



# Sportordnung

## Register 6

genehmigt mit Bescheid des Bundesverwaltungsamts vom  
24.04.2017

Stand 03.11.2016





## Teil A:

### Allgemeine Regeln

#### A.0 Präambel

Der BDMP betreibt alle Schießsportdisziplinen ausschließlich als sportlichen Wettbewerb. Die Disziplinen des BDMP lassen eine Ausbildung zur kampfmäßigen Verwendung von Schusswaffen nicht zu. Der Ablauf aller Schießübungen ist so gestaltet, dass sie nach dem deutschen Waffenrecht nicht als Verteidigungsschießen gelten können.

Der BDMP duldet insbesondere folgende Elemente des Verteidigungsschießens nicht in seinen Disziplinen:


- ein verdecktes Tragen der Waffen
- das Schießen in der Bewegung des Schützen
- das Benutzen von Deckungen
- das Benutzen von Scheiben oder Zielgegenständen, die Menschen darstellen oder symbolisieren
- das Überwinden von Hindernissen innerhalb des Schießparcours nach Abgabe des ersten Schusses
- die Abgabe von Deutschüssen
- die Verwendung von Schalldämpfern ist nicht zugelassen.

Weiterhin dürfen Waffen, die dem Gesetz über die Kontrolle von Kriegswaffen (KWKG) unterliegen und solche die gemäß Waffengesetz (WaffG), Anlage 2, Abschnitt 1 verboten sind, sowie solche die gemäß § 6 der Allgemeinen Waffengesetz Verordnung (AWaffV) vom Schießsport ausgeschlossen sind, bei Schießveranstaltungen des BDMP oder seiner Untergruppierungen nicht verwendet werden.

Grundsätzlich können alle BDMP-Disziplinen mit kleinkalibrigen Waffen (nur Randfeuerpatronen) auf diesen Waffen angemessenen Entfernungen als modifizierte Disziplinen geschossen werden:

- a) im Rahmen der Jugendarbeit,
- b) zu Trainingszwecken,
- c) in regulären Wettkämpfen.

Im Schießsport mit Kindern und Jugendlichen sind die im Register 11, Teil F aufgeführten Disziplinen für Druckluft- und CO<sub>2</sub>-Waffen zu verwenden. Darüber hinaus können hier, unter Beachtung der gesetzlichen Bestimmungen, alle Disziplinen für Kleinkaliberwaffen (Kal. .22 lr) dieser Sportordnung verwendet werden.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>A</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

## **A.1 Gültigkeit**

Die allgemeinen Regeln gelten als Grundlage für alle Disziplinen. Werden in der Disziplinbeschreibung andere Regeln in Teilbereichen festgelegt, so gelten diese an Stelle der allgemein gültigen.

### **A.1.1 Standortbedingte Sonderregel**

Müssen aufgrund der vorgegebenen Standbedingungen Regeln in Teilbereichen geändert werden, sind die abweichenden Rahmenbedingungen in der Ausschreibung bekanntzugeben.

### **A.1.2 Regelanerkennung**

Durch die Teilnahme am Wettkampf erkennt der Schütze die Regeln der Sportordnung und des Wettkampfes an.

### **A.1.3 Auslegung von Regeln**

Wo der Wortlaut der Sportordnung eine eindeutige Auslegung nicht zulässt, ist die Auslegung stets im Sinne des sportlichen Anstandes, welcher möglichste Gleichstellung aller Teilnehmer verlangt, und im Zweifelsfall zu Gunsten des Schützen vorzunehmen.

### **A.1.4 Regelkenntnis**

Jeder Schütze ist gehalten, die Regeln der Sportordnung und des Wettkampfes zu kennen.

### **A.1.5 Sicherheitsbestimmungen (Kenntnis)**

Jeder Schütze ist gehalten, die Sicherheitsbestimmungen sowie die allgemein bekannten Grundregeln im Umgang mit Waffen und Munition zu kennen und genauestens einzuhalten.

## **A.2 Standortordnung und Sicherheit**

### **A.2.1 Standortordnung**

#### **A.2.1.1**

Die Sicherheit der Teilnehmer, des Standpersonals und der Zuschauer verlangt laufend sorgsame Aufmerksamkeit in der Handhabung der Waffen und Vorsicht bei deren Transport auf dem Schießstand. Selbstdisziplin ist eine Notwendigkeit für alle. Wo eine derartige Selbstdisziplin fehlt, ist es Pflicht des Funktionspersonals, Disziplin zu verlangen und Pflicht der Teilnehmer, diese Forderung zu unterstützen.

|               |   |   |
|---------------|---|---|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> |  <b>A</b> |
|---------------|---|---|

- A.2.1.2** Die Schützenstände dürfen nur von den Teilnehmern des Durchganges und dem eingesetzten Funktionspersonal betreten werden. Der hinter dem Schützen kenntlich gemachte Bereich (z.B. durch Trassierband) darf nur von dem Leitenden des Schießens und der Standaufsicht betreten werden.
- A.2.1.3** Teilnehmer und Funktionspersonal sollen direkt hinter den Schützenständen ihre Unterhaltung auf die offizielle Tätigkeit beschränken.
- A.2.1.4** Personen, die den Schießbetrieb stören oder die Sicherheit beeinträchtigen, können von der Schießstätte verwiesen werden.
- A.2.1.5** Personen, die durch lautes Sprechen oder durch ihr Verhalten den Schießbetrieb beeinträchtigen, können des Standes verwiesen werden.
- A.2.2** **Sicherheitsbestimmungen**
- A.2.2.1** Die behördlichen Bestimmungen sind zu beachten. Des Weiteren sind die auf die Gegebenheiten des jeweiligen Standes abgestimmten, z.B. durch die Standortverwaltung oder durch private Standbetreiber erlassenen, Sicherheitsregeln einzuhalten. Sollte all dieses nicht ausreichen, so ist es dem Veranstalter freigestellt, zusätzliche Anordnungen zu erlassen. Diese sind für jeden sichtbar auszuhängen bzw. bei Wettkämpfen mit in der Ausschreibung festzulegen. Für die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen ist der Leitende des Schießens verantwortlich, der diese Verantwortung für Teilbereiche delegieren kann.
- A.2.2.2** Innerhalb der Schießstände sind Zielübungen mit der Waffe verboten, außer in der für den Bereich des praktischen Kurzwaffenschießens vorgesehenen Fummelzone.
- A.2.2.3** Innerhalb der Stellungen sind Probeanschläge mit der Erlaubnis der Standaufsicht erlaubt

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>A</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

- A.2.2.4** Das Personal der Anzeigerdeckung erreicht die Deckung nur auf dem dafür bestimmten Weg.
- A.2.2.5** Das Betreten der Wälle und des Geländes vor den Stellungen ist grundsätzlich verboten.
- A.2.2.6** Das Schießen darf erst freigegeben werden, wenn der Leitende der Anzeigerdeckung Sicherheit gemeldet hat.
- A.2.2.7** Die Waffen dürfen nur auf Anweisung der Standaufsicht oder des Leitenden mit der jeweils für die Serie notwendigen Patronenzahl geladen werden.
- A.2.2.8** Innerhalb der Schießbahn darf nur in derselben Anschlagart geschossen werden. Ausnahmen regelt die jeweilige Disziplinbeschreibung, soweit die Standzulassung diese erlaubt.
- A.2.2.9** Beim Laden und Entladen müssen die Laufmündungen der Waffen stets in Zielrichtung zeigen. Kurzwaffen sind mit ausgestrecktem Arm nach vorne abwärts zu halten, so dass die Laufmündung etwa einen Meter vor dem Schützen in Schussrichtung auf den Boden zeigt. Darüber hinaus sind eventuell existierende Sonderregelungen zu beachten (RO-, RCO-Richtlinien).
- A.2.2.10** Außer den Waffen in der Stellung darf keine Waffe auf dem Schießstand geladen sein.
- A.2.2.11** Bei Unterbrechung hat der Schütze die Waffe zu entladen. Ausnahmefälle werden durch das Briefing vor Beginn der Veranstaltung geregelt.
- A.2.2.12** Die geladene Waffe darf nicht aus der Hand gelegt werden und ungeladene Waffen nur dann, wenn bei Revolvern die Trommel ausgeschwenkt, bei Pistolen der Verschluss geöffnet und das Magazin entfernt worden ist und bei Langwaffen der Verschluss und das Magazin (sofern möglich) entfernt worden ist oder die Signalfahne eingeführt ist. Ausnahmen hiervon regelt die jeweilige Disziplinbeschreibung bzw. die Standaufsicht (z.B. Zwischenholstern).
- A.2.2.13** Im Falle einer Hemmung oder Störung an den Waffen sind diese mit zum Geschossfang gerichteter Mündung zu entladen.



- A.2.2.14** Werden Ausrüstungsgegenstände unbeabsichtigt fallengelassen, so darf der Schütze diese nach dem Ladekommando nicht mehr aufheben, es sei denn, die Standaufsicht erlaubt dies ausdrücklich. Das Fallenlassen der Waffe, wobei es unerheblich ist, ob diese geladen ist oder nicht, wird mit einer Disqualifikation vom Wettbewerb geahndet.
- A.2.2.15** Der Schütze darf die Stellung nur verlassen, wenn er sich davon überzeugt hat, dass das/die Patronenlager frei ist/sind, der Verschluss in hinterster Stellung ist, die Waffe gesichert ist (soweit dies technisch möglich ist) und die Standaufsicht sich von der Sicherheit überzeugt hat. Beim Long Range Schießen attestiert der Squadpartner die Sicherheit mit Namenszeichen auf der Score Card des Schützen.
- A.2.2.16** Zum Schutz vor Gehörschäden ist auf allen Schießbahnen ein Gehörschutz zu tragen. Beim Schießen mit Kurzwaffen ist eine Schutzbrille mit ausreichendem Seitenschutz und oberer Augenabdeckung zu tragen. Alternativ wird das Tragen einer Kopfbedeckung (z.B. BaseCap mit Augenschirm) empfohlen. Eine Schießbrille ist einer Schutzbrille gleichgestellt, wenn das zielende Auge durch Glas und das nichtzielende Auge durch eine Abdeckscheibe geschützt sind. Eine Sehbrille wird der Schutzbrille gleichgestellt. Auch in diesen Fällen muss ein Seitenschutz vorhanden sein.
- A.2.2.17** Nicht volljährigen Besuchern ist das Betreten der Schießanlage nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten oder einer hierfür ermächtigten Person gestattet. Auf britischen Ständen, die dem MOD unter stehen, dürfen Kinder und Jugendliche sich weder in der Deckung aufhalten, noch dort Dienst tun.
- A.2.2.18** Minderjährigen Schützen ist die Teilnahme an Schießveranstaltungen des Verbandes unter Beachtung der gesetzlichen Bestimmungen gestattet:
- in Begleitung eines Erziehungsberechtigten oder einer hierfür beauftragten Person oder
  - unter Aufsicht eines volljährigen Vereinsmitgliedes bei schriftlicher mitgeführter Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten
  - ausgenommen hiervon sind Veranstaltungen, die auf britischen Ständen stattfinden, die dem MOD unterstehen. Dort dürfen sich Minderjährige unter 16



Jahren nicht weniger als 20 m der Feuerlinie nähern.

**A.2.2.19** Gäste sind im Rahmen der Haftpflichtversicherung des Verbandes versichert.

**A.2.2.20** Hunde dürfen nicht auf Schießstände mitgenommen werden.

### **A.3 Wettkämpfe**

**A.3.1** Wettkampfklassen

**A.3.1.1** Eine Jugendklasse ist grundsätzlich auszuschreiben, näheres regelt die Jugendordnung des Verbandes.

**A.3.1.2** Behindertenklassen können auf Antrag ausgeschrieben werden. Alternativ ist auch folgende Regelung zulässig:

Dem behinderten Schützen, der eine in der jeweiligen Disziplin vorgesehene Anschlagart nachweisbar nicht einhalten kann, können disziplinspezifische Änderungen bzw. Erleichterungen in den Anschlagpositionen unter Berücksichtigung der gegebenen Möglichkeiten auf Antrag durch die Bundesreferenten genehmigt werden, soweit die Sicherheit auf den Schießständen dieses nicht verbietet.

**A.3.1.3** Eine weitere Unterteilung in Leistungsklassen (Klassifizierung) oder Altersklassen findet nur dort statt, wo es in der Beschreibung ausdrücklich vorgesehen ist.

#### **A.3.2 Übersicht über die Wettkampfarten**

- Freundschaftswettkämpfe
- Nationale Wettkämpfe
- Internationale Wettkämpfe
- Fernwettkämpfe
- Meisterschaften

#### **A.3.2 Freundschaftswettkämpfe**

Freundschaftswettkämpfe werden zwischen SLGn untereinander oder mit befreundeten Vereinen und Verbänden durchgeführt, ohne dass es einer öffentlichen Ausschreibung bedarf.

#### **A.3.3 Nationale Wettkämpfe**

Der Teilnehmerkreis setzt sich aus Schützen aus dem Bundesgebiet zusammen.

**A.3.4 Internationale Wettkämpfe**

**A.3.4.1** Als internationale Wettkämpfe werden solche bezeichnet, die unter Beteiligung ausländischer Schützen oder ausländischen Vereinen und Verbänden stattfinden.

**A.3.4.2** Bei größeren Veranstaltungen bzw. solchen mit entsprechender Bedeutung wird der Wettkampf mit dem Vizepräsident Sport abgestimmt.

**A.3.5 Fernwettkämpfe**

**A.3.5.1** Fernwettkämpfe werden auf verschiedenen Schießständen unter Aufsicht des örtlichen Vorstandes durchgeführt.

**A.3.5.2** Die beschossenen Scheiben werden innerhalb der vom Veranstalter festgesetzten Frist an diesen zurückgeleitet.

**A.3.5.3** Mit Unterschrift auf den beschossenen Scheiben bestätigt der Vorstand, dass das Schießen zu den vereinbarten Bedingungen abgehalten wurde.

**A.3.5.4** Die Auswertung der Scheiben bleibt der ausschreibenden Stelle vorbehalten.

**A.3.6 Meisterschaften**

**A.3.6.1** Landes- und Deutsche Meisterschaften sind Wettkämpfe zur Ermittlung der Meister innerhalb des Verbandes für das laufende Sportjahr.

**A.3.6.2** Das **Sportjahr** ist das Kalenderjahr.

**A.3.6.3** Bei jeder Meisterschaft findet eine Einzel- und Mannschaftswertung statt. Ausgenommen hiervon sind Vereinsmeisterschaften, dort findet ausschließlich eine Einzelwertung statt.

**A.3.6.4** Meisterschaften finden in der Regel in einer Disziplin an einem Tag und an einem Ort statt.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>A</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

- A.3.6.5** Jedes Mitglied darf in einem Sportjahr bei Meisterschaften des BDMP in einer Disziplin nur für eine SLG starten. Jedes Mitglied, das für eine Zweit- oder Dritt-SLG starten will, erhält auf Antrag einen Sportpass. Die Zweit- oder Drittmitgliedschaft in diesen SLG'n ist hierfür Voraussetzung. Der Sportpass ist vor Beginn des Sportjahres zu beantragen und ist bei Veranstaltungen des Verbandes auf Verlangen vorzuzeigen. Er enthält als Eintrag die Stamm-SLG, in der das Mitglied zum Zeitpunkt der Ausstellung in der Stammdatei geführt wird. Weiterhin enthält er die SLG'en mit den zugeordneten Disziplinen, für die das Mitglied zu starten wünscht. Änderungen bezüglich der Startberechtigung können durch den Vizepräsident Sport erfolgen.
- A.3.6.6** Meisterschaften finden in der Reihenfolge Vereins-, Bezirks-, Landes- und Deutsche Meisterschaft statt. Die Teilnahmeberechtigung für die Deutsche Meisterschaft wird über eine Limitingzahl ermittelt, die der Schütze auf der Landesmeisterschaft erzielt hat. Zusätzlich kann vor eine Landesmeisterschaft (LM) eine Bezirksmeisterschaft (BM) durch den jeweiligen LV eingesetzt werden. Dann erfolgt die Qualifikation zur LM über die BM mittels Qualifikationsringzahlen.
- A.3.6.7** Der BDMP ist nicht verpflichtet, in allen Wettbewerben Deutsche Meisterschaften durchzuführen.
- A.3.6.8** Die Terminierung der Meisterschaften soll sich an den Rahmenplan des Bundes halten. Diesen legt die Kommission für Sport und Technik fest. Jeweils in der 1. Jahresausgabe der „V<sub>0</sub>“ sollte die Vorankündigung erfolgen.
- A.3.6.9** Die Organisation und die Durchführung der Deutschen Meisterschaft unterliegt dem Bundesreferenten unter Leitung des Vizepräsident Sport.
- A.3.6.10** Alles weitere zu den Landes- und Deutschen Meisterschaften regelt die Kommission für Sport und Technik unter Leitung des Vizepräsidenten Sport.



### A.3.7 Teilnehmerzahl

Eine Landesmeisterschaft und eine Deutsche Meisterschaft wird nur anerkannt, wenn mindestens 25 Schützen starten. Der Vizepräsident Sport kann Ausnahmen von der Mindeststarterzahl auf Antrag genehmigen. Dies gilt nicht für Vereinsmeisterschaften.

- A.3.7.1** Eine Mannschaftswertung findet nur statt, wenn mindestens 3 Mannschaften an der Meisterschaft teilnehmen. Der Vizepräsident Sport kann Ausnahmen von der Mindeststarterzahl auf Antrag genehmigen.

### A.3.8 Mehrfachstart

Kein Schütze darf in einem Wettbewerb in derselben Disziplin in mehr als einer Mannschaft starten.

### A.3.9 Vor- und Nachschießen

Vor- oder Nachschießen ist nicht gestattet. Auf Antrag kann der Vizepräsident Sport Ausnahmen für Funktionspersonal genehmigen. Es muss jedoch im Zeitrahmen der Meisterschaft und auf dem selben Schießstand geschossen werden, auf dem die Meisterschaft stattfindet

### A.3.10 Mannschaften

#### A.3.10.1 Mannschaftsführer

- A.3.10.1.1** Als Ansprechpartner ist dem Veranstalter ein Mannschaftsführer zu benennen.

- A.3.10.1.2** Für die Einhaltung der Startzeiten, für die Organisation innerhalb der Mannschaft sowie für die sonstigen die Mannschaft betreffenden Anordnungen ist der Mannschaftsführer verantwortlich.

#### A.3.10.2 Mannschaftsstärke


Eine Mannschaft besteht aus 3 oder 4 Schützen.

Für die Mannschaft werden die Ergebnisse der 3 besten Schützen gewertet. Es sind die Sonderregelungen einzelner Disziplinen zu beachten

Ausnahmen werden durch die Ausschreibung geregelt. Bei Meisterschaften sind Ausnahmen nicht möglich.

### A.3.11 Meldung zum Wettkampf

- A.3.11.1** Die Anmeldung zum Wettkampf erfolgt schriftlich.

|          |  |                          |                      |
|----------|--|--------------------------|----------------------|
| <b>A</b> |  | <b>Sportordnung</b>      | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          |  | <b>Allgemeine Regeln</b> |                      |

- A.3.11.2** Mannschaften, die den Verband oder eine Gliederung desselben repräsentieren, können nur vom Vorstand oder einer hierfür beauftragten Person gemeldet werden.
- A.3.11.3** Werden vom Veranstalter Anmeldevordrucke bereitgestellt, so sind diese zu verwenden.
- A.3.11.4** Für Rückfragen soll mindestens ein Ansprechpartner mit Telefonangabe und E-Mail Adresse benannt werden.
- A.3.12 Meldeschluss**  
Ein in der Ausschreibung festgesetzter Meldeschluss ist bindend.
- A.3.13 An- und Ummeldungen**
- A.3.13.1** Die Namen der Mannschaftsmitglieder sind spätestens 30 Min. vor dem Start des ersten Mannschaftsschützen schriftlich dem Veranstalter mitzuteilen. Änderungen in der Mannschaftsaufstellung sind innerhalb obigen Zeitrahmens unter Festhaltung der Uhrzeit zulässig.
- A.3.14 Waffenkontrolle**
- A.3.14.1** Bestehen Unklarheiten in der Zuordnung von Waffen, der Zulässigkeit von Waffenteilen, Zubehör etc., so ist im Zweifelsfall vorab die Klärung durch die Kommission für Sport und Technik zu beantragen.
- A.3.14.2** Jeder Teilnehmer am Wettkampf ist dafür verantwortlich, dass seine Waffe und jedes in Frage kommende Ausrüstungs- und Zubehörteil bei der Waffenkontrolle zur offiziellen Überprüfung und Zulassung vorgelegt wird. Jeder Schütze hat das Recht, seine Waffe und seine Ausrüstungsgegenstände vom Veranstalter abnehmen zu lassen. Hängt die Zulassung einer Waffe von ihrer dienstlichen Einführung ab, so ist in Zweifelsfällen der Schütze beweispflichtig.
- A.3.14.3** Nachdem die Waffe für den Wettkampf zugelassen wurde, darf sie bis zur Beendigung des Wettkampfes nicht mehr verändert werden.
- A.3.14.4** Alle oder einzelne Waffen können unmittelbar vor Schießbeginn, jederzeit während des Wettkampfes und bis zu 5 Min. nach Abschluss des Wettkampfes zusätzlich kontrolliert werden.

**A.3.15 Startzeit**

**A.3.15.1** Der Schütze ist gehalten, rechtzeitig an seinem Startplatz zu erscheinen. Zeitverluste durch sein verspätetes Erscheinen gehen von seiner Schießzeit ab, soweit der Start überhaupt noch möglich ist. Dabei muss gewährleistet sein, dass die anderen Schützen nicht gestört werden.

Die Entscheidung, ob der Schütze noch starten darf, liegt im Ermessen der Standaufsicht. Es besteht kein Anspruch auf eine spätere Startzeit. Das Startgeld verfällt.

**A.3.15.2** Der Schütze hat das Recht, spätestens 5 Min. vor Beginn des Schießens seine Stellung einzunehmen, um die letzten Vorbereitungen zu treffen, soweit die Ausschreibung nichts anderes regelt.

**A.3.15.3** Es besteht kein Anspruch auf gewünschte Startzeiten.

**A.3.15.4** Startwünsche von auswärtigen Schützen mit längeren Anfahrtswegen sollten berücksichtigt werden.

**A.3.15.5** Die Startzeiten des Veranstalters sind verbindlich; der Schütze sollte jedoch durch rechtzeitige Anwesenheit eine flexible Standnutzung ermöglichen.

**A.3.16 Schießzeit**

**A.3.16.1** Die Dauer der Schießzeit wird in den speziellen Regeln festgelegt.

**A.3.16.2** Die Scheiben sollen 5 Min. vor Schießbeginn aufgezogen sein, damit der Schütze Anschlagübungen durchführen kann.

**A.3.16.3** Für Mannschaften kann eine Gesamtzeit, entsprechend der Mannschaftsstärke, vorgegeben werden. Dies gilt nicht für die Deutsche Meisterschaft.

**A.3.17 Zeitunterbrechung**

Muss ein Schütze ohne eigenes Verschulden das Schießen länger als 3 Min. unterbrechen, kann er Zeitgutschrift verlangen. Für Unterbrechungen, die länger als 5 Min. dauern, hat er das Recht auf zusätzliche Probeschüsse, sofern die Disziplin Probeschüsse vorsieht.

|          |  |                          |                      |
|----------|--|--------------------------|----------------------|
| <b>A</b> |  | <b>Sportordnung</b>      | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          |  | <b>Allgemeine Regeln</b> |                      |

**A.3.18 Anzeige**

**A.3.18.1** Werden die Schüsse nicht angezeigt, muss dem Schützen die Beobachtung des Schusses erlaubt werden. Zur Scheibenbeobachtung sind Ferngläser jeder Art zugelassen. Hilfsbeobachtung ist nicht zugelassen, soweit es nicht die speziellen Regeln anders festlegen.

**A.3.19 Anzeigerdeckung**

**A.3.19.1** Wird mit Anzeigerdeckung geschossen, so ist von den Schützen gegenseitig die Anzeigerdeckung zu stellen.

**A.3.19.2** Wird die Anzeige von der Anzeigerdeckung ausgeführt, so ist die Anzeige mit spotting disc durchzuführen, soweit die Schussentfernung eine Scheibenbeobachtung mit Spektiv nicht mehr zulässt.

**A.3.19.3** Die Verwendung von Funk oder Telefon als Kommunikationsmittel mit der Anzeigerdeckung bleibt dem Veranstalter bzw. dem offiziell beauftragten Standpersonal vorbehalten.

**A.3.20 Abgabe beschossener Scheiben**

**A.3.20.1** Der Schütze ist für den Rücklauf der beschossenen Scheiben zur Auswertung selbst verantwortlich.

**A.3.20.2** Probescheiben brauchen bei der Auswertung nicht abgegeben zu werden.

**A.3.21 Scheibenauswertung, Schusslochprüfer****A.3.21.1 Allgemeines**


**A.3.21.1.1** Einspruch kann nur gegen unkorrekte Auswertung, Additionsfehler oder falsche Eintragung auf der Ergebnistafel erhoben werden.

**A.3.21.1.2** Das in die Startkarte eingetragene Ergebnis ist von den Auswertern abzuzeichnen.

**A.3.21.1.3** Berührt ein Treffer (tangential) den nächst höheren Ring, so zählt dessen Wert. Wird in den Regeln zu den einzelnen Disziplinen nichts Abweichendes festgelegt, so ist die Tangentialwertung anzuwenden.



- A.3.21.1.4** Wird ein Schuss bei der Verwendung von Drehscheiben in der Scheibendrehung abgegeben, so gilt dieser als Fehler, wenn das Langloch über den 1,5-fachen Kaliberdurchmesser misst.
- A.3.21.2 Schusslochprüfer**
- A.3.21.2.1** Das Berühren des Schussloches sowie die Anwendung von Hilfsmitteln (Schusslochprüfer, Auswertefolie 1500 etc.) zur Ermittlung des Schusswertes ist nur den Auswertern gestattet.
- A.3.21.2.2** Schusswerte, die unter Verwendung eines Schusslochprüfers ermittelt werden, sind endgültig; es kann dagegen kein Einspruch erhoben werden.
- A.3.21.2.3** Fragliche Schüsse müssen mit einem Schusslochprüfer gewertet werden.
- A.3.21.2.4** Treffer, deren Wert augenscheinlich nicht eindeutig festzustellen sind, sind nach Überprüfung mittels Schusslochprüfer mit dem ermittelten Schusswert und mit dem Namenszeichen des Auswerters zu beschriften.
- A.3.21.2.5** Der Schusslochprüfer darf nur einmal in ein Schussloch eingeführt werden.
- A.3.21.3 Auswertung**
- A.3.21.3.1** Treffer werden in den jeweils geschossenen Kaliberdurchmessern gewertet.
- A.3.21.4 Auswertung Schwarzpulver-Disziplinen**
- A.3.21.4.1** Bei nationalen und internationale Wettkämpfen wird folgende Auswertetechnik angewendet:  
Wenn bei angeschossenen Ringen die Schusslochmitte mindestens auf dem den Ring begrenzenden Kreis liegt, wird der höhere Ring gewertet.  
Diese Wertung gilt nicht für die Disziplinen „Schwarzpulverpatronen-DG 1“ und „Schwarzpulverpatronen-DR 1“.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>A</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

**A.3.21.4.2** Erzielen mehrere Schützen oder Mannschaften die gleiche Ringzahl, so wird die Rangfolge bestimmt durch die Anzahl der 10er, 9er, 8er usw.  
Ist dann noch Ergebnisgleichheit vorhanden, so entscheidet die Anzahl der Mouchen.

#### **A.3.21.5 Auswertung am Stand**

**A.3.21.5.1** Werden die Treffer unmittelbar am Stand festgestellt (die beschossene Scheibe bleibt aufgezo-gen und wird für den nächsten Durchgang nur abgeklebt), so kann der Schütze nur zu diesem Zeitpunkt Einspruch gegen die Auswertung einlegen. Nachträgliche Einwände bezüglich des Ringwertes sind nach Veränderung der Scheiben oder nach Verlassen des Standes gegenstandslos.

**A.3.21.5.2** Einwände im Sinne von Ziffer A.3.21.5.1 stellen keinen Protest dar und sind frei von einer Protestgebühr.

### **A.4 Durchführung der Schießwettbewerbe**

#### **A.4.1 Funktionspersonal**

Das Funktionspersonal setzt sich wie folgt zusammen:

- Leitender
- Anmeldung
- Waffen- und Ausrüstungskontrolle
- Leiter der Anzeigerdeckung
- Standaufsicht(en)
- Scheibenauswertung
- Kampfgericht

#### **A.4.2 Kennzeichnung von Funktionspersonal**

**A.4.2.1** Schießleiter, Aufsichten und anderes Funktionspersonal erhalten als Kennzeichen ihrer Funktion Armbinden, Abzeichen oder Warnwesten.

**A.4.2.2** Werden Armbinden verwendet, so ist das Funktionspersonal folgend zu kennzeichnen:

- Leitender mit weißer Armbinde
- Leiter der Anzeigerdeckung mit grüner Armbinde
- Standaufsichten mit roter Armbinde



### **A.4.3 Stellung von Funktionspersonal**

**A.4.3.1** Vom Veranstalter sind genügend Mitarbeiter als Funktionspersonal zu stellen.

**A.4.3.2** Soweit die Aufgaben nicht mit eigenem Personal besetzt werden können, kann der Veranstalter bestimmen, dass Funktionspersonal aus den Reihen der teilnehmenden Schützen gestellt wird. Hierauf ist spätestens in der Ausschreibung hinzuweisen.

### **A.4.4 Leitender des Schießens**

**A.4.4.1** Der Leitende des Schießens ist für die sichere und sportgerechte Durchführung des Wettkampfes verantwortlich.

**A.4.4.2** Bei Unregelmäßigkeiten obliegt dem Leitenden des Schießens die letztendliche Entscheidung, falls kein Kampfgericht bestellt wurde.

### **A.4.5 Anmeldung**

Die Anmeldung stellt dem Mannschaftsführer die Mannschafts- und Einzelstartkarten zwecks Meldung der Mannschaft zur Verfügung, kontrolliert die Startberechtigung anhand des Sportpasses und händigt die Scheiben sowie die mit den Scheibennummern versehenen Einzelstartkarten aus. Werden Startgebühren erhoben, sind diese hier zu entrichten bzw. ist der Nachweis zu führen, dass diese bereits bezahlt sind.

### **A.4.6 Waffen- und Ausrüstungskontrolle**

Vor dem Wettkampf sollte jede Waffe durch die Waffen- und Ausrüstungskontrolle daraufhin überprüft werden, ob sie den Regeln des BDMP entspricht. Jede zugelassene Waffe muss gekennzeichnet werden.

### **A.4.7 Standaufsicht**

**A.4.7.1** Die Aufsicht ist dem Leitenden des Schießens gegenüber verantwortlich für die Leitung und die Sicherheit auf dem ihr zugeteilten Stand.

**A.4.7.2** Die Aufsicht kontrolliert die Namen der Wettkampfteilnehmer, um sicherzustellen, dass sie mit der Teilnehmerliste übereinstimmen.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>A</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

- A.4.7.3** Die Aufsicht lässt sich die Startkarten vor Startbeginn aushändigen und gibt sie mit Signum nach der Waffensicherheitsüberprüfung zum Ende der individuellen Schießzeit an den Schützen zurück.
- A.4.7.4** Nachdem zu Beginn des Schießens die Schützen ihre Plätze eingenommen haben, gibt die Standaufsicht zum geeigneten Zeitpunkt die Bedingungen des zu schießenden Wettbewerbs bekannt.
- A.4.7.5** Die Schießzeit beginnt mit der Ansage: „Es darf geschossen werden!“ oder „Feuer frei!“. Disziplinenabhängige Sonderkommandos sind möglich.
- A.4.7.6** Das Ende der Schießzeit wird von der Standaufsicht ausgerufen mit: „Feuer einstellen, Verschlüsse öffnen!“ bzw. „Verschlüsse entfernen!“ und falls Magazine verwendet werden „Feuer einstellen, Magazine entfernen, Verschlüsse öffnen!“ bzw. „Verschlüsse entfernen!“. Bei Langwaffen kann das Entfernen des Verschlusses unterbleiben, wenn eine Signalfahne in das Patronenlager eingeführt wird. Disziplinenabhängige Sonderkommandos sind möglich.
- A.4.7.7** Die Aufsicht ist berechtigt, Kleidung und Ausrüstung der Schützen zu kontrollieren und die Schießstellung zu überprüfen.
- A.4.7.8** Bei Schießunterbrechungen hält die Aufsicht die Ausfallzeit fest.
- A.4.7.9** Die Aufsicht hält die Verbindung mit den Leitenden des Schießens und den Leitenden der Anzeigerdeckung.
- A.4.7.10** Die Standaufsicht kann die von allen oder einzelnen Schützen verwendeten Patronen auf Zulässigkeit gemäß den speziellen Regeln überprüfen.
- A.4.7.11** Die Aufsicht überprüft die Waffen auf Sicherheit nach Beendigung des Schießens bei jedem Schützen und zeichnet für die Sicherheitsüberprüfung auf der Startkarte mit ihrer Unterschrift ab.



- A.4.7.12** Die Aufsicht trägt auf der Startkarte Kreuzschüsse mit Angabe des Schusses bzw. der Serie ein sowie den Namen des Schützen, auf dessen Scheibe fälschlicherweise geschossen wurde, sowie des verursachenden Schützen und zeichnet mit ihrer Unterschrift ab.
- A.4.7.13** Ist kein Personal in der Anzeigerdeckung vorhanden (z.B. bei Verwendung von Zulanlagen), so hat die Aufsicht die im folgenden beschriebenen Aufgaben des Leiters der Anzeigerdeckung, soweit notwendig, mit wahrzunehmen.
- A.4.8** **Leiter der Anzeigerdeckung**
- A.4.8.1** Der Leiter der Anzeigerdeckung ist für alle Sicherheitsfragen in der Anzeigerdeckung und bezüglich des Scheibenstandes, den ordnungsgemäßen Zustand der Anzeigerdeckung, für einen reibungslosen Verlauf der Anzeige und für die Beseitigung von Unstimmigkeiten in der Anzeigerdeckung zuständig.
- A.4.8.2** Der Leitende der Anzeigerdeckung trägt Kreuzschüsse mit Angabe des Schusses bzw. der Serie ein sowie den Namen des Schützen, auf dessen Scheibe fälschlicherweise geschossen wurde und des verursachenden Schützen und zeichnet mit Unterschrift ab. Ebenso trägt er Werte außerhalb des Scheibenspiegels auf diesem ein und zeichnet die Scheiben mit seiner Unterschrift ab.
- A.4.9** **Scheibenauswertung**
- A.4.9.1** Bei der Auswertung sind die Scheibennummern mit der Startkarte zu vergleichen. Bei der Auswertung sind die Notizen des Leitenden der Anzeigerdeckung bzw. der Standaufsicht zu berücksichtigen und u. U. Ringabzüge durchzuführen. Die Scheibenauswertung hat des Weiteren für die Erstellung und Aktualisierung der öffentlich ausgehängten Rangliste zu sorgen.
- A.4.10** **Proteste, Kampfgericht**
- A.4.10.1** **Proteste**
- A.4.10.1.1** Auftretende Verstöße gegen die Wettkampfregeln sind dem Veranstalter sofort zu melden.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>A</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

**A.4.10.1.2** Proteste müssen unmittelbar nach Feststellung der Unregelmäßigkeit dem Kampfgericht oder Veranstalter unter Benennung von Zeugen und Hinterlegung einer Gebühr von 25,- EUR - schriftlich eingereicht werden.

**A.4.10.1.3** Gegen die Wertung der Ergebnisse müssen Proteste bis spätestens 30 Min. nach Bekanntgabe aller Ergebnisse des Wettkampfes eingereicht werden.

**A.4.10.1.4** Nachträgliche, nach Ablauf der 30-minütigen Einspruchsfrist eingereichte Proteste sind für den Wettkampf gegenstandslos.

#### **A.4.10.2 Kampfgericht**

**A.4.10.2.1** Bei Landesmeisterschaften, Deutschen Meisterschaften sowie internationalen Wettkämpfen ist ein Kampfgericht einzuberufen.

**A.4.10.2.2** Das Kampfgericht setzt sich aus einem Vorsitzenden und zwei Beisitzern zusammen.

**A.4.10.2.3** Das Kampfgericht entscheidet mit einfacher Mehrheit.

**A.4.10.2.4** Proteste werden durch Entscheidung des Kampfgerichtes für den Wettkampf entschieden.

**A.4.10.2.5** Bei sonstigen Wettkämpfen entscheidet der Veranstalter endgültig.

**A.4.10.2.6** Bei Ablehnung des Protestes verfällt die Protestgebühr.

#### **A.4.11 Kreuzschüsse**

##### **A.4.11.1 Allgemein**

**A.4.11.1.1** Kreuzschüsse, Ringabzüge und Annullierung sind von der Standaufsicht auf der Startkarte und von dem Leitenden der Anzeigerdeckung auf dem Scheibenspiegel zu vermerken und mit Unterschrift abzuzeichnen.

**A.4.11.1.2** Erfolgt keine Meldung an die Standaufsicht bzw. den Leitenden der Anzeigerdeckung vor Veränderung der Scheiben, so werden die Scheiben entsprechend den hierfür geltenden Regeln gewertet.



**A.4.11.1.3** Nachträgliche Einsprüche nach Verlassen des Standes sind gegenstandslos.

**A.4.11.2 Kreuzschüsse - Regeln für den Verursacher**

**A.4.11.2.1** Beschießt ein Schütze die falsche Scheibe, so hat er dies der Schießleitung oder Standaufsicht sofort mitzuteilen.

**A.4.11.2.2** Wenn ein Schütze einen Probeschuss auf die Wettkampfscheibe eines anderen Schützen abgibt, wird er mit Abzug von 2 Ringen je abgegebenen Schusses bestraft.

**A.4.11.2.3** Kreuzschüsse werden für den Verursacher als Fehler gewertet.

**A.4.11.3 Kreuzschüsse - Regeln für den Betroffenen**

**A.4.11.3.1** Stellt ein Schütze auf seiner Scheibe einen von ihm nicht abgegebenen Schuss fest, so muss er dies sofort der Schießleitung oder Standaufsicht melden.

**A.4.11.3.2** Ist dieses bei den Probeschüssen der Fall, so kann der betroffene Schütze eine neue Probeserie (max. jedoch 5 weitere Probeschüsse in 5 Min.) verlangen.

**A.4.11.3.3** Wenn auf der falsch beschossenen Scheibe nicht mit Sicherheit festzustellen ist, welche Schüsse von einem Nachbarschützen abgegeben wurden, so sind die schlechtesten Schüsse zu annullieren.

**A.4.11.3.4** Folgende Beobachtungen rechtfertigen die Annullierung eines Schusses:

- 1.) Die Standaufsicht bestätigt aufgrund eigener Beobachtung, dass der Schütze den Schuss nicht abgegeben hat.
- 2.) Ein anderer Schütze auf dem gleichen Stand hat zur gleichen Zeit die Anzeige eines abgegebenen, aber nicht angezeigten Schusses reklamiert, ein Schussloch aber wird bei der Überprüfung seiner Scheibe nicht gefunden.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>A</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

- A.4.11.3.5** Wenn die Standaufsicht, ggf. in Absprache mit dem Leitenden der Anzeigerdeckung, nicht völlig zweifelsfrei bestätigen kann, dass ein Nachbarschütze den fraglichen Schuss abgegeben hat, wird der Schuss dem Schützen zugeschrieben und auch für ihn gewertet.
- A.4.11.3.6** Befinden sich auf der (den) Wettkampfscheibe(n) eines Schützen mehr Schüsse als im Programm vorgesehen und es ist nicht festzustellen, ob ein anderer Schütze den Schuss (die Schüsse) abgegeben hat, werden entsprechend der Zahl der überzähligen Schüsse die Treffer mit den höchsten Werten annulliert.
- A.4.11.4 Zu viele Schüsse auf die eigene Scheibe**
- A.4.11.4.1** Werden vom Schützen auf eine eigene Scheibe mehr als die vorgeschriebene Anzahl von Schüssen abgegeben und sind diese sichtlich erkennbar und werden auf der nächsten Scheibe entsprechend weniger Schüsse abgegeben, so entsteht dem Schützen kein Nachteil. Sind die zuviel abgegebenen Schüsse nicht auszumachen, so sind bei der Auswertung die Werte für die schlechtesten Treffer in die nächste Serie zu übernehmen. Dies gilt nicht, wenn der nachfolgende Durchgang/die nachfolgende Serie mit anderem Modus geschossen wird. In diesem Fall werden bei der Auswertung die Werte der besten Treffer annulliert.
- A.4.11.4.2** Werden bei Kurzzeitserien von dem Schützen auf eine eigene Scheibe mehr als die vorgeschriebene Anzahl von Schüssen abgegeben, so werden als überzählige Schüsse die besten als Fehler gewertet, auch wenn auf der (den) nachfolgende(n) Scheibe(n) entsprechend weniger Schüsse abgegeben werden.
- A.4.11.4.3** Die Standaufsicht hat den Vorfall auf der Startkarte und der Leitende der Anzeigerdeckung auf den Scheiben mit Unterschrift zu vermerken. Unterbleibt vom Schützen eine entsprechende Meldung, so werden die Scheiben gemäß den hierfür geltenden Regeln gewertet.
- A.4.11.4.4** Ist die Zahl der Probeschüsse begrenzt und gibt der Schütze mehr Probeschüsse ab als erlaubt, so werden ihm je zuviel abgegebenem Probeschuss zwei Ringe von der ersten Wertungsserie abgezogen.



#### **A.4.12 Wertung bei Ringgleichheit**

##### **A.4.12.1 Einzelwertung**

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch:

**A.4.12.2** a) die höhere Ergebnissumme der zuletzt beschossenen Scheibe.

**A.4.12.3** b) die höhere Ergebnissumme der als vorletzte, dann der als vorvorletzte usw. beschossenen Scheibe.

**A.4.12.4** c) die höhere Anzahl der 10er, 9er, 8er, usw.

**A.4.12.5** d) die höhere Zahl der Innenzehner bzw. Innenfünfer (Mouchen).

**A.4.12.6** Ist dann noch Ringgleichheit vorhanden, so entscheidet die geringere Abweichung des vom Mittelpunkt der zuletzt beschossenen Scheibe am weitesten entfernt sitzenden Treffers.

Ist keine Differenzierung möglich, wird für die ersten drei Plätze ein Stechen (Tie-Shoot) durchgeführt.

##### **A.4.12.7 Mannschaftswertung**

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch:

**A.4.12.8** a) die höhere Gesamtergebnissumme der letzten Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

**A.4.12.9** b) die höhere Gesamtergebnissumme der vorletzten, dann der vorvorletzten usw. Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

**A.4.12.10** c) durch die höhere Anzahl der 10er, 9er, 8er usw. der gesamten Wettkampfschüsse der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

**A.4.12.11** d) die höhere Gesamtzahl der Innenzehner bzw. Innenfünfer (Mouchen) der Wettkampfschüsse der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>A</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

**A.4.12.12** Ist dann noch Ringgleichheit vorhanden, so entscheidet die Summe der geringsten Abweichungen des vom Mittelpunkt der Scheibe am weitesten entfernten liegenden Schusses auf den zuletzt beschossenen Scheiben aller in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

**A.4.13 Abweichungen**

Gelten für bestimmte Disziplinen abweichende Auswertungsregeln, so sind diese in den Disziplinbeschreibungen genannt.

**A.4.14 Disziplinarregeln**

**A.4.14.1** Bei Verletzung oder Nichtbefolgung der Regeln oder der Anordnungen der Standaufsicht werden dem Wettkampfteilnehmer Strafen auferlegt.

**A.4.14.2** Abzug von Ringen oder Disqualifikation kann nur vom Veranstalter angeordnet werden.

**A.4.14.3** Ringabzüge erfolgen in der Serie, in welcher der Vorfall, der zum Ringabzug geführt hat, stattgefunden hat. Sollte dieses nicht nachvollziehbar sein, so erfolgt der Abzug von der letzten Serie.

**A.4.15 Verwarnung**

**A.4.15.1** Leichtere Verstöße gegen Sicherheitsbestimmungen werden mit einer Verwarnung geahndet.

**A.4.15.2** Im Falle klarer Verletzung der Regeln (Waffen, Bekleidung, Stellung usw.) innerhalb der Probeserie soll der Schütze zuerst verwarnt werden, damit er die Möglichkeit hat, den Fehler zu korrigieren.

**A.4.16 Ringabzug**

**A.4.16.1** Korrigiert der Schütze den Fehler nicht innerhalb der Probeserie und setzt das Probeschießen fort, so werden ihm 2 Ringe von der ersten Wertungsserie abgezogen.

**A.4.16.2** Wenn ein Schütze mit ungeprüfter oder nicht zugelassener Waffe, vorausgesetzt es wurde eine generelle Waffenkontrolle durchgeführt, das Schießen beginnt, wird er mit Abzug von 2 Ringen je abgegebenem Schuss bestraft und darf den Wettkampf solange nicht fortsetzen bis seine Waffe von der Waffenkontrolle zugelassen ist.



- A.4.16.3** Wenn ein Schütze in unsportlicher Art einen anderen Wettkampfteilnehmer behindert, werden ihm 2 Ringe abgezogen.
- A.4.16.4** Wenn ein Schütze einen Probeschuss auf die Wettkampfscheibe eines anderen Schützen abgibt, wird er mit Abzug von 2 Ringen je abgegebenem Schuss bestraft.
- A.4.16.5** Gibt ein Schütze einen Probeschuss auf die Probescheibe eines anderen Schützen ab, so entsteht ihm kein Nachteil. Im Wiederholungsfalle werden ihm 2 Ringe vom Wettkampfergebnis abgezogen.
- A.4.17 Disqualifikation**
- A.4.17.1** Nach zweimaliger Verwarnung wegen leichter Verstoße gegen die Sportordnung oder Sicherheitsbestimmungen oder einmaligem schweren Verstoßes gegen die Sicherheitsbestimmungen erfolgt Disqualifikation.
- A.4.17.2** Das Tragen der geladenen und/oder gespannten Waffe wird mit sofortiger Disqualifikation geahndet.
- A.4.17.3** Das Fallenlassen der Waffe, wobei es unerheblich ist, ob diese geladen ist oder nicht, wird mit einer Disqualifikation vom Wettbewerb geahndet.
- A.4.17.4** Das Verlassen des Schießstandes, des markierten Geländes bzw. des Sicherheitsbereiches bevor von der verantwortlichen Aufsichtsperson Sicherheit festgestellt wurde, wird mit sofortiger Disqualifikation geahndet.
- A.4.17.5** Wenn ein Schütze trotz Verwarnung und Ringabzug eine Regelwidrigkeit nicht abstellt, wird er mit Disqualifikation bestraft.
- A.4.17.6** Im Falle einer verborgenen Verletzung der Regeln, z.B. wenn der Fehler absichtlich verheimlicht wurde, wird eine sofortige Disqualifikation ausgesprochen.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>A</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

- A.4.17.7** Werden während des Wettkampfes oder bis zu 5 Min. danach Regelwidrigkeit an der verwendeten Waffe festgestellt, so wird der Schütze disqualifiziert.
- A.4.17.8** Betrifft der zur Disqualifikation führende Mangel nachweislich auch andere Disziplinen des Wettkampfes, so ist der Schütze auch rückwirkend in diesen Disziplinen zu disqualifizieren.
- A.4.17.9** Bei Disqualifikation verfällt das Startgeld.
- A.4.18 Waffendefekte/Waffenstörungen**
- A.4.18.1** Wenn ein Schütze nachweislich einen Defekt an seiner Waffe hat, darf er die Waffe reparieren und das Schießen zu einer von dem Leiter des Schießens festgesetzten Zeit fortsetzen soweit dies die Standkapazität zulässt.
- A.4.18.2** Das verbleibende Programm ist innerhalb der Restzeit abzuwickeln, jedoch ist eine Mindestdauer von einer Minute je Schuss zu geben (gilt nicht für Kurzzeit-Serien).
- A.4.18.3** Bei Waffen- oder Visierungstausch infolge nachweislichen Defektes hat der Schütze Anspruch auf 5 weitere Probeschüsse innerhalb der neuen Probeserie von 5 Min. Gesamtdauer.
- A.4.18.4** Eine zweite Störung geht zu Lasten des Schützen.
- A.4.18.5** Für Disziplinen, in denen Waffenstörungen zu Lasten des Schützen gehen, sowie Kurzzeitserien unter 5 Min. Dauer, gibt es weder eine Nachschießzeit noch eine Wiederholung.
- A.4.19 Waffenstörungen in Kurzzeitserien**
- A.4.19.1** Wird die Waffe zu einer Kurzzeitserie nicht geladen, nicht mit der richtigen Patronenanzahl geladen oder befindet sich die Waffe nicht im feuerbereiten Zustand oder treten andere Waffenstörungen auf, so geht dieses zu Lasten des Schützen.
- A.4.19.2** Der Schütze kann nachladen oder den Defekt beheben, dies jedoch nur innerhalb der Zeitbegrenzung und im Modus der Serie bzw. Disziplin; d.h. bei Intervallen darf nur die jeweilige Schusszahl abgefeuert werden.
- A.4.19.3** Anspruch auf Wiederholung der Serie besteht nicht.

|                          |                     |          |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BDMP-Handbuch            | <b>Sportordnung</b> | <b>A</b> |
| <b>Allgemeine Regeln</b> |                     |          |



#### **A.4.20 Munitionsversager**

**A.4.20.1** Tritt ein Versager auf, so hat der Schütze die Waffe mindestens 10 Sek. lang, bei mit Schwarzpulver geladenen Waffen mindestens 50 Sek. lang in Richtung Scheibe zu halten. Danach kann er die Waffe erneut spannen etc. oder entladen und eine neue Patrone laden; dies jedoch nur innerhalb der Schießzeit.

**A.4.20.2** Wird die Munition vom Veranstalter gestellt, sind Patronenversager der Aufsicht zum Umtausch zu geben. Bei Wettkämpfen nach Bisley-Regeln werden diese Schüsse nachgegeben.

**A.4.20.3** Anspruch auf Wiederholung der Serie besteht nicht. Dies gilt auch für die Kurzwaffen-Disziplinen.

#### **A.4.21 Schüsse vor dem Feuerkommando**


**A.4.21.1** Wird vor dem Feuerkommando auf die sichtbare Scheibe geschossen, so gilt der Schuss als abgegeben und es werden entsprechend der Zahl der vorzeitig abgegebenen Schüsse die besten Treffer annulliert. Hierbei ist es unerheblich, ob die vorzeitigen Schüsse die Scheibe getroffen haben.

**A.4.21.2** Wird bei Verwendung von Drehscheiben auf die weggedrehte Scheibe geschossen, so gilt der Schuss als abgegeben und wird als Fehler gewertet.

**A.4.21.3** Anspruch auf weitere Wertungsschüsse oder Wiederholung der Serie für die vorzeitig abgegebenen Schüsse besteht nicht.

#### **A.4.22 Schüsse nach dem Feuerstopp**

Wird nach dem Feuerstopp auf die sichtbare Scheibe geschossen, so werden entsprechend der Zahl der abgegebenen Schüsse die besten Treffer annulliert, unabhängig davon, ob die Schüsse die Scheibe getroffen haben.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>A</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

## **A.5 Organisation der Schießwettbewerbe**

### **A.5.1 Durchführung**

**A.5.1.1** Wettkämpfe können vom Bundesverband sowie seinen Untergliederungen durchgeführt werden; ferner von den Referenten und dem Vizepräsident Sport.

**A.5.1.2** Sind mehrere Untergliederungen an der Organisation beteiligt, so ist ein Aufgabenkatalog zu erstellen.

### **A.5.2 Wettkampfdauer**

**A.5.2.1** Jedes Schießen soll an einem Tag stattfinden.

**A.5.2.2** Teilnehmerstarke Veranstaltungen oder Wettkämpfe mit umfangreichem Programm können an mehreren Tagen geschossen werden. Dies ist in der Ausschreibung zu vermerken.

### **A.5.3 Einzel- und Mannschaftswertung**

**A.5.3.1** Einzelwertung ist bei jedem Wettkampf durchzuführen.

### **A.5.4 Teilnahmeberechtigung**

**A.5.4.1** Die Teilnahme steht jedem Schützen offen (Offene Wettkämpfe).

**A.5.4.2** Teilnahmeberechtigt sind nur die Schützen/Mannschaften, für die das Startgeld entrichtet ist.

**A.5.4.3** Bei Meisterschaften sind nur BDMP-Mitglieder zugelassen.

### **A.5.5 Teilnehmerbegrenzung, Mindestlimit**

Teilnahmebegrenzungen können ausgesprochen werden

**A.5.5.1** bei Überschreitung der Standkapazität,

**A.5.5.2** um einen gesetzten Leistungsstand zu wahren oder

**A.5.5.3** um Beschädigungen an Standeinrichtungen zu vermeiden (z.B. bei Disziplinen mit schneller Schussfolge).



### A.5.6 Zulassung zur Deutschen Meisterschaft

Die Qualifikation zu den Deutschen Meisterschaften kann nur über die Landesmeisterschaften erfolgen. Über Ausnahmen entscheidet der Vizepräsident Sport. Präsidiumsmitglieder, Bundesreferenten und Landesverbandsleiter, die aufgrund von Tätigkeiten für den BDMP nicht an Landesmeisterschaften teilnehmen konnten, werden ohne Qualifikationsschießen zur Deutschen Meisterschaft zugelassen.

Schützen des BDMP, die aufgrund von Krankheit, Kur, Beruf und Urlaub nicht an den Landesmeisterschaften ihres Landesverbandes teilnehmen konnten, können sich über die Teilnahme an einer Landesmeisterschaft in einem anderen Landesverband qualifizieren.

Schützen, die im Auftrage des BDMP an internationalen Wettkämpfen zum Zeitpunkt der Landesmeisterschaft ihres Landesverbandes teilnehmen, sind ohne Sichtungsschießen für die Deutsche Meisterschaft qualifiziert.

### A.5.7 Ausschreibung

**A.5.7.1** Wettkämpfe können von allen Gliederungen des Verbandes ausgeschrieben werden.

**A.5.7.2** Zu jedem Wettkampf ist eine Ausschreibung zu erstellen.

**A.5.7.3** Soweit in der Ausschreibung nicht anderweitig angegeben, gilt der Wortlaut der Sportordnung für den Wettkampf als vereinbart. Für das sportliche Schießen im Training und im Einzelfall für Schießsportveranstaltungen sind Abweichungen von den in dieser Sportordnung festgelegten Schießdisziplinen zugelassen.

**A.5.7.4** Eine Sammelausschreibung für mehrere Wettkämpfe ist zulässig.


### A.5.7.5 Vorlaufzeiten

Der Versand der Ausschreibung sollte zum Zeitpunkt des Postausgangs bei der ausschreibenden Stelle mindestens betragen:

4 Wochen für nationale Wettkämpfe

5 Wochen für internationale Wettkämpfe

6 Wochen für Landesmeisterschaften und Deutsche Meisterschaften

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>A</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

#### **A.5.7.6 Veröffentlichung**

**A.5.7.6.1** Landesverbände erhalten eine Ausschreibung des Wettkampfes, welche den Mitgliedern über die SLG'n bekannt gegeben werden sollte.

**A.5.7.6.2** Einzelmitglieder entnehmen die Ausschreibung der Verbandszeitschrift „V<sub>0</sub>“, sofern sie dort veröffentlicht wird oder der Homepage des BDMP e.V. unter [www.bdmp.de](http://www.bdmp.de). Andernfalls können sie diese bei der Bundesgeschäftsstelle, beim Vizepräsident Sport oder bei den Referenten anfordern.

#### **A.5.7.7 Inhalt der Ausschreibung**

Eine Ausschreibung sollte folgende Punkte enthalten:

- Name, Anschrift und Bankverbindung der ausschreibenden Stelle
- Adressat der Ausschreibung
- Name des Wettkampfes, Zeit und Ort, ggf. Anfahrtsskizze
- Disziplinbeschreibung
- Termin des Meldeschlusses
- Höhe des Startgeldes
- Angabe zu den Ehrenpreisen
- Hinweis auf Teilnahmebegrenzungen, falls die Notwendigkeit vorab ersichtlich ist
- etwaige von den Rahmenbedingungen abweichende Regeln (z.B. abweichende Schussdistanz)
- ggf. Vorbehalts- und/oder Änderungsklausel

#### **A.5.7.8 Nennungsbestätigung**

Nach Meldeschluss ist die Anzahl der gemeldeten Schützen mit Angabe der Startzeit zu bestätigen. Schützen, die aufgrund einer Teilnahmebegrenzung nicht starten können, sind ebenso zu benachrichtigen. Soweit nicht mit der Ausschreibung erfolgt, soll eine Anfahrtsskizze beigefügt werden.

#### **A.5.8 Start- und Ergebnislisten**

**A.5.8.1** Start- und Ergebnislisten sind öffentlich auszuhängen. Nach Beendigung des Schießens ist die endgültige Ergebnisliste unter Angabe der Einspruchsfrist auszuhängen.



- A.5.8.2** Der SLG der teilnehmenden Einzel- und Mannschaften sollte innerhalb 3 Wochen nach Wettkampfe eine Ausfertigung der Resultatsliste zugehen.
- A.5.8.3** Vom Veranstalter ist je eine Resultatsliste an den zuständigen Bundesreferenten und den Vizepräsident Sport zu senden.
- A.5.9 Einspruchsfrist**
- A.5.9.1** Die Einspruchsfrist beträgt 30 Min. nach Aushang der endgültigen Resultatsliste.
- A.5.9.2** Nach Ablauf der Einspruchsfrist sind Proteste jeder Art gegenstandslos für diesen Wettkampf.

## **A.6 Leistungsabzeichen**

- A.6.1** Für sportliche Leistungen kann auf Antrag des Schützen ein Leistungsabzeichen verliehen werden.
- A.6.2** Näheres regelt die Leistungsabzeichenordnung.

## **A.7 Bekleidung**

Bei Wettkämpfen, Training und anderen Schießsportveranstaltungen des BDMP ist sportliche Zivilkleidung zu tragen. Flecktarnbekleidung und andere Bekleidung, die den Eindruck der Uniformierung hervorrufen, und solche mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck sind nicht erlaubt. Verstöße gegen diese Regelung führen zur Match-Disqualifizierung und zum Standverweis. Die Einhaltung dieser Regelung obliegt dem Leiter der Veranstaltung, der in dieser Angelegenheit abschließend entscheidet. Dienstkleidung ist nur bei Uniformträgern erlaubt.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>A</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|



# Sportordnung

## Register 7

### Teil B:

#### Allgemeine Technische Regeln

#### Scheibenbeschreibungen



|                                     |                     |  |          |
|-------------------------------------|---------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch                       | <b>Sportordnung</b> |  | <b>B</b> |
| <b>Allgemeine Technische Regeln</b> |                     |  |          |

## B.1 Gültigkeit

Die allgemeinen technischen Regeln gelten für alle Disziplinen, soweit in der Disziplinbeschreibung nichts anderes bestimmt ist.

## B.2 Feuerkommandos

### B.2.1 Feuerkommandos bei Standscheiben

**B.2.1.1** Die Schützen liegen mit feuerbereiter Waffe im Anschlag (Voranschlag).

Die Aufsicht prüft die Feuerbereitschaft mit der Frage:

„Ist jemand nicht fertig?“.

Erfolgt keine Meldung, so erfolgt das Kommando:

„Achtung -Feuer frei!“

und „ Feuer halt!“

**B.2.1.2** An Stelle der genannten Feuerkommandos kann auch ein akustisches Signal verwendet werden.

**B.2.1.3** Für viele Disziplinen gelten gesonderte Feuerkommandos, die dann Bestandteil der Disziplinbeschreibung sind.

### B.2.2 Feuerkommandos bei Drehscheiben

**B.2.2.1** Die Schützen liegen mit feuerbereiter Waffe im Anschlag (Voranschlag).

Die Aufsicht prüft die Feuerbereitschaft mit der Frage: „Ist jemand nicht fertig?“.

Erfolgt keine Meldung, so erfolgt die Ankündigung „Achtung“ und die Drehscheiben werden für 5 - 7 Sekunden weggedreht.

Mit erneuter Drehung beginnt die Schießzeit.

Die Schießzeit endet mit erneuter Drehung.

**B.2.2.2** An Stelle der genannten Feuerkommandos kann auch ein akustisches Signal verwendet werden.

**B.2.2.3** Für viele Disziplinen gelten gesonderte Feuerkommandos, die dann Bestandteil der Disziplinbeschreibung sind.

## B.3 Intervalle

Bei Intervallen ist zwischen den einzelnen Scheibendrehungen die Ausgangsstellung einzunehmen.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>B</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Technische Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

## **B.4 Scheiben**

### **B.4.1 Scheibentfernung**

Die Scheibentfernung wird vom hinteren Rand der Entfernungslinie bis zur Vorderkante der Scheibe gemessen.

### **B.4.2 Toleranzen der Entfernung**

Die Toleranzen betragen maximal +/- bei:

- 10 Meter +/- 5 cm
- 25 Meter +/- 10 cm
- 50 Meter +/- 25 cm
- 100 Meter +/- 50 cm
- 300 Meter +/- 100 cm

### **B.4.3 Alternative Distanz**

Erlaubt der Schießstand das Schießen nicht auf den festgesetzten Distanzen, so kann auf maßstabsgerecht geänderte Scheiben geschossen werden. Dies ist nicht zulässig bei Meisterschaften.

## **B.5 Munition**

### **B.5.1 Gesetzlichen Vorschriften**

Es sind die gesetzlichen Vorschriften einzuhalten.

### **B.5.2 Einhaltung der speziellen Regeln**

Es ist nur die Verwendung der in den speziellen Regeln zugelassenen Munition erlaubt.

### **B.5.3 Waffenfunktion**

Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass bei Selbstladewaffen die Funktion erhalten bleibt.

## **B.6 Ladehilfen**

Die Verwendung von Ladehilfen jeder Art ist zulässig (Ladestreifen oder -rahmen, Reservemagazine etc.), soweit die speziellen Regeln dies nicht ausschließen.

## **B.7 Sonnen- und Regenschutz**

Ein Sonnen- und Regenschutz ist zulässig, soweit dies in den speziellen Regeln nicht anders bestimmt ist. Es muss gewährleistet sein, dass die Standaufsicht die Ausrüstung und den Schützen während des

|                                     |                     |          |
|-------------------------------------|---------------------|----------|
| BDMP-Handbuch                       | <b>Sportordnung</b> | <b>B</b> |
| <b>Allgemeine Technische Regeln</b> |                     |          |



gesamten Durchgangs kontrollieren kann. Nachbarschützen dürfen durch diesen Sonnen- oder Regenschutz nicht behindert werden. Solche Behinderungen (z.B. durch Windeinwirkung) können mit Ringabzug bestraft werden.

## **B.8 Hilfsmittel**

Hilfsmittel oder Maßnahmen, die in ihrer Verwendungsart eine künstliche Auflage oder eine Stützung des Anschlages bieten, sind nicht gestattet, sofern die speziellen Regeln dies nicht ausdrücklich zulassen..

## **B.9 Technische Definitionen**

### **B.9.1 Abzugswiderstand**

#### **B.9.1.1 Definition**

Abzugswiderstand ist die Kraft, die vom Schützen am Abzug parallel zum Lauf aufgebracht werden muss, um den Schuss auszulösen.

#### **B.9.1.2 Kontrollanweisung**

Der Abzugswiderstand hat den vorgeschriebenen Wert, wenn das Prüfgewicht bei senkrecht gehaltenem Lauf den Abzug der gespannten Waffe nicht auslöst.

### **B.9.2 Triggerstopp**

#### **B.9.2.1 Definition**

Ein Triggerstopp ist ein feststehender oder verstellbarer Abzugsstopp, der bewirkt, dass der Abzug nach Schussauslösung nicht durchfällt.

#### **B.9.2.2 Ausschwenkbarer Triggerstopp**

Ein ausschwenkbarer Triggerstopp kann an der Waffe montiert sein. Bei Disziplinen, in deren Beschreibung ein Triggerstopp nicht zulässig ist, darf die Waffe nur mit ausgeschwenktem Triggerstopp verwendet werden.

#### **B.9.2.3 Behelfsmäßig angebrachte Teile**

Behelfsmäßig angebrachte Teile (z. B. Klebeband), welche dieselbe Funktion wie in Ziffer B.9.2.1 beschrieben erfüllen, stehen einem Triggerstopp gleich.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>B</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Technische Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### **B.9.3      Griffe**

#### **B.9.3.1    Gleichwertige Griffe**

In Form, Größe, Design und Material gleich wie das Original.

#### **B.9.3.2    Gleichartige Griffe**

In Form und Größe wie das Original.

#### **B.9.3.3    Verbesserte Griffe**

Keine Einschränkungen nach Regel B.9.3.1.

#### **B.9.3.4    Sportgriffe**

Verstellbar oder mit Daumenauflage oder Handballenauflage.

#### **B.9.3.5    Orthopädische Griffe**

Handschuhgriffe oder ähnliches.

Nicht darunter fallen Einzelanfertigungen von Griffen in Klein- oder Übergröße.

## **B.10    Wettkampf- und Probescheiben**

### **B.10.1    Einsatz**

Bei Wettkämpfen dürfen nur die den BDMP e.V. zertifizierten sowie unter B.11 beschriebenen Scheiben verwendet werden. Die Scheiben für Deutsche Meisterschaften werden zentral durch den VP Sport oder die Bundesreferenten beschafft.

### **B.10.2    Nummerierung**

Die Wettkampfscheiben sind zu nummerieren. Die Nummern müssen mit denen auf der Startkarte übereinstimmen.

### **B.10.3    Scheibenmaterial**

Es darf nur nichtreflektierendes Material verwendet werden. Das Material muss so beschaffen sein, dass das Schussloch nicht über das Kalibermaß hinaus ausreißt und eine eindeutige Auswertung möglich ist. Die Scheiben sollten mit einer Auswertungsleiste versehen sein und den Siegelabdruck des BDMP tragen.

|                                     |                     |  |          |
|-------------------------------------|---------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch                       | <b>Sportordnung</b> |  | <b>B</b> |
| <b>Allgemeine Technische Regeln</b> |                     |  |          |

#### **B.10.4 Probescheiben**

Probescheiben müssen durch Beschriftung oder Farbmarkierung deutlich gekennzeichnet sein. Sind Probe- und Wertungsscheibe gleichzeitig aufgezogen, so ist die Probescheibe so deutlich zu kennzeichnen, dass sie von der Feuerlinie eindeutig von der Wertungsscheibe unterschieden werden kann.

##### **B.10.4.1 Zurverfügungstellung von Probescheiben**

Sofern der Wettkampf Probeschießen zulässt, ist dem Schützen eine Probescheibe bzw. ein Probespiegel zur Verfügung zu stellen. Ein Anspruch auf mehrere Probescheiben besteht nicht. Probeschüsse sind unter Wettkampfbedingungen abzugeben.

##### **B.10.5 Eigene Markierungen**

Der Schütze darf keine eigenen Markierungen an Probe- oder Wettkampfscheiben oder den Scheibenhaltern anbringen oder anbringen lassen.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>B</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Technische Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## B.11 Scheibenbeschreibungen

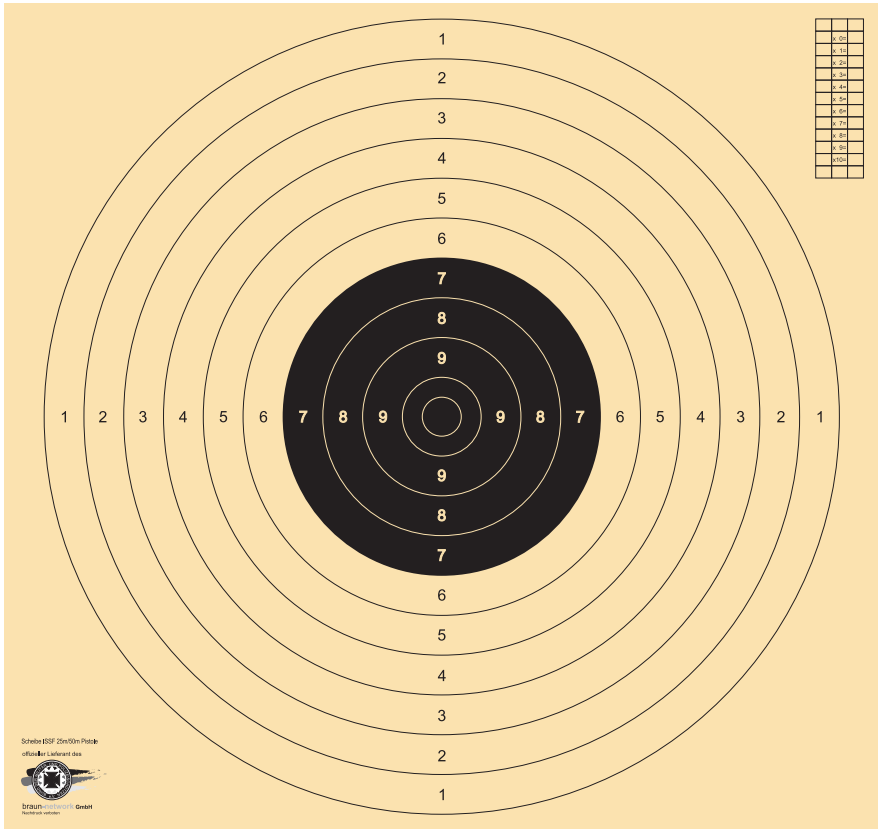
### B.11.1 Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

|                           |                  |  |
|---------------------------|------------------|--|
| Wettkampfübungen:         |                  | DP 1, DP 2, DP 3, DR 1, SP, SAR 1, SAR 2, DG 1, DG 3 (100 m), DG 4 (100 m), PVDG 1, PHDG 1, SDG 1, SDG 2, PFG 1, SPPDG 1, VDR 1, VDR 2, VFP 1, SDP 1, SDP2, KK-Pis./Rev. |
| Art:                      |                  | Zehnringscheibe  |
| Farbe:                    | Grundfarbe:      | weiß   |
|                           | Ringfläche 10-7: | schwarz  |
| Größe:                    |                  | 52-55 x 55 cm  |
| Durchmesser der „10“:     |                  | 5 cm   |
| Mouche:                   |                  | 2,5 cm   |
| Ringabstand:              |                  | 2,5 cm   |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                  | 50 cm  |

Anmerkung: Bei den Wettkampfübungen DP 1, DP 2, DP 3, DR 1, SAR 1, SAR 2 und DG 1 kann die Scheibe mit einem keisrunden weißen Aufkleber im Zentrum von max. 45 mm Durchmesser versehen werden.



