



Siehe  
[www.nachwuchsarbeit-schiesssport.de](http://www.nachwuchsarbeit-schiesssport.de)  
Trainingseinheiten, Allgemein  
Erarbeitet von Elfe Stauch

Das Schießspiel darf nicht zur Veröffentlichung auf anderen Webseiten,  
sondern nur für den eigenen Gebrauch verwendet werden.

## Finale für Teams – Luftgewehr und Luftpistole

### Vorbemerkung

Bei diesem Schießspiel handelt es sich um ein wettkampfnahes Spiel, das teilweise von den Regeln der Sportordnung des Deutschen Schützenbundes abweicht. Es dient der Abwechslung im Trainingsbetrieb sowie dem Finaltraining und soll nebenbei den Anschlagsaufbau sowie das soziale Verhalten innerhalb der Mannschaften fördern.

### Voraussetzungen

Es sind zwei, möglichst gleichstarke Mannschaften zu je drei Schützen/-innen zu bilden. Das bedeutet, dass sich dieses Finale nur für Kadernmannschaften und für Vereine eignet, die über eine größere Jugendgruppe verfügen. Von Vorteil ist es, wenn das Spiel auf elektronischen Scheiben geschossen werden kann. Eine Wertung mit Auswertemaschinen ist natürlich auch möglich. In diesem Fall muss man zusätzliches Personal (Scheibenabholung und -auswertung) einplanen. Dies können andere nicht mitschießende Jugendliche übernehmen.

### Beispiel für die Mannschaftsaufstellung

Alle schießen drei Schüsse. Die Ergebnisse werden zusammengezählt und es wird eine Rangliste erstellt. Die Schützen, die den Rang 1, Rang 4 und Rang 6 erzielt haben, kommen in die 1. Mannschaft. Die 2. Mannschaft bilden die Schützen von Rang 2, Rang 3 und Rang 5. Die übrigen Schützen sind Zuschauer und feuern ihre Kameras an.

### Regeln für das Team-Finale

1. Aufstellung: die Mannschaftsmitglieder stehen nebeneinander am Stand. Die Reihenfolge innerhalb der Mannschaft bestimmen sie selbst. Wenn möglich, bleibt zwischen den beiden Mannschaften ein Stand frei.
2. Vorbereitung, das Probeschießen, Ladekommandos, Zeit für den Schuss und die Auswertung erfolgt nach den Finalregeln der Sportordnung.
3. Abfolge der zehn Finalschüsse:
  - 3.1. Nach dem ersten Schuss hat der Schütze mit dem schlechtesten Ergebnis den Stand zu verlassen und auf der Strafbank Platz zu nehmen. Das Luftgewehr bzw. die Luftpistole verbleibt auf dem Schießstand. Zur Wertung wird nur der beste Schuss herangezogen (siehe Beispiel, Seite 2).
  - 3.2. Die verbliebenen Schützen (je zwei der teilnehmenden Mannschaften) schießen den 2. Schuss. Der schlechtere Schütze hat auf der Strafbank Platz zu nehmen. Dafür schießt der Schütze, der bereits auf der Strafbank sitzt, wieder mit. Für das Einrichten am Stand steht ihm eine Zeit von zwei Minuten zur Verfügung. In der Zwischenzeit wird das Mannschafts-Zwischenergebnis errechnet und bekanntgegeben.
  - 3.3. Das Schießen setzt sich so bis zum 8. Schuss fort.
  - 3.4. Vor dem 9. und 10. Schuss bestimmen die Mannschaftsmitglieder in einer Auszeit von einer Minute, ob sie den Schützen von der Strafbank einsetzen oder ob sie mit den Schützen, die den 8. bzw. den 9. Schuss geschossen haben, weiterschießen.

Beispiel siehe Seite 2

### Anmerkung

Dieses Finalspiel ist eine Idee und es lässt sich bestimmt noch verbessern. So beispielsweise, ob man das Aussetzen „Strafbank“ nennt, oder ab welchem Schuss die Mannschaftsmitglieder das Wiedereinsetzen selbst bestimmen, usw. Trainer/Übungsleiter, die dieses Spiel durchführen und auf andere bessere Ideen kommen, sollten sich bei mir melden (E-Mail: [elfe.stauch1@uni-oldenburg.de](mailto:elfe.stauch1@uni-oldenburg.de)). Ich bin gerne bereit, diese Ideen, auch unter Nennung des Ideengebers (falls gewünscht) einzubauen. Ich wünsche auf alle Fälle, allen viel Spaß.

## Beispiel für das Schießspiel "Finale für Teams"

Stand Teilnehmer	1. Mannschaft			2. Mannschaft			Ergebnis		
	1	2	3	4	5	6	7	1. Mannschaft	2. Mannschaft
1. Schuss	Heinz <b>10,0</b>	Christel 9,2	Kurt 7,3		Angela 8,9	Helga <b>10,5</b>	Dominik 9,0	10,0	10,5
2. Schuss	9,9	<b>10,1</b>	Strafbank		Strafbank	<b>10,0</b>	9,9	10,1	10,0
Zwischenergebnis	Strafbank	9,9	<b>10,3</b>		<b>10,1</b>	10,0	Strafbank	20,1	20,5
3. Schuss								10,3	10,1
Zwischenergebnis	<b>10,1</b>	Strafbank	8,5		10,2	Strafbank	<b>10,3</b>	30,4	30,6
4. Schuss	<b>10,5</b>	10,0	Strafbank		Strafbank	<b>10,6</b>	10,1	10,1	10,3
Zwischenergebnis	9,9	Strafbank	<b>10,0</b>		Strafbank	<b>9,8</b>	10,1	40,5	40,9
5. Schuss	9,9	Strafbank	9,6		9,7	9,9	Strafbank	10,5	10,6
Zwischenergebnis	Strafbank	<b>9,9</b>	9,6		Strafbank	9,9	Strafbank	51,0	51,5
6. Schuss	Strafbank	<b>10,3</b>	Strafbank		Strafbank	9,9	<b>10,0</b>	10,0	9,8
Zwischenergebnis	10,2	<b>9,2</b>	Strafbank *)		Strafbank	9,9	9,5	61,0	61,3
7. Schuss	8,7	<b>10,0</b>	9,9		<b>9,6</b>	Strafbank	Strafbank *)	9,9	10,0
Zwischenergebnis	Strafbank *)	<b>10,0</b>	9,9		9,8	<b>10,4</b>	Strafbank *)	70,9	71,3
8. Schuss								10,3	9,6
Zwischenergebnis								81,2	80,9
9. Schuss								9,2	10,0
Zwischenergebnis								90,4	90,9
10. Schuss								10,0	10,4
Endergebnis								100,4	101,3

\*) ab dem 9. Schuss entscheiden die Mitglieder der Mannschaft selbst, wer auf die Strafbank kommt bzw. bleiben soll.

**Sieger ist die Mannschaft 2 mit 101,3 Ringen**

Quelle: [www.nachwuchsarbeit-schiesssport.de](http://www.nachwuchsarbeit-schiesssport.de)

**Weitere Schießspiele finden Sie in dem Buch „Nachwuchsarbeit im Schießsport“.**