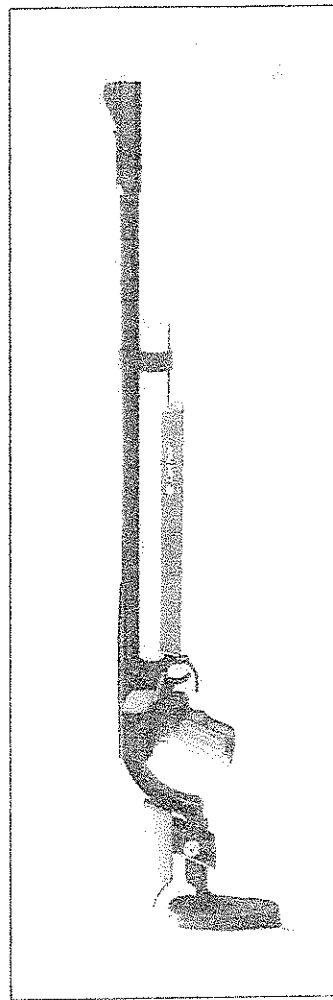
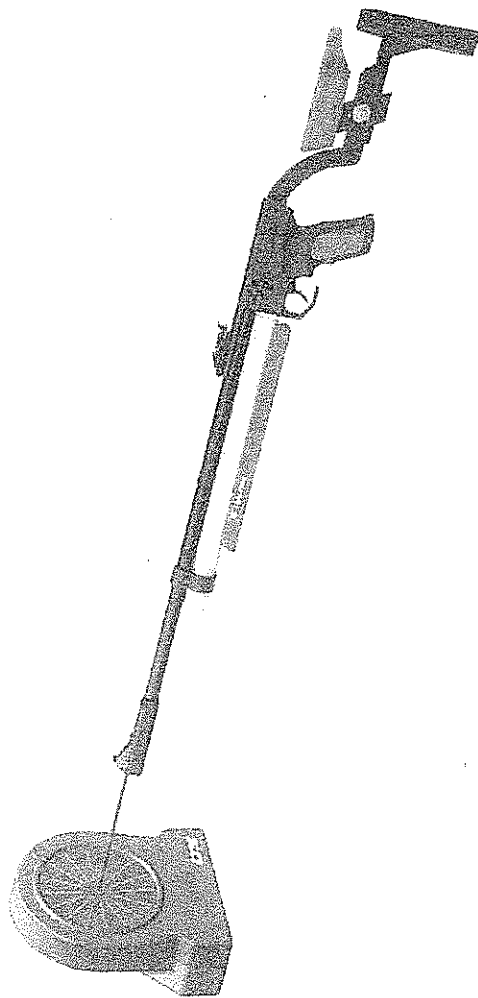




Bedienungsanleitung  
Operating Instructions  
Note d'utilisation

# RG Light-Point

Lichtgewehr – Light Gun – Pistolet Laser



We reserve the right to make color and design changes and technical improvements. No responsibility is accepted for printing errors or incorrect information.

Änderungen in Farbe und Design, sowie technische Verbesserungen, Druckfehler und Irrtum vorbehalten. Alle Angaben ohne Gewähr.

Sous réserve de modifications de couleur et de design, de modifications techniques, d'erreurs d'impression et d'erreurs en général. Informations sous toutes réserves.

Sujeto a cambios de color y diseño así como a mejoras técnicas y errores de impresión. Todos los datos sin garantía.

Renk ve tasarım üzerinde değişiklikler ve de teknik düzeltmeler, baskı hataları ve yanlışlar mahruz tutulmaktadır. Verilen bilgilerin doğru sorumluluk kabul edilmez.

Отвѣтственность за оплошность по цвету и дизайну, а также технические исправления, опечатки и ошибки исключена. Все сведения приводятся без гарантии.

© UMAREX Sportwaffen GmbH & Co. KG

## UMAREX®

UMAREX Sportwaffen GmbH + Co. KG

P.O. Box 27 20

D-59717 Arnsberg | Germany

Phone: +49 29 32 / 638-01

Fax: +49 29 32 / 638-222

verkauf@umarex.de | sales@umarex.de

www.umarex.com

Achtung: Bitte lesen Sie vor Gebrauch des Lichtgewehrs diese Bedienungsanleitung sorgfältig!  
Attention: Please read these operating instructions carefully before using the RG Light-Point!  
Attention: Veuillez lire attentivement ces instructions avant l'utilisation de le RG Light-Point

## Inhaltsverzeichnis - Contents - Table des matières

Allgemeines .....	3
Technische Daten .....	4
Baugruppenzeichnung .....	5
Taster .....	6
Griff, Schafbacke, Schulterstütze und Triggerstop einstellen .....	9
Schießen mit Licht .....	10
Zusatzgewichte .....	10
Batteriewechsel .....	11
Visierungen .....	11
Licht Training System .....	12-15

General information .....	3
Technical information .....	4
Assembly drawing .....	5
Button .....	7
Adjusting the grip, cheek piece, shoulder rest and trigger stop .....	9
Shooting with light .....	10
Additional weights .....	10
Changing the batteries .....	11
Sights .....	11

Généralités .....	3
Spécifications techniques .....	4
Schéma d'ensemble .....	5
Bouton de commande .....	8
Réglage de la poignée, de la joue, de la crosse et de la butée de la détente .....	9
Tir au laser .....	10
Poids supplémentaires .....	10
Remplacement des piles .....	11
Visée .....	11

Das RG Light Point wird mit eingesetzten Batterien ausgeliefert. Bei schwächer werdenden Batterien siehe Kapitel Batteriewechsel auf Seite 11.

The RG Light Point is supplied with batteries already inserted. If the batteries become weak see the section on changing the batteries on page 11 for more information.

Le RG Light Point est fourni avec des piles installées. Lorsque les piles faiblissent, voir le chapitre sur le remplacement des piles à la page 11.

## Allgemeines

### General information

### Généralités

Lichtschießen mit dem RG Light-Point ist ein Bestandteil des Laser Training Systems (LTS).

Das RG Light-Point unterliegt nicht dem deutschen Waffengesetz und kann also ohne Altersbeschränkung eingesetzt werden. Es ist aber sinnvoll das Gerät so zu behandeln als ob es sich um eine Waffe handeln würde.

Die "Waffe" ist einem modernen Präzisionsgewehr im Aussehen und der Funktionalität nachempfunden. Dadurch eignet es sich hervorragend für die Jugendarbeit in den Schützenvereinen.

Das RG Light-Point verwendet elektronische Ziele aus dem Röhms-LTS-Programm und ist vorzugsweise im Innenbereich zu verwenden, keinesfalls darf es Feuchtigkeit ausgesetzt werden.

Der Laser (Klasse 1) gilt als ungefährlich, dennoch wird dringend empfohlen:

**Nicht in den Strahl blicken bzw. auf Menschen und Tiere zielen!**

Laser shooting with the RG Light-Point - part of the Laser Training System (LTS).

The RG Light-Point is not subject to the German Weapons Law and there are therefore no age restrictions on its use. However, it is advisable to handle the device as if it were a weapon.

The 'weapon' is based on a modern compressed air rifle in terms of its appearance and functions. This makes it the perfect choice when working with young people in shooting clubs.

The RG Light-Point uses electronic targets from the Röhms LTS programme and is intended for indoor use. It may not, under any circumstances, be exposed to moisture. The (class 1) laser is classified as harmless.

However, we would stress the following:

**Never look directly at the beam or aim it at people or animals.**

Fusil laser RG Light-Point - Une composante du Laser Training System (LTS).