Abbildung der Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

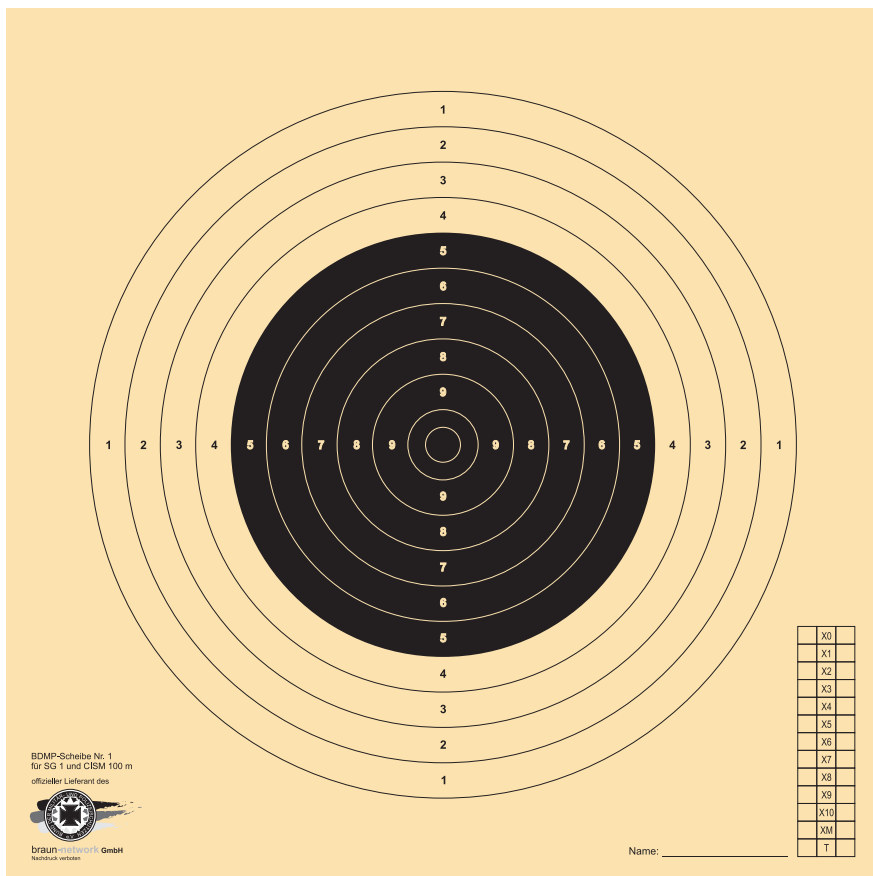


**B.11.2 BDMP-Scheibe Nr. 1, 100m**

|                           |                  |   |
|---------------------------|------------------|---|
| Wettkampfübungen:         |                  | SG 1, CISM-Gewehr 100 m,<br>.30 M1 Carbine 100m |
| Art:                      |                  | Zehnringscheibe                                 |
| Farbe:                    | Grundfarbe:      | weiß  |
|                           | Ringfläche 10-5: | schwarz   |
| Größe:                    |                  | 42 x 42 cm                                      |
| Durchmesser der „10“:     |                  | 3,4 cm  |
| Mouche:                   |                  | 1,7 cm  |
| Ringabstand:              |                  | 1,7 cm  |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                  | 34 cm   |



## Abbildung der BDMP-Scheibe Nr. 1

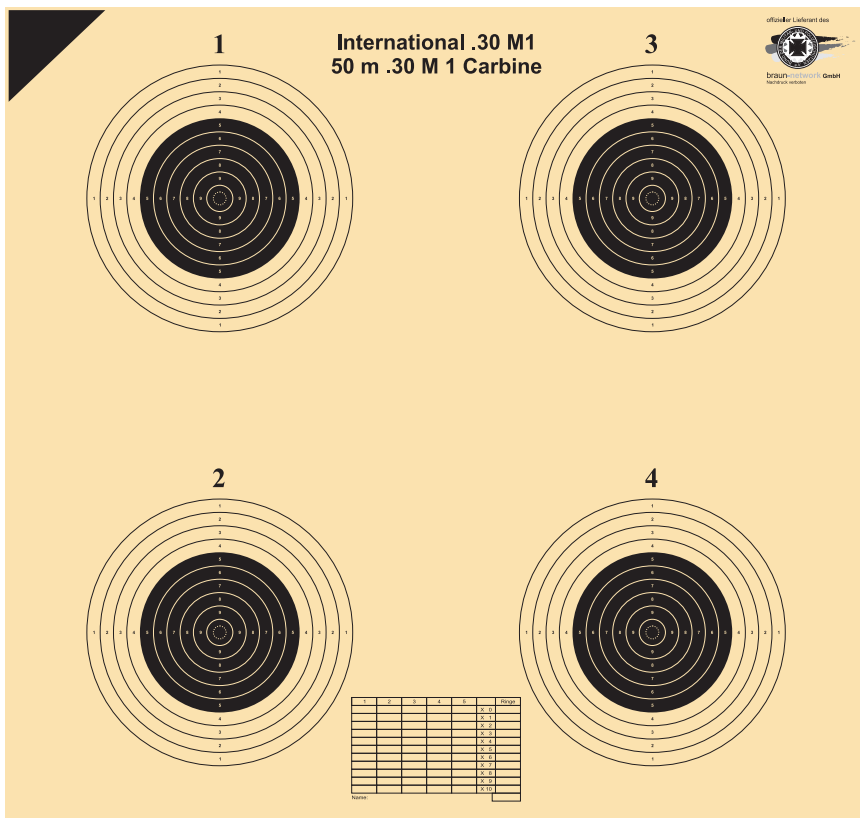


**BDMP-Scheibe Nr. 1, reduziert für 50m**

|                           |                  |                           |
|---------------------------|------------------|---------------------------|
| Wettkampfübungen:         |                  | .30 M1 Carbine 50m        |
| Art:                      |                  | Zehnringscheibe, vierfach |
| Farbe:                    | Grundfarbe:      | weiß                      |
|                           | Ringfläche 10-5: | schwarz                   |
| Größe:                    |                  | 55 x 55 cm                |
| Durchmesser der „10“:     |                  | 1,7 cm                    |
| Mouche:                   |                  | 0,85 cm                   |
| Ringabstand:              |                  | 0,85 cm                   |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                  | 17 cm                     |



## Abbildung der BDMP-Scheibe Nr. 1, reduziert für 50m



**B**

## Sportordnung

### Allgemeine Technische Regeln

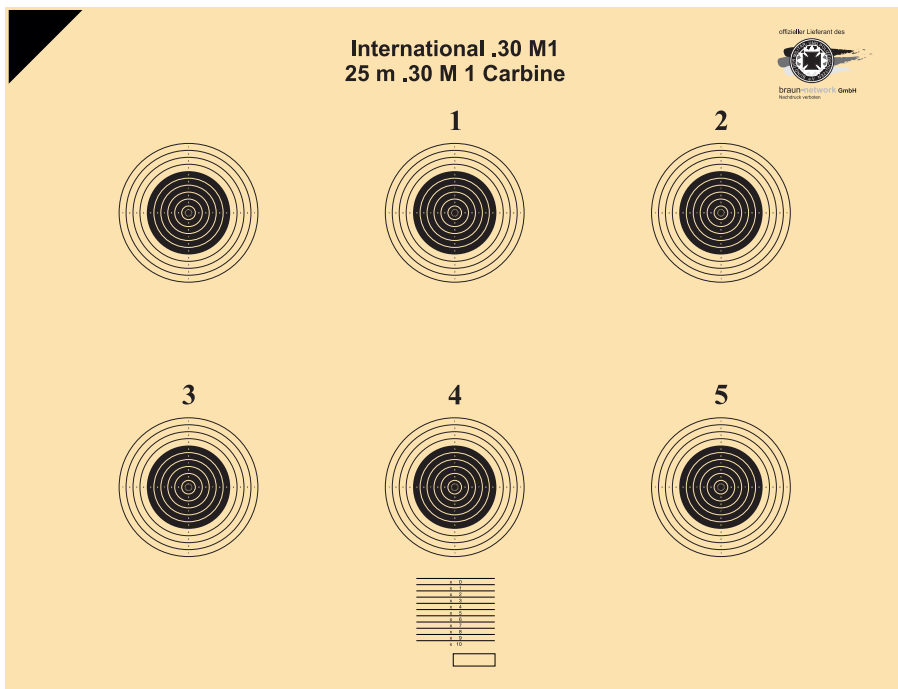
**BDMP-Handbuch**

#### BDMP-Scheibe Nr. 1, reduziert für 25m

|                           |                  |                            |
|---------------------------|------------------|----------------------------|
| Wettkampfübungen:         |                  | .30 M1 Carbine 25m         |
| Art:                      |                  | Zehnringscheibe, sechsfach |
| Farbe:                    | Grundfarbe:      | weiß                       |
|                           | Ringfläche 10-5: | schwarz                    |
| Größe:                    |                  | 42 x 55 cm                 |
| Durchmesser der „10“:     |                  | 0,85 cm                    |
| Mouche:                   |                  | 0,425 cm                   |
| Ringabstand:              |                  | 0,425 cm                   |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                  | 8,5 cm                     |



## Abbildung der BDMP-Scheibe Nr. 1, reduziert für 25m



|          |                                     |                     |                      |
|----------|-------------------------------------|---------------------|----------------------|
| <b>B</b> |                                     | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Allgemeine Technische Regeln</b> |                     |                      |

### B.11.3 BDMP-Scheibe Nr. 2 (ISSF-Scheibe 300 m)

|                           |                  |   |
|---------------------------|------------------|---|
| Wettkampfübungen:         |                  | SG 2, CISM-Gewehr 300 m, DG 2, FG 1<br>PVDG 1, PHDG 1, SDG 1, SDG 2, PFG 1, SPPDG 1 |
| Art:                      |                  | Zehnerringscheibe   |
| Farbe:                    | Grundfarbe:      | weiß  |
|                           | Ringfläche 10-5: | schwarz   |
| Größe:                    |                  | 105 x 105 cm  |
| Durchmesser der „10“:     |                  | 10 cm   |
| Mouche:                   |                  | 5 cm  |
| Ringabstand:              |                  | 5 cm  |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                  | 100 cm  |

ergänzend dazu:

#### **Scheibenspiegel Nr. 2**

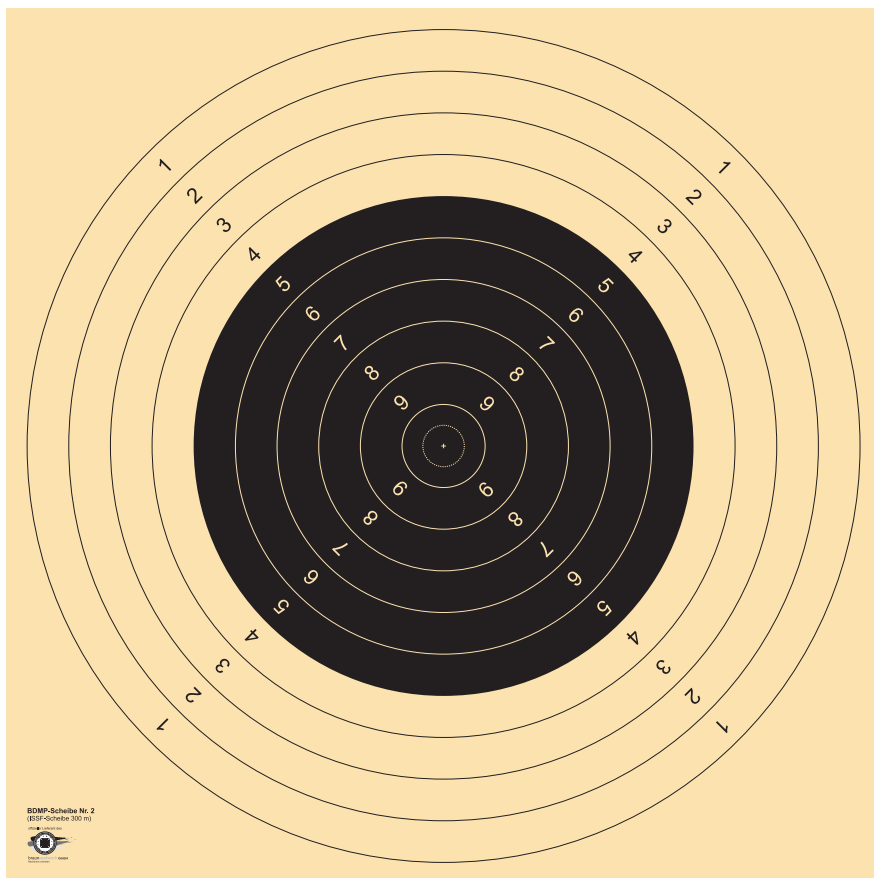
|        |                |
|--------|----------------|
| Größe: | 40,5 x 40,5 cm |
|--------|----------------|

#### Anmerkungen:

Bei der Wettkampfübung DG 2 kann die Scheibe mit einem keisrunden weißen Aufkleber im Zentrum von max. 95 mm Durchmesser versehen werden.



Abbildung der BDMP-Scheibe Nr. 2 (ISSF-Scheibe 300 m)

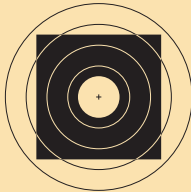
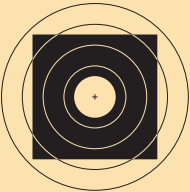
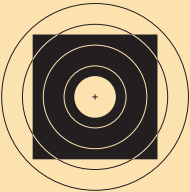

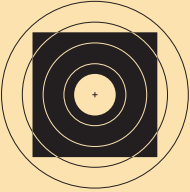
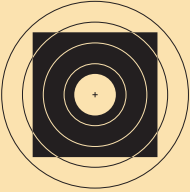


#### B.11.4 BDMP-Scheibe Nr. 3

|                           |                 |  |
|---------------------------|-----------------|--|
| Wettkampfübungen:         |                 | Fünferriingscheibe mit 4 Wertungsfeldern und einem Probefeld |
| Farbe:                    | Grundfarbe:     | weiß   |
|                           | Ringfläche 5-2: | schwarz  |
| Größe:                    |                 | 42 x 29,7 cm   |
| Durchmesser der „5“:      |                 | 3,0 cm   |
| Mouche:                   |                 | 2,0 cm   |
| Ringabstand:              |                 | 1,0 cm   |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                 | 9,0 cm   |
| Größe des Quadrates:      |                 | 6,0 x 6,0 cm   |



## Abbildung der BDMP-Scheibe Nr. 3

|   |   |   |    |    |    |   |   |   |   |
|---|---|---|----|----|----|---|---|---|---|
|  <p>PROBE</p>  |  |  |    |    |    |   |   |   |   |
| <p>Name: _____</p> <p>BDMP-Scheibe Nr. 3<br/>für ZG1<br/>offizieller Leistungsbeleg</p>  <table border="1" data-bbox="322 735 387 881"> <tbody> <tr><td>x0</td></tr> <tr><td>x2</td></tr> <tr><td>x3</td></tr> <tr><td>x4</td></tr> <tr><td>x5</td></tr> <tr><td>x</td></tr> <tr><td>T</td></tr> </tbody> </table> | x0  | x2  | x3 | x4 | x5 | x | T |  |  |
| x0  |   |   |    |    |    |   |   |   |   |
| x2  |   |   |    |    |    |   |   |   |   |
| x3  |   |   |    |    |    |   |   |   |   |
| x4  |   |   |    |    |    |   |   |   |   |
| x5  |   |   |    |    |    |   |   |   |   |
| x   |   |   |    |    |    |   |   |   |   |
| T   |   |   |    |    |    |   |   |   |   |

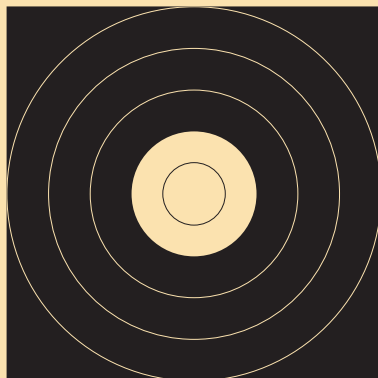
**B.11.5 BDMP-Scheibe Nr. 4**

|                           |                 |                     |
|---------------------------|-----------------|---------------------|
| Wettkampfübungen:         |                 | ZG 2, ZG 3, ZG 4    |
| Art:                      |                 | Sechserriingscheibe |
| Farbe:                    | Grundfarbe:     | weiß                |
|                           | Ringfläche 4-2: | schwarz             |
|                           | Ringfläche 5-6: | weiß                |
| Größe:                    |                 | 42 x 29,7 cm        |
| Durchmesser der „6“:      |                 | 3,0 cm              |
| Durchmesser der „5“:      |                 | 6,0 cm              |
| Ringabstand:              |                 | 2,0cm               |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                 | 18,0 cm             |
| Größe des Quadrates:      |                 | 18,0 x 18,0 cm      |



## Abbildung der BDMP-Scheibe Nr. 4

Name: \_\_\_\_\_



offizieller Lösungsraum

bräutigam & Partner  
Technische ZeichnungenBDMP-Scheibe Nr. 4  
für ZG2, ZG3 und ZG4

|    |  |
|----|--|
| x0 |  |
| x2 |  |
| x3 |  |
| x4 |  |
| x5 |  |
| x6 |  |
| T  |  |

**B.11.6 BDMP-Scheibe Nr. 5**

|                           |                      |                               |
|---------------------------|----------------------|-------------------------------|
| Wettkampfübungen:         |                      | DG 3 (300 m) und DG 4 (300 m) |
| Art:                      |                      | Ringscheibe von 10 bis 5      |
| Farbe:                    | Grundfarbe:          | weiß                          |
|                           | Ringfläche 10:       | weiß                          |
|                           | Ringfläche 9 - 7:    | schwarz                       |
|                           | Ringfläche 6 - 5:    | weiß                          |
|                           | Innenfüßer (Mouche): | weiß                          |
| Größe:                    |                      | 105 x 105 cm                  |
| Durchmesser der „10“:     |                      | 15 cm                         |
| Mouche:                   |                      | 7,5 cm                        |
| Ringabstand:              |                      | 7,5 cm                        |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                      | 90,0 cm                       |

ergänzend dazu:

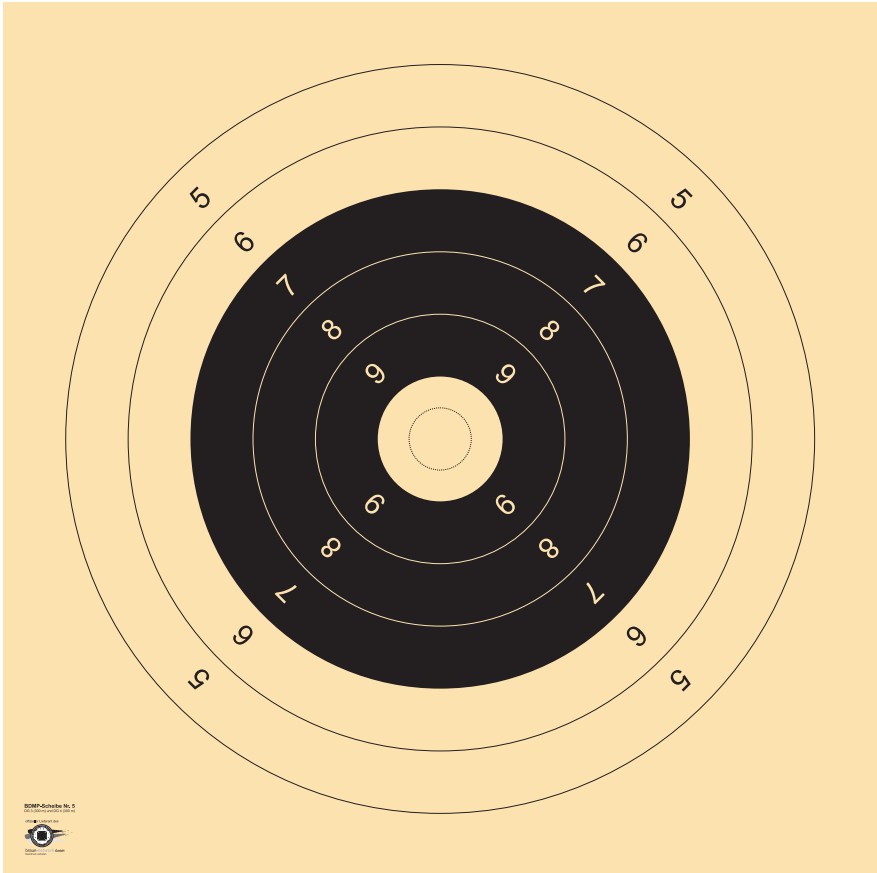
**Scheibenspiegel Nr. 5**


|        |            |
|--------|------------|
| Größe: | 40 x 40 cm |
|--------|------------|

Auf dem ein- und ausklappbaren 10,5 cm breiten Falzrand befindet sich ein gedrucktes Wertungsfeld.



Abbildung der BDMP-Scheibe Nr. 5



|  |                                     |                      |
|--|-------------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>                 | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Allgemeine Technische Regeln</b> |                      |

### B.11.7 BDMP-Scheibe Nr. 6

|                           |                     |   |
|---------------------------|---------------------|---|
| Wettkampfübungen:         |                     | ZG 5  |
| Art:                      |                     | Zehnerringscheibe, 4 Probe- und 25 Wertungsfelder |
| Farbe:                    | Grundfarbe:         | weiß  |
|                           | Ringfläche 10:      | weiß  |
|                           | Ringfläche 9 - 7:   | weiß  |
|                           | Ringfläche 6 - 5:   | schwarz   |
|                           | Innenzahn (Mouche): | weiß  |
| Größe:                    |                     | 42 x 29,7 cm                                      |
| Durchmesser der „10“:     |                     | 6 mm  |
| Mouche:                   |                     | 1 mm  |
| Ringabstand:              |                     | 3 mm  |
| äußerer Kreisdurchmesser: |                     | 36 mm   |



Abbildung der BDMP-Scheibe Nr. 6

Name: \_\_\_\_\_

|  |  |    |    |    |    |    |
|--|--|----|----|----|----|----|
|  |  | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  |
|  |  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
|  |  | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|  |  | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|  |  | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |

BDMP-Scheibe Nr. 6  
für ZG 5

|      |  |
|------|--|
| x 0  |  |
| x 5  |  |
| x 6  |  |
| x 7  |  |
| x 8  |  |
| x 9  |  |
| x 10 |  |
| x M  |  |
| T    |  |

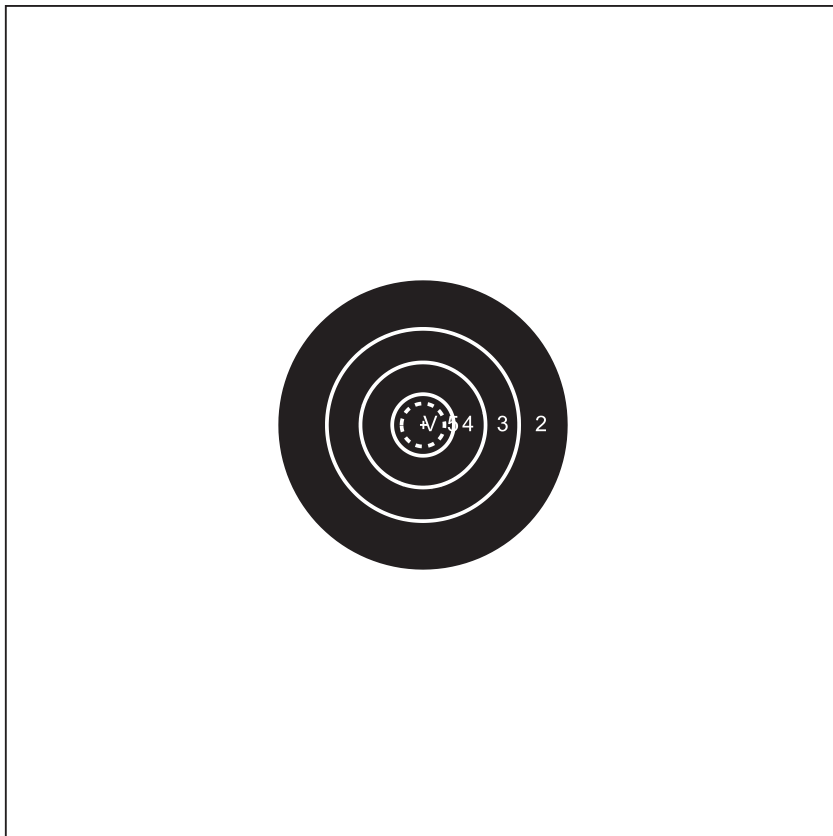
### B.11.8 Bisley-Gewehrscheiben (Bisley Rifle Targets)

#### B.11.8.1 200 Yards-Scheibe

|   |                   |  |
|---|-------------------|--|
| Wettkampfübungen:                       |                   | Gewehr 200 yards                           |
| Art:                                    |                   | Fünferingscheibe                           |
| Farbe:                                  | Grundfarbe:       | weiß                                       |
|   | Ringfläche 5 - 2: | schwarz                                    |
| Größe (B x H):                          |                   | 46,0" x 46,0" (116,84 cm x 116,84 cm)      |
| Durchmesser des V Bull, der Innen-„5“:  |                   | 2,1" (5,33 cm) schwarz                     |
| Durchmesser des Bull, der „5“:          |                   | 3,5" (8,89 cm) schwarz                     |
| Durchmesser des Inner, der „4“:         |                   | 7,0" (17,78 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Magpie, der „3“:        |                   | 10,5" (26,67 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Outer, der „2“:         |                   | 16,0" (40,64 cm) schwarz                   |
| Trefferfläche des Hit, der „1“ (B x H): |                   | 46,0" x 46,0" (116,84 cm x 116,84 cm) weiß |



## Abbildung der 200 Yards-Scheibe

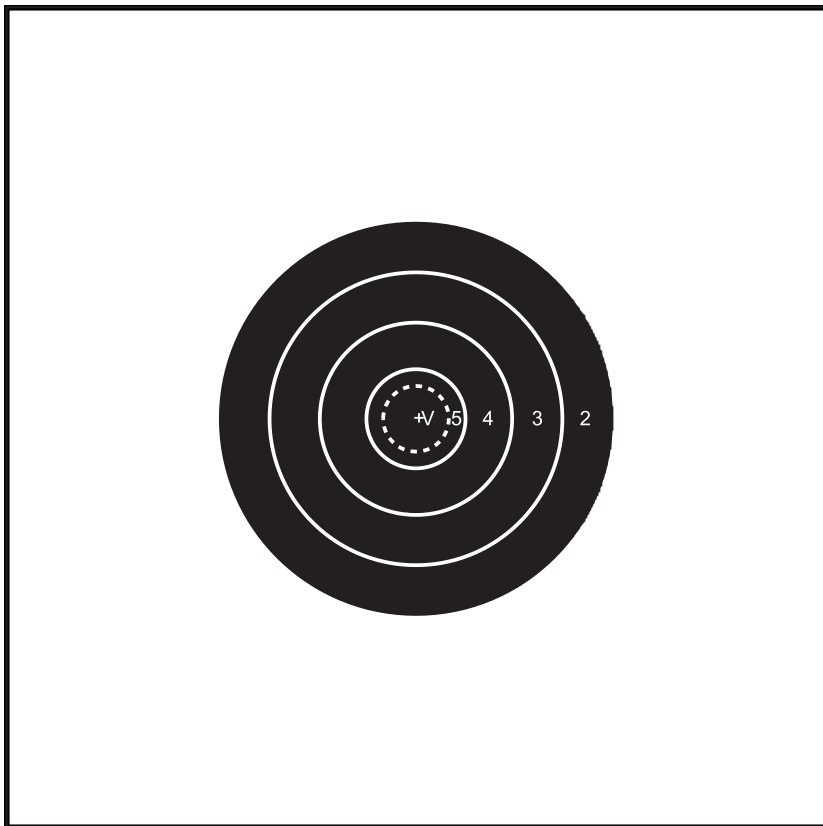


**B****Sportordnung****Allgemeine Technische Regeln****BDMP-Handbuch****B.11.8.2 300 Yards-Scheibe**

|   |                   |  |
|---|-------------------|--|
| Wettkampfübungen:                       |                   | Gewehr 300 yards                           |
| Art:                                    |                   | Fünfferringscheibe                         |
| Farbe:                                  | Grundfarbe:       | weiß                                       |
|   | Ringfläche 5 - 2: | schwarz                                    |
| Größe (B x H):                          |                   | 46,0" x 46,0" (116,84 cm x 116,84 cm)      |
| Durchmesser des V Bull, der Innen-„5“:  |                   | 3,3" (8,38 cm) schwarz                     |
| Durchmesser des Bull, der „5“:          |                   | 5,5" (13,97 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Inner, der „4“:         |                   | 11,0" (27,94 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Magpie, der „3“:        |                   | 16,5" (41,91 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Outer, der „2“:         |                   | 22,0" (55,88 cm) schwarz                   |
| Trefferfläche des Hit, der „1“ (B x H): |                   | 46,0" x 46,0" (116,84 cm x 116,84 cm) weiß |



Abbildung der 300 Yards-Scheibe

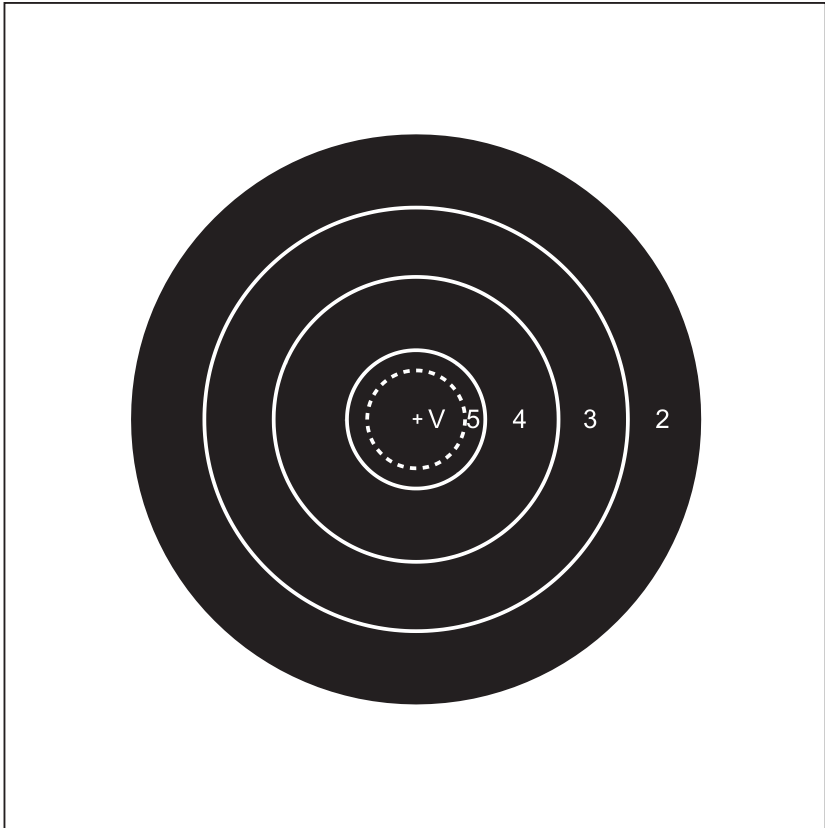


**B.11.8.3 400 Yards-Scheibe**

|   |                   |  |
|---|-------------------|--|
| Wettkampfübungen:                       |                   | Gewehr 400 yards                           |
| Art:                                    |                   | Fünfferringscheibe                         |
| Farbe:                                  | Grundfarbe:       | weiß                                       |
|   | Ringfläche 5 - 2: | schwarz                                    |
| Größe (B x H):                          |                   | 46,0" x 46,0" (116,84 cm x 116,84 cm)      |
| Durchmesser des V Bull, der Innen-„5“:  |                   | 4,8" (12,20 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Bull, der „5“:          |                   | 8,0" (20,32 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Inner, der „4“:         |                   | 16,0" (40,64 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Magpie, der „3“:        |                   | 24,0" (60,96 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Outer, der „2“:         |                   | 32,0" (81,28 cm) schwarz                   |
| Trefferfläche des Hit, der „1“ (B x H): |                   | 46,0" x 46,0" (116,84 cm x 116,84 cm) weiß |



Abbildung der 400 Yards-Scheibe

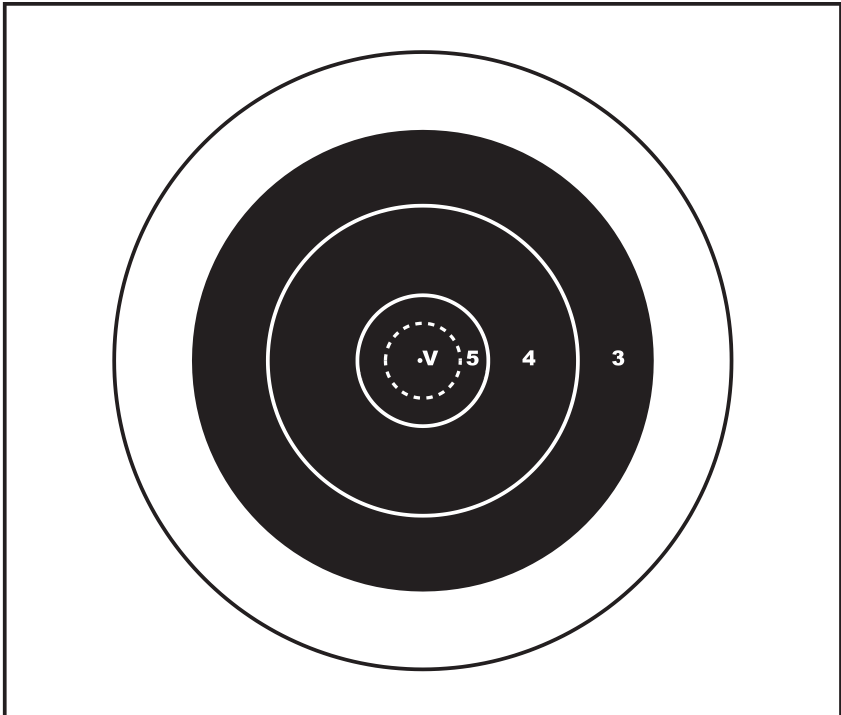


**B****Sportordnung****Allgemeine Technische Regeln****BDMP-Handbuch****B.11.8.4 500 Yards-Scheibe**

|   |                   |  |
|---|-------------------|--|
| Wettkampfübungen:                       |                   | Gewehr 500 yards                           |
| Art:                                    |                   | Fünfferringscheibe                         |
| Farbe:                                  | Grundfarbe:       | weiß                                       |
|   | Ringfläche 5 - 3: | schwarz                                    |
| Größe (B x H):                          |                   | 70,0" x 60,0" (177,80 cm x 152,40 cm)      |
| Durchmesser des V Bull, der Innen-„5“:  |                   | 6,3" (16,00 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Bull, der „5“:          |                   | 10,5" (26,67 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Inner, der „4“:         |                   | 26,0" (66,04 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Magpie, der „3“:        |                   | 39,0" (99,06 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Outer, der „2“:         |                   | 52,0" (132,08 cm) schwarz                  |
| Trefferfläche des Hit, der „1“ (B x H): |                   | 70,0" x 60,0" (177,80 cm x 152,40 cm) weiß |



Abbildung der 500 Yards-Scheibe

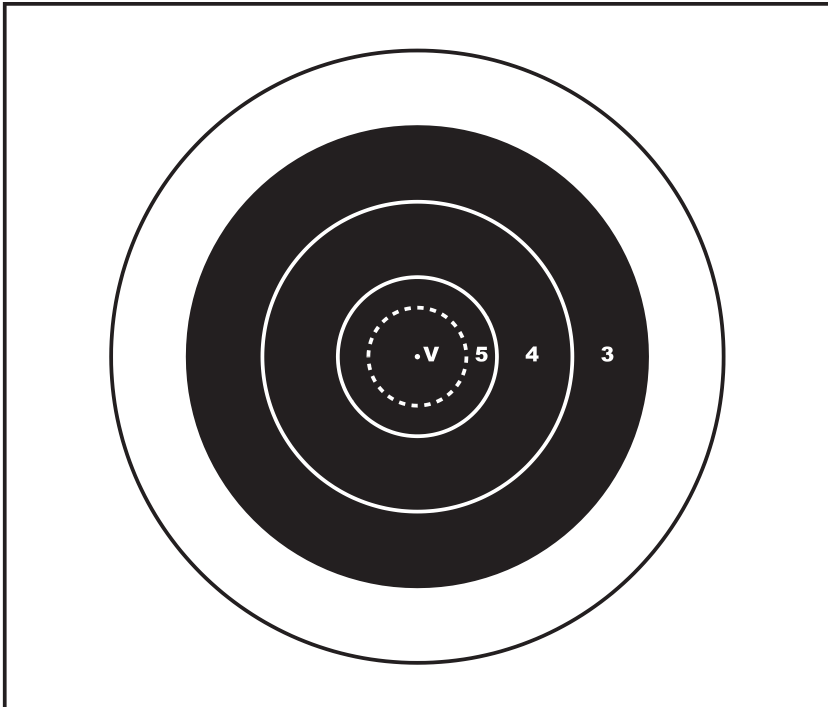


**B.11.8.5 600 Yards-Scheibe**

|   |                   |  |
|---|-------------------|--|
| Wettkampfübungen:                       |                   | Gewehr 600 yards                           |
| Art:                                    |                   | Fünfferringscheibe                         |
| Farbe:                                  | Grundfarbe:       | weiß                                       |
|   | Ringfläche 5 - 3: | schwarz                                    |
| Größe (B x H):                          |                   | 70,0" x 60,0" (177,80 cm x 152,40 cm)      |
| Durchmesser des V Bull, der Innen-„5“:  |                   | 7,8" (19,81 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Bull, der „5“:          |                   | 13,5" (34,29 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Inner, der „4“:         |                   | 26,0" (66,04 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Magpie, der „3“:        |                   | 39,0" (99,06 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Outer, der „2“:         |                   | 52,0" (132,08 cm) schwarz                  |
| Trefferfläche des Hit, der „1“ (B x H): |                   | 70,0" x 60,0" (177,80 cm x 152,40 cm) weiß |



Abbildung der 600 Yards-Scheibe

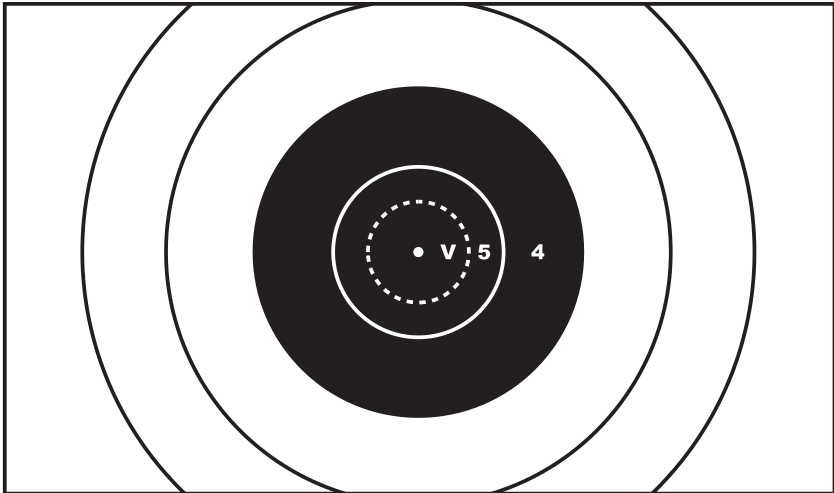


**B****Sportordnung****Allgemeine Technische Regeln****BDMP-Handbuch****B.11.8.6 Long Range Scheibe**

|   |                   |   |
|---|-------------------|---|
| Wettkampfübungen:                       |                   | Gewehr Long Range                           |
| Art:                                    |                   | Fünfferringscheibe                          |
| Farbe:                                  | Ringfläche 5 - 4: | schwarz                                     |
|   | Ringfläche 3 - 1: | weiß  |
| Größe des Spiegels                      |                   | 48,0" (121,92 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des V Bull, der Innen-„5“:  |                   | 14,4" (36,58 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Bull, der „5“:          |                   | 24,0" (60,96 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Inner, der „4“:         |                   | 48,0" (121,92 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Magpie, der „3“:        |                   | 72,0" (182,88 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Outer, der „2“:         |                   | 96,0" (243,84 cm) schwarz                   |
| Trefferfläche des Hit, der „1“ (B x H): |                   | 118,0" x 70,0" (299,72 cm x 177,80 cm) weiß |



## Abbildung der Long Range-Scheibe



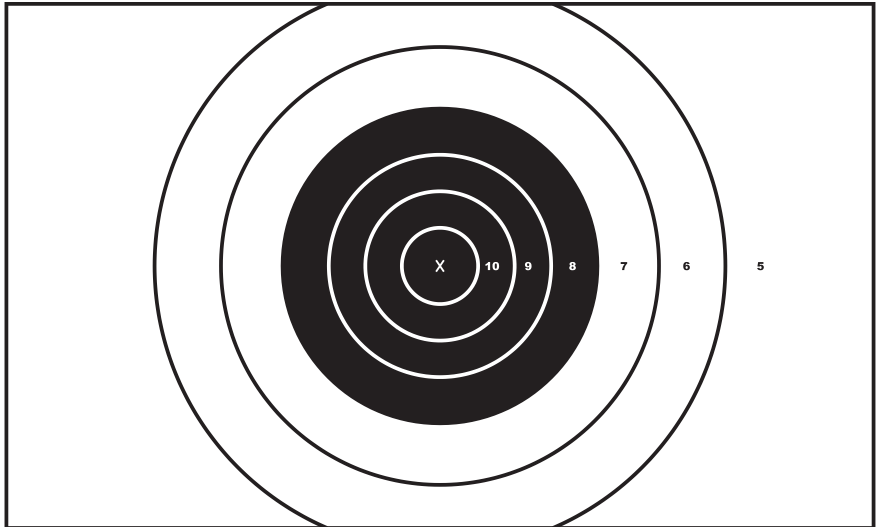
**B.11.8.7 Long Range Palma Match Scheibe**

|   |                      |   |
|---|----------------------|---|
| Wettkampfübungen:                       |                      | Gewehr Long Range Palma Match               |
| Art:                                    |                      | Zehnringscheibe                             |
| Farbe:                                  | Ringfläche X - 8:    | schwarz                                     |
|   | Ringfläche 7, 6 + 5: | weiß  |
| Größe des Spiegels                      |                      | 44,0" (111,76 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des V Bull, der Innen-„5“:  |                      | 10,0" (25,40 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Bull, der „5“:          |                      | 20,0" (50,80 cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Inner, der „4“:         |                      | 44,0" (111,76cm) schwarz                    |
| Durchmesser des Magpie, der „3“:        |                      | 60,0" (152,40 cm) schwarz                   |
| Durchmesser des Outer, der „2“:         |                      | 78,0" (198,12 cm) weiß                      |
| Trefferfläche des Hit, der „1“ (B x H): |                      | 120,0" x 72,0" (304,80 cm x 182,88 cm) weiß |

\*) Der Fünfering ist optional (Ermessenssache des Gastgeberlandes).



## Abbildung der Long Range Palma Match-Scheibe



### B.11.9 Police Pistol 1-Scheibe

|                             |                            |
|-----------------------------|----------------------------|
| Wettkampfübungen:           | PP 1, PP2, SM              |
| Art:                        | Zehnringscheibe (10 bis 5) |
| Farbe:                      | schwarz auf weißem Grund   |
| Scheibenmaß gesamt (B x H): | 450 x 770 mm               |
| Maße des X:                 | Kreis 50 mm                |
| Maße der 10:                | Oval 90 x 150 mm           |
| Maße der 9:                 | Oval 180 x 302,5 mm        |
| Maße der 8:                 | Oval 270 x 455 mm          |
| Maße der 7:                 | Oval 360 x 607,5 mm        |
| Maße der 6:                 | Oval 450 x 760 mm          |
| Maße der 5:                 | übrige Scheibe             |



## Abbildung der Police Pistol 1-Scheibe



|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>B</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Technische Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### B.11.10 Service Pistol NPA

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Wettkampfübungen:           | Service Pistol NPA<br>(modifizierte Version der Scheibe Nr. 11/59) |
| Art:                        | Fünferingscheibe (5 bis 2)   |
| Farbe:                      | gefleckt schwarz auf braunem Grund                                 |
| Scheibenmaß gesamt (B x H): | 435 mm x 770 mm  |
| Maße des X:                 | ø 50 mm  |
| Maße der 5:                 | ø 80 mm  |
| Maße der 4:                 | ø 160 mm   |
| Maße der 3:                 | ø 300 mm   |
| Maße der 2:                 | Rest der Scheibe   |



## Abbildung der Service Pistol NPA-Scheibe (BDMP-Version)



**B****Sportordnung****Allgemeine Technische Regeln****BDMP-Handbuch****B.11.11 BDMP 1500**

Wettkampfübung:

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| BDMP 1500 | Hauptwettkampf                    |
| BDMP 1500 | Auto-Match                        |
| BDMP 1500 | Distinguished Pistol Match        |
| BDMP 1500 | Open Match                        |
| BDMP 1500 | Distinguished Revolver Match      |
| BDMP 1500 | Service Revolver Match            |
| BDMP 1500 | Off Duty Revolver Match           |
| BDMP 1500 | Stock Semi Automatic Pistol Match |

|                           |                  |   |         |
|---------------------------|------------------|---|---------|
| Art:                      | Ringscheibe      |   |         |
| Farbe:                    | schwarz auf weiß |   |         |
| Maße der Scheibe (B x H): | 580 mm           | x | 1120 mm |
| Maße der schwarzen Fläche | 560 mm           | x | 840 mm  |
| Maße des X:               | 50 mm            | x | 75 mm   |
| Maße der 10:              | 100 mm           | x | 150 mm  |
| Maße der 9:               | 200 mm           | x | 300 mm  |
| Maße der 8:               | 300 mm           | x | 450 mm  |
| Maße der 7:               | 400 mm           | x | 600 mm  |
| Maße des Pfeils: Schaft   | 150 mm           | x | 155 mm  |
| Pfeilspitze               | 250 mm           | x | 100 mm  |

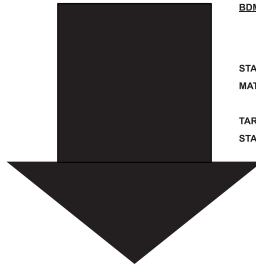
Wettkampfübung: BDMP 1500 reduziert

*Die reduzierte Scheibe wird alternativ eingesetzt, wenn die 50 m-Teilprogramme auf 25 m geschossen werden.*

|                           |                  |   |        |
|---------------------------|------------------|---|--------|
| Art:                      | Ringscheibe      |   |        |
| Farbe:                    | schwarz auf weiß |   |        |
| Maße der Scheibe (B x H): | 300 mm           | x | 630 mm |
| Maße der schwarzen Fläche | 285 mm           | x | 420 mm |
| Maße des X:               | 27 mm            | x | 40 mm  |
| Maße der 10:              | 50 mm            | x | 75 mm  |
| Maße der 9:               | 100 mm           | x | 150 mm |
| Maße der 8:               | 150 mm           | x | 225 mm |
| Maße der 7:               | 200 mm           | x | 300 mm |
| Maße des Pfeils: Schaft   | 75 mm            | x | 78 mm  |
| Pfeilspitze               | 125 mm           | x | 50 mm  |



## Abbildung der Scheibe BDMP 1500



BDMP 1500

Competitor \_\_\_\_\_  
Range Officer \_\_\_\_\_

STARTNR.

X

MATCH

10

TARGET

9

STAGE

8

7

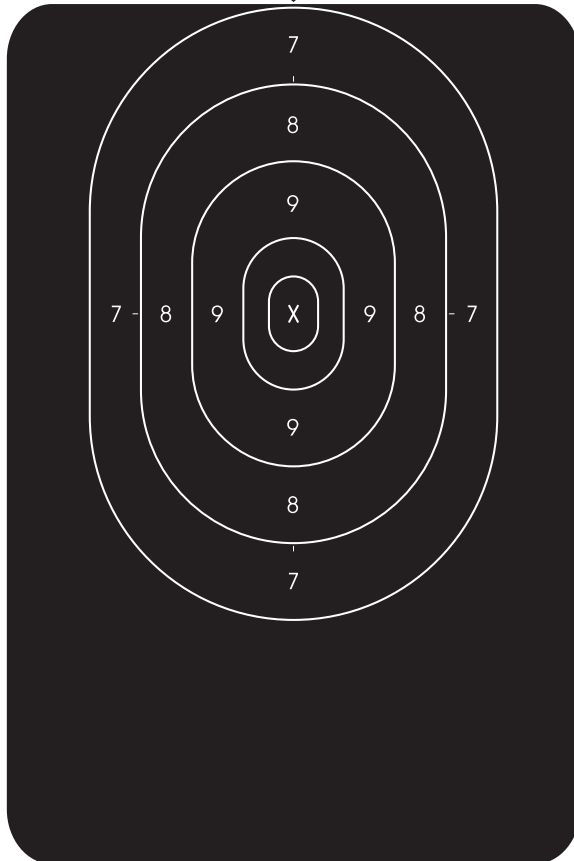
0

0

Tide

0

Wind



**B**

## Sportordnung

### Allgemeine Technische Regeln

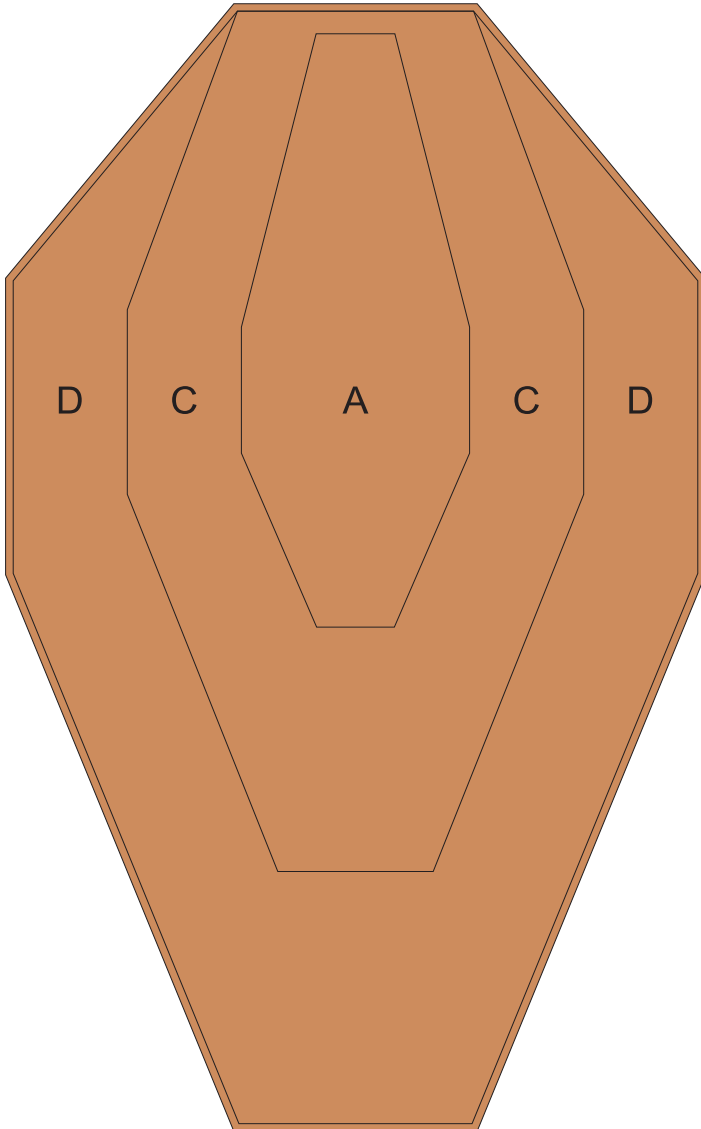
**BDMP-Handbuch**

#### B.11.12 Sportliche Flinte

|  |                           |  |
|--|---------------------------|--|
| Wettkampfübungen:                      |                           | RF 1, RF 3, SF 1 und SF 3 (Sportliche Flinte)              |
| Art:                                   |                           | Scheibe mit 3 oktagon geprägten Trefferflächen von 5 bis 1 |
| Farbe:                                 | Grundfarbe:               | braun  |
|  | Trefferzone A (5 Punkte): | braun  |
|  | Trefferzone C (3 Punkte): | braun  |
|  | Trefferzone D (1 Punkt):  | braun  |
| Größe (B x H):                         |                           | 46 cm x 76 cm  |
| Maße der oktagon. Trefferzone A        |                           | 15 cm x 40 cm  |
| Maße der oktagon. Trefferzone C        |                           | 30 cm x 58 cm  |
| Maße der oktagon. Trefferzone D        |                           | 45 cm x 75 cm  |
| Breite des Randes um die Trefferzone D |                           | 0,5 cm   |



Abbildung der Scheibe „Sportliche Flinte“

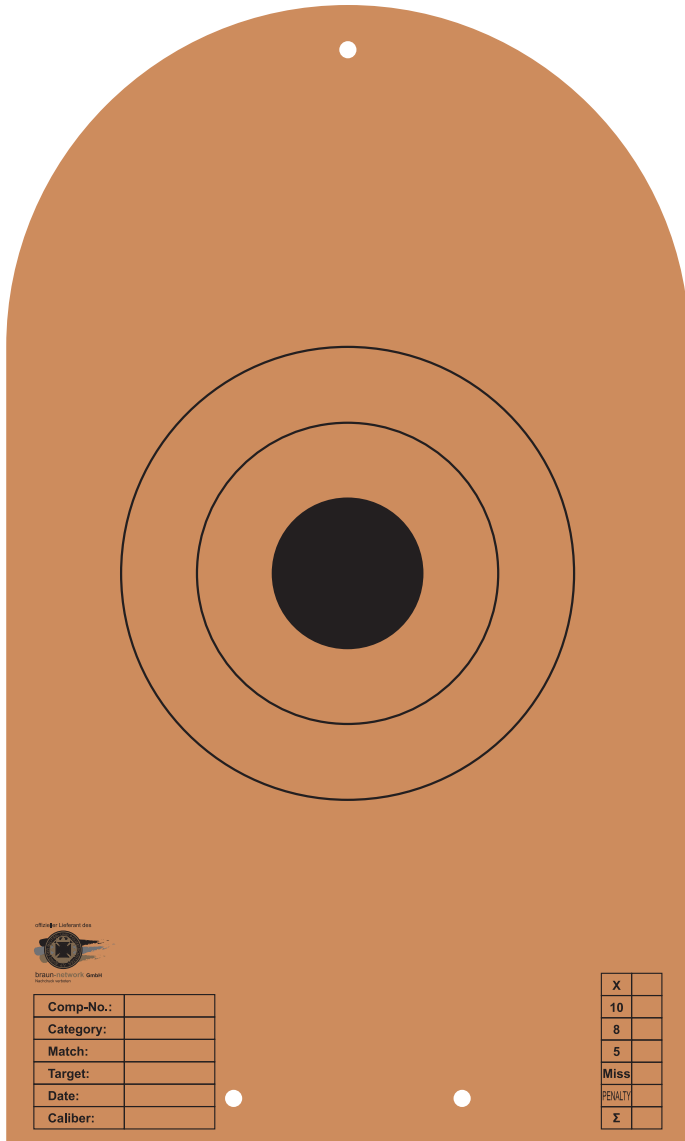


### B.11.13 Bianchi Cup Scheibe

|  |                                     |   |
|--|-------------------------------------|---|
| Wettkampfübungen:  |                                     | Bianchi Cup                                   |
| Art:   |                                     | Scheibe mit den Trefferflächen X, 10, 8 und 5 |
| Farbe:   | Grundfarbe incl. aller Ringflächen: | weiß  |
| Größe (B x H):   |                                     | 58,5 cm x 85 cm                               |
| Maße des X-Ring (Kreisfläche)                                  |                                     | ø 4" / 10,16 cm                               |
| Maße des 10er-Rings (Kreisfläche)                              |                                     | ø 8" / 20,32 cm                               |
| Maße des 8er-Rings (Kreisfläche)                               |                                     | ø 12" / 30,48 cm                              |
| Maße der 5er-Ringfläche (Rechteck mit Halbkreisfläche - B x H) |                                     | 0,5 cm  |



Abbildung der Bianchi Cup Scheibe



|           |  |
|-----------|--|
| Comp-No.: |  |
| Category: |  |
| Match:    |  |
| Target:   |  |
| Date:     |  |
| Caliber:  |  |

|         |  |
|---------|--|
| X       |  |
| 10      |  |
| 8       |  |
| 5       |  |
| Miss    |  |
| PENALTY |  |
| Σ       |  |

**B**

## Sportordnung Allgemeine Technische Regeln

**BDMP-Handbuch**

### B.11.14 Stahlklappscheibe Flinte

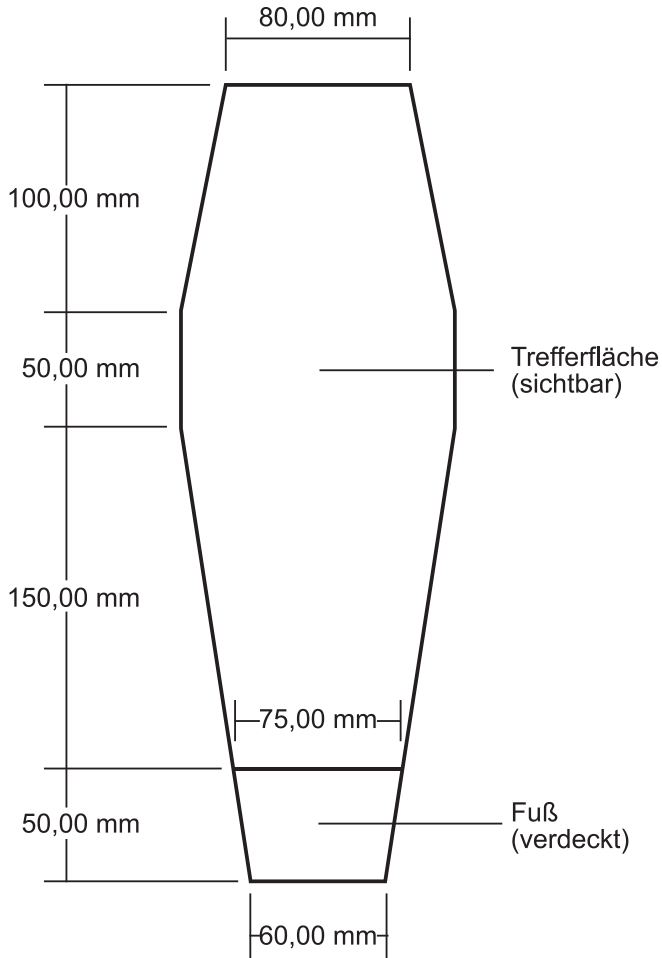
|                                  |                          |  |
|----------------------------------|--------------------------|--|
| Wettkampfübungen:                |                          | Sportliche Flinte RF 2,<br>SF 2 und DF 2 |
| Art:                             |                          | 5 Stahlklappscheiben                     |
| Farbe:                           | Stahlklappscheibe 1 - 5: | weiß                                     |
|                                  |                          |  |
| Größe der Trefferfläche (B x H): |                          | 7,5 cm x 35,0 cm                         |

Abstand der Unterkante der Stahlscheiben vom Boden des Schießstandes 1,00 m (+/- 0,30 m).

Abstand der Scheiben zueinander, von Scheibenmitte zu Scheibenmitte 1,00 m (+/- 0,05 m).



Abbildung der Stahlklappscheibe Flinte



**B**

## Sportordnung

### Allgemeine Technische Regeln

**BDMP-Handbuch**

#### B.11.15 EPP-Scheibe

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Wettkampfübungen:           | Europäischer Präzisions Parcours                           |
| Art:                        | Fünfer Oval-Ringscheibe mit zwei Fünfer Kreis-Ringscheiben |
| Farbe:                      | schwarz auf weißem Grund                                   |
| Scheibenmaß gesamt (B x H): | 450 x 760 mm   |
| Oval-Ringscheibe:           |  |
| Maße der 5:                 | Oval 85 x 150 mm   |
| Maße der 4:                 | Oval 180 x 300 mm  |
| Maße der 3:                 | Oval 270 x 445 mm  |
| Maße der 2:                 | Oval 370 x 590 mm  |
| Kreis-Ringscheiben:         |  |
| Maße der 5:                 | Kreis 45 mm  |
| Maße der 4:                 | Kreis 100 mm   |



Abbildung der EPP-Scheibe



|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>B</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Allgemeine Technische Regeln</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

|                       |              |   |
|-----------------------|--------------|---|
| BDMP-Handbuch         | Sportordnung | C |
| Kurzaffen-Disziplinen |              |   |



# Sportordnung


## Register 8

### Teil C:

#### Kurzaffen-Disziplinen

- C.1 Allgemeine Regeln
- C.2 Spezielle Regeln
- C.3 Dienstpistole 1 (DP 1)
- C.4 Dienstpistole 2 (DP 2)
- C.5 Dienstpistole 3 (DP 3)
- C.6 PP 1, PP 2, NPA, SM - Allgemeine Regeln
- C.6A Police Pistol 1 (PP 1)
- C.6B Police Pistol 2 (PP 2)
- C.6C Super Magnum (SM)
- C.6D Police Pistol 3 (Carry Gun)
- C.6E Police Pistol 4 (Pocket Pistol)
- C.7 NPA Service Pistol (NPA)
- C.8 BDMP 1500 - Allgemeine Regeln
- C.9 BDMP 1500 - Wettkampfformen
- C.9.1 Revolver 1500
- C.9.2 Pistol 1500
- C.9.3 Distinguished Pistol Match
- C.9.4 Open Match
- C.9.5 Distinguished Revolver Match
- C.9.6 Standard Revolver 4“
- C.9.7 Standard Revolver 2,75“
- C.9.8 Standard Semi-Automatic Pistol
- C.9.9 Open Match 1500
- C.10 Single Action Revolver 1 (SAR 1)
- C.11 Single Action Revolver 2 (SAR 2)
- C.12 Dienstrevolver (DR)
- C.13 Sportpistole 1 (SP 1)
- C.13A Sportpistole 2 (SP 2)
- C.14 Bianchi Cup (BC)
- C.15 Dynamisches Kleinkaliberschießen (DKS 1)
- C.15A Dynamisches Kleinkaliberschießen 1 1020 (DKS 1 - 1020)
- C.16 Kleinkaliber Kurzwaffe (KK-Pist./Rev.)
- C.17 Europäischer Präzisions Parcours (EPP)
- C.17.A EPP - Polymerpistole



|                               |  |   |
|-------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b>  | C |
| <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |  |   |

## C.1 Kurzwaffen - Allgemeine Regeln

### C.1.1 Schießstände

- C.1.1.1** Beim Bau und bei der Einrichtung von Schießständen sind die behördlichen Vorschriften zu beachten.
- C.1.1.2** Vor oder neben dem Schützenstand soll ein Ablagetisch von etwa 80 cm Höhe stehen.
- C.1.1.3** Die Breite des Schützenstandes soll 1 m nicht unterschreiten. Die Schützenstände sollen von einander seitlich durch Trennschirme oder Wände so abgeschirmt sein, dass ausgeworfene Hülsen die Nachbarschützen oder deren Waffen nicht treffen können.
- C.1.1.4** Bei Wind sollte ein Windschutz aufgestellt werden.
- C.1.1.5** Der Boden des Schützenstandes darf keine Erschütterungen übertragen.
- C.1.1.6** Die Mitte der Scheiben muss 0,80-1,60 m über dem Niveau der Schützenstände liegen.
- C.1.1.7** Bei dynamischen Kurzwaffendisziplinen ist für das Holstern, Verpacken von Waffen und Anschlagübungen eine Fummelzone einzurichten und entsprechend zu kennzeichnen.

### C.1.2 Sicherheitsbestimmungen

- Über die Sicherheitsbestimmungen unter A.2.2 hinaus gelten für den Kurzwaffenbereich noch folgende spezielle Anordnungen.
- C.1.2.1** Nur in der Fummelzone darf mit der Waffe hantiert werden. Das Hantieren mit Munition, Patronenhülsen oder Pufferpatronen in diesen Bereichen ist verboten. Zuwiderhandlungen werden mit einer **sofortigen** Disqualifikation geahndet.
- C.1.2.2** Magazine und Speedloader dürfen geladen werden. Die Waffen dürfen erst nach Aufforderung durch die Standaufsicht in die Hand genommen und geladen werden. Das Ablegen oder Holstern der Waffe erfolgt erst nach der Sicherheitsüberprüfung durch die Standaufsicht.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

- C.1.2.3** Bei Ladetätigkeit, Schießbetrieb, Störungsbeseitigung und bei der Sicherheitsüberprüfung ist die Waffe so zu halten, dass die Mündung auf den Geschossfang gerichtet bleibt. Sie darf den Bereich von 45° nach allen Richtungen, ausgehend von der Schussrichtung, nicht verlassen. Hiervon darf nur zum Holstern der Waffe abgewichen werden.
- C.1.2.4** Bei allen Manipulationen an der Waffe muss sich der Abzugsfinger deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden.
- C.1.3 Holster**  
 Die Waffe darf nicht verdeckt getragen werden. Es sind nur sportliche Holster oder Dienstholster herkömmlicher Art zu verwenden. „Taktische Holster“ und „Westernholster“ mit zusätzlicher Schnürung um den Oberschenkel sowie „Cross-Draw-Holster“ oder Schulterholster sind nicht zugelassen. Das Holster muss an der Seite der Schießhand des Schützen so befestigt sein, dass das Griffstück der Waffe sich nicht tiefer als eine Handbreit unterhalb des Hüftknochen befindet. Die Mündung der geholsterten Waffe muss innerhalb eines Radius von einem Meter abwärts zeigen. Waffen sind ungeladen und entspannt im Holster zu tragen (Pistolen ohne Magazin). Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur sofortigen Disqualifikation. Das Verlassen des Schießstandes, des markierten Geländes bzw. des Sicherheitsbereiches mit geholsteter Waffe ist verboten und führt ebenfalls zur sofortigen Disqualifikation.
- C.1.3.1 DP 1, DP 2, DP 3, DR, SP, SAR, KK-Pist**  
 Das Verwenden von Holstern wird dann empfohlen, wenn für die Waffe keine Ablagemöglichkeit zur Verfügung steht.
- C.1.3.2 PP1 A & B, PP2, PP3, PP4, Service Pistol NPA A & B, PPC 1500, EPP, SM, BC und DKS1**  
 Das Verwenden von Holstern ist zwingend vorgeschrieben.
- C.1.3.2.1** Die persönliche Ausrüstung ist während des gesamten Wettkampfes mitzuführen. Hierzu gehört auch die für den Wettbewerb benötigte Munition.



**C.1.3.2.2** Wird nach dem Ladekommando eine Unregelmäßigkeit an der Scheibenanlage oder dem Zustand des Standes bemerkt, kann die Standaufsicht diese beheben lassen. Hierzu gibt sie das Kommando „Waffen holstern, Hände über den Kopf“ bzw. „Waffen ablegen, Hände über den Kopf!“ falls kein Holster verwendet wird. Dieser Anordnung ist unverzüglich Folge zu leisten. Ist die Unregelmäßigkeit behoben, beendet die Standaufsicht diesen Vorgang mit dem Kommando „Entspannen!“, woraufhin die Schützen wieder die Startposition einnehmen. Das gleiche Procedere kann bei Bedarf wegen heruntergefallener Ausrüstungsgegenstände angewendet werden.

#### **C.1.4 Kommandos**

##### **C.1.4.1 Kommandos statischer Pistolendisziplinen**

Vor Beginn jeder Serie sind die Waffen auf Anweisung des Schießleiters/ der Standaufsicht zu laden.

Wenn die Schützen die Stände eingenommen haben, fragt der Schießleiter/Standaufsicht nach einer angemessenen Zeit:

„Sind Sie fertig?“ Erfolgt kein Einspruch, erfolgt das Kommando: „Bitte die Waffe (mit 5 Patronen) laden!“ Nach einer angemessenen Zeit (etwa bis 60 Sekunden nachdem der letzte Schütze geladen hat) erfolgt die Feuerfreigabe mit den Worten: „Es kann geschossen werden.“

Die Schießzeit endet mit den Worten: „Halt! Feuer einstellen, Verschlüsse öffnen, Magazine entfernen, Trommeln ausschwenken.“


##### **C.1.4.2 Kommandos dynamischen Pistolendisziplinen**

Die Kommandos zu den dynamische Pistolendisziplinen sind den speziellen Regeln der einzelnen Disziplinen zu entnehmen.

##### **C.1.5 Lauflänge bei Kurzaffen**

Die Lauflänge darf bei Kurzaffen 3“ (7,62 cm) nicht unterschreiten.

Bei Revolvern ist die Lauflänge ohne Patronenlager, bei Pistolen mit Patronenlager zu messen. Revolver mit kürzeren Läufen dürfen nur in der Disziplin „Standard Revolver 2,75“ (C.9.7) benutzt werden.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

## **C.2 Spezielle Regeln**

### **C.2.1 Einhändiger Anschlag**

**C.2.1.1** Der Schütze steht im Anschlag völlig frei. Die Waffe darf nur mit einer Hand gehalten werden. Der Schießarm darf nicht durch Hilfsmittel gehalten oder gestützt werden.

**C.2.1.2** Das Handgelenk des Schießarmes darf nicht bandagiert sein. Es darf nur durch frei verschiebbare Kleidungsstücke verdeckt sein.

**C.2.1.3** Kein Teil der Waffe darf den Schießarm hinter dem Handgelenk berühren, wenn der Schütze im Anschlag steht.

### **C.2.2 Beidhändiger Anschlag**

**C.2.2.1** Der Schütze steht im Anschlag völlig frei. Die Waffe darf mit beiden Händen gehalten werden. Die Arme dürfen nicht durch Hilfsmittel gehalten oder gestützt werden.

**C.2.2.2** Die Handgelenke der Arme dürfen nicht bandagiert sein. Sie dürfen nur durch frei verschiebbare Kleidungsstücke verdeckt sein.

**C.2.2.3** Kein Teil der Waffe darf den Schießarm hinter dem Handgelenk berühren, wenn der Schütze im Anschlag steht.

### **C.2.3 Handschuhe**

Soweit nicht durch die Sportordnung ausdrücklich erlaubt, ist das Tragen von Handschuhen während eines Kurzwaffen-Wettbewerbes verboten.

### **C.2.4 Altersklasse**

Alle Disziplinen können gesondert in einer Altersklasse gewertet werden. Hierzu zählen die Teilnehmer, die in dem laufenden Sportjahr ihr 60stes Lebensjahr vollenden. Ein Wettkämpfer kann nicht gleichzeitig Gesamtsieger und Sieger in der Altersklasse sein.


BDMP-Handbuch

Sportordnung

Kurzaffen-Disziplinen



C

|  |                               |                     |                      |
|--|-------------------------------|---------------------|----------------------|
|  | <b>C</b>                      | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |                      |

### C.3 Dienstpistole 1 (DP 1)

#### C.3.1 Waffe

Alle unveränderten Dienstpistolen (halbautomatische Pistolen) die bei einer regulären Armee, bei der Polizei oder beim Zoll geführt wurden oder derzeit geführt werden.

##### a) Visierung

Die Waffe muss eine starre Visierung aufweisen. Das Visier muss dem Original der Dienstpistole entsprechen.

Für C.3.10 (DP1 bis Entwicklungsjahr 1945) gilt abweichend:

Eine einseitig, d.h. vertikal verstellbare Schiebevisierung an einer Dienstpistole ist zulässig, soweit diese dem Original entspricht und nach der Waffenabnahme nicht mehr verstellt wird.

##### b) Abzug

1360 g, kein Triggerstopp

Triggerstopp im Sinne der Sportordnung ist ein verstellbarer Abzugsstopp.

Ausschwenkbarer Triggerstopp: Waffen mit ausschwenkbarem Triggerstopp können in dieser Disziplin eingesetzt werden. Der vorhandene Triggerstopp darf jedoch nicht verwendet werden.

##### c) Griffschalen

Griffschalen dürfen durch gleichartige, z.B. Pachmayr, ersetzt werden. Sportgriffe, orthopädische Griffe, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zulässig.

#### C.3.2 Kaliber

Kaliber .25 bis .456

#### C.3.3 Munition


Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Alle Geschossformen sowie Blei-, Mantel-, Teilmantel- und Vollmantelgeschosse und Geschosse mit einem galvanischen Überzug oder Kunststoffüberzug sind zulässig.

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

Hinweis: Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass die Selbstladefunktion bei den Pistolen erhalten bleibt.



- C.3.4 Anschlag**  
Ein- oder beidhändiger Anschlag
- C.3.5 Scheibe**  
ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.
- C.3.6 Scheibenentfernung**  
25 m (+/- 0,1 m)
- C.3.7 Schusszahl / Schießzeit**  
Wertung 15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüsse;  
1 Serie = 5 min.  
  
Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.
- C.3.8 Schießbrille**  
Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.
- C.3.9 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln).
- C.3.10 DP 1 bis Entwicklungsjahr 1945**  
Die Disziplin DP 1 kann zusätzlich als Sonderdisziplin mit Waffen bis einschließlich Entwicklungsjahr 1945 durchgeführt werden. Sie ist dann gesondert zu werten
- C.3.11 Offene Klasse**  
Ab 01.01.2015 können Schützen mit vorhandenen Waffen, die aufgrund fehlerhafter Listen **vor** dem 01.03.2005 beschafft wurden, in einer separaten Klasse starten. Voraussetzung ist der Nachweis, dass die Waffe als Dienstpistole beantragt und erworben wurde. Von dieser Regelung kann ausschließlich Gebrauch machen, wer die Waffe vor dem o.g. Datum erworben hat. Es besteht keine Möglichkeit der Berücksichtigung von Weiterverkäufen nach dem o.a. Datum, für die Erteilung von Befürwortungen sowie Ausleihen.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **C.4 Dienstpistole 2 (DP 2)**

### **C.4.1 Waffe**

Alle serienmäßig hergestellten Dienstpistolen (halbautomatische Pistolen) die bei einer regulären Armee, bei der Polizei oder beim Zoll geführt wurden oder derzeit geführt werden.

Als technische Veränderungen (Verbesserungen gegenüber der DP 1) sind nur die unter C.4.1 a) - c) aufgeführten Merkmale zugelassen.

Abweichend davon sind folgende Pistolen in dieser Disziplin zugelassen:

Colt „Gold-Cup“  
SIG „210-6“ - Standard

- a) Visierung  
verstellbar, Mikrometervisierung ist zulässig.
- b) Abzug  
1360 g, Triggerstopp ist zulässig
- c) Griffschalen  
Griffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden (Hartgummi, Holz), um die Handlage und Griffigkeit zu erhöhen bzw. das Rutschen zu vermeiden. Sportgriffe, orthopädische Griffe, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zulässig.


### **C.4.2 Kaliber**

Kaliber .25 bis .456

### **C.4.3 Munition**


Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Alle Geschossformen sowie Blei-, Mantel-, Teilmantel- und Vollmantelgeschosse, sowie Geschosse mit einem galvanischen Überzug oder einem Kunststoffüberzug sind zulässig.

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

|                               |  |   |
|-------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b>  | C |
| <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |  |   |

Hinweis: Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass die Selbstladefunktion bei den Pistolen erhalten bleibt.

- C.4.4 Anschlag**  
Ein- oder beidhändiger Anschlag
- C.4.5 Scheibe**  
ISSF Scheibe 25m/50m Pistole; die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.
- C.4.6 Scheibenentfernung**  
25 m (+/- 0,1 m)
- C.4.7 Schusszahl / Schießzeit**  
15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüssen; 1 Serie = 5 min  
Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min
- C.4.8 Schießbrille**  
Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.
- C.4.9 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln)
- C.4.10 Offene Klasse**  
Ab 01.01.2015 können Schützen mit vorhandenen Waffen, die aufgrund fehlerhafter Listen **vor** dem 01.03.2005 beschafft wurden, in einer separaten Klasse starten. Voraussetzung ist der Nachweis, dass die Waffe als Dienstpistole beantragt und erworben wurde. Von dieser Regelung kann ausschließlich Gebrauch machen, wer die Waffe vor dem o.g. Datum erworben hat. Es besteht keine Möglichkeit der Berücksichtigung von Weiterverkäufen nach dem o.a. Datum, für die Erteilung von Befürwortungen sowie Ausleihen.

|  |          |                               |                      |
|--|----------|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>C</b> | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  |          | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                      |

## C.5 Dienstpistole 3 (DP 3)

### C.5.1 Waffe

Alle unveränderten halbautomatischen Pistolen mit Anschlagschaft sind zugelassen.

- a) Visierung  
Die Visierung muss dem Original entsprechen.
- b) Abzug  
1360 g, Triggerstopp ist nicht zugelassen
- c) Griffschalen  
Die Griffschalen müssen dem Original entsprechen. Sie dürfen nur durch gleichartige (z.B. Holz- gegen Kunststoffgriffe) ersetzt werden. Sportgriffe, orthopädische Griffe, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zugelassen.
- d) Anschlagschaft  
Nur Anschlagschäfte, die dem Original entsprechen, sind erlaubt. Das gilt auch für einfache Nachbauten, die in Form, Breite, Dicke und Länge dem Original entsprechen. Anschlagsysteme, in die die Waffe eingelegt wird, sind nicht zugelassen.

### C.5.2 Kaliber

Kaliber .25 bis .456

### C.5.3 Munition


Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Alle Geschossformen sowie Blei-, Mantel-, Teilmantel- und Vollmantelgeschosse; sowie Geschosse mit einem galvanischen Überzug oder einem Kunststoffüberzug sind zulässig.

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

Hinweis: Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass die Selbstladefunktion bei den Pistolen erhalten bleibt.



