

Anforderungen für die «praktische Schiessprüfung»

praktische Prüfung mit Büchse und Flinte (§ 10 Bst. b JWV)

Die «praktische Schiessprüfung» findet in der Regel in einem zweijährigen Turnus statt.

a) Programm mit der Büchse (stehendes Ziel)	
Scheibe	stehende Gämse
Punkteinteilung	10, 9, 8, 3, 1
Distanz	100 bis 150 m
Waffe	Kugeljagdgewehr (keine Matchwaffen und Matchstutzerläufe)
Kaliber	mindestens 7 mm
Stellung	Sitzend, frei oder angestrichen; Die Waffe darf erst bei Erteilung des Kommandos angebackt werden
Hilfsmittel gestattet	Zielfernrohr; einfacher Pirschstock
Hilfsmittel <u>nicht</u> gestattet	Schiessbrillen, -jacken, Handschuhe, Zweibein-Stütze oder ähnliches, Augendeckel und weitere Standschiess-Hilfsmittel
Schiessprogramm	2 Probeschüsse, 6 gültige Schüsse; Scheibe pro Schuss 15 Sek. Kommandiert; Die Waffe darf erst bei Erteilung des Kommandos angebackt werden
Kommando	Waffe laden, bereithalten, Feuer frei für 15 Sekunden / nach 15 Sekunden: Stopp! Feuer Halt! (Verschluss öffnen, ggf. entladen) Schussabgabe <u>nach</u> Kommando «Stopp! Feuer Halt» wird als Nuller gewertet
Anforderungen	52 Punkte
b) Programm mit der Büchse (laufender Keiler)	
Scheibe	laufender Keiler (auf der Stufe mind. 2 Geschwindigkeiten oder höher)
Treffer	Als Treffer gilt ein Treffer innerhalb des Scheibenspiegels (in den Zonen 3, 5, 8, 9 und 10) → siehe Bild
Distanz	50 m
Waffe	Kugeljagdgewehr (keine Matchwaffen und Matchstutzerläufe)
Kaliber	mindestens 7 mm
Stellung	stehend frei oder angestrichen / Zielstock erlaubt Die Waffe darf erst nach Auslösen des Keilers resp. Erteilung des Kommandos angebackt werden
Hilfsmittel gestattet	Zielgeräte / Zielfernrohre; einfacher Pirschstock
Hilfsmittel nicht gestattet	Schiessbrillen, -jacken, Handschuhe, Augendeckel und weitere Standschiess-Hilfsmittel, z.B. Zweibein-Stütze oder ähnliches
Schiessprogramm	2 Probeschüsse, 6 gültige Schüsse; auf Ansage des Experten; Die Waffe darf erst bei Erteilung des Kommandos angepackt werden
Kommando	Waffe laden, bereithalten Das Auslösen des Keilers erfolgt durch den Schützen
Anforderungen	4 Treffer; als Treffer gelten Treffer innerhalb des Scheibenspiegels
	
c) Programm mit der Flinte (laufender Hase)	
Scheibe	dreiteiliger Hase
Waffe	Schrotflinte
Kaliber	Kaliber 12, 16 oder 20; Munition Nr. 3 (3.5 mm)
Stellung	stehend, frei; Die Flinte darf erst nach dem Auslösen des Hasen in Anschlag genommen werden
Hilfsmittel gestattet	Zielgeräte / Zielfernrohre
Hilfsmittel nicht gestattet	Schiessbrillen, -jacken, Handschuhe, Augendeckel und weitere Standschiess-Hilfsmittel
Schiessprogramm	2 Probeschüsse, 8 gültige Schüsse
Kommando	Waffe laden, bereithalten Das Auslösen des Hasen erfolgt durch den Schützen
Anforderungen	6 Treffer; als Treffer gilt das Kippen von 2 Segmenten