

## Wettkampfbericht Brünig Indoor Cup 2011

Am Samstag 30.04.2011 war es wieder mal soweit. In der unterirdischen Schiessanlage Brünig Indoor in Lungern trafen sich 64 IPSC-Schützen, um sich an zehntel Sekunden und einer Menge Löcher in der Scheibe - am besten in der Alpha-Zone - zu messen.

Die Dynamic Shooters Brünig Indoor, welche für die Organisation verantwortlich waren, warteten diesmal mit 9 abwechslungsreichen Stages auf.

In der Polyhalle konnte auf 6 Stages geschossen werden, zwei Parcoure sind im Schiess-Kino aufgebaut worden und im Techno-Stollen, der einzige kalte Platz während des Wettkampfes, konnten mit 14 Schuss die Stahlziele gefällt werden. Ja genau, es waren 14 Pepper-Popper und Stahl-Gonge gestanden, aber vermutlich wurden mehr als die notwendigen 14 Patronen verschossen...

Erschwerend war ausserdem noch, dass nicht immer alle Popper ersichtlich waren. Die Stahlziele konnten durch total 5 Fenster anvisiert werden, wobei eigentlich 3 Fenster ausreichten, und eben die notwendigen 14 Patronen.

Auf dem ersten Parcours mussten zwei Gruppen mit 3 halben IPSC-Scheiben mit Treffer verziert werden. Bei einigen Schützen hat man nach einem sehr schnellen Run ein verduztetes und verärgertes Gesicht gesehen, sobald die Trefferauswertung erfolgt ist. Einige Geschosse schlugen nicht am gewünschten Ort ein, aber der Sound war rasant...

Die grösste Freude kam meines Erachtens auf Stage 2 auf: Aus der Umgebung der Startbox musste aus drei Positionen zwingend je eine Scheibe auf längere Distanz beschossen werden. Sobald die Faultline übertreten wurde, sind zwei Scheiben mit einer NS-Scheibe teilweise verdeckt worden. Es oblag dem Schützen, entweder auf seine Treffsicherheit auf lange Distanz zu vertrauen und die Treffer hinzunehmen, oder aber auf sehr kurze Distanz die Scheibe nochmals zu beschiessen, mit einer NS davor. Neu am Brünig Indoor-Cup waren auf mehreren Stages Boxen anzutreffen, welche durch einen engen Ausschnitt zwei halbe Scheiben freigaben, die nur aus einem bestimmten Winkel zu beschiessen waren.

Die Schiessfertigkeit mit starker und schwacher Hand wurde bei Stage 3 geprüft. Da es ja bekanntlich in der Brünig Indoor-Schiessanlage keine Fenster gibt, haben die Macher halt welche aufgebaut. Die Waffe lag leer mit den Magazinen daneben auf dem Fenstervorsprung. Nach dem Startsignal musste geladen und mit der zweiten Hand mittels eines Seilzuges das Fenster geöffnet werden. Erst jetzt wurden die vier Scheiben sichtbar. Es galt diese einmal mit der starken Hand und einmal mit der schwachen Hand mit Alpha-Treffer zu verzieren. Insgesamt lag der Munitionverbrauch bei mindestens 16 Patronen, so dass die Production-Schützen ihre Fertigkeiten eines Magazinwechsels unter Beweis stellen konnten.

Stage 4 stand ganz im Zeichen des Inselhüpfens. Musste doch auf Teppichen nach vorne verschoben werden, wobei je eine Scheibe nur aus den weissen Markierungen beschossen werden durfte. Dabei musste man einerseits darauf achten, dass man die richtige Schrittfolge wählte, die Teppiche korrekt betreten hatte und andererseits eben auf dem richtigen Teppich schoss.

Die merkwürdigste Startposition konnte auf Stage 5 beobachten werden. Gestartet wurde mit leerer Waffe, je eine Hand auf den Markierungen, welche je einmal hoch und tief positioniert gewesen ist. Anschliessend folgten, ähnlich Stage 2, auf lange Distanz drei Scheiben, diesmal in relativ dunkler Lage, durch zwei Fenster eine kurze Feuerdistanz, und nach einem Sprint nach vorne wiederum das Schiessen auf kurze Distanz. Auf hier erfolgte nach dem Übertritt der Faultline ein Verdecken der Scheiben durch NS-Scheiben. Diese konnte hinter der Faultline auf längere Distanz ohne NS ganz beschossen werden, jeder musste für sich selber abschätzen, ob die langen Schüsse sitzen oder nicht...

