



38. Schweizer Gruppenmeisterschaft Pistole 10m SPGM-10 Elite 6. Schweizer Gruppenmeisterschaft Pistole 10m SPGM-10 JJ/J

Samstag, den 26. März 2011, Thurau Wil / SG

T a g e s a b l a u f

Halbfinal Elite (24 Gruppen)

ab 0715	Waffenkontrolle nur für Schützen der 1. Ablösung evtl. Mutationen
0730	Besammlung der Gruppenchefs 1. Ablösung in der 30m-Anlage, Abgabe Startnummern
0800	Waffenkontrolle für Schützen der 2. Ablösung evtl. Mutationen
0805	Antreten der Gruppenschützen 1. Ablösung in der Schiessanlage und Belegung der Schützenstände
0815 - 0930	Schiesszeit für die Schützen der 1. Ablösung
0900	Besammlung der Gruppenchefs der 2. Ablösung in der 30m-Anlage, Abgabe Startnummern
0935	Antreten der Gruppenschützen 2. Ablösung in der Schiessanlage und Belegung der Schützenstände
0945 - 1100	Schiesszeit für die Schützen der 2. Ablösung
1000	Waffenkontrolle für die Schützen der 3. Ablösung evtl. Mutationen
1015	Besammlung der Gruppenchefs 3. Ablösung in der 30m-Anlage, Abgabe Startnummern
1105	Antreten der Gruppenschützen 3. Ablösung in der Schiessanlage und Belegung der Schützenstände
1115 – 1230	Schiesszeit für die Schützen der 3. Ablösung
1320	Abgabe der Kranzauszeichnungen Ränge 9 – 24 der Elite im Büro Wettkampfbefehl

Final JJ/J (10 Gruppen)

1130	Waffenkontrolle für die Schützen des JJ/J – Finals evtl. Mutationen
1200	Besammlung der Gruppenchefs des JJ/J - Finals in der 30m-Anlage, Abgabe Startnummern
1230	Antreten der Gruppenschützen des JJ/J - Finals in der Schiessanlage und Belegung der Schützenstände
1245 - 1400	Schiesszeit für die Schützen des JJ/J - Finals

Final Elite (8 Gruppen)

- 1300 **Auslosung der Schützenstände für den Final der Elite**
Ränge 1 – 8 im Büro Wettkampfchef
- 1405 **Antreten der Schützen der für den Final qualifizierten Gruppen**
in der Schiessanlage und Belegung der Schützenstände
- 1415 – 1530 **Schiesszeit für den Final**

Rangverkündigung

- ca. 1545 **Rangverkündigung und Siegerehrung JJ/J**
- ca. 1600 **Rangverkündigung und Siegerehrung Elite**

Der Wettkampfchef SPGM-10

D. Regamey