Ladehemmung und "Rohrkrepierer"

Ladehemmung bezeichnet im allgemeinen eine Fehlfunktion einer Schusswaffe, bei der der Auswurf einer verbrauchten Patrone (Hülse) oder das nachladen einer neuen Hülse samt Projektil in die Abschussvorrichtung nicht funktioniert.

Der sog. "Rohrkrepierer" bezeichnet im Grunde das detonieren einer Artilleriegranate noch im Lauf. In diesem Artikel wird jedoch die abstraktere Form des -im Lauf stecken gebliebenen Projektils- beschrieben.

Ladehemmungen treten im Grunde bei allen mehrschüssigen Waffen auf, lediglich solche, bei denen der Schütze das/die Projektil(e) manuell in den Lauf lädt sind davon nicht betroffen.
Bei allen betroffenen Waffen treten Ladehemmungen am ehesten bei voll automatischen Waffen wie beispielsweise Maschinengewehren, Sturmgewehren und Maschinenpistolen auf, da die hohe Feuerrate und die damit verbundene Hitzeentwicklung zur Verformung/Ausdehnung einzelner Teile der Waffe führt, sodass diese nicht mehr ordnungsgemäß funktioniert. Je höher die Feuerrate und je länger geschossen wird, desto wahrscheinlicher werden Ladehemmungen. Auch die Komplexität mancher der (halb) automatischen Lademechanismen spielt eine entscheidende Rolle, da entsprechend komplexe Mechanismen anfälliger sind. Allerdings sind auch Waffen, die Repetiermechanismen nutzen nicht von Ladehemmungen ausgenommen, obwohl sie seltener betroffen sind.

In diesem Zusammenhang sind vor Allem Schmutz und Fremdkörper in der Waffe als Schuldige für Fehlfunktionen zu benennen, wobei dieser Umstand natürlich auch bei allen anderen Waffen mit Ladehemmungen zu eben diesen führen kann.

Ein weiterer Faktor ist die Munition selber, die z.B. durch fehlerhafte Fabrikation oder entsprechende Beschädigungen im Nachgang den reibungslosen Ablauf des Abfeuerns beeinträchtigen kann.

Ein Rohrkrepierer im Sinne dieses Artikels tritt vor Allem (aber nicht ausschließlich) bei Waffen mit geringer Mündungsenergie auf. Ein eventuell verformtes oder mit Gewalt in den Lauf getriebenes (weil vlt. zu großes) Projektil bleibt in eben diesem stecken, da die Haftreibung mehr Energie zum beschleunigen des Projektils benötigt, als die entsprechende Antriebsvorrichtung liefern kann. In einem solchen Fall muss das stecken gebliebene Projektil mit entsprechendem Werkzeug aus dem Lauf getrieben werden.

Ein weiterer Grund für das stecken bleiben eines Geschosses sind Beschädigungen im Lauf. Hat dieser eine, wie auch immer geartete, Kerbe, so kann das Projektil an eben jener hängen bleiben, was ihm die nötige Energie zum verlassen des Laufes entzieht.

Des weiteren gibt es Waffen, die extrem munitionsfühlig sind und Munition, die Unter- bzw. Übermasse aufweist. Letztere kann in den Läufen von Waffen mit geringer Toleranz stecken bleiben.