

Zeigerordnung

1 Allgemeines

¹ Beim Einzelfeuer ist nach jedem Schuss zu zeigen.

² Bei Schnellfeuer ist nach Ablauf der Zeitlimite der zu zeigen.

2 Zeigerkellen

Für das Zeigen der Treffer auf Ordonnanzscheiben sind zu verwenden:

- a. eine Fähnchenkelle, bestehend aus einer runden, beidseitig weissen Kelle von 15 cm Durchmesser und angeheftetem rotem Fähnchen von 40 x 45 cm Grösse;
- b. eine Zeigerkelle von 30 cm Durchmesser für Entfernungen ab 100 m und 10 cm Durchmesser für kürzere Entfernungen. Diese Zeigerkelle ist auf der einen Seite weiss, auf der anderen Seite rot mit weissem Diagonalstreifen in der Breite von 1/4 des Kellendurchmessers;
- c. eine Zeigerkelle von 30 cm Durchmesser für Entfernungen ab 100 m und 10 cm Durchmesser für kürzere Entfernungen. Diese Zeigerkelle ist auf der einen Seite schwarz, auf der anderen Seite orange.

3 Schussanzeige

Beim Schiessen der Bundesübungen muss der Scheibentreffer so gezeigt werden, dass die Zeigerkelle vom Scheibenrand her so weit zum Zentrum der Scheibe geführt wird, bis der innere Rand der Kelle eine Handbreite vom Schussloch entfernt ist.

4 Angeschossene Wertungslinie

Es gilt der höhere Wert, wenn der Schusslochrand die Wertungslinie berührt.

5 Nuller

Nuller und Scheibenfehler sind durch Abwinken mit der schwarzen Kelle anzuzeigen. Nach dem Abwinken ist der Nuller als Scheibentreffer ausserdem nach Ziffer 4 anzuzeigen. Befindet sich der Schuss nicht auf der Scheibe, so ist vom oberen Scheibenrand her nach unten abzuwinken.

6 Feststellung der Schusswerte

Zur einwandfreien Feststellung der Schusswerte sind die Schusslöcher sorgfältig zu verkleben und zerschossene Scheibenbilder zu ersetzen.

7 Trefferbewertung

Die Trefferwerte sind mit folgenden Zeigerkellen anzuzeigen:

a. Scheiben mit 4er-Wertung:

- 4er rot-weiße Kelle, stehend
- 3er weiße Kelle, stehend, die Figur wird leicht angefasst
- 2er orange Kelle, stehend
- 1er schwarze Kelle, stehend

b. Scheiben mit 5er-Wertung:

- 5er rote Fähnchenkelle, zuerst Schusslage zeigen, dann schwenkend
- 4er rot-weiße Kelle, stehend
- 3er weiße Kelle, stehend
- 2er orange Kelle, stehend
- 1er schwarze Kelle, stehend

c. Scheiben mit 10er-Wertung:

- 10er weiße Kelle, am 8er-Kreis einmal kreisend
- 9er rot-weiße Kelle, am 7er-Kreis einmal kreisend
- 8er bis 1er orange Kelle, zeigt Schusslage gemäss Ziffer 4;
schwarze Kelle zeigt nachher Trefferwert am Scheibenrand
stehend gemäss folgendem Schema:

6	7	8
4	9 / 10	5
1	2	3

8 Gültige Schüsse

¹ Die in der vorgeschriebenen Zeit nicht abgegebenen Schüsse sind auf dem Standblatt mit Null einzutragen. Ein Nachschiesen ist nur bei Materialbruch gestattet. Waffen- und Ladestörungen gehen zu Lasten des Schützen.

² Für zu spät abgegebene Schüsse bei Schnellfeuerprogrammen muss die gleiche Zahl der besten Treffer gestrichen werden. Bei elektronischen Trefferanzeigeanlagen werden die letzten überzähligen Treffer gestrichen.

³ Jeder vom Schützen ausgelöste Schuss ist gültig und zu werten.

⁴ Es gelten nur Schüsse in der eigenen Scheibe. Befinden sich beim Einzelfeuer zwei oder mehr Schüsse ungleicher Wertung in der Scheibe, dann wird die Scheibe in Halbstellung gebracht, in der Mitte der Scheibe werden zwei gekreuzte Kellen gezeigt. Hierauf werden die Schusslöcher verklebt und die Scheibe wieder in Schussstellung gebracht. Der Schütze kann den Schuss wiederholen.

⁵ Befinden sich bei Schnellfeuerprogrammen mehr Schüsse als vorgeschrieben in der Scheibe, wird diese in Halbstellung gebracht und es werden zwei gekreuzte Kellen gezeigt. Hierauf werden alle Schüsse gezeigt und notiert. Der Schützenmeister entscheidet in der Folge endgültig:

- a. wurden die überzähligen Schüsse vom betreffenden Schützen abgegeben, darf er die Serie nicht wiederholen. Die überzähligen besten Werte werden gestrichen;
- b. stammen die überzähligen Schüsse von einem anderen Schützen oder kann deren Verursacher nicht festgestellt werden, hat der Schütze die Wahl, die ganze Serie zu wiederholen oder die besten Werte streichen zu lassen;
- c. bei elektronischen Trefferanzeigeanlagen werden die überzähligen Schüsse nicht gewertet.

9 Elektronische Trefferanzeigeanlage

Die elektronische Trefferanzeigeanlage besteht im Wesentlichen aus den drei Hauptteilen: Elektronische Messscheibe, Monitor und Drucker.

1. Die Trefferortung an der elektronischen Messscheibe basiert auf dem Prinzip der Schallkammermessung. Die Zielscheibe ist als Schallkammer ausgelegt. Das auftreffende Projektil sendet Schallwellen aus, die sich in konzentrischen Kreisen gleichförmig ausbreiten. Sobald diese das am nächsten liegende Mikrofon erreichen, wird die Zeitmessung gestartet. Beim Auftreffen der Schallwellen auf den übrigen Mikrofonen wird der Zeitablauf für das jeweilige Mikrofon gestoppt. Aus den unterschiedlichen Zeiten kann so die Position des Treffers mit grosser Präzision bestimmt werden.
2. Der Monitor beim Schützenläger zeigt Treffer und genaue Trefferlage an.
3. Mit dem Drucker auf dem Warnerpult werden die Resultate ausgedruckt.

Für Details wird auf die Unterlagen beim Anlagewart verwiesen.