



Sportordnung

Register 9

Teil D:

Langwaffen-Disziplinen

- D.1 Allgemeine Regeln
- D.2 Standardgewehr 1 (SG 1)
- D.3 Standardgewehr 2 (SG 2)
- D.4 Long Range - Target Rifle (LR)
- D.5 CISM-Standardgewehr (CISM)
- D.6 Dienstgewehr 1 (DG 1)
- D.7 Dienstgewehr 2 (DG 2)
- D.8 National Rifle Match - A (DG 3)
- D.9 National Rifle Match - B (DG 4)
- D.10 .30 M1 Carbine
- D.10.A .30 M1 Carbine „1500“
- D.10.B .30 M 1 Carbine „PP 1“
- D.10.C .30 M 1 Carbine „NPA-B“
- D.10.D .30 M 1 Carbine „PP 2“
- D.11 Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)
- D.12 Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)
- D.13 Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)
- D.13.A Zielfernrohrgewehr 5 (ZG 5)
- D.14 Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)
- D.14.A Zielfernrohrgewehr 6 (ZG 6)
- D.15 Lever Action Rifle 1 (LAR 1)
- D.16 Lever Action Rifle 2 (LAR 2)
- D.16.A LAR - 1500 (Lever Action Rifle 3 - LAR3)
- D.16.B LAR - PP1 (Lever Action Rifle 4 – LAR 4)
- D.16.C LAR – NPA-B (Lever Action Rifle 5 – LAR 5)
- D.16.D LAR – PP 2 (Lever Action Rifle 6 – LAR 6)
- D.16.E LAR – Bianchi Cup (Lever Action Rifle 7 – LAR 7)
- D.16.F LAR – Falling Plates Speed Challenge (Lever Action Rifle 8 – LAR 8)
- D.17 Repetierflinte 1 (RF 1) und Selbstladeflinte 1 (SF 1)
- D.17.A Repetierflinte / Selbstladeflinte PP1 (RF/SF PP1)
- D.17.B Repetierflinte / Selbstladeflinte NPA-B (RF/SF PP1)
- D.17.C Embassy Cup RF / SF
- D.18 Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladeflinte 2 (SF 2)
- D.19 Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte 3 (SF 3)
- D.20 Doppelflinte 2 (DF 2)
- D.21 Freigewehr (FG 1)

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

- D.22** **Dynamisches Kleinkaliberschießen (DKS 2)**
- D.22.A** **Dynamisches Kleinkaliberschießen 1020 (DKS 2 1020)**
- D.23** **,F'- Class Competition Rifle (FC)**
- D.24** **Skeet**
- D.25** **Europäischer Präzisions Parcours .223Rem. – (EPP Rifle)**

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.1 Langwaffen - Allgemeine Regeln

D.1.1 Bekleidungsvorschriften

Die nachfolgend beschriebenen Bekleidungsregeln sind für die Disziplinen Standard- und CISM-Gewehr sowie das Long-Range-Schießen bindend, können jedoch auf weitere Disziplinen wie z.B. DG 1, DG 2, DG 3 und DG 4 angewendet werden.

D.1.1.1 Unterbekleidung

Die unter der speziellen Schießbekleidung getragene Bekleidung darf nicht dicker sein als 2,5 mm einfach und 5 mm doppelt gemessen. Dasselbe gilt für die unter der Schießhose getragene Bekleidung. Unter der Schießhose darf nur normale Unterbekleidung oder Trainingskleidung getragen werden. Trainingskleidung, die unter der Schießhose getragen wird, schließt gewöhnliche Hosen (Jeans usw.) nicht mit ein. Jede andere Art von Unterbekleidung ist verboten.

D.1.1.2 Schießbekleidung

Die Schießkleidung muss aus weichem, geschmeidigem Material hergestellt sein, das unter den für den Schießsport üblichen Bedingungen keine Veränderungen seiner typischen Eigenschaft erfährt, d.h. steifer, dicker oder härter wird. Futter, Einlagen und Verstärkungen müssen den gleichen Anforderungen entsprechen. Futter oder Einlagen dürfen weder gesteppt, kreuzgenäht oder geklebt, noch auf andere Weise mit dem Außenmaterial verbunden sein, außer an den für eine normale Herstellung üblichen Stellen. Futter oder Einlagen sind als Teil der Bekleidung zu messen. Kontrollmessungen erfolgen mindestens 30 mm von einem Saum oder einer Falte entfernt, wobei das Messgerät mit zwei flachen, 30 mm großen Drucktellern einen Druck von 5 kg auf die zu messenden Materialien ausübt.

D.1.1.3 Verstärkungen und Polsterungen

Schießjacken und -hosen dürfen an den Außenflächen an den bezeichneten Stellen (siehe D.1.1.4 und D.1.1.5) Verstärkungsflecken aufweisen wie nachfolgend beschrieben: Maximale Stärke einschließlich des gesamten Jacken- (bzw. Hosen-) und Futtermaterials: 10 mm einfach oder 20 mm doppelt gemessen

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

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 Armumfanges 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

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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 Gelenkknöchels. Der Handschuh darf nicht mit einem Klettband oder ähnlichen Mitteln um das Gelenk geschlossen werden.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

D.1.2 Zubehör

D.1.2.1 Beobachtungsfernrohre

Die Verwendung eines Scheibenbeobachtungsglas zum Beobachten der Trefferlage ist erlaubt.
Zielfernrohre an Gewehren sind zur Scheibenbeobachtung verboten. Dies gilt nicht für die Zielfernrohrgewehrdisziplinen.

D.1.2.2 Laufkühlung

Ventilatoren zur Laufkühlung sind in den Disziplinen DG1 - DG4 nicht erlaubt. Für die Zielfernrohrgewehrdisziplinen ist ein Gebrauch des Ventilators in der jeweiligen Disziplinenbeschreibung geregelt.

D. 1.2.3 Schießkoffer

Der Schießkoffer darf nicht vor der vorderen Schulter des Schützen an der Feuerlinie abgestellt werden. Ausgenommen in der Stehend-Stellung, in der ein Schießkoffer, ein Tisch oder ein Stativ zwischen den Schüssen als Gewehrablage benützt werden darf. Schießkoffer, Tisch oder Stativ dürfen jedoch nicht von derartiger Größe und Machart sein, dass sie Schützen an den Nachbarständen stören oder einen Windschutz bieten.
(NRA: Munitions- und Zubehörkoffer: max. Höhe: 12" = 30,5 cm)

D.1.2.4 Schießmatten

Der Vorderteil der Matte muss aus zusammengedrückbarem 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 nicht zusammengedrücktem Zustand)

D.1.2.5 Kniendrolle

Für das Schießen in der Kniendstellung ist nur eine zylindrisch geformte Rolle mit max. 25 cm Länge und 18 cm Durchmesser erlaubt. Sie muss aus weichem, geschmeidigem Material geformt sein. Ein Verformen der Rolle durch Zusammenbinden

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

oder auf eine andere Art ist nicht erlaubt.

D.1.2.5 Schießriemen

Die Breite des Schießriemens darf 40 mm betragen.

(NRA: Breite: 50 mm, Materialstärke: 6 mm)

Der Riemen wird an 2 Punkten befestigt, einmal am Riemenarm des Schützen und einmal am Riemenbügel der Waffe bzw. am Handstopp. Er darf über den Handrücken bzw. das Handgelenk laufen, jedoch in keinem weiteren Punkt die Waffe oder ein sonstiges Zubehörteil berühren.

