



## Reglement Ausschieszen

Es werden mehrere Stiche dazu geschossen ausser dem Jailhouse-Glücksstich. Pro Stich gibt es eine Einzelrangliste und ein separates Reglement. Die Rangierung ergibt sich aus den folgenden Stichen:

- Kaisereggpassen:** 1 Passe = Total aus 3 Schuss A100 EF  
Total der besten 5 Passen zählen als Resultat  
Gewinner gemäss separatem Reglement
- Spitzfluhstich:** Programm gemäss separatem Reglement  
Gewinner gemäss separatem Reglement
- Rainlistich:** Programm gemäss separatem Reglement  
Gewinner gemäss separatem Reglement
- Hapferestich:** Programm gemäss separatem Reglement  
Gewinner gemäss separatem Reglement
- Rangliste:** Die Gesamtrangliste wird in einer Kategorie geführt. Der Rang wird anhand des Rangpunkte-Totales über alle 4 Stiche geführt. Je tiefer das Rangpunkte-Total desto besser der Rang. Rangiert wird nur, wer alle 4 Stiche absolviert hat. Der Rang wird bei gleichem Resultat eruiert aus:
1. Beste Kaisereggpasse
  2. Zweit-Beste Kaisereggpasse
  3. Dritt-Beste Kaisereggpasse
  4. Viert-Beste Kaisereggpasse
  5. Fünft-Beste Kaisereggpasse
  6. Alter (älterer Teilnehmer besser rangiert)

- Preise:** Werden zu 100% in Bar nach dem Abrechnen der Kranzkarten und der Preise für die Gewinne der einzelnen Stiche mit dem restlichen finanziellen Gewinn ausbezahlt mit dem Verteiler anhand des erzielten Ranges.
- Probeschüsse:** Probe frei für alle Stiche  
Munition zu Lasten der Teilnehmer
- Termine:** Das Ausschieszen wird an einem ganzen Tag durchgeführt mit dem Zweck der Förderung der Kameradschaft und des Vereinslebens.
- Vorschiessen:** Bei triftigen Gründen wie z.B. Finalteilnahmen, Wochenendarbeit, usw. wird die Möglichkeit gegeben das Ausschieszen vorschiessen zu können. In der Regel werden in den 3 Wochen vor dem Ausschieszen Vorschiessen nur nach Anmeldung bewilligt. Der Präsident und der Vorstand entscheiden endgültig über die Bewilligung jedes Einzelnen das Ausschieszen vorschiessen zu dürfen. Das Vorschiessdatum jedes Einzelnen muss dazu vorab bestimmt werden aus organisatorischen Gründen und muss an einem Tag absolviert werden.



## Ausschiessen

### Reglement Kaisereggpassen

- Passen:** 1 Passe = Total aus 3 Schuss A100 EF  
Total der besten 5 Passen zählen als Resultat
- Kosten:** 1 Passe à 3 Schuss = CHF 4.50 inkl. Munition
- Kategorien:** Es wird nur in einer Kategorie rangiert für den Gewinner der Kaisereggpassen
- Zuschläge:** Pro Passe folgende Zuschläge:
- Sportgewehre: 0 Punkte
  - Stgw57-03: 15 Punkte
  - Stgw90: 15 Punkte
  - Karabiner: 15 Punkte
  - Stgw57-02: 30 Punkte
- Stellungen:** Gemäss den allgemein gültigen Regeln RSpS
- Spezielles:** Die Passe kann nach dem 1. oder dem 2. Schuss abgebrochen werden, wird aber nicht zurückerstattet.
- Munition:** Nur die abgegebene Munition darf verwendet werden. Bei Nichteinhalten kann der Teilnehmer disqualifiziert werden. Der Vorstand entscheidet dazu endgültig.
- Preise:** Wird aus 40% der Einnahmen aus dem Passengeld finanziert, restliche 60% werden für den Gesamtgewinn des Ausschiessens verwendet.
1. Rang = 25%
  2. Rang = 10%
  3. Rang = 5%



## Ausschiessen

### Reglement Spitzfluhstich

**Trefferfeld:** A10

**Programm:** 3 EF / 3 SF ohne Zeitlimite

**Kosten:** CHF 10.- inkl. Munition

**Auszeichnung:** KK CHF 6.-

**Auszeichnungslimiten:**

	E/S	U21/V	U17/SV
Sportgewehre:	54 Punkte	53 Punkte	52 Punkte
Stgw90/Karabiner/Stgw57-03:	50 Punkte	49 Punkte	48 Punkte
Stgw57-02:	48 Punkte	47 Punkte	46 Punkte

**Stellungen:** Gemäss den allgemein gültigen Regeln RSpS

**Munition:** Nur die abgegebene Munition darf verwendet werden. Bei Nichteinhalten kann der Teilnehmer disqualifiziert werden. Der Vorstand entscheidet dazu endgültig.

