

GEDÄCHTNISHILFE ZUR VORBEREITUNG AUF DIE PRAKTISCHE JÄGERPRÜFUNG

Vorwort

vorliegende Merkblatt zur Vorbereitung auf die praktische Jägerprüfung besteht aus einer nicht exklusiven Sammlung von Bewegungsabläufen, Handlungen, Verhaltensweisen und Fachkenntnissen, die man beherrschen muss, um die von der Abteilung Natur und Forsten im Rahmen dieser Prüfung organisierten Tests zu bestehen. Es dient den Prüfern und Beobachtern als Referenz für die Beurteilung der Kandidaten während der praktischen Jägerprüfung. Dies gilt besonders für die Handhabung der Waffen, die hier Schritt für Schritt erläutert ist.

Das Studium des vorliegenden Dokumentes kann nicht die von den verschiedenen Jägerverbänden (siehe Liste Anhang 1) angebotene praktische Ausbildung im Gelände ersetzen. Das Merkblatt erlaubt dem Kandidaten, einen größeren Nutzen aus dieser Ausbildung zu ziehen. Diese praktische Ausbildung ist nicht Pflicht. Es wird aber dringend empfohlen, an einer solchen Ausbildung teilzunehmen.

Der Kandidat wird dazu aufgefordert, die **technische Satzung** zur praktischen Jägerprüfung besonders aufmerksam zu studieren. Hier sind die spezifischen Regeln der zwei Teilprüfungen sowie die Bestimmungen bezüglich der Anrechnung von Straf- und Bonuspunkten definiert.

Kapitel 1 – Regeln bezüglich der Sicherheit

Die Aufmerksamkeit der Kandidaten wird allgemein auf folgende Punkte gelenkt :

- Der Umgang mit den Waffen erfolgt mit Entschlossenheit, allerdings ohne grobe Gewaltanwendung.
- Eine geschlossene/verriegelte Waffe muss grundsätzlich als geladen angesehen werden.
- Übrigens, auch wenn man sich darüber im Klaren sein muss, dass eine Abzugsicherung keine 100%-tige Sicherheit bietet und man deshalb ihr nur ein beschränktes Vertrauen schenken wird, wird man, schon bei in-die-Handnehmen einer verschlossenen Waffe deren Sicherungsstatus kontrollieren und gegenfügig dieselbe vor jeder weiteren Handhabung sichern
- Man richtet niemals eine Waffe (die Mündung) gegen :
 - sich selbst oder andere Menschen;
 - ein Wohnhaus oder sonstige Gebäude ;
 - eine Sache oder Ziel (Tiere, Wild, ...), das man nicht beschießen möchte, bzw. darf;
 - außerdem wird eine verriegelte Waffe im Bereich zwischen Personen nur toleriert, wenn die Läufe nach oben gerichtet sind (Abprallergefahr!).
- Die nachfolgend aufgelisteten Sicherheitsregeln finden im Verlauf der praktischen Jägerprüfung **zu jeder Zeit** Anwendung.
- Bei der Handhabung von Waffen und bei der Jagdausübung achtet der Kandidat darauf, niemals seinen Finger im Abzugsbügel zu halten, außer wenn er im Begriff ist zu schießen.
- Bevor man schießt, muss man sein Ziel klar identifiziert haben.

1.1. Eine Waffe in die Hand nehmen und halten

In einem Raum : sobald man irgendeine Waffe in die Hand nimmt, muss die Mündung unverzüglich in eine nicht gefährliche Richtung gehalten werden, d.h. in Richtung eines Bereiches der die Energie eines Geschosses auffängt und um Abpraller zu vermeiden, falls sich versehentlich ein Schuss löst. Beispiel :

→ gegen die Decke oder besser in eine Raumecke.

Im Aussenbereich : gleiches Prinzip. Beispiel :

→ gegen den Boden (sofern er weich ist !) oder mit der Mündung nach oben.



*Waffe in die Hand nehmen
(mit fester Hand)*



*In einer ungefährlichen Richtung halten
(Läufe nach oben)*

Nie eine Waffe mit dem Lauf in der Waagerechten halten!

1.2. Waffe sichern

Nach korrektem In-die-Hand-Nehmen der Waffe wird diese sofort gesichert (oder auf Sicherheitszustand geprüft)

Diese Maßnahme, die zum sofortigen Reflex werden muss, ist unverzüglich und systematisch vorzunehmen:

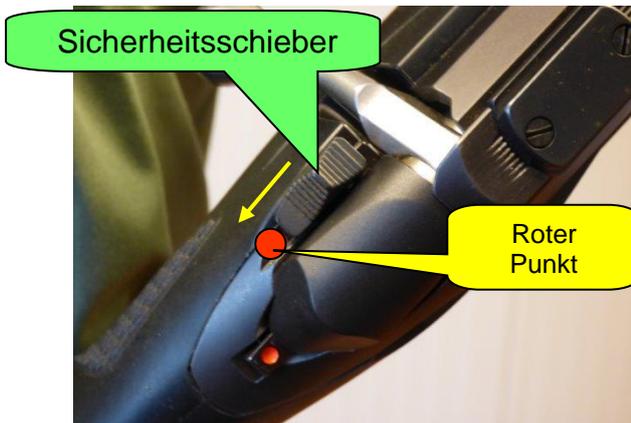
- Sobald eine Waffe in die Hand genommen wird;
- Vor jedem Laden
- **UND** nach jedem Entladen, besonders bevor die Waffe ins Futteral bzw. in den Schrank gegeben wird



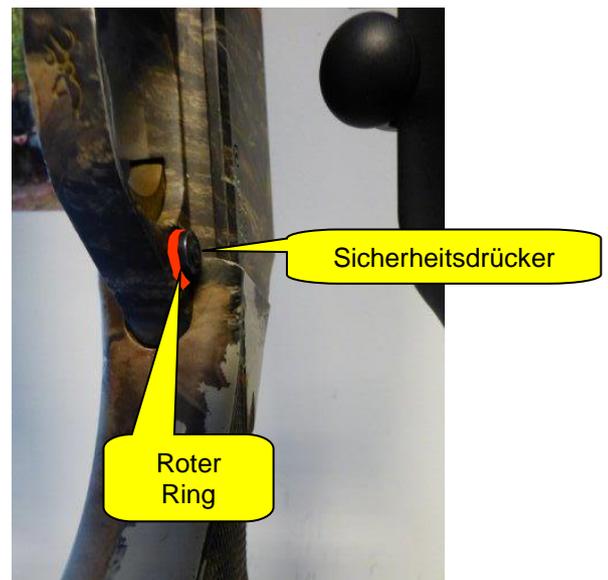
1. Sichern



Das "S" sichtbar machen (Schieber nach hinten ziehen)



Oder den roten Ring verschwinden lassen
(Schieber zu sich ziehen)



Oder den roten Ring verschwinden lassen
(Drücker eindrücken)

ROT = FEUER ! (Gefahr)

1.3. Handhabung eine Kipplaufwaffe mit glatten oder gezogenen Laufen

1.3.1. Die Waffe brechen, die Laue zeigen nach unten



Laue nach unten in einem Winkel von +/- 45° richten. ($\pm 70\text{cm}$ vor den Fuen)
Faust schlieen, Daum bleibt frei



Geballte Faust seitlich an die Baskule setzen und mit dem Daum den Verschlusshebel betatigen Waffe brechen **indem der Kolben nach unten gesenkt wird**

Andere Methode : " la Franaise"



Seitlich die Unterseite der Baskule an die Hufte setzen, Verschlusshebel betatigen, die Waffe wird gebrochen, die Laue zeigen immer noch auf +/- 45° nach unten

Vorteil:

= MAN SPART VIEL ENERGIE

WENN MAN DIE HANDE GENUGEND WEIT VONEINANDER HALT!

