

**Concoure de Tir**

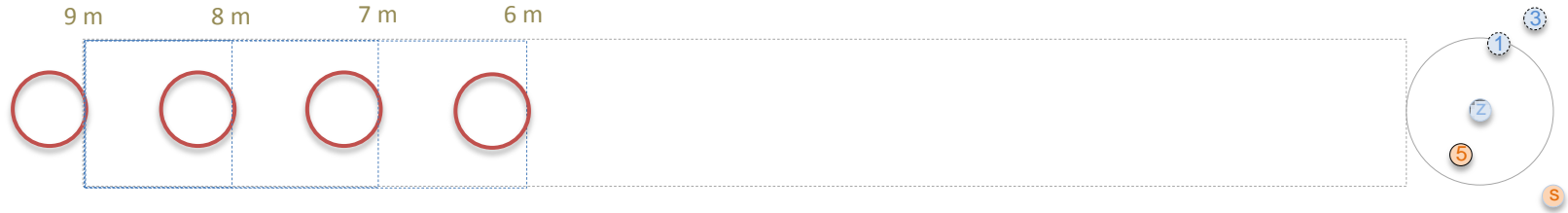
# Concoure de Tir

Maximale Punktzahl 100 Punkte  
-5 Aufgaben à 20 Punkte



### Aufgabe 1: Einzelne Treffkugel (helle Kugel 74mm, 700g)

Einzelne Treffkugel; Die Treffkugel liegt in der Mitte des Kreises (1m Durchm.)  
-Schuss von 6, 7, 8, 9m.



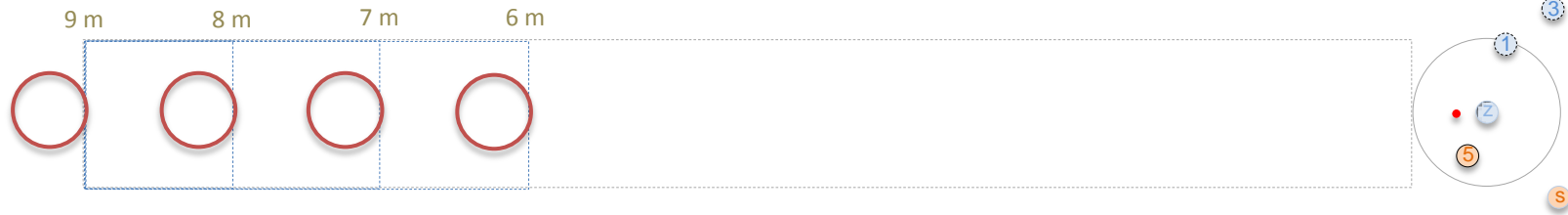
### Punktewertung

#### Übung 1:

- 5 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel bleibt im Kreis (Carreau).
- 3 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen und verlässt den Zielkreis.
- 1 Punkt: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis aber nicht.
- 0 Punkte: Übertreten des Abwurfkreises. Schuss daneben. Der Wurf landet vor dem Kreis.

## Aufgabe 2: Treffkugel mit Hindernis (Chochonnet)

Treffkugel mit Hindernis; Die Treffkugel liegt in der Mitte des Kreises (1m Durchm.)  
Das Chochonnet als Hindernis 10 cm davor.  
-Schuss von 6, 7, 8, 9m



