

GLARNER SOMMERCUP



2020

GEWEHR 10m

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer des Glarner Sommercups, anerkennt in vollem Umfang diese allgemeinen Bestimmungen, sowie allfällige Nachträge.

Der Einfachheit halber beziehen sich Personenbezeichnungen im folgenden Text auf beide Geschlechter.

1. Teilnahme

Teilnahmeberechtigt sind Schützen, welche im Besitz einer gültigen Lizenz (Gewehr 10 m) des SSV (Schweizer Schiesssportverband) oder der SPV / RSS (Schweizer Paraplegiker-Vereinigung / Rollstuhlspor Schweiz) sind.

Eine Teilnahme am Glarner Sommercup ohne Lizenz ist untersagt.

2. Anmeldung

Die Anmeldung hat bis spätestens **15. April 2020** mittels offiziellem Formular an die Wettkampfleitung zu erfolgen.

juergfischli@bluewin.ch oder mailadmin@glarner-sommercup.ch

3. Finanzielles

Zur Deckung der Unkosten wird von jedem Teilnehmer eine Einschreibgebühr von **Fr. 50.-** (**Nachwuchs Fr. 35.-**) erhoben. Die Einschreibgebühr ist auf das Konto der Raiffeisenbank Näfels Kontonummer 21149.89 Glarner Sommercup

(Clearing 81031, CH06 8103 1000 0021 1498 9) zu überweisen. Mit der Anmeldung verpflichtet sich der Teilnehmer zur Bezahlung der Einschreibgebühren. Bezahlte Einschreibgebühren werden nicht zurückerstattet, sondern zweckgebunden für den Glarner Sommercup eingesetzt.

4. Wettkampfgliederung

Der Wettkampf besteht aus fünf dezentralen Vorrunden sowie einem zentral durchgeführten Finalturnier. Die Ausscheidungen wie auch der Final werden **in zwei Feldern (Elite / Nachwuchs Jg. 2000 und jünger)** geschossen, wobei die Nachwuchsschützen bei der Anmeldung wählen können, ob sie mit dem Nachwuchs oder mit der Elite konkurrieren wollen.

5. Schiessanlage

Für die Vorrundenwettkämpfe steht den Schützen die Wahl der Schiessanlage frei. Die Anlage muss jedoch den Vorschriften des SSV und der USS (Unfallversicherung Schweizerischer Schützenvereine) entsprechen und abgenommen sein. Den Austragungsort für den Finalwettkampf bestimmt die Wettkampfleitung.

6. Munition ist Sache der Teilnehmer. Sie muss auch für den Finalwettbewerb mitgebracht werden.

Schiess- und Rückschubdaten der Vorrundenwettkämpfe

- | | | | | |
|----|----------|-----------------------------|------------|----------------|
| 7. | 1. Runde | 1. Mai bis 21. Mai 2020 | Rückschub: | 22. Mai 2020 |
| | 2. Runde | 1. Juni bis 21. Juni 2020 | Rückschub: | 22. Juni 2020 |
| | 3. Runde | 1. Juli bis 21. Juli 2020 | Rückschub: | 22. Juli 2020 |
| | 4. Runde | 1. Aug. bis 21. Aug. 2020 | Rückschub: | 22. Aug. 2020 |
| | 5. Runde | 1. Sept. bis 21. Sept. 2020 | Rückschub: | 22. Sept. 2020 |
- 7.1 Die speziell gekennzeichneten Wettkampfscheiben oder Kontrollkleber für elektronische Trefferanzeigesysteme werden von der Wettkampfleitung fristgerecht vor jeder Runde an die auf dem Anmeldeformular angegebene Kontaktadresse gesendet.
- 7.2 **Die Resultate sind bis zum Rückschubdatum per Email an die Wettkampfleitung zu melden** und anschliessend sämtliche Wettkampfscheiben zur definitiven Auswertung und Erstellung der Ranglisten zuzustellen. Die Druckerstreifen müssen erst nach Abschluss der letzten Runde an die Wettkampfleitung gesendet werden. **Die Rücksendung hat per A-Post zu erfolgen. Bei Nichteinhalten der Termine werden die Resultate nicht gewertet und der Schütze erhält das Resultat Null.**