**Kategorien:** Es wird in 2 Kategorien rangiert für den Gewinner des Spitzfluhstiches  
Kategorien Sport + Ordonnanz

**Rangliste:** Wird bei gleich hohem Resultat eruiert aus:  
1. Tiefschuss Seriefeuer  
2. Alter (älterer Teilnehmer besser rangiert)  
3. Los

**Siegerpreise:** Es werden keine Siegerpreise abgegeben. Der restliche finanzielle Gewinn fliesst in den Gesamtgewinn des Ausschiessens.



## Ausschiessen

### Reglement Rainlistich

**Trefferfeld:** A10

**Programm:** 6 EF / 4 SF ohne Zeitlimite

**Kosten:** CHF 12.- inkl. Munition

**Auszeichnung:** KK CHF 6.-

**Auszeichnungslimiten:**

	E/S	U21/V	U17/SV
Sportgewehre:	89 Punkte	87 Punkte	86 Punkte
Stgw90/Karabiner/Stgw57-03:	85 Punkte	83 Punkte	82 Punkte
Stgw57-02:	83 Punkte	81 Punkte	80 Punkte

**Stellungen:** Gemäss den allgemein gültigen Regeln RSpS

**Munition:** Nur die abgegebene Munition darf verwendet werden. Bei Nichteinhalten kann der Teilnehmer disqualifiziert werden. Der Vorstand entscheidet dazu endgültig.

**Kategorien:** Es wird in 2 Kategorien rangiert für den Gewinner des Rainlistiches  
Kategorien Sport + Ordonnanz

**Rangliste:** Wird bei gleich hohem Resultat eruiert aus:  
1. Tiefschuss Seriefuer  
2. Alter (älterer Teilnehmer besser rangiert)  
3. Los

**Siegerpreise:** Es werden keine Siegerpreise abgegeben. Der restliche finanzielle Gewinn fliesst in den Gesamtgewinn des Ausschiessens.



## Ausschiessen

### Reglement Hapferestich

**Trefferfeld:** A10 / A5

**Programm:** 5 EF / A10  
5 SF / A5 ohne Zeitlimite  
3 EF / A5

**Kosten:** CHF 14.- inkl. Munition

**Auszeichnung:** KK CHF 6.-

**Auszeichnungslimiten:**

	E/S	U21/V	U17/SV
Sportgewehre:	82 Punkte	81 Punkte	80 Punkte
Stgw90/Karabiner/Stgw57-03:	79 Punkte	78 Punkte	77 Punkte
Stgw57-02:	77 Punkte	76 Punkte	75 Punkte

**Stellungen:** Gemäss den allgemein gültigen Regeln RSpS

**Munition:** Nur die abgegebene Munition darf verwendet werden. Bei Nichteinhalten kann der Teilnehmer disqualifiziert werden. Der Vorstand entscheidet dazu endgültig.

**Kategorien:** Es wird in 2 Kategorien rangiert für den Gewinner des Hapferestiches  
Kategorien Sport + Ordonnanz

**Rangliste:** Wird bei gleich hohem Resultat eruiert aus:  
1. Tiefschuss Seriefuer  
2. Alter (älterer Teilnehmer besser rangiert)  
3. Los

**Siegerpreise:** Es werden keine Siegerpreise abgegeben. Der restliche finanzielle Gewinn fliesst in den Gesamtgewinn des Ausschiessens.



## Ausschiessen

### Reglement Jailhouse-Glücksstich

<b>Trefferfeld:</b>	A100
<b>Programm:</b>	3 EF
<b>Kosten:</b>	CHF 5.- inkl. Munition
<b>Stellungen:</b>	Gemäss den allgemein gültigen Regeln RSpS
<b>Munition:</b>	Nur die abgegebene Munition darf verwendet werden. Bei Nichteinhalten kann der Teilnehmer disqualifiziert werden. Der Vorstand entscheidet dazu endgültig.
<b>Resultatermittlung:</b>	Es werden 3 Schuss gemäss Programm geschossen. Trefferfeld A100 (jedoch Wertung nur 11 – 100) Treffer 0 -10 werden automatisch mit 100 Strafpunkten belegt. Der Teilnehmer zieht nachfolgend 3 Zahlen zwischen 11 und 100. (Lottozahl 1 = 11 / Lottozahl 90 = 100) Die Reihenfolge der Schüsse und der Ziehung ergeben eine Differenz. Der Teilnehmer mit der geringsten Differenz gewinnt. Bei mehreren Siegern wird der Gewinn auf alle Erstrangierten verteilt.