

von

in/nach

- A.2.2.16** Zum Schutz vor Gehörschäden ist auf allen Schießbahnen ein Gehörschutz zu tragen.
Beim Schießen mit Kurzwaffen ist eine Schutzbrille mit ausreichendem Seitenschutz und oberer Augenabdeckung zu tragen. Alternativ wird das Tragen einer Kopfbedeckung (z.B. BaseCap mit Augenschirm) empfohlen. Eine Schießbrille ist einer Schutzbrille gleichgestellt, wenn das zielende Auge durch Glas und das nichtzielende Auge durch eine Abdeckscheibe geschützt sind. Eine Sehbrille wird der Schutzbrille gleichgestellt. Auch in diesen Fällen muss ein Seitenschutz vorhanden sein.
- A.3.21.1.4** Wird ein Schuss bei der Verwendung von Drehscheiben in der Scheibendrehung abgegeben, so gilt dieser als Fehler, wenn das Langloch über den 1,5-fachen Kaliberdurchmesser misst.
- C.6.11 Auswertung**
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter **A.4.12** (Allgemeine Regeln).

- A.2.2.16** Zum Schutz vor Gehörschäden ist auf allen Schießbahnen ein Gehörschutz zu tragen.
Beim Schießen mit Kurzwaffen **generell oder Langwaffen unterhalb 50m Scheibendistanz** ist eine Schutzbrille mit ausreichendem Seitenschutz und oberer Augenabdeckung zu tragen. **Ausnahmen regeln die Disziplinbeschreibungen im Einzelnen. Alternativ zur oberen Augenabdeckung ist das Tragen einer Kopfbedeckung (z.B. BaseCap mit Augenschirm) möglich.** Eine Schießbrille ist einer Schutzbrille gleichgestellt, wenn das zielende Auge durch Glas und das nichtzielende Auge durch eine Abdeckscheibe geschützt sind. Eine Sehbrille wird der Schutzbrille gleichgestellt. Auch in diesen Fällen muss ein Seitenschutz vorhanden sein.
- A.3.21.1.4** Wird ein Schuss bei der Verwendung von Drehscheiben in der Scheibendrehung abgegeben, so gilt dieser als Fehler, wenn das Langloch über den 1,5-fachen Kaliberdurchmesser misst.
Auf Schießanlagen ohne Drehscheibenanlage wird eine Zeitüberschreitung des Timersignals von mehr als 0,49 Sekunden als Fehler / Overtime gewertet.
- C.6.11 Wertung bei Ringgleichheit**
Einzelwertung
Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch:
a) die höhere Anzahl der 10er, 9er, 8er, usw.
b) die höhere Zahl der Innenzehner bzw. Innenfünfer (Mouchen).
c.1.) PP und SM: die höhere Ergebnissumme der zuletzt beschossenen Scheibe.
c.2.) NPA: die höhere Ergebnissumme der linken Scheibe.

Ist dann noch Ringgleichheit vorhanden, so entscheidet:
1.) PP und SM: die geringere Abweichung des vom Mittelpunkt der zuletzt beschossenen Scheibe am weitesten entfernten Treffers.
2.) NPA: die geringere Abweichung des vom Mittelpunkt der linken Scheibe am weitesten entfernten Treffers.
Ist keine Differenzierung möglich, wird für die ersten drei Plätze ein Stechen (Tie-Shoot) durchgeführt.

von

in/nach

C.6.12 Langlöcher

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

Mannschaftswertung

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch:

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

b) die höhere Gesamtzahl der Innenzehner bzw. Innenfünfer (Mouchen) der Wettkampfschüsse der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

c.1.) PP und SM: die höhere Gesamtergebnissumme der letzten Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

c.2.) NPA: die höhere Gesamtergebnissumme der linken Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

d.1.) PP und SM: die höhere Gesamtergebnissumme der vorletzten, dann der vorvorletzten usw. Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

d.2.) NPA: die höhere Gesamtergebnissumme der rechten Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

Ist dann noch Ringgleichheit vorhanden, so entscheidet:

1.) PP und SM: die Summe der geringsten Abweichungen des vom Mittelpunkt der Scheibe am weitesten entfernt liegenden Schusses auf den zuletzt beschossenen Scheiben aller in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

2.) NPA: die Summe der geringsten Abweichungen des vom Mittelpunkt der Scheibe am weitesten entfernt liegenden Schusses auf den beschossenen linken Scheiben aller in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

C.6.12 Langlöcher / Overtimes

Die Verfahrensweise erfolgt nach den Regeln unter A.3.21.1.4 (Allgemeine Regeln).

von

in/nach

C.6.15**Einzelklassifikation**

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

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

Klassifikation	Police Pistol 1 B
High Master	297 und höher
Master	ab 294
Expert	ab 290
Sharpshooter	ab 281
Marksman	280 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

Klassifikation **Police Pistol 1 A**

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

Klassifikation	Police Pistol 2
High Master	590 und höher
Master	ab 576
Expert	ab 552
Sharpshooter	ab 516
Marksman	bis 515 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

Klassifikation **Police Pistol 3 und 4**

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

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

C.6.15**Einzelklassifikation**

Zur Klassifikation werden die Ergebnisse aus den jeweiligen Wertungen C.6 und C.7 herangezogen. Der BDMP oder beauftragte Personen können festlegen, dass auch andere Wettkampfsarten zur Berechnung der Klassifikation verwendet werden.