1.3.2. Prüfen, ob Patronenlager und Läufe frei sind



Überprüfen ob Läufe leer sind, hier nach unten



und hier nach oben (Lichtquelle)

1.3.3. Laden und Verriegeln der Kipplaufwaffe(Flinte, Doppelbüchse)

Wiederholung: bevor man eine Waffe lädt:

- ✓ Waffe in die Hand nehmen und Läufe in einer ungefährlichen Richtung halten
- ✓ Waffe sichern
- ✓ Die Waffe durch Senken des Schaftes öffnen.
- ✓ Prüfen, ob Patronenlager und Läufe leer sind
- ✓ Prüfen, ob Patronen zu der Waffe zusammenpassen (Kaliber!)

Bem:

Lose Patronen verschiedener Kaliber in der Tasche zu halten beherbergt erhebliche Risiken: z.B. eine 20erPatrone in eine 12erFlinte zu laden (siehe unten): hinter der 20er ist noch genug Platz im Lager um eine 12er zu laden: garantierte Explosion!

- ✓ Bei nach unten gerichteten Läufen eine Patrone in jedes Lager einführen



- ✓ Waffe verschließen, indem man den Schaft auf die Läufe zukippt

Anm 1: **Hände weit von einander halten**, der Kolben wird auf die Kammern zugekippt

Anm 2: im Rahmen der 2. Teilprüfung, die auf dem Tontaubenschießstand des Truppenübungsplatzes in Marche stattfindet, erfolgt das Verschließen durch Anheben der Läufe, weil sich die ungefährliche Richtung vor dem Schützen befindet, während durch den harten Boden die Gefahr von Abprallern besteht).



- ✓ "à la Française" :

Visierschiene auf die Hüfte setzen auf Höhe der Kammern und Waffe seitlich verschließen (der Kolben wird auf die Kammern verschlossen)



1.3.4 Entladen der Kipplaufwaffe:

Wiederholung: bevor man die Waffe entlädt:

- ✓ { Läufe in einer ungefährlichen Richtung halten **nach unten**
- ✓ { Waffe sichern
- ✓ Die Waffe durch Senken des Schaftes öffnen.
- ✓ Patronen aus den Patronenlagern entnehmen
- ✓ Prüfen, ob Patronenlager und Läufe leer sind (S. 5)
- ✓ Waffe verschließen (Schaft auf die Läufe zukippen)

1.4. **Repertierbüchse mit Zylinderverschluss (starrer Lauf)**

Beispiel: TIKKA – T3 : herausnehmbares Magazin – Mag.Kapazität: max 2 (+1)

Wiederholung: Waffe in die Hand nehmen und halten

- ✓ Läufe in einer ungefährlichen Richtung halten **nach oben**
- ✓ Waffe sichern : dabei werden Abzug und Schloss verriegelt und der Stecher wird deaktiviert

2-stelliger Sicherheitsschieber
Nach vorne geschoben:
 Roter Ring wird sichtbar : FIRE
Nach hinten zurückgezogen:
 Roter Ring NICHT sichtbar S "SAFE"



1.4.1 Öffnen, Laden und Verschliessen

Wiederholung: bevor man eine Waffe lädt:

- ✓ Läufe in einer ungefährlichen Richtung halten (45° nach oben)
- ✓ Waffe entsichern



Sicherung nach vorne,
 Roter Ring wird sichtbar

GESPANNT! (verschwindet
 erst nach Schussabgabe)

- ✓ Verschluss öffnen und aus der Waffe herausnehmen (Entriegelungshebel betätigen)



Entriegelungshebel



- ✓ Gegen eine Lichtquelle überprüfen, ob Kammer und Lauf leer sind

- ✓ Magazin herausnehmen und Munition einführen (Patronen von vorne nach hinten schieben)
- ✓ Um mit freien Händen arbeiten zu können, Waffe schultern (Tragegurt)
- ✓ Magazin wieder einführen
- ✓ Verschluss nach vorne: eine Patrone wird ins Patronenlager eingeführt
- ✓ Sichern (ab dem Moment des Ladens mit Munition).

1.4.2. Waffe entladen

Wiederholung: bevor man eine Waffe entlädt:

- ✓ { Läufe in einer ungefährlichen Richtung halten (45° nach oben)
- ✓ { Waffe entsichern
 - ✓ Verschluss öffnen und geladene Patrone aufnehmen
 - ✓ Magazin herausnehmen und daraus Patronen entnehmen (Patronen mit dem Stoßboden von hinten nach vorne herausdrücken).
 - ✓ Verschluss entnehmen
 - ✓ Überprüfen gegen Lichtquelle, ob Kammer und Lauf leer sind.
 - ✓ Verschluss wieder einführen und verriegeln.
 - ✓ Das leere Magazin wieder einstecken.
 - ✓ Sichern

1.4.3. Einstecken - Entstecken (Waffe geladen und gesichert) (= Aktivieren und Desaktivieren des Stechers)

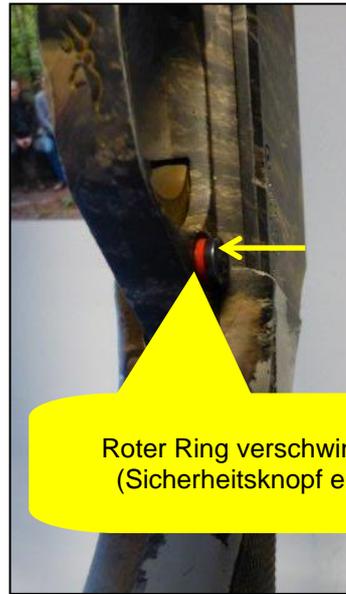
- ✓ Einstecken : -
 1. Entsichern
 2. Abzug nach vorne drücken (Indem man seine Zielscheibe anvisiert)
- ✓ Entstecken : - Waffe sichern, wodurch der Stecher automatisch ausgeschaltet wird

1.5. Handhabung der halbautomatischen Büchse

Beispiel : BAR II

Wiederholung: eine Waffe in die Hand nehmen:

- ✓ { Läufe in einer ungefährlichen Richtung halten (45° nach oben)
- ✓ { Waffe sichern



1.5.1. Waffe laden

- ✓ Magazin herausnehmen



- ✓ Verschlusshebel nach hinten ziehen und zugleich Verschlusshalterung heben

Verschlusshebel



Verschlusshalterung



1. Verschluss nach hinten ziehen und halten
2. Verschlusshalterung nach oben heben und so halten
3. Verschlusshebel loslassen: Verschluss bleibt offen nur, wenn Verschlusshalterung entsprechend gehalten wurde

- Überprüfen, ob Patronenlager und Lauf leer sind



- Waffe laden, sodass sie feuerbereit ist
 1. Lauf zeigt immer in eine ungefährliche Richtung
 2. Nach der vorherigen Überprüfung bleiben Magazin und Verschluss offen

3. Zwei Patronen nach einander in das Magazin drücken



4. Magazin zuklappen

Lauf zeigt nach oben



Verschlusshalterung nach unten drücken: der Verschluss schnell nach vorne und führt von selbst eine Patrone perfekt ins Patronenlager.



Anmerkung 5 :

- **Verschluss nicht zurückhalten: es muss zuschlagen!**
- Lauf zeigt nach oben!

6. Magazinhaltung betätigen
7. Dritte Patrone ins Magazin drücken
8. Magazin verschließen
9. Waffe entsichern, sie ist schießbereit

Bei geschlossenem Verschluss zeigt der Lauf immer nach oben!

1.5.2. Waffe entladen

Wiederholung:

- ✓ Läufe in einer ungefährlichen Richtung halten (45° nach oben)
- ✓ Waffe sichern, oder überprüfen, ob gesichert
- ✓ Waffe entladen
 1. Magazin aufkippen
 2. Verschluss nach hinten ziehen und halten, Hand wird untergelegt
 3. Patrone aus dem Auswurffenster in die Hand aufnehmen Verschluss bleibt offen durch Betätigen des Verschlusshalters



4. Überprüfen, ob Patronenlager und Lauf leer sind
5. Verschluss nach vorne schicken (Verschlusshalterung)

6. Patronen aus dem Magazin herausnehmen: mit einem Finger das "Geschoss" aus dem Magazin herausfischen ; man kann auch die Patronen nach vorne drücken, es bedarf mehr Kraft und man kann sich an den Lippen des Magazins verletzen



7. Leeres Magazin wieder zuklappen
8. Sichern

Memo : Bei jedem Lade- und Entladevorgang der halbautomatischen Waffe beginnt man mit dem Lader (oder Magazin) und man beendet die Handhabung mit dem Lader (oder Magazin).

