

ERLEBNISTAGE 1.0

SCHAUEN & PROBIEREN

3. bis 5.
NOVEMBER
2023



Freitag 3. Nov. von 12.00 - 18.00 Uhr
Samstag 4. Nov. und Sonntag 5. Nov. von 9.00 - 18.00 Uhr

Geschätzte Aussteller und Besucher der Erlebnistage 2023

An diesem Wochenende werden den Besuchern 7 verschiedene Wettbewerbsdisziplinen angeboten. Von statischen und dynamischen Wettbewerben und einem Schnellfeuerwettbewerb können Schützen ihr Können beweisen und Interessierte den Teilnehmern über die Schultern schauen und auch unter Aufsicht selbst daran teilnehmen.

Kosten für die Teilnahme an allen Wettbewerben je Serie 15€

Der Teilnehmer erhält für die Statischen und Dynamischen Wettbewerbe die benötigte Munition und ein Los für die tägliche Siegerehrung jeweils um 18:00 Uhr. Lose gelten nur für die jeweiligen Tagen! Es darf auch mit eigener Waffe und Munition teilgenommen werden. Bei Leihwaffen darf keine Fremdmunition benutzt werden.

Die Teilnahme am ISB Schnellfeuerwettbewerb erfolgt mit der eigenen Waffe und Munition.

Es ist aber auch möglich mit einer Leihwaffe gegen eine Gebühr teilzunehmen.

Keine Fremdmunition bei Leihwaffen.

Für diesen Wettbewerb werden keine Lose für die Verlosungen ausgegeben.

Wettbewerbserklärungen sind nachstehend angeführt.

Wir freuen uns über jede Teilnahme!

Über 30 Firmen präsentieren sich am gesamten Areal vom Schiesszentrum Innviertel

BEWERBE 4

FREITAG

Slugs-Wettbewerb
5 Schuss 15m
Von 12.00-17.00 Uhr
Nennschluss 17.00 Uhr
Siegerehrung & Verlosung
18.00 Uhr

SAMSTAG

Pistolen 9mm
und Revolver 38/357
5 Schuss 25m
Von 9.00-16.00 Uhr
Nennschluss 16.00 Uhr
Siegerehrung & Verlosung
18.00 Uhr

SONNTAG



Gewehr Wettbewerb
5 Schuss 25m
Von 9.00-16.00 Uhr
Nennschluss 16.00 Uhr
Siegerehrung & Verlosung
18.00 Uhr

An allen 3 Tagen ISB Schnellfeuerwettbewerb > 30 Schuss in 60 Sekunden
Verschiedenste Waffen inkl. 10 Schuss können um € 5.- getestet werden

Jede Serie kostet € 15.- | Zu jeder Serie ein Los | Viele Sachpreise zu gewinnen | Leihwaffen und Munition können vor Ort erworben werden

SCHIESSZENTRUM
INNVIERTTEL

Einen Schuss voraus...

4921 HOHENZELL Tel. +43 (0) 676 / 380 90 18
office@schuesszentrum-innviertel.at schuesszentrum-innviertel.at



Freitag bis Sonntag - 30 Schuss in 60 Sekunden (ISB)

Waffen:

Halbautomat 223: alle Halbautomaten in Kaliber .223 Remington

Halbautomat 7,62: alle Halbautomaten in Kaliber 7,62x39 und .30 Carbine

Halbautomat 9mm: alle Halbautomaten in Faustfeuerwaffenkalibern (PCC)

Halbautomat KK: alle Halbautomaten in Kaliber .22 l.r.

Pistolenkarabiner: alle Pistolen mit Anschlagschaft zB Roni, MCK, ...

Pistole: alle Pistolen ohne Einschränkungen

Ablauf:

Für einen reibungslosen Ablauf und zur Vermeidung langer Wartezeiten sind folgende Punkte von allen Teilnehmern einzuhalten:

1. Anfänger haben zu melden, dass sie wenig Erfahrung haben, damit wir uns gut um euch kümmern können und euch sicher durch den Bewerb leiten können.