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

Klassifikation	Police Pistol 1 A, 1 B, 3, 4 und SM
High Master	297 und höher
Master	ab 294
Expert	ab 290
Sharpshooter	ab 281
Marksman	280 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

Klassifikation Police Pistol 2

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

von

in/nach

Klassifikation	Service Pistol-B (NPA-B)
High Master	110 und höher
Master	ab 106
Expert	ab 98
Sharpshooter	ab 90
Marksman	bis 89 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

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

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

...

C.6.B.5 Ablauf

...

Klassifikation	Service Pistol-A (NPA-A), Service Pistol-B (NPA-B)
High Master	110 und höher
Master	ab 106
Expert	ab 98
Sharpshooter	ab 90
Marksman	bis 89 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

...

C.6.B.5 Ablauf

...

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officers (RO) PP-NPA-SM durchgeführt werden.

von

in/nach

C.17.14 Ablauf

Auf das Kommando „Laden, fertigmachen und holstern !“ wird die „Double Action“-Pistole mit 5 Patronen geladen, entspannt und geholstert. Bei der „Single Action“-Pistole und bei Pistolen ohne Entspannhebel wird nur das gefüllte Magazin eingesetzt und die Waffe geholstert. Der Revolver wird mit 4 Patronen geladen. Das zweite Magazin mit 5 Patronen/den Speedloader mit 6 Patronen hält der Schütze bereit. Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Bei der Pistole wechselt er nach dem fünften Schuss selbstständig das Magazin. Bei dem Revolver lädt er nach dem vierten Schuss 6 Patronen nach.

...

C.17.A.9 Nachladen

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich.

Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und geholstert ist. ~~(Gilt nicht für Revolver)~~. „Double Action“-Pistolen sind fertiggeladen und entspannt zu holstern. Bei „Single Action“-Pistolen ist nur das gefüllte Magazin einzusetzen. Das Schlagstück ist entspannt. Das Durchladen erfolgt erst nach dem Startsignal. Pistolen ohne Entspannhebel sind wie „Single Action“-Pistolen zu handhaben.

...

C.17.A.14 Ablauf

Mit Ausnahme bei der Station 6 ist der erste Schuss jeweils im „Double Action“-Modus abzugeben. Dies gilt auch für Revolver.

...

Station 1 (7 m)

Auf das Kommando „Laden, fertigmachen und holstern !“ wird die „Double Action“-Pistole mit 5 Patronen geladen, entspannt und geholstert. Bei der „Single Action“-Pistole und bei Pistolen ohne Entspannhebel wird nur das gefüllte Magazin eingesetzt und die Waffe geholstert. ~~Der Revolver wird mit 4 Patronen geladen. Das zweite Magazin mit 5 Patronen/den Speedloader mit 6 Patronen hält der Schütze bereit.~~

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Bei der Pistole wechselt er nach dem fünften Schuss selbstständig das Magazin. Bei dem Revolver lädt er nach dem vierten Schuss 6 Patronen nach.

C.17.14 Ablauf

Auf das Kommando „Laden, fertigmachen und holstern !“ wird die „Double Action“-Pistole mit 5 Patronen geladen, entspannt und geholstert. Bei der „Single Action“-Pistole und bei Pistolen ohne Entspannhebel wird nur das gefüllte Magazin eingesetzt und die Waffe geholstert. Der Revolver wird mit 4 Patronen geladen. Das zweite Magazin mit 5 Patronen/den Speedloader mit 6 Patronen hält der Schütze bereit. Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im Stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Bei der Pistole wechselt er nach dem fünften Schuss selbstständig das Magazin. Bei dem Revolver lädt er nach dem vierten Schuss 6 Patronen nach.

...

C.17.A.9 Nachladen

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich.

Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und geholstert ist. „Double Action“-Pistolen sind fertiggeladen und entspannt zu holstern. Bei „Single Action“-Pistolen ist nur das gefüllte Magazin einzusetzen. Das Schlagstück ist entspannt. Das Durchladen erfolgt erst nach dem Startsignal. Pistolen ohne Entspannhebel sind wie „Single Action“-Pistolen zu handhaben.

...

C.17.A.14 Ablauf

Mit Ausnahme bei der Station 6 ist der erste Schuss jeweils im „Double Action“-Modus abzugeben.

...

Station 1 (7 m)

Auf das Kommando „Laden, fertigmachen und holstern !“ wird die „Double Action“-Pistole mit 5 Patronen geladen, entspannt und geholstert. Bei der „Single Action“-Pistole und bei Pistolen ohne Entspannhebel wird nur das gefüllte Magazin eingesetzt und die Waffe geholstert. Das zweite Magazin mit 5 Patronen hält der Schütze bereit.