D.1.2.6 Vorderschaftstütze

Eine Vorderschaftstütze, welche unter dem Vorderschaft montiert wird, ist zulässig (abweichend von der ISSF-Regel!). Dieses Zweibein darf im Anschlag weder den Boden noch sonst irgend einen Gegenstand oder ein Körperteil berühren. Die Waffe darf mit montierter Vorderschaftstütze das Gewichtslimit von 6,5 kg nicht überschreiten. Die Maximalmaße werden auf eine max. Höhe von 120 mm, gemessen in montiertem Zustand, und eine Breite von 180 mm, gemessen in rechtem Winkel zu einer gedachten Linie, die parallel zur Laufachse verläuft, festgelegt. Das maximal Gewicht darf in demontiertem Zustand 150 Gramm nicht überschreiten.

D.1.3 Schießstellungen

D.1.3.1 Liegend

Der Schütze liegt auf dem blanken Schießstandboden, auf einer Matte, Decke, Pritsche oder Plane. Er liegt ausgestreckt am Schützenstand, mit dem Kopf in Richtung Scheibe. Das Gewehr darf nur durch beide Hände und einer Schulter abgestützt werden. Die Wange darf beim Zielen gegen den Schaft gelegt werden. Das Gewehr darf mit Hilfe des Riemens gehalten werden. Es darf keinen anderen Punkt berühren, oder auf ihm aufgelegt werden. Beide Unterarme und die Ärmel der Schießjacke von den Ellenbogen an müssen klar sichtbar von der Unterlage des Schützenstandes abgehoben sein. Der Riemenarm des Schützen muss mit einer horizontalen Unterlage einen Winkel von mindestens 30 Grad bilden, der an der Achse des Unterarmes gemessen wird.

**D.1.3.2 Stehend**

Der Schütze steht frei und ohne jede andere Unterstützung mit beiden Füßen auf der Oberfläche des Schießstandes. Das Gewehr darf nur mit beiden Händen, der Schulter, der Wange und dem neben der rechten (linken) Schulter liegenden Teil der Brust gehalten werden. Das Gewehr darf außerhalb dieses Bereiches nicht durch die Jacke oder die Brust abgestützt werden. Linker (rechter) Oberarm und Ellenbogen dürfen an der Brust oder an der Hüfte abgestützt werden. Die Verwendung eines Schießriemens ist in dieser Stellung verboten.

D.1.3.3 Kniend

Der Schütze darf die Oberfläche des Schützenstandes mit der rechten (linken) Fußspitze, dem rechten (linken) Knie und dem linken (rechten) Fuß berühren. Das Gewehr muss mit beiden Händen und der rechten (linken) Schulter gehalten werden. Der linke (rechte) Ellenbogen muss auf dem linken (rechten) Knie abgestützt sein. Die Spitze des Ellenbogens darf nicht mehr als 100 mm über das Knie hinausragen und nicht weiter als 150 mm hinter dem Knie aufgesetzt werden. Das Gewehr darf durch den Schießriemen unterstützt werden, aber weder der Vorderschaft hinter der linken (rechten) Hand noch irgend ein Teil des Gewehres dürfen am Riemen oder dessen Zubehör aufliegen. Wenn unter dem Rist des rechten (linken) Fußes eine Kniendrolle verwendet wird, darf der Fuß nicht mehr als um einen Winkel von 45 Grad zur Seite gedreht werden. Wird keine Kniendrolle verwendet, darf der Fuß in jedem beliebigem Winkel liegen. Dabei dürfen auch die Außenseite des Fußes und der Unterschenkel am Boden des Schützenstandes aufliegen. Kein Teil des Oberschenkels oder des Gesäßes darf jedoch den Boden an irgendeinem Punkt berühren. Zwischen dem Gesäß und der Ferse des Schützen darf nur die Hose und die Unterbekleidung getragen werden. Die Jacke oder andere Gegenstände dürfen nicht zwischen diese beiden Punkte oder unter das rechte (linke) Knie gelegt werden.

D.1.3.4 Sitzend (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

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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.1.3.5 Sitzend aufgelegt

Die Disziplinen D.2, D.3, D.6, D.7, D.11, D.12, D.13, D.13A, D.14, D.21 können alternativ in der Anschlagart Sitzend aufgelegt geschossen werden.

Die jeweilige Wertung kann in einer eigenen Klasse erfolgen.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.2 Standardgewehr 1 (SG 1)

D.2.1 Waffe

Zugelassen sind Repetier- und Einzelladerbüchsen bis Kaliber 8 mm. Repetierbüchsen sind als Einzelladerbüchsen zu verwenden. Wird ein Magazin benutzt, so ist jede Patrone einzeln zu laden.

Die Lauflänge darf inkl. einer eventuellen Laufverlängerung - gemessen einschließlich Patronenlager - maximal 762 mm (30") betragen. Rückstoßdämpfer und Kompensatoren sind nicht zugelassen, Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen.

D.2.2 Abzug

Abzug beliebig. Stecher und Rückstecher sind nicht erlaubt. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein.

D.2.3 Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung und Handstopp nicht mehr als 6,5 kg betragen. Eine Laufbeschwerung oder sonstige außen angebrachte Gewichte sind nicht gestattet.

D.2.4 Schäftung

Vorderschaftbreite: 60 mm
Pistolengriff: max. 160 mm unterhalb der Laufachse

Maximale Gesamtlänge der Schaftkappe (Sehne): 153 mm
Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm
Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden.

Die Schaftkappe darf zusätzlich entweder seitlich um 15 mm nach rechts bzw. links aus der Schaftmitte versetzt sein oder um die vertikale Achse gedreht sein (nur komplett, nicht in Teilen).

Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

D.2.5 Handstopp

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.2.6 Visierung

Visierungen, bestehend aus Diopter und Korn sind erlaubt.

Wasserwaage oder ähnliche Verkantungskontrollen und Zielkreuz sind gestattet. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

D.2.7 Korntunnel

Länge: max. 60 mm

Durchmesser: max. 35 mm

Die Kornform ist beliebig

D.2.8 Zielhilfsmittel

Die Verwendung eines optischen Zielhilfsmittels bis max. 1,5-fache Vergrößerung ist gestattet. Farbgläser dürfen verwendet werden. Eine (1) optische Hilfe darf entweder im Diopter oder im Korntunnel angebracht sein. Für die Verwendung im Diopter ist eine Stärke von +/- 4,5 Dioptrien zulässig. Für die Verwendung im Korntunnel ist eine Stärke von max. 0,5 Dioptrien zulässig.

Das Anbringen des eigenen Brillenglases im/am Diopter oder Korntunnel, sowie anderer zusätzlicher optischer Hilfsmittel an der Waffe, ist nicht gestattet.

Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nichtzielenden Auges ist zulässig. Das Tragen einer Schießbrille gilt nicht als Verwendung eines Zielhilfsmittels

D.2.9 Munition

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm.

D.2.10 Anschlag

Liegend freihändig gemäß der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schießriemens ist gestattet.

D.2.11 Schusszahl

Anzahl Probeschüsse beliebig. 30 Wertungsschüsse, je 5 Schüsse pro Scheibe.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	

**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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.3 Standardgewehr 2 (SG 2)

D.3.1 Waffe

Zugelassen sind Repetier- und Einzelladerbüchsen bis Kaliber 8 mm. Repetierbüchsen sind als Einzelladerbüchsen zu verwenden. Wird ein Magazin benutzt, so ist jede Patrone einzeln zu laden.

Die Lauflänge darf inkl. einer eventuellen Laufverlängerung - gemessen einschließlich Patronenlager - maximal 762 mm (30") betragen. Rückstoßdämpfer und Kompensatoren sind nicht zugelassen, Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen.

D.3.2 Abzug

Abzug beliebig. Stecher und Rückstecher sind nicht erlaubt. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein.

D.3.3 Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung und Handstopp nicht mehr als 6,5 kg betragen. Eine Laufbeschwerung oder sonstige außen angebrachte Gewichte sind nicht gestattet.

D.3.4 Schäftung

Vorderschaftbreite: 60 mm

Pistolengriff: max. 160 mm unterhalb der Laufachse

Maximale Gesamtlänge der Schaftkappe (Sehne): 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden.