8. Auswertung

Die Auswertung durch die Wettkampfleitung ist unanfechtbar. Bei Unstimmigkeiten kann der Schütze nach Veröffentlichung der Resultate mit der Wettkampfleitung Kontakt aufnehmen. Schützen, welche ihr Programm auf Papierscheiben schießen, ist es untersagt, Schusslöcher mit Schusslehren oder anderen Gegenständen zu verändern.

9. Wettkampfbestimmungen Vorrundenwettkämpfe

- 9.1 Die Schützen werden in Gruppen zu je sechs Schützen eingeteilt. Die

Einteilung der Gruppen wird durch die Wettkampfleitung per Losentscheid vorgenommen. Bei einer ungünstigen Anzahl teilnehmender Schützen, bleibt es der Wettkampfleitung überlassen, die Anzahl Schützen pro Gruppe zu verändern.

- 9.2** Die Schützen haben gegen jeden Schützen ihrer Gruppe zu schießen.
- 9.3** Pro Runde schießt jeder Schütze 40 Wettkampfschüsse in der Stellung stehend frei auf elektronische Trefferanzeigen oder Wettkampfscheiben (pro Scheibenspiegel ein Schuss). Rollstuhlschützen (Sportklasse SH1) schießen das Programm in der entsprechenden Ersatzstellung gemäss ihrem Ausweis der WSPS (World Shooting Para Sport).
- 9.4** Beim Einsatz von elektronischen Trefferanzeigesystemen muss der Kontrollkleber jeweils vor Wettkampfbeginn auf ein leeres Standblatt/Druckerstreifen geklebt werden und zwar so, dass **mehrere Schusswerte der ersten Passe auf dem Kleber ausgedruckt** werden. Beim Einsatz von Thermodruckern ist es möglich, dass auf dem Kontrollkleber kein Druck ersichtlich ist. **Bei Papierscheiben muss der Kleber so hinter den ersten Scheibenspiegel geklebt werden, dass er beim anschliessenden Schiessen durchschossen wird.**
- 9.5** Das Total der geschossenen Ringe der Wettkampfrunde entscheidet über Sieg, Unentschieden oder Niederlage. Der Sieger erhält 2 Gewinnpunkte und der Verlierer 0 Gewinnpunkte. Bei Gleichheit der geschossenen Punkte erhalten beide Schützen je 1 Gewinnpunkt.
- 9.6** Derjenige Schütze mit der höchsten Anzahl Gewinnpunkte nach Abschluss der Vorrundenwettkämpfe ist Sieger der jeweiligen Gruppe und qualifiziert sich direkt für den Finalwettkampf, unter der Voraussetzung, dass er alle Vorrunden absolviert hat. Falls der Gruppensieger nicht alle Runden geschossen hat, erbt der punktenächsthöchste den Startplatz. Bei Gewinnpunktgleichheit von Schützen entscheidet zuerst das Gesamttotal der geschossenen Ringe, dann das Resultat der direkten Begegnung, dann das bessere Rundenresultat in der Reihenfolge von der letzten bis zur ersten Runde und schliesslich das Los.
- 9.7** Zur Ermittlung von weiteren Finalteilnehmern kann die Wettkampfleitung zum Abschluss der Vorrundenwettkämpfe aufgrund der Gesamtpunktzahl der geschossenen Ringe eine Rankingliste erstellen. Bei Ringgleichheit von Schützen entscheidet das bessere Rundenresultat in

der Reihenfolge von der letzten bis zur ersten Runde und dann das Los.