(2.) Eine Bestätigung zum Nachweis zum § 11b (4) WaffG und zum Erwerb „großer“ Magazine gemäß § 17 Abs 1 Z 7-10 WaffG wird nur an Mitglieder des ISB ausgestellt.

Wenn ihr noch kein Mitglied seid, könnt ihr das Beitrittsformular auf der Homepage www.isb-shooting.com (Bereich Downloads) ausfüllen und absenden, beim Bewerb selbst besteht keine Möglichkeit die Formulare auszudrucken oder auszufüllen.

3. Genügend Munition und Reservemagazine mitnehmen!

4. Die Magazine sind in einem gekennzeichneten Bereich des Schießplatzes hinter der Schießbahn zu befüllen und dann getrennt von der Waffe zu verwahren, ein befüllen der Magazine direkt am Schießstand ist aus Zeitgründen nicht möglich.

5. Wenn ihr keine geeigneten Magazine zu euren Waffen habt, rechnen wir mit der Solidarität unter Sportschützen, dass euch der Standnachbar seine Magazine leiht, sobald er abgeschossen hat. Notfalls sind Leihmagazine vorhanden. Laut WaffG ist eine Benützung „großer“ Kat. A Magazine auf einen Schießplatz mit Kat. B Waffen erlaubt.

6. Alle Abläufe am Schießstand werden durch Kommandos der Standaufsichten geregelt.

7. Die Waffen sind mit offenem Verschluss vor dem Schützen abzulegen, auf Kommando „Laden und Feuer frei!“ ist die Waffe zu laden und das Feuer zu eröffnen. Beim Laden hat jede Waffe gerade nach vorne zu zeigen.

8. Jeder Schütze haftet uneingeschränkt für jeden Schuss, der seine Waffe verlässt. Wird die Einrichtung des Schießplatzes durch einen Fehlschuss beschädigt, wird der Schaden dem Schützen in Rechnung gestellt.

9. Jeder Schuss ist gezielt abzugeben, es stehen dafür 2 Sekunden pro Schuss zur Verfügung. Es gibt keine „Extra- Punkte“ wenn ihr schneller fertig seid.

10. Die Trefferzone für jeweils 10 Schuss hat einen Durchmesser von ca. 20cm, wenn euer Zielfernrohr auf 100m eingeschossen ist, hat es auf 12m ziemlich genau einen Tiefschuss von 10cm. Also einfach auf der Oberkante der Trefferzone anhalten, dann sind die Treffer genau im Zentrum. Eine eigene Justierung des Zielfernrohres ist für diesen Bewerb also nicht notwendig.

11. Nach dem Abfeuern ist sofort das leere Magazin abzunehmen, der Verschluss in hinterer Position zu fixieren und die Waffe abzulegen

!!!Alle Waffenstörungen müssen angezeigt werden!!! Die Standaufsicht kontrolliert die Tätigkeiten bei der Behebung der Störung und nach beheben der Störung werden die restlichen Schüsse auf das Ziel abgefeuert, wenn diese noch in der vorgesehen Zeit möglich sind.

Wenn alle Patronen abgefeuert sind, wird das Magazin entnommen und die Waffe mit Verschluss offen abgelegt. Bei den Revolvern werden die Patronenhülsen entfernt und die Trommel wird ausgeschwenkt.

Nach dem Kommando (**Stand räumen**) werden die Waffen vom Stand entfernt und sicher verstaut.

Entfernung 15m (Schießstandabhängig)

Zeitlimit 60 Sekundenn

Es kann mit der eigenen Waffe geschossen werden oder mit einer Leihwaffe gegen Gebühr.

Bewertung:

Die Bewertung erfolgt nach Treffern und Punkten. Bei Punktegleichheit werden bei den ersten Plätzen die Folgeserien herangezogen.

Es wird nach der ISchO „Internationalen Schützenordnung“ des ISB und der jeweiligen Sportordnung des ISB geschossen, nachzulesen auf der Homepage unter „Sportordnungen“. Es wird die T11 ISB- Rechteckscheibe verwendet.