1.6. Eine Kipplaufwaffe zerlegen und wieder zusammensetzen

1.6.1. Zerlegen

KIPPLAUFWAFFEN NUR BEI VERSCHLOSSENER WAFFE ZERLEGEN

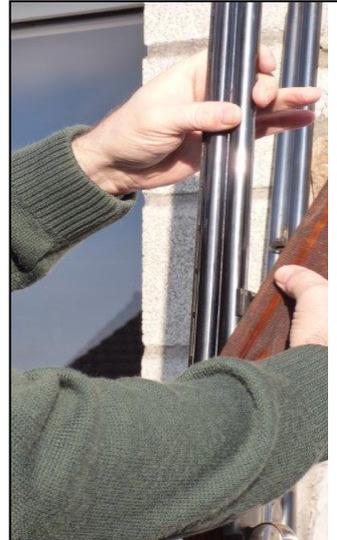
- ✓ nach vorherigen und vollständigen Sicherheitsmaßnahmen
- ✓ Waffe zukippen Waffe stehend auf den Tisch setzen
- ✓ Vorderschafts-Drücker oder –Hebel betätigen



- ✓ Vorderschaft vom Lauf wegnehmen und auf den Tisch legen; Aufgepasst! Es kann wegrollen



Anm.: während der Zeigefinger den Hebel betätigt, drückt der Daum der anderen Hand den Vorderschaft weg von dem Lauf



Vorderschaft vom Lauf wegnehmen

- ✓ Mit weit auseinander gehaltenen Händen (Hebelkraft!) die Waffe brechen



- ✓ Die Waffe ist zerlegt



1.6.2. Die Kipplaufwaffe wird wieder zusammengelegt

Die zuvor zerlegte Waffe wird wieder zusammengelegt, indem man alle Schritte vom letzten bis zum ersten vornimmt. Doch ein paar Kniffe können nicht schaden.



Schaft und Läufe mit möglichst weit voneinander gehaltenen Händen halten. Bestandteile so präsentieren, dass sie ineinander passen, Läufe in die Basküle einhaken.



Wenn die Läufe richtig in die Basküle eingehakt sind, mit den Händen seitlich ziehen : normalerweise schließt sich dann die Waffe von selbst



- ✓ Stehende Waffe auf den Tisch setzen,
- ✓ Vorderschaft richtig einpassen,
- ✓ Vorderschaft auf die Läufe zuklappen,
- ✓ Überprüfen, ob Patronenlager und Läufe leer sind, zurück in den Ständer setzen.

1.7. Das Tragen der Waffe

1.7.1. Tragen außerhalb Jagdausübung (Waffe stets entladen)

- ✓ Waffe mit Gewehrriemen: Tragen auf der Schulter, Mündung weist in eine nicht gefährliche Richtung (nach oben) – Abbildung 1.
- ✓ Waffe ohne Gewehrriemen: die Waffe wird abgekippt, d.h. « gebrochen » (und entladen) über dem Unterarm getragen (das Schultern der Waffe ist verboten) – Abb 2.

Abb 1



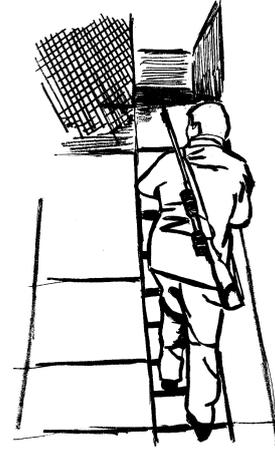
Abb 2



Abb 3



Abb 4



1.7.2. Tragen der Waffe während Jagdausübung (geladene Waffe)

- ✓ Waffe mit Gewehrriemen: Tragen auf der Schulter, Mündung weist in eine nicht gefährliche Richtung (nach oben). Die Waffe ist gesichert. Die Waffe wird mit dem Lauf hinter der Schulter getragen. Das Tragen der Waffe mit der Mündung nach vorne ist nicht erlaubt.
- ✓ Waffe ohne Gewehrriemen : Tragen der Waffe vor sich auf Brusthöhe mit der Mündung nach oben - die eine Hand hält die Waffe am Pistolengriff fest, den Zeigefinger hält man auf Höhe des Abzugsbügels oder hinter demselben (besser), während die andere Hand den Vorderschaft festhält – Abbildung 3.

Bemerkung : auf den Parcours A und B der ersten Teilprüfung verfügen die Waffe nicht über einen Gewehrriemen. Auf dem Parcours C sind die Waffen mit Gewehrriemen ausgestattet.

1.8. Besteigen eines Hochsitzes mit Waffe und Absteigen

- ✓ Entladen der Waffe vor Besteigen eines Hochsitzes, bzw. vor Abstieg.
- ✓ Tragen der Waffe quer über die Schulter (mit dem Kopf im Riemen) mit nach oben gerichteter Mündung –
 - Abbildung 4. Man akzeptiert, dass die Waffe auf dem Rücken oder vor der Brust getragen wird.
- ✓ Man beachte auf der Leiter die Regel der 3 Stützpunkte: 1 Hand und 2 Füße auf den Sprossen oder 2 Hände und 1 Fuß.
- ✓ Wird der Schütze begleitet, steigt dieser als erster auf den Sitz und er steigt als letzter ab.

1.9. Überwinden von Hindernissen (Zaun, Hecke, Überstieg, ...)

- ✓ Die Waffe entladen
- ✓ Das Hindernis überwinden.
- ✓ Die Waffe wieder laden, nachdem überprüft wurde, ob die Läufe leer sind.

1.10. Sicherheitsregeln für die Ausübung verschiedener Jagdarten

1.10.1 Stöberjagd auf Niederwild

Die Schützen müssen darauf achten, in einer Linie fortzuschreiten. Hierzu orientiert man sich an der Vorwärtsbewegung der beiden außengehenden Schützen.

1.10.2. Treibjagd auf Hochwild

Beim Beziehen des Standes :

- ✓ Die Schützenlinie zur Kenntnis nehmen (die nicht immer in gerader Linie verläuft).
- ✓ Sich mit dem rechten und linken Standnachbarn und ggf. weiteren Schützen verständigen.
- ✓ Seinen erlaubten Schiessbereich (30°) wie folgt bestimmen : 5 Schritte in der Schützenlinie und 3 Schritte rechtwinklig zur Schützenlinie –
 - Abbildung 5. Aus Sicherheitsgründen wird man ganz besonders darauf achten, nur außerhalb einer gedachten Linie zu schießen, die in einem Winkel von mindestens 30° zur der Linie verläuft, auf der die Nachbarschützen stehen.
- ✓ Auf das Hornsignal (= Beginn des Treibens) – und nur ab dann, nicht früher, wird die in eine ungefährliche Richtung (= Schiessbereich) gerichtete Waffe geladen und verriegelt.
- ✓ Auf seinem Sitzstock sitzend nicht vergessen, seine Waffe in eine ungefährliche Richtung zu halten (niemals flach auf seine Knien legen! – Abbildung 6).
- ✓ Seine geladene Waffe niemals gegen einem Gegenstand abstützen.

Bemerkung : im Rahmen der Prüfung kann die Waffe auf Anfrage des Prüfers kurzzeitig in geladenem und verriegelten Zustand niedergelegt werden, um eine anderen Prüfung abzulegen.