Le RG Light-Point n'est pas soumis à la législation allemande sur les armes et peut par conséquent être employé sans limite d'âge. Il est cependant plus responsable de manipuler cet appareil comme s'il s'agissait d'une arme à feu.

Cette "arme" a tout d'un fusil à air comprimé moderne de par son apparence ainsi que de par sa fonctionnalité. Elle convient de ce fait idéalement à l'initiation et à l'entraînement des jeunes dans les clubs de tir.

Le RG Light-Point utilise des cibles électroniques de la gamme Röhms LTS et doit de préférence être utilisé en intérieur. Il ne peut en aucun cas être exposé à de l'humidité. Le laser (classe 1) est inoffensif, mais nous recommandons vivement de:

**Ne pas regarder dans le rayon lumineux et ne pas viser les hommes ou animaux!**

### Attention!

En cas de manipulation inadéquate de l'appareil, le fabricant décline toute responsabilité et rejette toute demande de dommages et intérêts. En particulier, les manipulations brutales, comme laisser tomber l'appareil de son support, peuvent occasionner des dégâts pour lesquels nous ne pouvons être tenus pour responsables en tant que fournisseurs. Seule la responsabilité de l'utilisateur est engagée en cas de dommages et de blessures.

### Attention!




In the event of improper use of the device, the manufacturer accepts no responsibility and does not undertake to pay any claims for compensation. Damage may be caused particularly by rough handling, for example, falling from the rack. As the supplier, we accept no liability for such damage. The user is solely responsible for any damage or injuries.

### Achtung!

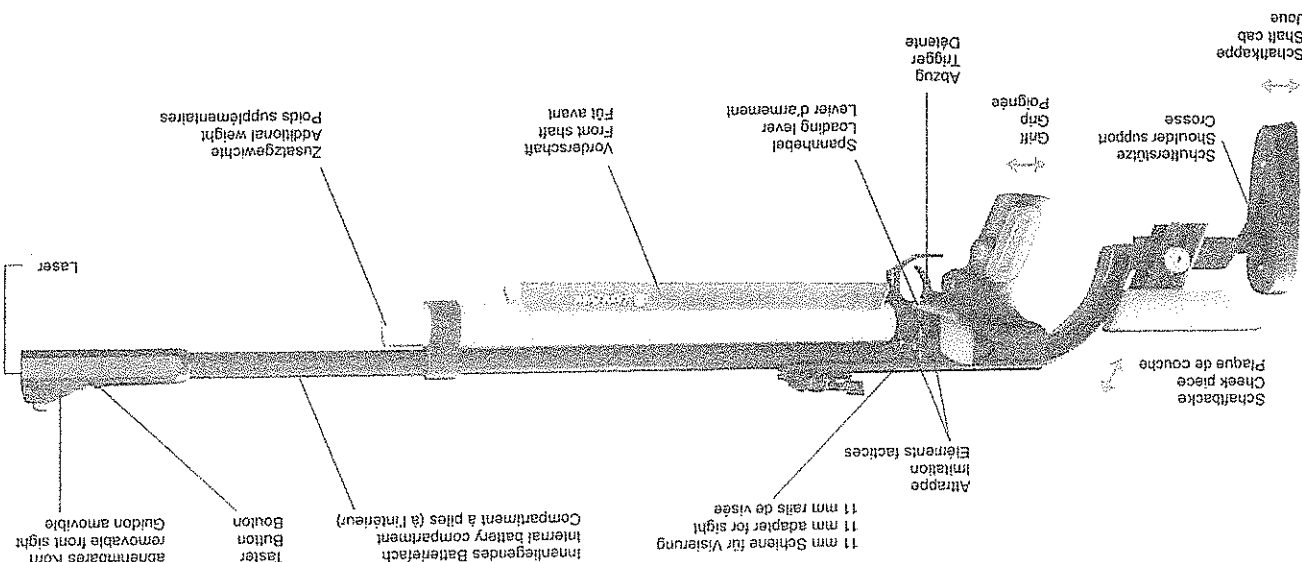
Bei unsachgemäßer Handhabung des Gerätes übernimmt der Hersteller keinerlei Verantwortung oder Zahlung von Schadensersatzforderungen. Insbesondere rohe Behandlungen wie z. B. ein Herunterfallen von der Ablage kann zu Schäden führen, wofür wir als Lieferant nicht verantwortlich sind. Allein der Benutzer haftet für evtl. Schäden oder Verletzungen.

**Baugruppenzeichnung**  
Assembly drawing - Désignation des composants principaux

Dimensions (L/H/W) mm without sight	mm	950/204/43
Max. sight length	mm	730
Laser class		1
Total weight (without sight)	g	2000
Trigger resistance		
Single Action	g	400
Double Action	g	900
Range		approx. 15 m
Batteries		3 x AAA (Micro)
with capacity for		50,000 shots
Temperature for operation	max. min.	+50°C -10°C

<b>VORSICHT</b> LASERSTRAHLUNG NICHT IN DEN STRAHL BLICKEN		WELLENLÄNGE 650 nm	AUSGABELEISTUNG 51 mW LASERKLASSE I EN 60825-1	Batterie: 3x1.5V Micro AAA/LR03	Röhm GmbH Germany		

Les lasers RG de l'assortiment Röhm LTS émettent un code unique qui est identifié par les cibles électroniques et qui peut être attribué à un tireur via l'affichage central.



**Baugruppenzeichnung**  
Assembly drawing - Designation des composants principaux

## Tasterbedienung (Programmtaste)

Gewünschte Funktion	Erforderliche Taster-Eingabe	Quittierung durch das Gerät	Ergebnis
1	Einschalten aus dem Ruhezustand	1 x kurz drücken	3er Tonfolge Gerät ist schussbereit
2	* Einschalten, obwohl das Gerät schussbereit ist	1 x kurz drücken	3er Tonfolge Gerät ist schussbereit
3.0	<b>Schießprogramm</b>		
3.1	Anwählen zur Schusseingabe	Taste ca. 3 Sekunden gedrückt halten	Ein tiefer Ton Bereit für 3 Sekunden zur Eingabe der Schussanzahl
3.2	** Eingabe von max. 40 Schüssen	Je Schuss einmal kurz drücken	Je ein hoher Ton Gewünschte Schusszahl ist gespeichert ***
3.3	Eingabe abschließen	keine	Ein hoher Ton Bereit für 3 Sekunden zur Eingabe der Pausenzeit
3.4	Anwählen zur Pauseneingabe	Taste ca. 5 Sekunden gedrückt halten	Zwei tiefe Töne Je ein hoher Ton
3.5	Eingabe der Pause zwischen den Schussfolgen maximal 180 Sekunden	Für je 5 Sekunden einmal kurz drücken	Ein hoher Ton Gewünschte Pausenzeit ist gespeichert ***
3.6	Eingabe abschließen	keine	Ein hoher Ton Gerät sendet Dauerstrahl für max. 30 Sekunden
4	Dauerstrahl einschalten	Taste ca. 7 Sekunden gedrückt halten	Drei tiefe Töne Gerät ist schussbereit
5	Dauerstrahl abschalten	1x kurz drücken oder 1x schießen	Ein tiefer Ton Gerät ist im Ruhezustand
6	Abschalten manuell	Taste ca. 20 Sekunden gedrückt halten	3er Tonfolge Gerät ist im Ruhezustand
7	Abschalten automatisch: 3 Minuten nach der letzten Eingabe oder Schuss schaltet sich das Gerät automatisch ab	keine	3er Tonfolge Gerät ist im Ruhezustand

- \* Um sicherzugehen, dass das Gerät schussbereit ist, empfiehlt es sich auch nach kurzzeitiger Unterbrechung die Programmlaste zu drücken.
- \*\* Wenn nach dem Anwählen kein Schuss eingegeben wird, kann ohne Beschränkung geschossen werden.
- \*\*\* Diese Einstellung bleibt auch im Ruhezustand erhalten, bis sie entweder überschrieben oder durch einen Batteriewechsel gelöscht wird.
- Zu 3.0 Schießprogramm:  
Ein Schießprogramm besteht immer aus einer beliebigen Anzahl Schüssen zwischen 1-40 und einer Pause bis zu 180 Sekunden.