Die Schaftkappe darf zusätzlich entweder seitlich um 15 mm nach rechts bzw. links aus der Schaftmitte versetzt sein oder um die vertikale Achse gedreht sein (nur komplett, nicht in Teilen).

Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

**D.3.5 Handstopp**

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

D.3.6 Visierung

Visierungen, bestehend aus Diopter und Korn, sind erlaubt.

Wasserwaage oder ähnliche Verkantungskontrollen und Zielkreuz sind gestattet. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

D.3.7 Korntunnel

Länge: max. 60 mm

Durchmesser: max. 35 mm

Die Kornform ist beliebig.

D.3.8 Zielhilfsmittel

Die Verwendung eines optischen Zielhilfsmittels bis max. 1,5-fache Vergrößerung ist gestattet. Farbgläser dürfen verwendet werden. Eine (1) optische Hilfe darf entweder im Diopter oder im Korntunnel angebracht sein. Für die Verwendung im Diopter ist eine Stärke von +/- 4,5 Dioptrien zulässig. Für die Verwendung im Korntunnel ist eine Stärke von max. 0,5 Dioptrien zulässig.

Das Anbringen des eigenen Brillenglases im/am Diopter oder Korntunnel, sowie anderer zusätzlicher optischer Hilfsmittel an der Waffe, ist nicht gestattet.

Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nichtzielenden Auges ist zulässig. Das Tragen einer Schießbrille gilt nicht als Verwendung eines Zielhilfsmittels

D.3.9 Munition

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm.

D.3.10 Anschlag

Liegend freihändig gemäß der Regel D.1.3.1. Die Benutzung

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.4 Long Range - Target Rifle (LR)

D.4.1 Waffe

Zugelassen sind Repetier- und Einzelladerbüchsen mit Zylinderverschluss, die geeignet sind, Patronen im Kaliber 7.62 x 51 mm (.308 Winchester) zu verschießen. Wenn ein Magazin vorhanden ist, darf dieses nur als Ladeplattform für einzelne Patronen verwendet werden. Alle wesentlichen Teile müssen ein Beschusszeichen tragen. Das Gewehr oder ihre Einzelkomponenten müssen in größerer Menge zur Verfügung stehen.

Mündungsbremsen sind nicht zugelassen (Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen).

D.4.1.1 Abzug

Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein. Stecher sind nicht erlaubt.

D.4.1.2 Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung, Handstopp und Zweibein max. 6,5 kg betragen.

D.4.1.3 Schäftung

Die Schäftung darf so geformt sein, dass sie passend für den Schützen ist.

Die Verwendung einer Hakens an der Schaftkappe ist nicht gestattet. Die Tiefe der Krümmung der Schaftkappe darf max. 20 mm betragen. Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden. Ein Lochschaft ist zugelassen.

Die Verwendung eines Zweibeins zum Abstellen der Waffe ist zulässig; dieses darf im Anschlag jedoch keine Unterstützung bieten. Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

D.4.1.4 Handstopp

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet. Der Handstopp darf mit einer weichen Auflage gepolstert sein, deren Stärke in nicht zusammengepressten Zustand max. 13 mm betragen darf.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.4.1.5 Visierung und Zielhilfsmittel

Eine beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln, ist erlaubt. Das Diopter sollte über große Verstellbereiche in Höhe und Seite verfügen (mit MOA-Einteilung), die es ermöglichen, den Geschossfall auf großen Distanzen und die Windabweichung zu kompensieren.

Die Verwendung einer Wasserwaage ist gestattet. Die Kornform und die Abmessungen der Visierelemente (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 plziert sein.

D.4.5 Squadding (gemeinsames Schießen auf eine Scheibe)

In einem Squad schießen maximal 3 Schützen auf eine Scheibe, es müssen jedoch mindestens 2 Schützen sein. Erscheinen einzelne Schützen nicht, so darf die Standaufsicht (Range Officer) die Schützen zu Dreier-Squads auffüllen. Die Schützen liegen links von der Scheibenummer auf der Feuerlinie und schießen nacheinander jeweils einen Schuss in der Reihenfolge von rechts nach links. Es kann auch im String-Squad geschossen werden, wenn der Veranstalter es so festlegt.

D.4.6 Startkarten

Die Startkarten (score cards) werden von links nach rechts ausgetauscht; der ganz rechts liegende Schütze gibt seine Startkarte an den äußerst links liegenden Schützen. Jeder Schütze hat für den Schützen, dessen 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.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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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“

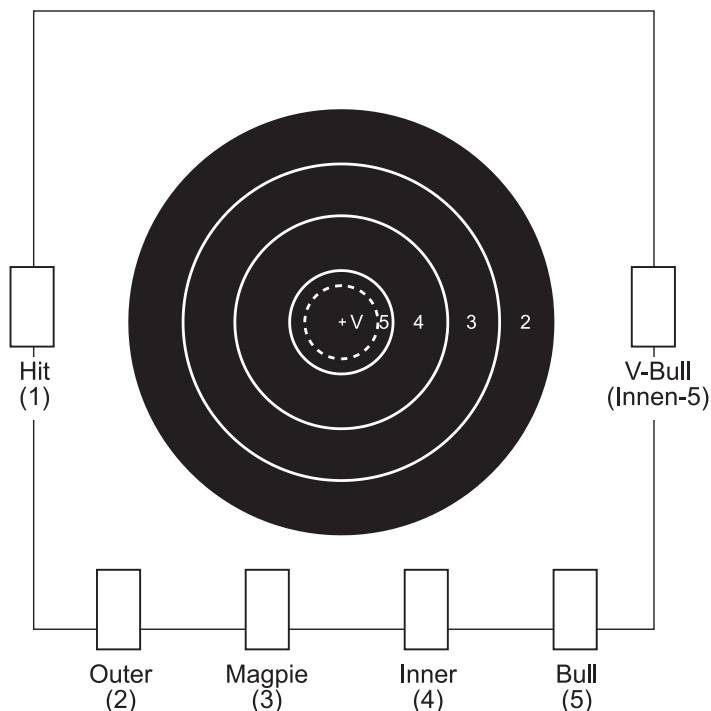
Ölschüsse werden abgegeben. Es ist sicherzustellen, dass alle Scheiben vollständig eingezogen sind, bis Message 1 übermittelt wird.

„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.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	
	Langwaffen-Disziplinen	

D.4.21 Wettkampffende

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

- a) bei der größeren Anzahl der Innenfünfen (V-Bulls)
- b) beim besseren letzten, vorletzten, vorvorletzten usw. Treffer.

(Die Auswertung bei Zehnerringscheiben erfolgt sinngemäß).

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.5 CISM-Standardgewehr (CISM)

D.5.1 Waffe

Zugelassen sind Repetierbüchsen bis Kaliber 8 mm, welche den Regeln für das Großkaliber-Standardgewehr entsprechen (siehe D.2, D.3, SG 1 / 2).

D.5.2 Abzug

Abzug beliebig. Stecher und Rückstecher sind nicht erlaubt. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein.

D.5.3 Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung und Handstopp nicht mehr als 6,5 kg betragen. Eine Laufbeschwerung oder sonstige außen angebrachte Gewichte sind nicht gestattet.

D.5.4 Schäftung

Vorderschaftbreite: max. 60 mm

Höhe vorderes Ende: max. 70 mm unterhalb der Laufachse

Tiefster Punkt vor dem Abzugsbügel: max. 90 mm unterhalb der Laufachse

Pistolengriff: max. 140 mm unterhalb der Laufachse

Schaftende: max. 190 mm unterhalb der Laufachse

Schaftbacke: max. 40 mm von hinten aus der Schaftmitte heraus gemessen

Höhe der Schaftkappe: max. 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden. Die Schaftkappe darf zusätzlich um 15 mm nach rechts oder links aus der Schaftmitte oder um bis zu 15 Grad schräg gestellt sein.