Abbildung 5

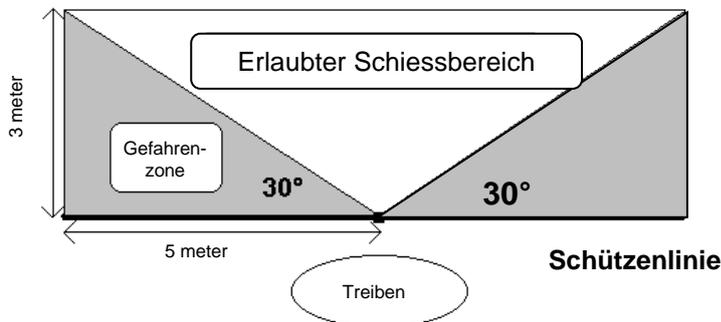


Abbildung 6



Während der Treibens :

- ✓ Niemals während des Treibens seinen Stand verlassen.
- ✓ Niemals mit dem angeschlagenem Gewehr durch die Schützenlinie ziehen, d.h. ohne die Waffe abzusetzen Wild anvisieren, das durch die Schützenlinie flüchtet.
- ✓ Niemals gesundes oder verletztes Wild beschießen, das in das Treiben hinein flüchtet.
- ✓ Niemals verletztem Wild im Treiben den Fangschuss geben.
- ✓ Niemals Stand verlassen, um Wild außerhalb des Treibens den Fangschuss zu geben.
- ✓ Stets darauf achten:
 - die Sicherheit der Treiber, besonders wenn sie irrtümlich außerhalb des Treibens erscheinen (in diesem Fall wird die Waffe entladen auch wenn das Treiben nicht beendet ist und man bittet die Treiber in das Treiben zurückzukehren) ;
 - die Sicherheit der Hunde, besonders wenn außerhalb des Treibens auf verletztes und von den Hunden gestelltes Wild geschossen wird.

Am Ende des Treibens (durch 3 längere Hornstöße angekündigt):

- ✓ Waffe sofort entladen (nicht gefährliche Richtung = Schiessbereich), bevor man den Stand verlässt.
- ✓ Munition in dafür vorgesehenem Behälter verstauen und Patronenhülsen aufheben.
- ✓ Standnachbarn zurückrufen und sich vergewissern, dass sie den Ruf gehört haben.
- ✓ Nach Benachrichtigung der Nachbarn, jeden abgegebenen Schuss kontrollieren gehen :
 - Den Einschlag des Geschosses in Bäumen oder im Boden suchen.
 - Feststellen von Pirschzeichen (Schnitthaar, Knochensplinter, Schweiß, anormale Trittsiegel am Boden, ..) :
 - Am Anschuss (= Stelle wo sich das Wild befand als der Schuss abgegeben und ggf. das Wild getroffen wurde) ;
 - Auf dem Flugweg des Geschosses ;
 - Ein kurzes Stück (50 m) auf der Fluchtfährte des beschossenen Wildes, ohne die Krankfährte zu «zertrampeln».

Bemerkung: führt die Fluchtfährte in eine Dickung, ist die Kontrolle abubrechen damit vermieden wird verletztes Wild aufzumüden, das sich hier eingestellt hat.

 - Nicht vergessen, den Anschuss sowie jedes Schusszeichen und die Fluchtrichtung zu markieren.
 - Trifft man auf verletztes, aber noch lebendes Wild, das am Anschuss oder in der Nähe liegt, kann man unter folgenden Bedingungen den Fangschuss geben :
 - Die vor Ort noch anwesenden Jäger und Treiber sind zu warnen.
 - Es muss ein sicherer Kugelfang vorhanden sein.
 - Die Sicherheit der Hunde muss beachtet werden.
- ✓ Standkarte mit Angaben bzgl. verletzten Wilds ausfüllen – Abbildung 7 (Beispiel).
- ✓ Sich zum Treffpunkt zurückbegeben, dem Jagdleiter Bericht erstatten und ihm die Standkarte aushändigen.

Abbildung 7: Standkarte

FICHE N°

CARTE GIBIER BLESSE - KARTE VERLETZTES WILD

RECTO

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
| Jäger | <input type="text"/> | Datum | <input type="text"/> | Revier (Ort) | <input type="text"/> |
| Treiben | <input type="text"/> | Standnr | <input type="text"/> | Wild allein | <input type="checkbox"/> JA <input type="checkbox"/> Nein |
| | | | | von Hunden gehetzt | <input type="checkbox"/> JA <input type="checkbox"/> Nein |
| Wildart | <input type="checkbox"/> Hirsch Enden <input type="checkbox"/> Tier <input type="checkbox"/> Kalb | <input type="checkbox"/> Schwarz Keiler kg <input type="checkbox"/> wild Bache kg <input type="checkbox"/> Frischlg | <input type="checkbox"/> Bock <input type="checkbox"/> Ricke <input type="checkbox"/> Kitz | Gefunden: Schweiss <input type="checkbox"/> Fleisch Haar <input type="checkbox"/> Mageninhalt Knochen <input type="checkbox"/> Fett Darm <input type="checkbox"/> | |
| KONTROLLE <input type="checkbox"/> JA auf m <input type="checkbox"/> Nein | | Anschuss markiert MIT <input type="checkbox"/> JA <input type="checkbox"/> Nein <input type="text"/> Polizeistreifen <input type="text"/> Papier <input type="text"/> anders | | | |
| Andere beschossene Stücke in der Nähe | | | Reaktion auf Treffer | | |
| <input type="checkbox"/> JA <input type="checkbox"/> Nein (Skizze) | | | | | |
| SKIZZE | | | | | |
| TREIBEN | <input type="text"/> Nachbar | S I E | <input type="text"/> Nachbar | TREIBEN | |
| AUS DEM TREIBEN | ○ | S I E | ○ | AUS DEM TREIBEN | |
| BEMERKUNGEN : | | | TELEFON: | | |
| | | | | | |

VERSO

Karte beliebig kopieren, verbreiten und Interessenten geben, jedesmal auf der Jagd mitnehmen ; sorgfältig und komplett ausfüllen, ALLE Angaben sind für den Nachsuchenfürher aber auch für das verletzte Stück Wild äußerst wichtig!

Schweißhundstation Rufnr 061 / 25 51 92

1.11. Verantwortungsvolles und sauberes Schießen

Regel Nr. 1 – Schießen regelmäßig üben

Regel Nr. 2 - Stets eine vernünftige und vertretbare Schussentfernung einhalten.

Regel Nr. 3 – Nur schießen, wenn alle Bedingungen stimmen:

- Gute Sichtverhältnisse (Gefahr für Abpraller berücksichtigen, Personen oder Tiere können durch Büsche verdeckt sein, ...) ;
- Schießen nur bei sicherem Kugelfang (niemals gegen Horizont !) – Abbildung 8
- Auf breitstehendes oder -flüchtendes Wild schießen (möglichst auf Schulter) – Abbildung 9

Regel Nr. 4 – Den Stecher erst betätigen, wenn wann sein Ziel anvisiert, d.h. kurz vor dem Schuss.

