

Zeigerschulung

Das Zeigen, wie es noch vor 20 Jahren gang und gäbe war, hat auch heute noch nicht ganz ausgedient. Auch wir werden auf einem Stand schießen, bei dem noch von Hand gezeigt werden muss, auch von Euch !

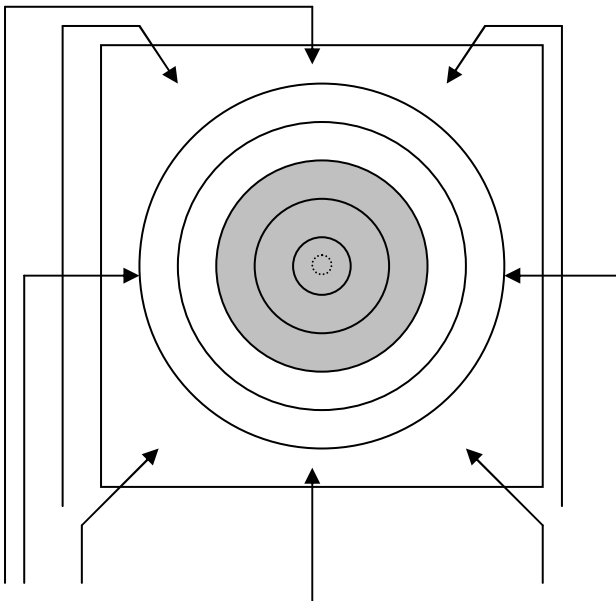
Allgemein:

Es werden Kellen mit Farbcodierungen benutzt.

Schwarz und Orange	→ für Wert 0, 1 und 2 → Trefferwert und -lage
Weiss und Rot mit weissem Balken	→ für Wert 3 und 4 → Wert 9 und 10
Weisse kleine Kelle mit rotem Fähnchen	→ für Wert 5
Weisse kleine Kelle mit gelben Fähnchen	→ für Wert 100

Das Zeigen ist Ehrensache, es wird stets korrekt und genau gezeigt, Pfusch bedeutet für den Schützen Frust, es könnte also auch Dich treffen !!

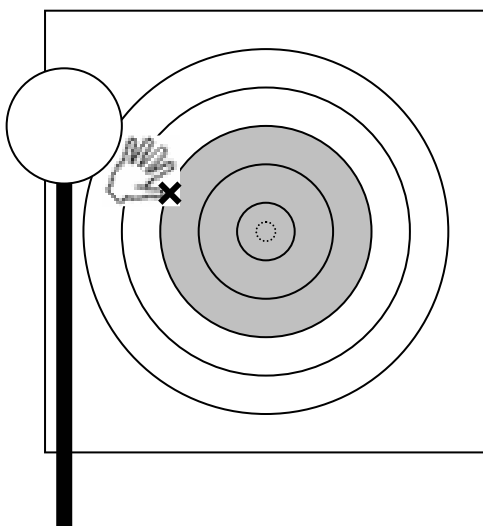
Wie wird gezeigt:



Hinein- und Herausfahren:

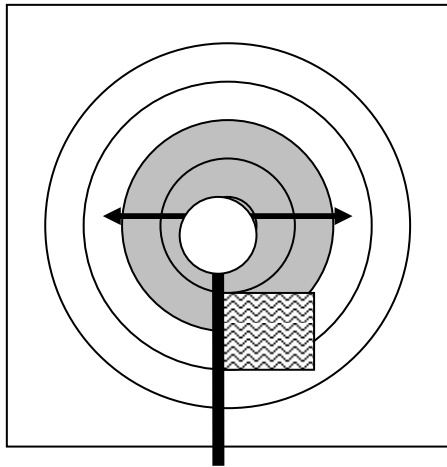
Es wird mit der Kelle immer in der angezeichneten Richtung in die Scheibe gefahren.

Je nach dem ob der Schuss rechts oder links von der Mitte der Scheibe liegt, wird dementsprechend von links oder rechts in die Scheibe gefahren. Das gilt für alle Arten von Scheiben



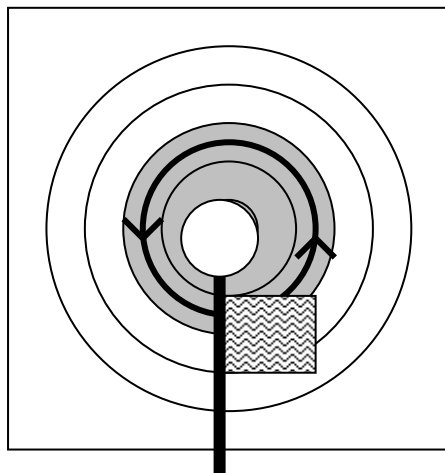
Schusslagenanzeige:

Der Kellenrand wird beim Anzeigen der Trefferlage immer eine Handbreite neben den Einschuss gehalten. Das gilt für alle Arten von Scheiben.