Freitag - Schrotflinten-Slug-Bewerb

Waffen:

Halbautomatische Schrotflinten und Kipplaufflinten.

Mit optischer und offener Visierung.

Munition:

Es sind nur Slugs erlaubt. (keine Buck Shots)

Ablauf:

Die Waffe wird am Stand mit 5 Patronen abgelegt.

Bei Halbautomatischen Flinten ist der Verschluss offen. Kipplaufflinten werden offen abgelegt.

Auf Kommando (**Waffe laden und Feuer frei**) wird die Waffe geladen und das Ziel beschossen.

Bei Waffen mit weniger als 5 Schuss Ladekapazität, gilt selbstständiges laden.

!!!Alle Waffenstörungen müssen angezeigt werden!!! Die Standaufsicht kontrolliert die Waffe und nach beheben der Störung werden die restlichen Schüsse auf das Ziel abgefeuert.

Wenn alle 5 Schüsse abgefeuert wurden, werden die Waffen wieder am Stand abgelegt.

!!!Halbautomatische Flinten Verschluss offen / Kipplaufflinten werden offen abgelegt!!!

Nach dem Kommando (**Stand räumen**) werden die Waffen wieder sicher verstaut.

Entfernung 15m stehend frei (5 Schuss)

Es kann mit der eigenen Waffe geschossen werden oder mit einer Leihwaffe gegen Gebühr.

Bewertung:

Die Bewertung erfolgt nach Treffern und Punkten. Bei Punktegleichheit werden bei den ersten Plätzen die Folgeserien herangezogen.

Freitag - 3 GUN STAGE

Waffen:

Pistole 9mm – 45 ACP	(Offene Visierung, keine Red Dot usw)
PPC (Pistol-Caliber-Carbine) 9mm – 45 ACP	(Mit offener oder optischer Visierung) (Mit beliebiger Vergrößerung)
Pistole Anschlagschaft 9mm- 45 ACP	(Mit offener oder optischer Visierung) (Mit beliebiger Vergrößerung)
Halbautomat .223	(Mit offener oder optischer Visierung)
Vorderschaftsrepetierer .223	(Mit beliebiger Vergrößerung)
Unterhebelrepetierer .223	

Es kann mit den eigenen Waffen geschossen werden. Leihwaffen gegen Gebühr.

Ablauf:

Die Waffen und die gefüllten Magazine (**jeweils 5 Patronen**) werden an den Stages abgelegt.
(**Verschluss muss offen sein**)

!!! Waffen ohne Magazine werden an den Stages Halbgeladen positioniert!!!

Der Schütze nimmt am Start, mit beiden Händen auf dem Tisch, Position ein.

Nach dem Startsignal werden die Stages 1-3 durchgeschossen.

Nach jeder Stage muss der Verschluss hinten sein (**Sicherheit herstellen**)

Die Zeit wird gestoppt, wenn der Schütze nach allen 3 Stages wieder am Start-Punkt Position eingenommen hat. (**Beide Hände auf dem Tisch**)

Die Kegel müssen nur umfallen.

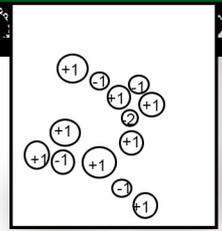
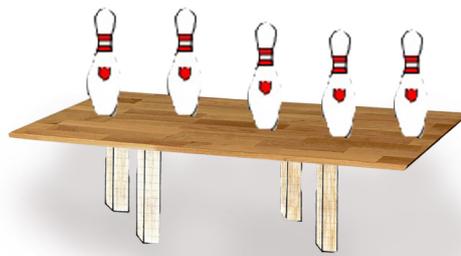
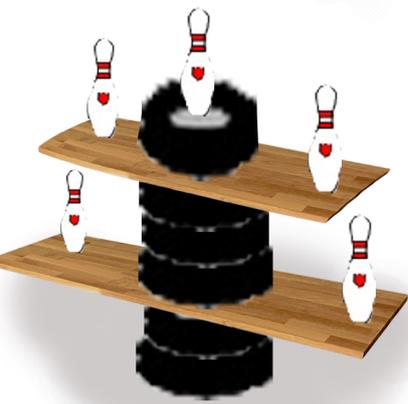
Bei Stage 3 (**Bonus- Scheibe**) kann man einige Sekunden gut machen, wenn man die roten Kreise trifft. (**pro Treffer eines roten Kreises wird 1 sek. auf die benötigte Zeit gutgeschrieben**).