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im Stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Bei der Pistole wechselt er nach dem fünften Schuss selbstständig das Magazin.

von

in/nach

- neue Disziplin -

C.17.B EPP- Production

Wie C.17 Europäischer Präzisionsparcours

Waffe:

Zusätzlich zu den Kriterien aus C.17: Zulässig sind nur unveränderte Dienstpistolen, die in der BDMP Dienstwaffenliste für DP1 aufgeführt sind und über eine starre Visierung verfügen. Die Visierung muss dem Original der Dienstpistole entsprechen. Front-Break Holster, Speed Machines oder ähnliche Spezialholster sind nicht zulässig.

von

in/nach

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 Geschossfang 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.

D.10B.17 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach Regel C.6.10, Langlöcher werden nach Regel C.6.11 gewertet.

D.10C.17 Auswertung

Bei Ringgleichheit wird nach SpO A.4.12 gewertet, Langlöcher werden nach Regel C.6.11 gewertet.

D.10D.17 Auswertung

Wertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel A.4.12, Langlöcher werden nach C.6.11 gewertet.

D.16B.18 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

D.16C.18 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

D.16F.14 Zeitnahme mit Timern

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal des auto- matischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss.

~~Eine Zeitüberschreitung von 0,10 Sekunden wird als Zeitüber- schreitung gewertet.~~

Jedes akustische Signal wird mit den Worten "Ready" und "Stand By" vorbereitet.

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 Geschossfang gerichtet. Der Verschluss ist dabei geschlossen. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden. Die Magazine müssen mit **6** Patronen geladen werden. Das neue Magazin darf erst nach dem Wechsel der Schießstellung eingeführt werden. Der Magazinwechsel darf erst bei leergeschossener Waffe erfolgen.

D.10B.17 Auswertung

Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11, Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4 gewertet.

D.10C.17 Auswertung

Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11, Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4 gewertet.

D.10D.17 Auswertung

Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11, Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4 gewertet.

D.16B.18 Auswertung

Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11, Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4 gewertet.

D.16C.18 Auswertung

Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11, Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4 gewertet.

D.16F.14 Zeitnahme mit Timern

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal des auto- matischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss.

Jedes akustische Signal wird mit den Worten "Ready" und "Stand By" vorbereitet.

von

in/nach

D.17A.13 Wertung / Auswertung

Nach der der ersten (25 m) und der dritten (15 m) Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 3 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Maximale Punktzahl ist 300

Jeder in einer Teilübung zu wenig abgegebener Schuss wird als Fehlschuss gewertet.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 10 Punkte Abzug

D.17B.13 Wertung / Auswertung

Nach der der zweiten (20 m) und der letzten (10 m) Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 4 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Maximale Punktzahl ist 120

Jeder in einer Teilübung zu wenig abgegebene Schuss wird als Fehlschuss gewertet.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 5 Punkte Abzug

D.17A.13 Wertung / Auswertung

Nach der der ersten (25 m) und der dritten (15 m) Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 3 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Maximale Punktzahl ist 300

Jeder in einer Teilübung zu wenig abgegebener Schuss wird als Fehlschuss gewertet.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 10 Punkte Abzug

[Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11, Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4 gewertet.](#)

D.17B.13 Wertung / Auswertung

Nach der der zweiten (20 m) und der letzten (10 m) Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 4 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Maximale Punktzahl ist 120

Jeder in einer Teilübung zu wenig abgegebene Schuss wird als Fehlschuss gewertet.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 5 Punkte Abzug

[Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11, Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4 gewertet.](#)

von

in/nach

D.25.3 Visierung und otische Hilfsmittel

D.25.14 Ablauf

...

Station 4 (20 m)

Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten.

Mit dem Startsignal führ der Schütze das Magazin ein und begibt sich in die Position „sitzend“. Der Schütze entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt.

Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, steht auf, entnimmt das Magazin, und lädt es erneut mit 5 Schuss.

Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

Station 5a (15 m)

Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten.

Mit dem Startsignal führ der Schütze das Magazin ein und begibt sich in die Position „kniend“. Der Schütze entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt.

Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, steht auf, entnimmt das Magazin, und lädt es erneut mit 5 Schuss.

Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

....

D.25.3 Visierung und optische Hilfsmittel

D.25.14 Ablauf

...

Station 4 (20 m)

Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten.

Mit dem Startsignal **führt** der Schütze das Magazin ein und begibt sich in die Position „sitzend“. Der Schütze entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt.

Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, steht auf, entnimmt das Magazin, und lädt es erneut mit 5 Schuss.

Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

Station 5a (15 m)

Auf die Frage ist der Schütze bereit, wird die Waffe im 45 Grad Winkel Richtung Kugelfang gehalten.

Mit dem Startsignal **führt** der Schütze das Magazin ein und begibt sich in die Position „kniend“. Der Schütze entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt.

Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, steht auf, entnimmt das Magazin, und lädt es erneut mit 5 Schuss.

Danach Bereitschaft anzeigen durch Heben der Hand mit dem geladenen Magazin.

