



# Ergänzungen zur Ausschreibung

## Grundsätzliche Regelungen

- Vorderlader-Waffen dürfen nur mit industriell hergestelltem Schwarzpulver geladen werden. **Schwarzpulver-Presslinge sind verboten.**
- Bei originalgetreuen Waffen ist der Nachweis durch den Schützen zu erbringen.
- Alle Waffen müssen einen gültigen CIP-Beschuss haben (soweit rechtlich notwendig).
- Nur Patronen-Waffen mit Zentralfeuer-Zündung sind zugelassen.
- Bei Patronenwaffen sind wiedergeladene Patronen zugelassen.
- Jeder Schütze ist für seine Ladung und seinen Schuss verantwortlich.
- Waffen- und Munitionsstörungen gehen zu Lasten des Schützen.
- Perkussionshinterlader sind Waffen, bei denen Schwarzpulver und Geschoss von hinten (z.B. Papier- oder Messingpatrone) in die Kammer eingebracht wird, das Zündhütchen jedoch auf ein separates Piston aufgebracht werden muss.
- Das Tragen von Gehörschutz und Schutzbrille mit Seitenschutz ist Pflicht.
- **Alle Wettbewerbe** (Vorderlader- und Patronenwaffen) werden nach der **Zentrumswertung** ausgewertet (bei angeschossenen Ringen muss die Schussmitte auf dem den Ring begrenzenden Kreis liegen).
- Die Schiessleitung behält sich vor Waffen vom Schiessbetrieb auszuschließen.
- Es gelten die Regelungen des deutschen Waffen- und Sprengstoffrechts!

### Perkussionspistole

(25m)

Waffen nach Sport-Ordnung des DSB.

### Perkussionsrevolver

(25m)

Waffen nach Sport-Ordnung des DSB.

Ruger Old Army mit Mikrometer-Visierung ist zugelassen

### Perkussionsgewehr offene und geschlossene Visierung sowie Perkussionsgewehr stehend aufgelegt

(50m)

Waffen nach Sport-Ordnung des DSB.

Einschüssige und originalgetreue Perkussionshinterlader-Waffen sind zugelassen (z.B. Sharps, Gallager, Smith).

### Freigewehr

(100m)

Waffen nach Sport-Ordnung des DSB und des BDS. Inline Vorderladerwaffen und Optiken sind zugelassen.



# Schützengilde Schwäbisch Hall e.V.

## Anno 1300



### **Western-Gewehr 100m**

(100m)

Zugelassen sind Patronenwaffen welche mit Nitro- oder Schwarzpulverpatronen (z.B. Remington Rolling Block, Springfield Trapdoor, Sharps) geladen werden und Perkussionshinterlader (z.B. Sharps, Gallager, Smith). Die Waffen müssen einem historischen Vorbild entsprechen. Zugelassen sind nur typische Einzellader aus der Epoche. Auf Einzellader umgebaute oder als Einzellader genutzte Mehrlader (z.B. auf Einzellader umgebaute Unterhebel-Repetier-Gewehre nach alter WBK gelb) sind ausgeschlossen.

### **Western-Repetiergewehr**

(50m)

Zugelassen sind alle Unterhebel-Repetiergewehre (z.B. Winchester 1866, 1873, 1876, 1894, Marlin 1894, 336 sowie Nachbauten) und Vorderschaft-Repetiergewehre (z.B. Colt Lightning sowie Nachbauten).

### **Kombination Western-Repetiergewehr**

(25m)

Zugelassen sind alle Unterhebel-Repetiergewehre (z.B. Winchester 1866, 1873, 1894, Marlin 1894 sowie Nachbauten) und Vorderschaft-Repetiergewehre (z.B. Colt Lightning sowie Nachbauten), welche für Kurzwaffenpatronen mit einer maximalen Geschossenergie von 1500 Joule eingerichtet sind (z.B. 38. Special, .357 Magnum, .38-40 WCF, .44-40 WCF, .45 Long Colt).

Unterhebel-Repetiergewehre, welche für typische Langwaffen-Patronen (z.B. .30-06, .30-30 WCF, .45-70 Gov.) eingerichtet sind, sind ausgeschlossen.

### **Laufende Scheibe**

(50 m)

#### **Western-Langwaffe**

Zugelassen sind Patronenwaffen welche mit Nitro- oder Schwarzpulverpatronen (z.B. Remington Rolling Block, Springfield Trapdoor, Sharps) geladen werden und Perkussionshinterlader (z.B. Sharps, Gallager, Smith). Außerdem Zugelassen sind alle Unterhebel-Repetiergewehre (z.B. Winchester 1866, 1873, 1876, 1894, Marlin 1894, 336 sowie Nachbauten) und Vorderschaft-Repetiergewehre (z.B. Colt Lightning sowie Nachbauten). Die Waffen müssen einem historischen Vorbild entsprechen.

#### **Vorderlader-Langwaffe**

Perkussions- und Steinschlossgewehre nach Sport-Ordnung des DSB. Einschüssige und originalgetreue Perkussionshinterlader-Waffen sind zugelassen (z.B. Sharps, Gallager, Smith).