Abbildung 8

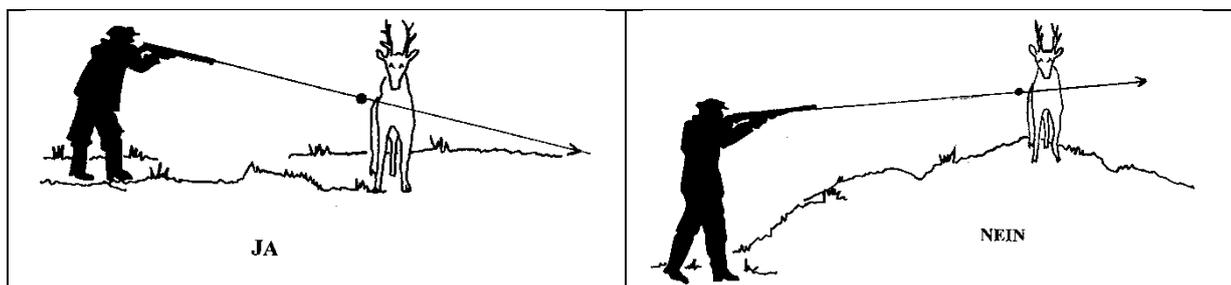
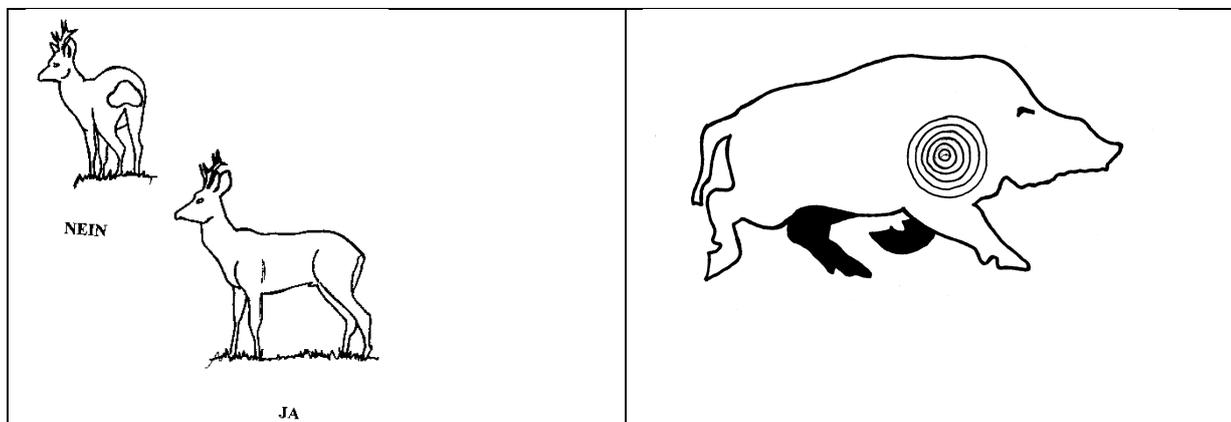
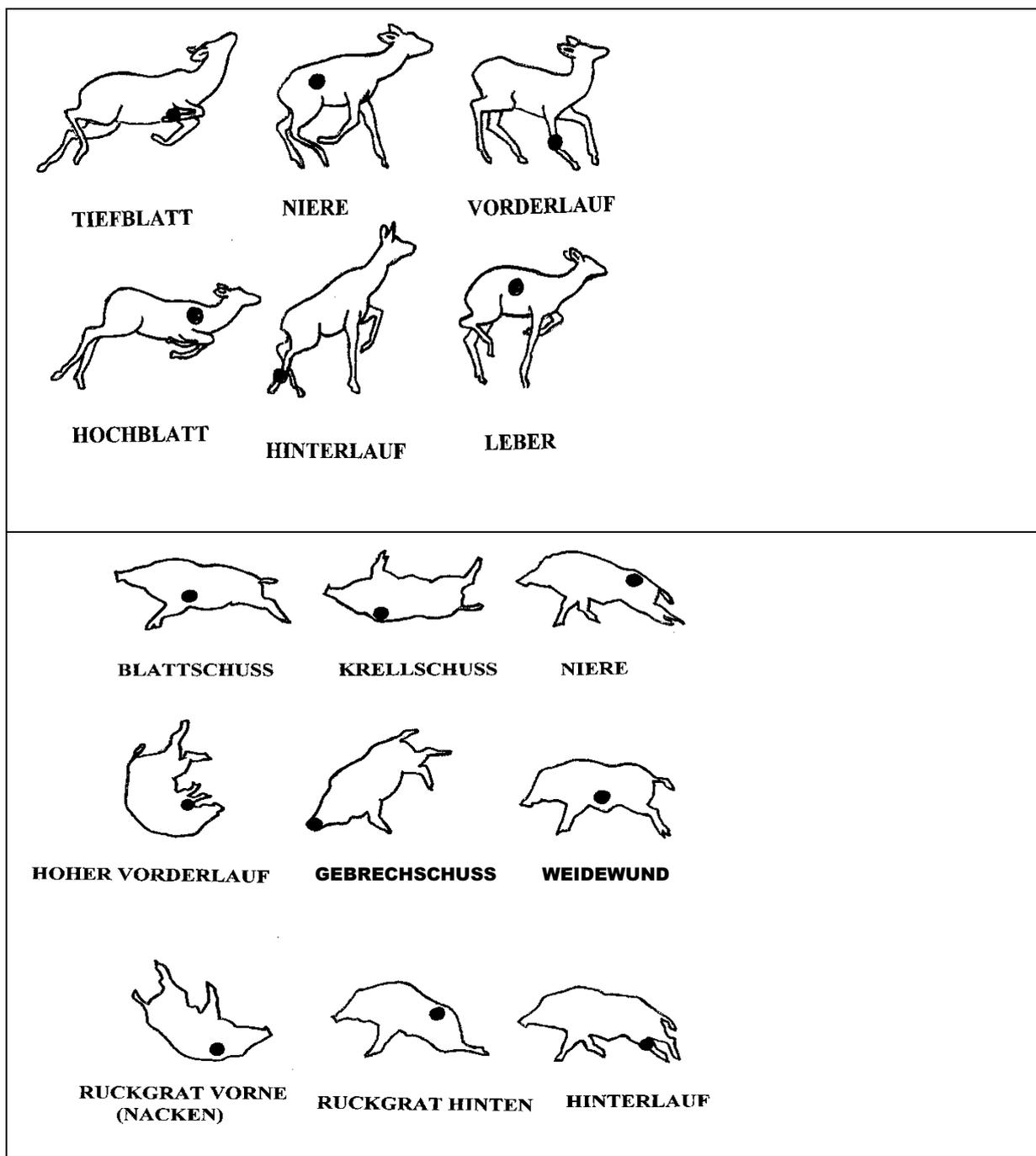


Abbildung 9



Regel Nr. 5 – Stets gut die Reaktion des Wildes auf den Schuss beobachten, um so die eventuelle Nachsuche zu erleichtern, falls das Wild nur verletzt wurde – Die Abbildung 10 ist eine theoretische Darstellung. Es ist sehr schwierig die verschiedenen Reaktionen zu interpretieren, da jede Kugel in eigenartiger Weise wirkt. Dennoch kann man allgemein sagen, dass die Reaktion auf den Schuß abhängig ist vom Verhältnis zwischen der Masse des Geschoßes (Gewicht/Geschwindigkeit) und der Körpermasse des Wildes. Schießt man einem 10 kg schweren Reh mit einer 7 x 64 auf die Schulter wird dieses Reh wahrscheinlich zusammenbrechen, während ein mit gleichem Schuß getroffener Hirsch von 130 kg noch wegflüchtet.

Abbildung 10 (nach U.N.U.C.R. und A.N.C.G.G.)



Kapitel 2 – Fach Waffen- und Munitionswissen

2.1. Erkennen von Waffentypen

2.1.1. Kipplaufwaffen

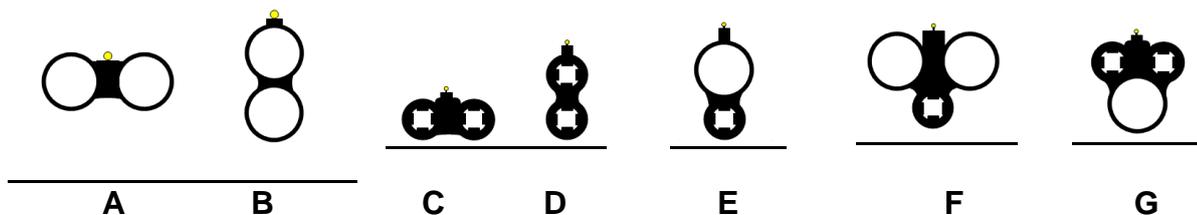
= Waffen mit einem oder mehreren glatten und/oder gezogenen Lauf (Läufen), der (die) über eine Scharnierwelle gekippt werden kann (können).