....

von

in/nach

- neue Disziplin -

D.26 Sports Carbine "PP 1"

- D.26.0 Vorbemerkung**
Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der Kurzwaffen-disziplin "PP1" (C.6A) durchgeführt.
- D.26.1 Waffe**
Zugelassen sind alle für das sportliche Schießen zugelassene halbautomatische Langwaffen in Kurzwaffenkalibern gemäß der Tabelle IV der C.I.P. Bei Waffen mit Feststellungsbescheiden liegt die Nachweispflicht bei den Schützen.
Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht zugelassen.
- D.26.2 Abzug**
Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 Gramm sein.
- D.26.3 Schäftung**
Es sind alle handelsüblichen Schäfte zugelassen. Es sind keine Griffe an den Vorderschäften erlaubt.
- D.26.4 Visierung**
Es sind ausschließlich offene Visierungen zugelassen. Diopter sind nicht zugelassen.
- D.26.5 Schießriemen**
Die Verwendung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.
- D.26.6 Munition**
30 Schuss Großkalibermunition
Es dürfen sowohl handelsüblicher, als auch wiedergeladene Munition verwendet werden. Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazin geladen werden!
- D.26.6.1 Kaliber**
Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256" und aufwärts, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen (siehe Tabellen IV) der CIP fallen.
- D.26.7 Scheibe und Scheibenbeobachtung**
Auf 50% verkleinerte PP1-Scheibe, Anzahl nach Auswertbarkeit. Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.
- D.26.8 Stellung**
Stehend freihändig

von

in/nach

- D.26.9 Fertigstellung**
Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertiggeladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden.
Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.
- D.26.10 Ablauf**
Station 1 25 m Zeit: 120 sec.
6 Schuss stehend freihändig
6 Schuss stehend freihändig Schießzeit einschließlich Nachladens!

Station 2 15 m Zeit je Intervall: 3 sec.
6 Schuss stehend freihändig in 6 Serien à 1 Schuss
6 Schuss stehend freihändig in 6 Serien à 1 Schuss
Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe vom Schützen weg und wird dann insgesamt sechsmal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit ist jeweils 1 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht. Zwei getrennte Durchgänge!
- Station 3 10 m Zeit je Intervall: 3 sec.
6 Schuss stehend freihändig in 3 Serien à 2 Schuss
Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe vom Schützen weg und wird dann insgesamt dreimal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit sind jeweils 2 Schüsse abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.
- D.26.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)**
Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind: "Load and make ready" "Laden und fertig machen"
(hierbei weist die Mündung zum Geschossfang)
"Anyone not ready?" "Ist jemand nicht fertig?"
Falls erforderlich:
"Not ready!" "Nicht fertig!"
Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.
"Standby" "Achtung"
Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 Sekunden

von

in/nach

den zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando "Fire"– "Feuer" oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 - 7 sec. Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando "Cease firing" - "Feuer einstellen" bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e), (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

"Unload and show clear!" "Waffe entladen und vorzeigen!"

Die Waffe wird entladen, das Magazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.10B.12):

"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

"No protests, show targets, advance and score!"

"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!"

Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D.26.12 Sicherheit

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Magazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager und auch keine Patrone mehr im Magazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrstander abgestellt.

Der Transport der Waffe erfolgt mit dem Lauf nach oben !!!

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfe und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Magazin leer und entfernt, der Verschluss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.26.13 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.26.14 Waffen- und Munitionsfehler

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

von

in/nach

- | | |
|--|--|
| | D.26.15 Zielhilfsmittel
Schießbrillen sind nicht zugelassen.
Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet. |
| | D.26.16 Bekleidung
Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zugelassen. Ebenso ist die Verwendung einer Mütze mit seitlichem Sichtschutz nicht zugelassen. |
| | D.26.17 Auswertung
Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11, Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4 gewertet. |
| | D.26.18 Sports Carbine PP1 Optical Sight
Abweichend von D.26.4 kann diese Disziplin auch mit Waffen nach D.26.1 mit optischen Zielmitteln welche keine Vergrößerungen oder Vergrößerungsvorsätze beinhalten geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werden.
Mündungsbremsen und Kompensatoren sind zugelassen. |

von

in/nach

- neue Disziplin -

D.27 Sports Carbine "NPA-B"

- D.27.0 Vorbemerkung**
Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der Kurzwaffen-
disziplin "NPA" (C.7) durchgeführt
- D.27.1 Waffe**
Zugelassen sind alle für das sportliche Schießen zugelassene
halbautomatische Langwaffen in Kurzwaffenkalibern gemäß der
Tabelle IV der C.I.P. Bei Waffen mit Feststellungsbescheiden
liegt die Nachweispflicht bei den Schützen.
Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht zugelassen.
- D.27.2 Abzug**
Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht ge-
ringer als 1500 Gramm sein.
- D.27.3 Schäftung**
Es sind alle handelsüblichen Schäfte zugelassen. Es sind keine
Griffe an den Vorderschäften erlaubt.
- D.27.4 Visierung**
Es sind ausschließlich offene Visierungen zugelassen. Diopter
sind nicht zugelassen.
- D.27.5 Schießriemen**
Die Verwendung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.
- D.27.6 Munition**
24 Schuss Großkalibermunition
Es dürfen sowohl handelsüblicher, als auch wiedergeladene Mu-
nition verwendet werden. Es dürfen nur sechs Patronen ins Ma-
gazin geladen werden!
- D.27.6.1 Kaliber**
Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256" und aufwärts,
die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen (siehe Tabellen IV) der
CIP fallen.
- D.27.7 Scheibe und Scheibenbeobachtung**
Auf 50% verkleinerte NPA-Service Pistol-Scheibe, Anzahl nach
Auswertbarkeit. Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmit-
tel ist nicht erlaubt.
- D.27.8 Stellung**
Stehend freihändig