## Operating the button (Programme button)

	Desired function	Button input required the gun	Confirmation from	Outcome
1	Switch on from stand-by	Press briefly once	Three notes in succession	The device is ready to fire
2	* Switch on, although the device is ready to fire	Press briefly once	Three notes in succession	The device is ready to fire
3.0	<b>Shooting programme:</b>			
3.1	Setting the number of shots	Keep button pressed down for apr. 3 sec.	One low note	Ready for 3 s for the number of shots to be entered
3.2	** Enter of max. 40 shots	Press briefly once for each shot	One high note for each shot	Desired number of shots is saved ***
3.3	Complete entries	none	One high note	Ready for 3 seconds for the pause time to be entered
3.4	Setting the pause time	Keep button pressed down for 5 seconds	Two low notes	Ready for 3 seconds for the pause time to be entered
3.5	Enter the pause between successive shots max. 180 seconds	Press briefly for 5 seconds for each pause	One high note for each pause	Ready for 3 seconds for the pause time to be entered
3.6	Completing the entry	none	One high note	The desired pause time is saved ***
4	Switching continuous beam on	Keep button pressed down for apr. 7 sec.	Three low notes	The device emits a continuous beam for 30 seconds
5	Switching continuous beam off	Press briefly once or shot once	One low note	The device is ready to fire
6	Switching off manually	Keep button pressed down for apr. 20 sec.	Three notes in succession	The device is in stand-by mode
7	Automatically switch off: The device switches off automatically after 3 min. if no entries have been made	none	Three notes in succession	The device is in stand-by mode

- \* To assure the unit is ready to fire it is recommended to press the program button even after a short break.
- \*\* Unlimited shooting will be possible if no shot number is entered after selection.
- \*\*\* This position will be held also in sleeping mode until it will be overwritten, or deleted by a battery change.
- Ref. to 3.0 shooting program: A shooting turn always includes any number of shots between 1 and 40 and a pause up to 180 seconds.

## Manipulation du bouton de commande (programme button)

Fonction souhaitée	Manipulation de la touche	Confirmation par l'appareil	Résultat
1	Mise sous tension depuis l'état de veille	3 tonalités	L'appareil est prêt à tirer
2	* Mise sous tension, alors que l'appareil est prêt à tirer	3 tonalités	L'appareil est prêt à tirer
3.0	<b>Programme de tir</b>		
3.1	Sélection pour la saisie des coups	Une tonalité grave	Prêt pendant 3 s pour la saisie des coups
3.2	** Saisie de max. 40 coups	Une tonalité aiguë par pression	
3.3	Terminer la saisie	Une tonalité aiguë	Le nombre de coups voulu est mémorisé ***
3.4	Sélectionner la pause	2 tonalités graves	Prêt pour 3 s pour la saisie de la durée de pause
3.5	Saisie d'une pause entre les séries de coups max. 180 secondes	Une tonalité aiguë par pression	
3.6	Terminer la saisie	Une tonalité aiguë	La durée voulue de la pause est mémorisée ***
4	Mise sous tension du rayon continu	Appuyer sur le bouton pendant env. 7 s	L'appareil envoie un faisceau continu pendant 30 secondes
5	Mise hors tension du rayon continu	1 pression brève ou une coup	L'appareil est prêt à tirer
6	Mise hors tension manuelle	Appuyer sur le bouton pendant env. 20 s	L'appareil est en mode de veille
7	Mise hors tension automatique: l'appareil se met automatiquement hors tension 3 minutes après la dernière saisie ou le dernier coup.	Aucune	L'appareil est en mode de veille

\* Pour s'assurer que l'appareil est prêt à tirer, il est conseillé d'appuyer sur le bouton de programmation même après une brève interruption.

\*\* Si vous n'introduisez pas de coups après la sélection, vous pouvez tirer de façon illimitée.

\*\*\* Ce réglage est conservé même en état de veille jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un autre réglage ou effacé par le remplacement des piles.  
Séquence de tir 3.0: Une séquence de tir est composée d'un nombre au choix de coups entre 1 et 40 et d'une pause de 180 secondes maximum.

## Einstellungen

### Adjustment

#### Vis de butée de la détente

##### Triggerstopsschraube:

Drehen der Triggerstopsschraube im Uhrzeigersinn verlängert den Nachweg.

Réglage de la poignée  
Tournez la vis de butée de la détente dans le sens horaire pour allonger la course.

##### Griff einstellen:

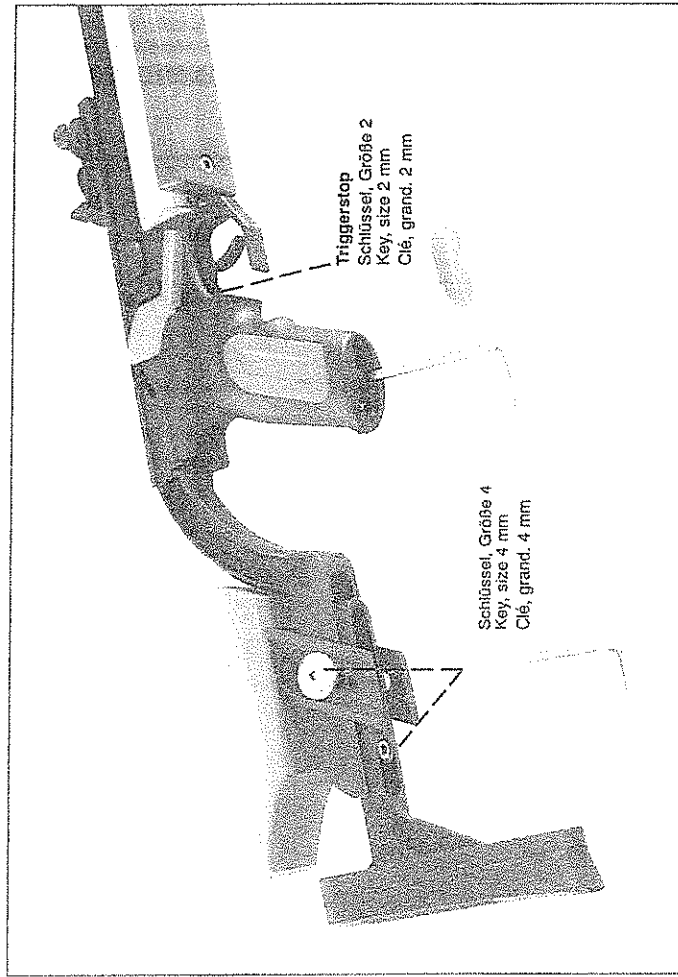
Verändern des Fingerabstands zum Abzug.  
- Entfernen Sie die Verschlusskappe am Griffende.  
- Lösen Sie die darunterliegende Schraube bis der Griff locker ist.  
- Anschließend Griffabstand neu bestimmen und wieder festziehen.

