

LP 2.06		Praktische Flinte
LP 2.06.1	Waffen:	Selbstlade-, Repetier- und Kipplaufflinten, die jeweils in einer eigenen Kategorie gewertet werden
LP 2.06.1.1	Kaliber:	mindestens Kaliber 20, maximal Kaliber 8 (in der Regel Kaliber 12)
LP 2.06.1.2	Abzug:	freigestellt
LP 2.06.1.3	Zubehör:	freigestellt
LP 2.06.2	Schäftung:	freigestellt
LP 2.06.3	Visierung:	freigestellt
LP 2.06.4	Gewehrriemen:	nicht gestattet
LP 2.06.5	Munition:	Patronen mit Flintenlaufgeschoss; bei Munition für SL- und Repetierflinten darf das Geschoss nicht über den Hülsenmund hinausragen
LP 2.06.6	Schießentfernung:	25 m (auch möglich 50 m)
LP 2.06.7	Scheiben:	2 x Gewehr 100 m 0.4.3.04 nebeneinander, Zentren ca. 1,5 m voneinander entfernt
LP 2.06.8	Durchführung:	Die <b>Reihenfolge</b> der Schützen wird ausgelost. Der Kampfrichter ruft den Schützen zum Start. Die Waffe ist gesichert, der Verschluss offen. Auf Kommando lädt der Schütze vier Patronen, schließt den Verschluss und sichert die Waffe, deren Schaft sich in Hüfthöhe befindet. Die <b>Patronen</b> für alle Serien trägt der Schütze am Körper oder an der Waffe. Beim Kommando " <b>Achtung</b> " " <b>Start</b> " beginnt die Zeitmessung. Der Schütze nimmt den Stehendanschlag ein, entscheidet und beschießt die erste Scheibe mit zwei Schuss, dann die zweite Scheibe mit zwei Schuss. Er geht in den Knieendanschlag, lädt selbständig und beschießt die erste, dann die zweite Scheibe mit je zwei Schuss. Beim letzten Schuss wird die <b>Zeit</b> gestoppt. Der Kampfrichter kontrolliert danach das Patronenlager und den offenbleibenden Verschluss der Waffe und rechnet nach Ansage der Treffer sofort den Serienquotienten aus. Genauso verlaufen die anderen beiden Serien, nur dass bei der zweiten zuerst Knieend- dann Liegendanschlag, bei der dritten erst Liegend- dann Stehendanschlag eingenommen wird. Insgesamt umfasst der Wettkampf <b>24 Schuss</b> , acht in jeder Serie. Beim <b>Knieendanschlag</b> berührt mindestens ein Knie den Boden, Arme dürfen ihn nicht berühren. Der <b>Liegendanschlag</b> ist auch rücklings möglich. In keinem Fall darf sich ein Körperteil seitlich vor der Laufmündung befinden, ansonsten erfolgt sofortige <b>Disqualifikation</b> , ebenso wenn heruntergefallene Patronen während der Serie aufgehoben werden oder Unsicherheiten im Umgang mit der Waffe auftreten. Die Mündung befindet sich ständig vor der Feuerlinie in Richtung Kugelfang. Nach Waffenkontrolle nach jeder Serie stellt der Schütze die Waffe mit geöffnetem Verschluss ab. Bei der <b>Kipplaufflinte</b> werden auf Kommando zwei Patronen geladen, die übrigen einer Serie selbständig nachgeladen. In diesem Fall wird nur je eine Serie stehend – kniend und kniend - stehend geschossen ( <b>16 Schuss</b> in zwei Serien zu acht Schuss). Bei der Meldung sind Waffentyp und Kaliber anzugeben.
LP 2.06.9	Auswertung:	Der höhere Ring wird gewertet, wenn das Schussloch 50% in diesem liegt. Die Zeit für eine Serie wird auf Zehntelsekunden auf- oder abgerundet. Die Ringzahl einer Serie wird durch die benötigte Zeit in Sekunden dividiert. Die Quotienten aller Serien werden addiert. Der Schütze mit der höchsten Summe ist Sieger.
LP 2.06.10	Trefferbeobachtung:	Trefferbeobachtung und Hilfe anderer Personen ist nicht erlaubt.
LP 2.06.11	Ergebnisgleichheit:	Bei Ergebnisgleichheit auf den Medaillenrängen wird in der ausgelosten Reihenfolge entsprechend der Durchführung solange je eine Stechserie geschossen, bis ein Sieger feststeht. Die Startreihenfolge wird beibehalten.
LP 2.06.12	Störungen:	Bei Waffen- oder Munitionsstörung wird die Serie mit 0 gewertet.
LP 2.06.13	Waffenwechsel:	Nicht erlaubt