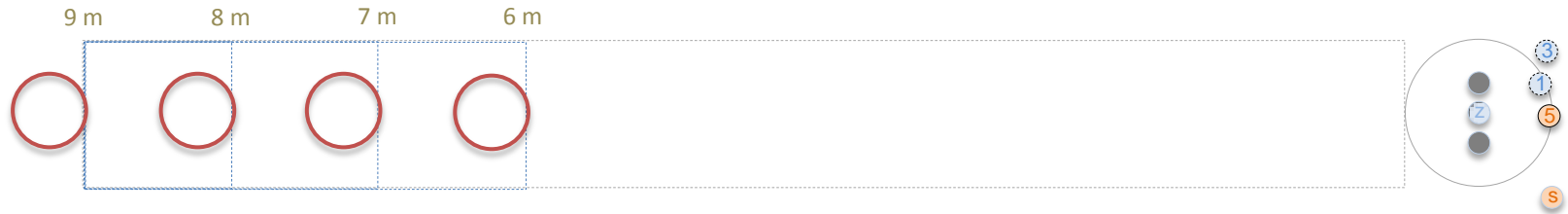
### Punktewertung

#### Übung 2:

- 5 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel bleibt im Kreis (Carreau).
- 3 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen und verlässt den Zielkreis.
- 1 Punkt: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis aber nicht. Das Hindernis wird durch die Schuss- oder Treffkugel nach dem Treffer bewegt.
- 0 Punkte: Übertreten des Abwurfkreises. Schuss daneben. Der Wurf landet vor dem Kreis. Das Hindernis wird zuerst berührt.

### Aufgabe 3: Treffkugel flankiert (2 dunkle Kugeln 74mm, 700g)

Treffkugel mit Hindernis; Die Treffkugel liegt in der Mitte des Kreises (1m Durchm.)  
...und wird von zwei Kugeln im Abstand von 3 cm flankiert.  
-Schuss von 6, 7, 8, 9m



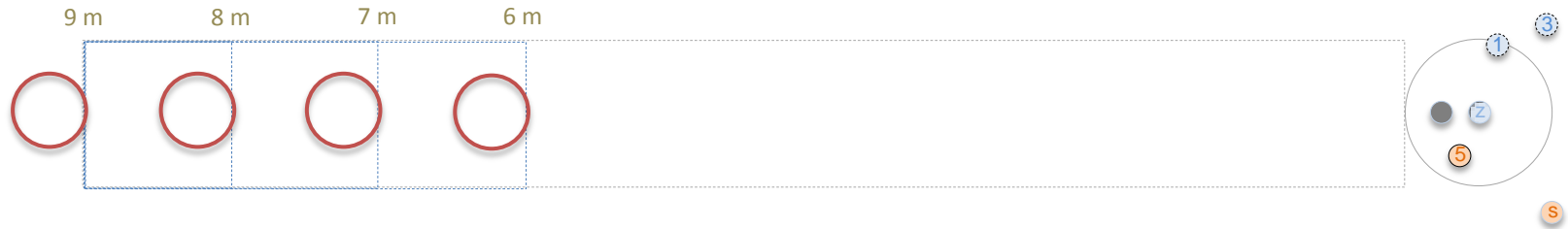
### Punktewertung

#### Übung 3:

- 5 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel bleibt im Kreis (Carreau).
- 3 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen und verlässt den Zielkreis.
- 1 Punkt: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis aber nicht. Das Hindernis wird durch die Schuss- oder Treffkugel nach dem Treffer bewegt.
- 0 Punkte: Übertreten des Abwurfkreises. Schuss daneben. Der Wurf landet vor dem Kreis. Das Hindernis wird zuerst berührt.

#### Aufgabe 4: Treffkugel mit Hindernis (dunkle Kugel 74mm, 700g)

Treffkugel mit Hindernis; Die Treffkugel liegt in der Mitte des Kreises (1m Durchm.)  
Die Kugel als Hindernis 10 cm davor.  
-Schuss von 6, 7, 8, 9m



#### Punktewertung

##### Übung 4:

- 5 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel bleibt im Kreis (Carreau).
- 3 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen und verlässt den Zielkreis.
- 1 Punkt: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis aber nicht. Das Hindernis wird durch die Schuss- oder Treffkugel nach dem Treffer bewegt.
- 0 Punkte: Übertreten des Abwurfkreises. Schuss daneben. Der Wurf landet vor dem Kreis. Das Hindernis wird zuerst berührt.

### Aufgabe 5: Schuss auf Chochonnet

Chochonnet schiessen; Das Chochonnet liegt 20 cm vom vorderen Kreisrand entfernt.  
-Schuss von 6, 7, 8, 9m



### Punktewertung

#### Übung 5:

- 5 Punkte: Das Chochonnet wird getroffen, verlässt den Zielkreis.
- 3 Punkte: Das Chochonnet wird getroffen verlässt den Zielkreis aber nicht.
- 0 Punkte: Übertreten des Abwurfkreises. Schuss daneben. Der Wurf landet vor dem Kreis.