von

in/nach

- D.27.9 Fertigstellung**
Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertiggeladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden.
Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.
- D.27.10 Ablauf**
Station A 25 m Zeit: 15 sec.
6 Schuss stehend freihändig auf die linke Scheibe

Station B 20 m Zeit: 10 sec.
6 Schuss stehend freihändig, 3 Schuss auf jede Scheibe

Station C 15 m Zeit je Intervall: 3 sec.
6 Schuss stehend freihändig in 3 Serien à 2 Schuss, Scheibe rechts

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe vom Schützen weg und wird dann insgesamt dreimal nach ca. 5 – 7 sec. für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit sind jeweils 2 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.

Station D 10 m Zeit: 8 sec.
6 Schuss stehend freihändig, 3 Schuss auf jede Scheibe
- D.27.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)**
Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind: "Load and make ready" "Laden und fertig machen"
(hierbei weist die Mündung zum Geschossfang)
"Anyone not ready?" "Ist jemand nicht fertig?"
Falls erforderlich:
"Not ready!" "Nicht fertig!"
Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.
"Standby" "Achtung"
Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 Sekunden zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando "Fire"– "Feuer" oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 - 7 sec. Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando "Cease firing" - "Feuer einstellen" bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e), (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

von

in/nach

Nachdem die Serie geschossen ist:
 "Unload and show clear!" "Waffe entladen und vorzeigen!"
 Die Waffe wird entladen, das Magazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.
 Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.10B.12):
 "All clear, are there any protests?"
 "Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"
 "No protests, show targets, advance and score!"
 "Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D.27.12 Sicherheit

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge.
 Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Magazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager und auch keine Patrone mehr im Magazin befindet.
 Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschosssfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrständer abgestellt.
 Der Transport der Waffe erfolgt mit dem Lauf nach oben !!!
 Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfe und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.
 Beim Transport zwischen den Stationen ist das Magazin leer und entfernt, der Verschluss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.27.13 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.27.14 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.27.15 Zielhilfsmittel

Schießbrillen sind nicht zugelassen.
 Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

von

in/nach

- | | |
|--|---|
| | <p>D.27.16 Bekleidung
Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbo-
genschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zuge-
lassen. Ebenso ist die Verwendung einer Mütze mit seitlichem
Sichtschutz nicht zugelassen.</p> |
| | <p>D.27.17 Auswertung
Die Auswertung bei Ringgleichheit erfolgt nach Regel C.6.11,
Langlöcher und Overtimes werden nach Regel A.3.21.1.4
gewertet.</p> |
| | <p>D.27.18 Sports Carbine NPA Optical Sight
Abweichend von D.27.4 kann diese Disziplin auch mit Waffen
nach D.27.1 mit optischen Zielmitteln welche keine Vergrößerun-
gen oder Vergrößerungsvorsätze beinhalten geschossen wer-
den. Sie ist dann gesondert zu werden.
Mündungsbremsen und Kompensatoren sind zugelassen.</p> |

von

in/nach

- neue Disziplin -

D.28 Sports Carbine Falling Plates

D.28.0 Vorbemerkung

Das Tragen von Schutzbrillen ist für Schützen und Aufsichten zwingend erforderlich. Eine Sehbrille ist der Schutzbrille gleichgestellt, sofern diese den Anforderungen aus A.2.2.16 erfüllt.

D.28.1 Waffe

Zugelassen sind alle für das sportliche Schießen zugelassene halbautomatische Langwaffen in Kurzwaffenkalibern gemäß der Tabelle IV der C.I.P. Bei Waffen mit Feststellungsbescheiden liegt die Nachweispflicht bei den Schützen. Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht zugelassen.

D.28.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 Gramm sein.

D.28.3 Schäftung

Es sind alle handelsüblichen Schäfte zugelassen. Es sind keine Griffe an den Vorderschäften erlaubt.

D.28.4 Visierung

Es sind ausschließlich offene Visierungen zugelassen. Diopter sind nicht zugelassen.

D.28.5 Schießriemen

Die Verwendung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.28.6 Munition

Es dürfen sowohl handelsüblicher, als auch wiedergeladene Munition verwendet werden. Sollte die in der Standzulassung/Fallplattenanlage festgesetzte max. E0 für diese Disziplin relevant sein, so ist diese in der jeweiligen Ausschreibung zu anzugeben.

D.28.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256" und aufwärts, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen (siehe Tabellen IV) der CIP fallen.

