



## Register 9

### Sportordnung

#### 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.11 Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)
- D.12 Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)
- D.13 Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)
- D.14 Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)
- D.15 Lever Action Rifle 1 (LAR 1)
- D.16 Lever Action Rifle 2 (LAR 2)
- D.17 Repetierflinte 1 (RF 1) und Selbstladeflinte 1 (SF 1)
- 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.23 'F'- Class Competition Rifle (FC)
- D.24 Skeet



## D.1 Langwaffen - Allgemeine Regel

### 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 Schießbekleidung 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.



#### 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 Aufrauhlen 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 Arumfangs 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 Schulteraum 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



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.

### D.1.2.2 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.1.2.3 Schießmatten

Der Vorderteil der Matte muss aus zusammendrückbarem Material sein, nicht dicker als 50 mm und ca. 50 cm x 75 cm groß. Bei Messungen mit einem Messgerät muss dieser Teil in zusammengedrücktem 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 nichtzusammengedrücktem Zustand)

### D.1.2.4 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 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 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 (Anschlagart 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



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 Repetierer und Einzellader bis Kaliber 8 mm. Repetierer sind als Einzellader 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.

**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.

**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.



### D.3 Standardgewehr 2 (SG 2)

#### D.3.1 Waffe

Zugelassen sind Repetierer und Einzellader bis Kaliber 8 mm. Repetierer sind als Einzellader 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



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 Repetierer und Einzellader 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 Zweibein zum Abstellen der Waffe ist zulässig; dieses darf im Anschlag jedoch keine Unterstützung bieten. Daumenauflage, Handballenaufgabe 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 zusammengedrücktem Zustand max. 13 mm betragen darf.

**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- oder ? 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 (Korntunnel / 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 Korntunnel 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 plaziert 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.

**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.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"**

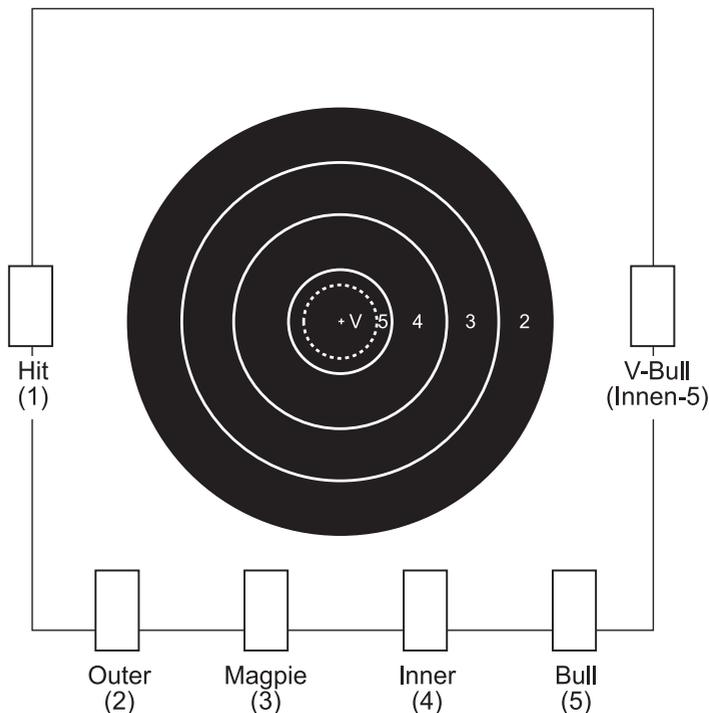
Ölschüsse werden abgegeben. Es ist sicherzustellen, dass alle Scheiben vollständig eingezogen sind, bis Message 1 übermittelt wird.

#### **"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 Anzeigeplatte (marker) der Wert des Schusses signalisiert. Eine Innenfünf (V-Bull) wird durch die rote Anzeigeplatte (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.

**D.4.21 Wettkampfe**

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).