!!! Alle Waffenstörungen müssen durch Heben der Hand angezeigt werden, die Waffe bleibt in dieser Zeit mit Finger lang in Richtung Kugelfang. Die Störung wird nur gemeinsam und unter Aufsicht der Standaufsicht behoben!!!

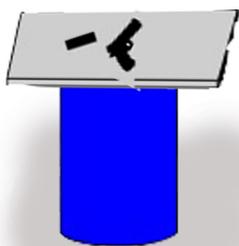
Bewertung:

Die Bewertung erfolgt nach benötigter Zeit, den Treffern der umgefallenen Kegel. Pro stehengebliebenen Kegel wird eine Strafzeit von 5 sec. berechnet. Mit der auf der Bonus-Scheibe getroffenen Treffern werden Zeitgutpunkten, also Sekunden abgerechnet.

KUGELFANG

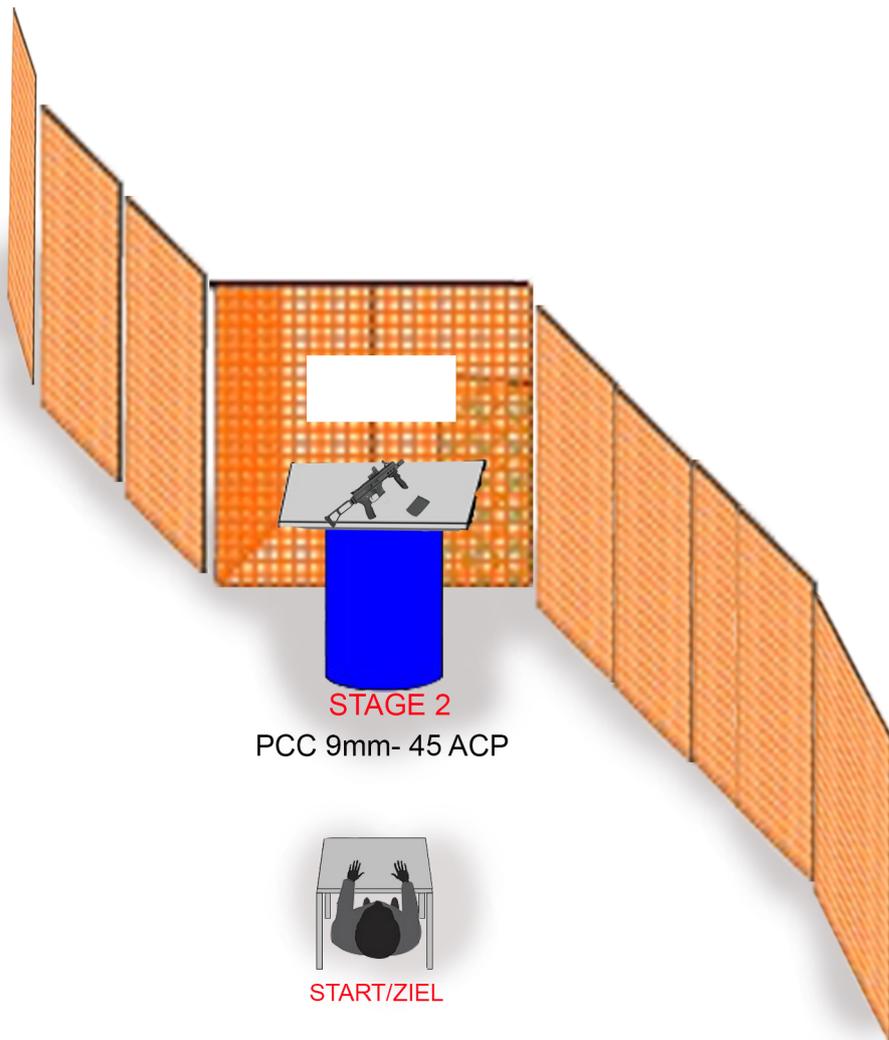


Bonusscheibe



STAGE 1

Pistole 9mm



STAGE 2

PCC 9mm- 45 ACP



START/ZIEL



STAGE 3

Halbautomat .223
Unterhebelrepetierer .223
Vorderschaftsrepetierer .223

Vorbereitung

Samstag - Pistole & Revolver

Waffen:

Pistolen im Kaliber 9mm - 45 ACP

Revolver im Kaliber 9mm - 357 Mag

Nur offene Visierung (**kein Red Dot**)

Ablauf:

Die Waffen werden am Stand mit der Munition (5 Schuss) und den Magazinen abgelegt.

Bei Pistolen ist der Verschluss offen./ Bei Revolvern ist die Trommel ausgeschwenkt.

Auf Kommando (**Waffe laden und Feuer frei**) werden die Waffen geladen und das Ziel beschossen.

!!!Alle Waffenstörungen müssen angezeigt werden!!! Die Standaufsicht kontrolliert die Waffe und nach beheben der Störung werden die restlichen Schüsse auf das Ziel abgefeuert.

Wenn alle Patronen abgefeuert sind, wird das Magazin entnommen und die Waffe mit Verschluss offen abgelegt.

Bei den Revolvern werden die Patronenhülsen entfernt und die Trommel wird ausgeschwenkt.

Nach dem Kommando (**Stand räumen**) werden die Waffen vom Stand entfernt und sicher verstaut.