- C.5.4 Anschlag**  
Ein- oder beidhändiger Anschlag unter Verwendung des Anschlagschaftes. Der Anschlagschaft muss in der Schulter eingesetzt werden.
- C.5.5 Scheibe**  
ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. Ø 45mm versehen werden kann.
- C.5.6 Scheibenentfernung**  
25 m (+/- 0,1 m)
- C.5.7 Schusszahl / Schießzeit**  
Probeschüsse; 5 Schüsse in 5 min  
Wertung: 15 Schüsse in 3 Kurzzeitserien zu je 5 Schüsse
- |                   |              |         |
|-------------------|--------------|---------|
| 1. Kurzzeitserie: | 5 Schüsse in | 120 sec |
| 2. Kurzzeitserie: | 5 Schüsse in | 90 sec  |
| 3. Kurzzeitserie: | 5 Schüsse in | 60 sec  |
- C.5.8 Schießbrille**  
Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.
- C.5.9 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln).
- C.5.10 DP 3 bis Entwicklungsjahr 1945**  
Die Disziplin DP 3 kann zusätzlich als Sonderdisziplin mit Waffen bis einschließlich Entwicklungsjahr 1945 durchgeführt werden. Sie ist dann gesondert zu werten.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

**C.6 Police Pistol 1 A, 1 B, 2, 3 und 4, Super Magnum,  
C.7 NPA Service Pistol A und B  
Allgemeine Regeln**

**C.6.1 Ablauf**

Police Pistol 1 A- Ziff. C.6A.5  
 Police Pistol 1 B- Ziff. C.6AB.5  
 Police Pistol 2 - Ziff. C.6B.5  
 Super Magnum - Ziff. C.6C.5  
 Police Pistol 3 (Carry Gun) - Ziff. C.6D.5  
 Police Pistol 4 (Pocket Gun) – Ziff. C.6E.5  
 NPA Service Pistol A - Ziff. C.7A.5  
 NPA Service Pistol B - Ziff. C.7B.5

**C.6.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offen, ohne optische Zielmittel, oder mit optischen Zielmitteln in der Klasse "Optical Sight"(OS). Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt. Die Verwendung einer Schutzbrille mit entsprechendem Seitenschutz ist vorgeschrieben.

**C.6.3 Scheiben**

„PP 1“ (B.10.5.8) und „NPA Service Pistol B“ (B.10.5.9) Scheibe, nach der Sportordnung des BDMP. Anzahl der Scheiben bei einem Wettbewerb richtet sich nach der Auswertbarkeit.

**C.6.4 Scheibenbeobachtung**

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt, außer bei der Probeserie bei Police Pistol 2, Station B.

**C.6.5 Stellung**

Stehend frei. Beidhändiges Halten der Waffe ist erlaubt.

**C.6.6 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt, außer bei Police Pistol 2, Station B.

**C.6.7 Munion**

Für den jeweiligen Durchgang nicht benötigte Munion, die in der Shooterbox oder vergleichbaren Behältnissen aufbewahrt wird, muss mit einer geeigneten Abdeckung geschützt werden.

**C.6.8 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

**C.6.9 Holster**

Holster sind zwingend vorgeschrieben  
Ziffer C.1.3 ist zu beachten

**C.6.10 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer Commands)**

Die Standard Kommandos für jede der Distanzen bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready !“

„Laden und fertigmachen !“

„Anyone not ready ?“

„Ist jemand nicht fertig ?“

Falls erforderlich: „Not ready !“

„Nicht fertig !“

„Achtung - Feuer !“ (oder Signal), oder  
Wegdrehen der Scheiben und herdreihen nach ca. 5  
Sekunden zum Start der Serie !

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear !“

„Waffe entladen und vorzeigen!“

„All clear, are there any protests ?“

„Sicherheit! Gibt es irgendwelche Proteste ?“

„No protests, show targets, advance and score !“

„Keine Proteste ! Scheiben drehen, Trefferaufnahme !“

Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### C.6.11 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter **A.4.12** (Allgemeine Regeln).

#### C.6.12 Langlöcher

Wird ein Schuss bei der Verwendung von Drehscheiben in der Scheibendrehung abgegeben, so gilt dieser als Fehler, wenn das Langloch über den 1,5 - fachen Kaliberdurchmesser misst.

#### C.6.13 Auswertekarten

Werden zur Trefferregistrierung Auswertekarten verwendet, so hat der Schütze die Eintragungen des Auswerters vollständig zu überprüfen. Insbesondere prüft er, ob die Ergebnisse richtig und vollständig eingetragen wurden. Mit seiner Unterschrift erkennt der Schütze die Eintragung an, spätere Reklamationen beim Wettkampfericht sind gegenstandslos.

#### C.6.14 Mannschaftsstärke / Mannschaftswertung

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten drei Schützen gewertet. Ausnahmen werden durch die Ausschreibung geregelt.

#### C.6.15 Einzelklassifikation

Zur Klassifikation werden grundsätzlich die Ergebnisse aus Police Pistol 1 gemäß Ziff. C.6A herangezogen. Der BDMP oder beauftragte Personen können festlegen, dass auch andere Wettkampfformen zur Berechnung der Klassifikation verwendet werden.

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

| <b>Klassifikation</b> | <b>Police Pistol 1 B</b>           |
|-----------------------|------------------------------------|
| High Master           | 297 und höher                      |
| Master                | ab 294                             |
| Expert                | ab 290                             |
| Sharpshooter          | ab 281                             |
| Marksmann             | 280 und darunter                   |
| Unclassified          | Schütze in seinem ersten Wettkampf |

#### **Klassifikation Police Pistol 1 A**

Zur Klassifikation werden grundsätzlich die Ergebnisse aus Police Pistol 1 B gemäß Ziff. C.6AB herangezogen.

**Klassifikation Police Pistol 2**

High Master 590 und höher  
 Master ab 576  
 Expert ab 552  
 Sharpshooter ab 516  
 Marksman bis 515 und darunter  
 Unclassified Schütze in seinem ersten Wettkampf

**Klassifikation Police Pistol 3 und 4**

Zur Klassifikation werden grundsätzlich die Ergebnisse aus Police Pistol 1-B gemäß Ziff. C.6AB herangezogen.

**Klassifikation Super Magnum**

High Master 297 und höher  
 Master ab 294  
 Expert ab 290  
 Sharpshooter ab 281  
 Marksman bis 280 und darunter  
 Unclassified Schütze in seinem ersten Wettkampf

**Klassifikation Service Pistol-B (NPA-B)**


High Master 110 und höher  
 Master ab 106  
 Expert ab 98  
 Sharpshooter ab 90  
 Marksman bis 89 und darunter  
 Unclassified Schütze in seinem ersten Wettkampf

**Klassifikation Service Pistol-A (NPA-A)**

Zur Klassifikation werden grundsätzlich die Ergebnisse aus Service Pistol-B gemäß Ziff. C.7B herangezogen.

Mit seinem ersten Wettkampfergebnis wird der Schütze vorläufig klassifiziert und startet bei seinem nächsten Wettkampf in der entsprechenden Klasse. Er ist mindestens „Marksman“, sofern er nicht eine höhere Gruppe erreicht hat.

Nach dem zweiten Wettkampf wird aus beiden Resultaten der Durchschnitt gebildet. Diesem Wert entsprechend erfolgt die eigentliche Klassifizierung des Schützen, sie kann höher oder niedriger als die vorläufige Klassifikation sein.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Danach steigt der Schütze auf, wenn er zweimal ein Ergebnis erzielt hat, das einer höheren Gruppe entspricht. Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden. Innerhalb einer Veranstaltung ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf schriftlichen Antrag des Schützen erfolgen. Danach bestreitet er drei weitere Wettkämpfe in seiner derzeitigen Klasse. Ist der Durchschnitt von den besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation.

Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

Der BDMP oder die von ihm betrauten Organe führen eine zentrale Liste über die laufende Klassifizierung der Schützen. Landesverbände, SLG'n oder Schützen können diese auf Anforderung beziehen.

Werden Veranstaltungen des BDMP klassifiziert gewertet, ist für die Eingruppierung der Schützen diese Liste verbindlich.

### **Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation.**

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

- internationale Wettkämpfe
- nationale Meisterschaften
- überregionale Veranstaltungen mit Beteiligung von mindestens vier SLGn und mehr als 25 Schützen je Veranstaltung (nicht je Disziplin), die nach vergleichbaren Regeln durchgeführt werden.

### **Gültigkeitsdauer der Klassifikation:**

Werden in bestimmten Zeiträumen keine Wettkampfergebnisse erzielt, verliert die Klassifikation ihre Gültigkeit.

|                 |                               |          |
|-----------------|-------------------------------|----------|
| Für die Klassen | Marksman bis Expert sind dies | 3 Jahre, |
| für die Klassen | Master und High Master        | 5 Jahre  |



Nachweis der Leistungsklasse:


Jeder Schütze kann auf Anforderung kurzfristig eine Bestätigung seiner aktuellen Leistungsklasse beziehen.

**C.6.16 Mannschaftsklassifikation**

Mansschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert. Die Klassifikation des gesamten Teams errechnet sich nach folgendem Schema:

- |                |            |
|----------------|------------|
| ■ High Master  | - 5 Punkte |
| ■ Master       | - 4 Punkte |
| ■ Expert       | - 3 Punkte |
| ■ Sharpshooter | - 2 Punkte |
| ■ Marksman     | - 1 Punkt  |

Die Punktwerte der gewerteten Teammitglieder (bei Mannschaften mit Streichergebnis die besten drei) werden addiert und durch die Anzahl dieser dividiert. Entsprechend des Dezimalwertes wird bei ...,49 ab und ab ...,50 auf die nächste volle Zahl aufgerundet.

|  |                               |                     |                      |
|--|-------------------------------|---------------------|----------------------|
|  | <b>C</b>                      | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |                      |

**C.6A Police Pistol 1 (PP 1)****C.6AA.0 Police Pistol 1 A (PP 1 A)****C.6AA.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistolen im Kaliber 9 mm Luger (9 x 19 mm) sind zugelassen.

Kompensatoren, Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

**C.6AB.0 Police Pistol 1 B (PP 1 B)****C.6AB.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistolen oder Revolver in Kaliber von .354 (9 mm) bis .455 sind zugelassen.

Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

**C.6A.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

**C.6A.3 Munition**

30 Patronen

**C.6A.4 Scheibe**

PP 1 Scheibe

**C.6A.5 Ablauf**

- 1) 25 m: 12 Schüsse in 2 Minuten  
einschließlich eines eventuellen Nachladens, Jetloader / Speedloader sind erlaubt.
- 2) 15 m: 2 mal 6 Schüsse in Intervallen  
Die Scheibe zeigt sich 6 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.
- 3) 10 m: 6 Schüsse in Intervallen  
Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.

**C.6A.6 Fertigstellung**

Waffe mit ausgestreckten Armen wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zielt auf den Boden.

**C.6A.7 Police Pistol 1 B Optical Sight**

Abweichend von C.6A.2 kann diese Übung mit Waffen nach C.6AB.1 auch mit optischen Zielhilfsmittel als "Police Pistol 1 - Optical Sight" geschossen werden.  
Sie ist dann gesondert zu werten.



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### C.6B Police Pistol 2 (PP 2)

##### C.6B.1 Waffe

Beliebige halbautomatische Pistolen oder Revolver in Kaliber von .354 (9 mm) bis .455 sind zugelassen.  
Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

##### C.6B.2 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

##### C.6B.3 Munition

60 Patronen, 6 Schüsse Probe

##### C.6B.4 Scheibe und Scheibenbeobachtung

PP 1 Scheibe

Scheibenbeobachtung mit optischen Hilfsmitteln ist nur bei der Probeserie erlaubt.

Während der Scheibenbeobachtung dürfen keine fertig geladenen Pistolen oder vorgespannten Revolver geholstert werden.

##### C.6B.5 Ablauf

###### Station A

10 m 6 Schüsse in 5 Sekunden, stehend frei, ein- oder beidhändig  
6 Schüsse in 5 Sekunden, stehend frei, ein- oder beidhändig

###### Station B

50 m 6 Schüsse liegend  
6 Schüsse kniend oder sitzend  
6 Schüsse stehend, linke Hand Pfosten links  
6 Schüsse stehend, rechte Hand Pfosten rechts

Die Begrenzungslinien rechts / links sind zu beachten, ein- oder beidhändig. Gesamtzeit für die Station B: 3 Minuten

#### Probeschüsse

Nur auf Station B, 50 Meter, 6 Schüsse in 2 Minuten

Station C

- 25 m    6 Schüsse stehend frei  
           6 Schüsse kniend oder sitzend  
           6 Schüsse stehend, rechte Hand Pfosten rechts  
           6 Schüsse stehend, linke Hand Pfosten links

Die Begrenzungslinien rechts / links sind zu beachten, ein- oder beidhändig. Gesamtzeit für die Station C: 2 Minuten


**Stellung**

- **liegend**, der Körper liegt ausgestreckt in Sichtlinie und mit dem Kopf zum Ziel. Solange die grundsätzliche Linie eingehalten wird und andere Schützen nicht gestört werden, kann der Schütze auch schräg liegen. Die Waffe darf durch eine oder beide Hände, die am Boden aufliegen können, unterstützt werden. Die Waffe selbst darf keinen direkten Bodenkontakt haben. Der Pfosten darf nicht benutzt werden.
- **kniend**, der Pfosten kann als Unterstützung verwendet werden, die Waffe selbst darf den Pfosten nicht berühren. Der Schütze kniet links hinter dem Pfosten wenn er rechts schießt und umgekehrt. Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schussseite des Balkens beginnt und nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.
- **sitzend**, beide Gesäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt. Eine Hand kann zur Unterstützung verwendet werden, der Ellenbogen darf den Boden nicht berühren. Der Rücken darf den Boden nicht berühren. Ein- oder beide Knie dürfen angewinkelt sein. Die Waffe darf ein- oder beidhändig gehalten werden, darf aber nicht durch einen Fuß unterstützt oder stabilisiert werden. Der Pfosten darf nicht benutzt werden.
- **stehend** rechte Hand, Pfosten darf benutzt werden
- **stehend** linke Hand, Pfosten darf benutzt werden

**Ablauf auf den Stationen B und C**

Die gesamte Munition für jede Station ist am Schützen mitzuführen.

Es darf nur ein Reservemagazin bzw. ein Speedloader mit jeweils 6 Patronen geladen werden. Die restlichen 12 Patronen

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

hat der Schütze lose in einer Tasche, Patronenhalter oder am Gürtel. Das Nachladen aus einer Shooter's Box, die sich auf dem Boden befindet, ist während der Serie nicht erlaubt. Während der Serie erfolgt das Nachladen des Magazins bzw. des Speedloaders durch den Schützen selbstständig. Hierbei muss die Pistole im geöffneten Zustand, d.h. der Verschluss befindet sich hinten, geholstert sein. Beim Füllen des Speedloader muss der Revolver ebenfalls geholstert sein oder der Revolver muss direkt in die Trommel geladen werden.

#### **C.6B.6 Fertigstellung**

**Station A:** Waffe mit ausgestreckten Armen wird auf 45 Grad abgesenkt,

die Mündung zielt auf den Boden.

**Station B und C:** Waffe geholstert. Der Schütze steht aufrecht, mit der geladenen Waffe (halbautomatische Pistolen unterladen) im Holster. Arme und Hände berühren weder Waffe noch Holster, bis sich die Scheiben herdrehen oder ein anderes Startsignal gegeben wird.

#### **C.6B.7 Police Pistol 2 Optical Sight**

Abweichend von C.6B.2 kann diese Übung mit Waffen nach C.6B.1 auch mit optischen Zielhilfsmittel als "Police Pistol 2 - Optical Sight" geschossen werden.

Sie ist dann gesondert zu werten.

|                               |                     |  |          |
|-------------------------------|---------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b> |  | <b>C</b> |
| <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |  |          |

## C.6C Super Magnum (SM)

### C.6C.1 Waffe

Beliebige halbautomatische Pistolen oder Single Action / Double Action-Revolver Kaliber .44 Magnum bis .50 (.500) sind zugelassen.

Die Waffe muss für einen Gasdruck zugelassen sein, der für eine Mindestgeschossenergie von 1200 Joule erforderlich ist. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.6C.2 Visierung

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

### C.6C.3 Munition

30 Patronen


Die Geschossenergie muss bei einer E2-Messung einen Mindestwert von 1200 Joule erreichen. Die Abnahmemessung wird üblicherweise vor Wettkampfbeginn durchgeführt. Dazu können aus dem Wettbewerbskontingent des Schützen willkürlich mindestens 2 Patronen entnommen werden. Die Durchführung der Messung obliegt dem Veranstalter.

### C.6C.4 Scheibe

PP 1 Scheibe

### C.6C.5 Ablauf

- 1) 25 m: 10 Schüsse: 2 mal 5 Schüsse in 2 Minuten einschließlich eines eventuellen Nachladens - Jetloader / Speedloader sind erlaubt.
- 2) 15 m: 10 Schüsse: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen. Die Scheibe zeigt sich 5 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.
- 3) 10 m: 10 Schüsse: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen. Die Scheibe zeigt sich 5 mal für je 2 Sekunden in der jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

|          |  |                               |                      |
|----------|--|-------------------------------|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          |  | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                      |

**C.6C.6 Fertigstellung**


Waffe mit ausgestreckten Armen wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zielt auf den Boden.

**C.6C.7 Ablaufänderungen**

Sollte aus ortsbedingten Gegebenheiten oder technischen Gründen vorgenannter Programmablauf nicht möglich sein, so liegt es im Ermessen des Veranstalters, den Ablauf entsprechend zu ändern. Änderungen müssen den Wettkampfteilnehmern spätestens vor Beginn der Veranstaltung mittels Aushang bekannt gegeben werden.

**C.6C.8 SM Optical Sight**

Abweichend von C.6C.2 kann diese Übung mit Waffen nach C.6C.1 auch mit optischen Zielhilfsmittel als "Super Magnum - Optical Sight" geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten.

|                               |                     |  |          |
|-------------------------------|---------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b> |  | <b>C</b> |
| <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |  |          |

## C.6D Police Pistol 3 (Carry Gun)

### C.6D.1 Waffe

Revolver: Beliebige Revolver Kaliber von .32 (8 mm) bis .455 und einer max. Lauflänge von 4 " (102mm) sind zugelassen.  
Pistolen: Beliebige halbautomatische Pistolen Kaliber .32 (8mm) bis .455 sind zugelassen. Die Pistole mit Magazin muss in einen Kasten von 220 mm x 140 mm x 40 mm passen.  
 Eine Toleranz von 5mm in eine beliebige Richtung ist zulässig.  
 Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.6D.2 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

### C.6D.3 Munition

30 Patronen

### C.6D.4 Scheibe

PP 1 Scheibe

### C.6D.5 Ablauf

1) 20 m: 2 mal 5 Schüsse in 100 Sekunden einschließlich eigenständigem Nachladens, Jetloader / Speedloader, bzw. Wechselmagazin sind erlaubt.

2) 15 m: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen

Die Scheibe zeigt sich 5 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.


3) 10 m: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen

Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils maximal 2 Schüsse pro Intervall abgegeben werden dürfen (2.2.1) (2.1.2) (1.2.2).

Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

### C.6D.6 Fertigstellung

Waffe mit ausgestreckten Armen wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zielt auf den Boden.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## C.6E Police Pistol 4 (Pocket Gun)

### C.6E.1 Waffe

Revolver: Beliebige Revolver Kaliber von .32 (8 mm) bis .455 und einer Lauflänge von 3 " (76,2 mm) sind zugelassen.  
Pistolen: Beliebige halbautomatische Pistolen Kaliber .32 (8mm) bis .455 sind zugelassen. Die Pistole mit Magazin muss in einen Kasten von 180 mm x 140 mm x 40 mm passen.  
 Eine Toleranz von 5mm in eine beliebige Richtung ist zulässig.  
 Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.6E.2 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

### C.6E.3 Munition

30 Patronen

### C.6E.4 Scheibe

PP 1 Scheibe

### C.6E.5 Ablauf

1) 15 m: 2 mal 5 Schüsse in 100 Sekunden einschließlich eigenständigem Nachladens, Jetloader / Speedloader, bzw. Wechselmagazin sind erlaubt.

2) 10 m: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen

Die Scheibe zeigt sich 5 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

3) 7 m: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen

Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils maximal 2 Schüsse pro Intervall abgegeben werden dürfen (2.2.1) (2.1.2) (1.2.2).

Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

### C.6E.6 Fertigstellung

Waffe mit ausgestreckten Armen wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zielt auf den Boden.



## C.7 NPA Service Pistol (NPA)

### C.7A.0 NPA-A Service Pistol (Service Pistol A)

#### C.7A.1 Waffe

Beliebige halbautomatische Pistolen im Kaliber 9mm Luger (9x19mm) sind zugelassen.  
Kompensatoren, Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.7B.0 NPA-B Service Pistol (Service Pistol B)

#### C.7B.1 Waffe

Beliebige halbautomatische Pistolen oder Revolver in Kaliber von .354 (9 mm) bis .455 sind zugelassen.  
Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.7.2 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

### C.7.3 Munition

24 Patronen Großkalibermunition

### C.7.4 Scheibe

2 NPA Service Pistol Scheiben

### C.7.5 Ablauf

- 1) 25 m: 6 Schüsse in 15 Sekunden auf die linke Scheibe
- 2) 20 m: 6 Schüsse in 10 Sekunden, 3 auf jede Scheibe
- 3) 15 m: 6 Schüsse in Intervallen auf die rechte Scheibe  
Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind
- 4) 10 m: 6 Schüsse in 6 Sekunden, 3 Schüsse auf jede Scheibe

### C.7.6 Fertigstellung:

Die Waffe wird waagrecht zum Boden gehalten. Die Ellenbogen liegen am Körper an. Die Mündung zielt auf die Scheibe.

### C.7B.7 NPA Service Pistol B Optical Sight

Abweichend von C.7.2 kann diese Übung mit Waffen nach C.7B.1 auch mit optischen Zielhilfsmittel als "NPA Service Pistol B - Optical Sight" geschossen werden.  
Sie ist dann gesondert zu werten.

## C.8 BDMP 1500 (PPC)

### C.8.1 Allgemeines

1500 ist ein internationales Wettkampfprogramm für verschiedene Kurzwaffenkategorien. Gelegentlich wird auch die Bezeichnung PPC (Precision Pistol Competition) als Oberbegriff für diese Schießsportdisziplin verwendet.

Die BDMP-Fassung wird jeweils an den internationalen Standard angepasst.

Der komplette Wettkampf umfaßt 150 Schüsse, die auf fünf Matches verteilt zu absolvieren sind.

Diese Gesamtmatches sind vorgesehen für

- Revolver 1500 Ziff. C.9.1
- Pistol 1500 Ziff. C.9.2
- Open 1500 Ziff. C.9.9

Die Wettkämpfe

- Distinguished Pistol Match Ziff. C.9.3
- Open Match Ziff. C.9.4
- Distinguished Revolver Match Ziff. C.9.5

bestehen nur aus Match 5 (60 Schüsse).

Das Match 5 hat vier Stationen und ist eine Wiederholung der Matches 1-4, wobei zwei Stationen etwas abgeändert und verkürzt sind.

Die Wettkämpfe

- Standard Revolver 4" Ziff. C.9.6
- Standard Revolver 2,75" Ziff. C.9.7
- Standard Revolver 2,75" 5 Shot Ziff. C.9.7 und
- Standard Semi-Automatic Pistol Match Ziff. C.9.8

haben einen speziellen verkürzten Ablauf, der in einigen Punkten von der Grundversion abweicht.

Die maximale Scheibentfernung beträgt hier 25 Meter / Yards. Durch die Klassifikation werden die Schützen ihrer Erfahrung und Leistungsfähigkeit entsprechend in Wettkampfgruppen eingeteilt. Sie haben damit von Anfang an die Chance, einen Klassensieg zu erringen.



Aus jeder Gruppe heraus kann die Gesamtwertung gewonnen werden.

Die Klassifizierung richtet sich nach Ziffer C.8.19.1 dieser Sportordnung.

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officers (RO) PPC 1500 durchgeführt werden.

### C.8.2

#### Ablauf „1500“, Matches 1-5

**Match 1 7 (\*) Meter/Yards - 20 Sekunden - nur double action**  
12 Schüsse stehend frei

**15 Meter/Yards - 20 Sekunden - nur double action**  
12 Schüsse stehend frei

**Match 2 25 Meter/Yards - 90 Sekunden - nur double action**  
6 Schüsse kniend frei  
6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 3 50 Meter/Yards - 165 Sekunden - auch single action erlaubt**  
6 Schüsse sitzend  
6 Schüsse liegend  
6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 4 25 Meter/Yards - 35 Sekunden - nur double action**  
12 Schüsse stehend frei  
**25 Meter/Yards - 35 Sekunden (Wiederholung)**  
12 Schüsse stehend frei

#### Match 5 (60 Schüsse)

**Station 1 7 (\*) Meter/Yards - 20 Sekunden - nur double action**  
12 Schüsse stehend frei

**Station 2 25 Meter/Yards - 90 Sekunden - nur double action**  
6 Schüsse kniend frei  
6 Schüsse linke Hand, Pfosten links  
6 Schüsse rechte Hand, Pfosten rechts



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### Station 3 50 Meter/Yards - 165 Sekunden - auch single action erlaubt

|           |                                      |
|-----------|--------------------------------------|
| 6 Schüsse | sitzend                              |
| 6 Schüsse | liegend                              |
| 6 Schüsse | stehend, linke Hand, Pfosten links   |
| 6 Schüsse | stehend, rechte Hand, Pfosten rechts |

#### Station 4 25 Meter/Yards - 12 Sekunden - nur double action

|           |              |
|-----------|--------------|
| 6 Schüsse | stehend frei |
|-----------|--------------|

- „double action“: gilt nicht beim Gebrauch von halbautomatischen Pistolen.
- Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.
- (\*) Sollte ein Stand für das Schießen auf eine Entfernung von 7m / Yards nicht zugelassen sein, so kann statt dessen auf einer Entfernung von 10m / Yards geschossen werden.

### C.8.3

#### Scheibe

Mindestens eine Scheibe „BDMP 1500“, „BDMP 1500“ - Spiegel oder „BDMP 1500 - reduziert“ (Ziff. B.10.5.10) pro Schütze und Match.

Auf Ständen, die nicht über eine entsprechende 50-Meter/Yards-Bahn verfügen, können die 50-Meter/Yards-Übungen auf die verkleinerte Scheibe „BDMP 1500 reduziert“ geschossen werden. Bei Verwendung der Scheibe „BDMP 1500 reduziert“ werden Klassifizierung, Rangliste oder Rekorde von der WA1500 nicht anerkannt. Meldungen an die WA1500 sind in diesem Fall nicht zugelassen.

Die Deutsche Meisterschaft im

- Revolver 1500 Ziff. C.9.1 und
  - Pistol 1500 Ziff. C.9.2
- sind auf die Originaldistanz zu schießen.

Die Scheibe kann auf weißem oder braunem Karton / Papier gedruckt sein. Der Veranstalter hat in der Ausschreibung anzugeben, welche Scheibe er verwenden will. Innerhalb einer Wettkampftart müssen identische Scheiben verwendet werden.



#### C.8.4 **Stellungen**

Beim Einnehmen aller Stellungen muss die Mündung immer in Richtung Geschossfang zeigen.

Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

Das Nachladen darf erst nach dem Wechsel der Schießstellung durchgeführt werden.

##### **Stehend frei**

Die Waffe wird mit einer oder mit beiden Händen gehalten. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

##### **Stehend - mit Pfosten**

Der Pfosten ist als Unterstützung zu benutzen, jedoch darf die Waffe selbst ihn nicht berühren.

Der Schütze steht rechts hinter dem Pfosten, wenn er links schießt und umgekehrt.

Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schussseite des Balkens beginnt und in Schussrichtung nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.

##### **Linke Hand / rechte Hand**

Das Schießen am Pfosten beginnt mit der linken Hand. Die Waffe muss sich in der linken Hand befinden und es muss mit einem Finger der linken Hand abgezogen werden.


Es darf sich nur der Abzugsfinger im Abzugsbügel befinden. Die Waffe oder die schießende Hand darf durch die andere Hand unterstützt werden.

##### **Sitzend**

Beide Gesäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt. Eine Hand kann zur Unterstützung verwendet werden; der Ellenbogen darf den Boden nicht berühren. Der Rücken darf den Boden nicht berühren. Ein oder beide Knie dürfen angewinkelt sein. Die Waffe darf ein oder beidhändig gehalten werden, darf aber nicht durch einen Fuss unterstützt oder stabilisiert werden. Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

##### **Kniend frei (25 Meter/Yards)**

a) Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Die Gesäßbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuss aufgestützt werden, dürfen den Boden aber nicht berühren. Der Arm darf durch das in Richtung Scheibe zeigende Knie stabilisiert werden, nicht jedoch die Waffe selbst. Die Waffe kann mit einer oder mit beiden Händen gehalten werden.

- b) Kniend auf beiden Knien. Die Gesäßbacken dürfen auf den Absätzen aufgestützt werden, müssen aber deutlich vom Boden entfernt sein. Die Waffe ist mit einer oder beiden Händen ohne weitere Unterstützung zu halten.

### **Kniend mit Pfosten (25 Meter/Yards) / nur für 40 und 48 Schüsse Matches**

Der Pfosten ist als Unterstützung zu verwenden, die Waffe selbst darf den Pfosten nicht berühren. Der Schütze kann wählen, ob er mit der linken oder rechten Hand schießen will.

Der Schütze kniet links hinter dem Pfosten, wenn er rechts schießt und umgekehrt. Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schusseite des Balkens beginnt und nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.

### **Liegend**

Der Körper liegt ausgestreckt in Sichtlinie und mit dem Kopf zum Ziel. Solange die grundsätzliche Linie eingehalten wird und andere Schützen nicht gestört werden, kann der Schütze auch schräg liegen.

Die Waffe darf durch eine oder beide Hände, die am Boden aufliegen können, unterstützt werden. Die Waffe selbst darf keinen direkten Bodenkontakt haben.

Beim Positionswechsel von „sitzend“ in „liegend“ muss die Waffe nach vorne in Richtung Geschossfang zeigen.

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

Ist es auf einem Stand baulich bedingt nicht möglich, liegend zu schießen, ist in diesem Ausnahmefall der alternative kniende Anschlag mit Nutzung des Pfostens zulässig.



### C.8.5 Kommandos des Leitenden

Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Standardkommandos lauten:

„Load and holster!“                      **„Laden und holstern!“**

Die Waffe wird aus dem Holster genommen und geladen.  
Anschließend wird sie wieder geholstert.

Halbautomatische Pistolen sind grundsätzlich unterladen zu holstern und werden erst zu Beginn der Serie fertiggeladen.

Is the line ready?“                      **„Sind die Schützen fertig?“**

Ein Schütze, der nicht fertig ist, gibt dies klar und deutlich zu erkennen. Hat ein Schütze „nicht fertig“ gemeldet, lautet das Kommando:

„The line is not ready“                      **„Nicht fertig!“**

Wenn die Schützen fertig sind:

„Stand by!“                                      **„Achtung!“**

Dieses Signal kann durch ein anderes Signal, z.B. durch das Wegdrehen der Scheiben, ersetzt werden.

Auf das folgende Herdrehen der Scheiben oder ein anderes Startsignal (Horn, Pfiff etc.) beginnt die Serie.

Einstellung des Schießens während der Serie:

„Cease firing!“                                      **„Schießen einstellen!“**  
**oder ein langanhaltender Pfiff:**

Das Schießen wird augenblicklich eingestellt!

Einstellung des Schießens am Ende der Serie:

„Cease firing -                                      **„Schießen einstellen -**  
unload and show clear!“                      **Waffe entladen und vorzeigen!“**

Die Waffe wird entladen und zur Sicherheitsüberprüfung vorgezeigt; die Mündung zeigt immer in Richtung Geschossfang!

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Revolver werden mit ausgeklappter Trommel so vorgezeigt, dass sich die Aufsicht vom Ladezustand überzeugen kann.

Die Hülsen, die sich zuletzt in der Trommel befunden haben, werden ebenfalls vorgezeigt.

Halbautomatische Pistolen werden mit offenem Verschluss so gehalten, dass sich die Aufsicht vom Ladezustand überzeugen kann, das zuletzt benutzte Magazin wird ebenfalls vorgezeigt.

Nach Bestätigung durch die Aufsicht wird die Waffe geholstert. Erst wenn alle Schützen entladen und geholstert haben, darf der Stand freigegeben werden:

„The line is clear.“

„Sicherheit“

#### **C.8.6 Probeschüsse**

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, bei einem Wettkampf ein sog. „warm up“, also ein „Warm-schießen“, in Form eines gesonderten Match 5 (ohne Wertung) oder in sonstigem Ablauf auszurichten.

#### **C.8.7 Fertigstellung**

Der Schütze steht aufrecht, mit der geladenen Waffe (halbautomatische Pistolen unterladen) im Holster. Arme und Hände berühren weder Waffe noch Holster, bis sich die Scheiben herdreuen oder ein anderes Startsignal gegeben wird.

#### **C.8.8 Hinweise**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsfehler. Versager oder Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

#### **C.8.9 Holster**

Holster sind zwingend vorgeschrieben. Cross Draw-, Schulterholster oder Holster, bei denen zum Freigeben der Waffe in den Abzug gegriffen werden muss, sind nicht zugelassen (vgl. Ziff. C.1.3-).



## C.8.10

**Munition****a) Allgemein**

High Speed- oder Magnum-Ladungen sind verboten!  
Sämtliche Munition muss so geladen sein, dass genügend Energie erzeugt wird, das Geschoss durch die Scheibe und die Scheibenhaltung zu treiben. Schüsse, die nicht durch Scheibe und Scheibenhaltung hindurchgehen, werden als Miss gewertet.

**b) Revolver 1500, Open Match**

Handgeladene und Fabrikmunition ab Kaliber .32

**c) Pistol 1500, Open Match**

Handgeladene und Fabrikmunition ab Kaliber .35  
Die halbautomatische Funktion muss gewährleistet sein

**d) Distinguished Revolver**

Handgeladene oder Fabrikmunition Kaliber .38 mit 158grs Geschoss. Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen.  
Mindestfaktor ist 110.

**e) Distinguished Pistol**

Handgeladene oder Fabrikmunition ab Kaliber .35  
Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen.  
Mindestfaktor ist 120.

**f) Standard Revolver 4"**

Handgeladene oder Fabrikmunition Kaliber .38 mit 158grs Geschoss. Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen.  
Mindestfaktor ist 80.

**g) Standard Revolver 2,75",  
Standard Revolver 2,75" 5 Shot**

Handgeladene oder Fabrikmunition Kaliber .38 mit 158grs Geschoss. Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen.  
Mindestfaktor ist 80.

**h) Standard Semi-Automatic Pistol**


Handgeladene oder Fabrikmunition ab Kaliber .35  
Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen. Mindestfaktor ist 120.

Der Mindestfaktor errechnet sich aus Geschwindigkeit in fps x Geschossgewicht in grs / 1000.

Munition, die während eines Matches bzw. einer Station (in Match 5) benötigt wird, muss sich am Schützen befinden.

**i) Open 1500**

Handgeladene oder Fabrikmunition Revolver ab Kaliber .32 / halbautomatische Pistolen ab .35, die halbautomatische Funktion muss gewährleistet sein. Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Nach dem erstmaligen Laden der Waffe in einem Match oder einer Station, darf keine Munition mehr vom Boden oder einer sonstigen, vom Schützen mitgeführten Einrichtung (z.B. Shooters Box) mehr aufgenommen werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Speedloader, Ladehilfen etc. sind zulässig.

**C.8.11 Schusszahl in Magazinen**

Zu keinem Zeitpunkt dürfen eine Waffe, ein Speedloader oder ein Magazin mit mehr als sechs Schüssen geladen sein.

**C.8.12 Augen- und Gehörschutz**

Kein Schütze darf ohne geeigneten Augen- und Gehörschutz am Wettkampf teilnehmen. (siehe Ziffer A.2.2.16)

**C.8.13 Zielhilfsmittel**

Zielhilfsmittel wie Schießbrille mit Irisblende, Augenabdeckungen etc. sind nicht erlaubt.

**C.8.14 Scheibenbeobachtung**

Scheibenbeobachtung durch den Schützen ist nicht erlaubt. Für Coaches in gesondert ausgetragenen Team Matches gilt Ziff. C.8.17.a

**C.8.15 Handschuhe**

Handschuhe jeglicher Art sind nicht erlaubt.

**C.8.16 Mannschaftsstärke**

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streichergebnis, bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will. Eine Mannschaftswertung findet in der Regel nur in Revolver 1500, Pistol 1500 und Open 1500 statt.

**C.8.17 Mannschaftswertung**

- a) Üblicherweise wird die Mannschaftswertung „1500“ über ein gesondert geschossenes Match 5 entschieden.  
Die Ergebnisse, die der Schütze in seinem Einzelwettkampf



erzielt hat, bleiben dabei für die Teamwertung unberücksichtigt.

Jeder Schütze darf einen Coach haben. Dieser darf nicht als Licht- oder Windschutz fungieren.

Er darf durch sein Handeln andere Schützen nicht stören. Zur Scheibenbeobachtung darf er ein Binocular verwenden.

- b) Ist die Austragung eines solchen Team-Matches aus Gründen der Standkapazität nicht möglich, können ersatzweise die Resultate aus Revolver 1500, Pistol 1500 und Open 1500 zur Mannschaftswertung herangezogen werden.

In diesem Falle werden nur die Ergebnisse aus Match 5 zur Berechnung der Mannschaftsleistung verwendet.

Coaching ist hier nicht zulässig.

### C.8.18 Auswertung Langlöcher

Im Falle eines Langloches wird der höhere angerissene Ring gewertet, jedoch kann sich der Wert um maximal einen Punkt, beginnend vom Eintritt des Geschosses in die Scheibe, erhöhen.

Trifft das Geschoss zuerst außerhalb der gesamten Scheibe auf (z.B. Rahmen, Scheibenträger), so gilt der Schuss als Fehler. Trifft das Geschoss zuerst außerhalb der Wertungszonen auf und berührt dann die Wertungsfläche, so kann nur der niedrigste angerissene Ring gewertet werden.

### Sichtbare Einschüsse / enge Gruppen

Generell werden nur sichtbare Einschüsse gezählt und gewertet

Ausnahme: Wenn eine Gruppe von 3 oder mehr Treffern so eng liegt, dass nicht sichtbare Treffer hier durchgegangen sein könnten, ohne Spuren zu hinterlassen, gilt: Im Zweifel für den Schützen.

Die fehlenden Treffer werden dieser Gruppe zugerechnet. Berührt die Gruppe zwei verschiedene Ringwerte, werden die



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

fehlenden Treffer mit dem höheren Wert gegeben.  
Diese Regelung gilt nicht, wenn Hinweise auf Fehler des Schützen vorliegen.

#### Punktgleichheit

Die Ringzahlen der Matches 1-5 werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- bei der größeren Anzahl der „X“ - Ringe (Innenzehn)
- bei der größeren Anzahl der „X“ - Ringe in Match 3
- bei der größeren Anzahl der „10“er
- bei der größeren Anzahl der „10“er in Match 3 usw.

Besteht der Wettkampf nur aus Match 5, werden die Ergebnisse der Stationen 1-4 addiert.  
Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- bei der größeren Anzahl der „X“ - Ringe
- bei der größeren Anzahl der „X“ - Ringe in Station 3 (bzw. 3+4)
- bei der größeren Anzahl der „10“er
- bei der größeren Anzahl der „10“er in Station 3 (bzw. 3+4)

Werden in einem solchen Wettkampf die Stationen 1+2 sowie 3+4 auf jeweils eine Scheibe geschossen, gilt bei Ringgleichheit die in Klammern angegebene Regelung.  
Ist keine Differenzierung möglich, findet um die ersten drei Plätze ein Stechen (tie shoot) über die weiteste Distanz des jeweiligen Matches statt. Tritt ein Schütze nicht an, hat er das Stechen verloren.

#### Auswertekarte / Scorecard

| Klassifikation | 150 Schuss Matches                 | andere Wettkampffarten |
|----------------|------------------------------------|------------------------|
| High Master    | ab 1476                            | ab 98,4 %              |
| Master         | ab 1440                            | ab 96,0 %              |
| Expert         | ab 1380                            | ab 92,0 %              |
| Sharpshooter   | ab 1290                            | ab 86,0 %              |
| Marksman       | unter 1290                         | unter 86,0 %           |
| Unclassified   | Schütze in seinem ersten Wettkampf |                        |



Wird zur Trefferregistrierung eine Auswertekarte verwendet, so hat der Schütze die Eintragungen des Auswerters vollständig zu überprüfen.

Insbesondere prüft er auch, ob die Ergebnisse richtig und vollständig übertragen wurden.

Mit seiner Unterschrift erkennt er die Eintragungen an. Diesbezügliche spätere Reklamationen beim Wettkampfericht sind gegenstandslos.

Die Karte ist in der Regel unverzüglich nach der Scheibenauswertung bei der Wettkampferwaltung abzugeben.

Die Wettkampfleitung kann abweichend davon eine verbindliche Frist festlegen, innerhalb welcher die Karten abzugeben sind. Diese Frist sollte eine halbe Stunde betragen.

## **C.8.19 Klassifikation / Leistungsklassen**

### **C.8.19.1 Einzelklassifikation**


Zur Klassifikation werden grundsätzlich die Ergebnisse aus dem Hauptwettkampf gem. Ziff. C.9.1 herangezogen. Der BDMP oder beauftragte Personen können festlegen, dass auch andere Wettkampferarten zur Berechnung der Klassifikation verwendet werden.

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

Die Klassifikation wird getrennt nach Revolver und Pistole geführt und bezieht die jeweils untergeordneten Disziplinen mit ein.

Mit seinem ersten Wettkampfergebnis wird der Schütze vorläufig klassifiziert und startet bei seinem nächsten Wettkampf in der entsprechenden Klasse. Er ist mindestens „Marksmann“, sofern er nicht eine höhere Gruppe erreicht hat.

Nach dem zweiten Wettkampf wird aus beiden Resultaten der Durchschnitt gebildet. Diesem Wert entsprechend erfolgt die endgültige Klassifizierung des Schützen, sie kann höher oder niedriger als die vorläufige Klassifikation sein.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Danach steigt der Schütze auf, wenn er zweimal ein Ergebnis erzielt hat, das einer höheren Gruppe entspricht.

Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden.

Innerhalb einer Veranstaltung ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

Wenn ein Schütze z.B. für Revolver 1500 (C.9.1) klassifiziert ist, gilt diese auch für alle anderen Matches (C.9.2-C.9.8). Nach seinem ersten Wettkampf Pistol 1500 (C.9.2) wird die Klassifizierung getrennt fortgeführt.

Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf schriftlichen Antrag des Schützen erfolgen.

Danach bestreitet er drei weitere Wettkämpfe in seiner derzeitigen Klasse.

Ist der Durchschnitt von den besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation.

Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich. Der BDMP oder die von ihm betrauten Organe führen eine zentrale Liste über die laufende Klassifizierung der Schützen.

Landesverbände/-gruppen, SLG'en oder Schützen können diese auf Anforderung beziehen.

Werden Veranstaltungen des BDMP klassifiziert gewertet, ist für die Eingruppierung der Schützen diese Liste verbindlich. Schützen, die offensichtlich nicht an 150 Schuss Matches teilnehmen, um unklassifiziert zu bleiben oder prinzipiell diese Wettkampftart nicht schießen, können ersatzweise aus den Ergebnissen der entsprechenden Nebenwettkämpfe klassifiziert werden. Die besten Ergebnisse aus den Nebenwettkämpfen werden im Schnitt hochgerechnet. Die Einstufung erfolgt nach den allgemeinen Klassifikationswerten. Liegen Ergebnisse aus mehreren Nebenwettkämpfen vor, wird das höchste zur Klassifikation verwendet.



### Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

- regionale Veranstaltungen unter Einhaltung der Sportordnung
- Landesmeisterschaften des BDMP
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Veranstaltungen der World Association 1500
- sonstige Wettkämpfe, die nach vergleichbaren Regeln ausgetragen werden.

Bei regionalen Veranstaltungen ist dem BDMP oder der von ihm beauftragten Person (z.B. Bundesreferent 1500) eine Ausschreibung zuzuleiten.

An einem solchen Wettkampf (z.B. SLG-Vergleichswettkampf) müssen Schützen aus mindestens vier verschiedene SLG'n teilnehmen und er muss als einheitlicher Wettkampf an einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Tagen auf der selben Schießstätte stattfinden. Es muss jedem Teilnehmer möglich sein, an einem beliebigen Wettkampftag zu starten. Fernwettkämpfe werden nicht anerkannt.

### Gültigkeitsdauer der Klassifikation

Werden in bestimmten Zeiträumen keine Wettkampfergebnisse erzielt, verliert die Klassifikation ihre Gültigkeit.

|                 |                               |         |
|-----------------|-------------------------------|---------|
| Für die Klassen | Marksman bis Expert sind dies | 3 Jahre |
| für die Klassen | Master und High Master        | 5 Jahre |

### Nachweis der Leistungsklasse

Jeder Schütze kann auf Anforderung kurzfristig eine Bestätigung seiner aktuellen Leistungsklasse beziehen. Gleichzeitig gelten die Klassen als Leistungsabzeichen im Sinne der Leistungsabzeichen-Ordnung des BDMP e.V. (vgl. Ziff. 6A.0)

- Expert = Gold
- Sharpshooter = Silber
- Marksman = Bronze (bei mehr als 1200 Ringen)

#### C.8.19.2 Mannschaftsklassifikation

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert.



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

Die Klassifikation des gesamten Teams errechnet sich nach folgendem Schema:

|                |            |
|----------------|------------|
| ■ High Master  | = 5 Punkte |
| ■ Master       | = 4 Punkte |
| ■ Expert       | = 3 Punkte |
| ■ Sharpshooter | = 2 Punkte |
| ■ Marksman     | = 1 Punkt  |

Die Punktwerte der Teammitglieder werden addiert und durch die Anzahl der Schützen dividiert.

Ergeben sich bei der Berechnung Dezimalwerte, so ist bis ...,49 ab- und ab ...,50 auf die nächste volle Zahl aufzurunden. Mit dem so errechneten Wert erfolgt die Eingruppierung für die Teamklassifikation. Die Einzelklassifikation von jedem Schützen bleibt unberührt.

#### Beispiel (4-Mann-Team):

|                           |   |          |
|---------------------------|---|----------|
| ■ Schütze 1: Expert       | = | 3 Punkte |
| ■ Schütze 2: Expert       | = | 3 Punkte |
| ■ Schütze 3: Sharpshooter | = | 2 Punkte |
| ■ Schütze 4: Marksman     | = | 1 Punkt  |

Summe: 9 Punkte ÷ 4 = 2,25 Punkte

Es wird abgerundet, das Team startet in der Mannschaftswertung als „Sharpshooter“

#### Beispiel (2-Mann-Team):

|                     |   |          |
|---------------------|---|----------|
| ■ Schütze 1: Master | = | 4 Punkte |
| ■ Schütze 2: Expert | = | 3 Punkte |

Summe: 7 Punkte ÷ 2 = 3,5 Punkte

Es muss aufgerundet werden, das Team startet in der Mannschaftswertung als „Master“.

Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung



festzulegen, ob und welche Einzel- oder Mannschaftswettbewerbe klassifiziert gewertet werden.

Sollen Leistungsklassen zu einer Startgruppe zusammengefasst werden, ist dies ebenfalls anzugeben.

#### **C.8.20 Timer**

Zur Zeitmessung innerhalb der Matches dürfen Timer verwendet werden. Diese dürfen weder beim Start noch beim Stopp ein hörbares oder sichtbares Signal abstrahlen.

#### **C.8.21 Bodenmatten**

Bodenmatten dürfen auf den 25-Meter/Yards und 50-Meter/Yards Matches bzw. Stationen verwendet werden. Sie dürfen maximal 19 mm (international 3/4 Zoll) dick sein. Die Matte darf nur so groß sein, dass Nachbarschützen nicht gestört werden.

#### **C.8.22 Regeländerungen, Regeln der NRA**

Weiterführend zu den Regeln des BDMP gelten die Regeln der National Rifle Association von Amerika (NRA) in den Precision Pistol Rules sowie der World Association PPC (WA 1500) in der jeweils gültigen Fassung (z.B. „artificial support“ WA1500 5.2 /NRA 5.3, oder „dropped ammunition and other equipment“ WA1500 3.23, etc.), soweit dadurch nicht national gültige Gesetze tangiert werden.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **C.9 BDMP „1500“ - Wettkampffarten**

Für alle Wettkampffarten gelten die allgemeinen Regeln, sie werden nicht mehr gesondert erwähnt.

### **C.9.1 Revolver 1500**

#### **C.9.1.1 Waffe**

Beliebiger Großkaliberrevolver mit einer Lauflänge von maximal 6 Zoll.

Kompensatoren und orthopädische Griffe sind nicht zulässig.

Das Abzugsgewicht zur Schussauslösung muss im „single action“ mindestens 1135 Gramm (2,5 engl. Pfund) betragen. Ist kein „single action“ Abzug vorhanden, gilt dieses Abzugsgewicht für den „double action“ Abzug.

Es dürfen keine internen oder externen Veränderungen vorgenommen werden, welche die werksseitigen Sicherheitseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

#### **C.9.1.2 Visierung**

Jede offene Visierung mit einer Visierlänge von maximal 8,5 Zoll ist zugelassen.

Die Visierung darf nicht über die Laufmündung hinausragen.

#### **C.9.1.3 Kaliber**

ab Kaliber .32

#### **C.9.1.4 Munition**

150 Patronen

Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

#### **C.9.1.5 Ablauf**

Matches 1-5 (Ziff. C.8.2)

**C.9.2** Pistol 1500**C.9.2.1** **Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistole mit einer Lauflänge von maximal 6 Zoll.

Das Abzugsgewicht beträgt mindestens 1360 Gramm (international: 3,5 engl. Pfund / 1589 Gramm) im „single action“ oder bei Waffen, die ausschließlich über einen „double action“ Abzug verfügen.

Es dürfen keine externen oder internen Veränderungen vorgenommen werden, welche die werksseitigen Sicherungseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

Speziell verboten sind Mündungsbremsen oder ähnliche Einrichtungen, die ein ruhigeres Schussverhalten der Waffe zum Ziel haben.  
Ein Laufgewicht ist zulässig.

**C.9.2.2** **Visierung**

Jede offene Visierung mit einer Visierlänge von maximal 8,5 Zoll (215,9 mm) ist zugelassen.  
Die Visierung darf nicht nach vorne über die Laufmündung hinausragen.

**C.9.2.3** **Kaliber**

ab Kaliber .35


**C.9.2.4** **Munition**

150 Patronen  
Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass die Selbstladefunktion der Waffe erhalten bleibt.

**C.9.2.5** **Ablauf**

Matches 1-5 (Ziff. C.8.2)

|  |                               |                     |                      |
|--|-------------------------------|---------------------|----------------------|
|  | <b>C</b>                      | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |                      |

### **C.9.3 Distinguished Pistol Match**

#### **C.9.3.1 Waffe**

Fabrikmäßig hergestellte halbautomatische Pistole. Die Lauflänge beträgt maximal 5". Das Abzugsgewicht beträgt mindestens 1360 Gramm (international: 3,5 engl. Pfund / 1589 Gramm) im „single action“ oder bei Waffen, die ausschließlich über „double action“ verfügen.

Griffschalen dürfen durch gleichartige (Form und Größe), z.B. Pachmayr, ersetzt werden. Sportgriffe sind nicht zulässig. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes sind nicht erlaubt. Fingerrillen oder Überziehgriffe sind nur erlaubt, wenn die Originalwaffe damit ausgestattet ist.

Zubehörteile anderer Hersteller sind erlaubt, soweit sie in Material, Form und Abmessungen dem Original entsprechen. Ersatzläufe dürfen nicht länger als das Original sein. Weitere externe Veränderungen sind (mit Ausnahme der Visierung) nicht erlaubt.

Es dürfen keine internen Veränderungen vorgenommen werden, welche die werksseitigen Sicherungseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

#### **C.9.3.2 Visierung**

offen

Korn: fest

Kimme: fest oder verstellbar, beliebiger Hersteller

#### **C.9.3.3 Kaliber**

ab .35

#### **C.9.3.4 Munition**

60 Patronen

Standardfabrikmunition oder vergleichbare Handlaborierung. Wadcutter sind nicht zugelassen.

#### **C.9.3.5 Ablauf**

Match 5 (Ziff. C.8.2)

**C.9.4**     **Open Match****C.9.4.1**   **Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistole oder Revolver

**C.9.4.2**   **Visierung**

frei; auch optische und elektronische, soweit gesetzlich zulässig

**C.9.4.3**   **Kaliber**

Revolver:    ab .32

Pistole:     ab .35


**C.9.4.4**   **Munition**

60 Schüsse

Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

**C.9.4.5**   **Ablauf**

Match 5 (Ziff. C.8.2)

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### **C.9.5 Distinguished Revolver Match**

#### **C.9.5.1 Waffe**

Revolver, Lauflänge maximal 6 Zoll.

Die Waffe muss in der Lage sein, Standardmunition des Kalibers .38 Spec. mit 158 grs. Rundkopfgeschoss zu verschießen.

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äußere Veränderungen zugelassen.

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern oder um das Nachladen zu erleichtern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Es ist zulässig, den Abzug zu überarbeiten. Im „single action“ muss ein Abzugsgewicht von 1135 Gramm (2,5 engl. Pfund) gehalten werden können.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

Andere Abänderungen vom werksseitigen Zustand sind nicht zugelassen. Das Hinzufügen oder Weglassen von Teilen, insbesondere das Entfernen von Teilen der Sicherheitseinrichtungen, ist nicht zulässig.

Speziell verboten sind Mündungsbremsen und ähnliche Einrichtungen, die ein ruhigeres Schussverhalten der Waffe zum Ziel haben.

#### **C.9.5.2 Visierung**

offen

Kimme: verstellbar oder fest

Korn: fest; Austausch gegen ein anderes Korn aus dem Lieferprogramm des Herstellers ist erlaubt.



**C.9.5.3 Kaliber (Waffe)**  
.38/ .357

**C.9.5.4 Munition**  
60 Patronen .38 Special

Das Geschossgewicht muss 158 grs. Betragen.  
Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen. Ansonsten sind  
alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze erlaubt.

Der Impuls der Handlaborierung muss handelsüblichen  
Laborierungen des Kalibers .38 Spec. / 158 grs. Blei-Rundkopf  
entsprechen.

**C.9.5.5 Ablauf**  
Match 5 (Ziff. C.8.2)


**C.9.6 Standard Revolver 4“**
**C.9.6.1 Waffe**

Revolver, Lauflänge maximal 4 Zoll.

Die Waffe muss in der Lage sein, Standardmunition des Kalibers .38 Special mit 158 grs. Rundkopfgeschoss zu verschießen.

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äußere Veränderungen zugelassen.

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern oder um das Nachladen zu erleichtern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

Es dürfen keine internen Veränderungen vorgenommen werden, welche die werksseitigen Sicherheitseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

Speziell verboten sind Mündungsbremsen oder ähnliche Einrichtungen, die ein ruhigeres Schussverhalten der Waffe zum Ziel haben.

Bei der Bestimmung, ob eine Waffe zugelassen ist, muss beachtet werden, dass diese Disziplin ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht ist.

**C.9.6.2 Visierung**

offen

Kimme: verstellbar oder fest

Korn: fest, Austausch gegen ein anderes Korn aus dem Lieferprogramm des Herstellers ist erlaubt.

**C.9.6.3 Kaliber (Waffe)**

.38/ .357

**C.9.6.4 Munition**

48 Patronen .38 Special




Das Geschossgewicht muss 158 grs. betragen.  
Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen. Ansonsten sind alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze erlaubt. Der Impuls der Handlaborierung muss handelsüblichen Laborierungen des Kalibers .38 Spec. / 158 grs. Blei-Rundkopf entsprechen.

#### C.9.6.5 Ablauf

Es darf nur double action geschossen werden.

|                  |                                       |  |
|------------------|---------------------------------------|--|
| <b>Station 1</b> | <b>3 Meter/Yards (*)</b><br>6 Schüsse | <b>8 Sekunden</b><br>stehend frei, einhändig                                       |
| <b>Station 2</b> | <b>7 Meter/Yards</b><br>12 Schüsse    | <b>20 Sekunden</b><br>stehend frei, ein- oder beidhändig                           |
| <b>Station 3</b> | <b>15 Meter/Yards</b><br>12 Schüsse   | <b>20 Sekunden</b><br>stehend frei, ein- oder beidhändig                           |
| <b>Station 4</b> | <b>25 Meter/Yards</b><br>6 Schüsse    | <b>90 Sekunden</b><br>kniend, Pfosten ist zu benutzen!                             |
|                  | 6 Schüsse                             | (seitliche Begrenzungslinie ist zu beachten)<br>stehend, linke Hand, Pfosten links |
|                  | 6 Schüsse                             | stehend, rechte Hand, Pfosten rechts   |

- \*) Sollte der Stand für derartige Entfernungen nicht zugelassen sein, wird die Station auf die kürzeste zulässige Distanz geschossen.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### **C.9.7 Standard Revolver 2.75“**

Beachte Ziffer C.1.5

#### **C.9.7.1 Waffe**

Revolver, Lauflänge maximal 2,75 Zoll.

Die Waffe muss in der Lage sein, Standardmunition des Kalibers .38 Special mit 158 grs. Rundkopfgeschoss zu verschießen.

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äußere Veränderungen zugelassen.

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern oder um das Nachladen zu erleichtern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45mm x 60mm / Höhe 120mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

Es dürfen keine internen Veränderungen vorgenommen werden, welche die werksseitigen Sicherheitseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

Speziell verboten sind Mündungsbremsen oder ähnliche Einrichtungen, die ein ruhigeres Schussverhalten der Waffe zum Ziel haben.

Bei der Bestimmung, ob eine Waffe zugelassen ist, muss beachtet werden, dass diese Disziplin ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht ist.

#### **C.9.7.2 Visierung**

offen

Kimme: verstellbar oder fest

Korn: fest; Austausch gegen ein anderes Korn aus dem Lieferprogramm des Herstellers erlaubt.

#### **C.9.7.3 Kaliber (Waffe)**

.38/ .357

**C.9.7.4 Munition**

48 Patronen .38 Special

Das Geschossgewicht muss 158 grs. Betragen.

Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen. Ansonsten sind alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze erlaubt.


Der Impuls der Handlaborierung muss handelsüblichen Laborierungen des Kalibers .38 Spec. / 158 grs. Blei-Rundkopf entsprechen.

**C.9.7.5 Ablauf**

Es darf nur double action geschossen werden.

|                  |                                       |  |
|------------------|---------------------------------------|--|
| <b>Station 1</b> | <b>3 Meter/Yards (*)</b><br>6 Schüsse | <b>8 Sekunden</b><br>stehend frei, einhändig   |
| <b>Station 2</b> | <b>7 Meter/Yards</b><br>12 Schüsse    | <b>20 Sekunden</b><br>stehend frei, ein- oder beidhändig   |
| <b>Station 3</b> | <b>15 Meter/Yards</b><br>12 Schüsse   | <b>20 Sekunden</b><br>stehend frei, ein- oder beidhändig   |
| <b>Station 4</b> | <b>25 Meter/Yards</b><br>6 Schüsse    | <b>90 Sekunden</b><br>kniend, Pfosten ist zu benutzen!<br>(seitliche Begrenzungslinie ist zu beachten) |
|                  | 6 Schüsse                             | stehend, linke Hand, Pfosten links   |
|                  | 6 Schüsse                             | stehend, rechte Hand, Pfosten rechts   |

\*) Sollte der Schießstand für derartige Entfernungen nicht zugelassen sein, wird die Station auf die kürzeste zulässige Distanz geschossen.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

### **C.9.7.6 Standard Revolver 2,75“ 5 shot**

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern oder um das Nachladen zu erleichtern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Bei der Bestimmung, ob eine Waffe zugelassen ist, muss beachtet werden, dass diese Disziplin ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht ist.

Dieser Wettkampf kann als gesondertes Match für fünfgeschüssige Waffen ausgetragen werden.

Zugelassen sind für diese Wettkampffart ausschließlich fünfgeschüssige Revolver mit einer Lauflänge von max. 2,75“.

Ziffern C.9.7.1 - C.9.7.5 gelten auch für diese Wettkampffart.

Der Ablauf entspricht den Stationen 1-4 der Ziffer C.9.7.5. Die Anzahl der Schüsse jeder Station bzw. Anschlagart werden auf fünf reduziert. Die Gesamtzahl der Schüsse beträgt 40.

### **C.9.8 Standard Semi-Automatic Pistol**

#### **C.9.8.1 Waffe**

In einer Serie von mindestens 1.000 Stück, fabrikmäßig hergestellte und offiziell vertriebene, halbautomatische Pistole.

Die maximale Lauflänge beträgt 5,5“.

Fingerrillen und Überziehgriffe sind erlaubt.

Das Abzugsgewicht beträgt mindestens 1360 Gramm (international: 3,5 engl. Pfund / 1589 Gramm) im „single action“ oder bei Waffen, die ausschließlich über „double action“ verfügen.

Die einzig erlaubte Modifikation: Gummipuffer für den Magazinboden.

Ersatzgriffschalen müssen die gleiche Grösse und das gleiche Design haben wie die Seriengriffschalen; das gilt auch für die Stärke. Daumenauflagen sind nicht erlaubt.



Bei der Bestimmung, ob eine Waffe zugelassen ist, muss beachtet werden, dass diese Disziplin ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht ist.

#### C.9.8.2 Visierung

Nur feste Visierung.

Die Visierung des Serienherstellers kann durch eine andere feste, auch eine solche mit Farbpunkten oder eine leuchtende (soweit gesetzlich erlaubt) ausgetauscht werden.

#### C.9.8.3 Kaliber

ab .35


#### C.9.8.4 Munition

48 Patronen Großkalibermunition. Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen. Handlaborierungen müssen die Energie von handelsüblichen Gebrauchsladungen erreichen.

#### C.9.8.5 Ablauf

|                  |                                       |  |
|------------------|---------------------------------------|--|
| <b>Station 1</b> | <b>3 Meter/Yards (*)</b><br>6 Schüsse | <b>8 Sekunden</b><br>stehend frei, einhändig   |
| <b>Station 2</b> | <b>7 Meter/Yards</b><br>12 Schüsse    | <b>20 Sekunden</b><br>stehend frei, ein- oder beidhändig   |
| <b>Station 3</b> | <b>15 Meter/Yards</b><br>12 Schüsse   | <b>20 Sekunden</b><br>stehend frei, ein- oder beidhändig   |
| <b>Station 4</b> | <b>25 Meter/Yards</b><br>6 Schüsse    | <b>90 Sekunden</b><br>kniend, Pfosten ist zu benutzen!<br>(seitliche Begrenzungslinie ist zu beachten) |
|                  | 6 Schüsse                             | stehend, linke Hand, Pfosten links   |
|                  | 6 Schüsse                             | stehend, rechte Hand, Pfosten rechts   |

\*) Sollte der Schießstand für derartige Entfernungen nicht zugelassen sein, wird die Station auf die kürzeste zulässige Distanz geschossen.

|          |  |                     |                      |
|----------|--|---------------------|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>  |                     |                      |

### **C.9.9      Open Match 1500**

#### **C.9.9.1    Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistole oder Revolver mit einer Lauflänge von maximal 6 Zoll. Ein Doppelstart ist nicht möglich. Kompensatoren und Mündungsbremsen sind zugelassen und werden nicht auf die Lauflänge angerechnet. Es dürfen keine externen oder internen Veränderungen vorgenommen werden, welche die werksseitigen Sicherungseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

#### **C.9.9.2    Visierung**

Ausschließlich optisch und elektronisch, soweit gesetzlich zulässig. Die Visierung darf nicht nach vorne über die Laufmündung hinausragen.

#### **C.9.9.3    Kaliber**

Revolver:    ab Kaliber .32  
Pistole:     ab Kaliber .35

#### **C.9.9.4    Munition**

150 Patronen  
Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

#### **C.9.9.5    Ablauf**

Matches 1-5 (Ziff. C.8.2)



## C.10 Single Action Revolver 1 (SAR 1)

### C.10.1 Waffe

Alle unveränderten Single Action Revolver, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitrotreibladungspulver eingerichtet sind.

#### a) Visierung

Die starre Visierung muss aus einer Zielrinne im Rahmen und einem festen Korn bestehen und muss in Form und Größe dem Original entsprechen.

#### b) Abzug

Der Abzug muss dem Original entsprechen. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein.

#### c) Griffschalen

Die Originalgriffschalen dürfen durch gleichwertige ersetzt werden. Hartgummigriffschalen sind nicht erlaubt. orthopädische Griffe und Sportgriffe sind nicht zulässig.

### C.10.2 Kaliber

Kaliber .24 bis .455

### C.10.3 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig.

Blei-, Teilmantel-, Vollmantelgeschosse, Geschosse mit einem galvanischen oder Kunststoffüberzug sind zulässig. Nicht zugelassen sind Wadcuttergeschosse.

### C.10.4 Anschlag


Ein- oder beidhändiger Anschlag

### C.10.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.

### C.10.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

**C.10.7 Schusszahl / Schießzeit**

15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüsse; 1 Serie = 5 min.

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

**C.10.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**C.10.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln).



## C.11 Single Action Revolver 2 (SAR 2)

### C.11.1 Waffe

Alle Single Action Revolver, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitrotreibladungspulver eingerichtet sind.

- a) Visierung  
Offen, Mikrometervisierung ist zulässig.
- b) Abzug  
Der Abzug muss dem Original entsprechen. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein.
- c) Griffschalen  
Die Originalgriffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden. orthopädische Griffe und Sportgriffe sind nicht zulässig.

### C.11.2 Kaliber

Kaliber .24 bis .455

### C.11.3 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Blei-, Teilmantel-, Vollmantelgeschosse, Geschosse mit einem galvanischen oder Kunststoffüberzug sind zulässig. Nicht zugelassen sind Wadcuttergeschosse.

### C.11.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

### C.11.5 Scheibe


ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.

### C.11.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

### C.11.7 Schusszahl / Schießzeit

15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüsse; 1 Serie = 5 min.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

**C.11.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**C.11.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln).



## C.12 Dienstrevolver 1 (DR 1)

### C.12.1 Waffe

Alle unveränderten Dienstrevolver mit einer Lauflänge nicht unter 3" und einer maximalen Lauflänge von 4" unabhängig von ihrem Einführungsjahr, und unveränderte Dienstrevolver, welche vor 1945 eingeführt wurden unabhängig von ihrer Lauflänge, jedoch nicht unter 3", sind zugelassen.

- a) Visierung  
Die Visierung muss dem Original entsprechen.
- b) Abzug  
Das Abzugsgewicht muss mindestens 1360 g betragen
- c) Griffschalen  
Die Originalgriffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden. orthopädische Griffe und Sportgriffe sind nicht zulässig.

### C.12.2 Kaliber

Kaliber .30 bis .456

### C.12.3 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Alle Geschossformen sowie Blei-, Mantel-, Teilmantel- und Vollmantelgeschosse und Geschosse mit einem galvanischen Überzug oder Kunststoffüberzug sind zulässig. Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

### C.12.4 Anschlag


Ein- oder beidhändiger Anschlag

### C.12.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.

### C.12.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

|          |  |                     |                      |
|----------|--|---------------------|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>  |                     |                      |

**C.12.7 Schusszahl / Schießzeit**

Wertung: 15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüsse; 1 Serie = 5 min.

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

**C.12.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**C.12.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln).



### C.13 Sportpistole 1 (SP 1)

#### C.13.1 Waffe

Alle Revolver und halbautomatische Pistolen sind zugelassen.

##### a) Visierung

Die Visierung besteht aus zwei Zielmitteln (Kimme und Korn). Der Abstand zwischen Kimme und Korn darf 220 mm nicht überschreiten.

Die Visierung darf verstellbar sein.

##### b) Abzug

1000 g, Triggerstopp ist zulässig.

##### c) Lauflänge

Die Lauflänge darf 6" (153 mm) nicht überschreiten.

Bis Kaliber .38 (= 9,7 mm) darf die Lauflänge höchstens 153 mm betragen. Bei Kaliber .44 und .45 (= 11,0 mm - 11,5 mm) darf die Lauflänge höchstens 166 mm betragen. Die Mindestlauflänge beim Revolver muss 100 mm betragen.

Bei Pistolen wird die Lauflänge einschließlich Patronenlager, bei Revolvern ausschließlich Trommel gemessen.

Mündungsbremsen oder in ähnlicher Art funktionierende Einrichtungen sind nicht gestattet.

##### d) Gewicht

Das Gewicht der Waffe mit ungeladenem Magazin darf 1400 Gramm nicht überschreiten.

##### e) Schäftung

Die Stärke des Griffes, gemessen im rechten Winkel zur Laufrichtung, darf 50 mm nicht überschreiten. Das zwischen Daumen und Zeigefinger nach hinten herausragende Horn darf, gemessen von der tiefsten Stelle des Ansatzpunktes, nicht länger als 30 mm sein. Eine Daumenauflage ist gestattet. Eine Ausformung oberhalb des Daumens ist unzulässig; der Daumen muss bei in Schussrichtung gehaltener Waffe frei senkrecht nach oben bewegt werden können.

Eine zur Handseite hin glatte Fläche unter- und oberhalb der

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                      |

Handkante ist erlaubt. Diese Auflage darf, senkrecht zur Laufachse gemessen, einen Winkel bis max. 90 Grad bilden. Fingermulden an der Vorderseite des Griffes sind erlaubt.

**C.13.2 Kaliber**

Kaliber .32 bis .455

**C.13.3 Munition**

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Alle Geschossformen sowie Blei-, Mantel-, Teilmantel- und Vollmantelgeschosse sowie Geschosse mit einem galvanischen Überzug oder einem Kunststoffüberzug sind zulässig.

Hinweis: Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass die Ladefunktion bei Selbstladepistolen erhalten bleibt.

**C.13.4 Anschlag**

Einhändiger Anschlag

**C.13.5 Scheibe**

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole

**C.13.6 Scheibenentfernung**

25 m (+/- 0,1 m)

**C.13.7 Schusszahl / Schießzeit**

30 Schüsse in 6 Serien zu je 5 Schüsse; 1 Serie = 5 min.  
Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

**C.13.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden:

**C.13.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 und A.3.21 (Allgemeine Regeln).



### C.13A Sportpistole 2 (SP 2)

#### C.13A.1 Waffe

Alle Revolver und halbautomatischen Pistolen in den Kalibern .357 Magnum, .44 Magnum, 9 mm Luger und .45 Auto sind zugelassen.

- a) Visierung  
Die Visierung besteht aus zwei Zielmitteln (Kimme und Korn). Der Abstand zwischen Kimme und Korn darf 220mm nicht überschreiten. Die Visierung darf verstellbar sein.
- b) Abzug  
1000 g, Triggerstopp ist zulässig.
- c) Lauflänge  
Die Lauflänge darf 166 mm (6,5") nicht überschreiten.
- d) Gewicht  
Das Gewicht der Waffe darf mit ungeladenem Magazin bzw. leerer Trommel 1550 g nicht überschreiten. Diese Gewichtsbeschränkung gilt nicht für die Desert Eagle im Kaliber .44 Magnum. Das Gewicht der Desert Eagle darf mit ungeladenem Magazin 2010 g nicht überschreiten.
- e) Schäftung  
Eine Daumenauflage ist gestattet, wobei der Daumen frei nach oben bewegt werden können muss. Eine Handkantenauflage ist erlaubt. Fingermulden an der Vorderseite des Griffes sind erlaubt.

#### C.13A.2 Kaliberklassen

| Kaliber     |
|-------------|
| 9 mm Luger  |
| .45 Auto    |
| .357 Magnum |
| .44 Magnum  |

In den einzelnen Kaliberklassen können Revolver **und** Pistolen, welche dem Kaliber entsprechen, geschossen werden!



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### C.13A.3 Munition und Mindestimpuls

Handelsübliche und wiedergeladene Munition in den unter **C.13A.2** angegebenen Kalibern ist zulässig.

Alle gebräuchlichen Geschossformen und Materialien sind zulässig.

Die verwendete Munition muss aus der eigenen Waffe folgende Mindestimpulse erreichen:

| Kaliber     | Mindestimpuls |
|-------------|---------------|
| 9mm Luger   | 250           |
| .45 Auto    | 300           |
| .357 Magnum | 350           |
| .44 Magnum  | 400           |

Der Mindestimpuls (MIP) errechnet sich nach folgender Formel:  
 $MIP = 0,1 \times \text{Geschossgewicht (g)} \times \text{Mündungsgeschwindigkeit (m/sek)}$ .

Stichprobenartige Messungen des MIP bleiben dem Veranstalter überlassen.

#### C.13A.4 Anschlag

Stehend frei, ein- oder beidhändiger Anschlag.

#### C.13A.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole

#### C.13A.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

#### C.13A.7 Schusszahl / Schießzeit

30 Schüsse in 6 Serien zu je 5 Schuss; 1 Serie = 5 min.

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

#### C.13A.8 Schießbrille

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

Eine Schutzbrille muss getragen werden. Die Schießbrille kann, wenn sie bestimmte Kriterien erfüllt, die Schutzbrille ersetzen.

#### C.13A.9 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21 und A.4.12 (Allgemeine Regeln)


**C.14 Bianchi Cup (BC)****C.14.1 Waffe**

- a) Bianchi Offene Klasse  
Beliebige halbautomatische Pistole oder Revolver ab Kaliber .354 (9 mm) mit einer Mindestlauflänge von 4" (101,6 mm) und beliebigem Griff ohne Handballenauflage sind zugelassen.  
Kompensatoren sind zugelassen.
- b) Bianchi Standard Klasse  
wie a) jedoch Lauflänge: 4"(101,6 mm) < 8,5" (215,9 mm), Kompensatoren, Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen  
Veränderungen am Abzug sind erlaubt.

Veränderungen an der Waffe, mit Ausnahme der Visiereinstellung in der offenen Klasse, sind während des Wettkampfes (Match I-IV) nicht erlaubt.