# Schützengilde Schwäbisch Hall e.V.

## Anno 1300



### Fallscheibe Flinte

(15m)

Zugelassen sind westertypische Repetierflinten vom Typ Winchester 1887, 1897 (sowie Nachbauten) und Doppelflinten mit echten Hähnen. Es darf Munition bis Kaliber 12 mit einer maximalen Schrotgröße von 3,0 mm (kein Streukreuz) und einer Schrotvorladung von 24g bis 32g verwendet werden. Magnum Patronen (z.B. 12/76), Stahlschrot und Flintenlaufgeschosse sind ausdrücklich ausgeschlossen. Die Teilnehmer starten alle in einer Klasse.

### Bekleidung

- Typische Schiesskleidung, wie Schiessjacken, Schiesshosen, Schiessschuhe und Schiesshandschuhe sind nicht gestattet.
- Motorradbekleidung sowie Schiessjacken mit angenähten Fransen oder ähnliche Modifikationen sind nicht gestattet.
- Zum Gewehrschiessen sind normale Handschuhe oder dünne Schutzhandschuhe zugelassen, sofern sie das Handgelenk nicht Umschließen.
- Bei Kurzwaffen-Disziplinen sind Handschuhe nicht gestattet.
- Traditionskleidung, sofern sie nicht sicherheitsgefährdend ist, ist zugelassen.
- Schildmützen / Basecaps ohne Seitenblenden sind zugelassen.
- Die Nutzung von Iris-Blenden ist gestattet.
- Schutzbrillen sind zu tragen, bei Vorderlader Waffen mit Seitenschutz.

### Auflage-Ständer

Für die Disziplin Perkussionsgewehr stehend aufgelegt wird vom Veranstalter der Auflage-Ständer gestellt. Für das Training in der Heimat folgende Eckdaten

- Höhenverstellbar
- Die Auflagen sind aus Rundmaterial mit 50 mm Durchmesser und einer Länge von 100 mm gefertigt.
- Das Material der Auflage ist mit nicht haftendem Material / Flüssigkeit verkleidet / behandelt

### Alter des Schützen

Ausschließlich für die Disziplin Perkussionsgewehr stehend aufgelegt gilt ein Mindestalter von 65 Jahren. Ansonsten gelten die Regelungen des Deutschen Waffen und Sprengstoffrechts!



# Schützengilde Schwäbisch Hall e.V.

## Anno 1300



### Schießbetrieb

#### Perkussionspistole, Perkussionsrevolver

Gesamtzeit	15 Minuten (Aufbau, Abbau, Scheibenwechsel)
Schusszahl	5 Schuss
Entfernung	25m
Scheibe	DSB 25m / 50m Scheibe (ISSF)
Probeschiessen	nicht erlaubt
Öl Schuss	erlaubt
Scheibenbeobachtung	Spektiv, Fernglas

#### Perkussionsgewehr offene und geschlossene Visierung

Gesamtzeit	15 Minuten (Aufbau, Abbau, Scheibenwechsel)
Schusszahl	5 Schuss
Entfernung	50m
Scheibe	DSB 25m / 50m Scheibe (ISSF)
Probeschiessen	nicht erlaubt
Öl Schuss	erlaubt
Scheibenbeobachtung	Spektiv, Fernglas

#### Perkussionsgewehr stehend aufgelegt

Alter des Schützen	ab 65 Jahre
Gesamtzeit	15 Minuten (Aufbau, Abbau, Scheibenwechsel)
Schusszahl	5 Schuss
Entfernung	50m
Auflage	wird vom Veranstalter gestellt
Scheibe	DSB 25m / 50m Scheibe (ISSF)
Probeschiessen	nicht erlaubt
Öl Schuss	erlaubt
Scheibenbeobachtung	Spektiv, Fernglas



# Schützengilde Schwäbisch Hall e.V.

## Anno 1300



### Western-Repetiergewehr

Gesamtzeit	15 Minuten (Aufbau, Abbau, Scheibenwechsel)
Schusszahl	5 Schuss
Entfernung	50m
Scheibe	Elch-Motiv
Probeschiessen	nicht erlaubt
Öl Schuss	nicht erlaubt
Scheibenbeobachtung	Spektiv, Fernglas

### Freigewehr, Western-Gewehr 100m

Gesamtzeit	15 Minuten (Aufbau, Abbau, Scheibenwechsel)
Schusszahl	5 Schuss
Entfernung	100m
Scheibe	DSB 25m / 50m Scheibe (ISSF)
Probeschiessen	nicht erlaubt
Öl Schuss	erlaubt
Scheibenbeobachtung	Spektiv, Fernglas

### Kombination Western-Repetiergewehr

Gesamtzeit	20 Minuten (Aufbau, Abbau, Scheibenwechsel)
Schusszahl Gesamt	20 Schuss
Schusszahl Papierscheibe mit Bison-Motiv	2x 5 Schuss (1 Serie = 5 Schuss)
Schusszahl Fallscheibe mit Bison-Figur	2x 5 Schuss (1 Serie = 5 Schuss)
Entfernung	25m
Probeschiessen	nicht erlaubt
Zeit für Ladevorgang je Serie	1 Minute
Zeit für Wertungsdurchgang je Serie	20 Sekunden