D.5.5 Handstopp

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

**D.5.6****Visierung**

Beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln sind erlaubt. Wasserwaage und Zielkreuz sind nicht gestattet. Das Korn darf nur auf dem Lauf hinter der Mündung angebracht sein. Die Kornform ist beliebig. Das Maß von Mitte Ringkorn bis Laufachse darf max. 40 mm betragen.

D.5.7**Korntunnel**

Länge: max. 60 mm

Durchmesser: max. 35 mm

D.5.8**Zielhilfsmittel**

Die Verwendung eines optischen Zielhilfsmittels bis max. 1,5-fache Vergrößerung ist gestattet. Farbgläser dürfen verwendet werden. Eine optische Hilfe darf entweder im Diopter oder im Korntunnel angebracht sein. Für die Verwendung im Diopter ist eine Stärke von +/- 4,5 Dioptrien zulässig. Für die Verwendung im Korntunnel ist eine Stärke von max. 0,5 Dioptrien zulässig.

Das Anbringen des eigenen Brillenglases im/am Diopter, Korntunnel oder anderer, zusätzliche optische Hilfsmittel an der Waffe ist nicht gestattet.

Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nicht zielenden Auges ist zulässig. Das Tragen einer Schießbrille gilt nicht als Verwendung eines Zielhilfsmittels

D.5.9**Munition**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm sind zugelassen.

D.5.10**Anschlag und Schusszahl**1. Durchgang

Liegend freihändig, 10 Schüsse in 90 sec.

2. Durchgang

Kniend, 10 Schüsse in 120 sec.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

3. Durchgang

Stehend, 10 Schüsse in 120 sec.

D.5.11 Probeschüsse

Anzahl Probeschüsse ist beliebig. Für die Probeschüsse, welche in allen 3 Stellungen oder auch nur in 1 oder 2 Stellungen erfolgen können, stehen 12 min. zu Verfügung.

D.5.12 Scheibe

300 Meter: Scheibe Nr. 2

100 Meter: Scheibe Nr. 1

D.5.13 Anzeige

Zwischen allen Serien (Probe- und Wertungsserien) sind dem Schützen 7 min. für die Scheibenbeobachtung und zum Nachladen zu geben.

D.5.14 Standardkommandos

Jeder Durchgang beginnt mit folgenden Kommandos:

„Gehen Sie in den Anschlag (liegend, stehend, kniend)!“

„Laden Sie Ihre Waffe!“

Nach einer Minute fragt die Standaufsicht:

„Ist jemand nicht fertig?“

Erfolgt keine Meldung, wird das Feuerkommando erteilt:

„fünf - vier - drei - zwei - eins - Feuer!“

Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: „Stopp!“

Nach der letzten Serie:

„Waffe entladen und vorzeigen“

D.5.15 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.6 Dienstgewehr 1 (DG 1)

D.6.1 Waffe

Zugelassen sind alle Dienstgewehre (Einzelladerbüchsen, Repeaterbüchsen, halbautomatischen Büchsen), die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus eingeführt wurden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre, jedoch darf das M1A auch in der National Match-Version (nicht Super-Match) verwendet werden.

Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden.

Speziell für 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.

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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

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 Zuganlagen ist die Beobachtung jedes Schusses mittels der Zuganlage 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.

D.6.16 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

D.6.17 Dienstgewehr 1 modifiziert (DG 1 mod.)**Waffen**

Abweichend von D.6.1 kann diese Übung auch mit zivilen Versionen von Dienstgewehren (halbautomatische Büchsen) geschossen werden, welche nicht in DG 1 zugelassen sind. Sie müssen in ihrem Aussehen mit Ausnahme der vom Gesetz geforderten Änderungen dem Originaldienstgewehr entsprechen. Nicht zugelassen sind Bull Barrel, Lochschaft etc. Sie müssen, falls ihre Bauart dies erfordert, auf Grund eines Feststellungsbescheides des BKA für das sportliche Schießen zugelassen sein. Sie dürfen insbesondere nicht unter das Verbot nach § 6 AWaffV Abs. 1 Nr. 2 und 3 fallen.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.7 Dienstgewehr 2 (DG 2)

D.7.1 Waffe

Zugelassen sind alle Dienstgewehre (Einzelladerbüchsen, Repeaterbüchsen, halbautomatischen Büchsen), die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus eingeführt wurden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre, jedoch darf das M1A auch in der National Match-Version (nicht Super-Match) verwendet werden.

Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden.

Speziell für 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.

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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

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 Zuganlagen ist die Beobachtung jedes Schusses mittels der Zuganlage 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.7.17 Dienstgewehr 2 modifiziert (DG 2 mod.)**Waffen**

Abweichend von D.7.1 kann diese Übung auch mit zivilen Versionen von Dienstgewehren (halbautomatische Büchsen) geschossen werden, welche nicht in DG 2 zugelassen sind. Sie müssen in ihrem Aussehen mit Ausnahme der vom Gesetz geforderten Änderungen dem Originaldienstgewehr entsprechen. Nicht zugelassen sind Bull Barrel, Lochschaft etc. Sie müssen, falls ihre Bauart dies erfordert, auf Grund eines Feststellungsbescheides des BKA für das sportliche Schießen zugelassen sein. Sie dürfen insbesondere nicht unter das Verbot nach § 6 AWaffV Abs. 1 Nr. 2 und 3 fallen.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



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. Mündungsbremsen sind nicht zulässig.

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 Schaftform ist beliebig. Nicht zugelassen sind Hakenkappen und aufklappbare Schaftkappen 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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.8.10 Scheibenentfernung

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	

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.9 National Rifle Match - B (DG4)

D.9.1 Waffe

Zugelassen sind alle Repetierbüchsen, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus eingeführt wurden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre. Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden.

Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte oder geänderte Dienstgewehre dürfen nach Abnehmen des Zielfernrohres nicht als Dienstgewehr geschossen werden. Dies gilt nicht für solche 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. 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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.9.10 Scheibenbeobachtung und Anzeige

Probe- und Präzisionsschüsse werden nach jedem Schuss angezeigt bzw. mit Spektiv beobachtet. Bei der Kurzzeitserie können die 10 Wertungsschüsse nach Beendigung der Serie mit dem Spektiv beobachtet werden. Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit „spotting discs“ ist erlaubt.

D.9.11 Kommandos

„Laden und Sichern“ .. „Sind die Schützen fertig?“. Wenn keine Einwände kommen, erfolgt das Kommando: „Achtung - Feuer!“. Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: „Stopp!“.

Anmerkung: Nach dem Kommando „Laden und Sichern“ signalisiert der Schütze durch Heben der Abzugshand seine Bereitschaft. Die Schaffkappe muss beim Liegendanschlag in diesem Moment die Matte oder den Boden berühren, beim Stehendanschlag in der Hüfte und beim Sitzendanschlag auf dem Oberschenkel abgestützt sein. Der Schießanschlag darf erst nach dem Kommando „Feuer!“ eingenommen werden.

D.9.12 Ablauf**a) Anschlag: Stehend - Präzision**

Probe:	2 Schüsse	Schießzeit Probe:	2 min.
Wertung:	2 x 5 Schüsse	Schießzeit:	5 min.
		inkl. Nachladen	

b) Anschlag: Kniend oder sitzend - Zeitserie

Probe:	2 Schüsse	Schießzeit Probe:	2 min.
Wertung:	2 x 5 Schüsse	Schießzeit:	70 sec.
		inkl. Nachladen	

c) Anschlag: Liegend - Zeitserie

Probe:	2 Schüsse	Schießzeit Probe:	2 min.
Wertung:	2 x 5 Schüsse	Schießzeit:	80 sec.
		inkl. Nachladen	

d) Anschlag: Liegend - Präzision

Probe:	2 Schüsse	Schießzeit Probe:	2 min.
Wertung:	4 x 5 Schüsse	Schießzeit:	10 min.
		inkl. Nachladen	



Der Schütze hat vor jedem Durchgang 3 min. Vorbereitungszeit um die Ausrüstung für die neue Schießposition auf- und umzubauen.

