

EU -CUP 2013

für KK- Gewehr, KK-Pistole u. Freie Pistole LP und LG

Freitag 26. Juli bis Sonntag 28. Juli 2013

Einzelbewerbe: KK-Gewehr 50m Riemen 60 Schuss
50m sitzend aufgelegt 30 Schuss
2x 30 KK - Sportpistole
Freie Pistole 60 Schuss
LP + LG 40 Schuss
Metallic Silhouette für AP und AR (wird nur am 28.
geschossen, am 27. freies Training möglich)

Nenngeld: 18,00 € Startgeld, darin enthalten eine Serie nach
Wahl, ein Getränk u. ein Essen aus der aufliegenden
Speisekarte
Jede weitere Disziplin € 6,--

Vereinsvergleichskampf der teilnehmenden Sportschützengilden:

Gewertete Bewerbe KKG sitzend aufgelegt
2x30 Sportpistole
LP + LG

Von jedem Bewerb werden die 3 besten Schützen eines Vereines
gewertet.

Der Siegerverein erhält den Wanderpreis „Haller Münzerturm“,
aus der Werkstätte Leo Vonmetz, Hall, ein Jahr zur Aufbewahrung und
wird mit einer am Turm befestigten Plakette geehrt.

Preise:

Einzelwertung : 1. + 2. + 3. Platz Sportpreise

Schießzeiten:

Freitag 26. Juli ab 14⁰⁰ bis 18⁰⁰

Samstag 27. Juli ab 9⁰⁰ bis 12⁰⁰ u. von 14⁰⁰ - 18⁰⁰

Sonntag 28. Juli ab 9⁰⁰ - 14⁰⁰

Kassaschluss: 1 Stunde vor Schießende!

Siegerehrung:

Sonntag 28. Juli um ca.17.30 am Schießstand

Samstag 27. 7. Ab 19⁰⁰ „Grillfest!“

Eintritt frei

Für auswärtige Schützen oder Besucher sind wir gerne bei der
Zimmersuche behilflich.

Auf Euer Kommen freut sich die Sportschützengilde Hall

Arno Gufler
OSM

Simone, Otto und Franz
Sportleiter

Kurze Regelkunde Silhouettenschießen:

Wer Lust bekommen hat mal stilecht auf diese Ziele zu schießen der sollte diesen Termin nicht versäumen:
Schussentfernungen:

Luftpistole (alle Klassen) : Air Pistol Production Standing, Air Pistol Unlimited Standing

Hühnchen 10m

Wildschwein 12,5m

Truthahn 15m

Widder 18m

Luftgewehr (alle Klassen) : Air Rifle Target + ARO

Hühnchen 18m

Wildschwein 27m

Truthahn 33m

Widder 41m

Wichtigste Regeln

- für Langwaffen gilt eine Zeit von 2,5minuten für 5 Schuss
- für Kurzwaffen gilt eine Zeit von 2 minuten für 5 Schuss
- jedes Ziel darf nur einmal beschossen werden, d.h. maximal 5 Schuss
- die Ziele müssen in fortlaufender Reihenfolge von links nach rechts beschossen werden
- ein falsch beschossenes Ziel zählt als Fehlschuss
- es zählen nur Ziele welche von der "Bank" geworfen werden, ein gedrehtes Ziel ist KEIN Treffer