D.28.8 Scheibe und Scheibenbeobachtung

Klappscheiben, Ø ca. 20 cm (8")
Der obere Rand der Fallscheiben befindet sich ca. 120 cm über dem Boden, die Platten stehen ca. 40 cm auseinander, von Mitte zu Mitte gemessen.
Anzahl der Scheiben : 5

von

in/nach

Die Scheiben sind mit weißer Farbe zu kennzeichnen. Bei Wettkämpfen ab der LM und aufwärts, sind die Scheiben nach jedem Schützen nachzusprayen.
Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung der zu beschießenden Scheiben beträgt 25 Meter

D.28.9 Stellung
Stehend freihändig

D.28.10 Anschlag und Ausgangsstellung
Ausgangsstellung
Stehend. Der Schaft der Waffe befindet sich in Gürtelhöhe seitlich an der Hüfte des Schützen. Die Waffe wird horizontal gehalten, die Mündung zeigt in Richtung Geschossfang. Der Verschluss ist geöffnet und die Waffe gesichert.

Stehendanschlag
Der Schütze steht frei und ohne jegliche andere Unterstützung mit beiden Füßen auf der Oberfläche des Schießstandes.

D.28.11 Ablauf, Kommandos und Wertung bei Gleichstand
Es werden vier Wertungsreihen stehend frei geschossen. Probereihen sind nicht erlaubt.
In jedem Durchgang können maximal 8 Patronen geladen werden. Lädt der Schütze mehr als 8 Patronen, wird er disqualifiziert.
In jedem Durchgang sind fünf Scheiben in beliebiger Reihenfolge zu beschießen.
Die Zeit, die der Schütze vom Erönen des Startsignals bis zum Umfallen der letzten Scheibe benötigt, wird gemessen. Jedem Schützen stehen für einen Durchgang maximal 30 Sekunden zur Verfügung.
Jede stehen gelassene Scheibe wird mit 10 Strafsekunden gewertet.
Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitmessung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet (Reshoot).

Kommandos:
Die Kommandos und Anweisungen der Aufsicht sind verbindlich. Die Aufsicht 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:

von

in/nach

A) Laden!

Der Schütze lädt seine gesicherte Waffe. Probeanschlüsse sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt die Aufsicht im Ablauf fort.

C) Achtung!

Der Schütze entschert seine Waffe.

Die Aufsicht betätigt die elektronische Zeitmessung. Die Vorlaufzeit bis zum Startsignal beträgt ca. 3 Sekunden. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entschert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung.

D) Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!

Der Schütze entfernt eigenständig alle in der Waffe befindlichen Patronen, entfernt ggf. das Magazin und öffnet den Verschluss. Die Aufsicht kontrolliert ob die Waffe vollständig entladen wurde.

E) Waffe schließen und abschießen!

Der Schütze schließt die Waffe und schlägt sie leer in Richtung Geschossfang ab.

F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese. Der Schütze stellt bzw. legt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an den von der Aufsicht angewiesenen Platz ab.

G) Sicherheit

Gleichstand:

Bei Gleichstand wird der Sieger anhand des Vergleichs der jeweiligen schnellsten Durchgänge ermittelt.

D.28.12 Sicherheitsregeln

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt. Ein Verstoß gegen grundlegende Sicherheitsbestimmungen hat eine sofortige Disqualifikation zur Folge. Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und disqualifiziert.

von

in/nach

B) Tragen und Ablegen der Waffe

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältniss verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando der Aufsicht 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 von der Aufsicht bestimmten Stelle abgestellt oder mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.

Die Waffe muss immer wenn möglich gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, die zuständige Aufsicht 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. Die Aufsicht übernimmt die Waffe und stellt die Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhalten der Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

E) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation. Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschossfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.

von

in/nach

D.28.13 Zeitnahme mit Timern

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal des automatischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss. Jedes akustische Signal wird mit den Worten "Ready" und "Stand By" vorbereitet.

D.28.14 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.28.15 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.28.16 Zielhilfsmittel

Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

D.28.17 Bekleidung

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zugelassen. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

D.28.19 Sports Carbine NPA Optical Sight

Abweichend von D.28.4 kann diese Disziplin auch mit Waffen nach D.28.1 mit optischen Zielmitteln welche keine Vergrößerungen oder Vergrößerungsvorsätze beinhalten geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werden. Mündungsbremsen und Kompensatoren sind zugelassen.

von

in/nach

- neue Disziplin -

D.29 Sports Carbine ZG**D.29.1 Waffe**

Zugelassen sind alle für das sportliche Schießen zugelassene halbautomatische Langwaffen in Kurzwaffenkalibern gemäß der Tabelle IV der C.I.P. Bei Waffen mit Feststellungsbescheiden liegt die Nachweispflicht bei den Schützen. Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht zugelassen. Das Gesamtgewicht darf inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montageringe 5 kg nicht überschreiten. Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht zulässig.

D.29.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 Gramm sein.

D.29.3 Zielfernrohr

Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Es darf nur mit max. 10-facher Vergrößerung geschossen werden. Jeglicher Schutz, der ein Hitzeflimmern verhindert ist nicht gestattet. Eine Sonnenblende mit max. 100 mm Länge, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs, ist erlaubt.