Das Schießprogramm kann um eine oder mehrere 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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.10 .30 M1 Carbine

D.10.1 Waffe

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbine (Halbautomatische Büchse) im Originalzustand mit den gesetzmäßig erforderlichen Abänderungen.

D.10.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 g sein.

D.10.3 Schäftung

Der Schaft darf nicht verändert werden. Magazintaschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

D.10.4 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

D.10.5 Schießriemen

Der Original-Gewehrtragriemen darf benutzt werden. Schießriemen jeglicher Art sind unzulässig.

D.10.6 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30M1Carbine zulässig.

D.10.7 Scheibe

auf 25 m: auf 25% verkleinerte Internat. .30M1-Scheibe Version 2000 (sechsfach)
auf 50 m: auf 50% verkleinerte Internat. .30M1-Scheibe Version 2000 (vierfach)
auf 100 m: Internationale .30M1-Scheibe Version 2000

D.10.8 Scheibenentfernung

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 25 m (+/- 0,1 m), 50 m (+/- 0,25 m) oder 100 m (+/- 0,5 m).

**D.10.9 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Fremdbeobachtung und Coaching ist nicht zulässig.

D.10.10 Ablauf

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| a) Anschlag: | Liegend freihändig |
| Probe: | beliebig |
| Wertung: | 15 Schüsse |
| Schießzeit inkl. Probe: | 15 min inkl. Magazinwechsel |
| b) Anschlag: | Kniend |
| Probe: | beliebig |
| Wertung: | 15 Schüsse |
| Schießzeit inkl. Probe: | 15 min inkl. Magazinwechsel |

Der Schütze hat zwischen den beiden Anschlagarten 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	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	---	----------------------

D.10.14 Auswertung
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.10A .30 M1 Carbine “1500”

D.10A.1 Allgemeines

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der „1500“ (C.8) durchgeführt.

D.10A.2 Waffe

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbine (Halbautomatische Büchse) im Originalzustand mit den gesetzmäßig notwendigen Abänderungen.

D.10A.3 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 g sein.

D.10A.4 Schäftung

Der Schaft darf nicht verändert werden. Magazinraschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

D.10A.5 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

D.10A.6 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30M1Carbine zulässig.

Munition, die während eines Matches bzw. einer Station (in Match 5) benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

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

D.10A.7 Scheibe

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 pro Schütze und Match.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	---	----------------------

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 Geschosfang gerichtet. Der Verschluss ist dabei geschlossen. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden. Die Magazine müssen mit 5 Patronen geladen werden. Das neue Magazin darf erst nach dem Wechsel der Schießstellung eingeführt werden. Der Magazinwechsel darf erst bei leergeschossener Waffe erfolgen.

Stehend frei

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

Stehend - mit Pfosten

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

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

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



Linke Hand / rechte Hand

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

Sitzend

Beide Gesäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt.

Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Die Arme oder Hände dürfen durch die Beine stabilisiert werden, nicht aber die Waffe direkt.

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

Kniend frei

- a) Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt. Die Gesäßbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuss aufgestützt werden, dürfen den Boden aber nicht berühren. Der Arm darf durch das in Richtung Scheibe zeigende Knie stabilisiert werden, nicht jedoch die Waffe selbst. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.
- b) Kniend auf beiden Knien. Die Gesäßbacken dürfen auf den Absätzen aufgestützt werden, müssen aber deutlich vom Boden entfernt sein. Die Waffe ist mit beiden Händen zu halten ohne weitere Unterstützung.

Kniend mit Pfosten (50m)

Der Pfosten darf im Kniendanschlag des Match 3 und in der Station 3 des Match 5 wahlweise benutzt werden. Die Waffe selbst darf den Balken nicht berühren.

Liegend (alternativ zu kniend)

Alternativ zur „25m und 50m-kniend“-Position kann die Position „liegend“ verwendet werden.

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

Die Waffe darf im Anschlag keinen direkten Bodenkontakt haben. Beim Positionswechsel von „sitzend“ in „liegend“ muss die Waffe nach vorne zeigen.

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.10A.11 Probeschüsse

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

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

Match 1	10 Meter - 20 Sekunden 12 Schüsse stehend frei 15 Meter - 20 Sekunden 12 Schüsse stehend frei
Match 2	25 Meter - 90 Sekunden 6 Schüsse kniend frei 6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links 6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
Match 3	50 Meter - 165 Sekunden 6 Schüsse sitzend frei 6 Schüsse kniend, Benutzung Pfosten, wahlweise, oder liegend frei 6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links 6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
Match 4	25 Meter - je 35 Sekunden 12 Schüsse stehend frei Wiederholung: 25 Meter - je 35 Sekunden 12 Schüsse stehend frei
Match 5	
Station 1	10 Meter - 20 Sekunden 12 Schüsse stehend frei

**Station 2 25 Meter - 90 Sekunden**

- 6 Schüsse kniend frei
- 6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links
- 6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

Station 3 50 Meter - 165 Sekunden

- 6 Schüsse sitzend
- 6 Schüsse kniend, Benutzung Pfosten wahlweise, oder liegend frei
- 6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links
- 6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

Station 4 25 Meter - je 12 Sekunden

- 6 Schüsse stehend frei

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

D.10A.13 Kommandos des Leitenden

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

Die Standardkommandos lauten:

„Waffe mit 6 Patronen teilladen!“

Die Waffe wird in Richtung Geschossfang gehalten und bei geschlossenem Verschluss das Magazin mit 6 Patronen eingesetzt. Anschließend wird sie im Hüftanschlag gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich außerhalb des Abzugsbügels.

„Ist jemand nicht fertig?“

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

„Nicht fertig!“

Wenn die Schützen fertig sind:

„Achtung!“

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

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

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 Geschossfang abgelegt oder in einen bereitstehenden Gewehrständer abgestellt. Erst nachdem diese Sicherheitsüberprüfung für alle Schützen erfolgt ist, ist Sicherheit gegeben. Beim Transportieren wird die Waffe mit der Laufmündung nach oben gehalten.

D.10A.14 Zielhilfsmittel

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

D.10A.15 Sonnen- und Regenschutz

Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

D.10A.16 Bekleidung

Die Verwendung von 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 Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

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 wertete die Scheibe von Bahn 1 aus.

Bei Unstimmigkeiten mit der Auswertung werden die Scheiben zur Jury oder zum Leitenden gebracht.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

D.10B .30 M 1 Carbine "PP 1"

D.10B.0 Vorbemerkung

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der Kurzwaffen-disziplin "PP1" (C.6A) durchgeführt.

D.10B.1 Waffe

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbines im Originalzustand, wobei alle gesetzlichen Auflagen einzuhalten sind (z.B. Magazinkapazität). Auch Waffen, welche nach dem WaffG 1972 abgeändert werden müssen, sind mit diesen Änderungen zugelassen.

D.10B.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 p sein.

D.10B.3 Schäftung

Der Schaft darf nicht verändert werden. Magazintaschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

D.10B.4 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen:

- Visierung vorne Balkenkorn
 - Visierung hinten Lochkimme
 - Flip-Flop L-Visier (leaf type)
 - Schiebevisier mit Seitenverstellung (windage knob)
- Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

D.10B.5 Schießriemen

Die Benutzung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.10B.6 Munition

30 Schuss Großkalibermunition

Es ist sowohl die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30 M1 Carbine zulässig.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazin geladen werden!