Bei Waffen mit 2 oder 3 Läufen unterscheidet man – Abbildung11 :

- ✓ Quer- (A) oder Bock(doppel)flinten (B)Doppel - (C) oder
- ✓ Bock(doppel)büchsen (D)
- ✓ "Klassische" kombinierte Waffen :
 - Bockbüchsflinte (1 gezogener Lauf + 1 glatter Lauf) – (E)
 - Drilling (2 glatte Läufe + 1 gezogener Lauf) – (F)
 - Doppelbüchsdrilling (2 gezogene Läufe + 1 glatter Lauf) – (G)

Bemerkung : die Verwendung des Begriffes "faltbare" Waffe anstelle von Kipp(lauf)waffe ist falsch ! Weil eine faltbare Waffe leicht unsichtbar unter einem Mantel getragen werden kann, stuft das Waffengesetz alle faltbaren Waffen über Kaliber 20 (16,12,...) als verbotene Waffen ein.

Abbildung 11



2.1.2. Manuelle Repetierwaffen

Sind Waffen mit glattem oder gezogenem Lauf, bei denen nach jedem Schuss die Hülse manuell ausgeworfen und eine neue Patrone eingeführt werden muss.

Man unterscheidet 3 verschiedene Lademechanismen :

- ✓ Repetierer mit Zylinderverschluss (z.B. Modelle "Mauser" oder "Blaser" und andere).
- ✓ Unterhebelrepetierer¹ (z.B. Modell « Marlin »).
- ✓ Vorderschaftsrepetierer⁶(riot gun)

2.1.3. Halbautomatische Waffen

Sind Waffen mit glattem oder gezogenem Lauf, die automatisch beispielsweise durch die Verwendung von Gasdruck geladen werden (z.B. Selbstladebüchse Modell "Bar" von Browning), die aber nur das Abschießen einer einzigen Patrone durch Druck auf dem Abzug zulassen ("Einzelfeuer").

¹ und ⁶Dieser Waffentyp kommt anlässlich der Prüfung nicht vor

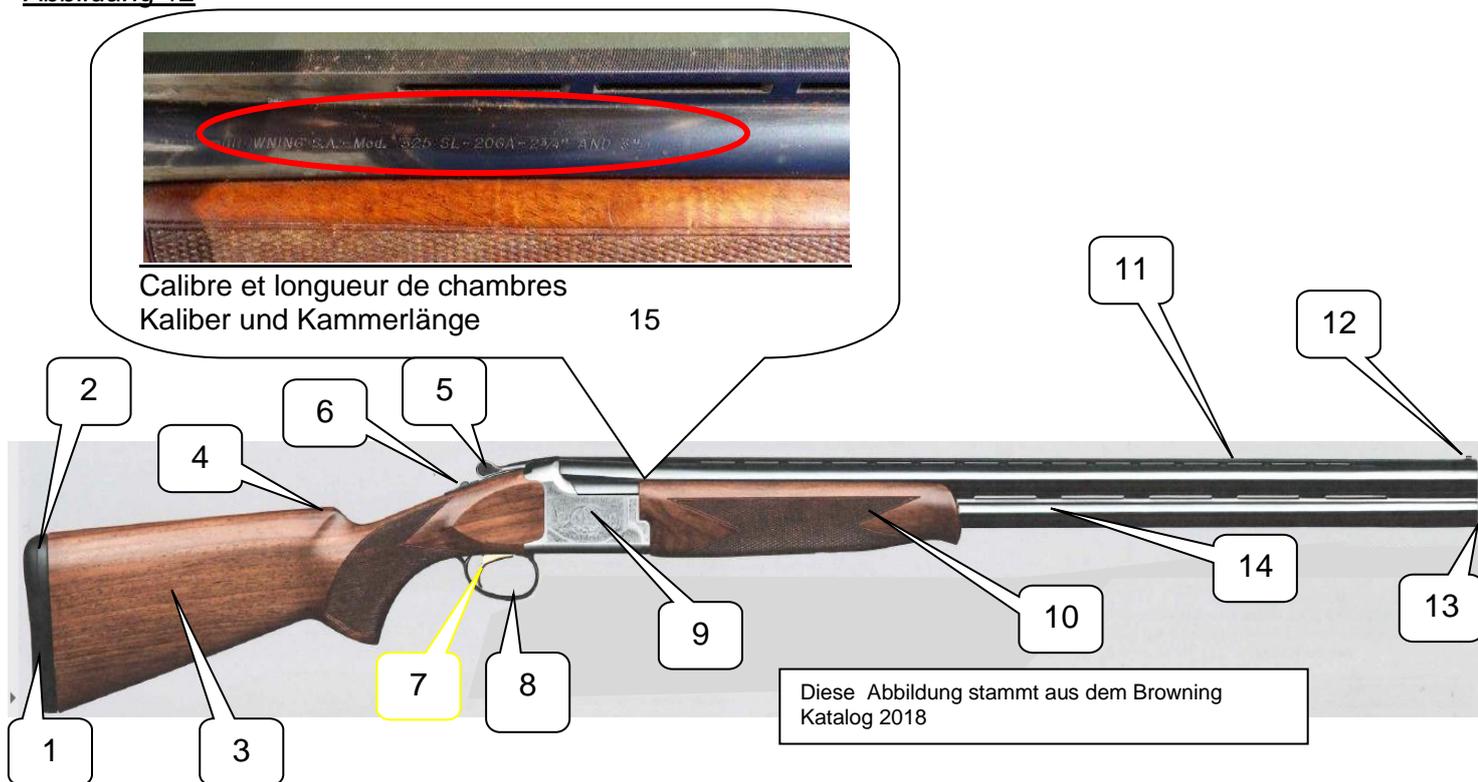
2.2. Bestimmen von Waffenteilen

Neben der Waffen-/Herstellungsnummer, dem Kaliber (vollständige Bezeichnung, z.B.: 12, 16, 20, .30R Blaser, .270 Win, .300 Win Mag, 8x57 JRS, 9,3x74R, ...) und der Länge des Patronenlagers in mm oder in Zoll² (metrische Umrechnung muss man angeben können)³, muss der Kandidat folgende Teile bestimmen können.

2.2.1. Flinte – Abbildung 12

1. Schaftkappe – 2. Schaftabsatz – 3. Schaft/Kolben – 4. Schaftsnase – 5. Verschlusshebel/riegel –
6. Sicherungsschieber – 7. Abzug – 8. Abzugsbügel – 9. Basküle/Verschlusskasten – 10. Vorderschaft – 11. Laufschiene – 12. Korn – 13. Laufmündung – 14. Läufe .

Abbildung 12



Je nach Modell findet man die Kaliberangaben auf dem Patronenlager, bei geöffneter Waffe



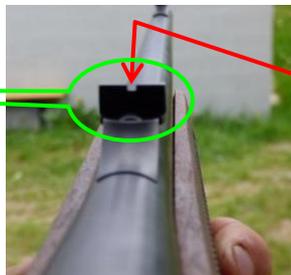
² 1 Zoll = 25,4 mm

³ Anlässlich der Prüfung werden nur 2 Kammerlängen vorkommen : 2 ³/₄ Zoll = 70 mm und 3 Zoll = 76 mm