D.29.4 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

D.29.5 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256" und aufwärts, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen (siehe Tabellen IV) der CIP fallen.

D.29.6 Anschlagsart

Liegend aufgelegt. Als Auflage dürfen ausschließlich handelsübliche Zweibeine ohne Querstabilisierung verwendet werden. Der Hinterschaft darf nur mit der Hand abgestützt werden. Der Hinterschaft darf den Boden nicht berühren.

D.29.7 Bekleidung

Schießjacken und Schießhandschuhe sind nicht zugelassen

D.29.8 Schusszahl

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.
20 Wertungsschüsse in 4 Serien zu 5 Schüssen.

von

in/nach

- D.29.9 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.29.10 Scheibe**
 4x BDMP-Scheiben Nr. 4.
- D.29.11 Anzeige**
 Die Beobachtung der Probescheibe ist zulässig.
- D.29.12 Scheibenentfernung**
 Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 50 m (+/- 0,5 m).
- D.29.13 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

von

in/nach

E.6.7

Schusszahl und Schießzeit

5 Probeschüsse und 10 Wertungsschüsse in einer Individualzeit pro Schütze von 30 Minuten. Der erste Schuss, der die Scheibe trifft, ist gleichzeitig erster Probeschuss. Probeschüsse können alle oder teilweise in umgekehrter Reihenfolge als Wertungsschüsse übernommen werden.

E.7.9

Schusszahl

Anzahl Probeschüsse beliebig
20 Schüsse Wertung

E.6.7

Schusszahl und Schießzeit

5 Probeschüsse und 10 Wertungsschüsse in einer Individualzeit pro Schütze von 30 Minuten. Der erste Schuss, der die Scheibe trifft, ist gleichzeitig erster Probeschuss. Probeschüsse können alle oder teilweise in umgekehrter Reihenfolge als Wertungsschüsse übernommen werden.

[Alternativ können von dem Veranstalter auch 5 Probeschüsse und 15 Wertungsschüsse in einer Individualzeit pro Schütze von 45 Minuten ausgeschrieben werden.](#)

E.7.9

Schusszahl

Anzahl Probeschüsse beliebig
20 Schüsse Wertung

[Alternativ können von dem Veranstalter auch 15 Wertungsschüsse ausgeschrieben werden.](#)

von

in/nach

- neue Disziplin -

E.14 ZF Schwarzpulverfreigewehr (ZFSPFG)**E.14.1 Waffe**

Zugelassen sind alle Schwarzpulver Hinterladergewehre im Original und deren Repliken aus der Zeit vor 1900. Das Gewicht der Waffe darf mit allen Anbauteilen nicht mehr als 8kg betragen. Die Waffe muss ein Einzellader sein und ein Patronenlager für Schwarzpulver-Patronen besitzen. Zylinderverschlüsse sind nicht zugelassen

E.14.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung ist beliebig. Der Abzug darf sich nicht durch sein Eigengewicht oder eine Erschütterung auslösen. Stecher dürfen nur mit der Laufmündung in Richtung Geschossfang eingestochen werden.

E.14.3 Visierung

Zugelassen sind historische Zielfernrohre und deren Repliken mit einer maximalen Vergrößerung 6x und muss der Herstellerzeit der Waffe entsprechend (vor 1900). Absehen Crosshair, Mildot, Centerless Mildot und Ringabsehen.

E.14.4 Ladung

Für die Ladung darf ausschließlich fabrikmäßig hergestelltes Schwarzpulver verwendet werden. Alle Geschosse aus Weichblei und Bleilegierungen gegossen oder gepresst sind zugelassen. Es können sowohl Geschosse mit Papierwicklung als auch gefettete Geschosse verwendet werden. Die Benutzung von Metallzwischenmitteln, Gas Checks und teilummantelten Geschossen ist nicht zugelassen.

E.14.5 Kaliber

Das Kaliber der Waffe darf .32 inch (8 mm) nicht unterschreiten

E.14.6 Anschlagart

Es wird im Liegend Anschlag, oder auch im Sitzen, geschossen. Als Auflage wird der so genannte Cross Sticks (Prone-, Sitting-, Bench-Cross Sticks) verwendet. Die Waffe muss nach vorne und hinten unbegrenzt bewegt werden können und sich nach oben frei herausnehmen lassen. Während der Schussabgabe darf die Waffe auf dem Cross Sticks aufliegen und am Hinterschaft nur im Kontakt mit dem Schützen sein. Im Liegend-Anschlag darf auch eine Auflage, die nur die Hand unterstützt, Verwendung finden und während der Schussabgabe darf die Waffe nur im Kontakt mit dem Schützen sein. Ein Stuhl kann durch den Veranstalter eingesetzt werden, dort wo Brüstungen ein Sitzen auf dem Boden und dies dann bei

von

in/nach

niedrigen Blenden auf einer Pritsche verhindern.