D.10B.7 Scheibe und Scheibenbeobachtung

Auf 50% verkleinerte PP1-Scheibe, Anzahl nach Auswertbarkeit. Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.10B.8 Stellung

Stehend freihändig

D.10B.9 Fertigstellung

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertiggeladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45 ° mit der Mündung zum Boden.

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

D.10B.10 Ablauf

Station 1 25 m Zeit: 120 sec.

6 Schuss stehend freihändig

6 Schuss stehend freihändig

Schießzeit einschließlich Nachladens!

Station 2 15 m Zeit je Intervall: 3 sec.

6 Schuss stehend freihändig in 6 Serien à 1 Schuss

6 Schuss stehend freihändig in 6 Serien à 1 Schuss

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe vom Schützen weg und wird dann insgesamt sechsmal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 3 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit ist jeweils 1 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.

Zwei getrennte Durchgänge!

Station 3 10 m Zeit je Intervall: 3 sec.

6 Schuss stehend freihändig in 3 Serien à 2 Schuss

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



D.10B.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" "Laden und fertig machen"
(hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang)

"Anyone not ready?" "Ist jemand nicht fertig?"
Falls erforderlich:
"Not ready!" "Nicht fertig!"

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

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

Nachdem die Serie geschossen ist:

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

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

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

"All clear, are there any protests?"
"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

"No protests, show targets, advance and score!"
"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D	Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	----------------------

D.10B.12 Sicherheit

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

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

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

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

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfsende und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden. Beim Transport zwischen den Stationen ist das Magazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.10B.13 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.10B.14 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.10B.15 Zielhilfsmittel

Schießbrillen sind nicht zugelassen.

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

D.10B.16 Bekleidung

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

D.10B.17 Auswertung

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

D.10B.18 Klassifikation

Eine Klassifizierung ist vorgesehen. Einzelheiten werden später festgelegt.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

D.10C .30 M 1 Carbine „NPA-B“

D.10C.0 Vorbemerkung

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der Kurzwaffen-disziplin „NPA-B“ (C.7) durchgeführt.

D.10C.1 Waffe

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbines im Originalzustand, wobei alle gesetzlichen Auflagen einzuhalten sind (z.B. Magazinkapazität). Auch Waffen, welche nach dem WaffG 1972 abgeändert werden mussten, sind mit diesen Änderungen zugelassen.

D.10C.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 p sein.

D.10C.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe darf nicht verändert werden. Magazintaschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

D.10C.4 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen:

- Visierung vorne Balkenkorn
 - Visierung hinten Lochkimme
 - Flip-Flop L-Visier (leaf type)
 - Schiebevisier mit Seitenverstellung (windage knob)
- Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

D.10C.5 Schießriemen

Die Benutzung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.10C.6 Munition

24 Schuss Großkalibermunition

Es ist sowohl die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30 M1 Carbine zulässig.
Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazin geladen werden!

D.10C.7 Scheibe und Scheibenbeobachtung

2 auf 50% verkleinerte NPA-B – Scheiben je Schütze. Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.10C.8 Stellung
Stehend freihändig

D.10C.9 Fertigstellung
Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertiggeladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45 ° mit der Mündung zum Boden.
Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

D.10C.10 Ablauf

Station A	25 m	Zeit: 15 sec.
6 Schuss stehend freihändig auf die linke Scheibe		
Station B	20 m	Zeit: 10 sec.
6 Schuss stehend freihändig, 3 Schuss auf jede Scheibe		
Station C	15 m	Zeit je Intervall: 3 sec.
6 Schuss stehend freihändig in 3 Serien à 2 Schuss, Scheibe rechts		

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

Station D	10 m	Zeit: 8 sec.
6 Schuss stehend freihändig, 3 Schuss auf jede Scheibe		

D.10C.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standard-Kommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“ (hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang)	„Laden und fertig machen“
--	---------------------------

„Anyone not ready?“	„Ist jemand nicht fertig?“
---------------------	----------------------------

Falls erforderlich:



„Not ready!“

„Nicht fertig!“

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“

„Achtung“

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

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“

„Waffe entladen und vorzeigen!“

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

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

„All clear, are there any protests?“

„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

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

„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“ Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D.10C.12 Sicherheit

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

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

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem vor-handenen Gewehrständer abgestellt.

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

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfende und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	---	----------------------

Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

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

D.10C.13 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.10C.14 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.10C.15 Zielhilfsmittel

Schießbrillen sind nicht zugelassen.

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

D.10C.16 Bekleidung

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

D.10C.17 Auswertung

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

D.10C.18 Klassifikation

Eine Klassifizierung ist vorgesehen. Einzelheiten werden später festgelegt.

**D.10D 30 M 1 Carbine "PP 2"****D.10D.0 Vorbemerkung**

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der Kurzwaffen-Disziplin "PP1" (C.6B) durchgeführt.

D.10D.1 Waffe

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbines im Originalzustand, wobei alle gesetzlichen Auflagen einzuhalten sind (z.B. Magazinkapazität).

Auch Waffen, welche nach dem WaffG 1972 abgeändert werden mussten, sind mit diesen Änderungen zugelassen.

D.10D.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2000 p sein.

D.10D.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe darf nicht verändert werden. Magazintaschen dürfen am Schaft nicht angebracht sein.

D.10D.4 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen:

Visierung vorne Balkenkorn

Visierung hinten Lochkimme

- Flip-Flop L-Visier (leaf type)

- Schiebevisier mit Seitenverstellung (windage knob)

Zielfernrohre dürfen nicht benutzt werden.

D.10D.5 Schießriemen

Die Benutzung von Trage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.10D.6 Munition

60 Schuss Großkalibermunition

Es ist sowohl die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition im Kaliber .30 M1 Carbine zulässig.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazin geladen werden!

D.10D.7 Scheibe und Scheibenbeobachtung

50m: 1 PP1-Scheibe

10m und 25 m: je 1 auf 50% verkleinerte PP1-Scheibe

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

erlaubt.

D.10D.8 Stellung

- stehend freihändig
- kniend
- sitzend nach SpO D.1.3.4, jedoch ohne Verwendung eines Riemens!

D.10D.9 Fertigstellung

Station 1

Die fertig geladene Waffe wird mit dem Schaft an die Schulter gesetzt. Die Waffe wird so in Richtung Geschossfang gehalten, dass sie im Winkel von 45 ° mit der Mündung zum Boden zeigt. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

Station 2 + Station 3

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht. Die Waffe ist teilgeladen, d.h. der Verschluss der Waffe ist geschlossen, das Patronenlager aber leer! Das mit 6 Patronen gefüllte Magazin ist eingesetzt. Die Mündung der Waffe ist auf den Geschossfang gerichtet. Die Waffe wird erst nach Einnehmen der jeweiligen Stellung fertig geladen!

D.10D.10 Ablauf

Station 1	10 m	6 Schuss stehend freihändig Zeit: 6 sec. 6 Schuss stehend freihändig Zeit: 6 sec.
Station 2	50 m Zeit: 165 sec.	6 Schuss kniend, Benutzung Pfosten erlaubt 6 Schuss sitzend 6 Schuss stehend, Pfosten links 6 Schuss stehend, Pfosten rechts
Station 3	25 m Zeit: 90 sec.	6 Schuss kniend, Benutzung Pfosten nicht erlaubt 6 Schuss sitzend 6 Schuss stehend, Pfosten rechts 6 Schuss stehend, Pfosten links



D.10D.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" "Laden und fertig machen"

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

Nachdem die Serie geschossen ist:

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

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

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

"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

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

"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.10D.12 Sicherheit

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

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

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschosssfang 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 Wettkampfsende und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden.

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

D.10D.13 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.10D.14 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.10D.15 Zielhilfsmittel

Schießbrillen sind nicht zugelassen.