Réglage de la poignée  
Modification de l'écartement de la détente pour les doigts.  
- Déposez le couvercle de fermeture à l'extrémité de la poignée.  
- Dévissez la vis intérieure jusqu'à ce que la poignée soit desserrée.  
- Réglez la position de la poignée et resserrez-la.

##### Schaftbacke und Schulterstütze einstellen:

Durch Lösen der seitlichen Schraube kann die Schaftbacke um 20 mm verstellt werden.  
- Durch Lösen der beiden unterliegenden Schrauben kann die Schulterstütze vor oder zurück gezogen werden.

Réglage de la joue et de la crosse  
- Desserrez la vis latérale pour ajuster la joue sur une distance de 20 mm.  
- Desserrez les deux vis juxtaposées pour avancer ou reculer la crosse.



## Schießen mit Licht

### Shooting with light

#### Tirer

Mit dem RG Light-Point können Sie auf zwei Arten "schießen":

mit Spannbzug (Double Action) für schnelle Schussfolgen d.h. der Abzug wird zügig durchgezogen bis der "Schuss" sich löst.

mit vorgespanntem System (Single Action) für präzises Schießen Der Spannhel wird mit der freien Hand oder dem Abzugsfinger bis zum Endanschlag nach hinten gezogen.

Ein leichter Druck auf den Abzug löst den Schuss aus.

The RG Light-Point allows you to 'shoot' in two ways:

with double action trigger for shots in rapid succession i.e. the trigger is pulled quickly, until the 'shot' is fired.

with pre-cocked system (single action) for accurate shooting The cocking lever is pulled back with the free hand or the trigger finger until the limit stop is reached. Slight pressure on the trigger fires the shot.

Le RG Light-Point vous permet de "tirer" suivant deux méthodes:

avec la détente (Double Action) pour une cadence de tir rapide Appuyez franchement sur la détente jusqu'à ce que le coup "parte".

avec le système de pré-tension (Single Action) pour un tir de précision Le levier d'armement est ramené en arrière jusqu'en butée avec la main libre ou avec le doigt.

Une légère pression sur la détente déclenche le tir.

## Zusatzgewicht

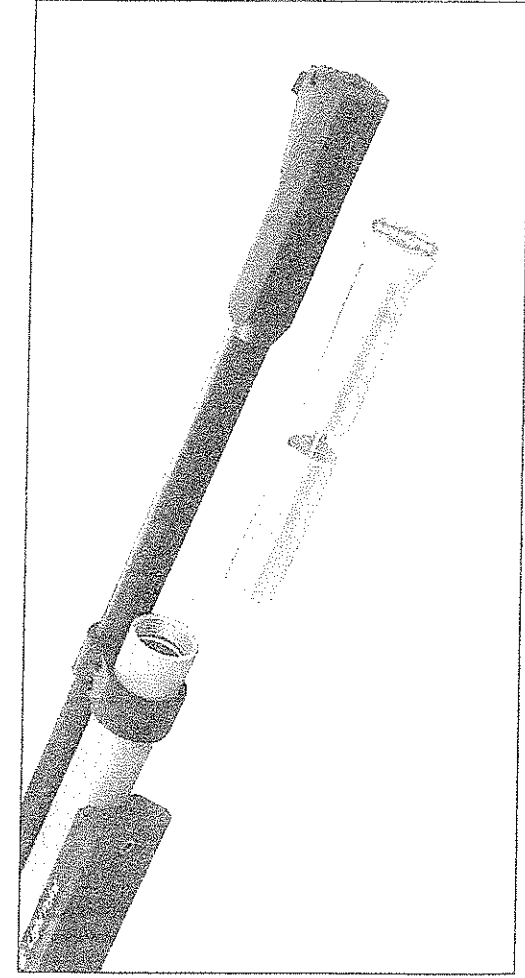
### Additional weight

#### Poids supplémentaires

- den Deckel der Kartusche von Hand abschrauben
- es können Zusatzgewichte eingeschraubt werden, maximal fünf Stück à 200 g

- unscrew the lid of the cartridge by hand
- a maximum of five additional weights, each weighing 200 g, may be screwed into place

- Dévisser à la main le couvercle de cartouche.
- Vous pouvez visser des poids supplémentaires à concurrence de cinq éléments de 200 g.



## Batteriewechsel

### Changing the batteries

#### Remplacement des piles

- Die beiden Senkschrauben (Pos. 720) abschrauben
- Batteriefach nach vorne ziehen (siehe Foto)
- Alle drei Micro-Batterien (AAA) polrichtig wechseln
- Batteriefach wieder einschieben und festschrauben

Ist das Ziel für längere Zeit außer Betrieb, entnehmen Sie die Batterien. Verbrauchte Batterien dürfen nicht in den Hausmüll. Bitte an den vorgegebenen Sammelstellen als Sondermüll abgeben.

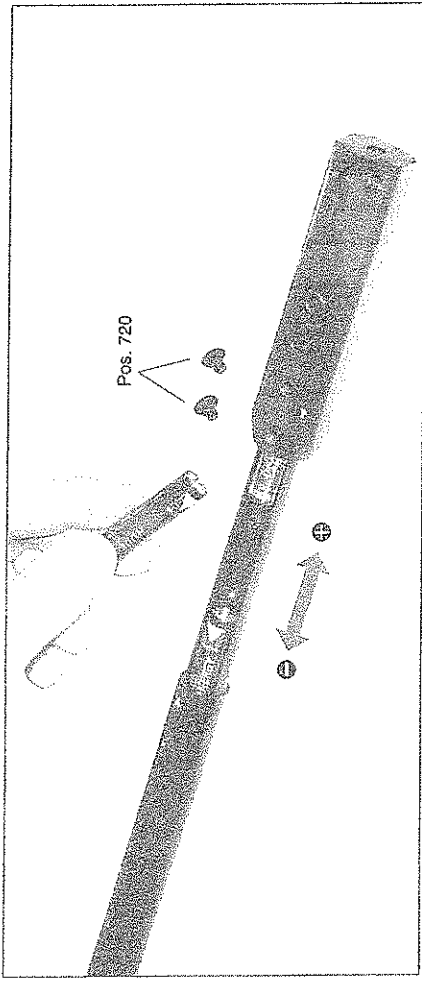
- Unscrew the two countersunk screws (item 720)
- Pull battery compartment forward (see picture)
- Change all three AAA batteries, ensuring that the connections are correct
- Re-insert battery compartment and tighten the screws

If the target is out of operation for a long time, remove the batteries. Used batteries must not be thrown away with household rubbish. Please dispose of them at the collection points reserved for hazardous waste.

- Dévissez les deux vis à tête fraisée (pos. 720).
- Tirez le logement des piles vers l'avant (voir illustration).
- Remplacez les trois piles AAA en en respectant la polarité.
- Réintroduisez le logement des piles et revisssez-le.

Si la cible doit rester hors tension pendant une période prolongée, retirez-en les piles.

Les piles usagées ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères! Veuillez les déposer dans les centres de collecte de déchets spéciaux.



## Visierung

### Sight

#### Visée

Das RG Light-Point ist vorbereitet für Visierungen mit 11 mm Befestigung

- Zum Beispiel:
- Diopter mit Korntrunnel
  - Leuchtpunktvisier
  - Offene Visierung (Krinne und Korn)
  - Zielfernrohr

Die Visierung wird mit Hilfe des Dauersichts eingestellt. Siehe hierzu Abschnitt "Tasterbedienug". Wenn auf unterschiedliche Entfernungen und Höhen geschossen wird, ist ein Ziel in mittlerer Entfernung anzuzvisieren.