## D.5 CISM-Standardgewehr (CISM)

### D.5.1 Waffe

Zugelassen sind Repetiergewehre 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 (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, 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.



## D.6 Dienstgewehr 1 (DG 1)

### D.6.1 Waffe

Zugelassen sind alle Dienstgewehre (Einzellader, Repetierer, Halbautomaten), 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 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.

**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 Anschlagart**

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.



## D.7 Dienstgewehr 2 (DG 2)

### D.7.1 Waffe

Zugelassen sind alle Dienstgewehre (Einzellader, Repetirerer, Halbautomaten), 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 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.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 Anschlagart**

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.

**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 Schaftkappe 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 inkl. Magazinwechsel

## b) Anschlag: Kniend oder sitzend - Zeitserie

Probe: 2 Schüsse	Schießzeit Probe: 2 min.
Wertung: 2 x 5 Schüsse	Schießzeit: 50 sec. inkl. Magazinwechsel

## c) Anschlag: Liegend - Zeitserie

Probe: 2 Schüsse	Schießzeit Probe: 2 min.
Wertung: 2 x 5 Schüsse	Schießzeit: 60 sec inkl. Magazinwechsel



d) Anschlag: Liegend - Präzision

Probe: 2 Schüsse

Schießzeit Probe: 2 min.

Wertung: 4 x 5 Schüsse

Schießzeit: 10 min. 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 Anschlagarten 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.



## D.9 National Rifle Match - B (DG4)

### D.9.1 Waffe

Zugelassen sind alle Repetiergewehre, 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 Scharfschützenzwecke 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 Schaftkappe 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 Anschlagarten 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.

**D.10 .30 M1 Carbine****D.10.1 Waffe**

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbine (Halbautomat) 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.

**D**



**Sportordnung**

**Langwaffen-Disziplinen**

**BDMP-Handbuch**



## 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 (Halbautomat) 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.



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 Scheibenentfernung**

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 Kugelfang 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.10A.11 Probeschüsse

Es liegt im Ermessen des Veranstalters Probeschüsse (Warm Ups) vor Beginn des Wettkampfes zuzulassen.

#### D.10A.12 Ablauf, Matches 1- 5

##### Match 1 10 Meter - 20 Sekunden

10 Schüsse stehend frei

##### 15 Meter - 20 Sekunden

10 Schüsse stehend frei

##### Match 2 25 Meter - 90 Sekunden

5 Schüsse sitzend frei

5 Schüsse kniend frei oder liegend frei

5 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links

5 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

##### Match 3 50 Meter - 165 Sekunden

5 Schüsse sitzend frei

5 Schüsse kniend, Benutzung Pfosten, wahlweise, oder liegend frei

5 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links

5 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

##### Match 4 25 Meter - je 35 Sekunden

15 Schüsse stehend frei

Wiederholung:

##### 25 Meter - je 35 Sekunden

15 Schüsse stehend frei

##### Match 5

##### Station 1

10 Schüsse

##### 10 Meter - 20 Sekunden

stehend frei



<b>Station 2</b>	<b>25 Meter - 90 Sekunden</b>
5 Schüsse	sitzend frei
5 Schüsse	kniend frei oder liegend frei
5 Schüsse	stehend, linke Hand, Pfosten links
5 Schüsse	stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
<b>Station 3</b>	<b>50 Meter - 165 Sekunden</b>
5 Schüsse	sitzend
5 Schüsse	kniend, Benutzung Pfosten wahlweise, oder liegend frei
5 Schüsse	stehend, linke Hand, Pfosten links
5 Schüsse	stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
<b>Station 4</b>	<b>25 Meter - je 12 Sekunden</b>
5 Schüsse	stehend frei
Wiederholung:	
5 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 5 Patronen teilladen!"**

Die Waffe wird in Richtung Kugelfang gehalten und bei geschlossenem Verschluss das Magazin mit 5 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.

