren anschließenden Ständen abgegeben, je nachdem wie die Schützen ihre Ladetätigkeiten beendet haben. Scheiben, die von falschen Ständen beschossen wurden gelten als Fehler. Die Schützen begeben sie sich zum Wartepunkt und warten, bis sie an der Reihe sind.

Wenn ein Schütze unmittelbar vor dem Beginn des Durchganges nicht anwesend ist, ruft der Hauptrichter innerhalb einer Minute drei Mal den Namen des Schützen aus. Wenn keine Antwort kommt, beginnt der Durchgang ohne Rücksichtnahme ohne ihn und er darf nur in einem späteren Durchgang schießen, wenn der Platz es erlaubt. Das Fehlen eines Schützen wird mit drei Scheiben Abzug bestraft.

7.8.3.1 Funktionsstörungen

Bei Funktionsstörungen muss auf derselben Station wiederholt werden.

Erlaubt sind:

- Perkussionsflinte: eine Störung je Durchgang,
- Steinschlossflinte: drei Störungen je Durchgang.
- Wenn eine Waffenstörung auf ein mechanisches Versagen der Feuerwaffe (also nicht auf Zündprobleme) zurückzuführen ist, wird eine „zusätzliche Waffenstörung“ zugestanden. Das nächste mechanische Versagen wird mit einem (1) Treffer Abzug gewertet.

7.8.3.2 Probescheibe – Wettkampfzeit

Vor Beginn des Wettkampfes wird nach Ankündigung durch den Schießleiter eine für alle sichtbare Probescheibe geworfen. Siehe 7.7.1 Ein Probeschießen findet nicht statt.

Die Wettkampfzeit für die Rotte beträgt 60 Minuten.

Die Anzahl der Schützen für einen Durchgang Steinschloßflinte beläuft sich auf fünf. Wenn erforderlich, kann diese auf ein Maximum von sechs Schützen erhöht werden. Dann wird jedoch für jeden zusätzlichen Schützen über die fünf die Zeit um 10 Minuten erhöht.

Die Anzahl der Schützen für einen Durchgang Perkussionsflinte beläuft sich auf sechs. Wenn erforderlich, kann diese auf ein Maximum von acht Schützen erhöht werden. Dann wird jedoch für jeden Schützen über die sechs die Zeit um 10 Minuten erhöht.

7.8.3.3 Ergebnisgleichheit – Flinte

Einzelwertung:

Bei Ergebnisgleichheit innerhalb der ersten sechs Plätze muss ein Stechen durchgeführt werden.

Hierbei schießen die treffergleichen Schützen jeweils 5 Scheiben. Jeder Schütze muss eine Wurfscheibe von jedem der 5 Stände beschießen.

Auch wenn eine Wurfscheibe verfehlt wird, wird das Stechen auf dem nächsten Stand fortgeführt. Wenn nach fünf Ständen immer noch Gleichstand besteht, muss jeder Schütze solange weiterschießen bis ein Fehler eintritt. Dieser bestimmt dann den Verlierer.

Beim Stechen hat jeder Schütze eine Waffenstörung frei. Sollte ein Stechen mit mehr als 25 Scheiben erforderlich werden, wird dem Schützen ab der 26. Scheibe eine weitere Waffenstörung zugestanden.

Die Schützen müssen genügend Ladungen vorbereitet haben, dass ein unterbrechungsfreies Stechen gewährleistet ist.

Ab dem 7. Platz werden die treffergleichen Schützen auf den gleichen Platz gesetzt.

Die Vorschriften des Teils 3 der SpO (Flinte) sind, soweit in dieser Regel nicht anders bestimmt, sinngemäß anzuwenden.

Mannschaftswertung:

Bei Ergebnisgleichheit innerhalb der ersten 6 Plätze werden zunächst von der jeweils letzten Serie der Mannschaftsschützen alle ununterbrochenen Trefferserien von rückwärts zusammengezählt. Die Trefferdifferenz entscheidet über die Platzierung. Sollte auch nach der Auswertung der letzten Serie keine Differenz bestehen, so wird die Serie davor in der gleichen Weise ausgewertet. Ab dem 7. Platz werden die treffergleichen Mannschaften auf den gleichen Platz gesetzt.