The RG Light-Point is suitable for sights with 11 mm attachment

- For example:
- Diopter with front sight channel
  - Light point sight
  - Open sight (front sight and rear sight)
  - Telescopic sight

The sights will be adjusted with the aid of the permanent beam. See chapter "Operating the button". If 'shots' are fired at varying distances and heights, the target aimed at should be in the middle distance.

Le RG Light-Point est prévu pour une visée avec une fixation de 11 mm.

- Par exemple:
- Dioptre avec tunnel de guidon
  - Visier à point lumineux
  - Visée ouverte (cailleton et guidon)
  - Lunette de visée

La visée se fait à l'aide du faisceau continu. Voir la section "Manipulation du bouton de commande". Si l'on tire à des distances et à des hauteurs différentes, il faut viser une cible à distance moyenne.

## Licht Training System

### Aktives Luftpistolen- oder Luftgewehrschießen mit Licht

Mit dieser von führenden Mitgliedern im Deutschen Schützenbund (DSB) entwickelten neuen Disziplin sollen vor allem Kinder angesprochen werden, da wir hier nicht mit dem Waffengesetz in Konflikt kommen. Darüber hinaus können aber auch andere Personen angesprochen werden die Interesse an aktivem Schießen haben.

Auch bei dieser Disziplin wird „stehend freihändig“ und von einer festen Grundlinie aus geschossen. Während der abzugebenden Schussserien bewegt sich der Schütze nicht vom Platz. Alle verwendeten Ziele sind rund, sie können in jedem Schießstand aufgestellt werden.

Wichtig: Mit den Lichtgewehren und den dazu passenden Ziellanlagen ist es auch möglich außerhalb der Schießanlage Demonstrationen, Werbung für den Verein oder jede andere Art Schießsport wie z.B. Sommerbiathlon in der Öffentlichkeit darzustellen. Da die einzelnen Ziele sehr leicht zu bewegen sind, ist ein Auf- und Abbau innerhalb sehr kurzer Zeit zu bewerkstelligen. Für diese Art der Werbung ist keinerlei waffenrechtliche Genehmigung notwendig.

### Kurzbeschreibung des Röhmlts Systems

Bitte vergleichen Sie auch die ausführliche Bedienungsanleitung.

#### RG Light-Point als Kurz- oder Langwaffe

Eingesetzt werden Kurz- oder Langwaffen, die ausschließlich mit Licht, d.h. Laser mit einer Leuchtdauer unter 1/100 Sek. arbeiten. Diese entsprechen den deutschen gesetzlichen Bestimmungen der Laserklasse 1. Kurzwaffen können mit einem Double-Action-Abzug oder vorgespannt geschossen werden, Langwaffen haben eine Repetiervorrichtung. Die Visiereinrichtung ist beliebig, jedoch ohne optische Vergrößerung. Es kann also eine Dioptervisierung, eine offene Visierung, oder ein Leuchtpunktvisier sein.

#### Elektronische Ziele

Geschossen wird auf 8 in der Höhe verstellbare elektronische Ziele, die auf eine Entfernung zwischen 6 und 10 Metern aufgestellt werden. Der seitliche Höchstabstand vom linken zum rechten Außenstand sollte 2,50 Meter nicht überschreiten. Diese 8 Ziele sind mit einem Zentraldisplay über Funk verbunden, der die Zeit und das jeweilige Ziel zum Beschießen vorgibt. Festgehalten wird die Anzahl der Treffer sowie die dafür benötigte Zeit (in 1/10 Sek). Die Ziele können unterschiedliche Größe aufweisen. Die Ziele werden bei Bedarf mit Schablonen auf kleinere Durchmesser reduziert.

Die Schussfreigabe erfolgt über Leuchtdioden (Grün-Signal) am elektronischen Ziel.

#### Zentraldisplay

Das Zentraldisplay bietet mehrere Variationen eines Schießablaufes an. Es ist die Möglichkeit vorhanden, auch auf weniger als 8 Ziele einen Wettkampf durchzuführen wie z.B. Sommerbiathlon oder mehrschüssige Pistole (5 Schuss -Disziplin MLP).

Um die Anlage schnell auf- und abbauen zu können, ist das Zentraldisplay über Funk mit den Zielen verbunden. Die Vorlaufzeit bis zur ersten Zielfreigabe, die Beschusszeit der Ziele, sowie die Zeit zwischen den Zielfreigaben sind frei wählbar. Ebenso die Anzahl an Schüssen und Serien! Der Name des Schützen, die Treffer und die benötigte Zeit, werden in einer Ergebnisliste auf dem Display angezeigt. Das Zentraldisplay hat darüber hinaus einen genormten Anschluss um z.B. einen Computer (PC) anschließen zu können und somit Ergebnisse drucken und speichern zu können.

## Vorschlag eines einheitlichen Schießablaufes

### Anschlag und Bekleidung

Der normale Anschlag ist stehend freihändig. Schießbekleidung sowie Schuhe sind frei wählbar.

### Wettbewerbe

Es wird ein Einzel- und ein Mannschaftswettbewerb ausgetragen. Der Veranstalter legt die Mannschaftsstärke und die Schusszahlen fest. Es können mehrere Durchgänge mit jeweils mehreren Serien pro Schütze geschossen werden. Die Standanlage, sowie die Größe der Ziele kann bei jedem Durchgang verändert werden.

### Durchführung

Es können nur gleichartige Sportgeräte (Kurz- oder Langwaffen) in einem Wettbewerb eingesetzt werden. Die Mannschaften sind in der Anzahl der beteiligten Schützen gleich. Das zeitlich unterschiedlich einstellbare Programm des Zentraldisplays muss allen beteiligten Schützen vor Beginn des Wettkampfes bekannt gegeben werden. Ebenso muss die Größe der jeweiligen Ziele vorgestellt werden. Es wird immer in einem Zufallsmodus bei der Auswahl der Ziele geschossen.

Sind alle Schützen anwesend, so läuft eine Probeserie ab bei der die Ziele nicht beschossen werden dürfen. Vor dem Wettbewerb wird jedem Schützen eine Probeserie angeboten. Jeder Durchgang umfasst mehrere Serien. In jeder Serie werden z.B. 8 Schüsse abgegeben. Es sind mindestens 4 Serien pro Schütze zu absolvieren.

### Einzel-Ergebnis

Das Ergebnis wird aus den erreichten Treffern aller im Wettkampf gemachten Serien gebildet. Zur Unterscheidung bei gleicher Trefferanzahl wird die mitgelaufene Zeit herangezogen. Sieger ist derjenige Schütze mit der höchsten Trefferanzahl. Sollte hier eine Gleichheit bestehen so wird zur Ermittlung des besseren Schützen die kürzere Gesamtzeit aller abgegebenen Serien gewertet.

### Mannschaftsergebnis

Das Mannschaftsergebnis wird entsprechend der Einzelwertung ermittelt. Dem Veranstalter bleibt es vorbehalten in der Mannschaftswertung ein Finalschießen auszuschießen.

### Zusammenfassung:

Durch die Möglichkeit einer Zeitvariation sowie durch die mögliche Veränderung der Größe der Ziele kann diese Art des aktiven Schießens sehr schwierig werden. Bei einer Einstellung von 2 Sekunden Zeit zum Beschießen eines Zieles und einer Zwischenzeit von 1 Sekunden ist dies zweifellos eine sportliche Disziplin. Insbesondere Jugendliche werden hier angesprochen, da sich bei diesem Schießen sehr viel bewegt. Das schnelle Reaktionsvermögen wird gefordert. Es ist für alle Beteiligten direkt mitzuerleben, da jeder Treffer sofort sichtbar ist. Eine ideale Disziplin unserer Zeit, da es zum ersten Mal im Schießsport möglich ist wirklichen Gruppen- oder Mannschaftssport auszuüben.