Entfernung 25m stehend frei (5 Schuss).

Zeitlimit 3 Minuten

Es kann mit der eigenen Waffe geschossen werden oder mit einer Leihwaffe gegen Gebühr.

Bewertung:

Die Bewertung erfolgt nach Treffern und Punkten. Bei Punktegleichheit werden bei den ersten Plätzen die Folgeserien herangezogen.

Samstag - Pistole & Revolver Dynamisch

Waffen:

Pistole 9mm - 45 ACP (3 Magazine werden benötigt)

Revolver 9mm – 357 Magnum (Speedloader erlaubt)

!!! Nur offene Visierung, kein Red Dot usw. !!!

Es kann mit der eigenen Waffe geschossen werden.

Leihwaffe gegen Gebühr.

Ablauf:

Die Magazine werden mit je 5 Patronen gefüllt und an jeder Stage je ein Magazin abgelegt.

Revolverschützen legen jeweils 5 Patronen oder die mit 5 Patronen gefüllten Speedloader an jeder Stage ab. Die Waffe wird am Startpunkt mit Verschluss offen, bei Revolver die Trommel ausgeschwenkt, abgelegt.

Der Schütze legt am Startpunkt beide Hände auf dem Tisch ab.

Nach dem Startsignal wird die Zeitnehmung gestartet und die Waffe wird aufgenommen und zur Stage 1 transportiert.

!!! Achtung Stage 1 wird kniend geschossen!!!

Dort wird die Waffe geladen und das Ziel beschoßen.

Wenn die Waffe lehrgeschossen ist, wird das Magazin entnommen, auf dem Tisch abgelegt und man bewegt sich mit der Waffe zur nächsten Stage

(Verschluss muss beim Transport zu jeder Stage offen sein, Revolver Trommel ausgeschwenkt)

Stage 2 und 3 gleicher Vorgang.

Nach Beendigung der 3. Stage bewegt sich der Schütze zurück zum Startpunkt und legt die Waffe am Startpunkt ab. Die Zeitnehmung stoppt, wenn **beide Hände wieder auf dem Tisch** abgelegt sind.