Trefferanzeige 5'er Wert:

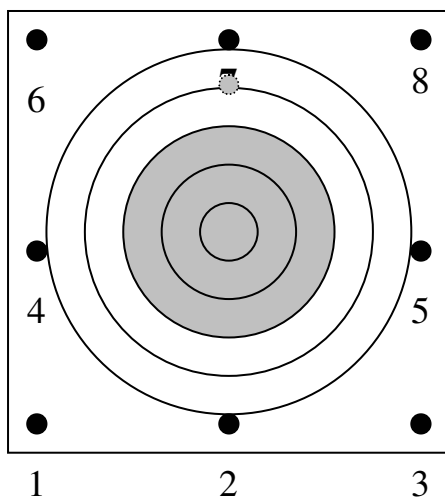
Bei einem Treffer in den 5'er Kreis wird zuerst die Schusslage angezeigt, danach wird einmal hin und her geschwenkt um den guten Treffer noch besonders hervorzuheben. Das gilt nur für die 5'er Scheibe, da nur dort diese Kelle verwendet wird



Trefferanzeige 5'er Musche (100'er):

Bei eine Musche, also im gestricheltem Kreis, fast im Zentrum, wird die 5'er Kelle in die Mitte gefahren und um den Kreis gekreist. Das gilt nur für die 5'er Scheibe, da nur dort diese Kelle verwendet wird.

Wenn ein 100'er geschossen wurde, also genau in das kleine Kreuz, wird mit der gelben Flagge diese Bewegung gemacht.



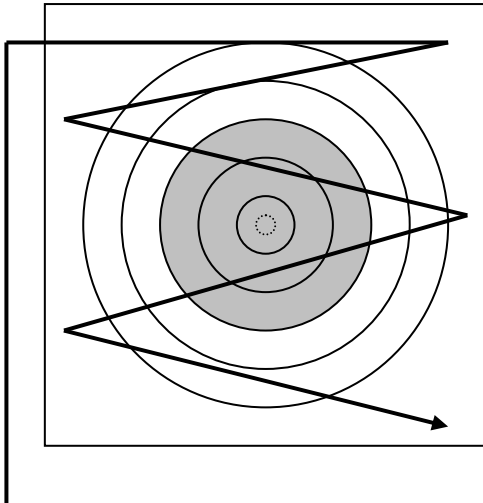
Wertanzeige A 10:

Die Schusslage wird mit der orangen Kelle angezeigt, wieder eine Handbreite weg vom Einschussloch. Der Wert wird bei der A 10 Scheibe mit der schwarzen Kelle angezeigt. Die Kelle wird dabei 3 Sek. an den richtigen Ort hingehalten. Das trifft nur auf den Wert 1 – 8 zu Wert 9 und 10 wird speziell gezeigt.

Für den Wert 9 wird die rotweisse Kelle benutzt. Es wird direkt die Schusslage angezeigt und gekreist.

Der Wert 10 wird, wenn keine Musche geschossen wurde, mit der weissen Kelle durch die Schusslage angezeigt und gekreist

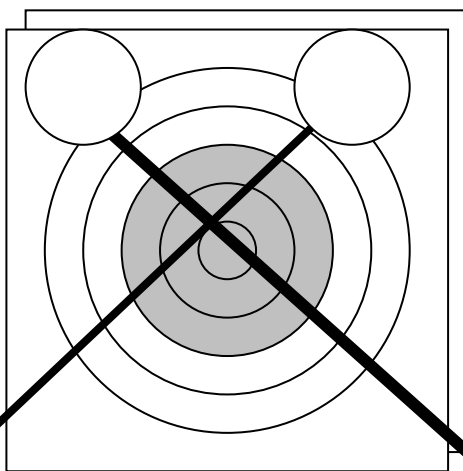
Wurden eine Musche geschossen, wird die weisse Kelle ins Zentrum gefahren und „geblitzt“



Nuller oder nicht auf der Scheibe

Auch Nuller oder ein Scheibenfehler kann es natürlich einmal geben. In diesem Fall wird mit der schwarzen Kelle über die Scheibe abgewunken.

Ist der Nuller auf der Scheibe, wird abgewunken, Schusslage gezeigt und erneut abgewunken.



