

Landesmeisterschaft „ABB - S“ 2026

EINLADUNG UND AUSSCHREIBUNG



Der **B**urgenländische **L**andes **S**chützen **V**erband und

der **J**agd und **S**port **S**chützen **K**lub **S**teinbrunn



laden am **Sonntag, 30. August 2026**

auf der Schießanlage des JSSK Steinbrunn

zur „**Landesmeisterschaft** in der Disziplin „**ABB - S**““ recht herzlich ein.

Wettkampfanlage	5 Kugelanalgen		
Nenngeld	Einzelwertung €25,00	Sch. u. Jun. € 10,00	Mannschaft: €30,00
Nennschluss	Dienstag, 25. August 2026, um 17.00 Uhr . Die Überweisung des Nenngeldes hat bis zum angeführten Nennschluss zu erfolgen! Kontonummer: IBAN: AT89 3303 8001 0103 4602 Verwendungszweck: LM „ABB - S“ „NAME“ BLSV Nr.		
Training	Samstag, 29. August 2026 von 13.00 – 18.00 Uhr		
Wettkampf	Sonntag, 30. August 2026 „ Selbstlader “		
Wettkampfstart	Sonntag, 30. August 2026 08.30 Uhr		
Wettkampfanmeldung	Die Anmeldungen laufen online unter www.blsv.at .		
Wertung - Klasseneinteilung:	Für die Wettkampfwertung ist der Besitz einer gültigen BLSV Karte notwendig. Schützen ohne gültige Karte werden in der Gästeklasse gewertet. Die Klasseneinteilung erfolgt nach der burgenländischen Sportordnung (BSpO).		
Doping	Von der Nationalen Anti-Doping Agentur Austria (NADA Austria) können Dopingkontrollen durchgeführt werden. Bei Medikamenteneinnahmen oder im Zweifelsfall wenden Sie sich direkt an die NADA Austria.		
Regelwerk	Burgenländische Landesmeisterschaften werden nach den festgelegten Regeln der burgenländischen Sportordnung kurz BSpO durchgeführt. Die BspO kann unter www.blsv.at oder in Papierform am Veranstaltungsort eingesehen werden. Das Tragen von Gehörschutz und Schießbrillen ist im Wettkampf „VERPFLICHTEND!“		
Veranstalter	JSSK Steinbrunn	BLSV Referent:	Kurt FLASCH
Wettkampfleiter	Kurt FLASCH	Tel.: 0664/5310103	@mail: jssk.steinbrunn@gmail.com
Richter	Nhi		Wählen Sie ein Element aus.

Fördernde Stellen:



Nachnennung am Wettkampftag sind aus organisatorischen Gründen nicht möglich!!!!
Änderungen am Wettkampf bleiben dem Veranstalter vorbehalten!