E.14.7 Schusszahl und Schießzeit

5 Probeschüsse und 10 Wertungsschüsse in einer Individualzeit pro Schütze von 30 Minuten. Der erste Schuss, der die Scheibe trifft, ist gleichzeitig erster Probeschuss. Probeschüsse können alle oder teilweise in umgekehrter Reihenfolge als Wertungsschüsse übernommen werden.

Alternativ können von dem Veranstalter auch 5 Probeschüsse und 15 Wertungsschüsse in einer Individualzeit pro Schütze von 45 Minuten ausgeschrieben werden.

E.14.8 Scheiben/Scheibenentfernung

SPFG1: 100m: Scheibe 25m/50m Pistole (B.10.5.1)

SPFG2: 300m: BDMP-Scheibe Nr. 2 (B.10.5.3)

SPFG3: 300 bis 900m: Long Range Scheiben (B.10.5.7.2 bis B.10.5.7.6)

alternativ auch die Long Range Palma Match-Scheibe (B.11.8.7)

E.14.9 Anzeige

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „spotting disc“ ist erlaubt.

E.14.10 Zielhilfsmittel

Schießbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

E.14.11 Bekleidung

Die Verwendung von Schießbekleidung ist erlaubt.

E.14.12 Ausrüstung

Cross-Sticks dürfen im gesamten Auflagebereich zur Waffe maximal 4 cm breit sein, dort wo sie nicht in den Boden gesteckt werden können ist eine Befestigung auf einem Brett oder ähnlichem gestattet.

Eine Matte darf verwendet werden. Sie darf in nichtzusammengedrücktem Zustand max. 12,7 mm (1/2") dick sein.

Ein Regen- oder Sonnenschutzschirm o.ä. für den Schützen oder seine Waffe ist nicht zulässig (siehe auch E.15.5).

Der Schießkoffer darf max. 12" (30,5 cm) hoch sein.

Ein Waffenkoffer oder andere Gegenstände, welche als Windschutz gedeutet werden könnten, dürfen ebenfalls nicht in der Nähe des Schützen platziert sein.

E.14.13 Startkarten

Das gegnerische Team stellt 4 „Register Keeper“

von

in/nach

- E.14.14 Hilfe**
Coaching ist erlaubt, jedoch nur durch Teammitglieder.
- E.14.15 Sicherheit**
Bei jedem Transport zur oder von der Feuerlinie, auch beim Wechsel der Schießentfernung, müssen die Waffen in einem Futteral oder Koffer getragen werden (nicht geladen und nicht zugriffsbereit).
- E.14.16 Sicherheitsüberprüfung**
Nach Beendigung des Schießens (auf jeder Entfernung) ist jeder Schütze verpflichtet, seine Waffe unaufgefordert dem Schützen, der seine Ergebnisse aufgeschrieben hat, oder der Standaufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vorzuzeigen. Dieser unterschreibt für die durchgeführte Sicherheitsüberprüfung auf der Startkarte.
- E.14.17 Waffenkontrolle**
Jede Waffe wird vor Beginn des Wettkampfes kontrolliert und kann während des Wettkampfes noch einmal kontrolliert werden, besonders dann, wenn eine höchstmögliche Ringzahl erzielt wurde.
- E.14.18 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.
- E.14.19 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. *)

von

in/nach

„Message 5“

Der Schütze meint, sein Treffer habe einen höheren Wert.
Überprüfen und korrekten Wert anzeigen. *)

„Message 6“

Die Treffer telefonisch durchgeben, da die Zahlen auf der Anzeigetafel nicht klar sind.

„Message 7“

Ein Fehler ist angezeigt worden, aber der Schütze meint, es sei ein Treffer. Scheibe überprüfen, und mitteilen ob ein Treffer gefunden wurde oder den Fehler bestätigen. *)

„Message 8“

Der Schütze zweifelt sein Ergebnis an. Scheibe nochmals überprüfen und die korrekte Anzahl und den Wert der Treffer angeben. *)

„Message 9“

Meldung aus der Anzeigerdeckung (butt):

Das Schiessen erscheint ungebührlich langsam. Die Standaufsicht (Range Officer) soll dies überprüfen und abstellen. (Schießzeit pro Schuss nur 45 sec!)

Meldung von der Feuerlinie (range):

Das Anzeigen erscheint ungebührlich langsam. Die Deckungsaufsicht (Butt Officer) soll dies überprüfen und abstellen.

„Message 10“

Schiessen zu Ende oder Pause. Scheiben werden auf Halbmast gezogen.

„Message 11“

Es wird vermutet, dass das falsche Schussloch abgeklebt wurde. Der Butt Officer wird gebeten die Anzeiger zu befragen und den richtigen Schusswert zu bestätigen. *) Dies Meldung sollte nach der Übermittlung von Message 4 oder 7 verwendet werden.

„Message 12“

Scheibe einziehen, abkleben und wieder hochfahren.

„Message 13“

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

*) Das Ergebnis muss über das Funksprechgerät übermittelt werden.

von

in/nach

E.14.20 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.

Alternativ kann auch die Long Range Palma Match-Scheibe (B.11.8.7) und deren Anzeigesystem verwendet werden.