### DSB-Disziplin Biathlon

Das Gewicht der Waffe kann durch die Zusatzgewichte optimal auf das Alter der Kinder abgestimmt werden.

Ziele: Es wird auf 5 nebeneinander befindliche Ziele geschossen. Bei den einzelnen Schießeinheiten sollten die 5 Ziele in Reihe mit je einem Schuss getroffen werden. Ein Treffer wird akustisch und optisch am Ziel angezeigt. Wird ein Ziel nicht getroffen, so muss der Schütze eine Strafrunde laufen, oder es wird eine Strafzeit zur Gesamtzeit addiert (siehe Biathlonregelwerk in der DSB-Sportordnung). Da bei Kindern der Erfolg notwendig ist kann bei dem Röhmlts System sowohl auf große Trefferflächen (ohne Maskenreduzierung) als auch auf die Originalgrößen (mit Reduziermasken), auf einer Entfernung die dem jeweiligen Leistungsniveau entspricht, geschossen werden.

Das Zentraldisplay zeigt zusätzlich zu den Licht- und Tonsignalen an, welche Ziele bereits getroffen sind. Durch die Möglichkeit die Schusszahl am RG Light-Point auf fünf zu begrenzen und durch Eingabe einer Pausenzeit sogar Nachlader vorzugeben, lässt sich die Disziplin perfekt simulieren.

### DSB-Disziplin Mehrschüssige Luftpistole, abgekürzt MLP

**Ziele:** Es wird auf 5 nebeneinander befindliche Ziele geschossen. Die Scheibenmittelpunkte müssen sich auf gleicher Höhe befinden und einen Abstand von 300 mm haben (siehe DSB-Sportordnung). Ein Treffer wird akustisch und optisch am Ziel angezeigt, sichtbar für Schütze und Zuschauer. Das Zentraldisplay zeigt ebenfalls an welche Ziele getroffen wurden. Durch die Möglichkeit die Schusszahl der Pistole auf fünf zu begrenzen, lässt sich die Disziplin MLP perfekt simulieren. Entfernung, Anschlag und Durchführung laut Sportordnung des DSB. Anmerkung: Durch Variation der Beschusszeiten lassen sich auch andere Pistolendisziplinen wie z.B. Olympische Schnellfeuerpistole oder KK Sportpistole simulieren.

## Disziplin DSB Jugend

### Beispiel 1 - geeignet für Kinder um 8 Jahre - Einzel- oder Mannschaftswettkampf:

- Vorbereitung der Anlage:**  
Ziele: 8 Funkziele mit voller Trefferfläche  
Entfernung: Ziele zwischen 6 - 8 Meter, auf eine Breite max. 2.50 Meter beliebig aufgestellt  
Waffen: 1 RG Light-Point ohne Laufbeschwerung, Einstellung: Beliebige Schusszahl
- Verwaltung über das Zentraldisplay:**  
1. Teilnehmer eintragen in die Namensliste, eventuell Mannschaften bilden  
2. Eingabe der – Vorlaufzeit: 1 Sekunde  
- Beschusszeit: 3 Sekunden  
- Pausenzeit: 1 Sekunde  
- Anzahl der Schüsse: 8  
- Anzahl der Serien: 2

- Anmeldung des ersten Schützen im Menü „Schützenkennung“**

### d) Ablauf des Schießens

Das Zentraldisplay registriert jeden angebrachten Treffer mit der dafür benötigten Zeit. Sollten Schützen die gleiche Anzahl von Treffern über die 2 Serien erreichen so wird die benötigte Zeit als Unterscheidung herangezogen. Der Betreuer startet nacheinander die 2 Serien

- Anmeldung des zweiten Schützen im Menü „Schützenkennung“ usw.**

Die Schützen treten nacheinander in der Reihenfolge der Eingabe an. Werden Mannschaften gebildet so schießt abwechselnd aus jeder Mannschaft ein Schütze.

- Haben alle Schützen den Durchgang à 2 Serien geschossen, gibt der Betreuer das Spielergebnis bekannt.**

### Beispiel 2, geeignet für Kinder um 10 Jahre - Einzel- oder Mannschaftswettkampf:

- Vorbereitung der Anlage:**  
Ziele: 8 LTS Ziele mit unterschiedlichen Trefferflächen  
Entfernung: Ziele zwischen 6 - 10 Meter, auf eine Breite max. 2.50 Meter beliebig aufgestellt  
Waffen: 1 RG Light-Point mit 2 Laufgewichten, Einstellung: Beliebige Schusszahl

- Verwaltung über das Zentraldisplay:**  
1. Teilnehmer eintragen in die Namensliste, eventuell Mannschaften bilden  
2. Eingabe der – Vorlaufzeit: 1 Sekunde

- Beschusszeit: 3 Sekunden
- Pausenzeit: 0 Sekunden
- Anzahl der Schüsse: 8
- Anzahl der Serien: 4

- Anmeldung des ersten Schützen im Menü „Schützenkennung“**

### d) Ablauf des Schießens

Das Zentraldisplay registriert jeden angebrachten Treffer mit der dafür benötigten Zeit. Sollten Schützen die gleiche Anzahl von Treffern über alle 4 Serien erreichen so wird die benötigte Zeit als Unterscheidung herangezogen. Der Betreuer startet nacheinander die 4 Serien

- Anmeldung des zweiten Schützen im Menü „Schützenkennung“ usw.**

Die Schützen treten nacheinander in der Reihenfolge der Eingabe an. Werden Mannschaften gebildet so schießt abwechselnd aus jeder Mannschaft ein Schütze.

- Haben alle Schützen den Durchgang à 4 Serien geschossen, gibt der Betreuer das Spielergebnis bekannt. Beispiel 3, geeignet für Kinder um 10 - 12 Jahre. Hier werden 2 Gewehre benötigt.**

### Einzel- oder Mannschaftswettkampf:

- Vorbereitung der Anlage:**

Ziele: 8 LTS Ziele mit unterschiedlichen Trefferflächen

Entfernung: Ziele zwischen 6 - 10 Meter, auf eine Breite max. 2.50 Meter beliebig aufgestellt  
Waffen: 2 RG Light-Point Gewehre mit je 2 Laufgewichten, Einstellung: Beliebige Schusszahl

- Verwaltung über das Zentraldisplay:**

1. Teilnehmer eintragen in die Namensliste, eventuell Mannschaften bilden.

2. Eingabe der – Vorlaufzeit: 1 Sekunde

- Beschusszeit: 3 Sekunden

- Pausenzeit: 0 Sekunden

- Anzahl der Schüsse: 8

- Anzahl der Serien: 4

- Anmeldung:** 1. Der beiden ersten Schützen im Menü „Schützenkennung“.

2. Des jeweils ersten Schützen einer Mannschaft im Menü „Schützenkennung“.

### d) Ablauf des Schießens

Das Zentraldisplay registriert nur den schneller angebrachten Treffer mit der dafür benötigten Zeit. Sollten beide Schützen die gleiche Anzahl von Treffern über alle 4 Serien erreichen so wird die benötigte Zeit als Unterscheidung herangezogen. Für jede gewonnene Serie bekommt der Schütze (die Mannschaft) einen (1) Punkt.

Start der ersten bis vierten Serie

Die Schützen treten nacheinander in der Reihenfolge der Eingabe paarweise an.

Für die nächsten Durchgänge ist ein Modus zu finden, der sich nach der Teilnehmerzahl richtet. D.h. bis ca. 6 Schützen ist es möglich, dass jeder einmal gegen jeden antritt. Wenn das Teilnehmerfeld zu groß ist, könnte auch im Ausscheidungsmodus verfahren werden.

