



# **Ausführungsbestimmungen**

## **Bündner Gruppenmeisterschaft Pistole 50m**

Reg. Nr. 4.2.2

Ausgabe 2024

### **Art. 1 Allgemeines**

Grundlagen sind die im Durchführungsjahr gültigen:

- Reglement für die Schweizer Pistolen-Gruppenmeisterschaften 50m
- Reglement BSV Gruppenmeisterschaft 50m

### **Art. 2 Organisation**

Die Organisation der Bündner Gruppenmeisterschaft Pistole 50m inkl. Final obliegt der Abteilung Pistole.

### **Art.3 Gruppen**

Eine Gruppe besteht aus 3 Teilnehmern.

Jeder Teilnehmer muss lizenziertes A-Mitglied des Vereins sein, mit welchem er am Wettkampf teilnimmt.

Mehrfachmitglieder sind als Aktiv-B-Mitglied teilnahmeberechtigt, sofern ihr Stammverein nicht an der Gruppenmeisterschaft Pistole 50m teilnimmt.

### **Art. 4 Programme**

Es gelten die Programme gemäss Reglement SSV.

## **Art. 5 Qualifikation**

Das Ausscheidungsschiessen wird vereinsintern ausgetragen. Die ersten 13 Gruppen qualifizieren sich für den Final.

## **Art. 6 Final**

Der Durchführungsort und das Datum des Finals sowie die Scheibenzuteilung werden von der Abteilung Pistole bestimmt.

Das Auswechseln von Gruppenteilnehmern am Final ist nicht gestattet.

## **Art. 7 Kosten**

Für den Final ist ein Gruppendoppel zu entrichten, dessen Höhe vom KV BSV bestimmt wird.

Die Munition ist von den Teilnehmern auf eigene Kosten mitzubringen.

## **Art. 8 Rangierung**

Die Rangierung wird nach Reglement SSV vorgenommen.

## **Art. 9 Auszeichnungen**

Die drei erstrangierten Gruppen jeder Kategorie erhalten pro Schütze je eine Gabe. Die Siegergruppen jeder Kategorie werden mit dem Titel „Bündner Gruppenmeister Pistole 50m“ ausgezeichnet, sofern mindestens 5 Gruppen teilnehmen.

Genehmigt vom KV BSV anlässlich der Sitzung vom 17. November 2023.

Der Präsident:

Nik Bleuler

Die Abteilung Pistole:

Anna Marugg

The image shows two handwritten signatures in black ink. The top signature is for Nik Bleuler, and the bottom signature is for Anna Marugg. The signatures are written in a cursive, somewhat stylized script.