10. Wettkampfbestimmungen Finalwettkampf

- 10.1** Der Finalwettkampf findet am **Samstag, 10. Oktober 2020** statt. Der Austragungsort und das Tagesprogramm werden durch die Wettkampfleitung bestimmt und im Internet publiziert. Die Finalisten werden per Email oder SMS über die Qualifikation informiert. Die Finalisten verpflichten sich, die Wettkampfleitung nach dem Aufgebot innert 2 Tagen über die Teilnahme/Nichtteilnahme zu informieren und die Schützenpräsentation zu retournieren (gilt als Anmeldung). Erhält die Wettkampfleitung innert dieser 2 Tage keine Antwort, kann sie ohne weitere Massnahmen den Nächstfolgenden anhand des Rankings aufbieten. Für den Finalwettkampf wird kein Startgeld erhoben.
- 10.2** Der Finalwettkampf für die Elite wird in sechs Runden (1. Runde, Sechzehntel-, Achtel-, Viertel-, Halbfinal und Final) ausgetragen, bzw. für den Nachwuchs in 5 Runden (Sechzehntel-, Achtel-, Viertel-, Halbfinal und Final).
- 10.3** Für den Finalwettkampf werden die qualifizierten Schützen in ein Wettkampftableau eingeteilt. Die Paarungen werden ausgelost. Der Wettkampf wird im K.O. – System durchgeführt. Das heisst, die Sieger aus den jeweiligen Direktbegegnungen qualifizieren sich für die nächste Runde. Die Verlierer der Startrunde schiessen anschliessend eine Hoffnungsrunde, wobei die besten 4 (Elite) bzw. 2 (Nachwuchs) als Lucky-Loser in die nächste Runde kommen. In den nachfolgenden Runden scheidet jeder Verlierer direkt aus dem Wettbewerb aus.
- 10.4** In den Hoffnungsrunden schiessen jeweils 14 Verlierer der 1. Runde. Bei der Elite gibt es zwei Runden, beim Nachwuchs 1 Runde. Die Schützen werden nach der Position im Tableau in die Stände für die Hoffnungsrunden aufgeboten. Es wird in Zehntelwertung geschossen, jeder Schuss kommandiert in 40 Sekunden. Nach dem 6. Schuss muss jeweils der Schütze mit dem geringsten Total den Stand verlassen und scheidet aus dem Wettkampf aus. Die besten 2 Schützen jeder Hoffnungsrunde werden wieder ins Tableau auf die ausgelosten Plätze aufgenommen.
- 10.5** Die Sieger aus den Halbfinalpartien bestreiten das Finale um den Sieg des Glarner Sommercups. Die Verlierer der Halbfinalpartien bestreiten ebenfalls einen Final um den 3. Platz.

- 10.6** Bei Punktgleichheit in der 1. Runde, in den Sechzehntel-, Achtel-, Viertel- und Halbfinals wird zwischen den betroffenen Schützen ein kommandiertes Stechen (shoot-off) ausgetragen, bis eine definitive Entscheidung fällt. Das Stechen findet unmittelbar nach dem Ende der jeweiligen Wettkampfrunde statt. Alle Schützen müssen vor dem Aufruf zum Stechen den Schützenstand verlassen. Für das Stechen erhalten die Schützen 2 Minuten Vorbereitungszeit und 40 Sekunden Wettkampfzeit. Bei Punktgleichheit im Finale wird das Stechen direkt nach dem letzten offiziellen Wertungsschuss ausgetragen, die Vorbereitungszeit entfällt somit.
- 10.7** In der 1. Runde, im Sechzehntel-, Achtel-, Viertel- und Halbfinal schießen die Schützen jeweils 20 Wettkampfschüsse in der Stellung stehend frei auf elektronische Trefferanzeigen. Probeschüsse sind innerhalb der Schiesszeit in unbegrenzter Anzahl, jedoch nur vor Wettkampfbeginn gestattet. Die Schiesszeit pro Runde beträgt für Probeschüsse 5min, für die Wettkampfschüsse 18min., die Vorbereitungszeit 5min., die Pausen 5min.. Die beiden Finalpartien um den 1. Platz, respektive 3. Platz beim Glarner Sommercup werden in einem 10 Schuss umfassenden Finalprogramm mit Zehntelwertung und kommandierter Schussabgabe nach dem Regelwerk der ISSF (International Shooting Sport Federation) absolviert, wobei pro Wertungsschuss ein Zeitlimit von 40 Sekunden besteht).
- 10.8** Der gesamte Finalwettkampf wird mit Musik begleitet und laufenden Speakerdurchsagen kommentiert. Die Schützen haben den Weisungen der Wettkampfleitung betreffend Schützenpräsentation Folge zu leisten. Zur Attraktivitätssteigerung für den Zuschauer können Präsentationsmethoden wie Scatt, Pulsurte usw. eingesetzt werden. Insbesondere die Finalisten um die ersten 8 Plätze sind verpflichtet, diese einzusetzen, sofern die Wettkampfleitung die technischen Mittel dazu zur Verfügung stellt.