2.2.2. Repetierbüchse – Abbildung 13

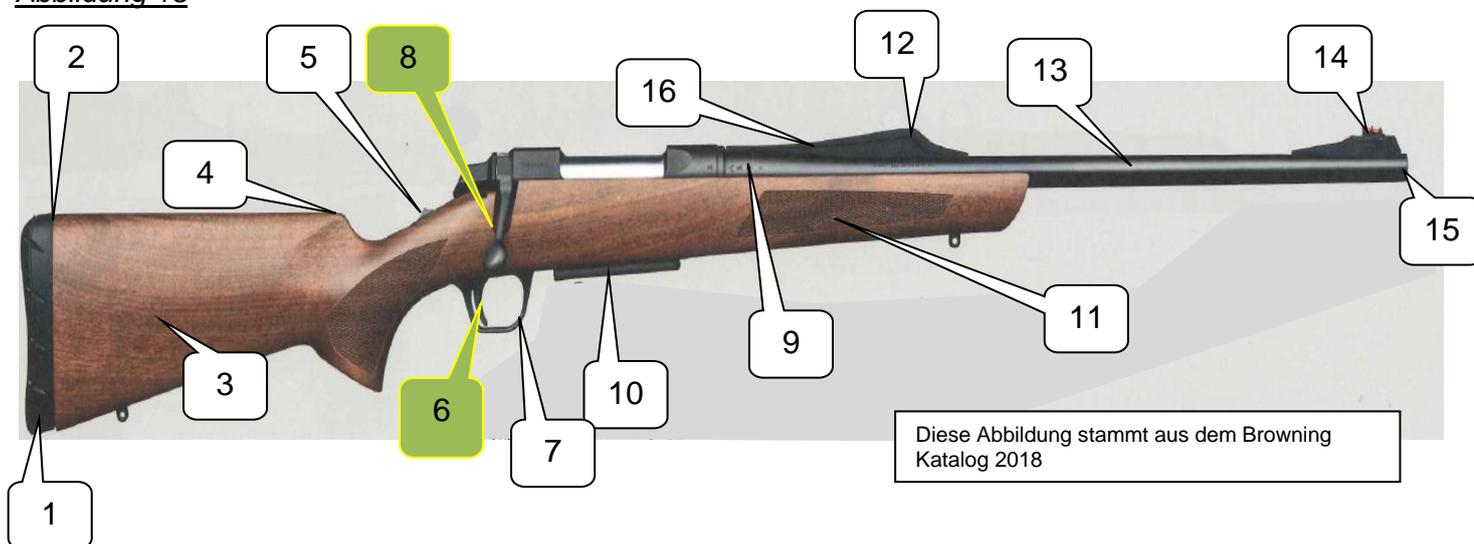
- 1. Schaftkappe – 2. Schafrücken – 3. Schaft/Kolben – 4. Schaftsnase –
- 5. Sicherungsschieber – 6. Abzug – 7. Abzugsbügel – 8. Verschluss/Kammer
- 9. (innen) Patronenlager – 10. abkippbare Magazin – 11. Vorderschaft -
- 12. Kimme/ Visier - 13. Lauf – 14. Korn – 15. Laufmündung – 16. Visierschiene

Das **Visier** bezeichnet die komplette Visiereinrichtung



Die **Kimme** ist "nur" die Aussparung

Abbildung 13



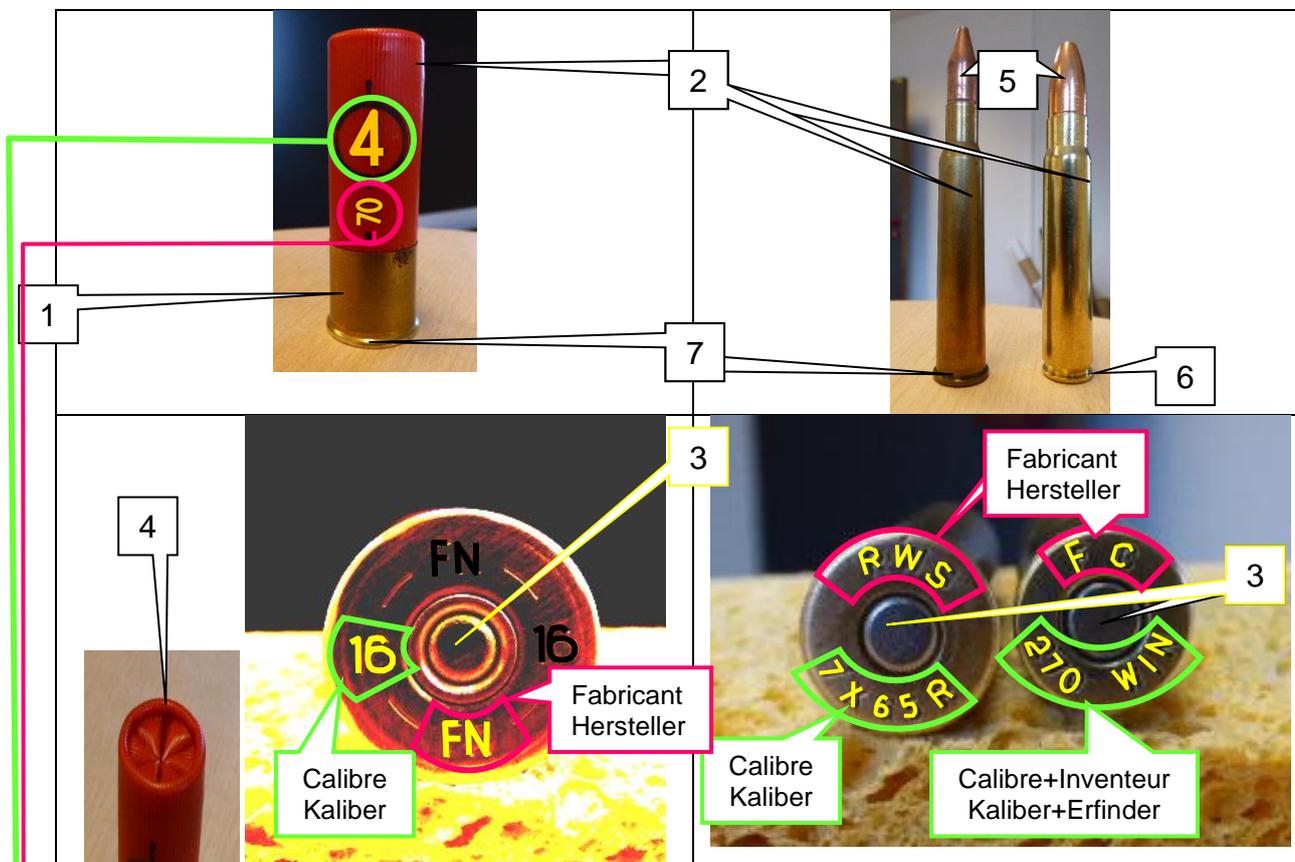
Bei der Waffe der Jägerprüfung:



2.3. Bestimmen von Munition und Bedeutung der Aufschriften – Abbildung 14

1. Hülsenboden – 2. Hülse – 3. Zündung/Zündhütchen – 4. Schlußscheibe oder -deckel – 5. Geschoss – 6. Rille – 7. Rand.-

Abbildung 14



Auf einer Schrotpatrone :

- ✓ Trägt der Hülsenboden auf der Unterseite Angaben
 - zum Kaliber (12, 16, 20, ...).
 - zum Hersteller (FN, RWS, ...).

- ✓ Auf der Hülse findet man unter anderem folgende Angaben :
 - Die **Länge der Hülse** (in mm oder Zoll)

Bemerkung : es ist sehr gefährlich Patronen zu laden, deren Hülsenlänge grösser ist als das Patronenlager (in den meisten Fällen haben die Patronenlager eine Länge von 70 mm)

- Die **Schrotnummer** (evtl. mit Angabe des Schrottdurchmessers in mm).
- Die Schrotladung (in (Gramm) g – 24, 28, 32 oder 36). (auf der Abbildung nicht sichtbar)

Auf einer Büchsenpatrone :

Findet man auf dem Hülsenboden Zahlen und Wörter/Buchstaben, die das Kaliber und den Hersteller bezeichnen.

Ein Kaliber wird komplett vollkommen ausgedrückt: "Ich möchte eine Packung 8x57JRS und eine von 270Winchester haben, bitte". Jede Wort, Zahl, Buchstabe haben ihre besonderen Gewicht und Bedeutung.

Anm: Für die praktische Prüfung genügt es zu sagen, dass diese Wörter, Zahlen oder Buchstaben der vollständigen Bezeichnung des Kalibers gehören, wie es im Handel definiert ist, um eine gültige Antwort zu geben.