Vorderladertabelle

Regelnummer Wettbewerb	Waffe	Kaliber	Schäftung	Ste- cher	Korn	Kimme	Diop- ter	La- dung	Geschoss	An- schlag	Dis- tanz	Sonstiges
7.10 Perkussions- gewehr	Perkussions-scheiben- und Jaggewehre	beliebig	original- getreu	ja	Dach-, Perl-, Blatt-, Buckel- korn, verstellbar	V- u. U-Kim- me, höhen- verstellbar	ja	Siehe Richt- sätze Regel 7.2.2	beliebig	stehend	50 m	Handstütze 200 mm
7.15 Perkussions- freigewehr	Perkussions-scheiben- und Jaggewehre	beliebig	original- getreu	ja	original, Korn- tunnel verstell- bar	wie Original, verstellbar	ja		beliebig	liegend	100 m	Wasser- waage oder Pendel
7.16 Perkussions- freigewehr	Perkussions-scheiben- und Jaggewehre	beliebig	original- getreu	ja	original, Korn- tunnel verstell- bar	wie Original, verstellbar	ja		beliebig	liegend	300 m	Wasser- waage oder Pendel
7.20 Perkussions- dienstgewehr	Perkussionsdienst- gewehre	≥13,5 mm	original- getreu	nein	wie Original, fest	wie Original, höhenver- stellbar	nein		zur Waffe gehörend	liegend	100 m	
7.30 Steinschloss- gewehr	alle Steinschloss- gewehre	beliebig	original- getreu	ja	Dach-, Perl-, Blatt-, Buckel- korn, fest	wie Original, höhenver- stellbar	ja		Rund- kugel	stehend	50 m	
7.31 Steinschloss- gewehr	alle Steinschloss- gewehre	beliebig	original- getreu	ja	Dach-, Perl-, Blatt-, Buckel- korn, fest	wie Original, verstellbar	ja		Rund- kugel	liegend	100 m	
7.35 Muskete	militärische, glatte Steinschlussskete	≥13,5 mm	original- getreu	nein	wie Original, fest	keine Kimme, siehe 7.0.4.6.5.1	nein		Rund- kugel	stehend	50 m	Scheibe 0.20 Anhang
7.40 Perkussions- revolver	Perkussionsrevolver	beliebig	nur glatt	nein	wie Original, fest	wie Original	-		beliebig	stehend	25 m	max. 7 Züge, kein Poly- gonlauf
7.50 Perkussions- pistole	Perkussionspistole	beliebig	original- getreu	ja	Dach-, Perl-, Blatt-, Buckel- korn, fest	V- u. U-Kim- me, höhen- verstellbar	-		Rund- kugel	stehend	25 m	Kornhöhe 5 mm
7.60 Steinschloss- pistole	Steinschlusspistole	beliebig	original- getreu	ja	Dach-, Perl-, Blatt-, Buckel- korn, fest	V- u. U-Kim- me, fest	-		Rund- kugel	stehend	25 m	

7 Regeln für das Schießen mit Vorderladerwaffen

Teil 7; Seite 14

Regelnummer Wettbewerb	Waffe	Kaliber	Schäftung	Ste-cher	Korn	Kimme	Diop-ter	La-dung	Geschoss	An-schlag	Dis-tanz	Sonstiges
											25 Scheiben Deutsche Meis-terschaft: 50 Scheiben in zwei getrennten Durchgängen	
7.71 Perkussionsflinte	Perkussionsflinte	beliebig	original- getreu	nein	Dach-, Perl-, Blatt-, Buckel- korn, fest	V- u. U-Kim- me, fest	nein	max. 6,2 g	Schrote 2,6 mm Gewicht max. 35 g	stehend Vor- anschlag (Schulter oder Hüft- anschlag)		
7.72 Steinschlossflinte	Steinschlossflinte/ glattes Steinschloss- gewehr	beliebig	original- getreu	nein	Dach-, Perl-, Blatt-, Buckel- korn, fest	V- u. U-Kim- me, fest	nein					

Visiere



Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Abzugsgewicht	7.4.1	3
Allgemeines	7	1
Allgemeines zur Wettkampfdurchführung	7.6	5
Anzahl der Wurfscheiben	7.8.2.4	11
Aufbringung der Zündmittel	7.7.4.6	8
Aufsichten	7.6.1	5
Ausrüstung des Schützen	7.2.2	2
Bekleidung	7.5	5
Definition	7.1	1
Dioptr	7.4.2.5	5
Doppelflinten	7.7.4.4	8
Durchführung der Wettbewerbe	7.8.3	11
Einmaschinenstand	7.8.2.1	11
Ergebnisgleichheit – Flinte	7.8.3.3	12
Ergebnisgleichheit – Kugelwettbewerbe	7.7.5.1	9
Fehlladung	7.7.6.3	10
Flintenschießen mit Vorderladern	7.8	10
Funktionsstörungen	7.8.3.1	11
Geschosse	7.7.4.5	8
Kimmen	7.4.2.4	4
Kommandos	7.6.2	5
Korne	7.4.2.3	3
Ladevorgang – Einbringung der Treibladung	7.7.4	7
Nichtzünden der Treibladung	7.7.6.2	9
Ölschüsse	7.6.4	7
Pause zwischen Vorbereitungszeit und Wertung/Kugelwettbewerbe	7.7.2	7
Perkussionsrevolver	7.7.4.3	8
Perkussionswaffen	7.1.1	1
Probescheibe – Wettkampfzeit	7.8.3.2	11
Repliken	7.1.3	1
Schießanlagen	7.8.2	10
Schießriemen	7.4.2.1	3
Schießstände	7.3	2
Schießstationen	7.8.2.2	11
Schießzeit für Wertungsschüsse/Kugelwettbewerbe	7.7.3	7
Schützenstand	7.8.2.3	11
Schwarzpulvermenge	7.2.2	2
Sicherheit (siehe auch Sicherheitsblatt Regel 7)	7.2	2
Sorgfaltspflicht	7.7.4.1	8
Spezielle Schießkleidung	7.5.1	5
Steinschloss-/Radschloss-/Luntenschlosswaffen	7.7.4.2	8

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Steinschlosswaffen und Luntenschlosswaffen	7.1.2	1
Störungen	7.7.6	9
Transport von Treibladungen und Zündmitteln	7.2.1	2
Treibladungen	7.2.1.1	2
Unterbrechung oder Abbruch eines Wettkampfes	7.6.3	7
Visierung	7.4.2.2	3
Vorbereitungszeit	7.7.1	7
Waffen	7.4	3
Waffen allgemeine Regeln	7.4.2	3
Waffenstörung	7.7.6.1	9
Wasserwaage	7.4.2.5	5
Wertung – Kugelwettbewerbe	7.7.5	9
Wettbewerbe	7.8.1	10
Wettkampfablauf und Wettkampfzeiten – einschließlich Laden bei Kugel- und Flintenwettbewerben	7.7	7
Zündmittel	7.2.1.2	2