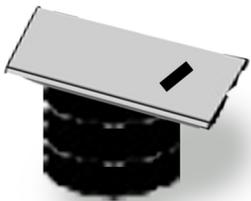
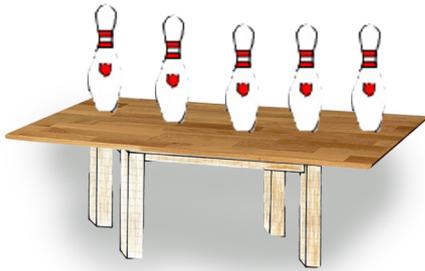
Die Kegel müssen nur umfallen!

!!! Alle Waffenstörungen müssen durch heben der Hand angezeigt werden, die Waffe bleibt in dieser Zeit mit Finger lang in Richtung Kugelfang. Die Störung wird nur gemeinsam und unter Aufsicht der Standaufsicht behoben!!!

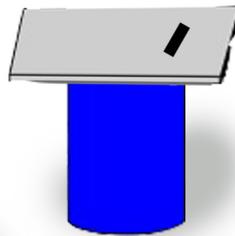
Bewertung:

Die Bewertung erfolgt nach benötigter Zeit, den Treffern der umgefallenen Kegel. Pro stehengebliebenen Kegel wird eine Strafzeit von 5 sec. berechnet.