11. Absenden

Das Absenden findet unmittelbar im Anschluss an den Finalwettkampf statt.

12. Auszeichnungen und Gaben

Der Finalwettkampf ist mit einem Preisgeld dotiert. Zudem kann die Wettkampfleitung aus eigenen Mitteln weitere Gaben abgeben.

Schützen, welche dem Absenden fernbleiben, haben kein nachträgliches Bezugsrecht auf eine mögliche Gabe.

13. Ranglisten

Die Zwischenranglisten werden nach jeder Runde im Internet unter www.glarner-sommercup.ch publiziert.

14. Wettkampfleitung

Glarner Sommercup, c/o Jürg Fischli, Autschachen 1, 8752 Näfels

Tel. 079 512 07 13

E-Mail juergfischli@bluewin.ch

Webseite: www.glarner-sommercup.ch

15. Versicherung

Während der Dauer des Finalwettkampfes sind alle Schützen bei der USS nach deren Bestimmungen versichert. Die Versicherten verzichten gegenüber der Organisation des Glarner Sommercups ausdrücklich auf alle Ansprüche, die von der USS nicht gedeckt sind.

16. Schlussbestimmungen

Neben den vorstehenden Bestimmungen gelten für die Teilnehmer am Glarner Sommercup die jeweiligen Reglemente und Schiessvorschriften des SSV und der ISSF / ISCD.

GLARNER SOMMERCUP

01

15. Februar 2020, Jürg Fischli

Genehmigt für den

Glarner Kantonschützenverband

Glarus, 15. Februar 2020, Jürg Fischli

Leiter Sportdisziplinen GLKSV

SIUS

Die elektronische Scheibe der Zukunft...



LASERSCORE®

Die erste Laserscheibe der Welt
für Druckluftwaffen
und Kleinkaliber

- Genaueste Scheibe der Welt
- Dreifach-Infrarotlasermessung, gefahrlos
- Berührungslose Messung in der Zielebene
- Kein Parallaxefehler
- Sensationelle unerreichte Genauigkeit
- Kein Verschleiss
- Wetterfest, daher auch für KK-Gewehr
- ISSF-Zertifizierung beantragt
- Weltweite Patentanmeldung
- Integrierte Scheibenbeleuchtung (optional)
- Schusskontrolle (optional)
- Bestes Preis-/Leistungsverhältnis

Wenn Sie einen Schiessstand planen, kontaktieren Sie uns!

SIUS AG | Im Langhag 1 | CH-8307 Effretikon | Schweiz
Tel. +41 52 354 60 60 | Fax +41 52 354 60 66
www.sius.com | admin@sius.com

SIUS

www.sius.com



Lieferant der gesamten
Schiessstandelektronik
sowie Trap und Skeet
für die Spiele in Peking



Nach wie vor einziges
System mit ISSF Zulassung
für alle Distanzen und
Disziplinen

Wenn Zuverlässigkeit zählt...