**C.14.2 Visierung**

- a) Bianchi Offene Klasse  
Visierung beliebig
- b) Bianchi Standard Klasse  
Nur offene Visierungen sind zugelassen.

|  |                               |                     |                      |
|--|-------------------------------|---------------------|----------------------|
|  | <b>C</b>                      | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |                      |

### C.14.3 Zusammenfassung der Regeln zu Waffe, Visierung und Kaliber

|                              | Offene Klasse                 | Standard Klasse                 |
|------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| Waffe                        | Pistole und Revolver          | Pistole und Revolver            |
| Kaliber                      | > 9 mm Luger /<br>.38 Special | > 9 mm Luger /<br>.38 Special   |
| Lauflänge                    | > 4"(101,6)                   | 4"(101,6 mm) 8,5"<br>(215,9 mm) |
| Magazin/<br>Trommelkapazität | beliebig                      | beliebig                        |
| Waffengewicht                | beliebig                      | beliebig                        |
| Abzugsgewicht                | beliebig                      | beliebig                        |
| Kompensator                  | erlaubt                       | nicht erlaubt                   |
| Optische Zielmittel          | erlaubt                       | nicht erlaubt                   |
| Griff                        | beliebig                      | keine<br>Handballenauflage      |

### C.14.4 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig.

Die Munition muss den Sicherheitsbestimmungen genügen und darf den Maximaldruck, der für das jeweilige Kaliber gesetzlich vorgegeben ist, nicht übersteigen.

Die gesamte Munition, die vom Schützen während des Turniers verwendet wird, muss identisch sein.

Die gesamte Munition, die während des Turniers geschossen wird, muss den Faktor von 120.000 erreichen. Dieser Faktor errechnet sich aus dem Geschossgewicht gewogen in grains x Geschossgeschwindigkeit gemessen in feet per second (maximal 2 Meter vor der Mündung gemessen). Dieser Faktor wird mit Hilfe eines Chronographen, der auf der Anlage aufgestellt ist, ermittelt. Die Überprüfung des Faktors kann vom Matchdirector während des Schießens stichprobenweise angeordnet werden.

Die Überprüfung erfolgt in folgenden Schritten:

Von der eingesammelten Munition (6 Schüsse je Übung) des



Schützen wird das Geschossgewicht durch Wiegen ermittelt. Die Geschossgeschwindigkeit wird durch drei Schüsse aus der Waffe des Schützen gemessen. Der Durchschnittswert muss mindestens einen Faktor von 120.000 erreichen. Bei Unterschreitung des Wertes werden nochmals drei Patronen verschossen. Sollte der Durchschnittswert der drei höchsten Werte der sechs Messungen immer noch nicht den Mindestwert erreichen, hat der Schütze die Möglichkeit selbst zu bestimmen ob noch eine Messung durchgeführt wird, oder ob von einer neuen Patrone nochmals das Geschossgewicht ermittelt wird. Wird der Mindestfaktor danach nicht erreicht, bedeutet dies die Disqualifikation des Schützen vom Wettkampf.

#### C.14.5 Ziele

Bianchi-Scheibe NRA D-1 (Pappscheibe) Matches I, II + III  
Falling Plates (Stahlscheiben) ca.Ø 20 cm (8") Match IV

#### C.14.6 Stellung

Die Waffe muss komplett geholstert sein, bevor der Schütze das Signal zum Schießen erhält. Alle am Holster vorhandenen Sicherungen (Bügel, Schlaufen und Druckknöpfe) müssen angelegt werden.

In der Fertigposition muss der Schütze aufrecht stehen und die Hände mindestens in Schulterhöhe halten.  
Beim Match II „Shooting Frame Event“ müssen beide Handinnenflächen zusätzlich den Schießrahmen berühren (außen!).

Die Schießposition ist dem Schützen freigestellt, mit der Ausnahme, dass der Schütze während der einzelnen Serien ständig Bodenkontakt haben muss.

Der Schütze darf den gekennzeichneten Standbereich nicht überschreiten, anderenfalls wird dies mit je 10 Ringen Punktabzug pro Schuss gewertet.

Der Schütze darf auf jeder Schießposition (Entfernung) einen Probeanschlag durchführen. Im Match II darf der Schütze nur auf einer Entfernung jeweils einmal pro Seite eine Probeanschlag durchführen. Nach jedem Kommando „Ready“

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| C |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

durch den Range Officer, darf der Schütze die Waffe nur dann noch mal aus dem Holster nehmen, gegebenenfalls nachladen, kontrollieren o.ä. wenn er das Kommando „Ready“ gegenüber dem Range Officer mit „not ready“ verneint hat. Dabei dürfen jedoch keine weiteren Anschlagübungen vorgenommen werden. Bei Verstößen wird der Schütze einmalig verwarnet, bei weiteren Verstößen wird jeder Verstoß mit 10 Punkten Abzug geahndet. Der Range Officer kann darüber hinaus auch bei absichtlichem Verzögern des Ablaufes Verwarnungen oder bei Wiederholung der Verzögerung Punktstrafen aussprechen. Der Gesamttablauf an einer Stage sollte 10 Minuten nicht überschreiten.

Es liegt in der alleinigen Verantwortlichkeit des Schützen, sich mit der Fertigposition vertraut zu machen. Jede Verletzung dieser Regeln wird vom Range Officer als Fehler vermerkt. Dies hat Punktabzug zur Folge. Der Range Officer ist nicht verpflichtet, die Schützen vor oder während des Matches auf ihre Fehlhaltung hinzuweisen.

**Folgende Besonderheiten gelten für die Standardklasse:**

Beim Match I darf sich der Schütze auf der 45 Meter Distanz hinlegen. Die Waffe darf dabei den Boden berühren.

Beim Match II („Stehend, freihändig“) dürfen weder die Hände des Schützen noch die Waffe die Schießrahmen berühren.

**C.14.7 Ablauf**

Alle Störungen gehen zu Lasten des Schützen. Bei technischen Problemen kann der Schütze mit Einverständnis des Ranges Officers die Übung unterbrechen, das Problem beheben und die Übung an der selben Stelle fortsetzen. Bei Gefährdung der Sicherheit kann der Range Officer die Behebung des Problems Anordnen oder den Schützen vom Wettkampf disqualifizieren.

**Kommandos des Leitenden**

Die Kommandos werden in Angleichung an die Regeln der NRA in englischer Sprache erteilt.

Bei nationalen Wettkämpfen (z.B. regionale Wettkämpfe, Landesmeisterschaften, Deutsche Meisterschaft) können die Kommandos der Range Officer auch in deutsch erfolgen. Sie



lauten dann:

|                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| Load and make ready | Laden und fertigmachen |
| ready               | Ist der Schütze bereit |
| stand by            | Achtung (Start)        |

danach erfolgt das Startsignal.

Wenn die jeweilige Übung beendet ist, erfolgen durch den Range Officer die Kommandos:

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Unload and show clear | Waffe entladen und vorzeigen                           |
| Holster the gun       | Waffe holstern oder im<br>Transportbehälter verstauen! |

Danach überprüft der Leitende, ob alle Waffen ordnungsgemäss verstaut sind. Ist dies der Fall, so ist der Sicherheitszustand hergestellt. Erst jetzt darf der Schütze die Schießposition verlassen.

### Match I

2 Bianchi-Scheiben (NRA D-1)

4 Durchgänge auf unterschiedlichen Entfernungen

48 Schüsse gesamt

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 90 cm auseinander, Außenkante zu Außenkante gemessen. Es werden 4 voneinander getrennte Durchgänge geschossen:

### Station 1 - Entfernung 9 m

2 Schüsse in 3 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse in 4 Sekunden je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse \*) in 8 Sekunden je Scheibe 3 Schüsse

\*) hier muss der Schütze einhändig mit seiner linken Hand schießen, ohne Unterstützung durch den starken Arm oder die starke Hand. Der Schütze darf fertigladen und mit der rechten Hand die Waffe aus dem Holster ziehen. Jeder Schuss muss aber mit der linken Hand abgefeuert werden.

Für Linkshänder ist die Waffenhaltung entsprechend zu ändern.

### **Station 2 - Entfernung 14 m**

|           |               |                      |
|-----------|---------------|----------------------|
| 2 Schüsse | in 4 Sekunden | je Scheibe 1 Schuss  |
| 4 Schüsse | in 5 Sekunden | je Scheibe 2 Schüsse |
| 6 Schüsse | in 6 Sekunden | je Scheibe 3 Schüsse |

### **Station 3 - Entfernung 23 m**

|           |               |                      |
|-----------|---------------|----------------------|
| 2 Schüsse | in 5 Sekunden | je Scheibe 1 Schuss  |
| 4 Schüsse | in 6 Sekunden | je Scheibe 2 Schüsse |
| 6 Schüsse | in 7 Sekunden | je Scheibe 3 Schüsse |

### **Station 4 - Entfernung 45 m**

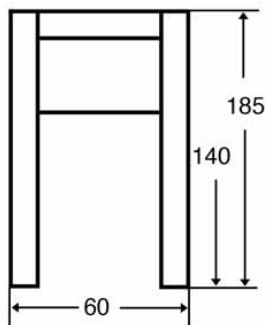
|           |                |                      |
|-----------|----------------|----------------------|
| 2 Schüsse | in 7 Sekunden  | je Scheibe 1 Schuss  |
| 4 Schüsse | in 10 Sekunden | je Scheibe 2 Schüsse |
| 6 Schüsse | in 15 Sekunden | je Scheibe 3 Schüsse |

### **Match II**

2 Bianchi-Scheiben (NRA D-1)  
 4 Durchgänge auf unterschiedlichen Entfernungen  
 48 Schüsse gesamt

Geschossen wird aus einer Position an einem Schießrahmen, bestehend aus zwei 185 cm hohen Pfosten, deren Außenkanten 60 cm voneinander entfernt und die aus Stabilitätsgründen durch zwei Querverstrebungen in 185 cm und 140 cm Höhe miteinander verbunden sind. Die Begrenzung der Schussposition hinter diesem Schießrahmen ist 60 cm breit und 90 cm lang. Der Schütze muss während der Schussabgabe vollkommen innerhalb der Begrenzung stehen.

Der Abstand der Symmetrielinien der beiden Scheiben beträgt 228,7 cm, wobei sie zu einer gedachten Mittellinie des Schießrahmens symmetrisch angeordnet sind.


**Skizze *Shooting Frame***


Zeit: 10 min

**Station 1 - Entfernung 9m**

6 Schüsse in 5 Sekunden

 auf die rechte (linke)  
Scheibe.

6 Schüsse in 5 Sekunden

 auf die linke (rechte)  
Scheibe.

**Station 2 - Entfernung 14m**

6 Schüsse in 6 Sekunden

 auf die rechte (linke)  
Scheibe.

6 Schüsse in 6 Sekunden

 auf die linke (rechte)  
Scheibe.

**Station 3 - Entfernung 23m**

6 Schüsse in 7 Sekunden

 auf die rechte (linke)  
Scheibe.

6 Schüsse in 7 Sekunden

 auf die linke (rechte)  
Scheibe.


**Station 4 - Entfernung 32m**

6 Schüsse in 8 Sekunden

 auf die rechte (linke)  
Scheibe.

6 Schüsse in 8 Sekunden

 auf die linke (rechte)  
Scheibe.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

**Match III**

2 Bianchi-Scheiben

4 Durchgänge auf unterschiedlichen Entfernungen

48 Schüsse gesamt

In 4 voneinander getrennten Durchgängen, Entfernung siehe unten, wird auf eine bewegliche Scheibe geschossen. Die Scheibe bewegt sich dabei von rechts nach links und umgekehrt mit einer Geschwindigkeit von 3,0 m/sec. über eine Gesamtlänge von 18 m am Schützen vorbei. Die Schussposition befindet sich genau auf der Mittellinie der Schneise und ist 90 x 90 cm gross. Hebt der Schütze beide Hände mindestens auf Schulterhöhe (Fertigstellung), so signalisiert er damit seine Schießbereitschaft. Das Erscheinen der Scheibe ist das Signal zum Beginn des Durchgangs. Der Durchgang ist beendet, wenn die Scheibe vollständig hinter der Wand verschwunden ist.

**Station 1 - Entfernung 9 m**

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

**Station 2 - Entfernung 14 m**

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

**Station 3 - Entfernung 18 m**

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

**Station 4 - Entfernung 23 m**

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

**Match IV**

6 Falling Plates mit einem Durchmesser von ca. 20 cm (8")  
 4 Entfernungen  
 48 Schüsse

In 4 voneinander getrennten Durchgängen, Entfernung siehe unten, wird auf jeweils 6 Falling Plates geschossen. Der Rand der Platten befinden sich ca. 120 cm über dem Boden. Die Platten stehen 30 cm auseinander, von Rand zu Rand gemessen.

**Station 1 - Entfernung 9 m**

|           |               |                    |
|-----------|---------------|--------------------|
| 6 Schüsse | in 6 Sekunden | je Platte 1 Schuss |
| 6 Schüsse | in 6 Sekunden | je Platte 1 Schuss |

**Station 2 - Entfernung 14 m**

|           |               |                    |
|-----------|---------------|--------------------|
| 6 Schüsse | in 7 Sekunden | je Platte 1 Schuss |
| 6 Schüsse | in 7 Sekunden | je Platte 1 Schuss |

**Station 3 - Entfernung 18 m**

|           |               |                    |
|-----------|---------------|--------------------|
| 6 Schüsse | in 8 Sekunden | je Platte 1 Schuss |
| 6 Schüsse | in 8 Sekunden | je Platte 1 Schuss |

**Station 4 - Entfernung 23 m**

|           |               |                    |
|-----------|---------------|--------------------|
| 6 Schüsse | in 9 Sekunden | je Platte 1 Schuss |
| 6 Schüsse | in 9 Sekunden | je Platte 1 Schuss |


**C.14.8 Zeitnahme**

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal, des automatischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss. Auf Schießanlagen ohne Drehscheibenanlage wird eine Zeitüberschreitung von 0,01 Sekunden als Zeitüberschreitung gewertet.

Bei den beweglichen Zielen wird die Zeit vom vollen Erscheinen bis zum vollen Verschwinden bestimmt. Jedes akustische Signal wird mit den Worten „Ready“ und „Stand By“ vorbereitet.

**C.14.9 Auswertung**

In den Matches, in denen Bianchi-Scheiben verwendet werden, erfolgt die Trefferaufnahme so schnell wie möglich durch den Range Officer, oder in einer für die Auswertung eingerichteten

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Stelle. Das Ergebnis wird durch die Unterschrift des Schützen anerkannt und durch den Auswerter gegengezeichnet. Im Zweifelsfall wird für den Schützen gewertet. Angekratzte Ringe werden hochgewertet. Bei Ringgleichheit entscheidet die Mehrzahl der „X“, danach die Mehrzahl der „10er“, „8er“, und „5er“.

Bei den Falling Plates, erfolgt die Trefferaufnahme durch Zählen der umgefallenen Ziele. Getroffene aber nicht umgefallene Ziele werden nicht gewertet. Jede gefallene Platte wird als „X“ mit 10 Punkten gewertet.

#### **C.14.10 Coaching**

Coaching ist nicht erlaubt.

#### **C.14.11 Klasseneinteilung**

Bianchi Offene Klasse:

- Schützenklasse (für jeden offen)
- Juniorenklasse (bis 20 Jahre) Ein Schütze wird als Junior gewertet bis zum 31.12. des Kalenderjahres, in welchem er das 20. Lebensjahr vollendet hat.
- Seniorenklasse (ab 50 Jahre) Ein Schütze wird als Seniorschütze gewertet, wenn er zu Beginn des Sportjahres das 50. Lebensjahr vollendet hat.
- Damenklasse

In der Bianchi Standard-Klasse erfolgt keine Klasseneinteilung

Leistungsklassen

|              |    |             |
|--------------|----|-------------|
| High Master  | HM | 1901 - 1920 |
| Master       | MA | 1843 - 1900 |
| Expert       | EX | 1728 - 1842 |
| Sharpshooter | SS | 1536 - 1727 |
| Marksman     | MM | 1 - 1535    |
| Ungraded     | UG |             |

#### **C.14.12 Wettkampfgericht und Proteste**

Ein Protest muss sofort mündlich beim Range Officer angemeldet werden. Wenn der Schütze mit dessen Entscheidung nicht einverstanden ist, kann der Protest vom Schützen dem Match Director mündlich vorgetragen werden. Wird auch hier keine Einigung erzielt, wird das Wettkampfgericht einberufen,



welches aus 5 unbeteiligten Schützen besteht und vor dem Wettkampf zu benennen ist. Eine Protestgebühr in Höhe von € 50,- wird nur für Proteste erhoben, die an das Wettkampfgerecht heran getragen werden.

#### **C.14.13 Sicherheitsregeln**

Pistolen (ohne Magazin) und Revolver (ohne Munition) müssen im Koffer transportiert werden, und dürfen nur auf ausdrückliche Aufforderung eines Range Officers geholstert werden.


Bei Schießständen, in denen Sicherheitszonen eingerichtet sind, darf der Schütze in diesen Zonen seine Waffe selbstständig aus dem Transportbehältnis entnehmen, damit hantieren und die Waffe holstern. Sobald der Schütze die Sicherheitszone verlassen hat, ist es ihm untersagt, die Waffe aus dem Holster zu entnehmen.

In der Sicherheitszone darf sich keine zugriffsbereite Munition befinden. Zuwiderhandlungen gegen diese Vorschrift gelten als grober Verstoß gegen die Sicherheitsbestimmungen und haben den sofortigen Ausschluss vom gesamten Wettkampf zur Folge.

Die Munition muss den Sicherheitsbestimmungen genügen und darf den Maximaldruck, der für das jeweilige Kaliber gesetzlich vorgegeben ist, nicht übersteigen. Unsichere Holster wie Schulter-, Brust- und Beinholster oder ähnliche Designs sind verboten.

Wenn ein Holstertest auf Anordnung eines Range Officers verlangt wird, muss der Schütze, ohne die Waffe festzuhalten, über ein 30 cm hohes Hindernis springen, um die Sicherheit des Holsters zu demonstrieren.

Während des Wettkampf ist das Tragen eines ausreichenden Augen- und Gehörschutzes vorgeschrieben. Der Holstergürtel muss in der Hose durch die Gürtelschlaufen gezogen sein oder durch zusätzliche Schlaufen oder Klett, fest mit dem Hosengürtel verbunden sein.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **C.14.14 Strafen**

10 Punkte Abzug erfolgen für:

- zu frühes Ziehen der Waffe
- jeden Schuss vor dem akustischen Startsignal
- jeden Schuss nach dem akustischen Stoppsignal
- jede Zuhilfenahme der starken Hand in Match I
- jeden Schuss, der eine Schießrahmen (Shooting Frame) trifft oder streift
- jedes Übertreten der Begrenzung der Schussposition
- jeden Schuss über die angegebene Anzahl
- Verlassen der Fertigposition vor dem Startsignal (nicht Zucken der Hände)

Disqualifikationen können u. a. ausgesprochen werden für:

- jede Art Sicherheitsverstoß
- eine unbeabsichtigte Schussabgabe
- Verlieren der Waffe aus dem Holster, wenn nicht ein anerkanntes technisches Versagen der Ausrüstung nachgewiesen werden kann
- das Tragen von Bekleidung mit provokativem Aufdruck oder von militärischer oder paramilitärischer Kleidung)
- Alkoholgenuss vor oder während des Wettkampfes
- Doping (es gelten die Bestimmungen des IOC/NOK)

#### **C.14.15 Regeländerungen**

Der Match Director kann in begründeten Fällen kraft seines Amtes die Regeln ändern.



## C.15 Dynamisches Kleinkaliberschießen 1 (DKS 1)

### C.15.0 Waffenrechtliche Grundlagen

Das DKS 1 ist ähnlich wie andere Schießsportdisziplinen, z.B. Biathlon, eine Kombination aus Konzentration, Schnelligkeit und Belastung.

Der BDMP betreibt diese Schießsportdisziplin wie alle anderen Disziplinen ausschließlich als sportlichen Wettbewerb.

Der BDMP beabsichtigt nicht, mit dieser oder einer anderen Disziplin die Ausbildung zur kampfmäßigen Verwendung von Schusswaffen vorzunehmen. Deshalb ist der Ablauf aller Schießübungen von DKS 1 so zu gestalten, dass sie nach dem deutschen Waffenrecht nicht als Verteidigungsschießen gelten können.

Der BDMP wird insbesondere folgende Elemente des Verteidigungsschießens nicht in der DKS 1 und anderen Disziplinen dulden:

- ein verdecktes Tragen der Waffen
- das Schießen in der Bewegung des Schützen
- das Benutzen von Deckungen
- das Benutzen von Scheiben oder Zielgegenständen, die Menschen darstellen oder symbolisieren
- das Überwinden von Hindernissen innerhalb des Schießparcours nach Abgabe des ersten Schusses
- die Abgabe von ungezielten Deutschüssen


### C.15.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten halbautomatischen Pistolen, bei denen der Griff das Magazin aufnimmt und Revolver im Kaliber .22 l.r. (.22 lfB) ohne technische Veränderungen. Das Magazin/die Trommel muss mindestens sechs Patronen aufnehmen. Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht erlaubt.

Großkaliberpistolen mit einem serienmäßigen Wechselsystem im Originalzustand sind ebenfalls zugelassen. Einsteckläufe sind nicht zugelassen.

Laufgewichte sind zugelassen, sofern sie serienmäßig zu der entsprechenden Waffe oder zum Wechselsystem gehören.

Alle für die jeweilige Waffe serienmäßig hergestellten Griffschalen sind erlaubt. Die Waffen müssen sicher in ein Holster mit verdecktem Abzug passen.

|  |                               |                     |                      |
|--|-------------------------------|---------------------|----------------------|
|  | <b>C</b>                      | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |                      |

**C.15.2 Abzug**

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein. Abzugsschuhe sind nicht erlaubt.

**C.15.3 Kaliber**

.22 l.r. (.22 lfB)

**C.15.4 Magazine / Speedloader**

Die Anzahl der Magazine bzw. Speedloader ist beliebig. Magazintaschen und Behältnisse für Speedloader jeglicher Art sind erlaubt, sofern sie den Schützen nicht behindern. Die Magazintaschen und Behältnisse für Speedloader müssen die Magazine bzw. Speedloader auch in der Bewegung sicher halten.

**C.15.5 Holster**

Die Verwendung eines Holsters ist zwingend vorgeschrieben. Das Holster muss die Waffe auch in der Bewegung sicher halten. Der Abzug darf nicht frei sein. Das Holster muss auf der Seite der Schusshand direkt am Gürtel befestigt sein.

**C.15.6 Visierung**

Alle offenen Visierungen, mit denen die entsprechende Waffe oder das Wechselsystem serienmäßig ausgeliefert werden, sind erlaubt.

**C.15.7 Schießbrille**

Schutzbrillen mit Seitenschutz sind zwingend vorgeschrieben (A.2.2.16). Irisblenden und eine Abdeckscheiben für das nichtzielende Auge sind nicht zugelassen.

**C.15.8 Art, Anzahl und Entfernung der Ziele**

Die Art und Anzahl der Ziele sowie ihre Entfernungen werden durch die Ausschreibung in Abhängigkeit von den örtlichen Gegebenheiten unter Berücksichtigung von C.15.0 geregelt. Folgende Bedingungen müssen aber eingehalten werden:

- Es dürfen nur Scheiben oder proportionale Verkleinerungen aus dem Handbuch verwendet werden.
- Silhouetten und deren Abbildungen dürfen nicht benutzt werden.
- Die Ziele müssen entsprechend der Schießstandzulassung aufgestellt werden.



- Die Schussentfernung richtet sich nach der Schießstandzulassung, muss aber mindestens 3 m betragen.

#### C.15.9 Schusszahl und Schießzeit

Die Anzahl der Wertungsschüsse liegt je nach Ausschreibung zwischen 50 und 150. Die Schießzeit richtet sich nach der Ausschreibung. Die für den Wechsel von Station zu Station benötigte Zeit darf nicht in die Schießzeit einfließen.

#### C.15.10 Trefferbeobachtung und -anzeige

Die Beobachtung aller Kurzzeitserien (Probe- und Wertungsschüsse) nach Beendigung der Serie mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Ausnahmen hiervon regelt die Ausschreibung.

#### C.15.11 Kommandos

Die Kommandos sind abhängig von der Art des Schießens und sind in der Ausschreibung aus Sicherheitsgründen zwingend festzulegen.

#### C.15.12 Ablauf

Der Ablauf wird durch die Ausschreibung verbindlich geregelt. Die DKS-Wettbewerbe bestehen aus mehreren Einzelübungen, deren Resultate zu einem Gesamtergebnis addiert werden.

|  | 1. Übungsschwerpunkt:<br><b>Konzentration</b><br>Umsetzung durch Statische Übung | 2. Übungsschwerpunkt:<br><b>Schnelligkeit</b><br>Umsetzung durch Schießfertigungsübung | 3. Übungsschwerpunkt:<br><b>Belastung</b><br>Umsetzung durch Dynamische Übung |
|--|--|--|---|
| Zahl der Übungen   | 1 - 5  | 1 - 3  | 1   |
| Schusszahl pro Übung   | 5 - 10   | 5 - 20   | über 10   |
| Wechsel der Schießposition pro Übung (stehend, kniend, liegend, links oder rechts angeschlagen usw.) | möglich  | möglich  | erforderlich  |
| Wechsel der Standpositionen  | keine  | 1 - 3  | über 2  |
| Zahl der Ziele   | 1 - 3  | 1 - 5  | über 4  |



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

Es sind drei Hauptübungsarten möglich, die innerhalb des Wettbewerbes einmal oder mehrfach vorgesehen sein können. Dabei sollte das vorstehende Grundschemata Anwendung finden.

#### C.15.13 Bekleidung

Die Verwendung von Schießmützen ist erlaubt. Flecktarnbekleidung und Uniformierung sind nicht erlaubt und führen zum Ausschluss vom Wettkampf (A.7).

#### C.15.14 Sicherheitsregeln

Den Anweisungen der Aufsichtspersonen ist Folge zu leisten. Die Waffe darf nur an der Schützenlinie oder im Schützenstand geladen werden. Die Ziele dürfen nur aus der dazu bestimmten Schießbox bzw. dem Schützenstand beschossen werden. Das Schießen darf erst fortgesetzt werden, wenn der Anschlagwechsel vollzogen ist. Das Schießen in der Bewegung ist untersagt. Während der Übung ist die Waffe immer auf den Geschosfang gerichtet. Kein Schütze verlässt den Schießstand, bevor er die Waffe der Aufsichtsperson zur Überprüfung vorgezeigt hat. Die Waffe ist getrennt von der Munition auf den Schießstand zu transportieren bzw. aufzubewahren. Der Veranstalter richtet einen Sicherheitsbereich (Fummelzone) ein, in dem die Waffe dem Transportbehältnis entnommen und geholstert werden kann. Es ist nicht erlaubt, Munition in den Sicherheitsbereich zu verbringen.

|                               |                     |          |
|-------------------------------|---------------------|----------|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b> | <b>C</b> |
| <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |          |



## **C.15A Dynamisches Kleinkaliberschießen 1 1020 (DKS 1 - 1020)**

### **C.15A.0 Vorbemerkung**

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NASRPC Ireland durchgeführt

### **C.15A.1 Waffe**

Nach C.15.1.

### **C.15A.2 Visierung**

Nach C.15.6., d.h. nur serienmäßige offene Visierungen sind zugelassen.

### **C.15A.3 Holster**

Nach C.15.5.

### **C.15A.4 Scheibe**

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 pro Schütze und Match.

### **C.15A.5 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 10 m (+/- 0,05 m), 15 m (+/- 0,075 m), 25 m (+/- 0,1m).

### **C.15A.6 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

Die Beobachtung aller Probeschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Fremdbeobachtung und Coaching sind nicht zulässig.

Die Beobachtung der Wertungsschüsse durch den Schützen ist nicht erlaubt.

### **C.15A.7 Stellungen**


Nach C.8.4 bzw. C.8.7.

### **C.15A.8 Fertigstellung**

Nach C.8.4 bzw. C.8.7.

### **C.15A.9 Hinweise**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsfehler. Zündversager oder Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### C.15A.10 Probeschüsse

Es liegt im Ermessen des Veranstalters Probeschüsse (Warm Up) vor Beginn des Wettkampfes zuzulassen.

### C.15A.11 Ablauf Matches 1-5

**Match 1 10 Meter - 20 Sekunden - nur double action**  
 2 x 6 Schüsse stehend frei

**15 Meter - 20 Sekunden - nur double action**  
 2 x 6 Schüsse stehend frei

**Match 2 25 Meter - 90 Sekunden - nur double action**  
 6 Schüsse kniend frei  
 6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
 6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 3 25 Meter - 35 Sekunden - nur double action**  
 2 x 6 Schüsse stehend frei  
**25 Meter - 35 Sekunden (Wiederholung)**  
 2 x 6 Schüsse stehend frei

**Match 4 25 Meter - 165 Sekunden - nur double action**  
 6 Schüsse sitzend  
 6 Schüsse kniend frei  
 6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
 6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 5 25 Meter - 12 Sekunden - nur double action**  
 6 Schüsse stehend frei  
 6 Schüsse stehend frei

**Double Action gilt nicht beim Gebrauch von Selbstladeepis-**  
**tolen.**

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

### C.16A.12 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Com-

mands)  
 Nach C.8.5.

## C.16 Kleinkaliber-Kurzwaffe (KK)

### C.16.1 Waffe

Halbautomatische Pistolen, bei denen der Griff das Magazin aufnimmt, oder Revolver. Das Magazin/die Trommel muss mindestens sechs Patronen aufnehmen. Großkaliberwaffen mit Einsteckläufen sind nicht zugelassen.

### C.16.2 Abzug

Mindestabzugswiderstand 1000 g.

### C.16.3 Visierung

Serienmäßige offene Visierung aus zwei Zielmitteln. Ein Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

### C.16.4 Lauflänge

Die Lauflänge darf maximal 6“ (152 mm) betragen, bei Pistolen gemessen inklusive Patronenlager, bei Revolvern ohne.

### C.16.5 Griffschalen

Dürfen durch Verbesserte ersetzt werden. Sportgriffe oder orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.16.6 Gewicht

Es gibt keine Gewichtsbeschränkung. Zusätzlich angebrachte Waffenbeschwerden, welche die Waffe über die standardmäßig angebrachten Gewichte hinaus beschweren, sind nicht erlaubt.

### C.16.7 Munition

.22 l.r. (.22 lfB)

### C.16.8 Anschlagsart

Stehend freihändig, beidhändiges halten der Waffe erlaubt.

### C.16.9 Schusszahl & Schießzeit

Präzision: 2 Serien, jeweils 6 Schüsse innerhalb von 3 Minuten.

Duell: 2 Serien, jeweils 3 x 2 Schüsse innerhalb von 3 Sekunden.

|          |                               |                     |                      |
|----------|-------------------------------|---------------------|----------------------|
| <b>C</b> |                               | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> |                     |                      |

6 Probeschüsse innerhalb von 5 Minuten auf eine  
ISSF Scheibe 25/50 m.

**C.16.10 Art und Anzahl Scheiben**

Eine ISSF-Präzisionspistolen-Scheibe 25m/50 m  
Eine ISSF-Schnellfeuerpistolen-Scheibe 25 m  
Eine Probescheibe ISSF 25/50 m

**C.16.11 Anzeige**

Die Beobachtung der Scheibe mit jedem beliebigen  
Beobachtungsglas ist zulässig.

**C.16.12 Scheibentfernung**

25 m, +/- 0,1 m

**C.16.13 Durchführung**

Für jede Serie wird die Waffe auf Anordnung des Schießleiters  
mit 6 Patronen geladen und in die Fertighaltung gebracht.  
(Fertighaltung: Die Waffe wird mit ausgestreckten Armen im  
45° Winkel abgesenkt, die Mündung zielt auf den Boden.)  
Nach dem Laden fragt der Schießleiter: „ Ist jemand nicht  
fertig?“

Kommt keine Meldung, so wird das Startzeichen gegeben.  
Bei Widerspruch ist dem Schützen einmalig Gelegenheit zu  
geben, seine Vorbereitung innerhalb von 15 Sekunden  
abzuschliessen.

Duellsschießen: Die Scheiben werden 3 mal für je 3 Sekunden  
dem Schützen zugekehrt und für jeweils 7 Sekunden  
weggedreht. Bei jeder Zudrehung müssen zwei Schüsse  
abgegeben werden.

Nach den zwei Schüssen ist die Waffe in die Fertighaltung zu  
bringen und darf erst beim Zudrehen der Scheibe wieder in  
den Anschlag gebracht werden.

**C.16.14 Störungen**


Präzision: Der Schütze meldet die Störung und kann sie selbst  
ständig beseitigen. Er muss die restlichen Schüsse  
in der verbleibenden Zeit abgeben.



Duell: Eine Störung beendet die Serie. Es werden die bis dahin erreichten Ringe gewertet. Kann der Schütze die Störung innerhalb von fünf Minuten beseitigen, kann er die eventuell folgende zweite Serie mitschießen. Ein Waffenwechsel ist nicht zugelassen.

#### **C.16.15 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12. Treffer werden nicht gewertet, wenn die horizontale Länge des Schussloches 7 mm überschreitet (Langlöcher).

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **C.17 Europäischer Präzisions Parcours (EPP)**

### **C.17.1 Waffe**

Pistole:

In Serie gefertigte, nicht getunte, halbautomatische Pistolen im Kaliber 9 mm Luger die mit Magazin in einen Kasten mit den Innenmaßen von 225 mm X 150 mm X 45 mm passen.

Revolver:

unveränderte Dienstrevolver im Kaliber .38 Special/ .357 Magnum mit einer maximalen Lauflänge von 4“ (Zoll).

### **C.17.2 Abzug**

Mindestabzugswiderstand 1360 g.

### **C.17.3 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offene Visierung ohne optische Hilfsmittel, oder mit optischen Zielmitteln in der Klasse „Optical Sight“ (OS).

Schießbrillen, Augenabdeckungen sowie Irisblenden sind nicht zugelassen. Eine Schutzbrille mit Seitenschutz ist vorgeschrieben.

### **C.17.4 Griffschalen**

Sportgriffe oder orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### **C.17.5 Sicherung**

Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

### **C.17.6 Munition**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber der Waffe sind zugelassen. Wadcuttergeschosse sind nicht erlaubt. Die Munition muss mindestens so stark laboriert sein, dass die Selbstladefunktion der Waffe erhalten bleibt.

### **C.17.7 Holster**

Ein Holster ist zwingend vorgeschrieben.  
Ziffer C.1.3 ist zu beachten.

**C.17.8 Schusszahl & Schießzeit**

50 Schüsse in der Gesamtzeit von 5:30 Minuten.

Probeschüsse sind nicht zugelassen.

Die Zeit startet jeweils mit dem Startsignal und stoppt nach dem Holstern der geladenen Waffe. An der Station 6 wird dem Schützen die verbleibende Restzeit vor dem Startsignal mitgeteilt.

**C.17.9 Nachladen**

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich.

Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und geholstert ist. (Gilt nicht für Revolver). „Double Action“-Pistolen sind fertiggeladen und entspannt zu holstern. Bei „Single Action“-Pistolen ist nur das gefüllte Magazin einzusetzen. Das Schlagstück ist entspannt. Das Durchladen erfolgt erst nach dem Startsignal. Pistolen ohne Entspannhebel sind wie „Single Action“-Pistolen zu handhaben.

Ab der Station 2 darf nur noch ein Magazin benutzt werden, das wieder gefüllt werden muss bzw. kein Schnellader mehr für den Revolver.

Heruntergefallene Patronen dürfen nur auf Anweisung der Aufsicht aufgehoben werden und dürfen nicht mehr verschossen werden.

Nicht verschossene Patronen werden eingezogen.

**C.17.10 Art und Anzahl der Scheiben**

Eine Scheibe EPP

**C.17.11 Störungen**

Bei einer Störung hebt der Schütze die freie Hand und meldet deutlich „Störung“. Die Zeit wird gestoppt. Nach Beseitigung der Störung startet die Zeit wieder mit dem nächsten Schuss. Bei der zweiten Störung wird der Schütze vom weiteren Wettkampf ausgeschlossen. Es zählen dann die bis dahin erreichten Ringe.



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### C.17.12 Fertigstellung

Vor dem Startsignal steht der Schütze aufrecht in Richtung Scheibe, die Arme hängen zwanglos herab. Die Hände berühren weder Waffe noch Holster, bis das Startsignal gegeben wird. Nur bei Station 5b ist es erlaubt, die Waffe vorher am Griffstück zu erfassen.

#### C.17.13 Sicherheit

Jeder Schütze wird während des Wettkampfes von einer Aufsichtsperson begleitet, die auch die Zeitmessung vornimmt.

#### C.17.14 Ablauf

Mit Ausnahme bei der Station 6 ist der erste Schuss jeweils im „Double Action“-Modus abzugeben. Dies gilt auch für Revolver.

| Station | Distanz | Anschlag                   | Zeit   | Schusszahl | Bemerkung   |
|---------|---------|----------------------------|--------|------------|---|
| 1       | 7 m     | stehend                    | 15 sek | 2 x 5      | Spannabzug, incl. Magazinwechsel  |
| 2       | 30 m    | liegend                    |        | 5          | Spannabzug, selbstständig laden und holstern                              |
| 3       | 25 m    | stehend<br>rechts<br>links |        | 5<br>5     | w.o.<br>vorbei am Pfosten<br>vorbei am Pfosten                            |
| 4       | 20 m    | sitzend                    |        | 5          | w.o.  |
| 5a      | 15 m    | kniend                     |        | 5          | w.o.  |
| 5b      |         | stehend                    | 10 sek | 5          |   |
| 6       | 10 m    | stehend<br><br>stehend     |        | 5<br><br>5 | vorgespannt<br>einhändig rechte<br>Scheibe<br>beidhändig linke<br>Scheibe |



### Station 1 (7 m)

Auf das Kommando „Laden, fertigmachen und holstern !“ wird die „Double Action“-Pistole mit 5 Patronen geladen, entspannt und geholstert. Bei der „Single Action“-Pistole und bei Pistolen ohne Entspannhebel wird nur das gefüllte Magazin eingesetzt und die Waffe geholstert. Der Revolver wird mit 4 Patronen geladen. Das zweite Magazin mit 5 Patronen/den Speedloader mit 6 Patronen hält der Schütze bereit.

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Bei der Pistole wechselt er nach dem fünften Schuss selbstständig das Magazin. Bei dem Revolver lädt er nach dem vierten Schuss 6 Patronen nach.

Die zur Verfügung stehende Zeit beträgt 15 Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 13 Sekunden ertönt ein zweites Signal, das zwei Sekunden anhält. Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals ist außerhalb der Zeit abgegeben und wird nicht gewertet. Danach wird die Waffe vorgezeigt und auf Kommando geholstert.

Auf Kommando geht der Schütze auf die 1m-Linie vor. Nach der Auswertung klebt er die Einschusslöcher mit weißen Schusslochpflastern zu.


### Station 2 (30 m)

Die Waffe wird auf Kommando mit 5 Patronen geladen, entspannt, gesichert und geholstert bzw. das gefüllte Magazin eingesetzt und geholstert. Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und nimmt den Anschlag liegend ein und schießt den ersten Schuss ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Nach dem letzten Schuss steht der Schütze nach vorn auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbstständig.

**Achtung: Das Laden, Entspannen und Holstern erfolgt ohne Ausnahme im Stehen.**

### Station 3 (25 m)

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt stehend mit der rechten Hand rechts am Pfosten vorbei ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Hierbei muss der Fuß mit der Verlängerung der seitlichen Begrenzung kontakt haben. Nach dem fünften Schuss lädt er die Waffe selbstständig,

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

entspannt sie und schießt mit der linken Hand links am Pfosten vorbei, ebenfalls ohne zu spannen.

Die Schießhand darf mit der freien Hand unterstützt werden.

Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe und entspannt und holstert sie selbstständig.

#### **Station 4 (20 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, setzt sich auf den Boden und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen.

Nach dem letzten Schuss steht der Schütze auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbstständig.

#### **Station 5a (15 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, nimmt den Anschlag kniend ein und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen.

Nach dem letzten Schuss steht der Schütze auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbstständig.

#### **Station 5b (15 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, nimmt den Anschlag stehend ein und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen alle fünf Schüsse in zehn Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 8 Sekunden ertönt ein zweites Signal, das zwei Sekunden anhält. Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals ist außerhalb der Zeit abgegeben und wird nicht gewertet.

Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe, entspannt und holstert sie selbstständig.

#### **Station 6 (10 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, spannt das Schlagstück von Hand und schießt stehend einhändig auf die obere rechte Ringscheibe. Nach dem fünften Schuss lädt er die Waffe erneut, spannt sie und schießt stehend beidhändig auf die obere linke Ringscheibe.

Nach dem letzten Schuss zeigt der Schütze die leere Waffe der Aufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vor, danach holstert er sie. Auf Kommando geht der Schütze auf die 1m-Linie vor.

**C.17.15 Ringabzug/DQ**

Mit Abzug von jeweils fünf Ringen wird geahndet:

- Schüsse, die vor dem Startsignal oder nach dem Stoppsignal abgegeben werden,
- Schüsse, die mehr als vorgesehen pro Station abgegeben werden,  
eine gemeldete Störung, die dem Schützen anzulasten ist,
- Ablauffehler

Werden von einem Schützen mehr als 50 Patronen verschossen oder verstößt er gegen Sicherheitsbestimmungen oder lässt er die Waffe fallen, wird er disqualifiziert.

**C.17.16 Auswertung**

Trifft ein Schuss den Rand oder den Trennring, wird der höhere Wert gezählt. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- bei der höheren Anzahl der Fünfen
- bei dem höheren Ergebnis der Station 6
- bei der kürzesten Gesamtzeit

Die Auswertung erfolgt durch die Schützen jeweils für den nächsten rechten Schützen. Im Zweifelsfalle darf der Schusslochprüfer ausschließlich durch die Wettkampfleitung benutzt werden.

**C.17.17 Klassifizierung**

Eine Klassifizierung erfolgt anhand der Rangliste, nach zweimaligem Erreichen folgender Ergebnisse:


- bis 184 Marksman
- ab 185 Sharpshooter
- ab 215 Expert
- ab 230 Master
- ab 241 Highmaster

**C.17.18 Mannschaft**

Eine Mannschaft besteht aus vier Schützen ohne Streicherergebnis.

**C.17.19 EPP- Optical Sight (EPP - OS)**

Abweichend von C.17.3 kann diese Übung mit Waffen nach C.17.1 auch mit optischen Zielmitteln als „EPP Optical Sight“ (OS) geschossen werden. Das Kastenmaß bezieht sich auf die Waffe ohne Montage und Optik.  
Sie ist dann gesondert zu werten.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>C</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### C.17.A EPP- Polymerpistole

#### C.17.A.1 Waffe

Pistole:

In Serie gefertigte, nicht getunte, halbautomatische Polymer- Pistolen im Kaliber 9 mm Luger die mit Magazin in einen Kasten mit den Innenmaßen von 225 mm X 150 mm X 45 mm passen.

#### C.17.A.2 Abzug

Mindestabzugswiderstand 1360 g.

#### C.17.A.3 Visierung und optische Hilfsmittel

Offene Visierung ohne optische Hilfsmittel, Micrometer/ Matchvisierung ist nicht erlaubt; oder mit optischen Zielmitteln in der Klasse „Optical Sight“ (OS).

Schießbrillen, Augenabdeckungen sowie Irisblenden sind nicht zugelassen. Eine Schutzbrille mit Seitenschutz ist vorgeschrieben.

#### C.17.A.4 Griffschalen

Sportgriffe oder orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

#### C.17.A.5 Sicherung

Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

#### C.17.A.6 Munition

Zentralfeuerpatronen im Kaliber der Waffe sind zugelassen. Wadcuttergeschosse sind nicht erlaubt. Die Munition muss mindestens so stark laboriert sein, dass die Selbstladefunktion der Waffe erhalten bleibt.

#### C.17.A.7 Holster

Ein Holster ist zwingend vorgeschrieben.  
Ziffer C.1.3 ist zu beachten.

**C.17.A.8 Schusszahl & Schießzeit**

50 Schüsse in der Gesamtzeit von 5:30 Minuten.

Probeschüsse sind nicht zugelassen.

Die Zeit startet jeweils mit dem Startsignal und stoppt nach dem Holstern der geladenen Waffe. An der Station 6 wird dem Schützen die verbleibende Restzeit vor dem Startsignal mitgeteilt.

**C.17.A.9 Nachladen**

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich.

Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und geholstert ist. (Gilt nicht für Revolver). „Double Action“-Pistolen sind fertiggeladen und entspannt zu holstern. Bei „Single Action“-Pistolen ist nur das gefüllte Magazin einzusetzen. Das Schlagstück ist entspannt. Das Durchladen erfolgt erst nach dem Startsignal. Pistolen ohne Entspannhebel sind wie „Single Action“-Pistolen zu handhaben.

Ab der Station 2 darf nur noch ein Magazin benutzt werden, das wieder gefüllt werden muss.

Heruntergefallene Patronen dürfen nur auf Anweisung der Aufsicht aufgehoben werden und dürfen nicht mehr verschossen werden.

Nicht verschossene Patronen werden eingezogen.

**C.17.A.10 Art und Anzahl der Scheiben**

Eine Scheibe EPP

**C.17.A.11 Störungen**

Bei einer Störung hebt der Schütze die freie Hand und meldet deutlich „Störung“. Die Zeit wird gestoppt. Nach Beseitigung der Störung startet die Zeit wieder mit dem nächsten Schuss. Bei der zweiten Störung wird der Schütze vom weiteren Wettkampf ausgeschlossen. Es zählen dann die bis dahin erreichten Ringe.



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### C.17.A.12 Fertigstellung

Vor dem Startsignal steht der Schütze aufrecht in Richtung Scheibe, die Arme hängen zwanglos herab. Die Hände berühren weder Waffe noch Holster, bis das Startsignal gegeben wird. Nur bei Station 5b ist es erlaubt, die Waffe vorher am Griffstück zu erfassen.

#### C.17.A.13 Sicherheit

Jeder Schütze wird während des Wettkampfes von einer Aufsichtsperson begleitet, die auch die Zeitmessung vornimmt.

#### C.17.A.14 Ablauf

Mit Ausnahme bei der Station 6 ist der erste Schuss jeweils im „Double Action“-Modus abzugeben. Dies gilt auch für Revolver.

| Station | Distanz | Anschlag                   | Zeit   | Schusszahl | Bemerkung   |
|---------|---------|----------------------------|--------|------------|---|
| 1       | 7 m     | stehend                    | 15 sek | 2 x 5      | Spannabzug, incl. Magazinwechsel  |
| 2       | 25 m    | stehend                    |        | 5          | Spannabzug, selbstständig laden und holstern                              |
| 3       | 25 m    | stehend<br>rechts<br>links |        | 5<br>5     | w.o.<br>vorbei am Pfosten<br>vorbei am Pfosten                            |
| 4       | 20 m    | sitzend                    |        | 5          | w.o.  |
| 5a      | 15 m    | kniend                     |        | 5          | w.o.  |
| 5b      |         | stehend                    | 10 sek | 5          |   |
| 6       | 10 m    | stehend<br><br>stehend     |        | 5<br><br>5 | vorgespannt<br>einhändig rechte<br>Scheibe<br>beidhändig linke<br>Scheibe |



### Station 1 (7 m)

Auf das Kommando „Laden, fertigmachen und holstern !“ wird die „Double Action“-Pistole mit 5 Patronen geladen, entspannt und geholstert. Bei der „Single Action“-Pistole und bei Pistolen ohne Entspannhebel wird nur das gefüllte Magazin eingesetzt und die Waffe geholstert. Der Revolver wird mit 4 Patronen geladen. Das zweite Magazin mit 5 Patronen/den Speedloader mit 6 Patronen hält der Schütze bereit.

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Bei der Pistole wechselt er nach dem fünften Schuss selbstständig das Magazin. Bei dem Revolver lädt er nach dem vierten Schuss 6 Patronen nach.

Die zur Verfügung stehende Zeit beträgt 15 Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 13 Sekunden ertönt ein zweites Signal, das zwei Sekunden anhält. Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals ist außerhalb der Zeit abgegeben und wird nicht gewertet. Danach wird die Waffe vorgezeigt und auf Kommando geholstert.

Auf Kommando geht der Schütze auf die 1m-Linie vor. Nach der Auswertung klebt er die Einschusslöcher mit weißen Schusslochpflastern zu.


### Station 2 (25 m)

Die Waffe wird auf Kommando mit 5 Patronen geladen, entspannt, gesichert und geholstert bzw. das gefüllte Magazin eingesetzt und geholstert. Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im Stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Nach dem letzten Schuss lädt, entspannt und holstert der Schütze die Waffe selbstständig

**Achtung: Das Laden, Entspannen und Holstern erfolgt ohne Ausnahme im Stehen.**

### Station 3 (25 m)

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt stehend mit der rechten Hand rechts am Pfosten vorbei ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Hierbei muss der Fuß mit der Verlängerung der seitlichen Begrenzung Kontakt haben. Nach dem fünften Schuss lädt er die Waffe selbstständig, entspannt sie und schießt mit der linken Hand links am Pfosten vorbei, ebenfalls ohne zu spannen.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>C</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Kurzwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Die Schießhand darf mit der freien Hand unterstützt werden. Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe und entspannt und holstert sie selbstständig.

#### **Station 4 (20 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, setzt sich auf den Boden und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen.

Nach dem letzten Schuss steht der Schütze auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbstständig.

**Achtung: Das Laden, Entspannen und Holstern erfolgt ohne Ausnahme im Stehen.**

#### **Station 5a (15 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, nimmt den Anschlag kniend ein und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen.

Nach dem letzten Schuss steht der Schütze auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbstständig.

#### **Station 5b (15 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, nimmt den Anschlag stehend ein und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen alle fünf Schüsse in zehn Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 8 Sekunden ertönt ein zweites Signal, das zwei Sekunden anhält. Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals ist außerhalb der Zeit abgegeben und wird nicht gewertet.

Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe, entspannt und holstert sie selbstständig.

#### **Station 6 (10 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, spannt das Schlagstück von Hand und schießt stehend einhändig auf die obere rechte Ringscheibe. Nach dem fünften Schuss lädt er die Waffe erneut, spannt sie und schießt stehend beidhändig auf die obere linke Ringscheibe.

Nach dem letzten Schuss zeigt der Schütze die leere Waffe der Aufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vor, danach holstert er sie. Auf Kommando geht der Schütze auf die 1m-Linie vor.

**C.17.A.15 Ringabzug/DQ**

Mit Abzug von jeweils fünf Ringen wird geahndet:

- Schüsse, die vor dem Startsignal oder nach dem Stoppsignal abgegeben werden,
- Schüsse, die mehr als vorgesehen pro Station abgegeben werden,  
eine gemeldete Störung, die dem Schützen anzulasten ist,
- Ablauffehler

Werden von einem Schützen mehr als 50 Patronen verschossen oder verstößt er gegen Sicherheitsbestimmungen oder lässt er die Waffe fallen, wird er disqualifiziert.

**C.17.A.16 Auswertung**

Trifft ein Schuss den Rand oder den Trennring, wird der höhere Wert gezählt. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- bei der höheren Anzahl der Fünfen
- bei dem höheren Ergebnis der Station 6
- bei der kürzesten Gesamtzeit

Die Auswertung erfolgt durch die Schützen jeweils für den nächsten rechten Schützen. Im Zweifelsfalle darf der Schusslochprüfer ausschließlich durch die Wettkampfleitung benutzt werden.

**C.17.A.17 Klassifizierung**

Eine Klassifizierung erfolgt anhand der Rangliste, nach zweimaligem Erreichen folgender Ergebnisse:

- bis 184 Marksman
- ab 185 Sharpshooter
- ab 215 Expert
- ab 230 Master
- ab 241 Highmaster

**C.17.A.18 Mannschaft**

Eine Mannschaft besteht aus vier Schützen ohne Streichergebnis.

**C.17.A.19 EPP- Polymerpistole Optical Sight (EPP Polymer- OS)**

Abweichend von C.17.A.3 kann diese Übung mit Waffen nach C.17.A.1 auch mit optischen Zielmitteln als „EPP- Polymerpistole Optical Sight“ geschossen werden. Das Kastenmaß bezieht sich auf die Waffe ohne Montage und Optik.

Sie ist dann gesondert zu werten.



# Sportordnung

## Register 9

### Teil D:

#### Langwaffen-Disziplinen

- D.1 Allgemeine Regeln
- D.2 Standardgewehr 1 (SG 1)
- D.3 Standardgewehr 2 (SG 2)
- D.4 Long Range - Target Rifle (LR)
- D.5 CISM-Standardgewehr (CISM)
- D.6 Dienstgewehr 1 (DG 1)
- D.7 Dienstgewehr 2 (DG 2)
- D.8 National Rifle Match - A (DG 3)
- D.9 National Rifle Match - B (DG 4)
- D.10 .30 M1 Carbine
- D.10A .30 M1 Carbine „1500“
- D.10B .30 M 1 Carbine „PP 1“
- D.10C .30 M 1 Carbine „NPA-B“
- D.10D .30 M 1 Carbine „PP 2“
- D.11 Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)
- D.12 Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)
- D.13 Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)
- D.13A Zielfernrohrgewehr 5 (ZG 5)
- D.14 Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)
- D.15 Lever Action Rifle 1 (LAR 1)
- D.16 Lever Action Rifle 2 (LAR 2)
- D16A LAR - 1500 (Lever Action Rifle 3 - LAR3)
- D.16B LAR - PP1 (Lever Action Rifle 4 – LAR 4)
- D.16C LAR – NPA-B (Lever Action Rifle 5 – LAR 5)
- D.16D LAR – PP 2 (Lever Action Rifle 6 – LAR 6)
- D.16E LAR – Bianchi Cup (Lever Action Rifle 7 – LAR 7)
- D.16F LAR – Falling Plates Speed Challenge (Lever Action Rifle 8 – LAR 8)
- D.17 Repetierflinte 1 (RF 1) und Selbstladeflinte 1 (SF 1)
- D.17.A Repetierflinte / Selbstladeflinte PP1 ( RF/SF PP1)
- D.17.B Repetierflinte / Selbstladeflinte NPA-B ( RF/SF PP1)
- D.17.C Embassy Cup RF / SF
- D.18 Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladeflinte 2 (SF 2)
- D.19 Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte 3 (SF 3)
- D.20 Doppelflinte 2 (DF 2)
- D.21 Freigewehr (FG 1)
- D.22 Dynamisches Kleinkaliberschießen (DKS 2)
- D.22.A Dynamisches Kleinkaliberschießen 1020 (DKS 2 1020)
- D.23 ‚F‘- Class Competition Rifle (FC)
- D.24 Skeet
- D.25 Europäischer Präzisions Parcours .223Rem. – (EPP Rifle)



|                               |                     |  |          |
|-------------------------------|---------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b> |  | <b>D</b> |
| <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                     |  |          |

## D.1 Langwaffen - Allgemeine Regeln

### D.1.1 Bekleidungsvorschriften

Die nachfolgend beschriebenen Bekleidungsregeln sind für die Disziplinen Standard- und CISM-Gewehr sowie das Long-Range-Schießen bindend, können jedoch auf weitere Disziplinen wie z.B. DG 1, DG 2, DG 3 und DG 4 angewendet werden.

#### D.1.1.1 Unterbekleidung

Die unter der speziellen Schießbekleidung getragene Bekleidung darf nicht dicker sein als 2,5 mm einfach und 5 mm doppelt gemessen. Dasselbe gilt für die unter der Schießhose getragene Bekleidung. Unter der Schießhose darf nur normale Unterbekleidung oder Trainingskleidung getragen werden. Trainingskleidung, die unter der Schießhose getragen wird, schließt gewöhnliche Hosen (Jeans usw.) nicht mit ein. Jede andere Art von Unterbekleidung ist verboten.

#### D.1.1.2 Schießbekleidung

Die Schießkleidung muss aus weichem, geschmeidigem Material hergestellt sein, das unter den für den Schießsport üblichen Bedingungen keine Veränderungen seiner typischen Eigenschaft erfährt, d.h. steifer, dicker oder härter wird. Futter, Einlagen und Verstärkungen müssen den gleichen Anforderungen entsprechen. Futter oder Einlagen dürfen weder gesteppt, kreuzgenäht oder geklebt, noch auf andere Weise mit dem Außenmaterial verbunden sein, außer an den für eine normale Herstellung üblichen Stellen. Futter oder Einlagen sind als Teil der Bekleidung zu messen. Kontrollmessungen erfolgen mindestens 30 mm von einem Saum oder einer Falte entfernt, wobei das Messgerät mit zwei flachen, 30 mm großen Drucktellern einen Druck von 5 kg auf die zu messenden Materialien ausübt.

#### D.1.1.3 Verstärkungen und Polsterungen

Schießjacken und -hosen dürfen an den Außenflächen an den bezeichneten Stellen (siehe D.1.1.4 und D.1.1.5) Verstärkungsflecken aufweisen wie nachfolgend beschrieben: Maximale Stärke einschließlich des gesamten Jacken- (bzw. Hosen-) und Futtermaterials: 10 mm einfach oder 20 mm doppelt gemessen

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>D</b> | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

#### **D.1.1.4 Schießjacke**

Der Jackenkörper und die Ärmel dürfen einschließlich des Jackenfutters an allen messbaren, flachen Stellen 2,5 einfache Stärke oder 5 mm doppelt gemessen nicht überschreiten. Die Jacke darf nicht länger sein als bis zum unteren Ende der geballten Faust.

Das Schließen der Jacke darf nur durch eine nicht verstellbare Vorrichtung erfolgen. Versetzbare Schließen jeder Art sind verboten. Am Verschluss darf sich die Jacke nicht mehr als 100 mm überlappen. Die Jacke muss lose an ihrem Träger hängen. Dies erscheint gegeben, wenn der normale Verschluss noch um 70 mm überlappt werden kann. Dies wird z. B. gemessen von Mitte des Knopfes bis zum äußeren Rand des Knopfloches.

Riemen, Schnüre, Bänder oder andere Vorrichtungen, die als künstliche Stütze gedeutet werden können, sind verboten. Ein Reißverschluss oder maximal zwei Riemen zum Straffen von losem Material im Bereich der Schulterverstärkung sind erlaubt. Außer an den in dieser Regel aufgeführten Stellen ist keinerlei Reißverschluss oder andere Vorrichtung zum Schließen oder Festziehen erlaubt.

Ein austauschbares Rückenteil, das Durchlüftung bietet, ist erlaubt, vorausgesetzt, dass es weich, biegsam und geschmeidig ist. Die Befestigungen dieses Teiles dürfen weder die Jacke versteifen noch dem Schützen eine zusätzliche Stütze bieten. Jedes austauschbare Rückenteil muss von der Ausrüstungskontrolle zugelassen sein. Alle Rückenteile müssen gleiche Breite und Länge haben.

In der Liegendstellung darf der Ärmel der Schießjacke nicht über das Handgelenk des Riemenarmes vorstehen. Der Ärmel darf nicht zwischen der Hand oder dem Handgelenk und dem Vorderschaft eingeklemmt werden, wenn der Schütze seine Schießstellung einnimmt.

Weder Klettenmaterial noch eine klebrige Substanz, Flüssigkeit oder Spray darf an der Außen- oder Innenseite der Jacke, an Unterlagen oder an der Ausrüstung angebracht werden. Ein Aufrauhnen des Jackenmaterials ist erlaubt.



Das Rückenteil darf aus mehr als einem Stück gefertigt sein, ein Band oder einen Streifen eingeschlossen, auf dem Namen oder Nation des Schützen angebracht sind, vorausgesetzt, diese Machart hat keine Materialversteifung oder Verminderung der Geschmeidigkeit der Jacke zur Folge. Das Rückenteil muss in allen Bereichen dem Limit von 2,5 mm Dicke entsprechen, wenn an flacher Stelle gemessen wird.

Verstärkungen dürfen an beiden Ellenbogen und an der Schulter, in welche die Kolbenkappe eingesetzt wird, angebracht sein. Die Verstärkung an den Ellenbogen dürfen die Hälfte des Armumfangs bedecken. An dem Arm, der den Riemen trägt, darf die Verstärkung von der Achselhöhle bis 100 mm vor das Ärmelende reichen. Die Verstärkung am anderen Arm darf maximal 300 mm lang sein.

Nur ein Haken, eine Schlaufe, ein Knopf oder eine ähnliche Vorrichtung darf an der Außenseite des Ärmels oder am Schultersaum befestigt sein, um ein Abrutschen des Riemens zu verhindern.

Die Verstärkung an der Schulter, in der die Kolbenkappe eingesetzt wird, darf in ihrer längsten Abmessung 300 mm nicht überschreiten.


Alle Innentaschen sind verboten. Nur eine Außentasche an der Vorderseite auf der Seite der Abzugshand ist erlaubt. Sie darf folgende Abmessungen aufweisen: max. 250 mm hoch, gemessen ab dem unteren Jackenrand, und 200 mm breit.

Zusätzliche Ellenbogenschützer sind nicht zulässig, auch nicht in Verbindung mit einer normalen Jacke.

#### **D.1.1.5 Schießhose**

Das Material muss den Anforderungen D.1.1.2 und die Verstärkungen den Anforderungen D.1.1.3 entsprechen.

Der obere Rand der Hose darf nicht höher getragen werden als 50 mm über der Spitze des Hüftknochens. Alle Zugbänder, Reißverschlüsse oder Halterungen zum Festziehen der Hose um Beine, Taille oder Hüften sind verboten. Als Halt für die Hose dürfen nur ein Hüftgürtel, der nicht breiter als 40 mm und

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

nicht dicker als 3 mm ist, oder Hosenträger (elastisch) getragen werden. Wenn die Hose einen Bund hat, darf dieser nicht breiter als 70 mm sein. Es muss möglich sein, die Hose bei geschlossenen Beinreißverschlüssen über normale Sport- oder Trainingsschuhe anzuziehen. Der Schütze muss in der Lage sein, mit der Hose auf einem Stuhl zu sitzen, wenn sämtliche Verschlüsse der Hose geschlossen sind. Wenn keine spezielle Schießhose getragen wird, kann eine normale Hose getragen werden, die jedoch für keinen Körperteil irgendeine künstliche Stütze bieten darf.

Reißverschlüsse, Knöpfe, Klettenverschlüsse oder ähnliche nicht verstellbare Verschlüsse dürfen an der Hose nur an folgenden Stellen verwendet werden:

Ein Verschluss an der Vorderseite zum Öffnen und Schließen des Hosenschlitzes.

Nur ein weiterer Verschluss ist pro Hosenbein erlaubt. Dieser darf nicht höher als 70 mm unter dem oberen Hosenrand beginnen und kann bis zum unteren Ende des Hosenbeines reichen.

Auch am Gesäß und an beiden Knien der Hose dürfen Verstärkungen angebracht sein. Der Gesäßfleck darf die Hüftbreite nicht überschreiten und das vertikale Maß darf nicht länger sein als es notwendig ist, um die normale Sitzfläche des Trägers zu bedecken. Die Knieflecken dürfen max. 300 mm lang sein. Knieverstärkungen dürfen nicht breiter sein als der halbe Umfang des Hosenbeines sein. Die Dicke der Verstärkungen darf einschließlich Hosenmaterial und Futter 10 mm einfach oder 20 mm doppelt gemessen nicht übersteigen.

#### **D.1.1.6 Schießhandschuhe**

Die Gesamtstärke des Handflächen- und Handrückenteiles zusammen darf 12 mm nicht übersteigen, gemessen an einer Stelle ohne Saum oder Naht.

Der Handschuh darf nicht weiter als 50 mm hinter das Handgelenk reichen, gemessen ab Mitte des Gelenknöchels. Der Handschuh darf nicht mit einem Klettband oder ähnlichen Mitteln um das Gelenk geschlossen werden.



## D.1.2 Zubehör

### D.1.2.1 Beobachtungsfernrohre

Die Verwendung eines Scheibenbeobachtungsglas zum Beobachten der Trefferlage ist erlaubt. Zielfernrohre an Gewehren sind zur Scheibenbeobachtung verboten. Dies gilt nicht für die Zielfernrohrgewehrdisziplinen.

### D.1.2.2 Laufkühlung

Ventilatoren zur Laufkühlung sind in den Disziplinen DG1 - DG4 nicht erlaubt. Für die Zielfernrohrgewehrdisziplinen ist ein Gebrauch des Ventilators in der jeweiligen Disziplinenbeschreibung geregelt.

### D. 1.2.3 Schießkoffer

Der Schießkoffer darf nicht vor der vorderen Schulter des Schützen an der Feuerlinie abgestellt werden. Ausgenommen in der Stehend-Stellung, in der ein Schießkoffer, ein Tisch oder ein Stativ zwischen den Schüssen als Gewehrablage benützt werden darf. Schießkoffer, Tisch oder Stativ dürfen jedoch nicht von derartiger Größe und Machart sein, dass sie Schützen an den Nachbarständen stören oder einen Windschutz bieten. (NRA: Munitions- und Zubehörkoffer: max. Höhe: 12" = 30,5 cm)

### D.1.2.4 Schießmatten

Der Vorderteil der Matte muss aus zusammengedrücktbar Material sein, nicht dicker als 50 mm und ca. 50 cm x 75 cm groß. Bei Messungen mit einem Messgerät muss dieser Teil in zusammengedrückttem Zustand mindestens 10 mm betragen. Der Rest der Matte muss mindestens 2 mm dick sein und eine Mindestgröße von 80 cm x 200 cm haben. Als Alternative können zwei Matten vorgesehen werden, eine dicke und eine dünne. Diese dürfen jedoch die oben genannten Maße nicht überschreiten. (NRA: max. 12,7 mm (1/2") in nicht zusammengedrückttem Zustand)

### D.1.2.5 Kniendrolle

Für das Schießen in der Kniendstellung ist nur eine zylindrisch geformte Rolle mit max. 25 cm Länge und 18 cm Durchmesser erlaubt. Sie muss aus weichem, geschmeidigem Material geformt sein. Ein Verformen der Rolle durch Zusammenbinden

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

oder auf eine andere Art ist nicht erlaubt.

#### **D.1.2.5 Schießriemen**

Die Breite des Schießriemens darf 40 mm betragen.

(NRA: Breite: 50 mm, Materialstärke: 6 mm)

Der Riemen wird an 2 Punkten befestigt, einmal am Riemenarm des Schützen und einmal am Riemenbügel der Waffe bzw. am Handstopp. Er darf über den Handrücken bzw. das Handgelenk laufen, jedoch in keinem weiteren Punkt die Waffe oder ein sonstiges Zubehörteil berühren.

#### **D.1.2.6 Vorderschaftstütze**

Eine Vorderschaftstütze, welche unter dem Vorderschaft montiert wird, ist zulässig (abweichend von der ISSF-Regel!). Dieses Zweibein darf im Anschlag weder den Boden noch sonst irgend einen Gegenstand oder ein Körperteil berühren. Die Waffe darf mit montierter Vorderschaftstütze das Gewichtslimit von 6,5 kg nicht überschreiten. Die Maximalmaße werden auf eine max. Höhe von 120 mm, gemessen in montiertem Zustand, und eine Breite von 180 mm, gemessen in rechtem Winkel zu einer gedachten Linie, die parallel zur Laufachse verläuft, festgelegt. Das maximal Gewicht darf in demontiertem Zustand 150 Gramm nicht überschreiten.

### **D.1.3 Schießstellungen**

#### **D.1.3.1 Liegend**

Der Schütze liegt auf dem blanken Schießstandboden, auf einer Matte, Decke, Pritsche oder Plane. Er liegt ausgestreckt am Schützenstand, mit dem Kopf in Richtung Scheibe. Das Gewehr darf nur durch beide Hände und einer Schulter abgestützt werden. Die Wange darf beim Zielen gegen den Schaft gelegt werden. Das Gewehr darf mit Hilfe des Riemens gehalten werden. Es darf keinen anderen Punkt berühren, oder auf ihm aufgelegt werden. Beide Unterarme und die Ärmel der Schießjacke von den Ellenbogen an müssen klar sichtbar von der Unterlage des Schützenstandes abgehoben sein. Der Riemenarm des Schützen muss mit einer horizontalen Unterlage einen Winkel von mindestens 30 Grad bilden, der an der Achse des Unterarmes gemessen wird.



#### D.1.3.2 Stehend


Der Schütze steht frei und ohne jede andere Unterstützung mit beiden Füßen auf der Oberfläche des Schießstandes. Das Gewehr darf nur mit beiden Händen, der Schulter, der Wange und dem neben der rechten (linken) Schulter liegenden Teil der Brust gehalten werden. Das Gewehr darf außerhalb dieses Bereiches nicht durch die Jacke oder die Brust abgestützt werden. Linker (rechter) Oberarm und Ellenbogen dürfen an der Brust oder an der Hüfte abgestützt werden. Die Verwendung eines Schießriemens ist in dieser Stellung verboten.

#### D.1.3.3 Kniend

Der Schütze darf die Oberfläche des Schützenstandes mit der rechten (linken) Fußspitze, dem rechten (linken) Knie und dem linken (rechten) Fuß berühren. Das Gewehr muss mit beiden Händen und der rechten (linken) Schulter gehalten werden. Der linke (rechte) Ellenbogen muss auf dem linken (rechten) Knie abgestützt sein. Die Spitze des Ellenbogens darf nicht mehr als 100 mm über das Knie hinausragen und nicht weiter als 150 mm hinter dem Knie aufgesetzt werden. Das Gewehr darf durch den Schießriemen unterstützt werden, aber weder der Vorderschaft hinter der linken (rechten) Hand noch irgend ein Teil des Gewehres dürfen am Riemen oder dessen Zubehör aufliegen. Wenn unter dem Rist des rechten (linken) Fußes eine Kniendrolle verwendet wird, darf der Fuß nicht mehr als um einen Winkel von 45 Grad zur Seite gedreht werden. Wird keine Kniendrolle verwendet, darf der Fuß in jedem beliebigem Winkel liegen. Dabei dürfen auch die Außenseite des Fußes und der Unterschenkel am Boden des Schützenstandes aufliegen. Kein Teil des Oberschenkels oder des Gesäßes darf jedoch den Boden an irgendeinem Punkt berühren. Zwischen dem Gesäß und der Ferse des Schützen darf nur die Hose und die Unterbekleidung getragen werden. Die Jacke oder andere Gegenstände dürfen nicht zwischen diese beiden Punkte oder unter das rechte (linke) Knie gelegt werden.

#### D.1.3.4 Sitzend (Anschlagsart für DG 3 und DG 4)

Der Schütze darf die Oberfläche des Schützenstandes mit dem Gesäß und den Füßen bzw. den Außenseiten der Füße berühren. Dabei ist es freigestellt, die Beine weit auseinander

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

zu spreizen oder die Beine oder Knöchel zu überkreuzen. Kein Teil der Ober- oder Unterschenkel darf jedoch den Boden an irgendeinem Punkt berühren. Das Gewehr muss mit beiden Händen und der rechten (linken) Schulter gehalten werden. Die Ellenbogen dürfen auf den Knien bzw. Beinen aufgestützt sein (gekreuzte Beinhaltung). Das Gewehr darf durch den Schießriemen unterstützt werden, aber weder der Vorderschaft hinter der linken (rechten) Hand noch irgend ein Teil des Gewehres (z.B. das Magazin) dürfen am Riemen oder dessen Zubehör aufliegen.



## D.2 Standardgewehr 1 (SG 1)

### D.2.1 Waffe

Zugelassen sind Repetier- und Einzelladerbüchsen bis Kaliber 8 mm. Repetierbüchsen sind als Einzelladerbüchsen zu verwenden. Wird ein Magazin benutzt, so ist jede Patrone einzeln zu laden.

Die Lauflänge darf inkl. einer eventuellen Laufverlängerung - gemessen einschließlich Patronenlager - maximal 762 mm (30") betragen. Rückstoßdämpfer und Kompensatoren sind nicht zugelassen, Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen.

### D.2.2 Abzug

Abzug beliebig. Stecher und Rückstecher sind nicht erlaubt. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein.

### D.2.3 Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung und Handstopp nicht mehr als 6,5 kg betragen. Eine Laufbeschwerung oder sonstige außen angebrachte Gewichte sind nicht gestattet.

### D.2.4 Schäftung

Vorderschaftbreite: 60 mm  
Pistolengriff: max. 160 mm unterhalb der Laufachse

Maximale Gesamtlänge der Schaftkappe (Sehne): 153 mm  
Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm  
Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden.

Die Schaftkappe darf zusätzlich entweder seitlich um 15 mm nach rechts bzw. links aus der Schaftmitte versetzt sein oder um die vertikale Achse gedreht sein (nur komplett, nicht in Teilen).

Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

### D.2.5 Handstopp

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

|   |  |                      |
|---|--|----------------------|
| <b>D</b>  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|--|----------------------|

### D.2.6 Visierung

Visierungen, bestehend aus Diopter und Korn sind erlaubt.

Wasserwaage oder ähnliche Verkantungskontrollen und Zielkreuz sind gestattet. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

### D.2.7 Korntunnel

Länge: max. 60 mm  
 Durchmesser: max. 35 mm

Die Kornform ist beliebig

### D.2.8 Zielhilfsmittel

Die Verwendung eines optischen Zielhilfsmittels bis max. 1,5-fache Vergrößerung ist gestattet. Farbgläser dürfen verwendet werden. Eine (1) optische Hilfe darf entweder im Diopter oder im Korntunnel angebracht sein. Für die Verwendung im Diopter ist eine Stärke von +/- 4,5 Dioptrien zulässig. Für die Verwendung im Korntunnel ist eine Stärke von max. 0,5 Dioptrien zulässig.

Das Anbringen des eigenen Brillenglases im/am Diopter oder Korntunnel, sowie anderer zusätzlicher optischer Hilfsmittel an der Waffe, ist nicht gestattet.

Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nichtzielenden Auges ist zulässig. Das Tragen einer Schießbrille gilt nicht als Verwendung eines Zielhilfsmittels

### D.2.9 Munition


Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm.

### D.2.10 Anschlag

Liegend freihändig gemäß der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schießriemens ist gestattet.

### D.2.11 Schusszahl

Anzahl Probeschüsse beliebig. 30 Wertungsschüsse, je 5 Schüsse pro Scheibe.

|               |                               |  |   |
|---------------|-------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  | D |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |   |

**D.2.12 Schießzeit**

55 min. einschließlich Probeschüsse.

**D.2.13 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 1

Zum Zweck der besseren Auswertbarkeit werden 6 Wertungsscheiben ausgegeben.

**D.2.14 Anzeige**

Jeder Treffer wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) angezeigt. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Alternativ kann die Scheibe bei Scheibenzuganlagen auch nach jedem Schuss herangeholt bzw. bei elektronischer Trefferanzeige auf einem Monitor beobachtet werden.

Die Schusslöcher werden (nach dem Entfernen der Markierungsscheibe) möglichst mit einem transparenten Abkleber überklebt, um Treffer durch bereits vorhandene Schusslöcher erkennen zu können. Der letzte Schuss auf jeder Wettkampfscheibe bleibt offen. Bei Schusslöchern, welche einen berührten Ring vermuten lassen, wird der Abkleber in einem Abstand von mindestens 8 mm neben das Schussloch geklebt.