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

D.10D.16 Bekleidung

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

D.10D.17 Auswertung

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

**D.10D.18 Klassifikation**

Eine Klassifizierung ist vorgesehen. Einzelheiten werden später festgelegt.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.11 Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)

D.11.1 Waffe

Zugelassen sind alle Waffen (Einzelladerbüchsen, Repetierbüchsen, halbautomatische Büchsen) der **Disziplin DG 1**, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitrotreibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und vor dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus eingeführt wurden und nur durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf das Grundmodell des Dienstgewehres zum Zielfernrohrgewehr wurden. Originalteile der Dienstgewehre dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden. Der Verschluss darf gegenüber der ursprünglichen Dienstwaffe nicht verändert sein. Kann wegen der Montage des Zielfernrohres der Verschluss nicht mehr geöffnet bzw. geschlossen werden, so darf die Form des Kammerstengels verändert werden.

Austauschläufe sind bei gleichen Außenabmessungen und gleichen Patronenlagerabmessungen zulässig. Dralllänge, die Anzahl der Felder und Züge sowie das Laufprofil mit gezogener oder polygonaler Zugform des Austauschlaufes können vom Original abweichen.

Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre. Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte und eingeführte Gewehre dürfen nicht in ZG 1 sondern nur in ZG1 mod. B geschossen werden.

Nicht zugelassen u.a.:

Enfield L42A1, Enfield Enforcer, Schweizer K 55, Schultz & Larsen M52, M58, M58E, M69, Kongsberg M59, M59F1, Carl Gustaf M63, denn diese Büchsen sind nur als Target Rifle, Target Rifle LR oder Scharfschützengewehe konzipiert und genutzt worden. Keines dieser Gewehre entspricht der Zulassung für DG 1.

Zusätzlich nicht zugelassen sind Gewehre wie Remington 700, Winchester 70, FN-Police Sniper etc.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

D.11.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden.

Der Abzug muss sicher sein und darf nur in der dafür bestimmten Richtung auslösen. Vorhandene Sicherungen müssen funktionieren. Der Abzug muss nach dem Spannen zu sichern sein, darf jedoch nach Betätigen des Abzuges beim Entsichern nicht nach vorne fallen.

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

Hiervon ausgenommen ist der Schmidt Rubin K31, der bauartbedingt mindestens ein Abzugsgewicht von 1300 g halten muss.

D.11.3 Schäftung

Der Schaft muss der eingeführten Dienstwaffe entsprechen.

Aufgesetzte Schaftbacken sind nicht zugelassen. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt.

Das Verändern der Form der Beschläge (z.B. das Ausfeilen von Beschlägen) bzw. das Weglassen von Beschlägen ist nicht zulässig.

Das Einbringen von zusätzlichen Gewichten ist nicht erlaubt.

D.11.4 Zielfernrohr

Zielfernrohre und Montagen dürfen von der Art der mit den entsprechenden Dienstgewehren eingeführten Zielfernrohren und Montagen abweichen. Es darf jedoch nur mit max. 10-facher Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt.

Zulässig ist nur eine Sonnenblende mit einer max. Länge von 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs. Jegliche Maßnahme, die ein Hitzeblinieren verhindert, ist nicht gestattet.

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		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.11.7 Anschlagart

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150mm unterstützt werden. Die Auflagefläche muss eben sein. Eine seitliche Stützung oder Anlage des Vorderschaftes oder Laufes an die Auflage ist nicht statthaft. Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und darf sich max. 6mm eindrücken lassen. Die Verwendung serienmäßiger oder nachträglich montierter handelsüblicher Zweibeine ist möglich. Die Schulterstütze (Gewehrkolben) darf nur mit der Hand unterstützt werden. Zum Ausgleich der Unebenheiten darf der Schütze eine feste und ebene Platte mit einer Stärke von max. 25mm und einer Größe von 200x200mm zwischen Boden/Matte oder Unterlage/Hand einbringen. Das Ende des Gewehrkolbens muss sich im Mittel der Platte befinden. Für die Aufsicht muss klar erkennbar sein, dass sich zwischen Waffe und Auflage nur die Hand des Schützen befindet.

D.11.9 Schusszahl

Die Anzahl der Probeschüsse auf die Probescheibe ist beliebig. 20 Wertungsschüsse auf 4 Wertungsscheiben (jeweils 5 Schuss).

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. Elektronische Anzeigesysteme sind nur zugelassen, wenn diese vom Veranstalter gestellt werden.

D.11.13 Scheibenentfernung

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 100 m ($\pm 0,5$ m).

D.11.14 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln ab A.4.12.4

**D.11.15 ZG 1 mod. A****Waffe**

Abweichend von D.11.1 kann diese Übung auch mit Waffen der Disziplin DG 1 (halbautomatische Büchsen und Repetierbüchsen) geschossen werden, die nach dem 01. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei oder der Zollverwaltung als Dienstgewehr eingeführt wurden und lediglich durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf die Dienstwaffe entstanden sind.

Zivile Versionen von Dienstgewehren, welche aufgrund Ihrer vom Gesetzgeber verlangten Abänderungen keine Zulassung für DG 1 haben, sind unter nachstehenden Voraussetzungen in ZG 1 mod. A zugelassen: Sie müssen in ihrem Aussehen mit Ausnahme der vom Gesetz geforderten Änderungen dem Original entsprechen. Nicht zugelassen sind z.B. Gewehr mit Bull Barrel und/oder Lochschaft etc. Sie müssen, falls ihre Bauart dies erfordert, auf Grund eines Feststellungsbescheides des BKA für das sportliche Schießen zugelassen sein, dürfen also insbesondere nicht unter die Verbote nach § 6 Abs. 1f AWaffV fallen.

Scheibe

BDMP-Scheibe Nr. 1 (Zehnringscheibe), auf 25% reduziert, 6 Felder, 1x Probe, 5x Wertung, 4 Schuss je Wertungsfeld

Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

Die Übung ZG1 mod. A ist in einer eigenen Klasse zu werten.

Nicht zugelassen sind u.a.:

Kongsberg M67 einschließlich M67F1 und M67F2, Schultz & Larsen M69, Remington M24, M40, 700 und 700P, Winchester 70, FN-Police Sniper, G22 von Accuracy International.

Diese Waffen stehen für die Klasse der TR Rifle, TR Rifle LR oder reinen Scharfschützengewehre.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.11.16 ZG 1 mod. B**Waffe**

Abweichend von D.11.1 kann diese Übung mit halbautomatischen, Repetier- und Einzelladerbüchsen geschossen werden, welche unabhängig vom Einführungsdatum in einer regulären Armee, bei der Polizei oder der Zollverwaltung als Scharfschützengewehr eingeführt wurden.

Bei Bedarf kann die Disziplin ZG 1 mod. B in zwei Wertungsklassen unterteilt werden:

Waffe und Unterklassen: ZG 1 mod. B1 bzw. ZG 1 mod. B2

- Waffen der Disziplin ZG 1 mod. B1 vor dem 01.01.1965
- Waffen der Disziplin ZG 1 mod. B2 nach dem 01.01.1965

Scheibe

BDMP-Scheibe Nr. 1 (Zehnringscheibe), auf 25% reduziert, 6 Felder, 1x Probe, 5x Wertung, 4 Schuss je Wertungsfeld

Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

Die Übung ZG1 mod. B ist in einer eigenen Klasse bzw. zwei separaten Unterklassen zu werten.

Nicht zugelassen ist u.a.:

Winchester 70, Remington 700

Diese Waffen stehen für die Gruppe der reinen Zivilwaffen, welche jedoch in Einzelfällen auch als Scharfschützengewehre eingesetzt worden sind.

Zugelassen sind jedoch sind die Abarten Remington M24, M40 u. 700P.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	
	Langwaffen-Disziplinen	

D.12 Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)

D.12.1 Waffe

Zugelassen sind halbbautomatische Büchsen, Repetierbüchsen und Einzelladerbüchsen mit Zielfernrohr, die bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführt wurden.