Werden Mannschaften gebildet so schießt gleichzeitig ein Schütze aus jeder Mannschaft.

- Bekanntgabe des Ergebnisses.**



# Licht Training System

## Aktives Luftpistolen- oder Luftgewehrsschiessen mit Licht

Mit dieser von führenden Mitgliedern im Deutschen Schützenbund (DSB) entwickelten neuen Disziplin sollen vor allem Kinder angesprochen werden, da wir hier nicht mit dem Waffengesetz in Konflikt kommen. Darüber hinaus können aber auch andere Personen angesprochen werden die Interesse an aktivem Schiessen haben.

Auch bei dieser Disziplin wird, "stehend freihändig" und von einer festen Grundlinie aus geschossen. Während der abzugebenden Schussserien bewegt sich der Schütze nicht vom Platz. Alle verwendeten Ziele sind rund, sie können in jedem Schießstand aufgestellt werden.

Wichtig: Mit den Lichtgewehren und den dazu passenden Zielanlagen ist es auch möglich außerhalb der Schießanlage Demonstrationen, Werbung für den Verein oder jede andere Art Schießsport wie z.B. Sommerbiathlon in der Öffentlichkeit darzustellen. Da die einzelnen Ziele sehr leicht zu bewegen sind, ist ein Auf- und Abbau innerhalb sehr kurzer Zeit zu bewerkstelligen. Für diese Art der Werbung ist keinerlei waffenrechtliche Genehmigung notwendig.

## Kurzbeschreibung des Röhlm LTS Systems

Bitte vergleichen sie auch die ausführliche Bedienungsanleitung.

### RG Light-Point als Kurz- oder Langwaffe

Eingesetzt werden Kurz- oder Langwaffen, die ausschließlich mit Licht, d.h. Laser mit einer Leuchtdauer unter 1/100 Sek. arbeiten. Diese entsprechen den deutschen gesetzlichen Bestimmungen der Laserklasse 1. Kurzwaffen können mit einem Double-Action-Abzug oder vorgespannt geschossen werden, Langwaffen haben eine Repetiervorrichtung. Die Visiereinrichtung ist beliebig, jedoch ohne optische Vergrößerung. Es kann also eine Dioptervisierung, eine offene Visierung, oder ein Leuchtpunktvisier sein.

### Elektronische Ziele

Geschossen wird auf 8 in der Höhe verstellbare elektronische Ziele, die auf eine Entfernung zwischen 6 und 10 Metern aufgestellt werden. Der seitliche Höchstabstand vom linken zum rechten Außenstand sollte 2,50 Meter nicht überschreiten. Diese 8 Ziele sind mit einem Zentralsdisplay über Funk verbunden, der die Zeit und das jeweilige Ziel zum Beschießen vorgibt. Festgehalten wird die Anzahl der Treffer sowie die dafür benötigte Zeit (in 1/10 Sek). Die Ziele können unterschiedliche Größe aufweisen. Die Ziele werden bei Bedarf mit Schablonen auf kleinere Durchmesser reduziert. Die Schussfreigabe erfolgt über Leuchtdioden (Grün-Signal) am elektronischen Ziel.

### Zentralsdisplay

Das Zentralsdisplay bietet mehrere Variationen eines Schießablaufes an. Es ist die Möglichkeit vorhanden, auch auf weniger als 8 Ziele einen Wettkampf durchzuführen wie z.B. Sommerbiathlon oder mehrschüssige Pistole (5 Schuss - Disziplin MLP). Um die Anlage schnell auf- und abbauen zu können, ist das Zentralsdisplay über Funk mit den Zielen verbunden. Die Vorlaufzeit bis zur ersten Zielfreigabe, die Beschusszeit der Ziele, sowie die Zeit zwischen den Zielfreigaben sind frei wählbar. Ebenso die Anzahl an Schüssen und Serien! Der Name des Schützen, die Treffer und die benötigte Zeit, werden in einer Ergebnisliste auf dem Display angezeigt. Das Zentralsdisplay hat darüber hinaus einen genormten Anschluss um z.B. einen Computer (PC) anschließen zu können und somit Ergebnisse drucken und speichern zu können.

## Vorschlag eines einheitlichen Schießablaufes

### Anschlag und Bekleidung

Der normale Anschlag ist stehend freihändig. Schießbekleidung sowie Schuhe sind frei wählbar.

### Wettbewerbe

Es wird ein Einzel- und ein Mannschaftswettbewerb ausgetragen. Der Veranstalter legt die Mannschaftsstärke und die Schusszahlen fest. Es können mehrere Durchgänge mit jeweils mehreren Serien pro Schütze geschossen werden. Die Standanlage, sowie die Größe der Ziele kann bei jedem Durchgang verändert werden.

### Durchführung

Es können nur gleichartige Sportgeräte (Kurz- oder Langwaffen) in einem Wettbewerb eingesetzt werden. Die Mannschaften sind in der Anzahl der beteiligten Schützen gleich. Das zeitlich unterschiedlich einstellbare Programm des Zentralsdisplays muss allen beteiligten Schützen vor Beginn des Wettkampfes bekannt gegeben werden. Ebenso muss die Größe der jeweiligen Ziele vorgestellt werden. Es wird immer in einem Zufallsmodus bei der Auswahl der Ziele geschossen.

Sind alle Schützen anwesend, so läuft eine Probeserie ab bei der die Ziele nicht beschossen werden dürfen. Vor dem Wettbewerb wird jedem Schützen eine Probeserie angeboten. Jeder Durchgang umfasst mehrere Serien. In jeder Serie werden z.B. 8 Schüsse abgegeben. Es sind mindestens 4 Serien pro Schütze zu absolvieren.

### Einzel-Ergebnis

Das Ergebnis wird aus den erreichten Treffern aller im Wettkampf gemachten Serien gebildet. Zur Unterscheidung bei gleicher Trefferanzahl wird die mitgelaufene Zeit herangezogen. Sieger ist derjenige Schütze mit der höchsten Trefferanzahl. Sollte hier eine Gleichheit bestehen so wird zur Ermittlung des besseren Schützen die kürzere Gesamtzeit aller abgegebenen Serien gewertet.

### Mannschaftsergebnis

Das Mannschaftsergebnis wird entsprechend der Einzelwertung ermittelt. Dem Veranstalter bleibt es vorbehalten in der Mannschaftswertung ein Finalschießen auszuschreiben.

### Zusammenfassung:

Durch die Möglichkeit einer Zeitvariation sowie durch die mögliche Veränderung der Größe der Ziele kann diese Art des aktiven Schiessen sehr schwierig werden. Bei einer Einstellung von 2 Sekunden Zeit zum Beschießen eines Zieles und einer Zwischenzeit von 1 Sekunden ist dies zweifellos eine sportliche Disziplin. Insbesondere Jugendliche werden hier angesprochen, da sich bei diesem Schießen sehr viel bewegt. Das schnelle Reaktionsvermögen wird gefordert. Es ist für alle Beteiligten direkt mitzuerleben, da jeder Treffer sofort sichtbar ist. Eine ideale Disziplin unserer Zeit, da es zum ersten Mal im Schießsport möglich ist wirklichen Gruppen- oder Mannschaftssport auszuüben.

## DSB-Disziplin Biathlon

Das Gewicht der Waffe kann durch die Zusatzgewichte optimal auf das Alter der Kinder abgestimmt werden.