Beispiele für Aufschriften :

| | |
|--------------------------|---|
| <u>8x57JRS</u> : | 8 : ungefährender Geschossdurchmesser in mm 57 : Länge der Patronenhülse J oder I : besagt, dass es sich um die (alte) <u>Infanteriepatrone</u> handelt R : Patrone mit Rand S : stärkeres, bzw. dickeres Kaliber bzw. Durchmesser (= Gefahr ⁴) ! |
| <u>.30-06Sprg</u> | .30 : ungefährender Geschossdurchmesser in Hundertstel Zoll 06 : 1906: Jahr der Aufnahme des Kalibers vom Militär Sprg für Springfield (Arsenal der US Army) |
| <u>.270Win</u> | = ungef. Geschossdurchmesser in Tausendstel Zoll+Erfinder |
| <u>7mmRemMag</u> | = ungef. Geschossdurchmesser in mm +Erfinder(Remington) +Magnum |

- WIN, REM, BROWNING, RWS, W-W, R.P., FC, ... :
- ✓ oberhalb des Zündhütchens : Angabe bezüglich des Herstellers (keine Angabe zum Kaliber)
- ✓ unterhalb des Zündhütchens Buchstaben, Worte, Zahlen die dem Geschossdurchmesser beigefügt sind : sie gehören zur vollständigen Bezeichnung des Kalibers (z.B. Name des Erfinders)
- MAG(NUM): Munition mit großem Hülsenvolumen⁶ und entsprechend starker Ladung— evtl. mit verstärkter Hülsenboden (Magnumgürtel)

⁴ Es ist möglich, eine S-Patrone in eine Waffe zu laden, die für Munition ohne S vorgesehen ist. Da aber der Durchmesser des S-Geschosses größer: Ø8,22mm (.323") ist als der des NICHT S-Geschosses: Ø8,04mm(.318"), entsteht ein Überdruck im Lauf, der zu einer Laufsprengung führen kann.

⁶ Überladene Munition ist nicht nur falsch sondern sogar gefährlich.

2.4. Zugehörigkeit zwischen Abzügen und Läufen – *Abbildung 15*



2.4.1. Bockwaffe

- ✓ 1. Abzug → unterer Lauf;
- ✓ 2. Abzug → oberer Lauf

Bemerkung: bei einer Waffe mit Einabzug und bei Fehlen einer Umschaltung wird zuerst der untere Lauf abgefeuert.

2.4.2. Querwaffe

- ✓ 1. Abzug → rechter Lauf
- ✓ 2. Abzug → linker Lauf.

Bemerkung : bei einer Waffe mit Einabzug und Fehlen einer Umschaltung wird zuerst der rechte Lauf abgefeuert.



Auf diesem Foto wird sichtbar, dass die Abzüge genau wie die Läufe parallel und nebeneinander angeordnet sind.

- Rechter Abzug = rechter Lauf
- Linker Abzug = linker Lauf

2.5. Wahl der Munition entsprechend der Wildart, der Jagdart und der Jahreszeit

2.5.1 Hinweis auf verschiedene Bestimmungen des Erlasses der wallonischen Regierung vom 22. September 2005 (E.W.R. vom 22.09.2005) zur Regelung des Gebrauchs von Feuerwaffen und der dazugehörigen Munition für die Ausübung der Jagd und einiger Jagdarten und -techniken (M.B. 05.10.2005) sowie seine Änderungserlässe:

| Wildarten | Waffen mit glattem Lauf (Läufen) im Kaliber 8 bis 36 (.410) | | Waffen mit gezogenem Lauf (Läufen) |
|-----------------------|---|--|---|
| | Patronen mit Metallschroten | Patronen mit Flintenlaufgeschoss | |
| Hochwild | NEIN | JA, wenn - nur Kaliber 20, 16, 12 - Deformationsgeschoss | Ansitz- und Pirschjagd auf Rehwild : - Kaliber $\geq 5,58\text{mm}$ (.22) - Energie auf 100 m ≥ 980 Joule Ansonsten : - Kaliber $\geq 6,5$ mm - Energie auf 100 m ≥ 2200 Joule |
| Niederwild | JA, wenn : Schrot- durchmesser $\leq 3,5$ mm | NEIN | NEIN |
| Wasserwild | JA, wenn Schrot- durchmesser $\leq 3,5$ mm | NEIN | NEIN |
| Sonstiges Wild | JA, wenn : Schrot- durchmesser ≤ 4 mm | JA | JA, wenn Kaliber $\geq 5,58\text{mm}$ (.22) (keine Mindestenergie) |

Kombinierte Waffen die ein Kaliber aufweisen, das in der nachfolgenden Tabelle angegeben ist, sind erlaubt.

Die folgenden Waffen sind dagegen immer verboten:

- ◇ *automatische und halbautomatische Waffen deren Magazin mehr als 2 Patronen aufnehmen können (diese Ladebeschränkung betrifft also nicht manuelle Repetierbüchsen mit Kammerstengel, Unterhebel oder Vorderschaftrepetierer);*
- ◇ *Waffen, die mit Lichtquellen oder sonstigen Einrichtungen ausgestattet sind, die ein Beleuchten des Zieles ermöglichen. Weil ein Leuchtkorn, eine Leuchtschiene, ein Zielfernrohr mit Leuchtpunkt oder dergleichen keine Beleuchtung des Zieles ermöglichen, sind diese Zieleinrichtungen erlaubt;*
- ◇ *Waffen, die mit Zielfernrohren oder Infrarotgeräten ausgestattet sind, die das Schießen bei Dunkelheit ermöglichen;*
- ◇ *Waffen die mit Schalldämpfer ausgestattet sind.*

Folgende Geschosse sind stets verboten:

- ◇ *Militärgeschosse.*
- ◇ *Vollmantelgeschosse*
- ◇ *Geschosse, die sich nicht deformieren*

Bemerkung: Die Bestimmungen des E.W.R. vom 22/09/2005 beziehen sich nur auf die Jagdausübung. In Bezug auf Waffen- und Munitionsgebrauch finden diese Bestimmungen auch Anwendung für die Vernichtung/Bekämpfung bestimmter Wildarten (E.W.R vom 18.10.2002).

2.5.2. Munition für Waffen mit glatten Läufen: einige Anmerkungen zur Wahl der Schrotstärke

- ✓ Je schwerer das Wild, umso stärker müssen die verwendeten Schrote sein, damit eine genügend große Auftreffwucht vorhanden ist. Man sollte aber auch bedenken, dass mit Zunahme der Schrotstärke die Anzahl der Schrote in der Patrone abnimmt. Statistisch gesehen haben somit weniger Schrote "eine Chance", die notwendige Auftreffwucht zu erreichen (man geht davon aus, dass 4 bis 5 Treffer notwendig sind, um Wild schnell zu töten).

- ✓ Zu Beginn der Jagdsaison ist die Fluchtdistanz des Wildes geringer als am Ende der Saison. Anzahl und Größe der Löcher in der Garbe vergrößern sich mit dem Abstand. Riskante Weitschüsse, d.h. Schüsse über eine Entfernung von 40 m, sind wegen erhöhten Verletzungsrisikos zu vermeiden.
- ✓ Darüber hinaus ist das Haar, bzw. das Federkleid des Wildes im Winter dichter und stärker, wodurch ein Teil der Auftreffwucht der Schrote abgefangen wird, so dass die Durchschlagskraft der Schrote vermindert ist. Zu dieser Jahreszeit wird man also eher gröbere Schrote wählen.

Konkret :

| Passende Schrottnummer | Wildart | Schrottnummer | | | | | | |
|---------------------------|--------------------|---------------|------|------|------|------|------|------|
| | | N° 1 | N° 2 | N° 3 | N° 4 | N° 5 | N° 6 | N° 7 |
| | Schnepfe | | | | | | | |
| | Kaninchen | | | | | | | |
| | Rebhuhn | | | | | | | |
| | Ringeltaube | | | | | | | |
| | Fasan | | | | | | | |
| | Stockente | | | | | | | |
| | Hase | | | | | | | |
| | Fuchs | | | | | | | |