

6x10-FFWGK (Kurzbeschreibung)

Stand 28.9.2022, Thomas Benesch

Vorwort:

Dieser Bewerb stellt das Beherrschen aller (!) unterschiedlichen Aspekte der sportlichen Schießfertigkeit in den Vordergrund: Präzision, Rückstoßkontrolle, Zielerfassung, Balance & Körperstabilität, Abzugskontrolle, Augen-Hand-Koordination, Waffenkontrolle etc.

Da sich fast alle Feuerschießstände und deren Wendeanlagen am ISSF-Reglement orientieren sind beinahe alle Schießplätze für "6x10" geeignet, weil die Zeitintervalle im ISSF-Programm vorkommen.

Durch das gemeinsame Auswerten von 2 übereinander angebrachten Scheiben wird die Auswertzeit ca. halbiert und ein Durchgang (60 Schuß + 10 Probe) kann im Normalfall deutlich unter 1 Stunde durchgeführt werden.

Dieser Bewerb soll die Lücke zwischen "statischem Präzisionsschießen" und "dynamischen Parcoursschießen" schließen und all diejenigen Schützen ansprechen, denen rein "statisches Präzisionsschießen" nicht gefällt, aber "dynamisches Parcoursschießen" (wie z.B. IPSC, USPSA etc.) zu aufwändig, anspruchsvoll und trainings- & kostenintensiv erscheint.

Gleichzeitig wird im 6x10-Wettkampf vorrangig das Können der Schützen und weniger die Waffen- und Wiederladequalität in Bezug auf den ballistisch möglichen Minimalstreukreis abgefragt.

Neben der sportlichen Herausforderung bei den Wettkämpfen soll mit "6x10" vor allem ein Trainingseffekt auch für andere Schießsportdisziplinen (statisch und dynamisch!), erzielt werden und die "allgemeine Schießfertigkeit" der Sportler fördern und verbessern.

SCHIESSPOSITION (Anschlag):

stehend frei, ein- oder beidhändig

WAFFEN, AUSRÜSTUNG, SCHEIBEN etc.:

Scheiben: 2 übereinander angeordnete ISSF-Schnellfeuerscheiben (= "große SGKP Scheibe") in 25m Entfernung von der Feuerlinie.

Großkaliber-Kurzwaffen mit offener Visierung ab Kaliber 9mm-Luger/.38spez. bis .45ACP, ohne Kompensator, max. 6,5 inch Lauflänge. (Ein 6x10-Bewerb für .22lr bzw. "Optics" ist in Planung.) Abzugsgewicht: mindestens 1000g.

Ein zweites Magazin bzw. Speedloader/ Moonclips für Revolver sind empfohlen.

In jedes Magazin (bzw. Speedloader/Moonclip) dürfen nur 5 Patronen geladen werden.

In der Ladezeit können zwei Magazine (bzw. Speedloader/Moonclips) geladen werden.

Schutzbrille (oder optische Brille, die beide Augen schützt) und Gehörschutz sind zu verwenden.

Sport- oder Freizeitkleidung. Keine Stützbandagen, keine speziellen Schießschuhe, kein Camouflage.

STARTPOSITION:

1.) Mit gesenktem Arm ("Ready Position"): Unterarm der Schußhand und Laufachse zeigen annähernd 45 Grad nach vorne unten,

oder

2.) Ellenbogen am Körper angelegt: Die Waffe unterhalb des Brustbeins, Laufachse nach vorne unten gerichtet (max. 45 Grad nach unten, obere Grenze jedenfalls deutlich unter "parallel zum Boden").

ABLAUF (60 Schuss-Programm):

1 Probeserie max. 10 Schuß in max. 120sek, (60sek-Ladezeit)

Kommando: "Zur Probeserie 2x5 Patronen laden...60sek...Achtung-Start...120sek....Stop-Entladen-Sicherheit"

Wertungsreihen:

Ladezeit jeweils vor den beiden zeitgleichen Serien (2 Magazine mit je 5 Patronen): 60 Sekunden.

2 Serien a' 5 Schuß in je 60sek

(1. Startkommando - 5 Schuß auf die eine Scheibe - 15sek Nachladen - 2. Startkommando - 5 Schuß auf die andere Scheibe)

2 Serien a' 5 Schuß in je 20sek

(1. Startkommando - 5 Schuß auf die eine Scheibe - 15sek Nachladen - 2. Startkommando - 5 Schuß auf die andere Scheibe)

2 Serien a' 5 Schuß in je 10sek

(1. Startkommando - 5 Schuß auf die eine Scheibe - 15sek Nachladen - 2. Startkommando - 5 Schuß auf die andere Scheibe)

2 Serien a' 5 Schuß wie "ISSF-Wende" 3/7sek-Intervall,

die Scheibe ist 5x für jeweils 3sek./1 Schuß sichtbar und 7sek. weggedreht - dabei ist die Waffe abgesenkt

(1. Startkommando - 5 Schuß auf die eine Scheibe - 15sek Nachladen - 2. Startkommando - 5 Schuß auf die andere Scheibe)

2 Serien a' 5 Schuß in je 8sek

(1. Startkommando - 5 Schuß auf die eine Scheibe - 15sek Nachladen - 2. Startkommando - 5 Schuß auf die andere Scheibe)

2 Serien a' 5 Schuß in je 6sek

(1. Startkommando - 5 Schuß auf die eine Scheibe - 15sek Nachladen - 2. Startkommando - 5 Schuß auf die andere Scheibe)

Störungen gehen zu Lasten des Schützen.