# Schützengilde Schwäbisch Hall e.V.

## Anno 1300



### Ablauf und Kommandos Kombination Western-Repetiergewehr

Betreten des Standes mit verpackter Waffe und Munition  
(Auspacken und Laden erfolgt auf Kommando)

Einrichtungszeit	5 Minuten
Kommando WAFFE AUSPACKEN	Waffe wird ausgepackt
Kommando LADEN	Waffe mit 5 Schuss laden / 1 Minute Zeit
Kommando SIND SIE BEREIT	Bei Widerspruch nochmals 1 Minute Zeit
Kommando ACHTUNG	Schütze geht mit Gewehr / Revolver in Voranschlag
Kommando START oder BEEP	Schütze beschießt die 5 Fallscheiben / die Papierscheibe mit je 5 Schuss innerhalb von 20 Sekunden
Kommando STOP oder BEEP	Schießen wird eingestellt
Kommando WAFFE WEGRÄUMEN	Waffe wird weggeräumt (nach dem letzten Durchgang)

### Laufende Scheibe (Western- und Vorderlader-Langwaffe)

Gesamtzeit	Max 15 min je Schütze
Schusszahl	5 Schuss
Entfernung	50m
Scheibe	Laufender Grizzly-Bär
Probeschiessen	nicht erlaubt
Öl Schuss	nicht erlaubt
Scheibenbeobachtung	Trefferansage aus Anzeigendeckung

### Ablauf Laufende Scheibe (Western- und Vorderlader-Langwaffe)

Betreten des Standes mit verpackter Waffe und Munition bzw. Pulver (bei VL-Gewehr in 3er Rotten) (Auspacken und Laden erfolgt auf Kommando)

- Probedurchlauf mit ungeladener Waffe
- Schütze lädt im Schützenstand (bzw. steckt Zündhütchen auf den Piston oder gibt Zündkrauf auf die Pflanne)
- Schütze ruft den Wagen ab und schießt
- Bei VL tauschen die Schützen nun durch bis alle 5 Schüsse abgegeben wurden.
- Bei Westernwaffen wird nachgeladen bzw. Repetiert bis alle 5 Schüsse abgegeben wurden.



# Schützengilde Schwäbisch Hall e.V.

## Anno 1300



### Fallscheibe Flinte

Gesamtzeit	20 Minuten (Aufbau, Abbau)
Schusszahl Gesamt	15 Schuss
Entfernung	15 Meter
Probeschiessen	nicht erlaubt
Zeit für Ladevorgang je Serie	keine - Start erfolgt mit ungeladener Flinte
Zeit für Wertungsdurchgang je Serie	20 Sekunden
Schusszahl Fallscheibe mit Bison-Figur	3x 5 Schuss (1 Serie = 5 Schuss) es dürfen pro Durchgang max. 6 Patronen geladen werden
Munition	Bleischrot mit 24g - 32g Vorladung
Wertung	Jede stehende Bison-Scheibe (Stahl) wird mit 10 Strafsekunden belegt. Beispiel: Zeitfenster zum Beschießen 5 Scheiben: 20 Sekunden Eine Bison-Scheibe wurde nicht getroffen: 10 Sekunden Strafe Gesamtzeit: 30 Sekunden

### Ablauf und Kommandos Fallscheibe Flinte

Betreten des Standes mit verpackter Waffe und Munition  
(Auspacken und Laden erfolgt auf Kommando)

Einrichtungszeit	5 Minuten
Kommando WAFFE AUSPACKEN	Waffe wird aus ausgepackt
Kommando SIND SIE BEREIT	Bei Widerspruch nochmals 1 Minute Zeit
Kommando ACHTUNG	Schütze geht mit Flinte in Vorbereitung, es dürfen keine Patronen in der Hand oder in Körperöffnungen gehalten werden
Kommando START oder BEEP	Schütze beschießt die 5 Fallscheiben pro Durchgang mit bis zu 6 Schuss innerhalb von 20 Sekunden
Kommando STOP oder BEEP	Schießen wird eingestellt
Kommando WAFFE WEGRÄUMEN	Waffe wird weggeräumt



# Schützengilde Schwäbisch Hall e.V.

## Anno 1300



### **Böllern**

Das Schießen mit Böllern und Kanonen ist aus sicherheitstechnischen Gründen nur mit Genehmigung des Veranstalters erlaubt. Der Veranstalter behält sich vor, das Böllern auch kurzfristig zu untersagen. Es sind nur Böller mit gültigem amtlichem Beschuss zugelassen. Böllerschützen müssen im Besitz einer gültigen Genehmigung sein.

Die Zeiten für das Böllern werden Vorort ausgehängt!

Der Veranstalter haftet nicht für Schäden an Personen, Tieren und Sachwerten, welche von Böllerschützen verursacht werden.

Fragen zum Böllern beantworten Ihnen Stefan Sippel, Frank Greiner, Daniel Aasman und Hermann Kurz.

Schützengilde Schwäbisch Hall e.V.  
Ausschuss und Vorstand