Zeigerfehler:

Auch der beste Zeiger kann einen Fehler machen z.B. mit falscher Kelle gezeien. In diesem Fall werden die Scheiben halb eingezogen und mit zwei Kellen wird ein Kreuz gebildet.

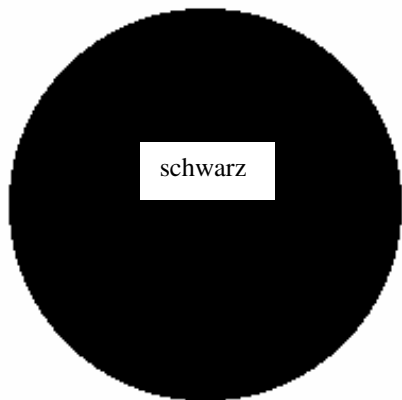
Danach werden die Scheiben wieder auseinander gefahren und der falsch gezeigte Schuss wird richtig gezeigt

Zeigen einer Serie z.B. 3'er:

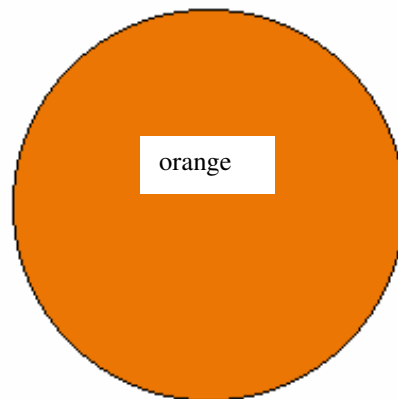
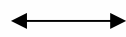
Das Zeigen einer Serie ist nicht etwa schwieriger, sondern ist genau so einfach. Wenn geschossen wurde, also die Scheibe gewechselt wird, zählt man die Treffer, sind überhaupt 3 vorhanden. Danach wird mit dem höchsten Wert angefangen, ganz normal. Es wird so Wert um Wert gezeigt, vom höchsten zum tiefsten.

Übersicht:

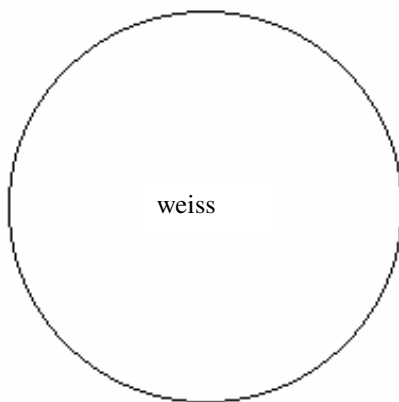
Scheibe A5	Scheibe A10
Auf Zeichen Scheibe wechseln	Auf Zeichen Scheibe wechseln
Wert ablesen, bei angeschossenem Wertkreis wird zugunsten des Schützen entschieden z. B. Wert 4 links oben	Wert ablesen, bei angeschossenem Wertkreis wird zugunsten des Schützen entschieden z. B. Wert 7 links oben
Mit der richtigen Kelle Schusslage anzeigen, eine Handbreite vom Schussloch entfernt.	Mit der orangen Kelle Schusslage anzeigen, eine Handbreite vom Schussloch entfernt
	Kelle wieder am Scheibenrand retour führen
	Mit der schwarzen Kelle den Schusswert anzeigen
3 Sekunden Kelle halten	3 Sekunden Kelle halten
Kelle wieder am Scheibenrand retour führen	Kelle wieder am Scheibenrand retour führen
Schussloch abkleben	Schussloch abkleben



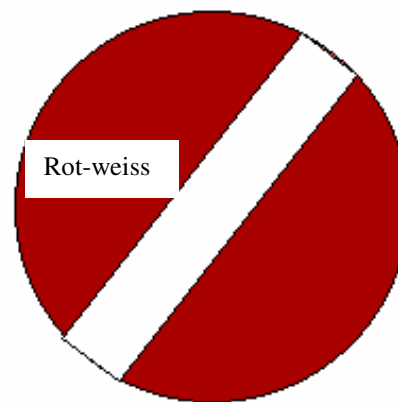
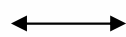
1'er