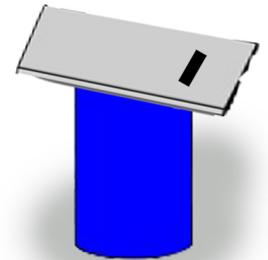
KUGELFANG



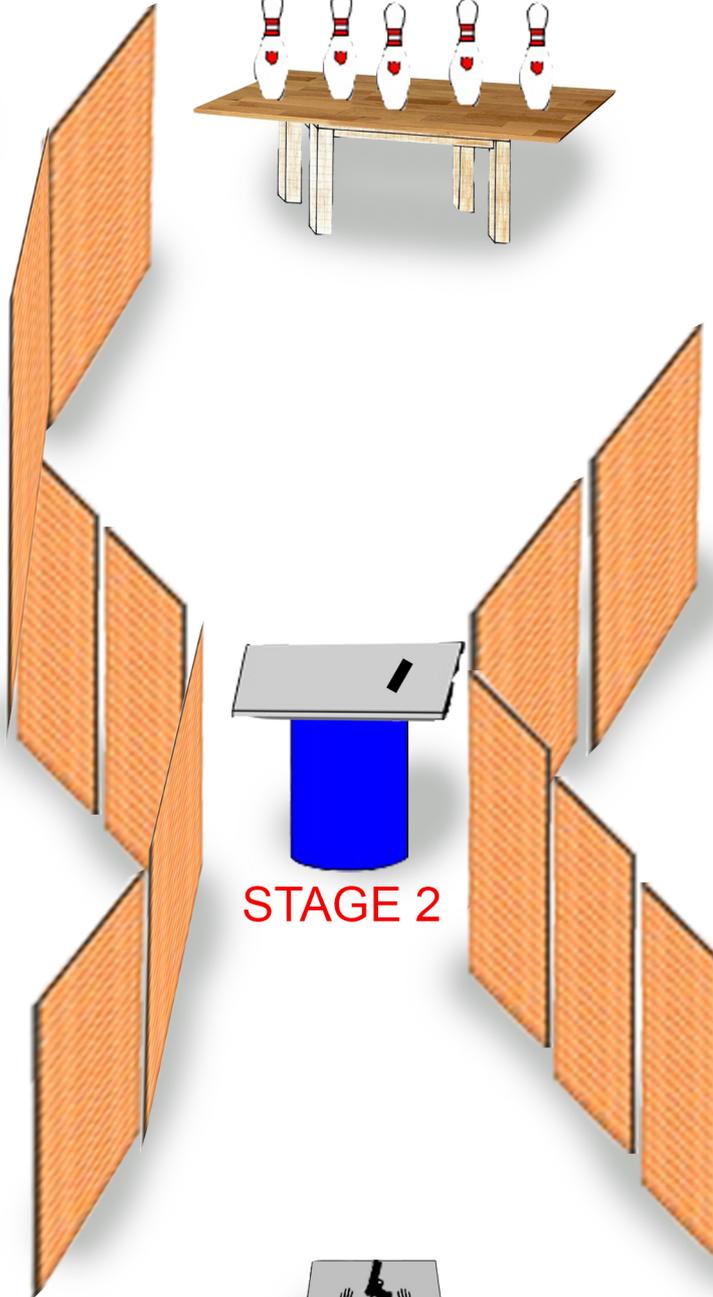
STAGE 1
kniend



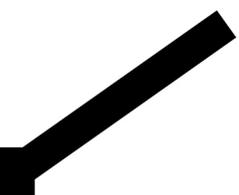
STAGE 2



STAGE 3



START/ ZIEL



Vorbereitung

Sonntag - Gewehre .223 Rem

Waffen:

Halbautomatische Gewehre

Vorderschaftsrepetierer

Unterhebelrepetierer

Mit offener oder optischer Visierung, mit beliebiger Vergrößerung.

Alle Waffen im Kaliber .223 Rem

Ablauf:

Die Waffe wird mit dem Magazin und der Munition (5 Schuss) am Stand abgelegt.

Waffen ohne Magazin werden am Stand mit den Patronen befüllt und halbgeladen abgelegt.

Auf Kommando (**Waffe laden und Feuer frei**) werden die Waffen geladen und das Ziel beschossen.

!!!Alle Waffenstörungen müssen angezeigt werden!!! Die Standaufsicht kontrolliert die Waffe und nach beheben der Störung werden die restlichen Schüsse auf das Ziel abgefeuert.

Wenn alle Patronen abgefeuert sind, wird das Magazin entfernt und der Verschluss geöffnet.

Nach dem Kommando (**Stand räumen**) werden die Waffen vom Stand entfernt und sicher verstaut.

Entfernung 25m stehend frei (5 Schuss)

Zeitlimit 3 Minuten

Es kann mit der eigenen Waffe geschossen werden oder mit einer Leihwaffe gegen Gebühr.

Bewertung:

Die Bewertung erfolgt nach Treffern und Punkten. Bei Punktegleichheit werden bei den ersten Plätzen die Folgeserien herangezogen.

Sonntag - Pistole Revolver Dynamisch

Waffen:

Pistole 9mm - 45 ACP (3 Magazine werden benötigt)

Revolver 9mm – 357 Magnum (Speedloader erlaubt)

!!! Nur offene Visierung kein Red Dots usw. !!!

Es kann mit der eigenen Waffe geschossen werden.

Leihwaffe gegen Gebühr.

Ablauf:

Die Magazine werden mit je 5 Patronen gefüllt und an jeder Stage wird ein Magazin abgelegt.

Revolverschützen legen jeweils 5 Patronen oder die mit 5 Patronen gefüllten Speedloader an jeder Stage ab.

Die Waffe wird am Startpunkt mit Verschluss offen / Revolver die Trommel ausgeschwenkt abgelegt.

Nach dem Startsignal wird die Zeitnehmung gestartet und die Waffe wird aufgenommen und zur Stage 1 transportiert.

Dort wird die Waffe geladen und das Ziel beschossen.

Wenn die Waffe lehrgeschossen ist, wird das Magazin entnommen, auf dem Tisch abgelegt und man bewegt sich mit der Waffe zur nächsten Stage

(Verschluss muss beim transport zu jeder Stage offen sein, Revolver Trommel ausgeschwenkt)

Stage 2 und 3 gleicher Vorgang.

Nach Beendigung der 3. Stage bewegt sich der Schütze zurück zum Startpunkt und legt die Waffe am Startpunkt ab. Die Zeitnehmung stoppt, wenn **beide Hände wieder auf dem Tisch** abgelegt sind.