Falls alle Schützen früher abgeschossen haben und dies durch zurücktreten von der Feuerlinie angezeigt haben, kann die Probeserie und die 60sek-Serien früher beendet werden.

KOMMANDOS, SCHEIBENDREHUNG:

"Zu den beiden.....-Serien - Laden" - 60sek Ladezeit - **"Achtung"** (Scheibe dreht sich weg) - nach 7sek dreht sich die Scheibe zum Schützen (das entspricht dem Kommando "Start") - am Ende der Serie dreht sich die Scheibe wieder weg (das entspricht dem Kommando "Stop").

Die Art der bevorstehenden Zeitserie soll angesagt werden, z.B. "zur Probeserie - Laden...", "zu den beiden 60 Sekunden-Serien - Laden...", "zu den beiden 20 Sekunden-Serien - Laden..." usw.

Zwischen den beiden zeitgleichen Serien erfolgen die Kommandos **"Nachladen"-15sek.-"Achtung"**.

Die Nachladezeit (Magazinwechsel) beträgt 15sek.

Bei den beiden **7/3-Serien** erscheint die Scheibe 5x für jeweils 3sek. und dreht sich dazwischen für jeweils 7sek. wieder weg.

In den 3sek, in denen die Scheibe dem Schützen zugewandt ist, ist die Waffe aus der Startposition ("Ready-Position") anzuheben und jeweils 1 Schuß abzugeben, danach wieder abzusenken.

Falls nicht anders möglich, können die Serien auch ohne Scheibendrehung, nur mit den Kommandos **"Start" und "Stop"**, bzw. mit akustischem Signal durchgeführt werden.

Nach den beiden zeitgleichen Serien erfolgt das Kommando **"Sicherheit-Trefferaufnahme"**. Sollte es einem Schützen nicht möglich sein, unverzüglich die Sicherheit (entladen, mit offenem Verschuß ablegen) herzustellen, hat er dies der Wettkampfleitung durch Zuruf sofort anzuzeigen.

AUSWERTUNG:

Die Trefferaufnahme erfolgt alle 10 Schuß/nach jeweils 2 Serien.

Gewertet werden die Ringzahlen 10,9,8,7,6,5,0. Es gilt immer der nächsthöhere, "angerissene" Ring. Schußlochprüfer und/oder Overlays sollen verwendet werden. Im Zweifelsfall: Für den Schützen.

Bei "bahnübergreifenden" Kreuzschüssen werden die besten 5 Treffer pro Scheibe gewertet.
Bei Mehrschüssen pro Scheibe werden die schlechtesten 5 Treffer pro Scheibe gewertet.

Falls nach einem Frühstart bzw. Spätschuß ein Schütze alle Treffer auf der Scheibe hat, wird der beste Treffer mit 0 gewertet.

Spätschuß in der Scheibendrehung: Ist ein Langloch größer als der doppelte Kaliberdurchmesser, ist der Treffer mit 0 zu werten.

Wird bei feststehenden Scheiben (akustischer Signalgebung) nach dem Stoppsignal ein Schuss abgegeben, wird der beste Treffer mit 0 gewertet.

Bei Ringgleichheit wird die Summe der 11. und 12. Wertungserie zur Reihung herangezogen. Sollten diese gleich sein, dann die beiden vorhergehenden, usw.

SICHERHEITSBESTIMMUNGEN:

Nachdem die Stände bezogen sind dürfen die Waffen erst nach dem Kommando "Die Waffen dürfen ausgepackt werden" und nur an der Feuerlinie aus dem Transportbehältnis genommen und mit geöffneten Verschuß/ausgeschwenkter Trommel abgelegt werden.

Die Waffe darf grundsätzlich immer nur entladen, mit geöffneten Verschuß/ ausgeschwenkter Trommel, mit dem Lauf in Richtung Kugelfang ausgepackt und abgelegt werden.

Jedes Hantieren mit der Waffe – geladen oder ungeladenen - am Schießstand bzw. an der Feuerlinie ist nur mit Erlaubnis des Kampfrichters bzw. nach Kommando erlaubt.

Während der Trefferaufnahme (nach dem Kommando "Sicherheit") ist das Berühren der Waffe verboten. Jegliches Zuwiderhandeln führt zur Disqualifikation.

Anschlagsübungen (Einrichten, Visierbild checken etc.) sind nur in der Vorbereitungszeit (nach dem Kommando "Die Waffen dürfen ausgepackt werden") oder in der Ladezeit (nach dem Kommando "Laden" und vor dem Kommando "Achtung") in Richtung des Kugelfangs erlaubt.

Eine Visiernachstellung darf nur an der entladenen Waffe, in der Ladezeit und mit dem Lauf in Richtung Kugelfang vorgenommen werden.

Auch beim Nachladen ist der Lauf in Richtung Kugelfang zu halten.

Sollte eine Störung vorliegen, darf diese möglichst "unauffällig" (ohne die Nachbarschützen zu stören) behoben werden - der Lauf muß dabei immer in Richtung Kugelfang gehalten werden. Sollte eine Störung vom Schützen nicht behebbar sein, ist dies durch Heben der Nicht-Schußhand anzuzeigen (keine lauten Rufe während der Serie, die die Nachbarschützen stören könnten).

Fehlschüsse, die weniger als 3m vor dem Schützen/der Feuerlinie auftreffen, führen zur Disqualifikation.

Unsportliches Verhalten, unsichere Waffenhandhabung oder Gefährdung der Sicherheit führt zur Disqualifikation - die Entscheidung darüber liegt bei der Wettkampfleitung und ist bindend.