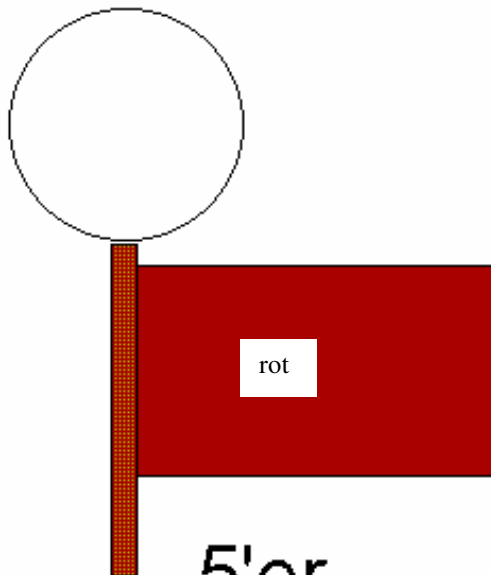
2'er



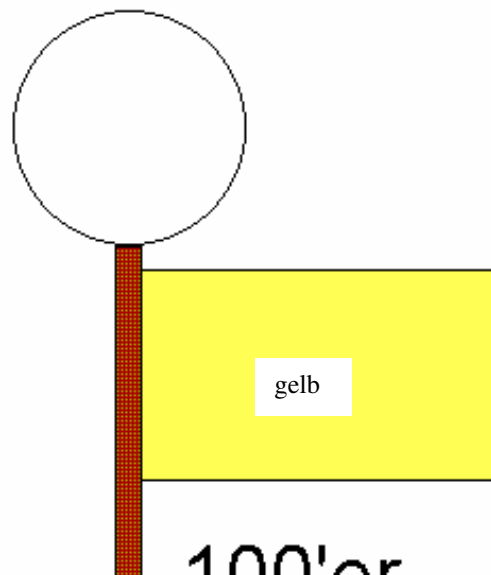
3'er



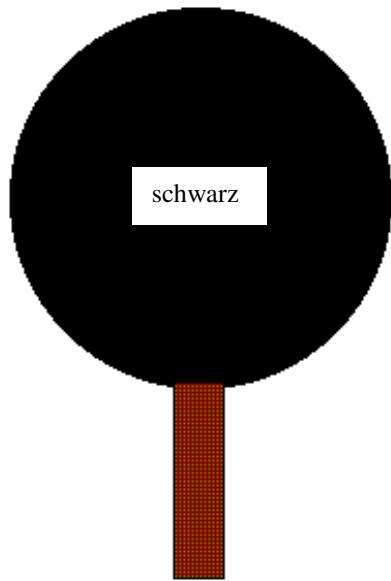
4'er



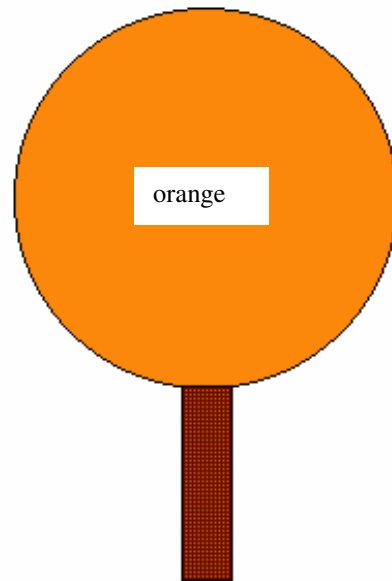
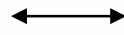
5'er



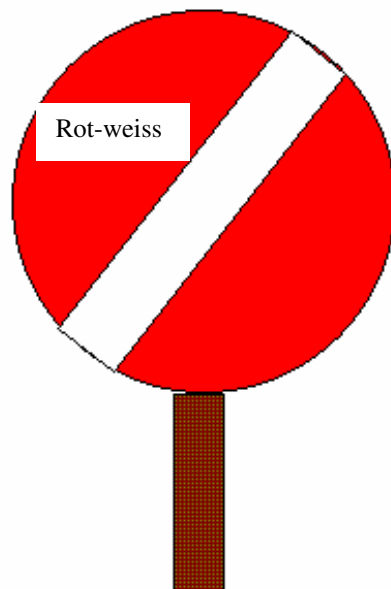
100'er



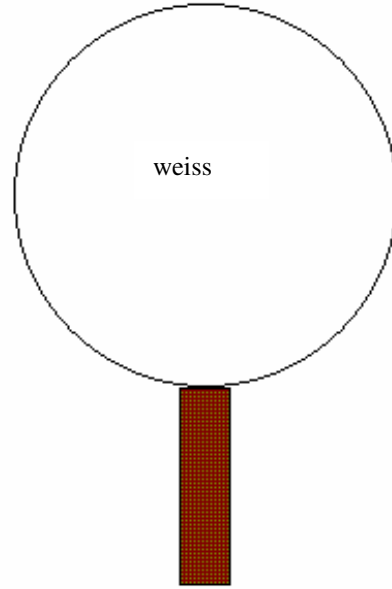
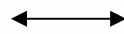
Schusswert



Schusslage



9'er



10'er