Der Holzstab auf Stage 6 musste nach dem Startsignal zuerst in einem Depot platziert werden, anschliessend hatte man die Hände für das Waffenhandling frei und konnte eigentlich gemütlich die 5 Scheiben bearbeiten.

Nach einem kurzen Spaziergang ins Schiesskino erreichte man Stage 7. Der einzige Stage mit Virginia-Count, welches mit einigen Raunen beim Briefing zur Kenntnis genommen wurde. Um wenigstens dem Brünigpass ein wenig näher zukommen, befand sich die eine Schiessposition auf einer Paletten-Treppe, während man bei der zweiten Position in die Knie gehen musste.

Da 16 Patronen benötigt und vorgeladen werden konnte, konnte der Productionsschütze mit ruhigem Gewissen die Waffe leerschliessen.

Der kniffligste Parcours überhaupt war mit Abstand Stage 8. Tunnels sind ja bekanntlich dunkel und müssen daher beleuchtet werden. Genau dies war hier der Fall. Insgesamt warteten vier Scheibenreihen auf den Schützen, wobei immer nur eine Reihe beleuchtet und sichtbar war. Der Schütze musste helles Köpfchen beweisen und in der Wettkampftechnik den richtigen Schalter betätigen, um die nächsten Scheiben zu beleuchten. Durch zwei Fenster aus zwei Positionen sind die Scheiben zu beschiessen gewesen, womit für alle die Koordination der Hände und Waffe beachtet werden musste, bestand doch die Gefahr eines Sweepings...  
Ach ja, die Scheiben waren mit 2/3 auch etwas kleiner, was ein sauberes Triggern erforderlich machte.

Je nach Startreihenfolge hatte man sich somit an die dunklen Lichtbedingungen gewöhnt, welche in Stage 9 auch nicht unbedingt besser waren. Im Technostollen warteten wie eingangs erwähnt die 14 Stahlziele, welche 14 Patronen benötigten. Jedoch wurden mehrere Male mehr geschossen, und zum Teil nach dem Entladen mit Ärger zur Kenntnis genommen, dass der eine oder andere Stahl noch immer steht...

Die wartenden Schützen des Squad's dürften sich sicher köstlich amüsiert haben, wenn der aktive Shooter nach dem Durchlauf noch einige Kontrollblicke durch die Fenster geworfen hat, um sicher zu gehen, dass alle Stahlziele gefallen sind. Einige Leute haben dies relativ geschmeidig erledigt, andere hüpfen ziemlich wild im Stollen umher.

Aus der Verify-Kontrolle und der Rangverkündigung hatten mit Sicherheit etliche die Erkenntnis gewonnen, dass man beim Stages sowieso sich hätte mehr Zeit beim Triggern nehmen sollen und das Alpha geschossen hätte... aber geschossen ist geschossen.

Also freute man sich am reichhaltigen Gabentempel, welcher mittels Auslösen dem Schützen zugänglich gemacht wurde.

Die Schiessanlage Brünig Indoor bietet meines Erachtens gute Bedingungen für einen IPSC-Match. Die Einschränkung, dass „nur nach vorne“ geschossen werden kann, ist mit dem Stagedesign berücksichtigt worden, was sich aber an den Schiessmöglichkeiten und dem Schiessspass nicht negativ ausgewirkt hat. Ich schätze die Annehmlichkeit, während des ganzen Wettkampfes unter den immer gleichen Bedingungen schießen zu können, ist doch Temperatur und Lichtverhältnis stets gleich, und am Abend muss ich die Schiessstasche auch nicht einer Komplett-Reinigung unterziehen. Die Nähe zur guten Küche in der Cantina Caverna hat auch sein Gutes, kann man doch eine kleine Wettkampfpause bei einem Kaffee und Stück Kuchen einlegen.

Abschliessend betrachte ich auf einen erfolgreichen, abwechslungsreichen IPSC-Match zurück, welcher doch das eine oder andere Mal die graue Masse zwischen den Gehörschutzschalen mehr beansprucht hatte als auch schon...

Ja, der Brünig Indoor Cup ist halt ein IPSC-Match der Sonderklasse !

Erich Gabriel