**D.2.15 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen 100 m (+/- 50 cm).

**D.2.16 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### D.3 Standardgewehr 2 (SG 2)

#### D.3.1 Waffe

Zugelassen sind Repetier- und Einzelladerbüchsen bis Kaliber 8 mm. Repetierbüchsen sind als Einzelladerbüchsen zu verwenden. Wird ein Magazin benutzt, so ist jede Patrone einzeln zu laden.

Die Lauflänge darf inkl. einer eventuellen Laufverlängerung - gemessen einschließlich Patronenlager - maximal 762 mm (30") betragen. Rückstoßdämpfer und Kompensatoren sind nicht zugelassen, Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen.

#### D.3.2 Abzug

Abzug beliebig. Stecher und Rückstecher sind nicht erlaubt. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein.

#### D.3.3 Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung und Handstopp nicht mehr als 6,5 kg betragen. Eine Laufbeschwerung oder sonstige außen angebrachte Gewichte sind nicht gestattet.

#### D.3.4 Schäftung

Vorderschaftbreite: 60 mm  
Pistolengriff: max. 160 mm unterhalb der Laufachse

Maximale Gesamtlänge der Schaftkappe (Sehne): 153 mm  
Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm  
Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden.

Die Schaftkappe darf zusätzlich entweder seitlich um 15 mm nach rechts bzw. links aus der Schaftmitte versetzt sein oder um die vertikale Achse gedreht sein (nur komplett, nicht in Teilen).

Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

**D.3.5 Handstopp**

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

**D.3.6 Visierung**

Visierungen, bestehend aus Diopter und Korn, sind erlaubt.

Wasserwaage oder ähnliche Verkantungskontrollen und Zielkreuz sind gestattet. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

**D.3.7 Korntunnel**

Länge: max. 60 mm

Durchmesser: max. 35 mm

Die Kornform ist beliebig.

**D.3.8 Zielhilfsmittel**

Die Verwendung eines optischen Zielhilfsmittels bis max. 1,5-fache Vergrößerung ist gestattet. Farbgläser dürfen verwendet werden. Eine (1) optische Hilfe darf entweder im Diopter oder im Korntunnel angebracht sein. Für die Verwendung im Diopter ist eine Stärke von +/- 4,5 Dioptrien zulässig. Für die Verwendung im Korntunnel ist eine Stärke von max. 0,5 Dioptrien zulässig.

Das Anbringen des eigenen Brillenglases im/am Diopter oder Korntunnel, sowie anderer zusätzlicher optischer Hilfsmittel an der Waffe, ist nicht gestattet.

Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nichtzielenden Auges ist zulässig. Das Tragen einer Schießbrille gilt nicht als Verwendung eines Zielhilfsmittels

**D.3.9 Munition**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm.

**D.3.10 Anschlag**

Liegend freihändig gemäß der Regel D.1.3.1. Die Benutzung

|          |  |                     |                      |
|----------|--|---------------------|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Langwaffen-Disziplinen</b>  |                     |                      |

eines Schießriemens ist gestattet.

**D.3.11 Schusszahl**

Anzahl Probeschüsse beliebig. 30 Wertungsschüsse, je 10 Schüsse pro Scheibe.

**D.3.12 Schießzeit**

55 min. einschließlich Probeschüsse.

**D.3.13 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 2

Zum Zwecke der besseren Auswertbarkeit, werden 3 Wertungsscheiben ausgegeben.

**D.3.14 Anzeige**

Jeder Treffer wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) angezeigt. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Bei elektronischer Trefferanzeige kann der Treffer auch mittels eines Monitors beobachtet werden.

Bei der Verwendung von Papierscheiben sind die Schusslöcher (nach dem Entfernen der Markierungsscheibe) mit einem transparenten Abkleber zu überkleben, um einen Treffer durch ein bereits vorhandenes Schussloch erkennen zu können. Der letzte Schuss auf jeder Wettkampfscheibe bleibt offen. Bei Schusslöchern, welche einen berührten Ring vermuten lassen, wird der Abkleber in einem Abstand von mindestens 8 mm neben das Schussloch geklebt.

**D.3.15 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen 300 m (+/- 1 m).

**D.3.16 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.



## D.4 Long Range - Target Rifle (LR)

### D.4.1 Waffe

Zugelassen sind Repetier- und Einzelladerbüchsen mit Zylinderverschluss, die geeignet sind, Patronen im Kaliber 7.62 x 51 mm (.308 Winchester) zu verschießen. Wenn ein Magazin vorhanden ist, darf dieses nur als Ladeplattform für einzelne Patronen verwendet werden. Alle wesentlichen Teile müssen ein Beschusszeichen tragen. Das Gewehr oder seine Einzelkomponenten müssen in größerer Menge zur Verfügung stehen.

Mündungsbremsen sind nicht zugelassen (Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen).

#### D.4.1.1 Abzug

Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein. Stecher sind nicht erlaubt.

#### D.4.1.2 Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung, Handstopp und Zweibein max. 6,5 kg betragen.

#### D.4.1.3 Schäftung


Die Schäftung darf so geformt sein, dass sie passend für den Schützen ist.

Die Verwendung einer Hakens an der Schaftkappe ist nicht gestattet. Die Tiefe der Krümmung der Schaftkappe darf max. 20 mm betragen. Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden. Ein Lochschaft ist zugelassen.

Die Verwendung eines Zweibeins zum Abstellen der Waffe ist zulässig; dieses darf im Anschlag jedoch keine Unterstützung bieten. Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

#### D.4.1.4 Handstopp

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet. Der Handstopp darf mit einer weichen Auflage gepolstert sein, deren Stärke in nicht zusammengepressten Zustand max. 13 mm betragen darf.

|  |  |                      |
|--|--|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|--|--|----------------------|

#### D.4.1.5 Visierung und Zielhilfsmittel

Eine beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln, ist erlaubt. Das Diopter sollte über große Verstellbereiche in Höhe und Seite verfügen (mit MOA-Einteilung), die es ermöglichen, den Geschossfall auf großen Distanzen und die Windabweichung zu kompensieren.

Die Verwendung einer Wasserwaage ist gestattet. Die Kornform und die Abmessungen der Visierelemente (Kornstapel / Diopter) sind beliebig. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

Im Diopter kann ein festes oder variables Korrektursystem eingebaut sein. Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nichtzielenden Auges ist zulässig.

Im Kornstapel ist die Verwendung einer Vergrößerungslinse mit einer Brennweite von zwei Metern (0,5 Dioptrien) erlaubt. Diese darf auch farbig sein.

#### D.4.2 Munition

7.62 x 51mm (.308 Winchester) mit einem Geschossgewicht von maximal 155 grains. Wird die Munition vom Veranstalter gestellt, darf keine andere Munition mit auf die Schießbahn genommen werden. Zündversager werden der Aufsicht gemeldet und dürfen ausgetauscht werden.

#### D.4.3 Anschlag

Liegend freihändig gemäß der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schießriemens ist gestattet. Alternativ darf ein Riemen mit Zweipunkt-Befestigung verwendet werden. Der Riemen darf eine max. Breite von 50 mm und eine max. Stärke von 6 mm aufweisen.

#### D.4.4 Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände

Eine Matte darf in nichtzusammengedrücktem Zustand max. 12,7 mm (1/2“) dick sein.

Ein Regen- oder Sonnenschutzschirm o.ä. für den Schützen oder seine Waffe ist nicht zulässig (siehe auch D.4.5).



Der Schießkoffer („Bisley-Kiste“) darf max 12“ (30,5 cm) hoch sein.

Ein Waffenkoffer oder andere Gegenstände, welche als Windschutz gedeutet werden könnten, die „Bisley-Kiste“ ausgenommen, dürfen nicht in der Nähe des Schützen plziert sein.

#### **D.4.5 Squadding (gemeinsames Schießen auf eine Scheibe)**

In einem Squad schießen maximal 3 Schützen auf eine Scheibe, es müssen jedoch mindestens 2 Schützen sein. Erscheinen einzelne Schützen nicht, so darf die Standaufsicht (Range Officer) die Schützen zu Dreier-Squads auffüllen. Die Schützen liegen links von der Scheibenummer auf der Feuerlinie und schießen nacheinander jeweils einen Schuss in der Reihenfolge von rechts nach links. Es kann auch im String-Squad geschossen werden, wenn der Veranstalter es so festlegt.

#### **D.4.6 Startkarten**

Die Startkarten (score cards) werden von links nach rechts ausgetauscht; der ganz rechts liegende Schütze gibt seine Startkarte an den äußerst links liegenden Schützen. Jeder Schütze hat für den Schützen, dessen Startkarte er erhalten hat, die von der Deckung signalisierten Werte laut anzusagen und zu notieren und bei Durchgangsende das Gesamtergebnis einzutragen. Des weiteren hat er nach dem Match die Sicherheitsüberprüfung an dessen Waffe durchzuführen und auf der Startkarte zu quittieren. Jeder Schütze kontrolliert nach dem Durchgang sein Ergebnis und bestätigt mit seinem Namenszug sein Einverständnis mit dem auf der Startkarte notierten Ergebnis. Der Schütze hat selbst für die Rückgabe seiner Startkarte an die Standaufsicht (Range Officer) Sorge zu tragen.

#### **D.4.7 Hilfe**

Die Schützen dürfen untereinander keine Hilfen anbieten oder annehmen, lediglich die Trefferbeobachtung ist gestattet. Das Abschatten eines Schützen durch irgendwelche Hilfsmittel inkl. durch eine Person ist unzulässig.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.4.8 Fehlschüsse**

Wer viermal hintereinander keinen Treffer erzielt hat (clear target), muss sein Schießen einstellen, bis die anderen Schützen, die mit ihm auf eine gemeinsame Scheibe schießen, ihr Schießen beendet haben. Ohne zusätzliche Probeschüsse darf der Schütze dann sein Schießen fortsetzen.

#### **D.4.9 Sicherheit**

Waffen dürfen grundsätzlich nur mit entferntem Verschluss oder mit einer in den Verschluss eingeführten Signalfahne transportiert werden. Der Verschluss darf nur in Schussposition geschlossen werden.

#### **D.4.10 Sicherheitsüberprüfung**

Nach Beendigung des Schießens (auf jeder Entfernung) ist jeder Schütze verpflichtet, seine Waffe unaufgefordert dem Schützen, der seine Ergebnisse aufgeschrieben hat, oder der Standaufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vorzuzeigen. Dieser unterschreibt für die durchgeführte Sicherheitsüberprüfung auf der Startkarte.

#### **D.4.11 Waffenkontrolle**

Jede Waffe wird vor Beginn des Wettkampfes kontrolliert und kann während des Wettkampfes noch einmal kontrolliert werden, besonders dann, wenn eine höchstmögliche Ringzahl erzielt wurde.

#### **D.4.12 Scheibe**

Für die unterschiedlichen Distanzen werden unterschiedliche Scheiben benutzt.

#### **D.4.13 Scheibenentfernung**

Es wird auf unterschiedliche Distanzen geschossen, wobei bei nationalen Wettkämpfen in 100 m-Schritten auf 300 m bis max. 1000 m geschossen wird, entsprechend in Bisley auf 300 bis 1200 yards (1 yard = 0,9144 m). Das nähere regelt die Ausschreibung.

#### **D.4.14 Ablauf**

Vor Beginn des Schießens sind alle Scheiben eingezogen. Pro 6 Scheiben wird eine Scheibe als Zielhilfe gezeigt. 30 sec. vor Beginn des Schießens wird sie auch eingezogen und dann



zusammen mit allen Scheiben gezeigt. Das Erscheinen der Scheiben ist das Zeichen zum Beginn des Schießens; das Feuerkommando wird bereits vorher von der Standaufsicht mit dem Kommando: „When all targets are up you are allowed to fire.“ („Wenn alle Scheiben oben sind, darf geschossen werden.“). Jeder vor dem Feuerkommando abgegebene Schuss zählt 0 (Null).

#### **D.4.15 Probeschüsse**

Es sind 2 Probeschüsse erlaubt. Weist eine Scheibe 2 Treffer auf, so steht dem betroffenen Schützen ein weiterer Probeschuss zu. Der Schütze, der auf die falsche Scheibe geschossen hat, erhält keinen weiteren Probeschuss.

Der letzte oder beide Probeschüsse (Sighter Shots) können in Wertungsschüsse konvertiert werden. Dies muss vom Schützen angesagt werden. Hierbei werden vom aufschreibenden Schützen (Register Keeper) der oder die notierten Werte der Probeschüsse auf der Startkarte (Score Card) lesbar durchgestrichen und als erster bzw. erster und zweiter Wertungsschuss eingetragen.

#### **D.4.16 Wertungsschüsse**

Es werden pro Distanz 15 Wertungsschüsse abgegeben. Abweichendes regelt die Ausschreibung.

#### **D.4.17 Schießzeit**

Beim Squadding stehen jedem Schützen pro Schuss bis zu 45 sec. zu. (vom Erscheinen der Scheibe bis zum Brechen des Schusses). Wird im String-Squad geschossen, wird dem Schützen eine Gesamtzeit für alle Probe- und Wertungsschüsse vorgegeben.

Bei Mannschaftswettkämpfen wird eine Zeit für die gesamte Mannschaft gegeben, innerhalb derer der Mannschaftsführer seine Schützen einteilt.

#### **D.4.18 Unterbrechung**

Wird ein Schütze durch Umstände, die außerhalb seiner Gewalt liegen, für mehr als 10 min. am Schießen gehindert, wird ihm 1 Probeschuss nachgegeben. Er schießt dann sein Programm zu Ende.

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

#### D.4.19 Meldesystem

Für die Kommunikation zwischen Feuerlinie und Anzeigerdeckung ist das System der „Bisley Messages“ zu benutzen: Es wird beispielsweise gemeldet: „Message four (4) on Target ten (10)“

##### „Message 1“

Das Schießen beginnt sofort.

##### „Message 2“

Keine Markierungsscheibe (spotting disc) zu sehen.

##### „Message 3“

Markierungsscheibe stimmt zweifelsfrei nicht mit dem angezeigten Wert überein. Bitte dafür sorgen, dass die Markierungsscheibe den letzten Wert anzeigt und der korrekte Wert angegeben wird. \*)

##### „Message 4“

Ein Schuss wurde abgefeuert, aber nicht angezeigt. \*)

##### „Message 5“

Der Schütze meint, sein Treffer habe einen höheren Wert. Überprüfen und korrekten Wert anzeigen. \*)

##### „Message 6“

Die Treffer telefonisch durchgeben, da die Zahlen auf der Anzeigetafel nicht klar sind.

##### „Message 7“

Ein Fehler ist angezeigt worden, aber der Schütze meint, es sei ein Treffer. Scheibe überprüfen, und mitteilen ob ein Treffer gefunden wurde oder den Fehler bestätigen. \*)

##### „Message 8“

Der Schütze zweifelt sein Ergebnis an. Scheibe nochmals überprüfen und die korrekte Anzahl und den Wert der Treffer angeben. \*)

##### „Message 9“

Meldung aus der Anzeigerdeckung (butt):  
Das Schießen erscheint ungebührlich langsam. Die



Standaufsicht (Range Officer) soll dies überprüfen und abstellen. (Schießzeit pro Schuss nur 45 sec!)

Meldung von der Feuerlinie (range):

Das Anzeigen erscheint ungebührlich langsam. Die Deckungsaufsicht (Butt Officer) soll dies überprüfen und abstellen.

**„Message 10“**

Schießen zu Ende oder Pause. Scheiben werden auf Halbmast gezogen.

**„Message 11“**

Es wird vermutet, dass das falsche Schussloch abgeklebt wurde. Der Butt Officer wird gebeten die Anzeiger zu befragen und den richtigen Schusswert zu bestätigen. \*) Dies Meldung sollte nach der Übermittlung von Message 4 oder 7 verwendet werden.

**„Message 12“**

Scheibe einziehen, abkleben und wieder hochfahren.

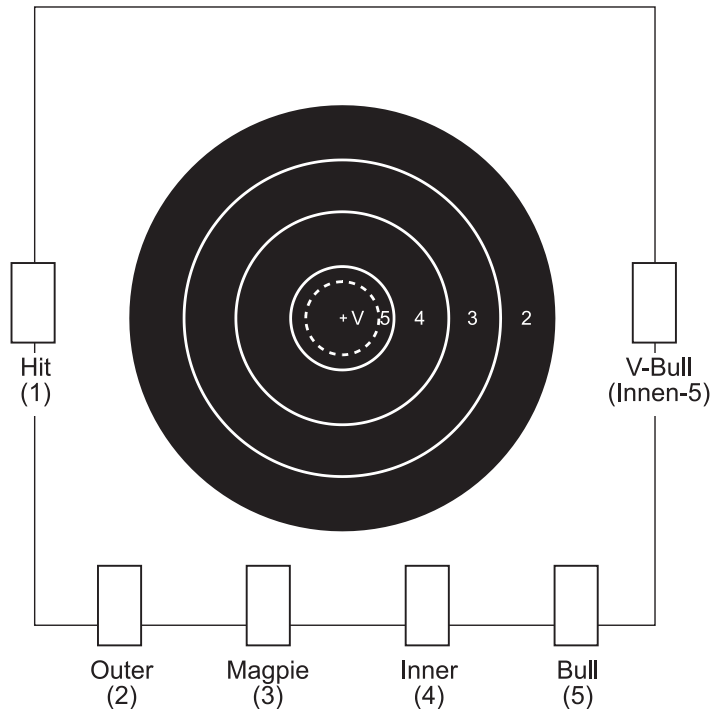
**„Message 13“**

Ölschüsse werden abgegeben. Es ist sicherzustellen, dass alle Scheiben vollständig eingezogen sind, bis Message 1 übermittelt wird.


**„Message 14“**

Es wird ein zweiter Treffer auf der Scheibe vermutet. Scheibe nochmals inspizieren und, falls gefunden, den weiteren Treffer zusätzlich markieren und anzeigen. \*)

\*) Das Ergebnis muss über das Funksprechgerät übermittelt werden.


**D.4.20 Anzeigesystem**


Jeder Schuss wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) markiert. Zusätzlich wird am unteren Scheibenrand mit einer roten Anzeigepatte (marker) der Wert des Schusses signalisiert. Eine Innenfünf (V-Bull) wird durch die rote Anzeigepatte (marker) am rechten Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (3 Uhr), eine Eins (1) - „Hit“ am linken Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (9 Uhr) angezeigt. Der Schütze, der für den Nachbarn dessen Ergebnis auf der Startkarte notiert, muss bei der Anzeige nach dem Schuss überprüfen, ob die Lage des Schusses und der angezeigte Wert übereinstimmen. Dann trägt er den Wert des Schusses auf der Startkarte ein, wobei er den Wert laut ansagt.

|               |                               |  |
|---------------|-------------------------------|--|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |

**D.4.21 Wettkampfende**

Am Ende des Wettkampfes muss der Schütze, der auf der Startkarte die Ergebnisse eingetragen hat, das Endergebnis vermerken. Durch Gegenzeichnung bestätigt der Schütze die Richtigkeit der Ergebnisse.

**D.4.22 Missverständnisse**

Missverständnisse müssen an Ort und Stelle geklärt werden. Änderungen auf der Startkarte müssen mit Namenszug versehen werden.

**D.4.24 Auswertung**

Die Ringzahlen werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- bei der größeren Anzahl der Innenfünfen (V-Bulls)
- beim besseren letzten, vorletzten, vorvorletzten usw. Treffer.

(Die Auswertung bei Zehnerringscheiben erfolgt sinngemäß).

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **D.5 CISM-Standardgewehr (CISM)**

### **D.5.1 Waffe**

Zugelassen sind Repetierbüchsen bis Kaliber 8 mm, welche den Regeln für das Großkaliber-Standardgewehr entsprechen (siehe D.2, D.3, SG 1 / 2).

### **D.5.2 Abzug**

Abzug beliebig. Stecher und Rückstecher sind nicht erlaubt. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein.

### **D.5.3 Gewicht**

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung und Handstopp nicht mehr als 6,5 kg betragen. Eine Laufbeschwerung oder sonstige außen angebrachte Gewichte sind nicht gestattet.

### **D.5.4 Schäftung**

Vorderschaftbreite: max. 60 mm

Höhe vorderes Ende: max. 70 mm unterhalb der Laufachse  
Tiefster Punkt vor dem Abzugsbügel: max. 90 mm unterhalb der Laufachse

Pistolengriff: max. 140 mm unterhalb der Laufachse

Schaftende: max. 190 mm unterhalb der Laufachse

Schaftbacke: max. 40 mm von hinten aus der Schaftmitte heraus gemessen

Höhe der Schaftkappe: max. 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden. Die Schaftkappe darf zusätzlich um 15 mm nach rechts oder links aus der Schaftmitte oder um bis zu 15 Grad schräg gestellt sein.

### **D.5.5 Handstopp**

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

**D.5.6 Visierung**

Beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln sind erlaubt. Wasserwaage und Zielkreuz sind nicht gestattet. Das Korn darf nur auf dem Lauf hinter der Mündung angebracht sein. Die Kornform ist beliebig. Das Maß von Mitte Ringkorn bis Laufachse darf max. 40 mm betragen.

**D.5.7 Korntunnel**

Länge: max. 60 mm  
Durchmesser: max. 35 mm

**D.5.8 Zielhilfsmittel**

Die Verwendung eines optischen Zielhilfsmittels bis max. 1,5-fache Vergrößerung ist gestattet. Farbgläser dürfen verwendet werden. Eine optische Hilfe darf entweder im Diopter oder im Korntunnel angebracht sein. Für die Verwendung im Diopter ist eine Stärke von +/- 4,5 Dioptrien zulässig. Für die Verwendung im Korntunnel ist eine Stärke von max. 0,5 Dioptrien zulässig.

Das Anbringen des eigenen Brillenglases im/am Diopter, Korntunnel oder anderer, zusätzliche optische Hilfsmittel an der Waffe ist nicht gestattet.

Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nicht zielenden Auges ist zulässig. Das Tragen einer Schießbrille gilt nicht als Verwendung eines Zielhilfsmittels

**D.5.9 Munition**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm sind zugelassen.

**D.5.10 Anschlag und Schusszahl**1. Durchgang

Liegend freihändig, 10 Schüsse in 90 sec.

2. Durchgang

Kniend, 10 Schüsse in 120 sec.

### 3. Durchgang

Stehend, 10 Schüsse in 120 sec.

#### **D.5.11 Probeschüsse**

Anzahl Probeschüsse ist beliebig. Für die Probeschüsse, welche in allen 3 Stellungen oder auch nur in 1 oder 2 Stellungen erfolgen können, stehen 12 min. zu Verfügung.

#### **D.5.12 Scheibe**

300 Meter: Scheibe Nr. 2  
100 Meter: Scheibe Nr. 1

#### **D.5.13 Anzeige**

Zwischen allen Serien (Probe- und Wertungsserien) sind dem Schützen 7 min. für die Scheibenbeobachtung und zum Nachladen zu geben.

#### **D.5.14 Standardkommandos**

Jeder Durchgang beginnt mit folgenden Kommandos:

„Gehen Sie in den Anschlag (liegend, stehend, kniend)!“

„Laden Sie Ihre Waffe!“

Nach einer Minute fragt die Standaufsicht:

„Ist jemand nicht fertig?“

Erfolgt keine Meldung, wird das Feuerkommando erteilt:

„fünf - vier - drei - zwei - eins - Feuer!“


Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: „Stopp!“

Nach der letzten Serie:

„Waffe entladen und vorzeigen“

#### **D.5.15 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

|               |                               |  |
|---------------|-------------------------------|--|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |

## D.6 Dienstgewehr 1 (DG 1)

### D.6.1 Waffe

Zugelassen sind alle Dienstgewehre (Einzelladerbüchsen, Repeatingbüchsen, halbautomatischen Büchsen), die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschosses eingerichtet sind und vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus eingeführt wurden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre, jedoch darf das M1A auch in der National Match-Version (nicht Super-Match) verwendet werden.

Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden.

Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte oder geänderte Dienstgewehre dürfen nach Abnehmen des Zielfernrohres nicht als Dienstgewehr geschossen werden. Dies gilt nicht für solche Scharfschützengewehe, die lediglich durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf das Grundmodell eines Dienstgewehres entstanden sind. Austauschläufe sind bei gleichen Außenabmessungen und gleichen Patronenlagerabmessungen zulässig. Dralllänge, die Anzahl der Felder und Züge sowie das Laufprofil mit gezogener oder polygonaler Zugform des Austauschlaufes können vom Original abweichen.

### D.6.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 g sein. Hiervon ausgenommen ist der Schmidt Rubin K 31, der bauartbedingt ein Abzugsgewicht von 1300 g halten muss.

### D.6.3 Schäftung

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig. Aufgesetzte Schaftbacken an Dienstgewehren sind nicht zulässig. Hochklappbare Schaftkappen dürfen nur in geschlossener Position benutzt werden

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

**D.6.4 Schießriemen**

Schießriemen jeglicher Art sind zulässig. Der Schießriemen muss am Originalriemenbügel befestigt sein. Nicht zulässig ist jegliche Art von Handstopp.

**D.6.5 Visierung**

Die Visierung muss dem dienstlich geführten Original entsprechen. Massnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. „NM“-Visiere beim Garand sind zugelassen. Feinjustiereinsätze für das Enfield No. 4-Visier sind zugelassen. Die Verwendung von Seiten- und Höhenfeinjustiereinsätzen in Visieren von Schweden-Mausergewehren, K98 und dessen Abarten sowie den Schweizern G11, K11 und K31 ist zulässig.

Die Änderung der Lochgröße bei Dioptern und die Änderungen von Kimmen sowohl in Größe als auch Form ist zulässig, jedoch muss der Charakter der Originalvisierung erhalten bleiben.

**D.6.6 Munition**

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

**D.6.7 Kaliber**

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen und darf 8 mm nicht überschreiten.

**D.6.8 Anschlagsart**

Es darf nur liegend freihändig geschossen werden.

**D.6.9 Schusszahl**

Anzahl der Probeschüsse beliebig. 20 Wertungsschüsse bei max. 10 Schüsse pro Scheibe.

**D.6.10 Schießzeit**

30 min. für Probe- und Wertungsschüsse



- D.6.11 Scheibe**  
Scheibe ISSF 25m/50m Pistole
- D.6.12 Anzeige**  
Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „spotting disc“ ist erlaubt. Auf Ständen mit Zulanlagen ist die Beobachtung jedes Schusses mittels der Zulanlage erlaubt.
- D.6.13 Scheibenentfernung**  
Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 100 m (+/- 0,5 m).
- D.6.14 Zielhilfsmittel**  
Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.
- D.6.15 Bekleidung**  
Die Verwendung von Schießjacken, Schießmützen und Schießhandschuhen ist erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.
- D6.16 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## D.7 Dienstgewehr 2 (DG 2)

### D.7.1 Waffe

Zugelassen sind alle Dienstgewehre (Einzelladerbüchsen, Repetierbüchsen, halbautomatischen Büchsen), die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus eingeführt wurden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre, jedoch darf das M1A auch in der National Match-Version (nicht Super-Match) verwendet werden.

Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden.

Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte oder geänderte Dienstgewehre dürfen nach Abnehmen des Zielfernrohres nicht als Dienstgewehr geschossen werden. Dies gilt nicht für solche Scharfschützengewehre, die lediglich durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf das Grundmodell eines Dienstgewehres entstanden sind. Austauschläufe sind bei gleichen Außenabmessungen und gleichen Patronenlagerabmessungen zulässig. Dralllänge, die Anzahl der Felder und Züge sowie das Laufprofil mit gezogener oder polygonaler Zugform des Austauschlaufes können vom Original abweichen.

### D.7.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 g sein. Hiervon ausgenommen ist der Schmidt Rubin K 31, der bauartbedingt ein Abzugsgewicht von 1300 g halten muss.

### D.7.3 Schäftung

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig. Aufgesetzte Schaftbacken an Dienstgewehren sind nicht zulässig. Hochklappbare Schaftkappen dürfen nur in geschlossener Position benutzt werden.

**D.7.4 Schießriemen**

Schießriemen jeglicher Art sind zulässig. Der Schießriemen muss am Originalriemenbügel befestigt sein. Nicht zulässig ist jegliche Art von Handstopp.

**D.7.5 Visierung**

Die Visierung muss dem dienstlich geführten Original entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. „NM“-Visiere beim Garand sind zugelassen. Feinjustiereinsätze für das Enfield No. 4-Visier sind zugelassen. Die Verwendung von Seiten- und Höhenfeinjustiereinsätzen in Visieren von Schweden-Mausergewehren, K98 und dessen Abarten sowie den Schweizern G11, K11 und K31 ist zulässig.

Die Änderung der Lochgröße bei Dioptern und die Änderungen von Kimmen sowohl in Größe als auch Form ist zulässig, jedoch muss der Charakter der Originalvisierung erhalten bleiben.

**D.7.6 Munition**

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

**D.7.7 Kaliber**

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen und darf 8 mm nicht überschreiten.

**D.7.8 Anschlagsart**

Es darf nur liegend freihändig geschossen werden.

**D.7.9 Schusszahl**

Anzahl der Probeschüsse beliebig. 20 Wertungsschüsse bei max. 10 Schüsse pro Scheibe.

**D.7.10 Schießzeit**

Es stehen 30 min. für die Probe- und Wertungsschüsse zur Verfügung

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

- D.7.11 Scheibe**  
BDMP-Scheibe Nr.2
- D.7.12 Anzeige**  
Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „spotting disc“ ist erlaubt. Auf Ständen mit Zulanlagen ist die Beobachtung jedes Schusses mittels der Zulanlage erlaubt.
- D.7.13 Scheibenentfernung**  
Von hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 300 m (+/- 1,0 m).
- D.7.14 Zielhilfsmittel**  
Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.
- D.7.15 Bekleidung**  
Die Verwendung von Schießjacken, Schießmützen und Schießhandschuhen ist erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.
- D.7.16 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

## D.8 National Rifle Match - A (DG 3)

### D.8.1 Waffe

Zugelassen sind alle halbautomatischen Gewehre, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind. Eine funktionsfähige Sicherung ist zwingend erforderlich.

### D.8.2 Gewicht

Das Gewicht darf max. 6,5 kg betragen.

### D.8.3 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 g sein.

### D.8.4 Schäftung

Die Schaffform ist beliebig. Nicht zugelassen sind Hakenkappen und aufklappbare Schaffkappen in geöffnetem Zustand.

### D.8.5 Kaliber

Alle Kaliber ab .222 Rem. bis 8 mm sind zulässig.

### D.8.6 Schießriemen

Schießriemen jeglicher Art sind zulässig. Nicht zulässig ist jegliche Art von Handstopp.

### D.8.7 Visierung

Die Visierung darf keine optischen Elemente enthalten und muss aus zwei Zielmitteln bestehen. Ringkorne sind nicht zulässig.

### D.8.8 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

### D.8.9 Scheibe

auf 25 m: proportional verkleinerte Scheibe (nur .30 M1 Carbine)  
auf 100 m: ISSF-Scheibe 25m/50m Pistolenscheibe  
auf 300 m: Scheibe Nr. 5

#### D.8.10 Scheibentfernung

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 25 m (+/- 0,1 m), 100 m (+/- 0,5m) oder 300 m (+/- 1,0m).

#### D.8.11 Scheibenbeobachtung und Anzeige

Probe- und Präzisionsschüsse werden nach jedem Schuss angezeigt bzw. mit Spektiv beobachtet. Bei der Kurzzeitserie können die 10 Wertungsschüsse nach Beendigung der Serie mit dem Spektiv beobachtet werden. Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv und/oder die Anzeige mit „spotting discs“ ist erlaubt.

#### D.8.12 Kommandos

„Laden und Sichern“ .. „Sind die Schützen fertig?“. Wenn keine Einwände kommen, erfolgt das Kommando: „Achtung - Feuer!“. Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: „Stopp!“.

Anmerkung: Nach dem Kommando „Laden und Sichern“ signalisiert der Schütze durch Heben der Abzugshand seine Bereitschaft. Die Schafthkappe muss beim Liegendanschlag in diesem Moment die Matte oder den Boden berühren, beim Stehendanschlag in der Hüfte und beim Sitzendanschlag auf dem Oberschenkel abgestützt sein. Der Schießanschlag darf erst nach dem Kommando „Feuer!“ eingenommen werden.

#### D.8.13 Ablauf

##### a) Anschlag: Stehend - Präzision

|          |               |                   |                               |
|----------|---------------|-------------------|-------------------------------|
| Probe:   | 2 Schüsse     | Schießzeit Probe: | 2 min                         |
| Wertung: | 2 x 5 Schüsse | Schießzeit:       | 5 min<br>inkl. Magazinwechsel |

##### b) Anschlag: Kniend oder sitzend - Zeitserie

|          |               |                   |                                 |
|----------|---------------|-------------------|---------------------------------|
| Probe:   | 2 Schüsse     | Schießzeit Probe: | 2 min.                          |
| Wertung: | 2 x 5 Schüsse | Schießzeit:       | 50 sec.<br>inkl. Magazinwechsel |

##### c) Anschlag: Liegend - Zeitserie

|          |               |                   |                                |
|----------|---------------|-------------------|--------------------------------|
| Probe:   | 2 Schüsse     | Schießzeit Probe: | 2 min.                         |
| Wertung: | 2 x 5 Schüsse | Schießzeit:       | 60 sec<br>inkl. Magazinwechsel |



## d) Anschlag: Liegend - Präzision

|          |               |                   |                                 |
|----------|---------------|-------------------|---------------------------------|
| Probe:   | 2 Schüsse     | Schießzeit Probe: | 2 min.                          |
| Wertung: | 4 x 5 Schüsse | Schießzeit:       | 10 min.<br>inkl. Magazinwechsel |

Der Schütze hat vor jedem Durchgang 3 min. Vorbereitungszeit um die Ausrüstung für die neue Schießposition auf- und umzubauen.

Das Schießprogramm kann um eine oder mehrere Anschlagsarten reduziert werden. Näheres muss die Ausschreibung regeln.

**D.8.14 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**D.8.15 Bekleidung**


Die Verwendung von Schießjacken, Schießmützen und Schießhandschuhen ist erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

**D.8.16 Anhang**

Die vorgenannten Übungen können auch auf dafür zugelassenen Pistolenständen (Entfernung 25 m) mit dem Selbstladekarabiner .30 M1 Carbine geschossen werden.

**D.8.17 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

## **D.9 National Rifle Match - B (DG4)**

### **D.9.1 Waffe**

Zugelassen sind alle Repetierbüchsen, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus eingeführt wurden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre. Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden.

Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte oder geänderte Dienstgewehre dürfen nach Abnehmen des Zielfernrohres nicht als Dienstgewehr geschossen werden. Dies gilt nicht für solche Scharfschützengewehre, die lediglich durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf das Grundmodell eines Dienstgewehres entstanden sind. Austauschläufe sind bei gleichen Außenabmessungen und gleichen Patronenlagerabmessungen zulässig. Dralllänge, die Anzahl der Felder und Züge sowie das Laufprofil mit gezogener oder polygonaler Zugform des Austauschlaufes können vom Original abweichen. Eine funktionsfähige Sicherung ist zwingend erforderlich.

### **D.9.2 Abzug**

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 g sein. Hiervon ausgenommen ist der Schmidt Rubin K 31, der bauartbedingt ein Abzugsgewicht von 1300 g halten muss.

### **D.9.3 Schäftung**

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig. Aufgesetzte Schaftbacken an Dienstgewehren sind nicht zulässig. Hochklappbare Schaftkappen dürfen nur in geschlossener Position benutzt werden.

**D.9.4 Schießriemen**

Schießriemen jeglicher Art sind zulässig. Der Schießriemen muss am Originalriemenbügel befestigt sein. Nicht zulässig ist jegliche Art von Handstopp.

**D.9.5 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. Feinjustiereinsätze für das Enfield No. 4-Visier sind zugelassen. Die Verwendung von Seiten- und Höhenfeinjustiereinsätzen in Visieren von Schweden-Mausergewehren, K98 und dessen Abarten sowie den Schweizern G11, K11 und K31 ist zulässig.

Die Änderung der Lochgröße bei Dioptern und die Änderungen von Kimmen sowohl in Größe als auch Form ist zulässig, jedoch muss der Charakter der Originalvisierung erhalten bleiben.

**D.9.6 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

**D.9.7 Kaliber**

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen und darf 8 mm nicht überschreiten.

**D.9.8 Scheibe**

auf 100 m: ISSF-Scheibe 25m/50m Pistolenscheibe  
auf 300 m: Scheibe Nr. 5

**D.9.9 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 100 m (+/- 0,5m) oder 300 m (+/- 1,0m).

### D.9.10 Scheibenbeobachtung und Anzeige

Probe- und Präzisionsschüsse werden nach jedem Schuss angezeigt bzw. mit Spektiv beobachtet. Bei der Kurzzeitserie können die 10 Wertungsschüsse nach Beendigung der Serie mit dem Spektiv beobachtet werden. Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „spotting discs“ ist erlaubt.

### D.9.11 Kommandos

„Laden und Sichern“ .. „Sind die Schützen fertig?“. Wenn keine Einwände kommen, erfolgt das Kommando: „Achtung - Feuer!“.  
 Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: „Stopp!“.  
 Anmerkung: Nach dem Kommando „Laden und Sichern“ signalisiert der Schütze durch Heben der Abzugshand seine Bereitschaft. Die Schaffkappe muss beim Liegendanschlag in diesem Moment die Matte oder den Boden berühren, beim Stehendanschlag in der Hüfte und beim Sitzendanschlag auf dem Oberschenkel abgestützt sein. Der Schießanschlag darf erst nach dem Kommando „Feuer!“ eingenommen werden.

### D.9.12 Ablauf

- a) Anschlag: Stehend - Präzision
 

|          |               |                   |        |
|----------|---------------|-------------------|--------|
| Probe:   | 2 Schüsse     | Schießzeit Probe: | 2 min. |
| Wertung: | 2 x 5 Schüsse | Schießzeit:       | 5 min. |
|          |               | inkl. Nachladen   |        |
  
- b) Anschlag: Kniend oder sitzend - Zeitserie
 

|          |               |                   |         |
|----------|---------------|-------------------|---------|
| Probe:   | 2 Schüsse     | Schießzeit Probe: | 2 min.  |
| Wertung: | 2 x 5 Schüsse | Schießzeit:       | 70 sec. |
|          |               | inkl. Nachladen   |         |
  
- c) Anschlag: Liegend - Zeitserie
 

|          |               |                   |         |
|----------|---------------|-------------------|---------|
| Probe:   | 2 Schüsse     | Schießzeit Probe: | 2 min.  |
| Wertung: | 2 x 5 Schüsse | Schießzeit:       | 80 sec. |
|          |               | inkl. Nachladen   |         |
  
- d) Anschlag: Liegend - Präzision
 

|          |               |                   |         |
|----------|---------------|-------------------|---------|
| Probe:   | 2 Schüsse     | Schießzeit Probe: | 2 min.  |
| Wertung: | 4 x 5 Schüsse | Schießzeit:       | 10 min. |
|          |               | inkl. Nachladen   |         |



Der Schütze hat vor jedem Durchgang 3 min. Vorbereitungszeit um die Ausrüstung für die neue Schießposition auf- und umzubauen.

Das Schießprogramm kann um eine oder mehrere Anschlagsarten reduziert werden. Näheres muss die Ausschreibung regeln.

**D.9.13 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**D.9.14 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, Schießmützen und Schießhandschuhen ist erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

**D.9.15 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

## **D.10 .30 M1 Carbine**

### **D.10.1 Waffe**

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbine (Halbautomatische Büchse) im Originalzustand mit den gesetzmäßig erforderlichen Abänderungen.

### **D.10.2 Abzug**

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 g sein.

### **D.10.3 Schäftung**

Der Schaft darf nicht verändert werden. Magazintaschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

### **D.10.4 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

### **D.10.5 Schießriemen**

Der Original-Gewehrtragriemen darf benutzt werden. Schießriemen jeglicher Art sind unzulässig.

### **D.10.6 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30M1Carbine zulässig.

### **D.10.7 Scheibe**

auf 25 m: auf 25% verkleinerte Internat. .30M1-Scheibe Version 2000 (sechsfach)  
auf 50 m: auf 50% verkleinerte Internat. .30M1-Scheibe Version 2000 (vierfach)  
auf 100 m: Internationale .30M1-Scheibe Version 2000

### **D.10.8 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 25 m (+/- 0,1 m), 50 m (+/- 0,25 m) oder 100 m (+/- 0,5 m).

**D.10.9 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Fremdbeobachtung und Coaching ist nicht zulässig.

**D.10.10 Ablauf**

- |                         |                             |
|-------------------------|-----------------------------|
| a) Anschlag:            | Liegend freihändig          |
| Probe:                  | beliebig                    |
| Wertung:                | 15 Schüsse                  |
| Schießzeit inkl. Probe: | 15 min inkl. Magazinwechsel |
|                         |                             |
| b) Anschlag:            | Kniend                      |
| Probe:                  | beliebig                    |
| Wertung:                | 15 Schüsse                  |
| Schießzeit inkl. Probe: | 15 min inkl. Magazinwechsel |

Der Schütze hat zwischen den beiden Anschlagsarten bis zu 5 Minuten Zeit um die Ausrüstung für die neue Schießposition auf- und umzubauen.

Der Wettkampf kann auch über 30 Schüsse im Liegendanschlag in der Gesamtzeit von 30 Minuten durchgeführt werden.

**D.10.11 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

**D.10.12 Sonnen- und Regenschutz**


Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

**D.10.13 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig. Die Verwendung einer Kniendrolle ist gestattet.

**D.10.14 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

|               |                               |  |   |
|---------------|-------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  | D |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |   |

## D.10A .30 M1 Carbine “1500”

### D.10A.1 Allgemeines

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der „1500“ (C.8) durchgeführt.

### D.10A.2 Waffe

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbine (Halbautomatische Büchse) im Originalzustand mit den gesetzmäßig notwendigen Abänderungen.

### D.10A.3 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 g sein.

### D.10A.4 Schäftung

Der Schaft darf nicht verändert werden. Magazinraschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

### D.10A.5 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

### D.10A.6 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30M1Carbine zulässig.

Munition, die während eines Matches bzw. einer Station (in Match 5) benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager oder Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

### D.10A.7 Scheibe

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 pro Schütze und Match.

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

Auf Ständen, die nicht über eine entsprechende 50 Meter Bahn verfügen, können die 50 Meter Übungen auf 25m auf die verkleinerte Scheibe „BDMP 1500 .30M1 reduziert“ geschossen werden.

#### **D.10A.8 Scheibentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 10 m (+/- 0,05 m), 25 m (+/- 0,1 m) oder 50 m (+/- 0,25 m)

#### **D.10A.9 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

Die Beobachtung aller Probeschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Fremdbeobachtung und Coaching ist nicht zulässig.

Die Beobachtung der Wertungsschüsse durch den Schützen ist nicht erlaubt.

#### **D.10A.10 Stellungen/Magazinwechsel**

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die teilgeladene Waffe, d.h. mit eingesetztem gefüllten Magazin und leerem Patronenlager, mit der Mündung auf den Geschosssfang gerichtet. Der Verschluss ist dabei geschlossen. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden. Die Magazine müssen mit 5 Patronen geladen werden. Das neue Magazin darf erst nach dem Wechsel der Schießstellung eingeführt werden. Der Magazinwechsel darf erst bei leergeschossener Waffe erfolgen.

#### **Stehend frei**

Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

#### **Stehend - mit Pfosten**

Der Pfosten ist als Unterstützung zu benutzen, jedoch darf die Waffe selbst ihn nicht berühren.

Der Schütze steht rechts hinter dem Pfosten, wenn er links schießt und umgekehrt.

Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schussseite des Balkens beginnt und in Schussrichtung nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.



### **Linke Hand / rechte Hand**

Das Schießen am Pfosten beginnt mit der linken Hand. Die Waffe muss sich in der linken Hand befinden und es muss mit einem Finger der linken Hand abgezogen werden.

### **Sitzend**

Beide Gesäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt.

Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Die Arme oder Hände dürfen durch die Beine stabilisiert werden, nicht aber die Waffe direkt.

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

### **Kniend frei**

- a) Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt. Die Gesäßbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuss aufgestützt werden, dürfen den Boden aber nicht berühren. Der Arm darf durch das in Richtung Scheibe zeigende Knie stabilisiert werden, nicht jedoch die Waffe selbst. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.
- b) Kniend auf beiden Knien. Die Gesäßbacken dürfen auf den Absätzen aufgestützt werden, müssen aber deutlich vom Boden entfernt sein. Die Waffe ist mit beiden Händen zu halten ohne weitere Unterstützung.

### **Kniend mit Pfosten (50m)**

Der Pfosten darf im Kniendanschlag des Match 3 und in der Station 3 des Match 5 wahlweise benutzt werden. Die Waffe selbst darf den Balken nicht berühren.

### **Liegend (alternativ zu kniend)**

Alternativ zur „25m und 50m-kniend“-Position kann die Position „liegend“ verwendet werden.

Der Körper liegt ausgestreckt in Sichtlinie und mit dem Kopf zum Ziel. Solange die grundsätzliche Linie eingehalten wird und andere Schützen nicht gestört werden, kann der Schütze auch schräg liegen.

Die Waffe darf im Anschlag keinen direkten Bodenkontakt haben. Beim Positionswechsel von „sitzend“ in „liegend“ muss die Waffe nach vorne zeigen.

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.



D

## Sportordnung Langwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

### D.10A.11 Probeschüsse

Es liegt im Ermessen des Veranstalters Probeschüsse (Warm Ups) vor Beginn des Wettkampfes zuzulassen.

### D.10A.12 Ablauf, Matches 1- 5

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Match 1</b>   | <b>10 Meter - 20 Sekunden</b>                                     |
|                  | 12 Schüsse stehend frei   |
|                  | <b>15 Meter - 20 Sekunden</b>                                     |
|                  | 12 Schüsse stehend frei   |
| <b>Match 2</b>   | <b>25 Meter - 90 Sekunden</b>                                     |
|                  | 6 Schüsse kniend frei   |
|                  | 6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links                      |
|                  | 6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts                    |
| <b>Match 3</b>   | <b>50 Meter - 165 Sekunden</b>                                    |
|                  | 6 Schüsse sitzend frei  |
|                  | 6 Schüsse kniend, Benutzung Pfosten, wahlweise, oder liegend frei |
|                  | 6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links                      |
|                  | 6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts                    |
| <b>Match 4</b>   | <b>25 Meter - je 35 Sekunden</b>                                  |
|                  | 12 Schüsse stehend frei   |
|                  | Wiederholung:   |
|                  | <b>25 Meter - je 35 Sekunden</b>                                  |
|                  | 12 Schüsse stehend frei   |
| <b>Match 5</b>   |   |
| <b>Station 1</b> | <b>10 Meter - 20 Sekunden</b>                                     |
|                  | 12 Schüsse stehend frei   |



- Station 2      25 Meter - 90 Sekunden**
- 6 Schüsse    kniend frei
  - 6 Schüsse    stehend, linke Hand, Pfosten links
  - 6 Schüsse    stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
- Station 3      50 Meter - 165 Sekunden**
- 6 Schüsse    sitzend
  - 6 Schüsse    kniend, Benutzung Pfosten wahlweise, oder liegend frei
  - 6 Schüsse    stehend, linke Hand, Pfosten links
  - 6 Schüsse    stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
- Station 4      25 Meter - je 12 Sekunden**
- 6 Schüsse    stehend frei

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

#### D.10A.13 Kommandos des Leitenden

Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Standardkommandos lauten:

##### „Waffe mit 6 Patronen teilladen!“

Die Waffe wird in Richtung Geschossfang gehalten und bei geschlossenem Verschluss das Magazin mit 6 Patronen eingesetzt. Anschließend wird sie im Hüftanschlag gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich außerhalb des Abzugsbügels.

##### „Ist jemand nicht fertig?“

Ein Schütze, der nicht fertig ist, gibt dies klar und deutlich zu erkennen. Hat ein Schütze „nicht fertig“ gemeldet, lautet das Kommando:

##### „Nicht fertig!“

Wenn die Schützen fertig sind:

##### „Achtung!“

Dieses Signal kann durch ein anderes Signal, z.B. durch das Wegdrehen der Scheiben, ersetzt werden.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Beim Herdrehen der Scheiben oder einem anderen Startsignal (Horn, Pfiif etc.) wird die Waffe fertig geladen und es beginnt die Serie.

**„Schießen einstellen!“**

oder ein lang anhaltender Pfiif während der Serie:  
Das Schießen wird augenblicklich eingestellt!

**„Waffe entladen und vorzeigen!“**

Die Waffe wird entladen, das Magazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt. Nach Bestätigung durch die Aufsicht wird die Waffe mit der Laufmündung in Richtung Geschossfang abgelegt oder in einen bereitstehenden Gewehrständer abgestellt. Erst nachdem diese Sicherheitsüberprüfung für alle Schützen erfolgt ist, ist Sicherheit gegeben. Beim Transportieren wird die Waffe mit der Laufmündung nach oben gehalten.

**D.10A.14 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

**D.10A.15 Sonnen- und Regenschutz**

Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

**D.10A.16 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjackets, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig. Die Verwendung einer Kniendrolle ist gestattet.

**D.10A.17 Mannschaftsstärke**

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streichergebnis, bestehen.  
Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will.



#### D.10A.18 Mannschaftswertung

- a) Üblicherweise wird die Mannschaftswertung .30 M1 Carbine „1500“ über ein gesondert geschossenes Match 5 entschieden.

Die Ergebnisse, die der Schütze in seinem Einzelwettkampf erzielt hat, bleiben dabei für die Teamwertung unberücksichtigt.

Jeder Schütze darf einen Coach haben. Dieser darf nicht als Licht- oder Windschutz fungieren.

Er darf durch sein Agieren andere Schützen nicht stören. Zur Scheibenbeobachtung darf er ein Fernglas jeglicher Art verwenden.

- b) Ist die Austragung eines solchen Team-Matches aus Gründen der Standkapazität nicht möglich, können ersatzweise die Resultate des Hauptwettkampfes zur Mannschaftswertung herangezogen werden.

In diesem Falle werden nur die Ergebnisse aus Match 5 zur Berechnung der Mannschaftsleistung verwendet.

Coaching ist hier nicht zulässig.

#### D.10A.19 Wertung

Die Ringzahlen der Matches 1 - 5 werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis


- a) bei der größeren Anzahl der "X" - Ringe (Innenzehn)
- b) bei der größeren Anzahl der "X" - Ringe im Match 3
- c) bei der größeren Anzahl der "10"er
- d) bei der größeren Anzahl "10"er im Match 3

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

#### **D.10A.20 Scheibenauswertung**

Jeder Schütze wertet die Scheibe des rechten Nebenmannes aus und trägt das Ergebnis in die Startkarte ein und unterschreibt diese. Der Schütze rechts außen wertet die Scheibe von Bahn 1 aus.

Bei Unstimmigkeiten mit der Auswertung werden die Scheiben zur Jury oder zum Leitenden gebracht.

|               |                               |  |
|---------------|-------------------------------|--|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |

## D.10B .30 M 1 Carbine "PP 1"

### D.10B.0 Vorbemerkung

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der Kurzwaffen-disziplin "PP1" (C.6A) durchgeführt.

### D.10B.1 Waffe

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbines im Originalzustand, wobei alle gesetzlichen Auflagen einzuhalten sind (z.B. Magazinkapazität). Auch Waffen, welche nach dem WaffG 1972 abgeändert werden müssen, sind mit diesen Änderungen zugelassen.

### D.10B.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 p sein.

### D.10B.3 Schäftung

Der Schaft der darf nicht verändert werden. Magazintaschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

### D.10B.4 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen:

- Visierung vorne Balkenkorn
  - Visierung hinten Lochkimme
  - Flip-Flop L-Visier (leaf type)
  - Schiebevisier mit Seitenverstellung (windage knob)
- Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

### D.10B.5 Schießriemen

Die Benutzung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### D.10B.6 Munition

30 Schuss Großkalibermunition

Es ist sowohl die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30 M1 Carbine zulässig.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazin geladen werden!

### D.10B.7 Scheibe und Scheibenbeobachtung

Auf 50% verkleinerte PP1-Scheibe, Anzahl nach Auswertbarkeit. Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

**D.10B.8 Stellung**  
Stehend freihändig

**D.10B.9 Fertigstellung**  
Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertiggeladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45 ° mit der Mündung zum Boden.  
Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

**D.10B.10 Ablauf**  
Station 1    25 m                      Zeit: 120 sec.  
                  6 Schuss stehend freihändig  
                  6 Schuss stehend freihändig

Schießzeit einschließlich Nachladens!

Station 2    15 m                      Zeit je Intervall: 3 sec.  
                  6 Schuss stehend freihändig in 6 Serien à 1 Schuss  
                  6 Schuss stehend freihändig in 6 Serien à 1 Schuss

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe vom Schützen weg und wird dann insgesamt sechsmal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit ist jeweils 1 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.

Zwei getrennte Durchgänge!

Station 3    10 m                      Zeit je Intervall: 3 sec.  
                  6 Schuss stehend freihändig in 3 Serien à 2 Schuss

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe vom Schützen weg und wird dann insgesamt dreimal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit sind jeweils 2 Schüsse abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.



### D.10B.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready"      "Laden und fertig machen"  
(hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang)

"Anyone not ready?"      "Ist jemand nicht fertig?"  
Falls erforderlich:  
"Not ready!"      "Nicht fertig!"

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

"Standby"      "Achtung"  
Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 Sekunden zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando "Fire"– "Feuer" oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 - 7 sec. Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando "Cease firing" - "Feuer einstellen" bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e), (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

"Unload and show clear!"      "Waffe entladen und vorzeigen!"

Die Waffe wird entladen, das Magazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.10B.12):

"All clear, are there any protests?"  
"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

"No protests, show targets, advance and score!"  
"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>D</b> | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

**D.10B.12 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Magazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager und auch keine Patrone mehr im Magazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrständer abgestellt.

Der Transport der Waffe erfolgt mit dem Lauf nach oben !!!

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfsende und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden. Beim Transport zwischen den Stationen ist das Magazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

**D.10B.13 Probeschüsse:**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

**D.10B.14 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsfehler. Munitionsversager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

**D.10B.15 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen sind nicht zugelassen.

Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

**D.10B.16 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogen-schützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zugelassen. Ebenso ist die Verwendung einer Mütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zugelassen.

**D.10B.17 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach Regel C.6.10, Langlöcher werden nach Regel C.6.11 gewertet.

**D.10B.18 Klassifikation**

Eine Klassifizierung ist vorgesehen. Einzelheiten werden später festgelegt.



## D.10C .30 M 1 Carbine „NPA-B“

### D.10C.0 Vorbemerkung

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der Kurzwaffen-disziplin „NPA-B“ (C.7) durchgeführt.

### D.10C.1 Waffe

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbines im Originalzustand, wobei alle gesetzlichen Auflagen einzuhalten sind (z.B. Magazinkapazität). Auch Waffen, welche nach dem WaffG 1972 abgeändert werden mussten, sind mit diesen Änderungen zugelassen.

### D.10C.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 p sein.

### D.10C.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe darf nicht verändert werden. Magazintaschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

### D.10C.4 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen:

- Visierung vorne Balkenkorn
  - Visierung hinten Lochkimme
  - Flip-Flop L-Visier (leaf type)
  - Schiebevisier mit Seitenverstellung (windage knob)
- Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

### D.10C.5 Schießriemen

Die Benutzung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### D.10C.6 Munition

#### 24 Schuss Großkalibermunition

Es ist sowohl die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30 M1 Carbine zulässig.  
Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazin geladen werden!

### D.10C.7 Scheibe und Scheibenbeobachtung

2 auf 50% verkleinerte NPA-B – Scheiben je Schütze. Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

**D.10C.8 Stellung**  
Stehend freihändig

**D.10C.9 Fertigstellung**  
Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertiggeladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45 ° mit der Mündung zum Boden.  
Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

**D.10C.10 Ablauf**

|  |      |                           |  |
|--|------|---------------------------|--|
| Station A  | 25 m | Zeit: 15 sec.             |  |
| 6 Schuss stehend freihändig auf die linke Scheibe                  |      |                           |  |
|  |      |                           |  |
| Station B  | 20 m | Zeit: 10 sec.             |  |
| 6 Schuss stehend freihändig, 3 Schuss auf jede Scheibe             |      |                           |  |
|  |      |                           |  |
| Station C  | 15 m | Zeit je Intervall: 3 sec. |  |
| 6 Schuss stehend freihändig in 3 Serien à 2 Schuss, Scheibe rechts |      |                           |  |

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe vom Schützen weg und wird dann insgesamt dreimal nach ca. 5 – 7 sec. für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit sind jeweils 2 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.

|  |      |              |  |
|--|------|--------------|--|
| Station D  | 10 m | Zeit: 8 sec. |  |
| 6 Schuss stehend freihändig, 3 Schuss auf jede Scheibe |      |              |  |

**D.10C.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)**

Die Standard-Kommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

|   |                           |
|---|---------------------------|
| „Load and make ready“                         | „Laden und fertig machen“ |
| (hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang) |                           |

|                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| „Anyone not ready?“ | „Ist jemand nicht fertig?“ |
|---------------------|----------------------------|

Falls erforderlich:



„Not ready!“

„Nicht fertig!“

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“

„Achtung“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec. zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando „Fire“– „Feuer“ oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando „Cease firing“ - „Feuer einstellen“ bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“                    „Waffe entladen und vorzeigen!“

Die Waffe wird entladen, das Magazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.10C.12):

„All clear, are there any protests?“

„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

„No protests, show targets, advance and score!“

„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“ Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

#### **D.10C.12 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Magazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager und auch keine Patrone mehr im Magazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrständer abgestellt.

Der Transport der Waffe erfolgt mit dem Lauf nach oben !!!

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfsende und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Magazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

**D.10C.13 Probeschüsse:**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

**D.10C.14 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsfehler. Munitionsversager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

**D.10C.15 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen sind nicht zugelassen.

Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

**D.10C.16 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zugelassen. Ebenso ist die Verwendung einer Mütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

**D.10C.17 Auswertung**

Bei Ringgleichheit wird nach SpO A.4.12 gewertet, Langlöcher werden nach Regel C.6.11 gewertet.

**D.10C.18 Klassifikation**

Eine Klassifizierung ist vorgesehen. Einzelheiten werden später festgelegt.

**D.10D 30 M 1 Carbine "PP 2"****D.10D.0 Vorbemerkung**

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der Kurzwafendisziplin "PP1" (C.6B) durchgeführt.

**D.10D.1 Waffe**

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbines im Originalzustand, wobei alle gesetzlichen Auflagen einzuhalten sind (z.B. Magazinkapazität).

Auch Waffen, welche nach dem WaffG 1972 abgeändert werden mussten, sind mit diesen Änderungen zugelassen.

**D.10D.2 Abzug**

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 p sein.

**D.10D.3 Schäftung**

Der Schaft der Waffe darf nicht verändert werden. Magazintaschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

**D.10D.4 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen:

Visierung vorne Balkenkorn

Visierung hinten Lochkimme

- Flip-Flop L-Visier (leaf type)

- Schiebevisier mit Seitenverstellung (windage knob)

Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

**D.10D.5 Schießriemen**

Die Benutzung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

**D.10D.6 Munition**

60 Schuss Großkalibermunition

Es ist sowohl die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30 M1 Carbine zulässig.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazin geladen werden!

**D.10D.7 Scheibe und Scheibenbeobachtung**

50m: 1 PP1-Scheibe

10m und 25 m: je 1 auf 50% verkleinerte PP1-Scheibe

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht

erlaubt.

#### **D.10D.8 Stellung**

- stehend freihändig
- kniend
- sitzend nach SpO D.1.3.4, jedoch ohne Verwendung eines Riemens!

#### **D.10D.9 Fertigstellung**

Station 1

Die fertig geladene Waffe wird mit dem Schaft an die Schulter gesetzt. Die Waffe wird so in Richtung Geschosfang gehalten, dass sie im Winkel von 45 ° mit der Mündung zum Boden zeigt.

Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

Station 2 + Station 3

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht. Die Waffe ist teilgeladen, d.h. der Verschluss der Waffe ist geschlossen, das Patronenlager aber leer! Das mit 6 Patronen gefüllte Magazin ist eingesetzt. Die Mündung der Waffe ist auf den Geschosfang gerichtet.

Die Waffe wird erst nach Einnehmen der jeweiligen Stellung fertig geladen!

#### **D.10D.10 Ablauf**

|           |  |                |
|-----------|--|----------------|
| Station 1 | 10 m   |                |
|           | 6 Schuss stehend freihändig                      | Zeit: 6 sec.   |
|           | 6 Schuss stehend freihändig                      | Zeit: 6 sec.   |
| Station 2 | 50 m   | Zeit: 165 sec. |
|           | 6 Schuss kniend, Benutzung Pfosten erlaubt       |                |
|           | 6 Schuss sitzend                                 |                |
|           | 6 Schuss stehend, Pfosten links                  |                |
|           | 6 Schuss stehend, Pfosten rechts                 |                |
| Station 3 | 25 m   | Zeit: 90 sec.  |
|           | 6 Schuss kniend, Benutzung Pfosten nicht erlaubt |                |
|           | 6 Schuss sitzend                                 |                |
|           | 6 Schuss stehend, Pfosten rechts                 |                |
|           | 6 Schuss stehend, Pfosten links                  |                |



### D.10D.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" "Laden und fertig machen"

(hierbei weist die Mündung zum Geschosfang)

"Anyone not ready?" "Ist jemand nicht fertig?"

Falls erforderlich:

"Not ready!" "Nicht fertig!"

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

"Standby" "Achtung"

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec. zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando "Fire" – "Feuer" oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando "Cease firing" - "Feuer einstellen" bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

"Unload and show clear!" "Waffe entladen und vorzeigen!"

Die Waffe wird entladen, das Magazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.


Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.10D.12):

"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

"No protests, show targets, advance and score!"

"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

**D.10D.12 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Magazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager und auch keine Patrone mehr im Magazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschosfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrständler abgestellt.

Der Transport der Waffe erfolgt mit dem Lauf nach oben !!!

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfsende und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Magazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

**D.10D.13 Probeschüsse:**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

**D.10D.14 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsfehler. Munitionsversager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

**D.10D.15 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen sind nicht zugelassen.

Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

**D.10D.16 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen sind nicht zugelassen. Ebenso ist die Verwendung einer Mütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

**D.10D.17 Auswertung**

Wertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel A.4.12, Langlöcher werden nach C.6.11 gewertet.

**D.10D.18 Klassifikation**

Eine Klassifizierung ist vorgesehen. Einzelheiten werden später festgelegt.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

## D.11 Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)

### D.11.1 Waffe

Zugelassen sind alle Waffen (Einzelladerbüchsen, Repetierbüchsen, halbautomatische Büchsen) der **Disziplin DG 1**, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitrotreibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus eingeführt wurden und nur durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf das Grundmodell des Dienstgewehres zum Zielfernrohrgewehr wurden. Originalteile der Dienstgewehre dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden. Der Verschluss darf gegenüber der ursprünglichen Dienstwaffe nicht verändert sein. Kann wegen der Montage des Zielfernrohres der Verschluss nicht mehr geöffnet bzw. geschlossen werden, so darf die Form des Kammerstengels verändert werden.

Austauschläufe sind bei gleichen Außenabmessungen und gleichen Patronenlagerabmessungen zulässig. Dralllänge, die Anzahl der Felder und Züge sowie das Laufprofil mit gezogener oder polygonaler Zugform des Austauschlaufes können vom Original abweichen.

Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre. Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte und eingeführte Gewehre dürfen nicht in ZG 1 sondern nur in ZG1 mod. B geschossen werden.

Nicht zugelassen u.a.:

Enfield L42A1, Enfield Enforcer, Schweizer K 55, Schultz & Larsen M52, M58, M58E, M69, Kongsberg M59, M59F1, Carl Gustaf M63, denn diese Gewehre sind nur als Target Rifle, Target Rifle LR oder Scharfschützengewehre konzipiert und genutzt worden. Keines dieser Gewehre entspricht der Zulassung für DG 1.

Zusätzlich nicht zugelassen sind Gewehre wie Remington 700, Winchester 70, FN-Police Sniper etc.

|                               |                     |  |
|-------------------------------|---------------------|--|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b> |  |
| <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                     |  |

#### D.11.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden.

Der Abzug muss sicher sein und darf nur in der dafür bestimmten Richtung auslösen. Vorhandene Sicherungen müssen funktionieren. Der Abzug muss nach dem Spannen zu sichern sein, darf jedoch nach Betätigen des Abzuges beim Entsichern nicht nach vorne fallen.

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 g sein.

Hiervon ausgenommen ist der Schmidt Rubin K31, der bauartbedingt mindestens ein Abzugsgewicht von 1300 g halten muss.

#### D.11.3 Schäftung

Der Schaft muss der eingeführten Dienstwaffe entsprechen.

Aufgesetzte Schaftbacken sind nicht zugelassen. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt.

Das Verändern der Form der Beschläge (z.B. das Ausfeilen von Beschlägen) bzw. das Weglassen von Beschlägen ist nicht zulässig.

Das Einbringen von zusätzlichen Gewichten ist nicht erlaubt.

#### D.11.4 Zielfernrohr

Zielfernrohre und Montagen dürfen von der Art der mit den entsprechenden Dienstgewehren eingeführten Zielfernrohren und Montagen abweichen. Es darf jedoch nur mit max. 10-facher Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt.

Zulässig ist nur eine Sonnenblende mit einer max. Länge von 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs. Jeglicher Schutz, der ein Hitzeflimmern verhindert, ist nicht gestattet. Ventilatoren zur Laufkühlung sind nicht erlaubt.

#### D.11.5 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

#### D.11.6 Kaliber

Das Kaliber muss dem der bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung nachweislich eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen und darf 8 mm nicht überschreiten.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

**D.11.7 Anschlagsart**

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Stützung oder Anlage des Vorderschaftes oder Laufes an die Auflage ist nicht statthaft. Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und darf sich max. 6 mm eindrücken lassen. Die Schulterstütze (Gewehrkolben) darf nur mit der Hand unterstützt werden. Zwischen der Unterlage auf welcher der Schütze liegt und der Waffe darf sich nur die Hand des Schützen befinden.

Zum Ausgleich der Unebenheiten der Auflage darf der Schütze eine feste Platte mit einer Stärke von max. 25 mm und einer Größe von 200 x 200 mm zwischen Boden/ Matte oder Unterlage/Hand einbringen. Das Ende des Gewehrkolbens muss sich im Mittel der Platte befinden.

Die Verwendung serienmäßiger oder nachträglich montierter handelsüblicher Zweibeine ist möglich.

**D.11.8 Bekleidung**

Zugelassen sind: Schießjacken, Schießhandschuhe und Schießmützen jeglicher Art.

**D.11.9 Schusszahl**

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
20 Wertungsschüsse.

**D.11.10 Schießzeit**

30 min. (für Probe- und Wertungsschüsse).

**D.11.11 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 3

**D.11.12 Anzeige**

Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Sind Scheibenzuganlagen vorhanden, so kann jeder Schuss unter Benutzung dieser Anlage beobachtet werden.

**D.11.13 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 100 m ( $\pm 0,5$  m).

**D.11.14 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln ab A.4.12.4

**D.11.15 ZG 1 mod. A****Waffe**

Abweichend von D.11.1 kann diese Übung auch mit Waffen der Disziplin DG 1 (halbautomatische Büchsen und Repetierbüchsen) geschossen werden, die nach dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei oder der Zollverwaltung als Dienstgewehr eingeführt wurden und lediglich durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf die Dienstwaffe entstanden sind.

Zivile Versionen von Dienstgewehren, welche aufgrund Ihrer vom Gesetzgeber verlangten Abänderungen keine Zulassung für DG 1 haben, sind unter nachstehenden Voraussetzungen in ZG 1 mod. A zugelassen: Sie müssen in ihrem Aussehen mit Ausnahme der vom Gesetz geforderten Änderungen dem Original entsprechen. Nicht zugelassen sind z.B. Gewehre mit Bull Barrel und/oder Lochschaft etc. Sie müssen, falls ihre Bauart dies erfordert, auf Grund eines Feststellungsbescheides des BKA für das sportliche Schießen zugelassen sein, dürfen also insbesondere nicht unter die Verbote nach § 6 Abs. 1f AWaffV fallen.

**Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 1 (Zehnringscheibe), auf 25% reduziert, 6 Felder, 1x Probe, 5x Wertung, 4 Schuss je Wertungsfeld

**Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

Die Übung ZG1 mod. A ist in einer eigenen Klasse zu werten.

Nicht zugelassen sind u.a.:

Kongsberg M67 einschließlich M67F1 und M67F2, Schultz & Larsen M69, Remington M24, M40, 700 und 700P, Winchester 70, FN-Police Sniper, G22 von Accuracy International.

Diese Waffen stehen für die Klasse der TR Rifle, TR Rifle LR oder reinen Scharfschützengewehre.



D

## Sportordnung Langwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

### D.11.16 ZG 1 mod. B

#### Waffe

Abweichend von D.11.1 kann diese Übung mit halbautomatischen, Repetier- und Einzelladerbüchsen geschossen werden, welche unabhängig vom Einführungsdatum in einer regulären Armee, bei der Polizei oder der Zollverwaltung als Scharfschützengewehr eingeführt wurden.

Bei Bedarf kann die Disziplin ZG 1 mod. B in zwei Wertungsklassen unterteilt werden:

#### Waffe und Unterklassen: ZG 1 mod. B1 bzw. ZG 1 mod. B2

- Waffen der Disziplin ZG 1 mod. B1 **vor** dem 01.01.1965
- Waffen der Disziplin ZG 1 mod. B2 **nach** dem 01.01.1965

#### Scheibe

BDMP-Scheibe Nr. 1 (Zehnringscheibe), auf 25% reduziert, 6 Felder, 1x Probe, 5x Wertung, 4 Schuss je Wertungsfeld

#### Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12  
Die Übung ZG1 mod. B ist in einer eigenen Klasse bzw. zwei separaten Unterklassen zu werten.

Nicht zugelassen ist u.a.:

Winchester 70, Remington 700

Diese Waffen stehen für die Gruppe der reinen Zivilwaffen, welche jedoch in Einzelfällen auch als Scharfschützengewehre eingesetzt worden sind.

Zugelassen sind jedoch sind die Abarten Remington M24, M40 u. 700P.



## D.12 Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)

### D.12.1 Waffe

Zugelassen sind halbautomatische Büchsen, Repetierbüchsen und Einzelladerbüchsen mit Zielfernrohr, die bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführt wurden.

Weiterhin sind Gewehre zugelassen, die in ihren Abmessungen und in ihrer Schaffform den Bestimmungen der SpO D.12.3 (Schäftung) entsprechen.

Das Maximalgewicht der Waffe darf 7,5 kg inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montageringe nicht überschreiten. Mündungsbremsen sind nicht zulässig. Davon ausgenommen sind nachweislich damit eingeführte Scharfschützengewehre. Die Mündungsbremsen von eingeführten Waffen müssen im Originalzustand sein. Feuerdämpfer dürfen nicht zu Mündungsbremsen umgebaut werden.

### D.12.2 Abzug

Die Abzugsart ist beliebig. Der Abzug muss sicher sein und darf nur in der dafür bestimmten Richtung auslösen. Vorhandene Sicherungen müssen funktionieren, der Abzug muss dann nach dem Spannen zu sichern sein, darf jedoch nach Betätigen des Abzuges beim Entsichern nicht nach vorne fallen. Der Abzugswiderstand muss im Moment der Auslösung mindestens 500 g betragen.

### D.12.3 Schäftung

Für dienstlich nicht eingeführte ZG 2-Waffen gelten folgende Bestimmungen:

Vorderschaftbreite: max. 60 mm

Höhe vorderes Ende: min. 50 mm unterhalb der Laufachse

Tiefster Punkt vor dem Abzugsbügel: max. 90 mm unterhalb der Laufachse

Pistolengriff: max. 140 mm unterhalb der Laufachse

Schaftende: max. 190 mm unterhalb der Laufachse

Schaftbacke: max. 40 mm von hinten aus der Schaftmitte heraus gemessen

Höhe der Schaftkappe: max. 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

|   |  |                      |
|---|--|----------------------|
| <b>D</b>  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|--|----------------------|

Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden. Die Schaftkappe darf zusätzlich um 15 mm nach rechts oder links aus der Schaftmitte oder um bis zu 15 Grad schräg gestellt sein.

Hakenkappe, Daumenauflage, Handstopp, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

#### **D.12.4 Zielfernrohr**

Zielfernrohre und Montagen dürfen von der Art der mit den entsprechenden Dienstgewehren eingeführten Zielfernrohre und Montagen abweichen. Es darf jedoch nur mit max. 10-facher Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerbandes ist erlaubt. Zulässig ist auch eine Sonnenblende mit einer max. Länge von 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs. Ventilatoren zur Laufkühlung sind nicht erlaubt.

#### **D.12.5 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

#### **D.12.6 Kaliber**


Das Kaliber muss dem der bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung nachweislich eingeführten Kaliber entsprechen und darf 8 mm nicht überschreiten.

#### **D.12.7 Anschlagsart**

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Anlage des Vorderschaftes und ein Anschlag in Schussrichtung sind nicht zulässig.

Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und darf sich max. 6 mm eindrücken lassen.

Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Die Schulterstütze darf mit keinem Teil die Unterlage berühren, auf der welcher der Schütze liegt. Zwischen der Unterlage auf der der Schütze liegt und der Schulterstütze darf sich nur die Hand des Schützen befinden. Ein vorhandener Sporn an der Schulterstütze muss ganz eingezogen sein oder, wenn dies nicht möglich ist, demontiert werden.

|               |                               |  |
|---------------|-------------------------------|--|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |

Zum Ausgleich der Unebenheiten der Auflage darf der Schütze eine feste Platte mit einer Stärke von max. 25 mm und einer Größe von 200 x 200 mm zwischen Boden/ Matte oder Unterlage/Hand einbringen. Das Ende des Gewehrkolbens muss sich im Mittel der Platte befinden.