Ziele: Es wird auf 5 nebeneinander befindliche Ziele geschossen. Bei den einzelnen Schießeinheiten sollten die 5 Ziele in Reihe mit je einem Schuss getroffen werden. Ein Treffer wird akustisch und optisch am Ziel angezeigt. Wird ein Ziel nicht getroffen, so muss der Schütze eine Strafrunde laufen, oder es wird eine Strafzeit zur Gesamtzeit addiert (siehe Biathlonregelwerk in der DSB-Sportordnung). Da bei Kindern der Erfolg notwendig ist kann bei dem Röhlm LTS System sowohl auf große Trefferflächen (ohne Maskenreduzierung) als auch auf die Originalgrößen (mit Reduziermasken), auf einer Entfernung die dem jeweiligen Leistungsniveau entspricht, geschossen werden.

Das Zentralsdisplay zeigt zusätzlich zu den Licht- und Tonsignalen an, welche Ziele bereits getroffen sind. Durch die Möglichkeit die Schusszahl am RG Light-Point auf fünf zu begrenzen und durch Eingabe einer Pausenzeit sogar Nachlader vorzugeben, lässt sich die Disziplin perfekt simulieren.

## DSB-Disziplin Mehrschüssige Luftpistole, abgekürzt MLP

Ziele: Es wird auf 5 nebeneinander befindliche Ziele geschossen. Die Scheibenmittelpunkte müssen sich auf gleicher Höhe befinden und einen Abstand von 300 mm haben (siehe DSB-Sportordnung). Ein Treffer wird akustisch und optisch am Ziel angezeigt, sichtbar für Schütze und Zuschauer. Das Zentralsdisplay zeigt ebenfalls an welche Ziele getroffen wurden. Durch die Möglichkeit die Schusszahl der Pistole auf fünf zu begrenzen, lässt sich die Disziplin MLP perfekt simulieren. Entfernung, Anschlag und Durchführung laut Sportordnung des DSB. Anmerkung: Durch Variation der Beschusszeiten lassen sich auch andere Pistolendisziplinen wie z.B. Olympische Schnellfeuerpistole oder KK Sportpistole simulieren.

# Disziplin DSB Jugend

## Beispiel 1 - geeignet für Kinder um 8 Jahre - Einzel- oder Mannschaftswettkampf:

### a) Vorbereitung der Anlage:

Ziele: 8 Funkziele mit voller Trefferfläche

Entfernung: Ziele zwischen 6 - 8 Meter, auf eine Breite max. 2.50 Meter beliebig aufgestellt

Waffen: 1 RG Light-Point ohne Laufbeschwerung, Einstellung: Beliebige Schusszahl

### b) Verwaltung über das Zentraldisplay:

1. Teilnehmer eintragen in die Namensliste, eventuell Mannschaften bilden

2. Eingabe der
- Vorlaufzeit: 1 Sekunde
  - Beschusszeit: 3 Sekunden
  - Pausezeit: 1 Sekunde
  - Anzahl der Schüsse: 8
  - Anzahl der Serien: 2

### c) Anmeldung des ersten Schützen im Menü "Schützenkennung"

### d) Ablauf des Schiessens

Das Zentraldisplay registriert jeden angebrachten Treffer mit der dafür benötigten Zeit. Sollten Schützen die gleiche Anzahl von Treffern über die 2 Serien erreichen so wird die benötigte Zeit als Unterscheidung herangezogen. Der Betreuer startet nacheinander die 2 Serien

### e) Anmeldung des zweiten Schützen im Menü "Schützenkennung" usw.

Die Schützen treten nacheinander in der Reihenfolge der Eingabe an. Werden Mannschaften gebildet so schießt abwechselnd aus jeder Mannschaft ein Schütze.

### f) Haben alle Schützen den Durchgang à 2 Serien geschossen, gibt der Betreuer das Spielergebnis bekannt.

## Beispiel 2, geeignet für Kinder um 10 Jahre - Einzel- oder Mannschaftswettkampf:

### a) Vorbereitung der Anlage:

Ziele: 8 LTS Ziele mit unterschiedlichen Trefferflächen

Entfernung: Ziele zwischen 6 - 10 Meter, auf eine Breite max. 2.50 Meter beliebig aufgestellt

Waffen: 1 RG Light-Point mit 2 Laufgewichten, Einstellung: Beliebige Schusszahl

### b) Verwaltung über das Zentraldisplay:

1. Teilnehmer eintragen in die Namensliste, eventuell Mannschaften bilden

2. Eingabe der
- Vorlaufzeit: 1 Sekunde
  - Beschusszeit: 3 Sekunden
  - Pausezeit: 0 Sekunden
  - Anzahl der Schüsse: 8
  - Anzahl der Serien: 4

### c) Anmeldung des ersten Schützen im Menü "Schützenkennung"

### d) Ablauf des Schiessens

Das Zentraldisplay registriert jeden angebrachten Treffer mit der dafür benötigten Zeit. Sollten Schützen die gleiche Anzahl von Treffern über alle 4 Serien erreichen so wird die benötigte Zeit als Unterscheidung herangezogen.

Der Betreuer startet nacheinander die 4 Serien

### e) Anmeldung des zweiten Schützen im Menü "Schützenkennung" usw.

Die Schützen treten nacheinander in der Reihenfolge der Eingabe an. Werden Mannschaften gebildet so schießt abwechselnd aus jeder Mannschaft ein Schütze.

### f) Haben alle Schützen den Durchgang à 4 Serien geschossen, gibt der Betreuer das Spielergebnis bekannt.

## Beispiel 3, geeignet für Kinder um 10 - 12 Jahre. Hier werden 2 Gewehre benötigt.

### Einzel- oder Mannschaftswettkampf:

### a) Vorbereitung der Anlage:

Ziele: 8 LTS Ziele mit unterschiedlichen Trefferflächen

Entfernung: Ziele zwischen 6 - 10 Meter, auf eine Breite max. 2.50 Meter beliebig aufgestellt

Waffen: 2 RG Light-Point Gewehre mit je 2 Laufgewichten, Einstellung: Beliebige Schusszahl

### b) Verwaltung über das Zentraldisplay:

1. Teilnehmer eintragen in die Namensliste, eventuell Mannschaften bilden

2. Eingabe der
- Vorlaufzeit: 1 Sekunde
  - Beschusszeit: 3 Sekunden
  - Pausezeit: 0 Sekunden
  - Anzahl der Schüsse: 8
  - Anzahl der Serien: 4

### c) Anmeldung:

1. Der beiden ersten Schützen im Menü "Schützenkennung".  
2. Des jeweils ersten Schützen einer Mannschaft im Menü "Schützenkennung".

### d) Ablauf des Schiessens

Das Zentraldisplay registriert nur den schneller angebrachten Treffer mit der dafür benötigten Zeit. Sollten beide Schützen die gleiche Anzahl von Treffern über alle 4 Serien erreichen so wird die benötigte Zeit als Unterscheidung herangezogen. Für jede gewonnene Serie bekommt der Schütze (die Mannschaft) einen (1) Punkt.

Start der ersten bis vierten Serie

Die Schützen treten nacheinander in der Reihenfolge der Eingabe paarweise an.

Für die nächsten Durchgänge ist ein Modus zu finden, der sich nach der Teilnehmerzahl richtet. D.h. bis ca. 6 Schützen ist es möglich, dass jeder einmal gegen jeden antritt. Wenn das Teilnehmerfeld zu groß ist, könnte auch im Ausscheidungsmodus verfahren werden.

Werden Mannschaften gebildet so schießt gleichzeitig ein Schütze aus jeder Mannschaft.

### e) Bekanntgabe des Ergebnisses.