Beim Herdrehen der Scheiben oder einem anderen Startsignal (Horn, Pfiff etc.) wird die Waffe fertig geladen und es beginnt die Serie.

**"Schießen einstellen!"**

oder ein lang anhaltender Pfiff 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 Kugelfang 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 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.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****Sportordnung****BDMP-Handbuch****Langwaffen-Disziplinen****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.



## D.11 Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)

### D.11.1 Waffe

Zugelassen sind Halbautomaten und Repetierer, die vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführt wurden und lediglich durch aufsetzen eines Zielfernrohres entstanden sind. Der Verschluss darf gegenüber der ursprünglichen Dienstwaffe nicht verändert sein. Veränderungen nur zulässig, soweit zur Montage des Zielrohres erforderlich sind.

Nicht zugelassen sind:

Kongsberg M64 und M67, Remington 700, Winchester 70, FN-Police Sniper etc.

### D.11.2 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 K31, der bauartbedingt 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.

### 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. Die Benutzung eines Flimmerschutzes (Flimmerband, Kunststoffrohr) ist nicht gestattet. Eine Sonnenblende mit einer Länge von nicht mehr als 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs, darf montiert werden.

**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.

**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 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.

**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

Bei Ringgleichheit wird wie folgt gewertet:

- a) höhere Anzahl der 5er, 4er, 3er, 2er
- b) höhere Anzahl der Innenfünfer (Innenringwertung)
- c) Ist dann noch Ringgleichheit vorhanden, so entscheidet die geringste Abweichung des vom Mittelpunkt der beschossenen Scheiben am weitesten entfernt sitzenden Schusses.



## D.12 Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)

### D.12.1 Waffe

Zugelassen sind Halbautomaten, Repetierer und Einzellader 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 Regeln der Disziplinen SG 1 (D.2) und SG 2 (D.3) des BDMP 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 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: 70 mm unterhalb der Laufachse

Tiefster Punkt vor dem Abzugsbügel: 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.



Hakenkappe, Daumenaufgabe, Handstopp, Handballenaufgabe 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 Flimmerschutzes (Flimmerband, Kunststoffrohr) ist nicht gestattet. Eine Sonnenblende mit einer Länge von nicht mehr als 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs, darf montiert werden.

#### **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 Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Die Schulterstütze darf mit keinem Teil die Unterlage berühren, auf der 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.

#### **D.12.8 Bekleidung**

Zugelassen sind Schießjacken, Schießhandschuhe und Schießmützen jeglicher Art.



- D.12.9 Schusszahl**  
Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
20 Wertungsschüsse.
- 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



### D.13 Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)

#### D.13.1 Waffe

Zugelassen sind Halbautomaten, Repetierer und Einzellader mit Zielfernrohr. Das Maximalgewicht der Waffe darf 10 kg inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montageringe 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.

#### D.13.4 Zielfernrohr

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerschutzes ist 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 Waffe muss nach hinten unbegrenzt bewegt werden können und sich nach oben frei herausnehmen lassen. 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.



- D.13.8 Bekleidung**  
Zugelassen sind Schießjacken, Schießhandschuhe und Schießmützen jeglicher Art.
- D.13.9 Schusszahl**  
Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
20 Wertungsschüsse.
- 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 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



## D.14 Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)

### D.14.1 Waffe

Zugelassen sind alle Halbautomaten, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind. Eine Funktionsfähige Sicherung ist zwingend erforderlich. Das Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein. Das Gesamtgewicht darf inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montageringe 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. Die Benutzung eines Flimmerschutzes jedweder Art ist nicht gestattet. Eine Sonnenblende mit max. 100 mm Länge, gemessen von der vorderen Fläche des Objektives, 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 Vorderschaftes oder Laufes an die Auflage ist nicht statthaft. 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. 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.14.13 ZG 4 modifiziert**

Abweichend von D.14.1 kann diese Übung mit anderen Halbautomaten, 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.