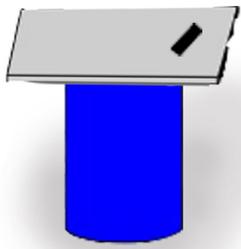
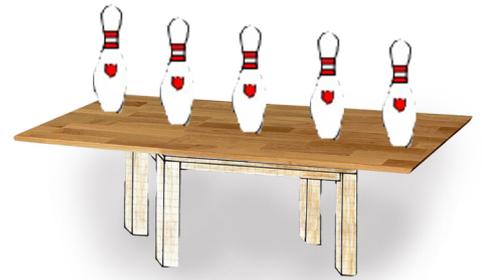
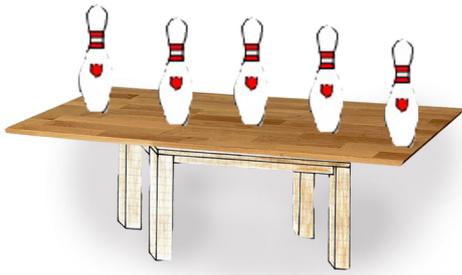
Die Kegel müssen nur umfallen!

!!! Alle Waffenstörungen müssen durch Heben der Hand angezeigt werden, die Waffe bleibt in dieser Zeit mit Finger lang in Richtung Kugelfang. Die Störung wird nur gemeinsam und unter Aufsicht der Standaufsicht behoben!!!

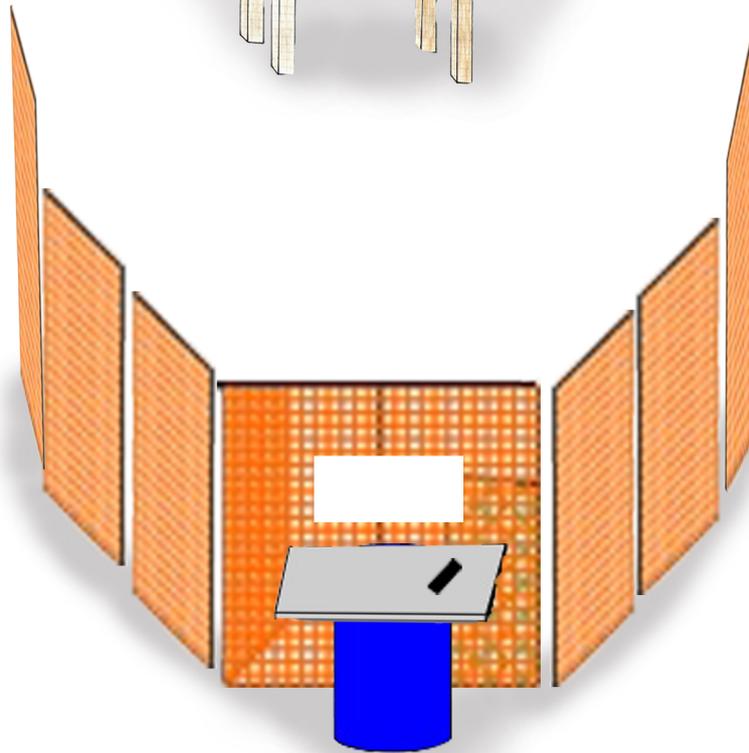
Bewertung:

Die Bewertung erfolgt nach benötigter Zeit, den Treffern der umgefallenen Kegel. Pro stehengebliebenen Kegel wird eine Strafzeit von XX sec. berechnet. Mit der auf der Bonusscheibe getroffenen Treffern werden Zeitgutpunkten berechnet.

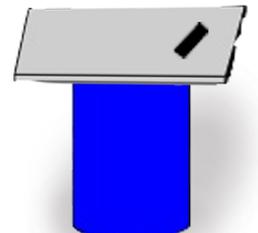
KUGELFANG



STAGE 1



STAGE 2



STAGE 3



START/ ZIEL

Vorbereitung