- D.12.8 Bekleidung**  
Zugelassen sind Schießjacken, Schießhandschuhe und Schießmützen jeglicher Art.
- D.12.9 Schusszahl**  
Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
20 Wertungsschüsse in zwei Serien zu je 10 Schüssen.
- D.12.10 Schießzeit**  
30 min. für Probe- und Wertungsschüsse.
- D.12.11 Scheibe**  
Scheibe Nr. 4
- D.12.12 Anzeige**  
Jeder Treffer kann mit einer Markierungsscheibe „spotting disc“ angezeigt werden. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Bei elektronischer Anzeige entfällt diese Anzeigetechnik.
- D.12.13 Scheibenentfernung**  
300 m (+/- 1 m)
- D.12.14 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

### **D.13 Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)**

#### **D.13.1 Waffe**

Zugelassen sind halbautomatische Büchsen, Repetierbüchsen und Einzelladerbüchsen mit Zielfernrohr. Das Maximalgewicht der Waffe darf 10 kg inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montagegerätee nicht überschreiten. Mündungsbremsen sind zulässig.

#### **D.13.2 Schäftung**

Beliebig, jedoch maximale Vorderschaftbreite 76 mm; eine Hakenkappe ist zulässig.

#### **D.13.3 Abzug**

Jede sichere Art des Abzuges ist zugelassen. Stecherabzüge dürfen benutzt werden. Der Abzug muss sicher sein und darf nur in der dafür bestimmten Richtung auslösen. Vorhandene Sicherungen müssen funktionieren, der Abzug muss dann nach dem Spannen zu sichern sein, darf jedoch nach Betätigen des Abzuges beim Entsichern nicht nach vorne fallen.

#### **D.13.4 Zielfernrohr**

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerschutzes ist erlaubt. Ventilatoren zur Laufkühlung sind nicht erlaubt.

#### **D.13.5 Munition**

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

#### **D.13.6 Kaliber**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis .338 sind zulässig. Wenn die Benutzungsordnung des Schießstandes Einschränkungen im Kaliber vorsieht, sind diese zu beachten.

#### **D.13.7 Anschlagsart**

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Anlage des Vorderschaftes und ein Anschlag in Schussrichtung sind zulässig. Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und muss sich min. 2 mm eindrücken lassen. Spezielle Führungen z.B. mit Lagern oder Formschienen sind nicht zugelassen.



Die Waffe muss nach hinten unbegrenzt bewegt werden können und sich nach oben frei herausnehmen lassen. Maximaler Kraftaufwand ist das Gewicht der Waffe, wenn diese hinten am Schaft aufliegt.

Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Eine Auflage am Hinterschaft ist zulässig. Sie darf nur aus einem mit Sand gefüllten Ohrensack bestehen und die Bewegung nach hinten nicht begrenzen. Beide Auflagen dürfen nicht miteinander verbunden sein. Es darf nur eine Auflage verstellbar sein.

**D.13.8 Bekleidung**

Zugelassen sind Schießjacken, Schießhandschuhe und Schießmützen jeglicher Art.

**D.13.9 Schusszahl**

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
20 Wertungsschüsse in zwei Serien zu je 10 Schüssen.

**D.13.10 Schießzeit**

30 min. für Probe und Wertungsschüsse.

**D.13.11 Scheibe**

Scheibe Nr. 4

**D.13.12 Anzeige**


Jeder Treffer kann mit einer Markierungsscheibe „spotting disc“ angezeigt werden. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Bei elektronischer Anzeige entfällt diese Anzeigetechnik.

**D.13.13 Scheibenentfernung**

300 m (+/- 1 m)

**D.13.14 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>D Sportordnung</b>         | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

### **D.13A Zielfernrohrgewehr 5 (ZG 5)**

#### **D.13A.1 Waffe**

Zugelassen sind alle halbautomatische Büchsen, Repetierbüchsen und Einzelladerbüchsen mit Zielfernrohr. Das Maximalgewicht der wettbewerbsfertigen Waffe darf 8500 g nicht überschreiten.

#### **D. 13A.2 Abzug**

Die Art des Abzugs ist freigestellt. Jeder mechanische, sichere Abzug darf benutzt werden.

#### **D. 13A.3 Schäftung**

Die Schäftung kann beliebig ausgeführt werden. Es gilt jedoch eine maximale Vorderschaftbreite von 76 mm. Eine Hakenkappe ist zulässig.

#### **D. 13A.4 Zielfernrohr**

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt.

Die Benutzung eines Flimmerschutzes (Flimmerband, Kunststoffrohr) ist freigestellt. Alternativ kann auch eine Sonnenblende benutzt werden. Ventilatoren zur Laufkühlung sind nicht erlaubt.

#### **D. 13A.5 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher Munition zulässig.

#### **D. 13A.6 Kaliber**

Das Kaliber beträgt 5,6 mm Randfeuer (.22 l. r.).

**D.13A.7 Anschlagsart**

Die Wettkämpfe können in den Anschlagarten liegend oder sitzend aufgelegt ausgeschrieben werden.

Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Anlage des Vorderschaftes und ein Anschlag in Schussrichtung sind zulässig. Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und muss sich min. 2 mm eindrücken lassen. Spezielle Führungen z.B. mit Lagern oder Formschienen sind nicht zugelassen.

Die Waffe muss nach hinten unbegrenzt bewegt werden können und sich nach oben frei herausnehmen lassen. Maximaler Kraftaufwand ist das Gewicht der Waffe, wenn diese hinten am Schaft aufliegt.

Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Eine Auflage am Hinterschaft ist zulässig. Sie darf nur aus einem mit Sand gefüllten Ohrensack bestehen und die Bewegung nach hinten nicht begrenzen. Beide Auflagen dürfen nicht miteinander verbunden sein. Es darf nur eine Auflage verstellbar sein.

**D.13A.8 Bekleidung**

Zugelassen sind Schießjacken, -handschuhe und -mützen jeglicher Art.

**D.13A.9 Schusszahl**

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
Es werden 25 Wertungsschüsse abgegeben.

**D.13A.10 Schießzeit**

Die Schießzeit beträgt 25 min für Aufbau, Probe- und Wertungsschüsse.

**D.13A.11 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 6.

**D.13A.12 Anzeige**

Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas oder dem Zielfernrohr der Waffe erfolgen.

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

**D.13A.13 Scheibentfernung**

Die Scheibentfernung beträgt 50 m +/- 0,5 m.

**D.13A.14 Auswertung**

Bei Ringleichheit wird wie folgt gewertet:

Anzahl der Mouchen, Anzahl der 10er, Anzahl der 9er usw.

**D.13.A.15 ZG 5 modifiziert (ZG 5 mod.)**

Abweichend von D.13A.1 kann diese Disziplin mit serienmäßig hergestellten KK-Standardgewehren im Kaliber .22lr als „ZG 5 modifiziert“ geschossen werden: Das Maximalgewicht der wettbewerbsfertigen Waffe darf 6,5 kg nicht übersteigen.

Stecherabzüge sind nicht erlaubt. Das Abzugsgewicht muss mindestens 50 Gramm betragen.

Einrichtungen, welche das Schwingungsverhalten verändern sind nicht zulässig.

Die Schäftung muss den Bestimmungen D.2.4 SpO entsprechen. Hakenkappe, Daumen- und Handballenauflagen sind nicht zulässig.

Die Disziplin kann in den Anschlagarten liegend oder sitzend aufgelegt ausgeschrieben werden. Ansonsten richtet sich der Anschlag nach D.13.7 der SpO.

Die Schießzeit beträgt ohne Auf- und Abbau 25 min.

Die Übung ist gesondert zu werten.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.14 Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)**

##### **D.14.1 Waffe**

Zugelassen sind alle halbautomatischen Büchsen, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind. Eine funktionsfähige Sicherung ist zwingend erforderlich. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein. Das Gesamtgewicht darf inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montage geringe 6,5 kg nicht überschreiten. Mündungsbremsen sind nicht zulässig.

##### **D.14.2 Zielfernrohr**

Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Es darf nur mit max. 10facher Vergrößerung geschossen werden. Jeglicher Schutz, der ein Hitzeblinieren verhindert ist nicht gestattet. Eine Sonnenblende mit max. 100 mm Länge, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs, ist erlaubt.

##### **D.14.3 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

##### **D.14.4 Kaliber**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm sind erlaubt.

##### **D.14.5 Anschlagsart**

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Stützung oder Anlage des Vorderchaftes oder Laufes an die Auflage ist nicht statthaft. Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und darf sich max. 6 mm eindrücken lassen.

Die Schulterstütze (Gewehrkolben) darf nur mit der Hand unterstützt werden. Zwischen der Unterlage auf der der Schütze liegt und der Waffe darf sich nur die Hand des Schützen befinden.

Die Verwendung serienmäßiger oder nachträglich montierter handelsüblicher Zweibeine ist möglich.

Ein vorhandener Sporn an der Schulterstütze muss ganz eingezogen sein oder, wenn dies möglich ist, demontiert werden. Zum Ausgleich der Unebenheiten der Auflage darf der Schütze eine feste Platte mit einer Stärke von max. 25 mm und einer Größe von 200 x 200 mm zwischen Boden/ Matte oder Unterlage/Hand einbringen. Das Ende des Gewehrkolbens muss sich im Mittel



der Platte befinden.

Die Schützen liegen vor dem Feuerkommando mit feuerbereiter Waffe im Anschlag. Die Aufsicht prüft die Feuerbereitschaft mit der Frage: „Ist jemand nicht fertig?“. Erfolgt kein Widerspruch, so erfolgt das Kommando „Achtung - Feuer“ und „Feuer Ende“ durch ein akustisches Signal. Alternativ kann eine Drehscheibenanlage verwendet werden.

#### D.14.6 Bekleidung

Zugelassen sind Schießjacken, Schießhandschuhe und Schießmützen jeglicher Art.

#### D.14.7 Schusszahl

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
20 Wertungsschüsse in 4 Serien zu 5 Schüssen.

#### D.14.8 Schießzeit

Probe: 5 min.  
Wertung: 4 x 8 sec.

Bei Zeitüberschreitung werden die besten Schüsse der entsprechenden Serie nicht gewertet. Zwischen den einzelnen Serien (Probe sowie Wertung) ist den Schützen jeweils 3 min. zur Scheibenbeobachtung und zum Nachladen Zeit zu geben.

#### D.14.9 Scheibe

2 BDMP-Scheiben Nr. 4 (übereinander, obere Scheibe Kennzeichnung A, untere Scheibe Kennzeichnung B).

#### D.14.10 Anzeige


Die Beobachtung der Probe- und der ersten 10 Wertungsschüsse ist erlaubt.

#### D.14.11 Scheibenentfernung

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 100 m (+/- 0,5 m).


#### D.14.12 Auswertung

Bei Verwendung von Drehanlagen werden Langlöcher mit mehr als 1,5-fachem Kaliberdurchmesser als Fehler gewertet.  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

**D.14.13 ZG 4 modifiziert (ZG 4 mod.)**

Abweichend von D.14.1 kann diese Übung mit anderen Halbautomaten, halbautomatischen Büchsen die den gesetzlichen Vorgaben entsprechen müssen, auch als „ZG 4 - modifiziert“ geschossen werden. Das Gesamtgewicht darf dann 10 kg betragen. Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Der Abzugswiderstand darf im Moment des Auslösens nicht geringer als 1000 g sein. Die Schießzeit für die Wertungsschüsse beträgt dann 4 x 6 Sekunden. Die Übung ist gesondert zu werten. Mündungsbremsen sind zulässig.

|                               |  |   |
|-------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b>  | D |
| <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |   |

## D.15 Lever Action Rifle 1 (LAR 1)

### D.15.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind, im Original oder deren Repliken und deren Magazine mindestens 5 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen.

### D.15.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein.

### D.15.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Originalschaft der Serienwaffe entsprechen. Eine Bettung des Systems und eine Schaftinnenbearbeitung sind nicht zulässig. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen oder von Visierteilen ist nicht zulässig. Änderungen, die den Charakter der Waffe nicht verändern sind gestattet, insbesondere das Anbringen von handelsüblichen Gummischaftkappen.

### D.15.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### D.15.5 Visierung


Offene Visierung: Kimme und Korn. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. Lochkimmen oder Diopter sind nicht erlaubt.

### D.15.6 Munition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Dies gilt auch für Waffen mit Kastenmagazin.

### D.15.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen ab Kaliber 6,5 mm / .256“, die unter den

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Begriff Langwaffenpatronen fallen.

**D.15.8 Anschlagsart**

Liegend freihändig  
(ohne Verwendung des Schießriemens, ansonsten siehe D.1.3.1)

**D.15.9 Schusszahl**

Anzahl der Probeschüsse beliebig. 20 Wertungsschüsse bei max. 10 Schüsse pro Scheibe.

**D.15.10 Schießzeit**

20 min. für Probe- und Wertungsschüsse.

**D.15.11 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit einem „spotting disc“ ist erlaubt. Auf Ständen mit Zuanlagen ist die Beobachtung jeden Schusses mittels Zuanlage erlaubt.

**D.15.12 Scheibe**

Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

**D.15.13 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 100 m (+/- 0,5 m).

**D.15.14 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeder Art sind zugelassen.

**D.15.15 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

**D.15.16 Wechsel von Anschlagart, Zeit und Schusszahl**

Die Disziplin kann auch abgeänderte als Zweistellungskampf geschossen werden:

**Station 1:** Liegend freihändig (Beschreibung siehe unter D.1.3.1, jedoch ohne Benutzung eines Schießriem-



mens)

4 Serien à 5 Schüsse in jeweils 30 sec.

**Station 2:** Stehend oder kniend (Beschreibung siehe unter D.1.3.2/.3, jedoch ohne Benutzung eines Schießriemens)

4 Serien à 5 Schüsse in jeweils 45 sec.

wobei in der Ausschreibung zum Wettkampf die Art des Anschlages für alle Teilnehmer verbindlich fest gelegt werden muss. Im Kniendanschlag ist die Verwendung einer Kniendrolle gestattet.

Es darf eine Probeserie à 5 Schüsse liegend in 30 sec. vor dem Wertungsteil geschossen werden.

Zwischen allen Serien (Probe- und Wertungsserien) sind dem Schützen bis zu 5 min. für die Scheibenbeobachtung und zum Nachladen zu geben.

#### D.15.16 Standardkommandos

„**Waffe mit 5 Patronen teilladen**“ (5 Patronen im Magazin)

„**Anschlag liegend (stehend, kniend) einnehmen**“

„**Fertigladen!**“

Nach 30 Sekunden:

„**Ist jemand nicht fertig?**“

Erfolgt keine Meldung, wird das Feuerkommando erteilt:

„**Achtung ----- Feuer!**“


Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: „**Stopp!**“

Nach der letzten Serie:

„**Waffe entladen und vorzeigen**“

#### D.15.17 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## D.16 Lever Action Rifle 2 (LAR 2)

### D.16.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind, im Original oder deren Repliken und deren Magazine mindestens 10 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen.

### D.16.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein.

### D.16.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Originalschaft der Serienwaffe entsprechen. Eine Bettung des Systems und eine Schaftinnenbearbeitung sind nicht zulässig. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen oder von Visierteilen ist nicht zulässig.

Änderungen, die den Charakter der Waffe nicht verändern sind gestattet, insbesondere das Anbringen von handelsüblichen Gummischaftkappen.

### D.16.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### D.16.5 Visierung

Offene Visierung: Kimme und Korn. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. Lochkimmen oder Diopter sind nicht erlaubt.

### D.16.6 Munition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig.

**D.16.7 Kaliber**

Alle Zentralfeuerpatronen ab Kaliber 6,5 mm / .256 „, die unter den Begriff Kurzwaffenpatrone fallen.

**D.16.8 Anschlag, Schusszahl und Schießzeit**

Station 1: liegend freihändig (Beschreibung siehe unter D.1.3.1, jedoch ohne Benutzung eines Schießriemens)

2 Serien à 10 Schüsse in jeweils 60 sec.

Station 2: kniend oder stehend (Beschreibung siehe unter D.1.3.2/3, jedoch ohne Benutzung eines Schießriemens)

2 Serien à 10 Schüsse in 90 jeweils sec.

wobei in der Ausschreibung zum Wettkampf die Art des Anschlages für alle Teilnehmer verbindlich festgelegt werden muss. Im Kniendanschlag ist die Verwendung einer Kniendrolle gestattet.

Es darf eine Probeserie à 5 Schüsse liegend in 30 sec. vor dem Wertungsteil geschossen werden.

**D.16.9 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Das Vorgehen zur Scheibe ist nicht erlaubt. Zur Scheibenbeobachtung und zum Nachladen zwischen den Serien erhält der Schützen 2 Minuten Zeit. Zur Scheibenbeobachtung und zum Wechsel der Anschlagsart zwischen den Stationen erhält der Schütze 5 Minuten Zeit.

**D.16.10 Scheibe**

ISSF Scheibe 25 m/ 50 m Pistole

**D.16.11 Scheibenentfernung**


Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 50 m (+/- 0,25 m) oder 25 m (+/- 0,10 m). Sie ist vorab in der Ausschreibung festzulegen.

**D.16.12 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeder Art sind zugelassen.

**D.16.13 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Müzenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig. Im Kniendanschlag ist die Verwendung einer Kniendrolle gestattet.

**D.16.14 Standardkommandos**  
**„Waffe mit 10 Patronen teilladen!“**

**„Anschlag liegend (stehend, kniend) einnehmen.“**

**„Fertigladen!“**

Nach 30 Sekunden:

**„Ist jemand nicht fertig?“**

Erfolgt keine Meldung, wird das Feuerkommando erteilt:

**„Achtung ----- Feuer!“**

Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: **„Stopp!“**

Nach der letzten Serie:

**„Waffe entladen und vorzeigen!“**

**D.16.15 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

BDMP-Handbuch

Sportordnung

Langwaffen-Disziplinen



D

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **D.16A LAR - 1500 (Lever Action Rifle 3 - LAR3)**

### **D.16A.0 Vorbemerkung**

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durch- geführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.8.

### **D.16A.1 Waffe**

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Magazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend D.16A.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16A.5).

### **D.16A.2 Abzug**

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

### **D.16A.3 Schäftung**

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

### **D.16A.4 Schießriemen**

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt

### **D.16A.5 Visierung**

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt. Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

**D.16A.6 Munition**

150 Schuss Grosskalibermunition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig.

Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

**D.16A.7 Kaliber**

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber = 6,5 mm/ .256“, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen.

**D.16A.8 Scheibe**

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 pro Schütze und Match. Auf Ständen, die nicht über eine entsprechende 50 Meter Bahn verfügen, können die 50 Meter Übungen auf 25m auf die verkleinerte Scheibe „BDMP 1500 .30M1 reduziert“ geschossen werden.

**D.16A.9 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 10 m (+/- 0,05 m), 15 m (+/- 0,075 m), 25 m (+/- 0,1 m) oder 50 m (+/- 0,25 m)

**D.16A.10 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

Die Beobachtung aller Probeschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Fremdbeobachtung und Coaching sind nicht zulässig.

Die Beobachtung der Wertungsschüsse durch den Schützen ist nicht erlaubt.

**D.16A.11 Stellungen**

Für alle Matches gilt:

Die fertig geladene Waffe wird mit der Mündung, Lauf parallel

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

zum Boden, auf den Geschossfang (eigene Scheibe) gerichtet. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich dabei deutlich außerhalb des Abzugsbügels.

Beim Wechsel der Anschlagart (sitzend, kniend, stehend) ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen. Der Lauf der Waffe zeigt parallel zum Boden in Richtung Geschossfang (eigene Scheibe).

**Stehend frei**

Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

**Linke Hand / rechte Hand**

Das Schießen beginnt mit der linken Hand. Die Waffe muss sich in der linken Hand befinden und es muss mit einem Finger der linken Hand abgezogen werden.

**Sitzend**

Beide Gesäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Die Arme oder Hände dürfen durch die Beine stabilisiert werden, nicht aber die Waffe direkt.

**Kniend frei**

Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt. Die Gesäßbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuß aufgestützt werden, dürfen den Boden aber nicht berühren. Der Arm darf durch das in Richtung Scheibe zeigende Knie stabilisiert werden, nicht jedoch die Waffe selbst. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Kniend auf beiden Knien. Die Gesäßbacken dürfen auf den Absätzen aufgestützt werden, müssen aber deutlich vom Boden entfernt sein. Die Waffe ist mit beiden Händen zu halten ohne weitere Unterstützung.

#### **D.16A.12 Probeschüsse**

Es liegt im Ermessen des Veranstalters Probeschüsse (Warm Up) vor Beginn des Wettkampfes zuzulassen.

**D.16A.13 Ablauf, Matches 1- 5**

- Match 1    10 Meter - 30 Sekunden inkl. Nachladens  
                   2 x 6 Schuss stehend frei  
                   15 Meter - 30 Sekunden inkl. Nachladens  
                   2 x 6 Schuss stehend frei
- Match 2    25 Meter - 90 Sekunden  
                   6 Schuss kniend  
                   6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand,  
                   6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand
- Match 3    50 Meter - 165 Sekunden  
                   6 Schuss kniend  
                   6 Schuss sitzend  
                   6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand,  
                   6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand,
- Match 4    25 Meter - 35 Sekunden inkl. Nachladens  
                   2 x 6 Schuss stehend frei  
                   25 Meter - 35 Sekunden inkl. Nachladens  
                   2 x 6 Schuss stehend frei
- Match 5    Station 1  
                   10 Meter - 30 Sekunden inkl. Nachladens  
                   2x 6 Schuss stehend frei
- Station 2  
                   25 Meter - 90 Sekunden  
                   6 Schuss kniend  
                   6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand,  
                   6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand
- Station 3  
                   50 Meter - 165 Sekunden  
                   6 Schuss kniend  
                   6 Schuss sitzend  
                   6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand,  
                   6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand
- Station 4  
                   25 Meter –12 Sekunden  
                   6 Schuss stehend frei

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.16A.14 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)**

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“                      „Laden und fertig machen“  
(hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang)

„Anyone not ready?“                      „Ist jemand nicht fertig?“

Falls erforderlich:

„The line is not ready!“                      „Nicht fertig!“  
Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“                                      „Achtung“  
Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec. zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando „Fire“– „Feuer“ oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando „Cease firing“ - „Feuer einstellen“ bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“                      „Waffe entladen und vorzeigen!“  
Die Waffe wird entladen, das eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.16A.14):

„All clear, are there any protests?“  
„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

„No protests, show targets, advance and score!“  
„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“ Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

**D.16A.15 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschosfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrstander abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfe und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

**D.16A.16 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

**D.16A.17 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

**D.16A.18 Sonnen- und Regenschutz**

Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

**D.16A.19 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

**D.16A.20 Mannschaftsstärke**

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streichergebnis, bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will.

#### **D.16A.21 Mannschaftswertung**

a) Üblicherweise wird die Mannschaftswertung LAR „1500“ über ein gesondert geschossenes Match 5 entschieden.

Die Ergebnisse, die der Schütze in seinem Einzelwettkampf erzielt hat, bleiben dabei für die Teamwertung unberücksichtigt.

Jeder Schütze darf einen Coach haben. Dieser darf nicht als Licht- oder Windschutz fungieren. Er darf durch sein Handeln andere Schützen nicht stören. Zur Scheibenbeobachtung darf er ein Binocular verwenden.

b) Ist die Austragung eines solchen Team Matches aus Gründen der Standkapazität nicht möglich, können ersatzweise die Resultate des Hauptwettkampfes zur Mannschaftswertung herangezogen werden. In diesem Falle werden nur die Ergebnisse aus Match 5 zur Berechnung der Mannschaftsleistung verwendet. Coaching ist hier nicht zulässig.

#### **D.16A.22 Wertung bei Ringgleichheit**

Einzelwertung:

Die Ringzahlen der Matches 1-5 werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der größeren Anzahl der

- a) „X“ - Ringe (Innenzehn)
- b) „X“ - Ringe in Match 3 c) „10“er
- d) „10“er in Match 3 usw.

Besteht der Wettkampf nur aus Match 5, werden die Ergebnisse der Stationen 1 - 4 addiert. Bei Ringgleichheit wird unterschieden nach der größeren Anzahl der

- a) „X“ - Ringe
- b) „X“ - Ringe in Station 3 (bzw. 3+4)
- c) „10“er
- d) „10“er in Station 3 (bzw. 3+4)

Werden in einem solchen Wettkampf die Stationen 1+2 sowie 3+4 auf jeweils eine Scheibe geschossen, gilt bei Ringgleichheit die in Klammern angegebene Regelung.

Ist keine Differenzierung möglich, findet um die ersten drei Plätze ein Stechen (tie shoot) über die weiteste Distanz des jeweiligen Matches statt. Tritt ein Schütze nicht an, hat er das Stechen verloren.



Mannschaftswertung:

Erzielen mehrere Teams/Mannschaften die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der größeren Anzahl der

- a) „X“ - Ringe
- b) „X“ - Ringe in Station 3 (bzw. 3+4)
- c) „10“er
- d) „10“er in Station 3 (bzw. 3+4)

Werden in einem solchen Wettkampf die Stationen 1+2 sowie 3+4 auf jeweils eine Scheibe geschossen, gilt bei Ringgleichheit die in Klammern angegebene Regelung.

#### D.16A.23 Scheibenauswertung

Jeder Schütze wertet die Scheibe des rechten Nebenmannes aus und trägt das Ergebnis in die Startkarte ein und unterschreibt diese. Der Schütze rechts aussen wertet die Scheibe von Bahn 1 aus. Bei Unstimmigkeiten hinsichtlich der Auswertung werden die Scheiben zur Jury oder zum Leitenden gebracht.

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO D.16A.5 in zwei Leistungsklassen eingeteilt.

Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild wie folgt:


| Klasse | Klassifikation | Ringzahl   |
|--------|----------------|------------|
| X      | High Master    | ab 1490    |
| A      | Master         | ab 1480    |
| B      | Expert         | ab 1465    |
| C      | Sharpshooter   | ab 1435    |
| D      | Marksman       | unter 1435 |

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

#### D.16A.24 Mannschaftsklassifikation

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert. Dabei werden die sich für die einzelnen Mannschaftsmitglieder ergebenden Punkte (siehe Tabelle) addiert und dann durch die Anzahl der Mannschaftsmitglieder geteilt (arithmetisches Mittel). Ist das Ergebnis eine Dezimalzahl, so wird diese auf eine ganze Zahl gerundet (bis ...,49 ab und ab ...,50 auf).

| Klasse | Klassifikation | Punkte |
|--------|----------------|--------|
| X      | High Master    | 5      |
| A      | Master         | 4      |
| B      | Expert         | 3      |
| C      | Sharpshooter   | 2      |
| D      | Marksman       | 1      |

|                               |  |   |
|-------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b>  | D |
| <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |   |

## D.16B LAR - PP1 (Lever Action Rifle 4 – LAR 4)

### D.16B.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.6A.

### D.16B.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kastenmagazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16B.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16B.5).

### D.16B.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

### D.16B.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

### D.16B.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt

### D.16B.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt.

Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung



D

## Sportordnung

### Langwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### D.16B.6 Munition

30 Schuss Großkalibermunition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

#### D.16B.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber = 6,5 mm/ .256", die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen

#### D.16B.8 Scheibe und Scheibenbeobachtung

PP1-Scheibe (Anzahl nach Auswertbarkeit)

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

#### D.16B.9 Stellung

Stehend freihändig

#### D.16B.10 Fertigstellung:

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertiggeladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden.

Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

#### D.16B.11 Ablauf

Station 1            25 Meter                            120 sec.

6 Schuss stehend freihändig

6 Schuss stehend freihändig

Schießzeit einschließlich Nachladens!

Station 2            15 Meter                            Zeit je Intervall: 2 sec.

2 x 6 Schuss stehend freihändig

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe



vom Schützen weg und wird dann insgesamt sechsmal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 2 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit ist jeweils 1 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.

Zwei getrennte Durchgänge!

Zwischen den Serien ist die Fertigstellung einzunehmen.

Station 3            10 m            Zeit je Intervall:    3 sec.  
1 x 6 Schuss stehend freihändig

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe vom Schützen weg und wird dann insgesamt dreimal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit sind jeweils 2 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.

#### **D.16B.12 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)**

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready"            "Laden und fertig machen"  
(hierbei weist die Mündung zum Geschossfang)

"Anyone not ready?"            "Ist jemand nicht fertig?"


Falls erforderlich:

"The line is not ready!"            "Nicht fertig!"

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

"Standby"            "Achtung"

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec. zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando "Fire"– "Feuer" oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando "Cease firing" - "Feuer einstellen" bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Nachdem die Serie geschossen ist:

"Unload and show clear!"

"Waffe entladen und vorzei-

gen!" Die Waffe wird entladen, das eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.16B.13):

"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

"No protests, show targets, advance and score!"

"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

#### **D.16B.13 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoss gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder dem Röhren- bzw. Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständer abgestellt, dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben !!!

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfe und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

#### **D.16B.14 Probeschüsse:**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

#### **D.16B.15 Waffen- und Munitionsfehler**

|               |                               |  |          |
|---------------|-------------------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  | <b>D</b> |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |          |

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

#### **D.16B.16 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen sind nicht zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

#### **D.16B.17 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zugelassen. Ebenso ist die Verwendung einer Mütze mit langem Mützenschild oder einer solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

#### **D.16B.18 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12


#### **D.16B.19 Einzelklassifikation**

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO D.16B.5 in zwei Leistungsklassen eingeteilt.

Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild wie folgt:

|             | <b>Standardklasse</b> | <b>Offene Klasse</b> |             |
|-------------|-----------------------|----------------------|-------------|
| <b>Bez.</b> | <b>Ringzahl</b>       | <b>Ringzahl</b>      | <b>Bez.</b> |
| <b>X</b>    | 290 - 300             | 300                  | <b>X</b>    |
| <b>A</b>    | 280 - 289             | 297-299              | <b>A</b>    |
| <b>B</b>    | bis 279               | bis 296              | <b>B</b>    |

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

## **D.16C LAR – NPA-B (Lever Action Rifle 5 – LAR 5)**

### **D.16C.0 Vorbemerkung**

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.7

### **D.16C.1 Waffe**

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetier- gewehre im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kasten- magazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16C.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16C.5).

### **D.16C.2 Abzug**

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

### **D.16C.3 Schäftung**

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

### **D.16C.4 Schießriemen**

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### **D.16C.5 Visierung**

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt. Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

### **D.16C.6 Munition**

24 Schuss Grosskalibermunition



Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

#### **D.16C.7 Kaliber**

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber = 6,5 mm/ .256", die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen.

#### **D.16C.8 Scheibe und Scheibenbeobachtung**

2 NPA - Scheiben pro Schütze  
Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

#### **D.16C.9 Stellung**

Stehend freihändig

#### **D.16C.10 Fertigstellung**

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertig geladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden.

Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

#### **D.16C.11 Ablauf**

Station 1            25 Meter                    15sec.  
6 Schuss stehend freihändig auf die linke Scheibe

Station 2            20 Meter                    10 sec.  
6 Schuss stehend freihändig, 3 auf jede Scheibe

Station 3            15 Meter                    Zeit je Intervall: 3 sec.  
6 Schuss stehend freihändig auf die rechte Scheibe

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

vom Schützen weg und wird dann insgesamt dreimal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit sind jeweils 2 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.

Station 4            10 m            8 sec.  
 6 Schuss stehend freihändig, 3 Schuss auf jede Scheibe

#### **D.16C.12 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)**

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready"            "Laden und fertig machen"  
 (hierbei weist die Mündung zum Geschossfang)

"Anyone not ready?"            "Ist jemand nicht fertig?"

Falls erforderlich:

"The line is not ready!"            "Nicht fertig!"  
 Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

"Standby"            "Achtung"  
 Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec. zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando "Fire"– "Feuer" oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando "Cease firing" - "Feuer einstellen" bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

"Unload and show clear!"            "Waffe entladen und vorzeigen!"

Die Waffe wird entladen, das eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.16C.13):



"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

"No protests, show targets, advance and score!"

"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

#### **D.16C.13 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschosfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständler abgestellt, wobei der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben erfolgt!!!

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfe und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

#### **D.16C.14 Probeschüsse:**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

#### **D.16C.15 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

#### **D.16C.16 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

|          |  |                     |                      |
|----------|--|---------------------|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Langwaffen-Disziplinen</b>  |                     |                      |

**D.16C.17 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogen- schützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zugelassen. Ebenso ist die Verwendung einer Mütze mit langem Müzenschild oder einer solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

**D.16C.18 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

**D.16C.19 Einzelklassifikation**

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO D.16C.5 in zwei Leistungsklassen eingeteilt. Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild wie folgt:

|             | <b>Standardklasse</b> | <b>Offene Klasse</b> |             |
|-------------|-----------------------|----------------------|-------------|
| <b>Bez.</b> | <b>Ringzahl</b>       | <b>Ringzahl</b>      | <b>Bez.</b> |
| <b>X</b>    | 105 - 120             | 115 - 120            | <b>X</b>    |
| <b>A</b>    | 90 - 104              | 108 - 114            | <b>A</b>    |
| <b>B</b>    | bis 89                | bis 107              | <b>B</b>    |

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

|               |                               |  |
|---------------|-------------------------------|--|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |

## D.16D LAR – PP 2 (Lever Action Rifle 6 – LAR 6)

### D.16D.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.6B.

### D.16D.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kastenmagazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16D.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16D.5).

### D.16D.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

### D.16D.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

### D.16D.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### D.16D.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Offene Visierung bestehend aus:

Visierung vorne: Spitz-, Balken- oder Perlkorn

Visierung hinten: U-, V-, Halbrund- oder Buckhorn-Kimmen (auch als Federtreppenkimmen)

Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt.

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

#### **D.16D.6 Munition**

60 Schuss Großkalibermunition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig.

Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

#### **D.16D.7 Kaliber**

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber 6,5 mm/ .256“, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen. Exemplarische Nennung von Kalibern:

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| .357 Magnum       | .38 Special       |
| .44 Magnum        | .44 Special       |
| .38-40 Winchester | .44-40 Winchester |
| .45 Colt          |                   |

#### **D.16D.8 Scheibe und Scheibenbeobachtung**

PP1-Scheibe (Anzahl nach Auswertbarkeit)

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

#### **D.16D.9 Stellung**

- stehend freihändig
- kniend
- sitzend nach SpO D.1.3.4, jedoch ohne Verwendung eines Riemens!

#### **D.16D.10 Fertigstellung**

Station 1

Die fertig geladene Waffe wird mit dem Schaft an die Schulter gesetzt. Die Waffe wird so in Richtung Geschossfang gehalten,



dass sie im Winkel von 45 ° mit der Mündung zum Boden zeigt. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

#### Station 2 + Station 3

Die fertig geladene Waffe wird mit der Mündung, Lauf parallel zum Boden, auf den Geschosfang (eigene Scheibe) gerichtet. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich dabei deutlich außerhalb des Abzugsbügels.

Beim Wechsel der Anschlagart (sitzend, kniend, stehend) ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen. Der Lauf der Waffe zeigt parallel zum Boden in Richtung Geschosfang (eigene Scheibe).

#### D.16D.11 Ablauf

Station 1 10 m

6 Schuss stehend freihändig Zeit: 8 sec.

6 Schuss stehend freihändig Zeit: 8 sec.

Station 2 50 m

Zeit: 180 sec.

6 Schuss kniend

6 Schuss sitzend

6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand

6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand

Station 3 25 m

Zeit: 120 sec.

6 Schuss kniend

6 Schuss sitzend

6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand

6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand

#### D.16D.12 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“

„Laden und fertig machen“

(hierbei weist die Mündung zum Geschosfang)

„Anyone not ready?“

„Ist jemand nicht fertig?“

Falls erforderlich:

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

„The line is not ready!“                      „Nicht fertig!“  
 Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“    „Achtung“  
 Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec. zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando „Fire“– „Feuer“ oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando „Cease firing“ - „Feuer einstellen“ bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:  
 „Unload and show clear!“                      „Waffe entladen und vorzeigen!“  
 Die Waffe wird entladen, das eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.16D.13):

„All clear, are there any protests?“  
 „Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

„No protests, show targets, advance and score!“  
 „Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“  
 Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

### **D.16D.13 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständer abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder



am Wettkampfe und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

#### **D.16D.14 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

#### **D.16D.15 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

#### **D.16D.16 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

#### **D.16D.17 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zugelassen. Ebenso ist die Verwendung einer Mütze mit langem Mützenschild oder einer solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

#### **D.16D.18 Auswertung**

Die Ringzahlen der Stationen A-C werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der Größeren Anzahl der

- a) „Xer“ + „10“er (Innenzehner und Zehner)
- b) “Xer“ usw. c) “9er“usw. d) “8er“usw.

Besteht weiterhin Ringgleichheit wird das Ergebnis der Station 2 nach selbem Muster ausgewertet.

|          |                               |                     |                      |
|----------|-------------------------------|---------------------|----------------------|
| <b>D</b> |                               | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                     |                      |

**D.16D.19 Einzelklassifikation**

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO D.16D.5

in zwei Leistungsklassen eingeteilt.

Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild wie folgt:

|             | <b>Standardklasse</b> | <b>Offene Klasse</b> |             |
|-------------|-----------------------|----------------------|-------------|
| <b>Bez.</b> | <b>Ringzahl</b>       | <b>Ringzahl</b>      | <b>Bez.</b> |
| <b>X</b>    | 570 - 600             | 590 - 600            | <b>X</b>    |
| <b>A</b>    | 550 - 569             | 575 - 589            | <b>A</b>    |
| <b>B</b>    | bis 549               | bis 574              | <b>B</b>    |

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

Eine Klassifizierung wird zur Zeit nicht durchgeführt.



## D.16E LAR – Bianchi Cup (Lever Action Rifle 7 – LAR 7)

### D.16E.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.14.

### D.16E.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kastenmagazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16E.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16E.5).

### D.16E.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

### D.16E.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

### D.16E.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### D.16E.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt. Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

### D.16E.6 Munition

192 Schuss Großkalibermunition

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

Die gesamte Munition, die vom Schützen während des Turniers verwendet wird, muss identisch sein.

Die gesamte Munition, die während des Turniers geschossen wird, muss den Faktor von 120 000 erreichen. Der Faktor errechnet sich aus dem Geschossgewicht gewogen in Grains multipliziert mit der Geschossgeschwindigkeit gemessen in feet per second (maximal 2 Meter vor der Mündung gemessen). Die Geschossgeschwindigkeit wird mit Hilfe eines Chronographen, der auf der Anlage aufgestellt ist, ermittelt. Die Überprüfung des Faktors kann vom Matchdirector während des Schießens stichprobenartig angeordnet werden.

Die Überprüfung erfolgt in folgenden Schritten:

Von der eingesammelten Munition (6 Schüsse je Übung) des Schützen wird das Geschossgewicht durch Wiegen ermittelt. Die Geschossgeschwindigkeit wird durch drei Schüsse aus der Waffe des Schützen gemessen. Der Durchschnittswert muss mindestens einen Faktor von 120 000 erreichen. Bei Unterschreitung des Wertes werden nochmals drei Patronen verschossen. Sollte der Durchschnittswert der drei höchsten Werte der sechs Messungen immer noch nicht den Mindestwert erreichen, hat der Schütze die Möglichkeit selbst zu bestimmen, ob noch eine Messung durchgeführt wird, oder ob von einer neuen Patrone nochmals das Geschossgewicht ermittelt werden soll. Wird der Mindestfaktor danach nicht erreicht, bedeutet dies die Disqualifikation des Schützen vom Wettkampf.

#### **D.16E.7 Kaliber**

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber = 6,5 mm/ .256“, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen.

|                               |                     |          |
|-------------------------------|---------------------|----------|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b> | <b>D</b> |
| <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                     |          |

**D.16E.8 Scheiben und Scheibenbeobachtung**

Matches I, III und IV

Bianchi-Scheibe NRA D-1 (Pappscheibe)

Match II

Falling Plates (Stahlscheiben oder Gummischeiben), Ø ca. 20 cm (8") Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

**D.16E.9 Stellungen**

Stehend freihändig

**D.16E.10 Fertigstellung:****Match 1 Practical + 2 Falling Plate + 4 Moving Target**

Die fertig geladene Waffe wird mit der Schaftkappe an die Schulter gesetzt. Die Waffe wird so in Richtung Geschossfang gehalten, dass sie im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden zeigt. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten, dabei muss sich der Abzugsfinger deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

**Match 3**

Shooting Frame Event

Der Pfosten muss als Unterstützung benutzt werden, jedoch darf die Waffe selbst ihn nicht berühren.

Der Schütze steht rechts hinter dem Shooting Frame, wenn er links schießt und umgekehrt.

Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schussseite des Balkens beginnt und in Schussrichtung nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.

Stehend freihändig.

Beidhändiges Halten der fertig geladenen Waffe in Hüfthöhe parallel zum Boden, die Laufmündung zeigt in Richtung Geschossfang. Bei Übungen mit der schusschwachen Hand/Schulter darf die Waffe auf dieser Seite gehalten werden.

Der Stehendanschlag des Schützen (Schießposition) ist nur durch zwei Bedingungen festgelegt:

- der Schütze muss während der einzelnen Serien mit beiden Füßen ständig Bodenkontakt haben,
- der Schütze darf den gekennzeichneten Standbereich (60 cm breit, 90 cm lang) nicht überschreiten.

Verstößt der Schütze gegen eine dieser beiden Bedingungen, so

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

wird der Verstoß mit 10 Ringen Punktabzug geahndet.

Der Schütze darf auf jeder Schießposition (Entfernung) einen Probeanschlag durchführen.

Nach jedem Kommando „Ready“ durch den Range Officer, darf der Schütze die Waffe nehmen, gegebenenfalls nachladen, kontrollieren etc., wenn er das Kommando „Ready“ gegenüber dem Range Officer mit „not ready“ verneint hat. Dabei dürfen jedoch keine weiteren Anschlagübungen vorgenommen werden.

Bei Verstößen wird der Schütze einmalig verwarnt, jeder weitere Verstoß wird mit 10 Punkten Abzug geahndet.

Der Range Officer kann darüber hinaus auch bei absichtlichem Verzögern des Ablaufes Verwarnungen oder bei Wiederholung der Verzögerung Punktstrafen aussprechen.

Der Gesamtablauf an einer Station sollte 10 Minuten nicht überschreiten.

Es liegt in der alleinigen Verantwortlichkeit des Schützen, sich mit der Fertigposition vertraut zu machen. Jede Verletzung dieser Regeln wird vom Range Officer als Fehler vermerkt. Dies hat Punktabzug zur Folge. Der Range Officer ist nicht verpflichtet, die Schützen vor oder während des Matches auf ihre Fehlhaltung hinzuweisen.

#### **D.16E.11 Ablauf**

Alle Störungen gehen zu Lasten des Schützen.

Bei technischen Problemen kann der Schütze mit Einverständnis des Range Officer die Übung unterbrechen, das Problem beheben und die Übung an der selben Stelle fortsetzen.

Bei Gefährdung der Sicherheit muss der Range Officer die Behebung des Problems anordnen oder den Schützen disqualifizieren.

#### **Match I**

2 Bianchi-Scheiben (NRA D-1)

48 Schuss gesamt auf 4 unterschiedlichen Entfernungen

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 90 cm auseinander, Außenkante zu Außenkante gemessen.

Station 1 - Entfernung 10 m

2 Schuss in 3 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

4 Schuss in 4 Sekunden je Scheibe 2 Schuss



6 Schuss \*) in 8 Sekunden je Scheibe 3 Schuss  
 \*) hier muss der Schütze die Schaftkappe des Gewehres in seine linke Schulter einsetzen, die Schussauslösung muss mit der linken Hand erfolgen. Für Linkshänder ist die Waffenhaltung entsprechend zu ändern.

Station 2 - Entfernung 15 m  
 2 Schuss in 4 Sekunden je Scheibe 1 Schuss  
 4 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 2 Schuss  
 6 Schuss in 6 Sekunden je Scheibe 3 Schuss

Station 3 - Entfernung 25 m  
 2 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 1 Schuss  
 4 Schuss in 6 Sekunden je Scheibe 2 Schuss  
 6 Schuss in 7 Sekunden je Scheibe 3 Schuss

Station 4 - Entfernung 50 m  
 2 Schuss in 7 Sekunden je Scheibe 1 Schuss  
 4 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schuss  
 6 Schuss in 15 Sekunden je Scheibe 3 Schuss

### Match II Falling Plates Match

6 Falling Plates mit einem Durchmesser von ca. 20 cm (8")  
 4 Entfernungen  
 48 Schuss

Auf 4 voneinander getrennten Entfernungen wird auf jeweils 6 Falling Plates geschossen.  
 Der Rand der Platten befinden sich ca. 120 cm über dem Boden.  
 Die Platten stehen 30 cm auseinander, von Rand zu Rand gemessen.

Station 1 - Entfernung 10 m  
 6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss  
 6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station 2 - Entfernung 15 m  
 6 Schuss in 7 Sekunden je Platte 1 Schuss  
 6 Schuss in 7 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station 3 - Entfernung 20 m  
 6 Schuss in 8 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 8 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station 4 - Entfernung 25 m

6 Schuss in 9 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 9 Sekunden je Platte 1 Schuss

### Match III Shooting Frame Match

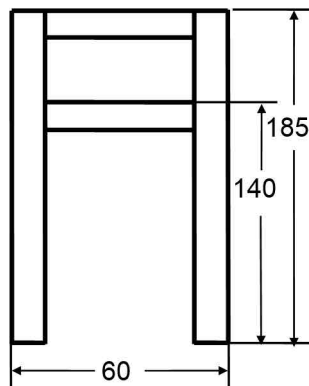
2 Bianchi-Scheiben (NRA D-1)

48 Schuss gesamt auf 4 unterschiedlichen Entfernungen

Geschossen wird aus einer Position an einem Schießrahmen, bestehend aus zwei 185 cm hohen Pfosten, deren Außenkanten 60 cm voneinander entfernt und die aus Stabilitätsgründen durch zwei Querverstrebungen in

185 cm und 140 cm Höhe miteinander verbunden sind. Die Begrenzung der Schussposition hinter diesem Schießrahmen ist 60 cm breit und 90 cm lang. Der Schütze muss während der Schussabgabe vollkommen innerhalb der Begrenzung stehen.

Der Abstand der Symmetrielinien der beiden Scheiben beträgt 228,7 cm, wobei sie zu einer gedachten Mittellinie des Schießrahmens symmetrisch angeordnet sind.



Skizze **Shooting Frame**  
(Maße in cm)



|                             |               |                                 |
|-----------------------------|---------------|---------------------------------|
| Station 1 - Entfernung 10 m |               |                                 |
| 6 Schuss                    | in 6 Sekunden | auf die rechte (linke) Scheibe. |
| 6 Schuss                    | in 6 Sekunden | auf die linke (rechte) Scheibe. |
| Station 2 - Entfernung 15 m |               |                                 |
| 6 Schuss                    | in 7 Sekunden | auf die rechte (linke) Scheibe. |
| 6 Schuss                    | in 7 Sekunden | auf die linke (rechte) Scheibe. |
| Station 3 - Entfernung 25m  |               |                                 |
| 6 Schuss                    | in 8 Sekunden | auf die rechte (linke) Scheibe. |
| 6 Schuss                    | in 8 Sekunden | auf die linke (rechte) Scheibe. |
| Station 4 - Entfernung 35m  |               |                                 |
| 6 Schuss                    | in 9 Sekunden | auf die rechte (linke) Scheibe. |
| 6 Schuss                    | in 9 Sekunden | auf die linke (rechte) Scheibe. |

#### **Match IV Moving Target Match**

2 Bianchi-Scheiben

48 Schuss gesamt auf 4 unterschiedlichen Entfernungen

Es wird auf eine bewegliche Scheibe geschossen, Entfernungen s.u.

Die Scheibe bewegt sich dabei von rechts nach links und umkehrt mit einer Geschwindigkeit von 3,0 m/sec. über eine Gesamtlänge von 18 m am Schützen vorbei. Die Gesamtschießzeit je Lauf beträgt 6 sec.

Die Schussposition befindet sich genau auf der Mittellinie der Schneise und ist 90 x 90 cm groß. Das Erscheinen der Scheibe ist das Signal zum Beginn des Durchgangs. Der Durchgang ist beendet, wenn die Scheibe vollständig hinter der Wand verschwunden ist.

Station 1 - Entfernung 10 m  
 6 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe  
 6 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station 2 - Entfernung 15 m  
 6 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe  
 6 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station 3 - Entfernung 20m  
 3 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe  
 3 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe  
 3 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station 4 - Entfernung 25 m

3 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe  
 3 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe  
 3 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe  
 3 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe

### ALTERNATIVE MATCHES

Diese Wettkämpfe können ersatzweise geschossen werden, wenn

Schießstände nicht über notwendige Einrichtungen verfügen:  
 Das Los Alamos Match ersetzt das Moving Target Match und  
 das modifizierte Rapid Fire Match ersetzt das Falling Plate Match.

LOS ALAMITOS MATCH (modified)

3 Bianchi-Scheiben

48 Schuss gesamt auf 3 unterschiedlichen Entfernungen

Station 1 - Entfernung 10m

|          |               |                          |
|----------|---------------|--------------------------|
| 2 Schuss | in 3 Sekunden | auf die mittlere Scheibe |
| 2 Schuss | in 3 Sekunden | auf die rechte Scheibe   |
| 2 Schuss | in 3 Sekunden | auf die linke Scheibe    |

|          |               |                     |
|----------|---------------|---------------------|
| 6 Schuss | in 5 Sekunden | je Scheibe 2 Schuss |
|----------|---------------|---------------------|

|          |               |                     |
|----------|---------------|---------------------|
| 6 Schuss | in 6 Sekunden | je Scheibe 2 Schuss |
|----------|---------------|---------------------|

|            |                |                     |
|------------|----------------|---------------------|
| 6 Schuss*) | in 10 Sekunden | je Scheibe 2 Schuss |
|------------|----------------|---------------------|

\*) hier muss der Schütze die Schaftkappe des Gewehres in seine linke Schulter einsetzen, die Schussauslösung muss mit der linken Hand erfolgen. Für Linkshänder ist die Waffenhaltung entsprechend zu ändern.

Station 2 - Entfernung 15m

|            |                |                     |
|------------|----------------|---------------------|
| 6 Schuss*) | in 18 Sekunden | je Scheibe 2 Schuss |
|------------|----------------|---------------------|

\*) hier muss der Schütze die Schaftkappe des Gewehres in seine linke Schulter einsetzen, die Schussauslösung muss mit der linken Hand erfolgen. Für Linkshänder ist die Waffenhaltung



entsprechend zu ändern.

6 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schuss

Station 3 - Entfernung 25m

6 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schuss unter  
Benutzung Schießrahmen/Pfosten rechts

6 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schuss unter  
Benutzung Schießrahmen/Pfosten links

RAPID FIRE MATCH (modified)

5 Bianchi-Scheiben

48 Schuss gesamt auf 3 unterschiedlichen Entfernungen

Station 1 - Entfernung 25m

3 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 1 Schuss auf  
Scheibe eins(links), drei(Mitte), fünf(rechts)

5 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

Station 2 - Entfernung 20m

5 Schuss in 8 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 8 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 8 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

Station 3 - Entfernung 15m

5 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

#### **D.16E.12 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)**

Bitte berücksichtigen , Wegdrehen und Herdrehen von Scheiben entfallen beim Schießen auf Falling Plates (Match II) und beim Schießen auf Moving Targets (Match IV).

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“

„Laden und fertig machen“

(hierbei weist die Mündung zum Geschosfang)

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

„Anyone not ready?“

„Ist jemand nicht fertig?“

Falls erforderlich:

„Not ready!“

„Nicht fertig!“

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“

„Achtung“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec. zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando „Fire“– „Feuer“ oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando „Cease firing“ - „Feuer einstellen“ bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“

„Waffe entladen und vorzeigen!“

Die Waffe wird entladen, ein eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch

D.10E.13):

„All clear, are there any protests?“

„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

„No protests, show targets, advance and score!“

„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“ Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

### **D.16E.13 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung



zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständler abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfsende und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

#### **D.16E.14 Zeitnahme mit Timern**

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal des automatischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss.

Eine Zeitüberschreitung von 0,01 Sekunden wird als Zeitüberschreitung gewertet.

Jedes akustische Signal wird mit den Worten "Ready" und "Stand By" vorbereitet.

#### **D.16E.15 Probeschüsse:**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

#### **D.16E.16 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

#### **D.16E.17 Zielhilfsmittel**


Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

#### **D.16E.18 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig.

Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

**D.16E.19 Auswertung**

Bei Ringgleichheit entscheidet die höhere Anzahl der „Xer“, „10er“, „8er“, und „5er“.

Bei den Falling Plates, erfolgt die Trefferaufnahme durch Zählen der umgefallenen Ziele.

Getroffene aber nicht umgefallene Ziele werden nicht gewertet.

Jede gefallene Platte wird als „X“ mit 10 Punkten gewertet

**D.16E.20 Scheibenauswertung**

Jeder Schütze wertet die Scheibe des rechten Nebenmannes aus und trägt das Ergebnis in die Startkarte ein und unterschreibt diese. Der Schütze rechts außen wertet die Scheibe von Bahn 1 aus.


Bei Unstimmigkeiten mit der Auswertung werden die Scheiben zur Jury oder zum Leitenden gebracht.

**D.16E.21 Einzelklassifikation**

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in Leistungsklassen untergliedert.

Klassifikation erfolgt nach britischem Vorbild wie folgt:

| Klasse   | Ringzahl    |
|----------|-------------|
| <b>X</b> | 1890 - 1920 |
| <b>A</b> | 1850 - 1889 |
| <b>B</b> | 1815-1849   |
| <b>C</b> | 1725 - 1814 |
| <b>D</b> | bis 1724    |

|               |                               |  |          |
|---------------|-------------------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           |  | <b>D</b> |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |  |          |

## **D.16F LAR – Falling Plates Speed Challenge (Lever Action Rifle 8 – LAR 8)**

### **D.16F.0 Vorbemerkung**

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt.

### **D.16F.1 Waffe**

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kasten- magazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16F.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16F.5).

### **D.16F.2 Abzug**

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

### **D.16F.3 Schäftung**

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

### **D.16F.4 Schießriemen**

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.


### **D.16F.5 Visierung**

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt. Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.16F.6 Munition**

Großkalibermunition, Anzahl siehe Hinweis unter Ablauf D.16F.11  
 Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Röhren- oder eventuell vorhandene Kastenmagazine dürfen bis zur vollen Magazinkapazität geladen werden!

Diesem Umstand muss die verantwortliche Aufsichtsperson bei Ausübung ihrer Funktion besonders bei der Herstellung der Sicherheit Rechnung tragen!

#### **D.16F.7 Kaliber**

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber = 6,5 mm/ .256", die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen.

#### **D.16F.8 Scheiben und Scheibenbeobachtung**

Falling Plates (Klappscheiben, Ø ca. 20 cm (8") Anzahl der Scheiben 5 (Grüne Startscheibe, 3 weitere Klappscheiben, rote Stoppscheibe). Die Anordnung der Klappscheiben erfolgt willkürlich. Der obere Rand der Falling Plates befindet sich ca. 120 cm über dem Boden, die Platten stehen ca. 40 cm auseinander, von Mitte zu Mitte gemessen. Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt

#### **D.16F.9 Stellungen**

Stehend freihändig

#### **D.16F.10 Fertigstellung:**

Die fertig geladene Waffe wird mit der Schaftkappe an die Schulter gesetzt. Die Waffe wird so in Richtung Geschossfang gehalten, dass sie im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden zeigt. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten, dabei muss sich der Abzugsfinger deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

#### **D.16F.11 Ablauf**

Nach britischem Vorbild werden die Falling Plates je nach Entfernung in unterschiedlichen Anordnungen beschossen.



Die Anordnung der Falling Plates und der Ablauf sind zwingend in der jeweiligen Ausschreibung zum Wettkampf zu regeln, falls abweichend von D.16.F.11.

Maximale Schießzeit je Durchgang 25 Sekunden.

Die Anzahl der abgegebenen Schüsse ist beliebig, Nachladen ist erlaubt. Maximal dürfen vor Startbeginn 6 Kurzwaffenpatronen geladen werden.

Station 1 - Entfernung 25 m

Anordnung der Falling Plates auf 25 m (Beispiel):



4 Durchgänge (1 – 4) stehend freihändig

Station 2 - Entfernung 20 m

Anordnung der Falling Plates auf 20 m (Beispiel):



4 Durchgänge (5 – 8) stehend freihändig

#### D.16F.12 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standardkommandos für jeden Durchgang sind:

"Load and make ready" "Laden und fertig machen"  
(hierbei weist die Mündung zum Geschossfang)

"Anyone not ready?" "Ist jemand nicht fertig?"

Falls erforderlich:

"Not ready!" "Nicht fertig!"

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigma-

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

chen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

"Standby"

"Achtung"

Ca. 5 – 7 sec. später Start des Durchganges entweder auf das Kommando "Fire" – "Feuer" oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer). Das Ende der Serie mit dem Kommando "Cease firing" - "Feuer einstellen" bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

"Unload and show clear!"

"Waffe entladen und vor-

zeigen!"

Die Waffe wird entladen, ein eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.10F.13):

"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

"No protests, score!"

"Keine Proteste, Trefferaufnahme!"

### **D.16F.13 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständer abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfsende und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

**D.16F.14 Zeitnahme mit Timern**

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal des automatischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss.

Eine Zeitüberschreitung von 0,10 Sekunden wird als Zeitüberschreitung gewertet.

Jedes akustische Signal wird mit den Worten "Ready" und "Stand By" vorbereitet.

**D.16F.15 Probeschüsse:**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

**D.16F.16 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

**D.16F.17 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

**D.16F.18 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig.

Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

**D.16F.19 Auswertung**

Es werden nach britischem Vorbild jeweils 4 Durchgänge je Anordnung der Falling Plates geschossen. Die schlechteste Schießzeit wird gestrichen, die anderen 3 Zeiten werden addiert, so dass insgesamt 6 Schießzeiten zuzüglich der Strafzeiten für Ablauffehler bzw. für stehen gebliebene Falling Plates in die Wertung kommen.

Für jeden Ablauffehler (falsche Reihenfolge beim Beschießen der Start- und Stop-Plates) und jede nicht getroffene andere Falling-Plate werden 5 Strafsekunden zur Schießzeit addiert.

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

**D.16F.20 Klassifikation**

Es erfolgt zur Zeit keine Klassifizierung. Es ist aber eine Klassifizierung für die Einzelwertung nach britischem Vorbild in Vorbereitung.



## D.17 Repetierflinte 1 (RF 1) und Selbstladeflinte 1 (SF 1)

### D.17.1 Aufsicht/Startberechtigung

Diese Übungen dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte“.

### D.17.2 Waffe

#### D.17.2.1 RF 1:

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

#### D.17.2.2 SF 1:

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

### D.17.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

### D.17.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### D.17.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt. Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und Form sind jedoch nicht erlaubt.

### D.17.6 Munition

Es werden 48 Patronen mit Flintenlaufgeschossen (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschossspitzen der verwendeten

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum-Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

**D.17.7 Scheibe / Scheibentfernung / Positionierung der Scheibe**

25 / 20 / 15 m (+/- 0,1 m)

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

Vertikal-Scheibenunterkante: 1m (+/-0,1m)

Horizontal-Scheibenzentrum zu Scheibenzentrum:1m (+/-0,1m)

**D.17.8 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

**D.17.9 Ablauf**

6 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

Scheibentfernung 25 m

**1. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

**2. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

Scheibentfernung 20 m:

**3. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

**4. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Sitzendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *sitzend*

Scheibentfernung 15 m:

**5. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

**6. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*

**D.17.10 Wertung / Auswertung**

In jeder Teilübung wird für den Schützen die Zeit vom Ertönen des Startsignals bis zum letzten Schuss gemessen. Nach jeder Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte dividiert durch die gemessene Zeit ergibt den Hitfaktor für die Teilübung. Die Hitfaktoren der 6 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Die Hitfaktoren sind auf zwei Stellen nach dem Komma zu ermitteln.


Für jede Teilübung stehen dem Schützen maximal 90 Sekunden zur Verfügung. Ist der Schütze nicht in der Lage, die jeweiligen 8 Schüsse in dieser Zeitspanne abzugeben, wird die Teilübung als DNF (Did Not Finish) mit 0 Punkten bewertet.

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Treffer in der A-Zone: | 5 Punkte |
| Treffer in der C-Zone: | 3 Punkte |
| Treffer in der D-Zone: | 1 Punkt  |

Jeder Schuss, der nicht auf den Scheiben nachweisbar ist, ist ein Fehlschuss. Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Gewertet werden nur die Treffer, die mit höchstens 8 abgegebenen Schüssen je Teilübung erreicht werden. Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss und ein Ablauffehler zugleich.

Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie oder in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt.

Entsichert der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando „Achtung“ die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler.

Fehlschuss: pro Schuss 10 Punkte Abzug

Ablauffehler: pro Schuss 10 Punkte Abzug

Zeitüberschreitung: DNF – Nullwertung

#### **D.17.11 Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden.

Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.

Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnehmung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet.

#### **D.17.12 Gleichstand in der Gesamtwertung**

Um den Gleichstand zu beseitigen, wird die Gesamtzahl der Treffer in der A-Zone verglichen. Der Schütze mit der höheren Anzahl gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit den C- und D-Treffern ebenso verfahren.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird der Hitfaktor der Teilübung mit Nachladen und der weitesten Entfernung verglichen. Der Schütze mit dem höheren Hitfaktor gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit der nächsten Teilübung mit Nachladen ebenso verfahren.

#### **D.17.13 Mannschaftsstärke**

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen.

Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

**D.17.14 Startzeiten**

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit nicht startbereit, wird die Übung mit 0 bewertet.

**D.17.15 Stellungen**Ausgangsstellung

Stehend, der Schaft der Waffe befindet sich in Gürtelhöhe seitlich an der Hüfte des Schützen. Die Waffe wird horizontal gehalten, die Mündung zeigt in Richtung Geschossfang. Der Verschluss ist geöffnet und die Waffe gesichert.

Stehendanschlag

Der Schütze steht frei und ohne jegliche andere Unterstützung mit beiden Füßen auf der Oberfläche des Schießstandes.

Liegendanschlag

Der Schütze liegt mit dem Kopf in Richtung der Scheiben auf dem Schießstandboden. Es dürfen sich keine Körperteile vor dem Lauf befinden.

Sitzendanschlag

Der Schütze sitzt mit beiden Gesäßbacken auf dem Schießstandboden.

Kniendanschlag

Ein oder beide Knie befinden sich auf dem Boden, das Gesäß darf den Schießstandboden nicht berühren.

**D.17.16 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich. Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein. Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

**A) Laden!**

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

**B) Ist der Schütze bereit?**

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

**C) Achtung!**

Der Range Officer betätigt den Timer. Die Vorlaufzeit bis zum Startsignal beträgt ca. 3 Sekunden. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entschert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung.

**D) Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!**

Der Schütze behält seine Stellung bei, entfernt eigenständig alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und öffnet den Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen sowie außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurde.

**E) Waffe schließen und abschlagen!**

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Geschosfang ab. Die Waffe wird dabei in der Stellung abgeschlagen, die der Schütze nach dem letzten Schuss innehatte.

**F) Waffe öffnen und sichern!**

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

**G) Waffe abstellen!**

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

**H) Sicherheit!****D.17.17 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer "Stopp" zu. Dieser wird dann die Waffe



übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Wertung für eine so abgebrochene Übung ist: DNF.  
Die Übung darf nicht wiederholt werden.

#### D.17.18 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

##### A) Unsichere Waffenhandhabung

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und disqualifiziert.

##### B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des RO aus- und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area.

Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt werden.

Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

##### C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten.

Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

ungeladenen Waffe hantieren kann. Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

#### **D) Munitionsaufnahme**

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

#### **E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition**

Lässt der Schütze während seiner Übung die Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit seiner Waffe den Boden des Schießstandes, wird er sofort disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her.

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

#### **F) Ungewollte Schussabgabe**

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschosffanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.
- Jeder Schuss, der während eines Stellungswechsels abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 gewertet.



Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diese Teilübung nicht wiederholen.

### G) Sweeping

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil von sich selbst oder einer anderen Person richten.

Während des Schießens darf kein Körperteil des Schützen die Laufmündung überragen.

#### D.17.19 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis. Das Verwenden von Schutzausrüstung wie Ellenbogen-, Knieschützern, Handschuhen oder auch Isomatten ist erlaubt.

#### D.17.20 Protestverfahren

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officers beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend BDMP Sportordnung, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10, einlegen.

#### D.17.21 Klassifikation

Sofern ein Wettkampf klassifiziert durchgeführt wird, gelten die folgenden Klassifizierungen:

##### D.17.21.1 Repetierflinte RF 1

Klassifikation Hitfaktor für Klassifizierung

High Master ab 24,01

Master ab 21,01

Expert ab 18,01

Sharpshooter ab 14,01

Marksman bis 14,00 und darunter

Unclassified Schütze in seinem ersten Wettkampf

**D.17.21.2 Selbstladeflinten SF 1**

Klassifikation Hitfaktor für Klassifizierung

|              |                                    |
|--------------|------------------------------------|
| High Master  | ab 28,01                           |
| Master       | ab 24,01                           |
| Expert       | ab 19,01                           |
| Sharpshooter | ab 15,01                           |
| Marksman     | bis 15,00 und darunter             |
| Unclassified | Schütze in seinem ersten Wettkampf |

Bei seinem ersten Wettkampf startet der Schütze als „Unclassified“. Mit seinem ersten Wettkampfergebnis wird der Schütze vorläufig klassifiziert. Er startet beim nächsten Wettkampf in dieser Klasse. Er ist mindestens Marksman, sofern er nicht eine höhere Gruppe erreicht hat. Nach dem zweiten Wettkampf wird aus beiden Ergebnissen der Durchschnitt errechnet. Diesem Wert entsprechend erfolgt die eigentliche Klassifizierung des Schützen. Sie kann höher oder niedriger als die vorläufige Klassifikation sein.

Danach steigt der Schütze auf, wenn er zweimal ein Ergebnis erzielt hat, das einer höheren Gruppe entspricht. Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden. Innerhalb eines Wettkampfs ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf schriftlichen Antrag des Schützen an den Bundesreferenten Flinte erfolgen. Danach bestreitet er die nächsten 3 Wettkämpfe in einer niedrigeren Klasse.

Ist der Durchschnitt der besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation. Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

Werden in bestimmten Zeiträumen von einem Schützen keine Wettkampfergebnisse erzielt, verliert seine Klassifikation an Gültigkeit:

- für die Klassen      Marksman bis Expertnach      3 Jahren
- für die Klassen      Master und High Master nach      5 Jahren



Der BDMP wertet alle ihm zugehenden Wettkampfergebnisse und führt eine zentrale Klassifizierungsliste. Die Eingruppierung der Schützen in diese Liste ist bei der Durchführung von Wettkämpfen verbindlich.

### **Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation**

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.17 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.17 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Klassifikation gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden. Für den Teilnehmer gilt die Klassifikation, in der er am Tage der Anmeldung geführt wird.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **D.17.A Repetierflinte / Selbstladeflinte PP1 ( RF/SF PP1)**

### **D.17.A.1 Aufsicht/Startberechtigung**

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte.“

### **D.17.A.2 Waffe**

#### **D.17.A.2.1 RF 1**

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin kann aus einer einzelnen Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

#### **D.17.A.2.2 SF 1**

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin kann aus einer einzelnen Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt

Hinweis:

Bei Flinten mit Kastenmagazinen werden mindestens 2 Stück Magazine benötigt, da bei der 1. Teilübung (25m) die Flinte zum Nachladen nicht abgelegt werden darf!

### **D.17.A.3 Visierung**

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

### **D.17.A.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren.

Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### **D.17.A.5 Schäftung:**

Serienmäßiger gesetzeskonformer Flintenschaft.

Veränderungen, solange sie gesetzeskonform sind, sind zugelassen.

Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und



Form sind jedoch nicht erlaubt.

#### D.17.A.6 Munition:

Es werden 30 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

#### D.17.A.7 Scheibe

2, 3 oder 5 Stück BDMP-Scheibe PP1 pro Schütze

#### D.17.A.8 Scheibenentfernung

25 / 15 / 10m (+/- 0,1m)

#### D.17.A.9 Ablauf

1.) 25 m: 12 Schüsse in 2 Minuten einschließlich Nachladen;  
2.) 15 m: 2 mal 6 Schüsse in Intervallen.

Die Scheibe zeigt sich 6 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

3.) 10 m: 6 Schüsse in Intervallen.

Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.

#### D.17.A.10 Fertigstellung

Waffe im Schulteransschlag wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zeigt auf den Boden. Die Waffe kann nach dem Kommando „Achtung“, zwischen wegdrehen der Scheiben und nach 3 Sekunden herdreihen der Scheiben entschert werden. Es dürfen je Durchgang „nur“ 6 Schuss geladen werden! Unerlaubte Schussabgabe führt zur sofortigen Disqualifikation!

#### D.17.A.11 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### D.17.A.12 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Standard-Kommandos für jede der 3 Teilübungen für den/die Schützen:

„Waffen aufnehmen“

„Laden und fertigmachen“

„Ist jemand nicht fertig?“ (Falls erforderlich: „nicht fertig!“)

„Achtung!“ oder „Scheiben drehen weg“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 3 sec. zum Start der Serie.

Nachdem die Serie geschossen wurde:

„Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!“

Der Schütze entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und verriegelt den Verschluss in der offenen Position.

Der Range Officer kontrolliert, ob das Patronenlager und das Magazin leer und eventuell außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurden.

„Waffe schließen und abschlagen!“

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie aus der Schulter leer in Richtung Geschosfang ab.

„Waffe öffnen und sichern!“

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

„Waffe hochnehmen!“ (Bei Entfernungswechsel!)

Der Schütze hebt / trägt die Waffe senkrecht, Mündung mindestens auf Schulterhöhe!

oder

„Waffe abstellen!“

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom

Range Officer angewiesenen Platz ab.

„SICHERHEIT! Gibt es irgendwelche Proteste?“

(Falls erforderlich: Sicherheit wird hergestellt)



Keine Proteste! Trefferaufnahme, ggf. Scheibenwechsel.  
Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

#### **D.17.A.13 Wertung / Auswertung**

Nach der ersten (25 m) und der dritten (15 m) Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 3 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Maximale Punktzahl ist 300

Jeder in einer Teilübung zu wenig abgegebener Schuss wird als Fehlschuss gewertet.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 10 Punkte Abzug

#### **D.17.A.14 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

Der Schütze kann versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist.

Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation. Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu.

Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Teilübung darf nicht wiederholt werden.

#### **D.17.A.15 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

#### **D.17.A.16 Unsichere Waffenhandhabung**

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und für den laufenden Wettkampf disqualifiziert.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.17.A.17 Tragen und Ablegen der Flinte**

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Flinte

- so getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder einer mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.
- In einem Behältnis (Waffenkoffer) verstaut sein
- Sich in einem Waffenaufbewahrung bereitgestelltem Raum der Schießanlage befinden

Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe, befinden.

#### **D.17.A.18 Sicherheitszone**

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann. In der Sicherheitszone darf sich keine zugriffsbereite Munition befinden. Zuwiderhandlungen gegen diese Vorschrift gelten als grober Verstoß gegen die Sicherheitsbestimmungen und haben den sofortigen Ausschluss vom gesamten Wettkampf zur Folge.

#### **D.17.A.19 Munitionsaufnahme**

Die für den Wettkampf (Teilübung) benötigte Munition darf vom Schützen erst nach Kommando des Range Officers aufgenommen und in am Körper befindlichen Patronengürtel, Taschen u.ä. Behältnisse an- bzw. untergebracht werden.

#### **D.17.A.20 Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition**

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.

**D.17.A.21 Ungewollte Schussabgabe**

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschossfanges abgefeuert wird
- Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft
- Jeder Schuss, der vor dem Kommando „Achtung!“, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird. Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 (DNF = did not finish) bewertet.

**D.17.A.22 Sweeping**

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil einer dritten Person oder sich selbst richten.

**D.17.A.23 Schießbrille / Gehörschutz / Schießkleidung:**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen obligatorisch. Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressiven oder anstößigen Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

**D.17.A.24 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidung der Range Officer beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer (HRO) Beschwerde einlegen.

**D.17.A.25 Klassifikation**

Z. Zt. noch keine Klassifikation

**D.17.A.26 Ranglisten**

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die für die Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

|          |  |                     |                      |
|----------|--|---------------------|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Langwaffen-Disziplinen</b>  |                     |                      |

## **D.17.B Repetierflinte / Selbstladeflinte NPA-B ( RF/SF NPA-B)**

### **D.17.B.1 Aufsicht/Startberechtigung**

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte.“

### **D.17.B.2 Waffe**

#### **D.17.B.2.1 RF 1**

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin kann aus einer einzelnen Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

#### **D.17.B.2.2 SF 1**

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin kann aus einer einzelnen Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt

Hinweis:

Bei Flinten mit Kastenmagazinen werden mindestens 2 Stück Magazine benötigt, da bei der 1. Teilübung (25m) die Flinte zum Nachladen nicht abgelegt werden darf!

### **D.17.B.3 Visierung**

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

### **D.17.B.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren.

Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### **D.17.B.5 Schäftung:**

Serienmäßiger gesetzeskonformer Flintenschaft.

Veränderungen, solange sie gesetzeskonform sind, sind zugelassen.

Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und



Form sind jedoch nicht erlaubt.

#### D.17.B.6 Munitio:

Es werden 24 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

#### D.17.B.7 Scheibe

2 oder 4 Stück BDMP-Scheibe NPA Service Pistol B pro Schütze

#### D.17.B.8 Scheibenentfernung

25 / /20 / 15 / 10m (+/- 0,1m)

#### D.17.B.9 Ablauf

Hinweis: Bei Flinten mit Kastenmagazinen werden mindestens 2 Stück Magazine benötigt, da die 1. + 2. Teilübung (25m + 20m), wie auch die 3. + 4. Teilübung (15m + 10m) direkt hintereinander geschossen wird und die Flinte zum Nachladen nicht abgelegt werden darf.

- 1.) 25 m: 6 Schüsse in 15 Sekunden auf die linke Scheibe
- 2.) 20 m: 6 Schüsse in 10 Sekunden, 3 auf jede Scheibe
- 3.) 15 m: 6 Schüsse in Intervallen auf die rechte Scheibe  
Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind
- 4.) 10 m: 6 Schüsse in 6 Sekunden, 3 Schüsse auf jede Scheibe

#### D.17.B.10 Fertigstellung

Waffe im Schulteranschlag wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zeigt auf den Boden. Die Waffe kann nach dem Kommando „Achtung“, zwischen wegdrehen der Scheiben und nach 3 Sekunden herdreihen der Scheiben entsichert werden. Es dürfen je Durchgang „nur“ 6 Schuss geladen werden! Unerlaubte Schussabgabe führt zur sofortigen Disqualifikation!