## D.15 Lever Action Rifle 1 (LAR 1)

### D.15.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetiergewehre, 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 Schaft 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.

### D.15.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### D.15.5 Visierung

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. 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 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 Zulanlagen ist die Beobachtung jeden  
Schusses mittels Zulanlage 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  
Schießriemens)



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 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.

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.



## D.16 Lever Action Rifle 2 (LAR 2)

### D.16.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetiergewehre, 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 Schaft 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.

### D.16.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

### D.16.5 Visierung

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. 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 Anschlagart, 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 jeweils 90 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 Schütze 2 Minuten Zeit. Zur Scheibenbeobachtung und zum Wechsel der Anschlagart 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 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



## D.17 Repetierflinte 1 (RF 1) und Selbstladeflinte 1 (SF 1)

### D.17.1 Aufsicht

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden.

### D.17.2 Waffe

#### D.17.2.1 RF 1:

Gesetzeskonforme Repetierflinten im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

#### D.17.2.2 SF 1:

Gesetzeskonforme Halbautomatische Flinten im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer 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.

### 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 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.17.7 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.17.8 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

**D.17.9 Ablauf**

6 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

Scheibenentfernung 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*

Scheibenentfernung 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.



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 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.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.

**C) Achtung!**

Der Range Officer betätigt den Timer. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entsichert 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 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.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 Kugelfang!

##### **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 Gewerhaltenungen 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 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 Kugelfanges 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 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 *Expert* nach 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.

**D**



**Sportordnung**

**Langwaffen-Disziplinen**

**BDMP-Handbuch**



## D.18 Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladeflinte 2 (SF 2)

### D.18.1 Aufsicht

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden.

### D.18.2 Waffe

#### D.18.2.1 RF 2:

Gesetzeskonforme Repetierflinten im Kaliber 12. Das Magazin kann aus einer Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

#### D.18.2.2 SF 2:

Gesetzeskonforme Halbautomatische Flinten 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.

### 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.

**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.

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 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.

#### **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 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 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 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 Kugelfang 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!****D.18.15 Waffenstörung**

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 Kugelfang!

##### 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 Gewerhaltenungen 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.

### **E) Ungewollte Schussabgabe**

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Kugelfanges 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.

**D.19 Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte 3 (SF 3)****D.19.1 Aufsicht**

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden.

**D.19.2 Waffe****D.19.2.1 RF 3:**

Gesetzeskonforme Repetierflinten im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

**D.19.2.2 SF 3:**

Gesetzeskonforme Halbautomatische Flinten im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer 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.

**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 -

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

**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 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.

### 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. 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 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 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 Kugelfang!

#### 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.

**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 Kugelfanges 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.

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 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 *Expert* nach 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 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.

**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.



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 Waffenstörung**

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 Kugelfang!

##### **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.



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 Kugelfanges 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.

**D.21 Freigewehr 1 (FG 1)****D.21.1 Waffe**

Zugelassen sind Einzellader und Repetierer 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.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.

**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 Schaftkappe 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 Grundschemata Anwendung finden:



	1. Übungsschwerpunkt: <b>Konzentration</b> Umsetzung durch <b>Statische Übung</b>	2. Übungsschwerpunkt: <b>Schnelligkeit</b> Umsetzung durch <b>Schießfertigkeit -übung</b>	3. Übungsschwerpunkt: <b>Belastung</b> Umsetzung durch <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 (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 fortgesetzt werden, wenn der Anschlagwechsel vollzogen ist. Das Schießen in der Bewegung ist untersagt. Während der Übung ist die Waffe immer auf den Kugelfang 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.



## D.23 'F' Class Competition Rifle (FC)

### D.23.1 Waffe, Schäftung, Gewicht und Anbauteile

Zugelassen sind alle Einzellader und Repetierer, 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. 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 auf max. zwei mechanisch nicht miteinander 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 anderen 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. 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 verwendeten Munition können in Abhängigkeit von dem Sicherheitsbereich der Schießanlage durch den Veranstalter vorgegeben werden. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Messung der Anfangsgeschwindigkeit ( $V_0$ )



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 Startkarten 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.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.

**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"

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"**

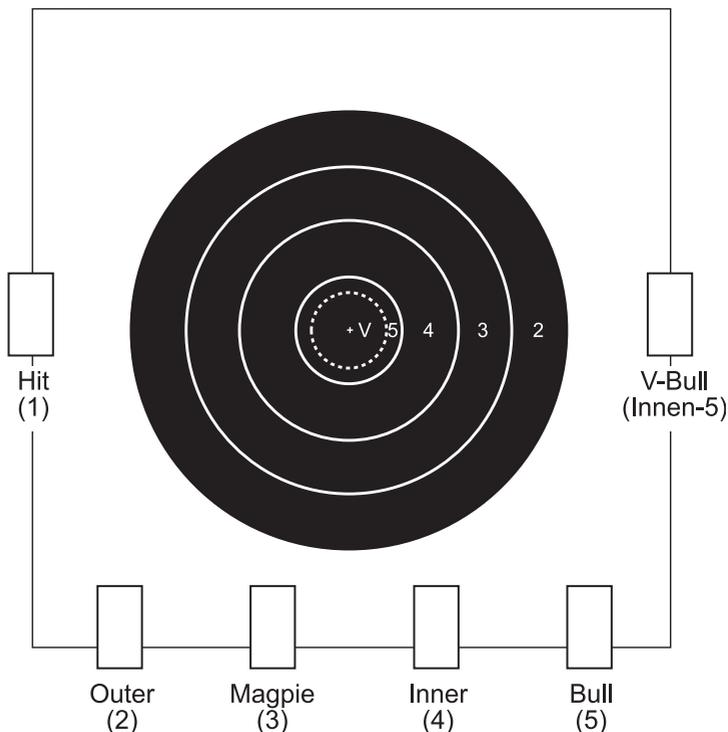
Es wird ein zweiter Treffer auf der Scheibe vermutet. Scheibe nochmals inspizieren und, falls gefunden, den weiteren Treffer zusätzlich markieren und anzeigen. \*)

\*) 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 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 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



## D.24 Skeet

### D.24.1 Waffen

Zugelassen sind alle halbautomatische Flinten, Repetierflinten, Querflinten, Bockdoppelflinten, **bis Kal. 12**, sowie Bockdoppelflinten mit 4-Lauf-Set, bzw. mit Einsteckläufen in den Kal. 20,28,.410. Flinten mit Kastenmagazinen sind nicht zugelassen.

### D.24.2 Visierung

Standardflintenvisierung,

### 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. Gewehrriemen 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.

**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 reguläre Runde**

Es wird sowohl auf Einzelscheiben als auch auf Doubletten (Hoch- und Niederhaus werfen gleichzeitig eine Wurfscheibe) geschossen. Ein Schuss je Wurfscheibe.

Zu Beginn jeder Runde haben die Schützen das Recht zwei reguläre Wurfscheiben von jedem Skeethaus zu sehen (z.B. ein Hochhaus, ein Niederhaus und eine Doublette).

Die Runde beginnt am Schützenstand 1 und endet am Schützenstand 8.

Auf den Schützenständen 1 bis 8 wird wie folgt geschossen:

Stand 1 1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette  
(zuerst die Hochhausscheibe)



Stand 2 1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette  
(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  
(zuerst die Niederhausscheibe)

Stand 7 1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette  
(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 Patronen geladen werden.**

#### 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



#### D.24.15 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.24.16 Referees

Schützen, welche als Wertungsrichter eingesetzt werden wollen, können beim Deutschen Direktor der NSSA ein Regelwerk anfordern, sowie 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 2000. Der Deutsche Direktor steht auch für Erläuterungen zum Prüfungsbogen zur Verfügung.