#### D.17.B.11 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### **D.17.B.12 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Standard-Kommandos für jede der 3 Teilübungen für den/die Schützen:

„Waffen aufnehmen“

„Laden und fertigmachen“

„Ist jemand nicht fertig?“ (Falls erforderlich: „nicht fertig!“)

„Achtung!“ oder „Scheiben drehen weg“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 3 sec. zum Start der Serie.

Nachdem die Serie geschossen wurde:

„Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!“

Der Schütze entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und verriegelt den Verschluss in der offenen Position.

Der Range Officer kontrolliert, ob das Patronenlager und das Magazin leer und eventuell außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurden.

„Waffe schließen und abschlagen!“

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie aus der Schulter leer in Richtung Geschossfang ab.

„Waffe öffnen und sichern!“

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

„Waffe hochnehmen!“ (Bei Entfernungswechsel!)

Der Schütze hebt / trägt die Waffe senkrecht, Mündung mindestens auf Schulterhöhe!

oder

„Waffe abstellen!“

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom

Range Officer angewiesenen Platz ab.

„SICHERHEIT! Gibt es irgendwelche Proteste?“

(Falls erforderlich: Sicherheit wird hergestellt)



Keine Proteste! Trefferaufnahme, ggf. Scheibenwechsel.  
Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

#### **D.17.B.13 Wertung / Auswertung**

Nach der zweiten (20 m) und der letzten (10 m) Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 4 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Maximale Punktzahl ist 120

Jeder in einer Teilübung zu wenig abgegebene Schuss wird als Fehlschuss gewertet.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 5 Punkte Abzug

#### **D.17.B.14 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

Der Schütze kann versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist.

Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation. Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu.

Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Teilübung darf nicht wiederholt werden.

#### **D.17.B.15 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

#### **D.17.B.16 Unsichere Waffenhandhabung**

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und für den laufenden Wettkampf disqualifiziert.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.17.B.17 Tragen und Ablegen der Flinte**

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Flinte

- so getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder einer mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.
- In einem Behältnis (Waffenkoffer) verstaut sein
- Sich in einem Waffenaufbewahrung bereitgestelltem Raum der Schießanlage befinden

Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe, befinden.

#### **D.17.B.18 Sicherheitszone**

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann. In der Sicherheitszone darf sich keine zugriffsbereite Munition befinden. Zuwiderhandlungen gegen diese Vorschrift gelten als grober Verstoß gegen die Sicherheitsbestimmungen und haben den sofortigen Ausschluss vom gesamten Wettkampf zur Folge.

#### **D.17.B.19 Munitionsaufnahme**

Die für den Wettkampf (Teilübung) benötigte Munition darf vom Schützen erst nach Kommando des Range Officers aufgenommen und in am Körper befindlichen Patronengürtel, Taschen u.ä. Behältnisse an- bzw. untergebracht werden.

#### **D.17.B.20 Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition**

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.

**D.17.B.21 Ungewollte Schussabgabe**

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschossfanges abgefeuert wird
- Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft
- Jeder Schuss, der vor dem Kommando „Achtung!“, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird. Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 (DNF = did not finish) bewertet.

**D.17.B.22 Sweeping**

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil einer dritten Person oder sich selbst richten.

**D.17.B.23 Schießbrille / Gehörschutz / Schießkleidung:**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen obligatorisch. Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressiven oder anstößigen Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

**D.17.B.24 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidung der Range Officer beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer (HRO) Beschwerde einlegen.

**D.17.B.25 Klassifikation**

Z. Zt. noch keine Klassifikation

**D.17.B.26 Ranglisten**

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die für die Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

### **D.17.C Embassy Cup - RF / SF**

#### **D.17.C.1 Aufsicht/Startberechtigung**

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte.“

#### **D.17.C.2 Waffe**

##### **D.17.C.2.1 RF 1**

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorder-schäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

##### **D.17.C.2.2 SF 1**

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorder-schäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

#### **D.17.C.3 Visierung**

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

#### **D.17.C.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren.

Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

#### **D.17.C.5 Schäftung:**

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und Form sind jedoch nicht erlaubt.

**D.17.C.6 Munition:**

Es werden 24 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

**D.17.C.7 Scheibe / Scheibenentfernung / Positionierung der Scheibe**

25 / 20 / 15 m (+/- 0,1 m)

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

Vertikal-Scheibenunterkante: 1m (+/-0,1m)

Horizontal-Scheibenzentrum zu Scheibenzentrum: 1m (+/-0,1m)

**D.17.C.8 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt

**D.17.C.9 Ablauf**

1. Teilübung:

Scheibenentfernung 25 m / Zeit 20 Sekunden

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben stehend

- 4 Patronen nachladen –

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben liegend

2. Teilübung:

Scheibenentfernung 20 m / Zeit 20 Sekunden

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben stehend

- 4 Patronen nachladen –

- Sitzendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben sitzend

3. Teilübung:

Scheibenentfernung 15 m / Zeit 20 Sekunden

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben stehend

- 4 Patronen nachladen –

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben kniend

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.17.C.10 Wertung / Auswertung**

Nach jeder Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 3 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Treffer in der A-Zone: 5 Punkte

Treffer in der C-Zone: 3 Punkte

Treffer in der D-Zone: 1 Punkt

Jeder Schuss, der nicht auf den Scheiben nachweisbar ist, ist ein Fehlschuss. Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden. Gewertet werden nur die Treffer, die mit höchstens 8 abgegebenen Schüssen je Teilübung erreicht werden. Jeder Mehrschuss ist ein Ablauffehler. Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie oder in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler. Jeder Schuss nach den 20 Sekunden ist ein Mehrschuss und damit ein Ablauffehler. Schüsse auf die falsche Scheibe ist je Schuss ein Ablauffehler. Pro nicht nachgeladene Patrone ist ein Ablauffehler. Stellungswechsel mit der Waffe nach dem Befehl „Laden“ ist ein Ablauffehler.

Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt.

Veränderung der Position seiner Waffe nach dem Kommando „Achtung“, erhält er einen Ablauffehler.

Fehlschuss: kein Punktabzug!

Ablauffehler: pro Schuss 5 Punkte Abzug

#### **D.17.C.11 Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitmessung erfolgt entweder über eine programmierbare Duellanlage oder die Zeitnahme muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden. Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig. Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnahme nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet.

#### **D.17C.12 Gleichstand in der Gesamtwertung**

Um den Gleichstand zu beseitigen, wird die Gesamtzahl der Treffer in der A-Zone verglichen. Der Schütze mit der höheren Anzahl gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit den C- und D-Treffern ebenso verfahren.

|                               |                     |  |          |
|-------------------------------|---------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b> |  | <b>D</b> |
| <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                     |  |          |

#### D.17C.13 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

#### D.17C.14 Startzeiten

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit nicht startbereit, wird die Übung mit 0 bewertet.

#### D.17C.15 Stellungen

Ausgangsstellung

Stehend, der Schaft der Waffe befindet sich in Gürtelhöhe seitlich an der Hüfte des Schützen. Die Waffe wird horizontal gehalten, die Mündung zeigt in Richtung Kugelfang. Der Verschluss ist geöffnet und die Waffe gesichert.

Stehendanschlag

Der Schütze steht frei und ohne jegliche andere Unterstützung mit beiden Füßen auf der Oberfläche des Schießstandes.

Liegendanschlag

Der Schütze liegt mit dem Kopf in Richtung der Scheiben auf dem Schießstandboden. Es dürfen sich keine Körperteile vor dem Lauf befinden.

Sitzendanschlag

Der Schütze sitzt mit beiden Gesäßbacken auf dem Schießstandboden.

Kniendanschlag

Ein oder beide Knie befinden sich auf dem Boden, das Gesäß darf den Schießstandboden nicht berühren.

#### D.17C.16 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich. Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein. Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

##### **A) Laden!**

Der Schütze lädt die Flinte mit mindestens 4 Patronen. Probeanschläge sind erlaubt.

##### **B) Ist der Schütze bereit?**

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

|  |  |                      |
|--|--|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|--|--|----------------------|

### C) Achtung!

Die Duellanlage dreht weg und zeigt sich nach ca. 3 Sekunden erneut oder der Range Officer betätigt einen Timer. Der Schütze darf bis zum erneuten Zeigen der Scheiben oder bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Der Schütze darf bereits nach dem Befehl „Achtung“ die Waffe entschichern!

Beim Zeigen der Scheiben oder nach dem Ertönen des Startsignals absolviert der Schütze die Übung.

### D) Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!

Der Schütze behält seine Stellung bei, entfernt eigenständig alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und öffnet den Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen sowie außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurde.

### E) Waffe schließen und abschlagen!

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Kugelfang ab. Die Waffe wird dabei in der Stellung abgeschlagen, die der Schütze nach dem letzten Schuss innehatte.

### F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

### G) Waffe abstellen!

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

### H) Sicherheit!

## D.17C.17 Waffenstörung

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits (20 Sekunden) versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation. Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Wertung für eine so abgebrochene Übung ist: DNF. Die Übung darf nicht wiederholt werden.



### D.17C.18 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

#### A) Unsichere Waffenhandhabung

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und disqualifiziert.

#### B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des RO aus und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area. Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt werden.
- Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

#### C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann. Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

#### D) Munitionsaufnahme

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

#### E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während seiner Übung die Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit seiner Waffe den Boden des Schießstandes, wird er sofort disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhalten der Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### **F) Ungewollte Schussabgabe**

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschossfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.
- Jeder Schuss, der während eines Stellungswechsels abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 gewertet.

Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diese Teilübung nicht wiederholen.

### **G) Sweeping**

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil von sich selbst oder einer anderen Person richten. Während des Schießens darf kein Körperteil des Schützen die Laufmündung überragen.

### **D.17C.19 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht. Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis. Das Verwenden von Schutzausrüstung wie Ellenbogen-, Knieschützern, Handschuhen oder auch Isomatten ist erlaubt.

### **D.17C.20 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officers beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen. Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend BDMP Sportordnung, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10, einlegen.

**D.17C.21 Klassifikation**

Z. Zt. Noch keine Klassifikation

**D.17C. 22 Ranglisten:**

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die für die Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **D.18 Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladeflinte 2 (SF 2)**

### **D.18.1 Aufsicht**

Diese Übungen dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden.

### **D.18.2 Waffe**

#### **D.18.2.1 RF 2:**

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin kann aus einer einzelnen Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

#### **D.18.2.2 SF 2:**

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin kann aus einer Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

### **D.18.3 Visierung**

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

### **D.18.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### **D.18.5 Schäftung**

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt. Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und Form sind jedoch nicht erlaubt.

### **D.18.6 Munition**

Es werden 24 Patronen Bleischrot bis 2,5 mm Durchmesser bis max. 28 g benötigt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig!

**D.18.7 Scheiben**

5 BDMP-Stahlklappscheiben

Abstand von der Startlinie zur mittleren Scheibe 15 m.

Abstand der Unterkante der Stahlscheiben vom Boden des Schießstandes 1,00 m (+/-0,30 m).

Abstand der Scheiben zueinander, von Scheibenmitte zu Scheibenmitte 1,00 m (+/- 0,05 m).

Die 5. Scheibe ist die Stoppscheibe. Sie steht rechts.

**D.18.8 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

**D.18.9 Ablauf / Wertung**

Es werden vier Durchgänge stehend frei geschossen. In jedem Durchgang können sechs Patronen geladen werden. Lädt der Schütze mehr als sechs Patronen, wird er disqualifiziert.

In jedem Durchgang sind fünf Scheiben in beliebiger Reihenfolge zu beschießen.

Jede Scheibe muss beschossen werden. Die rechte Scheibe ist die Stoppscheibe, wurde diese getroffen, ist der Durchgang beendet.

Die Zeit, die der Schütze vom Ertönen des Startsignals bis zum Umfallen der Stoppscheibe benötigt, wird gemessen.

Jede stehen gebliebene Scheibe wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Jede nicht beschossene Scheibe ist ein Ablauffehler und wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Wird die Stoppscheibe nicht getroffen, wird der Durchgang mit 25 Strafsekunden gewertet. Weitere Ablauffehler oder Fehlschüsse werden dann nicht gezählt.

Entsichert der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando „Achtung“ die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler.

Die drei schnellsten Zeiten werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis des Schützen. Der schlechteste Durchgang wird gestrichen und zählt als Streichergebnis.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Es stehen jedem Schützen maximal 25 Sekunden pro Durchgang zur Verfügung.  
 Außerhalb von Meisterschafts-Wettkämpfen kann die Disziplin auch bis auf einen Durchgang verkürzt als „Fun-shooting“ durchgeführt werden.

#### **D.18.10 Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden. Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.

Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnehmung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet (Reshoot).

#### **D.18.11 Gleichstand**

Bei Gleichstand wird der Sieger anhand des schnellst geschossenen Durchgangs ermittelt und die anderen Schützen werden entsprechend platziert.

#### **D.18.12 Mannschaftsstärke**

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen.  
 Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

#### **D.18.13 Stellungen**

##### Ausgangsstellung

Stehend. Der Schaft der Waffe befindet sich in Gürtelhöhe seitlich an der Hüfte des Schützen. Die Waffe wird horizontal gehalten, die Mündung zeigt in Richtung Geschossfang. Der Verschluss ist geöffnet und die Waffe gesichert.

##### Stehendanschlag

Der Schütze steht frei und ohne jegliche andere Unterstützung mit beiden Füßen auf der Oberfläche des Schießstandes.



#### D.18.14 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition. Dort nimmt der Schütze die Ausgangstellung ein. Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

##### A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

##### B) Ist der Schütze bereit?

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

##### C) Achtung!

Der Range Officer betätigt die elektronische Zeitmessung. Die Vorlaufzeit bis zum Startsignal beträgt ca. 3 Sekunden. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entschert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung.

##### D) Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!

Der Schütze entfernt eigenständig alle in der Waffe befindlichen Patronen, entfernt ggf. das Magazin und öffnet den Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen wurde.

##### E) Waffe schließen und abschlagen!

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Geschossfang ab.

##### F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese. Der Schütze stellt bzw. legt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an den vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

##### G) Sicherheit!

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### **D.18.15 Waffenzörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb von 25 Sekunden versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung zu beenden. Ein Nachladen von Munition bei Waffen oder Munitionsstörung ist nicht erlaubt. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Wertung für eine so abgebrochene Teilübung beträgt 25 Sekunden.

Die Übung darf nicht wiederholt werden.

### **D.18.16 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

#### **A) Unsichere Waffenhandhabung**

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und disqualifiziert.

#### **B) Tragen und Ablegen der Flinte**

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältniss verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des RO aus und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area.



Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.

Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

### **C) Sicherheitszone**

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

### **D) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition**

Lässt der Schütze während seiner Übung die Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, wird er sofort disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

### **E) Ungewollte Schussabgabe**

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschossfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 25 Sekunden gewertet.

Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diesen Durchgang nicht wiederholen.

#### **D.18.17 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zur Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

#### **D.18.18 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officers beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend BDMP Sportordnung, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10, einlegen.



### D.18.19 Ranglisten

Anerkennung von Resultaten für die Rangliste  
Für die Rangliste werden Resultate aus folgenden  
Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.18 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.18 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **D.19 Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte 3 (SF 3)**

### **D.19.1 Aufsicht/Startberechtigung**

Diese Übungen dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte“.

### **D.19.2 Waffe**

#### **D.19.2.1 RF 3:**

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

#### **D.19.2.2 SF 3:**

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

### **D.19.3 Visierung**

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

### **D.19.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### **D.19.5 Schäftung**

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt. Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und Form sind jedoch nicht erlaubt.

### **D.19.6 Munition**

Es werden 32 Patronen mit Flintenlaufgeschossen (Slugs) benötigt.



Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum-Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

#### D.19.7 **Scheibe / Scheibenentfernung / Positionierung der Scheibe**

50 / 25 m bzw. 25 / 25 m (+/- 0,1 m)

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

Bei verringerter 50 m-Distanz (25 m) muss auf die BDMP

Sportliche Flinte Scheiben 50 % reduzierte Scheibe geschossen werden.

Auf der Deutschen Meisterschaft ist die Originaldistanz einzuhalten.

Vertikal-Scheibenunterkante: 1m (+/-0,1m)

Horizontal-Scheibenzentrum zu Scheibenzentrum: 1m (+/-0,1m)

#### D.19.8 **Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

#### D.19.9 **Ablauf Original-Distanz**

4 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

Scheibenentfernung 50 m

##### **1. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

##### **2. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*


Scheibenentfernung 25 m:

##### **3. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

Anschlag rechte Schulter

- Kniendanschlag einnehmen -

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*  
Anschlag rechte Schulter

#### **4. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*  
Anschlag linke Schulter

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*  
Anschlag linke Schulter

### **D.19.9.1 Ablauf Reduzierte Distanz**

4 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

Scheibentfernung 25 m:

#### **1. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

#### **2. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

Scheibentfernung 25 m:

#### **3. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*  
Anschlag rechte Schulter

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*  
Anschlag rechte Schulter

#### **4. Teilübung:**

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*  
Anschlag linke Schulter

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*  
Anschlag linke Schulter



### D.19.10 Wertung / Auswertung

Für jede Teilübung wird für den Schützen die Zeit vom Ertönen des Startsignals bis zum letzten Schuss gemessen. Nach jeder Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte dividiert durch die gemessene Zeit ergibt den Hitfaktor für die Teilübung. Die Hitfaktoren der 4 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Die Hitfaktoren sind auf zwei Stellen nach dem Komma zu ermitteln.

Für jede Teilübung stehen dem Schützen maximal 90 Sekunden zur Verfügung. Ist der Schütze nicht in der Lage, die jeweiligen 8 Schüsse in dieser Zeitspanne abzugeben, wird die Teilübung als DNF (Did Not Finish) mit 0 Punkten bewertet.

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Treffer in der A-Zone: | 5 Punkte |
| Treffer in der C-Zone: | 3 Punkte |
| Treffer in der D-Zone: | 1 Punkt  |

Jeder Schuss, der nicht auf den Scheiben nachweisbar ist, ist ein Fehlschuss.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Gewertet werden nur die Treffer, die mit höchstens 8 abgegebenen Schüssen je Teilübung erreicht werden. Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss und ein Ablauffehler. Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie oder in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler. Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt.

Entsichert der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando "Achtung" die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler.

|                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| Fehlschuss:         | pro Schuss 10 Punkte Abzug |
| Ablauffehler:       | pro Schuss 10 Punkte Abzug |
| Zeitüberschreitung: | DNF – Nullwertung          |

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.19.11 Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden. Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.

Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnehmung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet.

#### **D.19.12 Gleichstand in der Gesamtwertung**

Um den Gleichstand zu beseitigen, wird die Gesamtzahl der Treffer in der A-Zone verglichen. Der Schütze mit der höheren Anzahl gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit den C- und D-Treffern ebenso verfahren.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird der Hitfaktor der Teilübung mit Nachladen und der weitesten Entfernung verglichen. Der Schütze mit dem höheren Hitfaktor gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit der nächsten Teilübung mit Nachladen ebenso verfahren.

#### **D.19.13 Mannschaftsstärke**

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

#### **D.19.14 Startzeiten**

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit nicht startbereit, wird die Übung mit 0 bewertet.

#### **D.19.15 Stellungen**

##### Ausgangsstellung

Stehend, der Schaft der Waffe befindet sich in Gürtelhöhe seitlich an der Hüfte des Schützen.

Die Waffe wird horizontal gehalten, die Mündung zeigt in Richtung Geschossfang. Der Verschluss ist geöffnet und die Waffe gesichert.

Stehendanschlag

Der Schütze steht frei und ohne jegliche andere Unterstützung mit beiden Füßen auf der Oberfläche des Schießstandes.

Liegendanschlag

Der Schütze liegt mit dem Kopf in Richtung der Scheiben auf dem Schießstandboden. Es dürfen sich keine Körperteile vor dem Lauf befinden.

Kniendanschlag

Ein oder beide Knie befinden sich auf dem Boden, das Gesäß darf den Schießstandboden nicht berühren.

**D.19.16 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition.

Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein.

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

**A) Laden!**

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

**B) Ist der Schütze bereit?**


Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

**C) Achtung!**

Der Range Officer betätigt den Timer. Die Vorlaufzeit bis zum Startsignal beträgt ca. 3 Sekunden. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entschert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung.

**D) Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!**

Der Schütze behält seine Stellung bei, entfernt eigenständig alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und öffnet den

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen sowie außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurde.

#### **E) Waffe schließen und abschlagen!**

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Geschossfang ab. Die Waffe wird dabei in der Stellung abgeschlagen, die der Schütze nach dem letzten Schuss innehatte.

#### **F) Waffe öffnen und sichern!**

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

#### **G) Waffe abstellen!**

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an den vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

#### **H) Sicherheit!**

### **D.19.17 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Wertung für eine abgebrochene Übung ist: DNF.  
Die Übung darf nicht wiederholt werden.

**D.19.18 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Geschosssfang!

**A) Unsichere Waffenhandhabung**

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und disqualifiziert.

**B) Tragen und Ablegen der Flinte**

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des ROs aus und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area.

Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt werden.

Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

**C) Sicherheitszone**

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

**D) Munitionsaufnahme**

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

**E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition**

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit seiner Waffe den Boden des Schießstandes, wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her.

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

**F) Ungewollte Schussabgabe**

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschossfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.
- Jeder Schuss, der während eines Stellungswechsels abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 gewertet. Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diese Teilübung nicht wiederholen.

**G) Sweeping**

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil von sich selbst oder einer anderen Person richten. Während des Schießens darf kein Körperteil des Schützen die Laufmündung überragen.

**D.19.19 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

Das Verwenden von Schutzausrüstung wie Ellenbogen-, Knieschützern, Handschuhen oder auch Isomatten ist erlaubt.

**D.19.20 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officers beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend BDMP Sportordnung, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10, einlegen.

**D.19.21 Klassifikation**

Sofern ein Wettkampf klassifiziert durchgeführt wird, gelten die folgenden Klassifizierungen:

|              | <b>RF 3</b>                        | <b>SF 3</b>       |
|--------------|------------------------------------|-------------------|
| High Master  | ab 14,01                           | ab 16,01          |
| Master       | ab 12,01                           | ab 14,01          |
| Expert       | ab 10,01                           | ab 12,01          |
| Sharpshooter | ab 8,01                            | ab 10,01          |
| Marksman     | kleiner als 8,01                   | kleiner als 10,01 |
| Unclassified | Schütze in seinem ersten Wettkampf |                   |

Bei seinem ersten Wettkampf startet der Schütze als „Unclassified“. Mit seinem ersten Wettkampfergebnis wird der Schütze vorläufig klassifiziert. Er startet beim nächsten Wettkampf in dieser Klasse. Er ist mindestens Marksman, sofern er nicht eine höhere Gruppe erreicht hat.

Nach dem zweiten Wettkampf wird aus beiden Ergebnissen der Durchschnitt errechnet. Diesem Wert entsprechend erfolgt die eigentliche Klassifizierung des Schützen. Sie kann höher oder niedriger als die vorläufige Klassifikation sein.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Danach steigt der Schütze auf, wenn er zweimal ein Ergebnis erzielt hat, das einer höheren Gruppe entspricht. Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden. Innerhalb eines Wettkampfs ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf schriftlichen Antrag des Schützen an den Bundesreferenten Flinte erfolgen. Danach bestreitet er die nächsten 3 Wettkämpfe in einer niedrigeren Klasse. Ist der Durchschnitt der besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation. Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

Werden in bestimmten Zeiträumen von einem Schützen keine Wettkampfergebnisse erzielt, verliert seine Klassifikation an Gültigkeit.

- für die Klassen      Marksman bis Expertnach      3 Jahren
- für die Klassen      Master und High Master nach      5 Jahren

Der BDMP wertet alle ihm zugehenden Wettkampfergebnisse und führt eine zentrale Klassifizierungsliste. Die Eingruppierung der Schützen in diese Liste ist bei der Durchführung von Wettkämpfen verbindlich.

### **Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation**

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.19 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.19 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Klassifikation gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden. Für den Teilnehmer gilt die Klassifikation, in der er am Tage der Anmeldung geführt wird.



## D.20 Doppelflinte 2 (DF 2)

### D.20.1 Aufsicht

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden.

### D.20.2 Waffe

Gesetzeskonforme Doppel- oder Bockflinten mit glatten Läufen im Kaliber 12.  
Ejektoren sind erlaubt.

### D.20.3 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Das Originalkorn darf gegen ein Leuchtkorn ausgetauscht werden. Zusätzliche Zielaufbauten sind nicht zugelassen.

### D.20.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### D.20.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

### D.20.6 Munition

Es werden 24 Patronen Bleischrot bis 2,5 mm bis 28 g benötigt.

Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

### D.20.7 Scheiben

5 BDMP-Stahlklappscheiben

Abstand von der Startlinie zur mittleren Scheibe 15 m.

Abstand der Unterkante der Stahlscheiben vom Boden des Schießstandes 1,00 m (+/-0,30 m).

Abstand der Scheiben zueinander, von Scheibenmitte zu Scheibenmitte 1,00 m (+/- 0,05 m).

Die 5. Scheibe ist die Stoppscheibe, sie steht rechts.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.20.8 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

#### **D.20.9 Ablauf/Wertung**

Es werden vier Durchgänge stehend frei geschossen.

Vor Beginn des Durchgangs wird die Flinte mit 2 Patronen geladen. Während des Durchgangs muss der Schütze ohne weitere Kommandos durch den Range Officer 2 x 2 Patronen nachladen.

Die Waffe muss zum Nachladen nicht gesichert werden. In jedem Durchgang sind fünf Scheiben in beliebiger Reihenfolge zu beschießen. Jede Scheibe muss beschossen werden. Die rechte Scheibe ist die Stoppscheibe, wurde diese getroffen, ist der Durchgang beendet. Die Zeit, die der Schütze vom Ertönen des Startsignals bis zum Umfallen der Stoppscheibe benötigt, wird gemessen.

Jede stehengebliebene Scheibe wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Jede nicht beschossene Scheibe ist ein Ablauffehler und wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Wird die Stoppscheibe nicht getroffen, wird der Durchgang mit 25 Strafsekunden gewertet. Weitere Ablauffehler oder Fehlschüsse werden dann nicht gezählt. Entsichert der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando "Achtung" die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler. Die drei schnellsten Zeiten werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis des Schützen. Der schlechteste Durchgang wird nicht gewertet.

Es stehen jedem Schützen maximal 25 Sekunden pro Durchgang zur Verfügung.

Aus Sicherheitsgründen muss die Munition beim Nachladen aus einem Behältnis oder einer Vorrichtung, das bzw. die am Körper getragen wird, entnommen werden.

Die Verwendung von Speedloadern ist nicht zulässig. Außerhalb von Meisterschafts-Wettkämpfen kann die Disziplin auch bis auf einen Durchgang verkürzt als „Fun-Shooting“ durchgeführt werden.

#### **D.20.10 Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden. Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.



Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnehmung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet (Reshoot).

#### **D.20.11 Gleichstand**

Bei Gleichstand wird der Sieger anhand des schnellst geschossenen Durchgangs ermittelt und die anderen Schützen werden entsprechend platziert.

#### **D.20.12 Mannschaftsstärke**

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

#### **D.20.13 Startzeiten**

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit nicht startbereit, wird jeder versäumte Durchgang mit 25 Strafsekunden gewertet.

#### **D.20.14 Stellungen**

##### Ausgangsstellung

Stehend, der Schaft der geöffneten und gesicherten Waffe wird vom Schützen seitlich an der Hüfte (in Gürtelhöhe) gehalten. Die Mündung zeigt nach unten.

##### Stehendanschlag

Der Schütze steht frei und ohne jegliche andere Unterstützung mit beiden Füßen auf der Oberfläche des Schießstandes.

#### **D.20.15 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich. Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition.

Der aufgerufene Schütze begibt sich mit geöffneter und gesicherter Waffe (die Mündung der Waffe zeigt nach unten) zu dem ihm zugewiesenen Startplatz. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein.

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

**A) Laden!**

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

**B) Ist der Schütze bereit?**

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

**C) Achtung**

Der Range Officer betätigt die elektronische Zeitmessung. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entschert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung.

**D) Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!**

Der Schütze öffnet die Waffe (knickt sie ab und öffnet damit den Verschluss). Er entfernt alle in der Waffe befindlichen Patronen. Der Range Officer kontrolliert, ob die Patronenlager leer sind. Munition an der Waffe zu befestigen ist nicht zulässig. Der Schütze stellt die Waffe an dem vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

**E) Sicherheit!**

**D.20.16 Waffenzstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb von 25 Sekunden versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Ein Nachladen von mehr als 4 Schuss ist nicht erlaubt.

Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft



dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Wertung für eine abgebrochene Teilübung beträgt 25 Sekunden. Die Übung darf nicht wiederholt werden.

#### D.20.17 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

##### A) Unsichere Waffenhandhabung

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung (Ausnahme beim Laden), wird der Schütze sofort gestoppt und disqualifiziert.

##### B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des ROs aus und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area. Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- Beim Tragen geöffnet sein, mit der Mündung nach unten.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.

Die Waffe muss immer geöffnet und gesichert sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

##### C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>D</b> | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|



Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

#### **D) Munitionsaufnahme**

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

#### **E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition**

Lässt der Schütze während seiner Übung die Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

#### **F) Ungewollte Schussabgabe**

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschosffanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation.

Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 25 Sekunden gewertet. Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diesen Durchgang nicht wiederholen.

### **D.20.18 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das



Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zur sofortigen Match-Disqualifikation und zum Standverweis.

#### **D.20.19 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officers beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend BDMP Sportordnung, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10, einlegen.


#### **D.20.20 Ranglisten**

##### **Anerkennung von Resultaten für die Rangliste**

Für die Rangliste werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.20 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.20 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen die zur Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

|  |                               |                      |
|--|-------------------------------|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

## **D.21 Freigewehr 1 (FG 1)**

### **D.21.1 Waffe**

Zugelassen sind Einzellader- und Repetierbüchsen bis Kaliber 8 mm, welche den ISSF-Regeln für das Großkaliber-Freigewehr entsprechen. Wenn ein Magazin vorhanden ist, darf dieses nur als Ladeplattform für einzelne Patronen verwendet werden. Die Lauflänge ist beliebig.

### **D.21.2 Abzug**

Die Bauart des Abzugs und die Höhe des Abzugswiderstandes sind beliebig.

### **D.21.3 Gewicht**

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung und Handstopp und sonstigen Anbauteilen nicht mehr als 8 kg betragen. Beliebige zusätzlich angebrachte Gewichte sind gestattet.

### **D.21.4 Schäftung**

Die Länge des Hakens gemessen entlang einer parallelen Achse zur Laufseelenachse vom tiefsten Punkt der Schaftkappenkehlung - der im Anschlag an der Schulter anliegt - bis zum Ende des Hakens darf maximal 153 mm betragen.

Die Länge des Haken, gemessen entlang der äußeren Kontur, darf einschließlich der Bogen oder Krümmungen bis zu einer Linie, die im rechten Winkel zur Laufseelenachse durch den tiefsten Punkt der Schaftkappenkehlung verläuft, maximal 178 mm betragen.

Lochschaft, Daumenauflage und Handballenauflage sind gestattet.

### **D.21.5 Handstopp**

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

**D.21.6 Visierung**

Beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln sind erlaubt.

Wasserwaage und Zielkreuz sind gestattet. Die Kornform ist beliebig. Das Maß von Mitte Ringkorn bis Laufachse darf max. 40 mm betragen. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

**D.21.7 Korntunnel**

Die Maße des Korntunnels sind beliebig.

**D.21.8 Zielhilfsmittel**

Die Verwendung eines optischen Zielhilfsmittels bis max. 1,5-fache Vergrößerung ist gestattet. Farbgläser dürfen verwendet werden. Eine (1) optische Hilfe darf entweder im Diopter oder im Korntunnel angebracht sein. Für die Verwendung im Diopter ist eine Stärke von +/- 4,5 Dioptrien zulässig. Für die Verwendung im Korntunnel ist eine Stärke von max. 0,5 Dioptrien zulässig.

Das Anbringen des eigenen Brillenglases im/am Diopter oder Korntunnel, sowie anderer zusätzlicher optischer Hilfsmittel an der Waffe, ist nicht gestattet.

Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nicht zielenden Auges ist zulässig. Das Tragen einer Schießbrille gilt nicht als Verwendung eines Zielhilfsmittels

**D.21.9 Munition**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm.

**D.21.10 Anschlag**

Liegend freihändig gemäß der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schießriemens ist gestattet.

**D.21.11 Schusszahl**

Anzahl Probeschüsse beliebig. 60 Wertungsschüsse.

**D.21.12 Schießzeit**

105 min. einschließlich Probeschüsse.

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

**D.21.13 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 2.

**D.21.14 Anzeige**

Jeder Treffer wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) angezeigt. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Die Schusslöcher werden nach dem Entfernen der Markierungsscheibe mit einem transparenten Abkleber überklebt. Der 10. Schuss auf jeder Wettkampfscheibe bleibt offen. Bei Schusslöchern, welche einen berührten Ring vermuten lassen, wird der Abkleber in einem Abstand von mindestens 8 mm neben das Schussloch geklebt.

**D.21.15 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen 300 m (+/- 1 m).

**D.21.16 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.



## D.22 Dynamisches Kleinkaliberschießen 2 (DKS 2)

### D.22.0 Waffenrechtliche Grundlagen

Das DKS 2 ist ähnlich wie andere Schießsportdisziplinen, z.B. Biathlon, eine Kombination aus Konzentration, Schnelligkeit und Belastung (siehe D.22.12). Der BDMP betreibt diese Schießsportdisziplin wie alle anderen Disziplinen ausschließlich als sportlichen Wettbewerb. Der BDMP beabsichtigt nicht, mit dieser oder einer anderen Disziplin die Ausbildung zur kampfmäßigen Verwendung von Schusswaffen vorzunehmen. Deshalb ist der Ablauf aller Schießübungen von DKS 2 so zu gestalten, dass sie nach dem deutschen Waffenrecht nicht als Verteidigungsschießen gelten können.

Der BDMP wird insbesondere folgende Elemente des Verteidigungsschießens nicht in der DKS 2 und anderen Disziplinen dulden:

- ein verdecktes Tragen der Waffen
- das Schießen in der Bewegung des Schützen
- das Benutzen von Deckungen
- das Benutzen von Scheiben oder Zielgegenständen, die Menschen darstellen oder symbolisieren
- das Überwinden von Hindernissen innerhalb des Schießparcours nach Abgabe des ersten Schusses
- die Abgabe von ungezielten Deutschüssen

Die Disziplin DKS 2 darf nur auf Schießständen geschossen werden, die für das Mehrdistanz-Schießen mit Langwaffen zugelassen sind.

### D.22.1 Waffen

#### D.22.1.1 DKS 2 Serienwaffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten, halbautomatischen Gewehre im Kaliber .22 l.r. (.22 lFB) ohne technische Veränderungen. Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht erlaubt.

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 g sein.

Es sind nur offene Visierungen erlaubt.

|          |  |                               |                      |
|----------|--|-------------------------------|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          |  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

**D.22.1.2 DKS 2 Freie Waffe**

Zugelassen sind beliebige halbautomatischen Gewehre im Kaliber .22 l.r. (.22 lFB).

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein.

Jede beliebige Visierung ist zulässig.

**D.22.2 Magazine**

Die Anzahl der Magazine ist beliebig. Magazintaschen jeglicher Art sind erlaubt, sofern sie den Schützen nicht behindern. Die Magazintaschen können auch an der Waffe befestigt sein.

**D.22.3 Schießriemen**

Schießriemen sind und jegliche Art von Handstop sind nicht zugelassen.

**D.22.7 Schießbrille**

Schießbrillen ohne Iris und Abdeckscheibe für das nichtzielende Auge sind zugelassen.

**D.22.8 Art, Anzahl und Entfernung der Ziele**

Die Art und Anzahl der Ziele sowie ihre Entfernungen werden durch die Ausschreibung in Abhängigkeit von den örtlichen Gegebenheiten unter Berücksichtigung von D.22.0 geregelt.

Folgende Bedingungen müssen aber eingehalten werden:

- Es dürfen nur Scheiben oder proportionale Verkleinerungen aus dem Handbuch verwendet werden.
- Silhouetten und deren Abbildungen dürfen nicht benutzt werden.
- Die Ziele müssen entsprechend der Schießstandzulassung aufgestellt werden.
- Die Schussentfernung richtet sich nach der Schießstandzulassung, muss aber mindestens 3 m betragen.

**D.22.9 Schusszahl und Schießzeit**

Die Anzahl der Wertungsschüsse liegt je nach Ausschreibung zwischen 50 und 150. Die Schießzeit richtet sich nach der Ausschreibung. Die für den Wechsel von Station zu Station benötigte Zeit darf nicht in die Schießzeit einfließen.

**D.22.10 Trefferbeobachtung und -anzeige**

Die Beobachtung aller Kurzzeitserien (Probe- und Wertungsschüsse) nach Beendigung der Serie mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Ausnahmen hiervon regelt die Ausschreibung.

**D.22.11 Kommandos**

Die Kommandos sind abhängig von der Art des Schießens. Sind jedoch keine anderen Kommandos festgelegt, so gelten folgende:  
„Laden und Sichern“ .. „Ist jemand nicht fertig?“. Wenn keine Meldung erfolgt, erfolgt das Kommando: „Achtung - Feuer!“. Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: „Stopp!“.

Die Benutzung von Timern wird durch die Ausschreibung geregelt.

Anmerkung: Nach dem Kommando „Laden und Sichern“ signalisiert der Schütze durch Heben der Abzugshand seine Bereitschaft. Die Schafkappe muss beim Liegendanschlag in diesem Moment die Matte oder den Boden berühren, beim Stehendanschlag in der Hüfte und beim Sitzendanschlag auf dem Oberschenkel abgestützt sein. Der Schießanschlag darf erst nach dem Kommando „Feuer!“ eingenommen werden.

**D.22.12 Ablauf**

Der Ablauf wird durch die Ausschreibung verbindlich unter Berücksichtigung von D.22.0 geregelt.

Die DKS Wettbewerbe bestehen aus mehreren Einzelübungen, deren Resultate zu einem Gesamtergebnis addiert werden. Es sind drei Hauptübungsarten möglich, die innerhalb des Wettbewerbes einmal oder mehrfach vorgesehen sein können. Dabei sollte das nachstehende Grundschema Anwendung finden:

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

|   | 1. Übungsschwerpunkt:<br><b>Konzentration</b><br>Umsetzung durch<br><b>Statische Übung</b> | 2. Übungsschwerpunkt:<br><b>Schnelligkeit</b><br>Umsetzung durch<br><b>Schießfertigungs-<br/>übung</b> | 3. Übungsschwerpunkt:<br><b>Belastung</b><br>Umsetzung durch<br><b>Dynamische Übung</b> |
|---|--|--|---|
| Zahl der Übungen  | 1 - 5  | 1 - 3  | 1   |
| Schusszahl pro Übung  | 5 - 10   | 5 - 20   | über 10   |
| Wechsel der Schießposition pro Übung<br>(stehend, kniend, liegend, links oder rechts angeschlagen usw.) | möglich  | möglich  | erforderlich  |
| Wechsel der Standpositionen   | keine  | 1 - 3  | über 2  |
| Zahl der Ziele  | 1 - 3  | 1 - 5  | über 4  |

#### D.22.13 Bekleidung

Die Verwendung von Schießmützen, Schießhandschuhen, Schießjacken ist nicht erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

#### D.22.14 Sicherheitsregeln

Den Anweisungen der Aufsichtspersonen ist Folge zu leisten. Die Waffe darf nur an der Schützenlinie oder im Schützenstand geladen werden. Die Ziele dürfen nur aus der dazu bestimmten Schießbox bzw. dem Schützenstand beschossen werden. Das Schießen darf erst forgesetzt werden, wenn der Anschlagwechsel vollzogen ist. Das Schießen in der Bewegung ist untersagt. Während der Übung ist die Waffe immer auf den Geschosfang gerichtet. Kein Schütze verlässt den Schießstand, bevor er die Waffe der Aufsichtsperson zur Überprüfung vorgezeigt hat. Die Waffe ist getrennt von der Munition auf den Schießstand zu transportieren bzw. aufzubewahren. Der Veranstalter richtet einen Sicherheitsbereich (Fummelzone) ein, in dem die Waffe dem Transportbehältnis entnommen und geholstert werden kann. Es ist nicht erlaubt, Munition in den Sicherheitsbereich zu verbringen.

|               |                               |          |
|---------------|-------------------------------|----------|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>           | <b>D</b> |
|               | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |          |



## D.22.A DKS 2- 1020

### D.22.A.1 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NASRPC Ireland durchgeführt

### D.22.A.2 Waffe

Nach D.22.1.2, jedoch nur mit optischen Zielhilfsmitteln

### D.22.A.3 Munition

102 Schuß Kleinkalibermunition

Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden. Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazingeladen werden!

### D.22.A.4 Kaliber

.22lr

### D.22.A.5 Scheibe

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 reduziert pro Schütze und Match.

### D.22.A.6 Scheibenentfernung

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 10 m (+/- 0,05 m), 15 m (+/- 0,075 m), 25 m (+/- 0,1m)

### D.22.A.7 Scheibenbeobachtung und Anzeige

Die Beobachtung aller Probeschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Fremdbeobachtung und Coaching sind nicht zulässig.

Die Beobachtung der Wertungsschüsse durch den Schützen ist nicht erlaubt.

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

### D.22.A.8 Stellungen

Für alle Matches gilt:

die fertig geladene Waffe wird mit der Mündung, Lauf parallel zum Boden, auf den Geschosssfang (eigene Scheibe) gerichtet. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich dabei deutlich außerhalb des Abzugsbügels.

Beim Wechsel der Anschlagart (sitzend, kniend, stehend) ist das Magazin entfernt, der Verschluss ist jeweils offen. Der Lauf der Waffe zeigt parallel zum Boden in Richtung Geschosssfang (eigene Scheibe).

#### **Stehend frei**

Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

Linke Hand / rechte Hand

Das Schießen beginnt mit der linken Hand. Die Waffe muss sich in der linken Hand befinden und es muss mit einem Finger der linken Hand abgezogen werden.

#### **Sitzend**

Beide Gasäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Die Arme oder Hände dürfen durch die Beine stabilisiert werden, nicht aber die Waffe direkt.

#### **Kniend frei**

Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt. Die Gasäßbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuss aufgestützt werden, dürfen den Boden aber nicht berühren. Der Arm darf durch das in Richtung Scheibe zeigende Knie stabilisiert werden, nicht jedoch die Waffe selbst. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Kniend auf beiden Knien.

Die Gasäßbacken dürfen auf den Absätzen aufgestützt werden, müssen aber deutlich vom Boden entfernt sein. Die Waffe ist mit beiden Händen zu halten ohne weitere Unterstützung.



#### D.22.A.9 Probeschüsse

Es liegt im Ermessen des Veranstalters Probeschüsse (Warm Up) vor Beginn des Wettkampfes zuzulassen.

#### D.22.A.10 Ablauf, Matches 1- 5

Match 1 10 Meter - 20 Sekunden inkl. Nachladen

2 x 6 Schuss stehend frei

15 Meter - 20 Sekunden inkl. Nachladen

2 x 6 Schuss stehend frei

Match 2 25 Meter - 90 Sekunden

6 Schuss kniend

6 Schuss stehend, linke Hand,

6 Schuss stehend, rechte Hand

Match 3 25 Meter - 35 Sekunden inkl. Nachladen

2 x 6 Schuss stehend frei

Match 4 25 Meter - 165 Sekunden

6 Schuss sitzend

6 Schuss kniend

6 Schuss stehend, linke Hand,

6 Schuss stehend, rechte Hand,

Match 5

25 Meter –12 Sekunden

6 Schuss stehend frei

6 Schuss stehend frei

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

### **D.22.A.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)**

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“ „Laden und fertig machen“  
(hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang)

„Anyone not ready?“ „Ist jemand nicht fertig?“

Falls erforderlich:

„The line is not ready!“ „Nicht fertig!“

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen.

Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“ „Achtung“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec.

zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando „Fire“– „Feuer“ oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando „Ceasefiring“

- „Feuer

einstellen“ bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“ „Waffe entladen und vorzeigen!“

Die Waffe wird entladen, das eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt.

Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist:

„All clear, are there any protests?“

„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

„No protests, show targets, advance and score!“

„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“

Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht,

Trefferaufnahme.

Sicherheit



Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrständer abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfe und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden. Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

#### **D.22.A.12 Waffen- und Munitionsfehler**

Es gibt keine anerkannten Waffen- und Munitionsfehler. Versager und Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

#### **D.22.A.13 Zielhilfsmittel**

Schiessbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

#### **D.22.A.14 Sonnen- und Regenschutz**

Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

#### **D.22.A.15 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig.

Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

#### **D.22.A.16 Mannschaftsstärke**

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streichergebnis, bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will.

#### **D.22.A.17 Mannschaftswertung**

Die Mannschaftswertung besteht aus dem Gesamtergebnis der 2 (4) der Schützen.

#### **D.22.A.18 Wertung bei Ringgleichheit**

##### **Einzelwertung:**

Die Ringzahlen der Matches 1-5 werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der

- a) „X“ - Ringe (Innenzehn)
- b) „X“ - Ringe in Match 3
- c) „10“er
- d) „10“er in Match 3 usw.

Ist keine Differenzierung möglich, findet um die ersten drei Plätze ein Stechen (tieshoot) über die weiteste Distanz des jeweiligen Matches statt.

Tritt ein Schützen nicht an, hat er das Stechen verloren.

##### **Mannschaftswertung:**

Erzielen mehrere Teams/Mannschaften die gleiche Ringzahl, so liegt das

bessere Ergebnis bei der größeren Anzahl der

- a) „X“ - Ringe
- b) „10“er

**D.22.A.19 Scheibenauswertung**

Jeder Schütze wertet die Scheibe des rechten Nebenmannes aus und trägt das Ergebnis in die Startkarte ein und unterschreibt diese. Der Schütze rechts außen wertet die Scheibe von Bahn 1 aus. Bei Unstimmigkeiten hinsichtlich der Auswertung werden die Scheiben zur Jury oder zum Leitenden gebracht.

**D.22.A.20 Klassifikation**

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO in Leistungsklassen eingeteilt. Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild:

| Klasse | Klassifikation | Ringzahl   |
|--------|----------------|------------|
| X      | High Master    | ab 1490    |
| A      | Master         | ab 1480    |
| B      | Expert         | ab 1465    |
| C      | Sharpshooter   | ab 1435    |
| D      | Marksman       | unter 1435 |

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## D.23 ‚F‘ Class Competition Rifle (FC)

### D.23.1 Waffe, Schäftung, Gewicht und Anbauteile

Zugelassen sind alle Einzellader- und Repetierbüchsen, die geeignet sind, Patronen im einem Geschossdurchmesser bis zu 8 mm zu verschießen. Die Schäftung ist beliebig. Waffe und Schäftung unterlegen keinen Einschränkungen bezüglich ihren äußeren Abmessungen, die Vorderschaftbreite darf maximal 76 mm betragen. Wenn ein Magazin vorhanden ist, darf dieses nur als Ladeplattform für einzelne Patronen verwendet werden. Alle wesentlichen Teile müssen ein Beschusszeichen tragen.

Das Gewehr darf ein Gewicht von 10 kg inkl. aller An- und Aufbauten nicht überschreiten. Als Anbauten zählen u.a. die komplette Zieleinrichtung, ggf. das Zweibein und der Schießriemen sowie alle fest mit der Waffe verbundenen Teile, die sich beim Schuss mit der Waffe durch den Rückschlag - auch anteilig - mitbewegen. Als Anbauten gelten auch externe Vorrichtungen, sobald diese durch Klemmung, magnetische oder klebende Haftung beim Anheben der Waffe nur geringfügig mit angehoben werden.

Nicht zugelassen sind integrierte Mechanismen, welche die Waffe nach dem Schuss in ihre ursprüngliche Position wieder zurückkehren lassen.

Mündungsbremsen oder sonstige Einrichtungen, welche die Aufwirbelung von Schmutz erhöhen oder welche die Pulvergase umlenken und Nachbarschützen belästigen, sind nicht zugelassen. Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen.

#### D.23.1.1 Abzug

Jeder sichere, manuell zu betätigende und mechanisch wirkende Abzug ist zulässig. Ein Mindestabzugsgewicht ist nicht festgelegt. Der Abzug muss sicher sein, d.h. er darf weder durch sein Eigengewicht, Erschütterung oder sonstige Umstände, z.B. Temperatur oder Witterung, unbeabsichtigt auslösen. Die alleinige Verantwortung für die Sicherheit der Waffe trägt der Schütze.



### D.23.1.2 Anschlag / Gewehrauflage(n) / Riemen

Es wird im Anschlag „liegend aufgelegt“ geschossen.

Dazu darf die Waffe darf auf max. zwei mechanisch nicht mit einander verbundenen Auflagen aufgelegt werden, also jeweils einmal mit dem Vorder- und dem Hinterschaft.

Die Auflagen dürfen entweder die Waffe selbst oder die Hand des Schützen unterstützen. Sie dürfen nicht durch eine mechanische Klemmung oder in einer anderer Form mit dem Gewehr verbunden sein, anderenfalls werden sie dem Gewehr und somit dessen Gesamtgewicht zugerechnet (siehe D.23.1).

Die Auflagen dürfen aus beliebigem Material bestehen. Beide Auflageflächen müssen sich mindestens um 1 – 2 mm eindrücken lassen. Die Auflagen sind Vorzugsweise mit Sand zu befüllen. Eine (Benchrest-) Auflage mit bis zu drei Füßen darf benutzt werden. Jeder Fuss darf einen Erdsporn mit einer maximalen Länge von 50 mm (2“) versehen sein und in den Untergrund gedrückt werden, soweit dieses nicht den Untergrund des Schießstandes an der Feuerlinie beschädigt. Die Gewehrauflagen dürfen nach jedem Schuss nachjustiert werden.

Weder der Pistolengriff noch das hinter Schaftende dürfen direkt auf dem Untergrund des Schießstandes oder auf einer anderen harten Oberfläche aufliegen.

Zusätzlich darf noch ein Riemen als zusätzliche Unterstützung verwendet werden, der dann in das Gesamtgewicht der Waffe mit einzurechnen.

### D.23.1.3 Visierung und Zielhilfsmittel

Bezüglich der Visiereinrichtung gibt es keinerlei Einschränkungen, jegliche optische und mechanische Visiereinrichtung ist zugelassen.

### D.23.2 Munition

Alle Kaliber bis 8 mm Geschossdurchmesser sind zugelassen. Die Munition ist durch den Schützen selbst bereitzustellen. Die außenballistischen Daten der verwendete Munition können in Abhängigkeit von dem Sicherheitsbereich der Schießanlage durch den Veranstalter vorgegeben werden. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Messung der Anfangsgeschwindigkeit ( $V_0$ )

|  |  |                      |
|--|--|----------------------|
|  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|--|--|----------------------|

der aus der Schützenwaffe verschossenen Munition durchzuführen und eine Patrone zur Überprüfung des Geschossgewichts zu delaborieren.

### **D.23.3 Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände**

Ein Regen- oder Sonnenschutzschirm o.ä. für den Schützen oder seine Waffe ist nicht zulässig (siehe auch D.23.5).

Der Schießkoffer („Bisley-Kiste“) darf max 12“ (30,5 cm) hoch sein.

Ein Waffenkoffer oder andere Gegenstände, welche als Windschutz gedeutet werden könnten, die „Bisley-Kiste“ ausgenommen, dürfen nicht in der Nähe des Schützen plziert sein.

### **D.23.4 Squadding (gemeinsames Schießen auf eine Scheibe)**

In einem Squad schießen maximal 3 Schützen auf eine Scheibe, es müssen jedoch mindestens 2 Schützen sein. Erscheinen einzelne Schützen nicht, so darf die Standaufsicht (Range Officer) die Schützen zu Dreier-Squads auffüllen. Die Schützen liegen links von der Scheibenummer auf der Feuerlinie und schießen nacheinander jeweils einen Schuss in der Reihenfolge von rechts nach links. Es kann auch im String Squad geschossen werden, wenn der Veranstalter es so festlegt.

### **D.23.5 Startkarten**

Die Startkarten (score cards) werden von links nach rechts ausgetauscht; der ganz rechts liegende Schütze gibt seine Startkarte an äußerst links liegenden Schützen. Jeder Schütze hat für den Schützen, dessen Startkarte er erhalten hat, die von der Deckung signalisierten Werte laut anzusagen und zu notieren und bei Durchgangsende das Gesamtergebnis einzutragen. Des weiteren hat er nach dem Match die Sicherheitsüberprüfung an dessen Waffe durchzuführen und auf der Startkarte zu quittieren. Jeder Schütze kontrolliert nach dem Durchgang sein Ergebnis und bestätigt mit seinem Namenszug sein Einverständnis mit dem auf der Startkarte notierten Ergebnis. Der Schütze hat selbst für die Rückgabe seiner Startkarte an die Standaufsicht (Range Officer) Sorge zu tragen.

|                               |                     |   |
|-------------------------------|---------------------|---|
| BDMP-Handbuch                 | <b>Sportordnung</b> | D |
| <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                     |   |



#### D.23.6 Hilfe

Die Schützen dürfen untereinander keine Hilfen anbieten oder annehmen, lediglich die Trefferbeobachtung ist gestattet. Das Abschatten eines Schützen durch irgendwelche Hilfsmittel inkl. durch eine Person ist unzulässig.

#### D.23.7 Fehlschüsse

Wer viermal hintereinander keinen Treffer erzielt hat (Clear Target), muss sein Schießen einstellen, bis die anderen Schützen, die mit ihm auf eine gemeinsame Scheibe schießen, ihr Schießen beendet haben. Ohne zusätzliche Probeschüsse darf der Schütze dann sein Schießen fortsetzen.

#### D.23.8 Sicherheit

Waffen dürfen grundsätzlich nur mit entferntem Verschluss oder mit einer in den Verschluss eingeführten Signalfahne transportiert werden. Der Verschluss darf nur in Schussposition geschlossen werden.

#### D.23.9 Sicherheitsüberprüfung

Nach Beendigung des Schießens (auf jeder Entfernung) ist jeder Schütze verpflichtet, seine Waffe unaufgefordert dem Schützen, der seine Ergebnisse aufgeschrieben hat, oder der Standaufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vorzuzeigen. Dieser unterschreibt für die durchgeführte Sicherheitsüberprüfung auf der Startkarte.

#### D.23.10 Waffenkontrolle

Jede Waffe wird vor Beginn des Wettkampfes kontrolliert und kann während des Wettkampfes noch einmal kontrolliert werden, besonders dann, wenn eine höchstmögliche Ringzahl erzielt wurde.

#### D.23.11 Scheibe

Sonderscheiben, 6er-Ringscheiben oder 10er-Ringscheiben können zum Einsatz kommen. Wird in der Ausschreibung bekanntgegeben. Für die unterschiedlichen Distanzen werden unterschiedliche Scheiben benutzt.

Es werden zwei verschiedene Scheiben benutzt. Für die Short Range - Entfernungen wird auf die Standard Target Rifle- Scheibe geschossen. Diese Scheibe hat einen zusätzlichen weißen Kreis im Zentrum des V-Bulls mit einem Durchmesser von  $\frac{3}{4}$  Winkelminuten.

|          |   |                      |
|----------|---|----------------------|
| <b>D</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|---|----------------------|

Für Long Range wird als F Class – Scheibe die Palma Target –Scheibe benutzt. Sie hat einen zusätzlichem weißen Kreis mit einem Durchmesser von 5“ im Zentrum des X–Ringes. Hier werden die Treffer aber nicht von 10 X – 6, sondern von 5V (6) – 1 gewertet.

Auf beiden Scheiben werden Treffer im kleineren F Class V-Bull als sechs gewertet. Die anderen verbleibenden Wertungsringe werden dann als Fünf (F Class Bull) bis 1 (F Class Hit) gewertet. Jeder Treffer außerhalb dieser Ringe zählt als Null.

#### **D.23.12 Scheibenentfernung**

Es wird auf unterschiedliche Distanzen geschossen, wobei bei nationalen Wettkämpfen in 100 m-Schritten auf 300 m bis max. 1000 m geschossen wird, entsprechend im Ausland in der Regel auf 300 bis 1200 yards (1 yard = 0,9144 m). Näheres regelt die Ausschreibung.

#### **D.23.13 Ablauf**

Vor Beginn des Schießens sind alle Scheiben eingezogen. Pro 6 Scheiben wird eine Scheibe als Zielhilfe gezeigt. 30 sec. vor Beginn des Schießens wird sie auch eingezogen und dann zusammen mit allen Scheiben gezeigt. Das Erscheinen der Scheiben ist das Zeichen zum Beginn des Schießens; das Feuerkommando wird bereits vorher von der Standaufsicht mit dem Kommando: „When all targets are up you are allowed to fire.“ („Wenn alle Scheiben oben sind, darf geschossen werden.“).

#### **D.23.14 Probeschüsse**

Es sind 2 Probeschüsse erlaubt. Weist eine Scheibe 2 Treffer auf, so steht dem betroffenen Schützen ein weiterer Probeschuss zu. Der Schütze, der auf die falsche Scheibe geschossen hat, erhält keinen weiteren Probeschuss. Der letzte oder beide Probeschüsse (Sighter Shots) können in Wertungsschüsse konvertiert werden. Dies muss vom Schützen angesagt werden. Hierbei werden vom aufschreibenden Schützen (Register Keeper) der oder die notierten Werte der Probeschüsse auf der Startkarte (Score Card) lesbar durchgestrichen und als erster bzw. erster und zweiter Wertungsschuss eingetragen.

#### **D.23.15 Wertungsschüsse**

Es werden pro Distanz 15 Wertungsschüsse abgegeben. Abweichendes regelt die Ausschreibung.

**D.23.16 Schießzeit**

Beim Squadding stehen jedem Schützen pro Schuss bis zu 45 sec. zu. (vom Erscheinen der Scheibe bis zum Brechen des Schusses). Wird im String-Squad geschossen, wird dem Schützen eine Gesamtzeit für alle Probe- und Wertungsschüsse vorgegeben.

Bei Mannschaftswettkämpfen wird eine Zeit für die gesamte Mannschaft gegeben, innerhalb derer der Mannschaftsführer seine Schützen einteilt.

**D.23.17 Unterbrechung**

Wird ein Schütze durch Umstände, die außerhalb seiner Gewalt liegen, für mehr als 10 min. am Schießen gehindert, wird ihm 1 Probeschuss nachgegeben. Er schießt dann sein Programm zu Ende.

**D.23.18 Meldesystem**

Für die Kommunikation zwischen Feuerlinie und Anzeigerdeckung ist das System der „Bisley Messages“ zu benutzen: Es wird beispielsweise gemeldet: „Message four (4) on Target ten (10)“

**„Message 1“**

Das Schießen beginnt sofort.

**„Message 2“**

Keine Markierungsscheibe (spotting disc) zu sehen.

**„Message 3“**

Markierungsscheibe stimmt zweifelsfrei nicht mit dem angezeigten Wert überein. Bitte dafür sorgen, dass die Markierungsscheibe den letzten Wert anzeigt und der korrekte Wert angegeben wird. \*)

**„Message 4“**

Ein Schuss wurde abgefeuert, aber nicht angezeigt. \*)

**„Message 5“**

Der Schütze meint, sein Treffer habe einen höheren Wert. Überprüfen und korrekten Wert anzeigen. \*)

**„Message 6“**

Die Treffer telefonisch durchgeben, da die Zahlen auf der Anzeigetafel nicht klar sind.

**„Message 7“**

Ein Fehler ist angezeigt worden, aber der Schütze meint, es sei ein Treffer. Scheibe überprüfen, und mitteilen ob ein Treffer gefunden wurde oder den Fehler bestätigen. \*)

**„Message 8“**

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

Der Schütze zweifelt sein Ergebnis an. Scheibe nochmals überprüfen und die korrekte Anzahl und den Wert der Treffer angeben. \*)

**„Message 9“**

Meldung aus der Anzeigerdeckung (butt):

Das Schießen erscheint ungebührlich langsam. Die Standaufsicht (Range Officer) soll dies überprüfen und abstellen. (Schießzeit pro Schuss nur 45 sec!) Meldung von der Feuerlinie (range): Das Anzeigen erscheint ungebührlich langsam. Die Deckungsaufsicht (Butt Officer) soll dies überprüfen und abstellen.

**„Message 10“**

Schießen zu Ende oder Pause. Scheiben werden auf Halbmast gezogen.

**„Message 11“**

Es wird vermutet, dass das falsche Schussloch abgeklebt wurde. Der Butt Officer wird gebeten die Anzeiger zu befragen und den richtigen Schusswert zu bestätigen. \*) Dies Meldung sollte nach der Übermittlung von Message 4 oder 7 verwendet werden.

**„Message 12“**

Scheibe einziehen, abkleben und wieder hochfahren.

**„Message 13“**

Ölschüsse werden abgegeben. Es ist sicherzustellen, dass alle Scheiben vollständig eingezogen sind, bis Message 1 übermittelt wird.

**„Message 14“**

Es wird ein zweiter Treffer auf der Scheibe vermutet. Scheibe nochmals inspizieren und, falls gefunden, den weiteren Treffer zusätzlich markieren und anzeigen. \*)

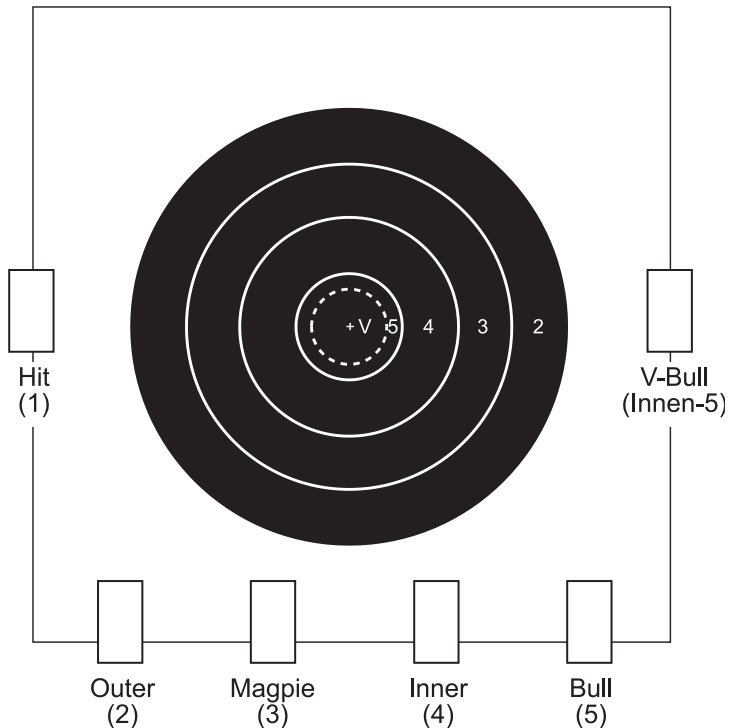
\*) Das Ergebnis muss über das Funksprechgerät übermittelt werden.

### **D.23.19 Anzeigesystem**

Jeder Schuss wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) markiert. Zusätzlich wird am unteren Scheibenrand mit einer roten Anzeigerplatte (marker) der Wert des Schusses signalisiert. Eine Innenfünf (V-Bull) wird durch die rote Anzeigerplatte (marker) am rechten Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (3 Uhr), eine Eins (1) - „Hit“ am linken Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (9 Uhr) angezeigt. Der Schütze, der für den Nachbarn dessen Ergebnis auf der Startkarte notiert, muss bei der Anzeige nach dem Schuss überprüfen, ob der Treffpunkt des Schusses mit dem angezeigte Wert übereinstimmt. Dann trägt er den Wert des Treffers auf



der Startkarte ein, wobei er den Wert laut ansagt. Die Trefferanzeige wird der jeweils benutzten Sonderscheibe angepasst.



#### D.23.20 Wettkampfende

Am Ende des Wettkampfes muss der Schütze, der auf der Startkarte die Ergebnisse eingetragen hat, das Endergebnis vermerken. Durch Gegenzeichnung bestätigt der Schütze die Richtigkeit der Ergebnisse.

#### D.23.21 Missverständnisse

Missverständnisse müssen an Ort und Stelle geklärt werden. Änderungen auf der Startkarte müssen mit Namenszug versehen werden.

#### D.23.22 Auswertung

Die Auswertung erfolgt wie bei Ziffer D.4.24

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## D.24 Skeet

### D.24.1 Waffen

Zugelassen sind alle halbautomatische Flinten, Repetierflinten, Querflinten, Bockdoppelflinten bis Kal. 12, sowie Bockflinten mit 4-Lauf-Set (4-barrel-set=1Waffe mit 4 versch. Laufbündeln), bzw. mit Einsteckläufen jeweils in den Kal. 20, 28, 410. Flinten mit Kastenmagazinen sind nicht zugelassen.

### D.24.2 Visierung

Standardflintervisierung,

### D.24.3 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Verwendung eines „release-type-triggers“ muß sowohl dem „Referee“ (Schiedsrichter), als auch allen anderen Schützen vor dem Start mitgeteilt werden

### D.24.4 Schäftung

Der Schaft muss den gesetzlichen Vorgaben entsprechen. Gewehriemen oder andere Schießriemen sind nicht zugelassen.

### D.24.5 Munition

Es ist Verwendung von handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Wiedergeladene Munition kann überprüft werden, ob sie den u.g. Werten entspricht. Benutzt ein Schütze Munition die über den u.g. Werten liegt, wird er für den Wettkampf disqualifiziert.

### D.24.6 Kaliber

| Kaliber | Ounces Lead | Gramm Blei | Grains Standard | Grains Maximum |
|---------|-------------|------------|-----------------|----------------|
| 12      | max. 1 1/8  | ca. 32 g   | 492,2           | 507            |
| 20      | max. 7/8    | ca. 24 g   | 382,8           | 394            |
| 28      | max. 3/4    | ca. 21 g   | 328,1           | 338            |
| .410    | max. 1/2    | ca. 14 g   | 218,8           | 229            |

**D.24.7 Anschlagart**

Stehend frei, jeglicher Anschlag ist zulässig Schulteranschlag (auch Voranschlag genannt), Hüftanschlag jagdlich oder international. Innerhalb des markierten Schützenstandes.

**D.24.8 Bekleidung**

Zugelassen sind Schießjacken, -westen, Handschuhe und Schießmützen jeglicher Art.

**D.24.9 Schießbrille/Gehörschutz**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen obligatorisch. Spezielle Schießbrillen mit farbigen Gläsern sind ebenfalls zulässig, ebenso alle verordneten Brillen und Sonnenbrillen.

**D.24.10 Anzahl der Schützen**

Fünf Schützen bilden eine Rotte. In Ausnahmefällen sind auch sechs Schützen je Rotte zulässig, jedoch keinesfalls mehr als sechs.

**D.24.11 Anzahl der Schüsse**

Normalerweise 100 Schüsse, jedoch nicht weniger als 50 bei einem regulären Schießen. Spezielle Schießen mit mehr als 100 Schüsse sind zulässig (z. B. Iron Man 4x100 Kal. 12)

**D.24.12 Ablauf einer reguläre Runde**

Es werden 25 Wurfscheiben je Runde beschossen. Bei 100 Schuß müssen die 4 Runden ohne Pause hintereinandergeschossen werden. Eine normale Rotte (5 Schützen) darf nicht länger als 80 Minuten benötigen (20 Minuten je 25 Scheiben). Es wird sowohl auf Einzelscheiben als auch auf Doubletten (Hoch- und Niederhaus werfen gleichzeitig eine Wurfscheibe) geschossen. Es ist nur ein Schuß je Wurfscheibe zulässig. Wer zwei Schuß auf eine Scheibe abgibt wird verwarnt. Beim nächsten Mal, wird der Schütze disqualifiziert.



D

## Sportordnung

### Langwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

Auf den Schützenständen 1 bis 8 wird wie folgt geschossen:

|         |   |
|---------|---|
| Stand 1 | 1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette<br>(zuerst die Hochhausscheibe)   |
| Stand 2 | 1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette<br>(zuerst die Hochhausscheibe)   |
| Stand 3 | 1 Hochhaus, 1 Niederhaus  |
| Stand 4 | 1 Hochhaus, 1 Niederhaus  |
| Stand 5 | 1 Hochhaus, 1 Niederhaus  |
| Stand 6 | 1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette<br>(zuerst die Niederhausscheibe) |
| Stand 7 | 1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette<br>(zuerst die Niederhausscheibe) |
| Stand 8 | 1 Hochhaus, 1 Niederhaus,   |

Es dürfen auch bei den Einzelscheiben zwei Patronen geladen werden (1 Schuß Hochhaus, 1 Schuß Niederhaus). Ausgenommen am Stand 8, dort darf aus Sicherheitsgründen immer nur eine Patrone geladen werden.

Die erste Wurfscheibe, egal an welchem Stand, welche gefehlt wird, muß wiederholt werden. Das Ergebnis wird dann auf dem Ergebnisblatt unter Option (25. Schuß) eingetragen. Wird keine Wurfscheibe gefehlt, wird der letzte Schuß (Stand 8 Niederhaus) wiederholt und unter Option eingetragen

#### D.24.13 Ablauf bei Doubles (kein Stand 8)

##### 1. Durchgang Stände 1 bis 7 und zurück 6 bis 2 = 24 Scheiben

|         |  |
|---------|--|
| Stand 1 | 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)   |
| Stand 2 | 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)   |
| Stand 3 | 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)   |
| Stand 4 | 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)   |
| Stand 5 | 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe) |
| Stand 6 | 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe) |
| Stand 7 | 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe) |
| Stand 6 | 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe) |
| Stand 5 | 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe) |
| Stand 4 | 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe) |
| Stand 3 | 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)   |
| Stand 2 | 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)   |



## 2. Durchgang Stände 1 bis 7 und zurück 6 bis 1 = 26 Scheiben

Stand 1 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 2 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 3 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 4 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 5 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 6 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 7 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)

Stand 6 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 5 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 4 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 3 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 2 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 1 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)

### D.24.14 Leistungsklassen Regulär und Doubles

| Kal. 12    | Prozente        | Kal. 20    | Prozente        | Kal. 28    | Prozente        |
|------------|-----------------|------------|-----------------|------------|-----------------|
| <b>AAA</b> | 98.50 und mehr  | <b>AAA</b> | 98.00 und mehr  | <b>AAA</b> | 97.50 und mehr  |
| <b>AA</b>  | 97.50 bis 98.49 | <b>AA</b>  | 97.00 bis 97.99 | <b>AA</b>  | 96.50 bis 97.49 |
| <b>A</b>   | 96.00 bis 97.49 | <b>A</b>   | 94.50 bis 96.99 | <b>A</b>   | 94.00 bis 96.49 |
| <b>B</b>   | 93.50 bis 95.99 | <b>B</b>   | 91.00 bis 94.49 | <b>B</b>   | 90.50 bis 93.99 |
| <b>C</b>   | 90.00 bis 93.49 | <b>C</b>   | 85.50 bis 90.99 | <b>C</b>   | 85.50 bis 90.49 |
| <b>D</b>   | 85.50 bis 89.99 | <b>D</b>   | unter 85.50     | <b>D</b>   | unter 85.50     |
| <b>E</b>   | unter 85.50     |            |                 |            |                 |

| Kal. 410   | Prozente        | Doubles    | Prozente        |
|------------|-----------------|------------|-----------------|
| <b>AAA</b> | 96.00 und mehr  | <b>AAA</b> | 97.00 und mehr  |
| <b>AA</b>  | 94.70 bis 95.99 | <b>AA</b>  | 95.00 bis 96.99 |
| <b>A</b>   | 91.00 bis 94.69 | <b>A</b>   | 91.00 bis 94.99 |
| <b>B</b>   | 86.00 bis 90.99 | <b>B</b>   | 85.00 bis 90.99 |
| <b>C</b>   | 80.00 bis 85.99 | <b>C</b>   | 80.00 bis 84.99 |
| <b>D</b>   | unter 80.00     | <b>D</b>   | unter 80.00     |

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

**D.24.15 Mannschaftsstärke**

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet

**D.24.16 Startzeiten**

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit nicht am Stand, entscheidet der Leiter des Schießens, ob er die verpassten Durchgänge nachschießen darf.

**D.24.17 Waffenstörungen**

1. Bei Selbstladeflinten:

- Es ist nicht erforderlich, dass der Schütze den Zustand des Verschlusses nach dem Schließen prüft (verriegelt oder nicht).
- Der Schütze lädt die Patronen in die Waffe und schließt den Verschluss.
- Lädt er zwei Patronen in die Waffe und die zweite wird nicht zugeführt oder
- wird ausgeworfen, so gilt dies immer als Waffenstörung.

2. Bei Vorderschaftrepetierflinten

- Der Schütze muss den Verschluss sichtbar ganz nach vorne schieben, ist seine Ladebewegung zu kurz und dadurch der Hahn nicht gespannt, liegt keine Waffenstörung vor, sondern ein Fehler des Schützen (Wertung Fehler)

Bei jeder Waffenstörung darf der Schütze den Schuss wiederholen. Jedoch sind pro Waffe nur zwei Waffenstörungen erlaubt. Wird eine Waffe von mehreren Schützen benutzt, gelten für jeden Schützen zwei Waffenstörungen.

**D.24.18 Referees**

Es gibt bei BDMP Schießen keinen Zwang einen von der NSSA geprüften Wertungsrichter einzusetzen.

Es gelten die BDMP Richtlinien. BDMP Schießeleiter am Stand, ggf. zusätzliche Aufsicht bei den Schützen.

Schützen, welche NSSA Wertungsrichter werden wollen, können beim Deutschen Direktor der NSSA ein Regelwerk anfordern und einen Prüfungsbogen. Sie erhalten, nachdem der Prüfungsbogen vom Deutschen Direktor ausgewertet wurde und eine entsprechende Bestätigung zur NSSA in San Antonio gesandt wurde,



einen Aufnäher mit der Bezeichnung Referee und der Jahreszahl, z.B. Referee 20xx. Der Deutsche Direktor steht auch für Erläuterungen zum Prüfungsbogen zur Verfügung.

Grundsätzlich gelten immer die Regeln (Rules) der NSSA. Auswertungsbögen (Score Sheets) findet man auf der Seite der NSSA oder erhält sie vom zuständigen Deutschen Direktor.

#### **D.24.19 Gleichstand**

Bei gleichem Ergebnis, wird die Reihenfolge auf Basis der auf den Ergebnisbögen eingetragenen Long Run Folge (Front and Back) ermittelt:

Front = 1. Runde, vom Stand 1 Schuß 1 vorwärts gezählt bis zum ersten Fehler

Back = letzte Runde vom Stand 8 rückwärts gezählt bis zum letzten Fehler.

Die Anzahl der Treffer vorwärts und rückwärts zusammen gerechnet ergibt das Ergebnis des Long Run. Die Summe der Treffer ergibt die Entscheidung.

Jederzeit kann die Entscheidung auch über ein Shootoff (Entscheidungsschießen) herbeigeführt werden. Hierüber entscheidet der Leiter des Schießens, sofern es nicht vorher in der Ausschreibung festgelegt wurde.

Es werden nur Doubletten von den Ständen 3, 4 und 5 geschossen. Wenn ein Schütze fehlt und der Andere beide Scheiben trifft, ist die Entscheidung gefallen (Miss and Out). Besteht weiterhin Gleichstand geht es zum nächsten Stand, bis die Entscheidung gefallen ist.

|          |  |  |                      |
|----------|--|--|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|--|----------------------|

## **D.25 Europäischer Präzisions Parcours .223Rem. – EPP Rifle**

### **D.25.1 Waffe**

Zugelassen sind alle halbautomatischen Büchsen im Kaliber .223 Rem., die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind.

Die Möglichkeit zur Aufnahme eines „OnePoint Slings“ zum sicheren Halt und Transport der Waffe zwischen den einzelnen Stationen muss vorhanden sein.

### **D.25.2 Abzug**

Der Abzug ist beliebig. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein.

### **D.25.3 Visierung und otische Hilfsmittel**

Offen, oder mit optischen Zielmitteln.

Optische Zielmittel mit Vergrößerungen oder Vergrößerungsvorsätze sind nicht erlaubt.

Schießbrillen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

Die Verwendung einer Schutzbrille mit Seitenschutz ist vorgeschrieben. Eine Augenabdeckung ist erlaubt.

### **D.25.4 Schäftung**

Original Schäftung, verstellbare Schaft- und Wangenauflagen sind zulässig.

Nicht zulässig sind jegliche Arten von Vordergriffen sowie Zweibeine und Jetfunnel (Magazintrichter). Magazinclips sind nicht zugelassen.

Handschuhe jeglicher Art sind nicht erlaubt.

### **D.25.5 Sicherung**

Die werkseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

### **D.25.6 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

### **D.25.7 Kaliber**

Es sind nur Zentralfeuerpatronen im Kaliber .223 Rem. erlaubt.

### **D.25.8 Schusszahl & Schießzeit**

50 Schüsse in der Gesamtzeit von 5:30 Minuten.



Probeschüsse sind nicht zugelassen.

Die Zeit startet jeweils mit dem Startsignal und stoppt nach dem Nachladen des Magazins und der Anzeige der Bereitschaft durch Heben der Hand mit dem geladenem Magazin.

Ausnahmen sind die Station 1 und Station 6.

An der Station 6 wird dem Schützen die verbleibende Zeit vor dem Startsignal mitgeteilt.

#### **D.25.9 Nachladen**

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich.

Es werden grundsätzlich 5 Schuss in das Magazin geladen.

Ladehilfen jeglicher Art sind nicht erlaubt.

Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und mit der Sicherheitsfahne gesichert ist.

Das Fertigladen erfolgt erst nach dem Startsignal.

Ab Station 2 darf nur noch ein Magazin benutzt werden, das wieder gefüllt werden muss.

Heruntergefallene Patronen dürfen nur auf Anweisung der Aufsicht aufgehoben werden und dürfen nicht mehr verschossen werden.

Nicht verschossene Patronen werden eingezogen.

#### **D.25.10 Art und Anzahl der Scheiben**

Eine Scheibe EPP

#### **D.25.11 Störungen**

Bei einer Störung hebt der Schütze die freie Hand und meldet deutlich „Störung“.

Die Zeit wird gestoppt. Nach Beseitigung der Störung startet die Zeit wieder mit dem nächsten Schuss.

Bei der zweiten Störung wird der Schütze vom weiteren Wettkampf ausgeschlossen.

Es zählen dann die bis dahin erreichten Ringe.

#### **D.25.12 Fertigstellung**

Vor dem Startsignal steht der Schütze aufrecht in Richtung Scheibe, die Arme hängen zwanglos herab.

Nur bei den Stationen 1 und 5b wird die teilgeladene Waffe im Schulteranschlag auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zeigt in Richtung Kugelfang auf den Boden. Die Waffe wird erst mit dem Startsignal fertiggeladen.

### D.25.13 Sicherheit

Jeder Schütze wird während des Wettkampfes von einer Aufsichtsperson begleitet, die auch die Zeitmessung vornimmt. Eine Sicherheitsfahne ist nach jedem letzten Schuss ins Patronenlager einzulegen.

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und für den laufenden Wettkampf disqualifiziert.

### D.25.14 Ablauf

| Station | Distanz | Anschlag                   | Zeit   | Schusszahl | Bemerkung                              |
|---------|---------|----------------------------|--------|------------|--|
| 1       | 7 m     | stehend                    | 15 sek | 2 x 5      |  |
| 2       | 30 m    | liegend                    |        | 5          |  |
| 3       | 25 m    | stehend<br>rechts<br>links |        | 5<br>5     | vorbei am Pfosten<br>vorbei am Pfosten |
| 4       | 20 m    | sitzend                    |        | 5          |  |
| 5a      | 15 m    | kniend                     |        | 5          |  |
| 5b      |         | stehend                    | 10 sek | 5          |  |
| 6       | 10 m    | stehend                    |        | 5          | rechte Hand am Abzug                   |
|         |         | stehend                    |        | 5          | linke Hand am Abzug                    |

#### Station 1 (7 m)

Auf das Kommando „teilladen und fertigmachen“ wird die Waffe mit dem ersten Magazin teilgeladen und die Sicherheitsfahne entfernt.

Der Schütze geht in Fertigstellung (Mündung 45 Grad abgesenkt Richtung Geschosfang).

Das zweite Magazin mit 5 Patronen hält der Schütze bereit.

Auf das Startsignal geht der Schütze in Anschlag, lädt fertig und schießt im Stehen.

Nach dem fünften Schuss wird selbständig das Magazin gewechselt.



Der Schütze schießt erneut 5 Schuss. Nach dem letzten Schuss führt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ins Patronenlager ein, entnimmt das Magazin und hält dieses zum Vorzeigen in der Hand. Der Lauf zeigt 45Grad nach unten. Nach Sicherheitskontrolle durch den RO und der Meldung „Sicherheit“ wird die Waffe abgelegt und die Schützen gehen auf die 1 m-Linie vor zur Trefferaufnahme. Nach der Auswertung werden die Einschusslöcher mit weißen Schusslochplastern abgeklebt.

Die zur Verfügung stehende Zeit beträgt 15 Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 15 Sekunden ertönt ein zweites Signal. Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals wird mit 5 Ringen Abzug geahndet.

### Station 2 (30 m)

Das Magazin wird auf Kommando mit 5 Schuss geladen. Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten. Auf das Startsignal führt der Schütze das geladene Magazin in die Waffe ein, nimmt den Anschlag liegend ein, entfernt die Sicherheitsfahne, lädt fertig und schießt. Nach dem letzten Schuss führt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ins Patronenlager ein, steht auf, entnimmt das Magazin und lädt es erneut mit 5 Schuss. Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

**Achtung: Das Teilladen, Entladen der Waffe erfolgt ohne Ausnahme im Stehen.**

### Station 3 (25 m)

Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten. Mit dem Startsignal nimmt der Schütze die Waffe auf, führt das Magazin ein, entfernt die Sicherheitsfahne, lädt fertig und schießt stehend mit der rechten Hand am Abzug rechts am Pfosten vorbei. Hierbei muss der Fuß mit der Verlängerung der seitlichen Begrenzung Kontakt haben.

|   |   |                      |
|---|---|----------------------|
| D |  <b>Sportordnung</b><br><b>Langwaffen-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|---|---|----------------------|

Nach dem letzten Schuss führt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ins Patronenlager ein, entnimmt das Magazin und lädt dieses erneut mit 5 Schuss. Dann nimmt der Schütze die Schießposition zum Schießen mit der linken Hand am Abzug links am Pfosten vorbei ein. Der Schütze führt das Magazin ein und entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt mit der linken Hand am Abzug links am Pfosten vorbei. Hierbei muss der Fuß wieder mit der Verlängerung der seitlichen Begrenzung Kontakt haben.

Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, entnimmt das Magazin, und lädt es erneut mit 5 Schuss.

Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

#### **Station 4 (20 m)**

Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten.

Mit dem Startsignal führt der Schütze das Magazin ein und begibt sich in die Position „sitzend“. Der Schütze entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt.

Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, steht auf, entnimmt das Magazin, und lädt es erneut mit 5 Schuss.

Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

#### **Station 5a (15 m)**

Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten.

Mit dem Startsignal führt der Schütze das Magazin ein und begibt sich in die Position „kniend“. Der Schütze entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt.

Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, steht auf, entnimmt das Magazin, und lädt es erneut mit 5 Schuss.

Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

**Station 5b (15 m)**

Mit dem Kommando „Teilladen und fertigmachen“ wird das geladene Magazin in die Waffe eingeführt und die Sicherheitsfahne entfernt. Der Schütze geht in Fertigstellung (Mündung 45 Grad abgesenkt).

Mit dem Startsignal geht der Schütze in Anschlag, lädt fertig und schießt im Stehen

alle fünf Schüsse innerhalb von zehn Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 10 Sekunden ertönt ein zweites Signal.

Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals wird mit 5 Ringen Abzug geahndet.

Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, entnimmt das Magazin, und lädt es erneut mit 5 Schuss.

Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

Die Gesamtzeit läuft weiter bis Bereitschaft angezeigt wurde.

**Station 6 (10 m)**

Vor dem Startsignal wird dem Schützen seine verbleibende Zeit angesagt.

Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten.

Mit dem Startsignal nimmt der Schütze die Waffe auf, führt das Magazin ein, entfernt die Sicherheitsfahne, lädt fertig und schießt stehend mit der rechten Hand am Abzug auf die rechte obere kleine Ringscheibe.

Nach dem letzten Schuss führt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ins Patronenlager ein, entnimmt das Magazin und lädt dieses erneut mit 5 Schuss. Dann nimmt der Schütze die Schießposition zum Schießen mit der linken Hand am Abzug auf die linke obere kleine Ringscheibe ein. Der Schütze führt das Magazin ein und entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt. Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, entnimmt das Magazin und zeigt Bereitschaft an durch Heben der Hand mit dem leeren Magazin.

Die Gesamtzeit wird nun gestoppt und auf der Auswertekarte vermerkt.

Nach Sicherheitskontrolle durch den RO und der Meldung „Sicherheit“ wird die Waffe abgelegt und die Schützen gehen auf die 1 m-Linie vor zur Trefferaufnahme.

|          |  |                               |                      |
|----------|--|-------------------------------|----------------------|
| <b>D</b> |  | <b>Sportordnung</b>           | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          |  | <b>Langwaffen-Disziplinen</b> |                      |

**D.25.15 Ringabzug**

Mit Abzug von jeweils fünf Ringen wird geahndet:

- Schüsse, die vor dem Startsignal oder nach dem Stoppsignal abgegeben werden,
- Schüsse, die mehr als vorgesehen pro Station abgegeben werden,  
eine gemeldete Störung, die dem Schützen anzulasten ist,
- Ablauffehler

**D.25.16 Disqualifikation**

Der Schütze kann sofort disqualifiziert werden, wenn er:

- gegen Sicherheitsbestimmungen verstößt
- die Waffe in eine unsichere Richtung hält oder die Waffe fallen lässt
- die Waffe beim Transportieren nicht senkrecht nach oben mit der Mündung in Schulterhöhe trägt
- die Waffe mit geschlossenem Verschluss oder eingeführtem Magazin ablegt
- mehr als 50 Patronen verschießt
- mehr als 5 Schuss ins Magazin lädt
- den Anweisungen des RO`s nicht Folge leistet

**D.25.17 Auswertung**

Trifft ein Schuss den Rand oder den Trennring, wird der höhere Wert gezählt. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- bei der höheren Anzahl der Fünfen
- bei dem höheren Ergebnis der Station 6
- bei der kürzesten Gesamtzeit

Die Auswertung erfolgt durch die Schützen jeweils für den nächsten rechten Schützen. Im Zweifelsfalle darf der Schusslochprüfer ausschließlich durch die Wettkampfleitung benutzt werden.

**D.25.18 Klassifizierung**

Eine Klassifizierung erfolgt anhand der Rangliste, nach zweimaligem Erreichen folgender Ergebnisse:

- bis 184 Marksman
- ab 185 Sharpshooter
- ab 215 Expert
- ab 230 Master
- ab 241 Highmaster

**D.25.19 Mannschaft**

Eine Mannschaft besteht aus vier Schützen ohne Streichergebnis.



# Sportordnung

## Register 10

### Teil E:

#### Schwarzpulver-Disziplinen (Lang- und Kurzwaffen)

- E.0 Allgemeine Regeln
- E.1 Perkussions-Vorderlader-DG 1 (PVDG 1)
- E.2 Perkussions-Hinterlader-DG 1 (PHDG 1)
- E.3 Steinschloss-Dienstgewehr 1 (SDG 1)
- E.4 Perkussions-Freigewehr 1 (PFG 1)
- E.5 Perkussions-Freigewehr 2 (PFG 2)
- E.6 LR Schwarzpulvergewehr (LRSPFG)
- E.7 Schwarzpulverpatronen-DG (SPPDG)
- E.8 Vorderlader-Dienstrevolver (VDR)
- E.9 Vorderlader-Dienstrevolver 2 (VDR 2)
- E.10 Vorderlader-Pistole 1 (VP 1)
- E.11 Schwarzpulverpatronen-DR 1 (SPPDR 1)
- E.12 Steinschloss-Dienstpistole 1 (SDP 1)
- E.13 Steinschloss-Dienstpistole 2 (SDP 2)





## E. Regeln für das Schwarzpulverschießen

Ist in den speziellen Regeln für das Schwarzpulverschießen ein Sachverhalt nicht geregelt, so ist nach den allgemeinen Regeln unter A der Sportordnung zu verfahren.

### E.0 Sicherheitsregeln für das Schwarzpulverschießen

#### E.0.1 Sprengstoffgesetz

Die Vorschriften des Sprengstoffgesetzes sind auf das genaueste einzuhalten.

#### E.0.2 Rauchen und offenes Feuer

Rauchen und offenes Feuer sind sowohl im Schützenstand als auch in den Aufenthaltsräumen strengstens untersagt, wenn Schwarzpulverschießen stattfinden.

#### E.0.3 Zündmittel

Zündhütchen dürfen nur in verschließbaren und gekennzeichneten Behältnissen auf den Schießstand verbracht werden. An der Feuerlinie dürfen die Zündhütchen nur auf der sich in Schussrichtung vor dem Schützen befindenden Ablage gelagert werden. Sie dürfen auch nur dort gesetzt werden. Nach jedem Setzen von Zündhütchen ist vor Abgabe des Schusses der Zündhütchenbehälter wieder zu verschließen, um einer Massenzündung der Zündhütchen vorzubeugen.

Bei Revolvern müssen die Pistons aller geladenen Kammern mit einem Zündhütchen versehen sein, um ein Überspringen von Funken auf andere Kammern zu verhindern.

Zündkraut darf nur in kleinen Pulverflaschen mit funktionsfähigem Verschluss auf den Schießstand gebracht werden, Füllgewicht maximal 16 Gramm (247 grains) Pulvermenge.

Als Zündkraut darf nur fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver ohne Zusätze verwendet werden.

#### E.0.4 Treibladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>E</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

Grundsätzlich darf die für die entsprechende Waffe zugelassene Höchstmenge an Schwarzpulver nicht überschritten werden. Als Richtwerte für das Laden der Waffen gelten folgende Pulvermengen:

Langwaffen: 0,25 Gramm (3,86 grains) Schwarzpulver je Millimeter Lauffinnendurchmesser

Kurzwaffen: 0,10 Gramm (1,54 grains) Schwarzpulver je Millimeter Lauffinnendurchmesser

Das Pulver darf nur in Behältern mit für jeden Schuss einzeln abgemessenen oder abgewogenen Pulvermengen auf den Schießstand verbracht werden. Es ist verboten, eine nicht abgemessene oder abgewogene Pulvermenge als Ladung zu verwenden.

Loses Pulver darf nicht auf den Schießstand verbracht werden.

Ausnahme: max 16g Zündkraut in entsprechender Zündkrautflasche siehe Pkt. E.0.3

Beim Ladevorgang verschüttetes Pulver ist vom verursachenden Schützen nach Ende des Durchganges restlos zu entfernen.

#### **E.0.5 Zündversager**

Bei Zündversagen muss die geladenen Waffe mindestens 50 Sekunden lang auf den Geschossfang gerichtet bleiben.

#### **E.0.6 Schießstände**

Hinter den Schützen müssen Ablageflächen vorhanden sein, wo die Schützen ihre Ladeutensilien und -komponenten ablegen können. Hier sind die Waffen zu laden. Zündhütchen dürfen hier nicht gesetzt werden.

Vor dem Schützen muss eine Ablage vorhanden sein, auf dem die Zündmittel abgelegt werden können und bei vorübergehender Feuereinstellung die Waffe abgelegt werden kann.

Zündkrautflaschen dürfen nicht vor dem Schützen abgelegt



werden; sie sind nach dem Aufbringen des Zündkrauts in einer Tasche der Schießbekleidung zu verstauen.

Bei Sonderdisziplinen wie LRSPG 1 entfällt die Bereitstellung von Ablageflächen vor und hinter dem Schützen.

Aus Sicherheitsgründen müssen bei Steinschlosswettbewerben Seitenblenden vorhanden sein, bei Perkussionswettbewerben sollten Seitenblenden vorhanden sein.

- E.0.7 Richtlinien für die Errichtung, die Abnahme und das Betreiben von Schießständen (Schießstandrichtlinien)**  
 Beim Schießen mit Schwarzpulverwaffen sind die Richtlinien für die Errichtung, die Abnahme und das Betreiben von Schießständen (Schießstandrichtlinien) in der Fassung v. 23.07.2012, Anhang 10.6.3.3 Reinigung, Wartung und Entsorgung (Reinigung von Schießständen) besonders genau einzuhalten.

- E.0.8 Schutzbrille**  
 Jeder Schütze ist verpflichtet, während des Schießens eine Schutzbrille mit Seitenschutz zu tragen.

Schießbrillen können die Schutzbrillen ersetzen, wenn sich vor dem nichtzielenden Auge eine Abdeckscheibe befindet und Seitenblenden an den Brillenbügeln angebracht sind.

- E.0.9 Gehörschutz**  
 Jeder Schütze ist verpflichtet, beim Schießen stets einen Gehörschutz zu tragen.

- E.0.10 Schießkommandos**  
 Die Waffen dürfen erst nach dem Signal „Feuer frei“ (2 kurze Ton- oder Pfeifsignale) geladen werden.

Das Abschlagen von Zündhütchen oder Abbrennen von Pfannenpulver darf erst nach dem Signal „Feuer frei“ erfolgen.

Beim Kommando „Feuerpause“ (mehrere kurze Ton- oder Pfeifsignale) müssen die Zündmittel oder bei Patronenwaffen die Patronen entfernt werden.

Beim Kommando „Feuer einstellen“ (ein langes Ton- oder Pfeifsignal) müssen die Waffen entladen werden.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>E</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

### **E.0.11 Waffenstörungen**

Bei Waffenstörungen, die der Schütze nicht unmittelbar selbst beheben kann, muss dieser sofort die Standaufsicht informieren, bevor der Schütze selbst weitere Schritte unternimmt. Waffenstörungen dürfen nur behoben werden, wenn die Mündung der Waffe in Richtung Geschossfang zeigt. Lässt sich die Störung nicht so beseitigen, ist die Waffe zu entladen, ggf. mit Hilfe eines Druckluftausbläasers.

Kann der Schütze eine Waffenstörung nicht beheben, so darf er mit Erlaubnis des Schießleiters den Wettbewerb unterbrechen und, falls eine Ausweichzeit zur Verfügung steht, den Wettkampf zu einem festzulegenden Zeitpunkt fortsetzen, gegebenenfalls auch mit einer anderen Waffe, die für diese Disziplin zugelassen ist. Das Schießen ist ohne zusätzliche Probeschüsse fortzusetzen, für jeden noch abzugebenden Schuss erhält der Schütze 150 sec. Zeitvorgabe.

Bei Long Range Wettbewerben und bei Kurzzeitserien gehen die Waffenstörungen zu Lasten des Schützen. Waffen, die nur im eingestochenen Zustand gespannt werden können und keine funktionsfähige Laderaste haben, sind nicht zugelassen.

### **E.0.12 Qualifikationen für Standaufsichten und Schützen**

Die Standaufsichten müssen Inhaber einer gültigen Erlaubnis gemäß § 27 des Sprengstoffgesetzes sein.

Bei Wettkämpfen muss die Waffe vom Schützen selber geladen werden. Daraus ergibt sich nach § 27 SprengG, dass er im Besitz einer Erlaubnis nach § 27 SprengG sein muss. Beim Trainingsschießen oder bei Ausbildungsmaßnahmen kann die Waffe auch von einem anderen Schützen, der im Besitz einer Erlaubnis nach § 27 Sprengstoffgesetz ist, geladen werden.

Ist eine Standaufsicht im Besitz einer Ausbildungserlaubnis (maximal bezieht sich diese Ausbildungserlaubnis auf 5 Auszubildende), so ist diese in der Sprengstofferlaubnis nach § 27 SprengG vermerkt. Unter Leitung dieser Aufsicht können dann auch Nichtinhaber einer Erlaubnis nach § 27 SprengG die Waffen selber laden.



## E.1 Perkussions-Vorderlader-DG 1 (PVDG 1)

### E.1.1 Waffe

Zugelassen sind alle Vorderlader-Dienstgewehre mit Perkussionszündung im Original oder deren Repliken, die in einer regulären Armee geführt wurden.

### E.1.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden.  
Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig.  
Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen.

### E.1.3 Schäftung

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden.  
Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig.

### E.1.4 Gewehrtrageriemen

Die Verwendung des originalen Gewehrtrageriemens als Schießriemen ist zulässig. Er muss an den Originalriemenbügeln befestigt sein.

### E.1.5 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

### E.1.6 Ladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden. Ladung, Verdämmung und Zündmittel sind waffentypisch zu wählen.  
Nur Minié- Geschosse sind zu verwenden.

### E.1.7 Kaliber

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen.

### E.1.8 Anschlagart

Liegend freihändig.

|          |  |                     |                      |
|----------|--|---------------------|----------------------|
| <b>E</b> |  | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b>   |                     |                      |

**E.1.9 Schusszahl**

13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden.

Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.

Ein Ölschuss darf vor dem ersten Wertungsschuss innerhalb der Wettkampfzeit abgegeben werden, er muss jedoch bei der Aufsicht angemeldet werden.

Wischen oder Reinigen zwischen den einzelnen Schüssen ist nicht erlaubt

**E.1.10 Schießzeit**

30 min

**E.1.11 Scheibe**

Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

**E.1.12 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 100 m (+/- 0,5 m).

**E.1.13 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „Spotthing Disc“ ist erlaubt.

**E.1.14 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**E.1.15 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießbekleidung ist erlaubt.



## E.2 Perkussions-Hinterlader-DG 1 (PHDG 1)

### E.2.1 Waffe

Zugelassen sind alle Hinterlader-Dienstgewehre mit Perkussions- oder Zündnadelzündung im Original oder deren Repliken, die in einer regulären Armee geführt wurden.

### E.2.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden.  
Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig.  
Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen.

### E.2.3 Schäftung

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden.  
Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig.

### E.2.4 Gewehrtrageriemen

Die Verwendung des originalen Gewehrtrageriemens als Schießriemen ist zulässig. Er muss an den Originalriemenbügeln befestigt sein.

### E.2.5 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

### E.2.6 Ladung


Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden. Ladung, Verdämmung, Geschoss und Zündmittel sind waffentypisch zu wählen.

### E.2.7 Kaliber

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen.

### E.2.8 Anschlagart

Liegend freihändig.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>E</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

**E.2.9 Schusszahl**

13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden.

Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.

Ein Ölschuss darf vor dem ersten Wertungsschuss innerhalb der Wettkampfzeit abgegeben werden, er muss jedoch bei der Aufsicht angemeldet werden.

**E.2.10 Schießzeit**

30 min

**E.2.11 Scheibe**

Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

**E.2.12 Scheibentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur 100 m (+/- 0,5 m).

**E.2.13 Anzeige**


Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „spotting disc“ ist erlaubt.

**E.2.14 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**E.2.15 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießbekleidung erlaubt.

|               |                                  |  |          |
|---------------|----------------------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>              |  | <b>E</b> |
|               | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |          |

### E.3 Steinschloss-Dienstgewehr (SDG)

#### E.3.1 Waffe

Zugelassen sind alle Steinschloss-Dienstgewehre mit glattem Lauf im Originalzustand oder deren Repliken, die in einer regulären Armee eingeführten Kaliber dieser Waffe geführt wurden.

#### E.3.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden.

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen.

#### E.3.3 Schäftung

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig.

#### E.3.4 Gewehrtrageriemen

Die Verwendung des originalen Gewehrtrageriemens als Schießriemen ist zulässig. Er muss an den Originalriemenbügeln befestigt sein.

#### E.3.5 Visierung


Die Visierung muss dem Original entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

#### E.3.6 Ladung

Für die Ladung und Zündkraut dürfen ausschließlich fabrikmäßig hergestellte Schwarzpulver verwendet werden. Ladung, Verdämmung, Geschoss (Rundkugel) und Zündmittel sind waffentypisch zu wählen.

#### E.3.7 Kaliber

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen.

|  |                                  |                      |
|--|----------------------------------|----------------------|
|  | <b>E Sportordnung</b>            | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |                      |

**E.3.8 Anschlagart**

Stehend freihändig.

**E.3.9 Schusszahl**

13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden.

Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.

Ein Ölschuss darf vor dem ersten Wertungsschuss innerhalb der Wettkampfzeit abgegeben werden, er muss jedoch bei der Aufsicht angemeldet werden.

**E.3.10 Schießzeit**

30 min

**E.3.11 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 2 (ISSF-Scheibe 300 m)

**E.3.12 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 50m (+/- 0,25 m).

**E.3.13 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv ist erlaubt.

**E.3.14 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**E.3.15 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießbekleidung ist erlaubt.



#### E.4 Perkussions-Freigewehr 1 (PFG 1)

##### E.4.1 Waffe

Zugelassen sind alle Perkussionsgewehre, die nicht den Anforderungen für die Disziplinen PVDG 1 und PHDG 1 entsprechen.

##### E.4.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen. Stecher dürfen nur mit der Laufmündung in Richtung Geschossfang eingestochen werden.

##### E.4.3 Schäftung

Die Schaffform ist beliebig.

##### E.4.4 Visierung

Die Visierung darf aus zwei Zielmitteln ohne optische Vergrößerung bestehen und muss der Herstellungszeit der Waffe entsprechen. Abweichend hiervon kann die Ausschreibung auch authentische Zielfernrohre und deren Repliken zulassen.

##### E.4.5 Ladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden.

##### E.4.6 Kaliber

Kaliber ab .38

##### E.4.7 Anschlagart


Stehend freihändig.

##### E.4.8 Schusszahl


13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden.

Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.

Ein Ölschuss darf vor dem ersten Wertungsschuss innerhalb der Wettkampfzeit abgegeben werden, er muss jedoch bei der Aufsicht angemeldet werden.

|          |  |                                  |                      |
|----------|--|----------------------------------|----------------------|
| <b>E</b> |  | <b>Sportordnung</b>              | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          |  | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |                      |

- E.4.9 Schießzeit**  
30 min
- E.4.10 Scheibe**  
Scheibe ISSF 25m/50m Pistole
- E.4.11 Scheibentfernung**  
Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 50m (+/- 0,25 m).
- E.4.12 Anzeige**  
Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt.
- E.4.13 Zielhilfsmittel**  
Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.
- E.4.14 Bekleidung**  
Die Verwendung von Schießbekleidung ist erlaubt.

|                                  |  |   |
|----------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                    | <b>Sportordnung</b>  | E |
| <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |   |

## E.5 Perkussions-Freigewehr 2 (PFG 2)

### E.5.1 Waffe

Zugelassen sind alle Perkussionsgewehre, die nicht den Anforderungen für die Disziplinen PVDG 1 und PHDG 1 entsprechen.

### E.5.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen. Stecher dürfen nur mit der Laufmündung in Richtung Geschossfang eingestochen werden.

### E.5.3 Schäftung

Die Schaffform ist beliebig.

### E.5.4 Visierung

Die Visierung darf aus zwei Zielmitteln ohne optische Vergrößerung bestehen und muss der Herstellungszeit der Waffe entsprechen. Abweichend hiervon kann die Ausschreibung auch authentische Zielfernrohre und deren Repliken zulassen.

### E.5.5 Ladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden.

### E.5.6 Kaliber

Kaliber ab .38

### E.5.7 Anschlagart

Liegend freihändig. Ein Schießriemen, der mit beiden Enden (2 Punkten) an der Waffe befestigt (Sling) ist darf benutzt werden.

### E.5.8 Schusszahl


13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden.

Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.

Ein Ölschuss darf vor dem ersten Wertungsschuss innerhalb der Wettkampfzeit abgegeben werden, er muss jedoch bei der Aufsicht angemeldet werden.

|          |  |                                  |                      |
|----------|--|----------------------------------|----------------------|
| <b>E</b> |  | <b>Sportordnung</b>              | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|          |  | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |                      |

- E.5.9 Schießzeit**  
30 min
- E.5.10 Scheibe**  
Scheibe ISSF 25m/50m Pistole
- E.5.11 Scheibentfernung**  
Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 100m (+/- 0,5 m).
- E.5.12 Anzeige**  
Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt.
- E.5.13 Zielhilfsmittel**  
Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.
- E.5.14 Bekleidung**  
Die Verwendung von Schießbekleidung ist erlaubt.

|                                  |  |   |
|----------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                    | <b>Sportordnung</b>  | E |
| <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |   |

## E.6 LR Schwarzpulverfreigewehr (LRSPFG)

### E.6.1 Waffe

Zugelassen sind alle Scharzpulver- Vorder und Hinterladergewehre im Original und deren Repliken aus der Zeit vor 1900. Das Gewicht der Waffe darf mit allen Anbauteilen nicht mehr als 6kg (13lbs) betragen. Die Waffe muss ein Einzellader sein und als Hinterlader ein Patronenlager für Schwarzpulver-Patronen besitzen. Zylinderverschlüsse sind nicht zugelassen.

Der Schaft darf keine verstellbare Schaftkappe und keine höhenverstellbare Schaftbacke besitzen.

### E.6.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen. Stecher dürfen nur mit der Laufmündung in Richtung Geschossfang eingestochen werden.

### E.6.3 Visierung


Die Visierung darf aus 2 Zielmitteln ohne optische Vergrößerung und Farbfiltern bestehen und muss der Herstellerzeit der Waffe entsprechen (vor 1900). Klickvisierungen und verstellbare Irisblenden sind nicht zugelassen. Ebenfalls nicht zugelassen sind historische Zielfernrohre.

### E.6.4 Ladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden. Alle Geschosse aus Weichblei und Bleilegierungen gegossen oder gepresst sind zugelassen. Es können sowohl Geschosse mit Papierwicklung als auch gefettete Geschosse verwendet werden. Die Benutzung von Metallzwischenmitteln, Gas Checks und teilummantelten Geschossen ist nicht zugelassen.

### E.6.5 Kaliber

Das Kaliber der Waffe darf .32 inch (8 mm) nicht unterschreiten

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>E</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

### **E.6.6 Anschlagart**

Für die Entfernungen von 300 bis 700 yards (300 bis 600m) wird die Waffe im Liegendanschlag mit Schießriemen geschossen. Ab 800 yards (700m) darf eine Auflage, die nur die Hand unterstützt, Verwendung finden. Während der Schussabgabe darf die Waffe nur im Kontakt mit dem Schützen sein. Der Creedmore-Anschlag (Rückenlage) ist ebenfalls zugelassen.

### **E.6.7 Schusszahl und Schießzeit**

5 Probeschüsse und 10 Wertungsschüsse in einer Individualzeit pro Schütze von 30 Minuten. Der erste Schuss, der die Scheibe trifft, ist gleichzeitig erster Probeschuss. Probeschüsse können alle oder teilweise in umgekehrter Reihenfolge als Wertungsschüsse übernommen werden.

### **E.6.8 Scheibe/Scheibentfernung**

SPFG1: 100m: Scheibe 25m/50m Pistole (B.10.5.1)  
 SPFG2: 300m: BDMP-Scheibe Nr. 2 (B.10.5.3)  
 SPFG3: 300 bis 900m: Long Range Scheiben (B.10.5.7.2 bis B.10.5.7.6)

### **E.6.10 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „spotting disc“ ist erlaubt.

### **E.6.11 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

### **E.6.12 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießbekleidung ist erlaubt.

### **E.6.13 Ausrüstung**

Eine Matte darf verwendet werden. Sie darf in nichtzusammengedrücktem Zustand max. 12,7 mm (1/2“) dick sein.

Ein Regen- oder Sonnenschutzschirm o.ä. für den Schützen oder seine Waffe ist nicht zulässig (siehe auch E.15.5).  
 Der Schießkoffer darf max. 12“ (30,5 cm) hoch sein.  
 Ein Waffenkoffer oder andere Gegenstände, welche als Windschutz gedeutet werden könnten, dürfen ebenfalls nicht in



der Nähe des Schützen plaziert sein.

#### **E.6.14 Startkarten**

Das gegnerische Team stellt 4 „Register Keeper“

#### **E.6.15 Hilfe**

Coaching ist erlaubt, jedoch nur durch Teammitglieder.

#### **E.6.16 Sicherheit**

Bei jedem Transport zur oder von der Feuerlinie, auch beim Wechsel der Schießentfernung, müssen die Waffen in einem Futteral oder Koffer getragen werden (nicht geladen und nicht zugriffsbereit).

#### **E.6.17 Sicherheitsüberprüfung**

Nach Beendigung des Schießens (auf jeder Entfernung) ist jeder Schütze verpflichtet, seine Waffe unaufgefordert dem Schützen, der seine Ergebnisse aufgeschrieben hat, oder der Standaufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vorzuzeigen. Dieser unterschreibt für die durchgeführte Sicherheitsüberprüfung auf der Startkarte.

#### **E.6.18 Waffenkontrolle**

Jede Waffe wird vor Beginn des Wettkampfes kontrolliert und kann während des Wettkampfes noch einmal kontrolliert werden, besonders dann, wenn eine höchstmögliche Ringzahl erzielt wurde.

#### **E.6.19 Unterbrechung**

Wird ein Schütze durch Umstände, die außerhalb seiner Gewalt liegen, für mehr als 10 min. am Schießen gehindert, wird ihm 1 Probeschuss nachgegeben. Er schießt dann sein Programm zu Ende.

#### **E.6.20 Meldesystem**

Für die Kommunikation zwischen Feuerlinie und Anzeigerdeckung ist das System der „Bisley Messages“ zu benutzen: Es wird beispielsweise gemeldet: „Message four (4) on Target ten (10)“

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>E</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

**„Message 1“**

Das Schießen beginnt sofort.

**„Message 2“**

Keine Markierungsscheibe (spotting disc) zu sehen.

**„Message 3“**

Markierungsscheibe stimmt zweifelsfrei nicht mit dem angezeigten Wert überein. Bitte dafür sorgen, dass die Markierungsscheibe den letzten Wert anzeigt und der korrekte Wert angegeben wird. \*)

**„Message 4“**

Ein Schuss wurde abgefeuert, aber nicht angezeigt. \*)

**„Message 5“**

Der Schütze meint, sein Treffer habe einen höheren Wert. Überprüfen und korrekten Wert anzeigen. \*)

**„Message 6“**

Die Treffer telefonisch durchgeben, da die Zahlen auf der Anzeigetafel nicht klar sind.

**„Message 7“**

Ein Fehler ist angezeigt worden, aber der Schütze meint, es sei ein Treffer. Scheibe überprüfen, und mitteilen ob ein Treffer gefunden wurde oder den Fehler bestätigen. \*)

**„Message 8“**

Der Schütze zweifelt sein Ergebnis an. Scheibe nochmals überprüfen und die korrekte Anzahl und den Wert der Treffer angeben. \*)

**„Message 9“**

Meldung aus der Anzeigerdeckung (butt):  
Das Schiessen erscheint ungebührlich langsam. Die Standaufsicht (Range Officer) soll dies überprüfen und abstellen. (Schießzeit pro Schuss nur 45 sec!)

Meldung von der Feuerlinie (range):

Das Anzeigen erscheint ungebührlich langsam. Die



Deckungsaufsicht (Butt Officer) soll dies überprüfen und abstellen.

**„Message 10“**

Schiessen zu Ende oder Pause. Scheiben werden auf Halbmast gezogen.

**„Message 11“**

Es wird vermutet, dass das falsche Schussloch abgeklebt wurde. Der Butt Officer wird gebeten die Anzeiger zu befragen und den richtigen Schusswert zu bestätigen. \*) Dies Meldung sollte nach der Übermittlung von Message 4 oder 7 verwendet werden.

**„Message 12“**

Scheibe einziehen, abkleben und wieder hochfahren.

**„Message 13“**

Ölschüsse werden abgegeben. Es ist sicherzustellen, dass alle Scheiben vollständig eingezogen sind, bis Message 1 übermittelt wird.

\*) Das Ergebnis muss über das Funksprechgerät übermittelt werden.

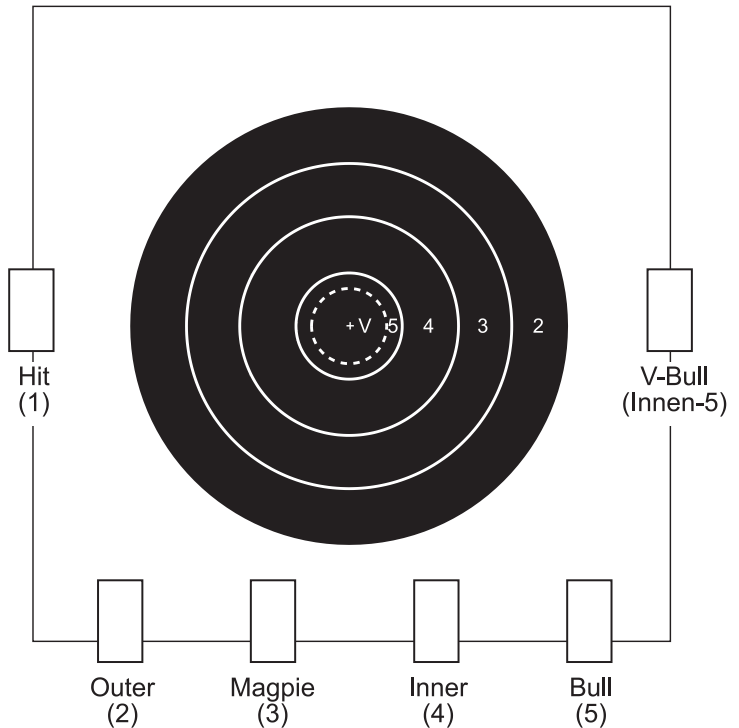


E

## Sportordnung Schwarzpulver-Disziplinen


BDMP-Handbuch

## E.6.21



### Anzeigesystem

Jeder Schuss wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) markiert. Zusätzlich wird am unteren Scheibenrand mit einer roten Anzeigepatte (marker) der Wert des Schusses signalisiert. Eine Innenfünf (V-Bull) wird durch die rote Anzeigepatte (marker) am rechten Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (3 Uhr) eine Eins (1) - „Hit“ am linken Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (9 Uhr) angezeigt.

|               |                                  |  |          |
|---------------|----------------------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>              |  | <b>E</b> |
|               | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |          |

## **E.7 Schwarzpulverpatronen-DG (SPPDG)**

### **E.7.1 Waffe**

Zugelassen sind alle Gewehre im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Metalleinheitspatronen mit Schwarzpulverladung eingerichtet sind und in einer regulären Armee geführt wurden.

### **E.7.2 Abzug**

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen.

### **E.7.3 Schäftung**

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig.

### **E.7.4 Gewehrtrageriemen**

Die Verwendung des originalen Gewehrtrageriemens als Schießriemen ist zulässig. Er muss an den Originalriemenbügeln befestigt sein.

### **E.7.5 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

### **E.7.6 Munition**

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver in Patronen verwendet werden.

### **E.7.7 Kaliber**

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen.

### **E.7.8 Anschlagart**

Liegend freihändig.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>E</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

**E.7.9 Schusszahl**

Anzahl Probeschüsse beliebig

20 Schüsse Wertung

**E.7.10 Schießzeit**

30 min einschließlich Probe

**E.7.11 Scheibe/Scheibenentfernung**

SPPDG 1: 100m: Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

SPPDG 2: 300m: BDMP-Scheibe Nr. 2 (ISSF-Scheibe 300 m)

**E.7.12 Anzeige**


Die Beobachtung aller Probe und- Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „spotting disc“ ist erlaubt.

**E.7.13 Zielhilfsmittel**

Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**E.7.14 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießbekleidung ist erlaubt

|                                  |  |   |
|----------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                    | <b>Sportordnung</b>  | E |
| <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |   |

## E.8 Vorderlader-Dienstrevolver 1 (VDR 1)

### E.8.1 Waffe

Zugelassen sind alle unveränderten Perkussionsrevolver, die bei einer regulären Armee geführt wurden und deren Repliken.

#### a) Visierung

Das Korn darf in der Höhe und der seitlichen Anordnung verändert werden. Die Kornform muss erhalten werden. Etwaig überstehende Teile des Kornsockels müssen der Außenkontur des Laufes angepasst werden, wenn die Waffe im Originalzustand nicht über ein Korn mit Schwalbenschwanz verfügte.

#### b) Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen.

#### c) Griffschalen

Die Griffschalen müssen dem Original entsprechen.

### E.8.2 Kaliber

Das Kaliber muss dem Original entsprechen.

### E.8.3 Ladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden. Die Geschosse dürfen nur aus Weichblei oder einer Bleilegierung bestehen.

### E.8.4 Anschlag

Einhändiger Anschlag

### E.8.5 Scheibe

Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

### E.8.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

### E.8.7 Schusszahl

13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>E</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.  
Ein Ölschuss darf vor dem ersten Wertungsschuss innerhalb der Wettkampfzeit abgegeben werden, er muss jedoch bei der Aufsicht angemeldet werden.

**E.8.8 Schießzeit**


30 min

**E.8.9 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**E.8.10 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21.5 (Allgemeine Regeln).

|               |                                  |  |          |
|---------------|----------------------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>              |  | <b>E</b> |
|               | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |          |

## E.9 Vorderlader-Dienstrevolver 2 (VDR 2)

### E.9.1 Waffe

Zugelassen sind alle unveränderten Perkussionsrevolver, die bei einer regulären Armee geführt wurden und deren Repliken.

#### a) Visierung

Das Korn darf in der Höhe und der seitlichen Anordnung verändert werden. Die Kornform muss erhalten werden. Etwaig überstehende Teile des Kornsockels müssen der Außenkontur des Laufes angepasst werden, wenn die Waffe im Originalzustand nicht über ein Korn mit Schwalbenschwanz verfügte.

#### b) Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen.

#### c) Griffschalen

Die Griffschalen müssen dem Original entsprechen.

### E.9.2 Kaliber

Das Kaliber muss dem Original entsprechen.

### E.9.3 Ladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden. Die Geschosse dürfen nur aus Weichblei oder einer Bleilegierung bestehen.

### E.9.4 Anschlag

Einhändiger Anschlag

### E.9.5 Scheibe

Scheibe ISSF 25m/50m Pistole. Ein Zentrumsaufkleber von max. 45mm ist erlaubt.

### E.9.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

### E.9.7 Schusszahl / Schießzeit

Wertung: 15 Schüsse in 3 Kurzzeitserien zu je 5 Schüssen

Als Probe wird eine Kurzzeitserie , 5 Schüsse in 150 sek, geschossen.

1. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 150 sec
2. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 120 sec
3. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 90 sec


Ladezeit zwischen den Serien jeweils 5 min

#### **E.9.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

#### **E.9.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21.5 (Allgemeine Regeln).

|                                  |  |   |
|----------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                    | <b>Sportordnung</b>  | E |
| <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |   |

## E.10 Vorderladerpistole 1 (VP 1)

### E.10.1 Waffe

Zugelassen sind alle einschüssigen Perkussionspistolen mit gezogenem Lauf, die bis zum Jahr 1885 entwickelt wurden und deren Repliken.

#### a) Visierung

Zugelassen sind Perlkorn, niedriges Blattkorn und Dachkorn. Nicht zugelassen ist ein Balkenkorn. Das Kimmenblatt muss einen V- oder U-förmigen Ausschnitt haben.

#### b) Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen. Stecher dürfen nur mit der Laufmündung in Richtung Geschossfang eingestochen werden.

#### c) Griff

Der Griff muss dem Original entsprechen.

### E.10.2 Kaliber

Das Kaliber muss dem Original entsprechen.

### E.10.3 Ladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden. Die Geschosse dürfen nur aus Weichblei oder einer Bleilegierung bestehen.

### E.10.4 Anschlag

Einhändiger Anschlag

### E.10.5 Scheibe

Scheibe ISSF 25m/50m Pistole.

### E.10.6 Scheibentfernung

25m (+/- 0,1 m)

E.10.7 Schusszahl / Schießzeit

13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden.

Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>E</b> |  <b>Sportordnung<br/>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

Ein Ölschuss darf vor dem ersten Wertungsschuss innerhalb der Wettkampfzeit abgegeben werden, er muss jedoch bei der Aufsicht angemeldet werden.

**E.10.8 Schießzeit**


30 min

**E.10.9 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**E.10.10 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21.5 (Allgemeine Regeln).

|                                  |  |   |
|----------------------------------|--|---|
| BDMP-Handbuch                    | <b>Sportordnung</b>  | E |
| <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |   |

## E.11 Schwarzpulverpatronen-DR 1 (SPPDR 1)

### E.11.1 Waffe

Zugelassen sind alle Revolver im Original oder deren Repliken, die zum ausschließlichen Verschießen von Metalleinheitspatronen mit Schwarzpulverladung eingerichtet sind und in einer regulären Armee geführt wurden.

#### a) Visierung

Das Korn darf in der Höhe und der seitlichen Anordnung verändert werden. Die Kornform muss erhalten werden. Etwaig überstehende Teile des Kornsockels müssen der Außenkontur des Laufes angepasst werden, wenn die Waffe im Originalzustand nicht über ein Korn mit Schwalbenschwanz verfügte. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

#### b) Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen.

#### c) Griffschalen

Die Griffschalen müssen dem Original entsprechen.

### E.11.2 Kaliber

Das Kaliber muss dem Original entsprechen.

### E.11.3 Patronen

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver in Patronen verwendet werden, sowie Geschosse, die aus Weichblei oder einer Bleilegierung bestehen.

### E.11.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

### E.11.5 Scheibe

PP 1-Scheibe

### E.11.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>E</b> |  <b>Sportordnung<br/>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

**E.11.7 Schusszahl / Schießzeit**

Wertung: 15 Schüsse in 3 Kurzzeitserien zu je 5 Schüssen

5 min Probeschießen, Anzahl der Probeschüsse beliebig

1. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 50 sec
2. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 25 sec
3. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 15 sec


Ladezeit zwischen den Serien jeweils 2 min

**E.11.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**E.11.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21.5 (Allgemeine Regeln).

|               |                                  |  |          |
|---------------|----------------------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>              |  | <b>E</b> |
|               | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |          |

## E.12 Steinschloss-Pistole 1 (SP 1)

### E.12.1 Waffe

Zugelassen sind alle Steinschlosspistolen mit gezogenem Lauf im Originalzustand oder deren Repliken.

#### a) Visierung

Zugelassen sind Perlkorn, niedriges Blattkorn und Dachkorn. Nicht zugelassen ist ein Balkenkorn. Das Kimmenblatt muss einen V- oder U-förmigen Ausschnitt haben. Die Visierung muss dem Original entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

#### b) Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen. Stecher dürfen nur mit der Laufmündung in Richtung Geschossfang eingestochen werden.

#### c) Griff

Der Griff muss dem Original entsprechen.

### E.12.2 Ladung

Für die Ladung und Zündkraut dürfen ausschließlich fabrikmäßig hergestellte Schwarzpulver verwendet werden. Ladung, Verdämmung, Geschoss (Rundkugeln) und Zündmittel sind waffentypisch zu wählen.

### E.12.3 Kaliber

Es muss dem Original entsprechen.

### E.12.4 Anschlagart

Es darf nur stehend freihändig geschossen werden.

### E.12.5 Schusszahl


13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden. Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.

### E.12.6 Schießzeit

30 min

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>E</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

- E.12.7 Scheibe**  
Scheibe ISSF 25m/50m Pistole
- E.12.8 Scheibentfernung**  
Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 25m (+/- 0,10 m).
- E.12.9 Anzeige**  
Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv oder die Anzeige mit Zulanagen, soweit vorhanden ist erlaubt.
- E.12.10 Zielhilfsmittel**  
Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.
- E.12.11 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21.5 (Allgemeine Regeln).

|               |                                  |  |          |
|---------------|----------------------------------|--|----------|
| BDMP-Handbuch | <b>Sportordnung</b>              |  | <b>E</b> |
|               | <b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> |  |          |

### E.13 Steinschloss-Pistole 2 (SP 2)

#### E.13.1 Waffe

Zugelassen sind alle Steinschlosspistolen mit glattem Lauf im Originalzustand oder deren Repliken.

##### a) Visierung

Zugelassen sind Perlkorn, niedriges Blattkorn und Dachkorn. Nicht zugelassen ist ein Balkenkorn. Das Kimmenblatt muss einen V- oder U-förmigen Ausschnitt haben. Die Visierung muss dem Original entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

##### b) Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen. Stecher dürfen nur mit der Laufmündung in Richtung Geschossfang eingestochen werden.

##### c) Griff

Der Griff muss dem Original entsprechen.

#### E.13.2 Ladung

Für die Ladung und Zündkraut dürfen ausschließlich fabrikmäßig hergestellte Schwarzpulver verwendet werden. Ladung, Verdämmung, Geschoss (Rundkugeln) und Zündmittel sind waffentypisch zu wählen.

#### E.13.3 Kaliber

Es muss dem Original entsprechen

#### E.13.4 Anschlagart

Es darf nur stehend freihändig geschossen werden.

#### E.13.5 Schusszahl

13 Schüsse, von denen die 10 besten gewertet werden. Alle Schüsse erfolgen auf eine Scheibe.

#### E.13.6 Schießzeit

30 min

|          |  |                      |
|----------|--|----------------------|
| <b>E</b> |  <b>Sportordnung</b><br><b>Schwarzpulver-Disziplinen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|----------------------|

- E.13.7 Scheibe**  
Scheibe ISSF 25m/50m Pistole
- E.13.8 Scheibentfernung**  
Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 25m (+/- 0,10 m).
- E.13.9 Anzeige**  
Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv oder die Anzeige mit Zulanlagen, soweit vorhanden, ist erlaubt.
- E.13.10 Schießbrille**  
Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.
- E.13.11 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21.5 (Allgemeine Regeln).



# Sportordnung

## Jugend-Sportordnung

### Register 11

#### Teil F:

#### CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen-Disziplinen

- F.1 Police Pistol 1 CO<sub>2</sub> (PP 1 CO<sub>2</sub>)
- F.3 NPA Service Pistol CO<sub>2</sub> (NPA CO<sub>2</sub>)
- F.4 BDMP 1500 CO<sub>2</sub> (Allgemeiner Teil)
- F.5.1 Open Match CO<sub>2</sub>
- F.5.2 Service Revolver Match CO<sub>2</sub>
- F.5.3 Stock Semi Auto Match CO<sub>2</sub>
- F.10 Zielfernrohrgewehr 30 CO<sub>2</sub> (ZG 30 CO<sub>2</sub>)

**F****Sportordnung****CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen****BDMP-Handbuch****F.1 Police Pistol 1 CO<sub>2</sub> (PP1 CO<sub>2</sub>)****F.1.1 Waffe**

Beliebige achtschüssige CO<sub>2</sub>-Pistolen (oder zehnschüssige CO<sub>2</sub>-Revolver) im Kaliber .177 / 4,5 mm mit einer Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule sind zugelassen.

Die Waffe muss mit dem „F im Fünfeck“ gekennzeichnet sein. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

**F.1.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

**F.1.3 Munition**

40 (50) Diabolos. Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschosßform. Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

**F.1.4 Scheibe**

Für jede Entfernung eine PP 1 Scheibe reduziert 10 m

**F.1.5 Ablauf**

- 1) 10 m: 16 (20) Schüsse in 120 (150) Sekunden, einschließlich Nachladen.
- 2) 7,5 m: 2 mal 8 Schüsse (2 mal 10 Schüsse) in Intervallen  
Die Scheibe zeigt sich 8 mal (10 mal) für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.
- 3) 5 m: 8 Schüsse (10 Schüsse) in Intervallen  
Die Scheibe zeigt sich 4 mal (5 mal) für je 2 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.

Das Drehen der Scheibe kann durch ein akustisches Start-Stopp-Signal ersetzt werden.

**F.1.6 Fertigstellung**

Waffe mit ausgestreckten Armen wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zielt auf den Boden.



- F.1.7 Augen- und Gehörschutz**  
Kein Schütze darf ohne geeigneten Augenschutz am Wettkampf teilnehmen. Ein Gehörschutz wird für alle Druckluft/CO<sub>2</sub>-Disziplinen empfohlen. (siehe Ziffer A.2.2.16)
- F.1.8 Holster**  
Bei Bedarf ist ein Holster zu verwenden. Ziffer C.1.3 ist zu beachten
- F.1.9 Allgemeines**  
Es gelten die Regeln der Ziffer C.6.0 ff
- F.1.10 Police Pistol 1 CO<sub>2</sub> Optical Sight**  
Abweichend von F.1.2 kann diese Übung mit Waffen nach F.1.1 auch mit optischen Hilfsmitteln als „Police Pistol 1 CO<sub>2</sub>- Optical Sight“ geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten

|  |  |                     |                      |
|--|--|---------------------|----------------------|
|  | <b>F</b>                                   | <b>Sportordnung</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b> |                     |                      |

### F.3 NPA Service Pistol B CO<sub>2</sub> (NPA B CO<sub>2</sub>)

#### F.3.1 Waffe

Beliebige achtschüssige CO<sub>2</sub>-Pistolen (oder zehnschüssige CO<sub>2</sub>-Revolver) im Kaliber .177 / 4,5 mm mit einer Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule sind zugelassen.

Die Waffe muss mit dem „F im Fünfeck“ gekennzeichnet sein. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

#### F.3.2 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

#### F.3.3 Munition

32 (40) Diabolos. Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschoßform. Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

#### F.3.4 Scheibe

2 NPA Service Pistol B Scheiben reduziert 10m

#### F.3.5 Ablauf

- 1) 10 m: 8 (10) Schüsse in 20 (25) Sekunden auf die linke Scheibe
- 2) 10 m: 8 (10) Schüsse in 15 (20) Sekunden, 4 (5) auf jede Scheibe
- 3) 7,5 m: 8 (10) Schüsse in Intervallen auf die rechte Scheibe. Die Scheibe zeigt sich 4 mal (5 mal) für je 3 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.
- 4) 5 m: 8 (10) Schüsse in 8 (10) Sekunden, 4 (5) Schüsse auf jede Scheibe.

Das Drehen der Scheibe kann durch ein akustisches Start-Stopp-Signal ersetzt werden.

#### F.3.6 Fertigstellung:

Die Waffe wird waagrecht zum Boden gehalten. Die Ellenbogen liegen am Körper an. Die Mündung zielt auf die Scheibe.



- F.3.7 Augen- und Gehörschutz**  
Kein Schütze darf ohne geeigneten Augenschutz am Wettkampf teilnehmen. Ein Gehörschutz wird für alle Druckluft/CO<sub>2</sub>-Disziplinen empfohlen. (siehe Ziffer A.2.2.16)
- F.3.8 Holster**  
Bei Bedarf ist ein Holster zu verwenden. Ziffer C.1.3 ist zu beachten.
- F.3.9 Allgemeines**  
Es gelten die Regeln der Ziffer C.6.0 ff
- F.3.10 NPA Service Pistol B CO<sub>2</sub> Optical Sight**  
Abweichend von F.3.2 kann diese Übung mit Waffen nach F.3.1 auch mit optischen Zielhilfsmitteln als „NPA Service Pistol B CO<sub>2</sub> – Optical Sight“ geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten.

## F.4 BDMP PPC 1500 CO<sub>2</sub>

### F.4.1 Allgemeines

PPC 1500 ist ein internationales Wettkampfprogramm für verschiedene Großkaliber-Kurzwaffenkategorien. Gelegentlich wird auch die Bezeichnung PPC (Precision Pistol Competition) als Oberbegriff für diese Schießsportdisziplin verwendet. Die BDMP-Fassung wird jeweils an den internationalen Standard angepasst. Für das Jugendtraining hat der BDMP hier eine abgewandelte Form dieser Disziplin geschaffen: BDMP 1500 CO<sub>2</sub>.

Der PPC 1500 CO<sub>2</sub>-Wettkampf umfasst derzeit vier verkürzte Matches, wobei hier F.5.1 Open Match CO<sub>2</sub> in zwei Varianten (Revolver und Pistole) geschossen wird. Die hier beschriebenen Matches sind jedoch, je nach Ausschreibung, auch auf andere PPC 1500 Matches auf entsprechend den CO<sub>2</sub>-Waffen angepassten Entfernungen erweiterbar.

Diese vier Matches sind:

|                                   |             |
|-----------------------------------|-------------|
| Open Match Revolver               | Ziff. F.5.1 |
| Open Match Pistole                | Ziff. F.5.1 |
| Service Revolver Match            | Ziff. F.5.2 |
| Stock Semi Automatic Pistol Match | Ziff. F.5.3 |

Die maximale Scheibenentfernung beträgt hier 10 m.

### F.4.2 Scheibe

Mindestens eine Scheibe „PPC 1500 – reduziert (10 m)“ pro Schütze und Match.

Die Scheibe kann auf weißem oder braunem Karton / Papier gedruckt sein. Der Veranstalter hat in der Ausschreibung anzugeben, welche Scheibe er verwenden will. Innerhalb einer Wettkampfart müssen identische Scheiben verwendet werden.

### F.4.3 Stellungen

Beim Einnehmen aller Stellungen muss die Mündung immer in Richtung Kugelfang zeigen. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

#### Stehend frei

Die Waffe wird mit einer oder mit beiden Händen gehalten.



Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

### **Stehend - mit Pfosten**

Der Pfosten ist als Unterstützung zu benutzen, jedoch darf die Waffe selbst ihn nicht berühren.

Der Schütze steht rechts hinter dem Pfosten, wenn er links schießt und umgekehrt.

Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schusseite des Balkens beginnt und in Schussrichtung nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.

### **Linke Hand / rechte Hand**

Das Schießen am Pfosten beginnt mit der linken Hand. Die Waffe muss sich in der linken Hand befinden und es muss mit einem Finger der linken Hand abgezogen werden.

Es darf sich nur der Abzugsfinger im Abzugsbügel befinden.

Die Waffe oder die schießende Hand darf durch die andere Hand unterstützt werden.

### **Sitzend**

Beide Gesäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt. Eine Hand kann zur Unterstützung verwendet werden; der Ellbogen darf den Boden nicht berühren. Der Rücken darf den Boden nicht berühren. Ein oder beide Knie darf / dürfen angewinkelt sein. Die Waffe darf ein- oder beidhändig gehalten werden, darf aber nicht durch einen Fuß unterstützt oder stabilisiert werden. Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

### **Kniend frei**

a) Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt. Die Gesäßbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuß aufgestützt werden, dürfen den Boden aber nicht berühren. Der Arm darf durch das in Richtung Scheibe zeigende Knie stabilisiert werden, nicht jedoch die Waffe selbst. Die Waffe kann mit einer oder mit beiden Händen gehalten werden.

b) Kniend auf beiden Knien. Die Gesäßbacken dürfen auf den Absätzen aufgestützt werden, müssen aber deutlich vom Boden entfernt sein. Die Waffe ist mit einer oder beiden Händen ohne weitere Unterstützung zu halten.



F

## Sportordnung

### CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen

BDMP-Handbuch

#### **Kniend mit Pfosten / nur für 40-Schüsse-Matches**

Der Pfosten ist als Unterstützung zu verwenden, die Waffe selbst darf den Pfosten nicht berühren. Der Schütze kann wählen, ob er mit der linken oder rechten Hand schießen will. Der Schütze kniet links hinter dem Pfosten, wenn er rechts schießt und umgekehrt. Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schusseite des Balkens beginnt und nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.

#### **Kniend mit Pfosten**

Der Pfosten darf im Kniendanschlag des Matches 3 und in der Station 3 des Matches 5 wahlweise benutzt werden. Die Waffe selbst darf den Balken nicht berühren.

#### **F.4.4 Kommandos des Leitenden**

Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Standardkommandos lauten:

„Load and holster!“      „Laden und holstern!“

Die Waffe wird aus dem Holster genommen und geladen.

Anschließend wird sie wieder geholstert. Die Waffe darf nicht gespannt werden.

„Is the line ready?“      „Sind die Schützen fertig?“

Ein Schütze, der nicht fertig ist, gibt dies klar und deutlich zu erkennen. Hat ein Schütze „nicht fertig“ gemeldet, lautet das Kommando:

„The line is not ready“      „Nicht fertig!“

Wenn die Schützen fertig sind:

„Stand by!“      „Achtung!“

Dieses Signal kann durch ein anderes Signal, z.B. durch das Wegdrehen der Scheiben, ersetzt werden.

Auf das folgende Herdrehen der Scheiben oder ein anderes Startsignal (Horn, Pfiff etc.) beginnt die Serie, d.h. die Waffe wird dem Holster entnommen und gespannt und die Scheibe wird beschossen.

Einstellung des Schießens während der Serie:

„Cease firing!“      „Schießen einstellen!“

oder ein lang anhaltender Pfiff:

Das Schießen wird augenblicklich eingestellt!

Einstellung des Schießens am Ende der Serie:



„Cease firing - unload and holster!“      „Schießen einstellen - Waffe entladen und holstern!“  
 Die Waffe wird entladen und zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt; die Mündung zeigt immer in Richtung Kugelfang!  
 Die Waffen werden mit offenem Verschluss so gehalten, dass sich die Aufsicht vom Ladezustand überzeugen kann, der zuletzt benutzte Diabolohalter wird ebenfalls vorgezeigt.  
 Nach Bestätigung durch die Aufsicht wird die Waffe geschlossen und geholstert.  
 Erst wenn alle Schützen entladen und geholstert haben, darf der Stand freigegeben werden.

#### **F.4.5 Probeschüsse**

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, bei einem Wettkampf ein sog. „warm up“, also ein „Warm-schießen“, in Form eines gesonderten Matches (ohne Wertung) oder in sonstigem Ablauf auszurichten.

#### **F.4.6 Fertigstellung**

Der Schütze steht aufrecht, mit der geladenen Waffe im Holster. Die Arme und Hände berühren weder Waffe noch Holster, bis sich die Scheiben herdrehen oder ein anderes Startsignal gegeben wird.

#### **F.4.7 Hinweise**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsfehler. Versager oder Fehlfunktionen gehen zu Lasten des Schützen.

#### **F.4.8 Holster**

Holster sind zwingend vorgeschrieben, Ziffer C.1.3 ist zu beachten.

#### **F.4.9 Munition**

Munition, die während eines Matches bzw. einer Station (in Match 5) benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Nach dem erstmaligen Laden der Waffe in einem Match oder einer Station, darf keine Munition mehr vom Boden oder einer sonstigen, vom Schützen mitgeführten Einrichtung (z.B. Shooters Box) mehr aufgenommen werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>F</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

eines Range Officers wieder aufgehoben werden.  
Die Benutzung mehrerer Diabolohalter ist zulässig.

#### **F.4.10 Augen- und Gehörschutz**

Kein Schütze darf ohne geeigneten Augenschutz am Wettkampf teilnehmen. Ein Gehörschutz wird für alle Druckluft/CO<sub>2</sub>-Disziplinen empfohlen. (siehe Ziffer A.2.2.16)

#### **F.4.11 Zielhilfsmittel**

Zielhilfsmittel wie Schießbrille, Augenabdeckungen etc. sind nicht erlaubt.

#### **F.4.12 Scheibenbeobachtung**

Scheibenbeobachtung durch den Schützen ist nicht erlaubt. Für Coaches in gesondert ausgetragenen Team Matches gilt Ziff. C.8.17.a

#### **F.4.13 Handschuhe**

Handschuhe jeglicher Art sind nicht erlaubt.

#### **F.4.14 Mannschaftsstärke**

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streicherergebnis, bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will. Eine Mannschaftswertung findet in der Regel nur im Hauptwettkampf statt.

#### **F.4.15 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt gemäß Ziffer C.8.18

#### **F.4.16 Auswertekarte / Scorecard**

Wird zur Trefferregistrierung eine Auswertekarte verwendet, so hat der Schütze die Eintragungen des Auswerters vollständig zu überprüfen.

Insbesondere prüft er auch, ob die Ergebnisse richtig und vollständig übertragen wurden.

Mit seiner Unterschrift erkennt er die Eintragungen an. Diesbezügliche spätere Reklamationen beim Wettkampfgericht sind gegenstandslos.



Die Karte ist in der Regel unverzüglich nach der Scheibenauswertung bei der Wettkampfverwaltung abzugeben. Die Wettkampfleitung kann abweichend davon eine verbindliche Frist festlegen, innerhalb welcher die Karten abzugeben sind. Diese Frist sollte eine halbe Stunde betragen.

|  |  |                      |
|--|--|----------------------|
|  | <b>F Sportordnung</b>                      | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|  | <b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b> |                      |

### F.5.1 CO<sub>2</sub> Open Match

#### F.5.1.1 Waffe

Beliebige achtschüssige CO<sub>2</sub>-Pistolen oder zehnschüssige CO<sub>2</sub>-Revolver im Kaliber .177 / 4,5 mm mit einer Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule sind zugelassen. Die Waffe muss mit dem „F im Fünfeck“ gekennzeichnet sein.

#### F.5.1.2 Visierung

frei; auch optische und elektronische, soweit gesetzlich zulässig

#### F.5.1.3 Kaliber

Revolver: .177 (4,5mm)  
Pistole: .177 (4,5mm)

#### F.5.1.4 Munition

Revolver: 40 Diabolos  
Pistole: 40 Diabolos

Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschosßform. Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

#### F.5.1.5 Ablauf

Für Revolver siehe Ziff. F.5.2.5  
Für Pistolen siehe Ziff. F.5.3.5



## F.5.2 CO<sub>2</sub> Service Revolver Match

### F.5.2.1 Waffe

Beliebige zehnschüssige CO<sub>2</sub>-Revolver im Kaliber .177 / 4,5 mm mit einer Lauflänge von nicht mehr als 6 Zoll und einer Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule sind zugelassen. Die Waffe muss mit dem „F im Fünfeck“ gekennzeichnet sein. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### F.5.2.2 Visierung

offen

Kimme: verstellbar oder fest

Korn: fest, Austausch gegen ein anderes Korn aus dem Lieferprogramm des Herstellers ist erlaubt.

### F.5.2.3 Kaliber (Waffe)

.177 (4,5 mm)

### F.5.2.4 Munition

40 Diabolos

Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschoßform.

Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

### F.5.2.5 Ablauf

Es darf nur „double action“ geschossen werden.

|           |            |  |
|-----------|------------|--|
| Station 1 | 10 Meter   | 100 Sekunden                                   |
|           | 10 Schüsse | stehend, linke Hand, links am Pfosten vorbei   |
| Station 2 | 10 Schüsse | stehend, rechte Hand, rechts am Pfosten vorbei |
|           | 7,5 Meter  | 20 Sekunden                                    |
| Station 3 | 10 Schüsse | stehend frei, ein- oder beidhändig             |
|           | 5 Meter    | 10 Sekunden                                    |
|           | 10 Schüsse | stehend frei, ein- oder beidhändig             |



F

## Sportordnung

### CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen

BDMP-Handbuch

#### F.5.3 CO<sub>2</sub> Stock Semi Automatic Pistol Match

##### F.5.3.1 Waffe

Katalogmäßige achtschüssige CO<sub>2</sub>-Pistolen im Kaliber .177 / 4,5 mm mit einer Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule sind zugelassen. Die Waffe muss mit dem „F im Fünfeck“ gekennzeichnet sein. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

##### F.5.3.2 Visierung

Nur feste Visierung.

Die Visierung des Serienherstellers kann durch eine andere feste, auch eine solche mit Farbpunkten oder eine leuchtende (soweit gesetzlich erlaubt) ausgetauscht werden.

##### F.5.3.3 Kaliber

.177 (4,5 mm)

##### F.5.3.4 Munition

40 Diabolos. Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschoßform. Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

##### F.5.3.5 Ablauf

|           |            |   |
|-----------|------------|---|
| Station 1 | 10 Meter   | 80 Sekunden   |
|           | 8 Schüsse  | stehend, linke Hand, links am Pfosten vorbei                |
| Station 2 | 7,5 Meter  | 40 Sekunden   |
|           | 16 Schüsse | stehend frei, ein- oder beidhändig einschließlich Nachladen |
| Station 3 | 5 Meter    | 10 Sekunden   |
|           | 8 Schüsse  | stehend frei, ein- oder beidhändig                          |



## F.10 Zielfernrohrgewehr 30 für CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen 10 m / 25 m (ZG 30 CO<sub>2</sub>)

### F.10.1 Waffe

Zugelassen sind CO<sub>2</sub>-Gewehre und Druckluftgewehre als Einzellader oder Repetierer im Kaliber .177 / 4,5 mm. Für die Altersklasse 12 bis 13 Jahren nur bis max. 7,5 Joule und Kennzeichnung der Waffe mit „F im Fünfeck“. Ab dem 14. Lebensjahr und nur für 25 m Entfernung sind auch sonstige CO<sub>2</sub>- und Druckluftgewehre mit einer Bewegungsenergie von mehr als 7,5 Joule als Einzellader oder Repetierer im Kaliber .177/4,5 mm oder .220/5,5 mm zugelassen. Das Maximalgewicht der Waffe darf 6,5 kg inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montageringe nicht überschreiten.

### F.10.2 Schäftung

Beliebig, jedoch maximale Vorderschaftbreite 76 mm; eine Hakenkappe ist nicht zulässig.

### F.10.3 Abzug

Die Art des Abzuges ist freigestellt. Jeder sichere Abzug darf benutzt werden.

### F.10.4 Zielfernrohr

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt.

### F.10.5 Munition

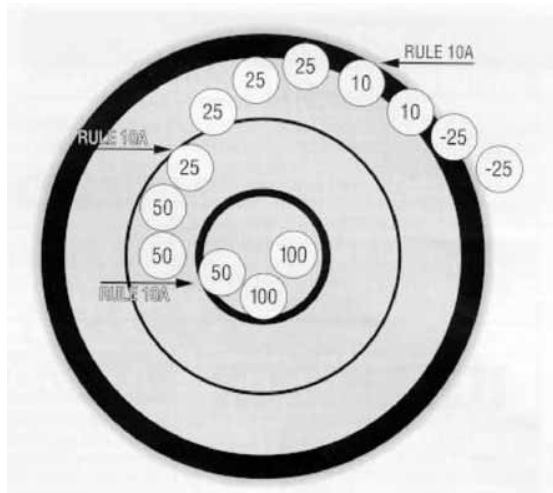
30 Diabolos. Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschoßform. Ein Wechsel der CO<sub>2</sub>- oder Druckluftkartusche während des Matches ist nicht zugelassen.

### F.10.7 Anschlagsart

Sitzend aufgelegt. (Näheres regelt die Ausschreibung)  
Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Anlage des Vorderschaftes ist nicht zulässig. Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Die Schulterstütze darf mit keinem Teil die Unterlage berühren. Zwischen der Auflage des Tisches und der Schulterstütze darf sich nur die Hand des Schützen befinden.

|          |  |   |                      |
|----------|--|---|----------------------|
| <b>F</b> |  | <b>Sportordnung</b><br><b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b> | <b>BDMP-Handbuch</b> |
|----------|--|---|----------------------|

- F.10.8 Bekleidung**  
Schießjacken, Schießhandschuhe und Schießmützen jeglicher Art sind nicht zugelassen.
- F.10.9 Schusszahl**  
Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
30 Wertungsschüsse.
- F.10.10 Schießzeit**  
20 Min. für Probe und Wertungsschüsse.  
Für Auf- und Abbau jeweils 5 Min.
- F.10.11 Scheibe**  
Scheibe Nr. ZG-30 10 m / 25 m 30 Einzelziele mit vier Ringen 6/12/18/24 mm
- F.10.12 Anzeige**  
Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen.
- F.10.13 Scheibenentfernung**  
10 m (+/- 0,5 m) , 25 m (+/- 0,5 m)
- F.10.14 Auswertung**





Die Abmessungen der Ringe 6/12/18/24 mm.  
 Wertung 10 m: 6/12/18 mm Ringe (äußerer 24 mm Ring ohne Wertung)  
 Wertung 25 m: 12/18/24 mm Ringe (innerer 6 mm Ring ohne Wertung)

Auf den gesamten Wertungsbereich der Scheibe (unterhalb der schwarzen Linie) dürfen max. 30 Schüsse abgegeben werden.

In jedem Wertungsfeld max. ein Schuss.

Für den Fall, dass sich in einem Wertungsfeld mehr als ein Schuss befindet, wird der schlechteste Schuss gewertet.

Für jeden zuviel auf der Scheibe abgegebenen Schuss werden 50 Punkte vom Gesamtergebnis abgezogen.

Bei Punktgleichheit wird wie folgt gewertet:

Gesamtergebnis des Fünferblocks 6, dann des Fünferblocks 5, usw.

#### **F.10.15 Klassen**

CO<sub>2</sub>- und Druckluftgewehre werden in drei Klassen gewertet:

Klasse 1: bis 7,5 Joule 10 m Entfernung

Klasse 2: bis 7,5 Joule 25 m Entfernung

Klasse 3: über 7,5 Joule 25 m Entfernung

Es gelten die allgemeinen Regeln der BDMP Sportordnung

Teil A