Weiterhin sind Gewehre zugelassen, die in ihren Abmessungen und in ihrer Schaftform den Bestimmungen der SpO D.12.3 (Schäftung) entsprechen.

Das Maximalgewicht der Waffe darf 7,5 kg inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montageringe nicht überschreiten. Mündungsbremsen sind nicht zulässig. Davon ausgenommen sind nachweislich damit eingeführte Scharfschützengewehre. Die Mündungsbremsen von eingeführten Waffen müssen im Originalzustand sein. Feuertämpfer dürfen nicht zu Mündungsbremsen umgebaut werden.

D.12.2 Abzug

Die Abzugsart ist beliebig. Der Abzug muss sicher sein und darf nur in der dafür bestimmten Richtung auslösen. Vorhandene Sicherungen müssen funktionieren, der Abzug muss dann nach dem Spannen zu sichern sein, darf jedoch nach Betätigen des Abzuges beim Entsichern nicht nach vorne fallen. Der Abzugswiderstand muss im Moment der Auslösung mindestens 500 g betragen.

D.12.3 Schäftung

Für dienstlich nicht eingeführte ZG 2-Waffen gelten folgende Bestimmungen: Vorderschaftbreite: max. 60 mm

Höhe vorderes Ende: min. 30 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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

Hakenkappe, Daumenauflage, Handstopp, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

D.12.4 Zielfernrohr

Zielfernrohre und Montagen dürfen von der Art der mit den entsprechenden Dienstgewehren eingeführten Zielfernrohre und Montagen abweichen. Es darf jedoch nur mit max. 10-facher Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerbandes ist erlaubt, darüber hinausgehende Maßnahmen, die ein Hitzeflimmern verhindert, sind nicht gestattet. Erlaubt ist auch eine Sonnenblende mit einer max. Länge von 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs.

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 Anschlagart

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Anlage des Vorderschaftes und ein Anschlag in Schussrichtung sind nicht zulässig.

Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und darf sich max. 6 mm eindrücken lassen.

Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Die Schulterstütze darf mit keinem Teil die Unterlage berühren, auf der welcher der Schütze liegt. Zwischen der Unterlage auf der der Schütze liegt und der Schulterstütze darf sich nur die Hand des Schützen befinden. Ein vorhandener Sporn an der Schulterstütze muss ganz eingezogen sein oder, wenn dies nicht möglich ist, demontiert werden.

Zum Ausgleich der Unebenheiten der Auflage darf der Schütze eine feste Platte mit einer Stärke von max. 25 mm und einer Größe von 200 x 200 mm zwischen Boden/ Matte oder Unterlage/Hand einbringen. Das Ende des Gewehrkolbens muss sich im Mittel der Platte befinden.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	

**D.12.9 Schusszahl**

Die Anzahl der Probeschüsse auf die Probescheibe ist beliebig. 20 Wertungsschüsse auf 4 Wertungsscheiben (jeweils 5 Schuss).

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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.13 Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)

D.13.1 Waffe

Zugelassen sind halbautomatische Büchsen, Repetierbüchsen und Einzelladerbüchsen mit Zielfernrohr. Das Maximalgewicht der Waffe darf 10 kg inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montage nicht überschreiten. Mündungsbremsen sind zulässig.

D.13.2 Schäftung

Beliebig, jedoch maximale Vorderschaftbreite 76 mm; eine Hakenkappe ist zulässig.

D.13.3 Abzug

Jede sichere Art des Abzuges ist zugelassen. Stecherabzüge dürfen benutzt werden. Der Abzug muss sicher sein und darf nur in der dafür bestimmten Richtung auslösen. Vorhandene Sicherungen müssen funktionieren, der Abzug muss dann nach dem Spannen zu sichern sein, darf jedoch nach Betätigen des Abzuges beim Entsichern nicht nach vorne fallen.

D.13.4 Zielfernrohr

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerbandes ist erlaubt, darüber hinausgehende Maßnahmen, die ein Hitzeblinieren verhindern, sind nicht gestattet.

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 Anschlagart

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Anlage des Vorderschaftes und ein Anschlag in Schussrichtung sind zulässig. Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und muss sich min. 2 mm eindrücken lassen. Spezielle Führungen z.B. mit Lagern oder Formschienen sind nicht zugelassen.



Die Waffe muss nach hinten unbegrenzt bewegt werden können und sich nach oben frei herausnehmen lassen. Maximaler Kraftaufwand ist das Gewicht der Waffe, wenn diese hinten am Schaft aufliegt.

Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Eine Auflage am Hinterschaft ist zulässig. Sie darf nur aus einem mit Sand gefüllten Ohrensack bestehen und die Bewegung nach hinten nicht begrenzen. Beide Auflagen dürfen nicht miteinander verbunden sein. Es darf nur eine Auflage verstellbar sein.

D.13.9 Schusszahl

Die Anzahl der Probeschüsse auf die Probescheibe ist beliebig. 20 Wertungsschüsse auf 4 Wertungsscheiben (jeweils 5 Schuss).

D.13.10 Schießzeit

30 min. für Probe und Wertungsschüsse.

D.13.11 Scheibe

Scheibe Nr. 4

D.13.12 Anzeige

Jeder Treffer kann mit einer Markierungsscheibe „spotting disc“ angezeigt werden. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Bei elektronischer Anzeige entfällt diese Anzeigetechnik.

D.13.13 Scheibenentfernung

300 m (+/- 1 m)

D.13.14 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.13A Zielfernrohrgewehr 5 (ZG 5)

D.13A.1 Waffe

Zugelassen sind alle halbautomatische Büchsen, Repetierbüchsen und Einzelladerbüchsen mit Zielfernrohr. Das Maximalgewicht der wettbewerbsfertigen Waffe darf 8500 g nicht überschreiten.

D. 13A.2 Abzug

Jede sichere Art eines mechanischen Abzuges ist zugelassen. Stecherabzüge dürfen benutzt werden. Der Abzug muss sicher sein und darf nur in der dafür bestimmten Richtung auslösen. Vorhandene Sicherungen müssen funktionieren, der Abzug muss dann nach dem Spannen zu sichern sein, darf jedoch nach Betätigen des Abzuges beim Entsichern nicht nach vorne fallen.

D. 13A.3 Schäftung

Die Schäftung kann beliebig ausgeführt werden. Es gilt jedoch eine maximale Vorderschaftbreite von 76 mm. Eine Hakenkappe ist zulässig.

D. 13A.4 Zielfernrohr

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerbandes ist erlaubt, darüber hinausgehende Maßnahmen, die ein Hitzeblinieren verhindert, sind nicht gestattet.

D. 13A.5 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher Munition zulässig.

D. 13A.6 Kaliber

Das Kaliber beträgt 5,6 mm Randfeuer (.22 l. r.).

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	

**D.13A.7 Anschlagart**

Die Wettkämpfe können in den Anschlagarten liegend oder sitzend aufgelegt ausgeschrieben werden.

Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Anlage des Vorderschaftes und ein Anschlag in Schussrichtung sind zulässig. Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und muss sich min. 2 mm eindrücken lassen. Spezielle Führungen z.B. mit Lagern oder Formschienen sind nicht zugelassen.

Die Waffe muss nach hinten unbegrenzt bewegt werden können und sich nach oben frei herausnehmen lassen. Maximaler Kraftaufwand ist das Gewicht der Waffe, wenn diese hinten am Schaft aufliegt.

Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Eine Auflage am Hinterschaft ist zulässig. Sie darf nur aus einem mit Sand gefüllten Ohrensack bestehen und die Bewegung nach hinten nicht begrenzen. Beide Auflagen dürfen nicht miteinander verbunden sein. Es darf nur eine Auflage verstellbar sein.

D.13A.9 Schusszahl

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.

Es werden 25 Wertungsschüsse abgegeben.

D.13A.10 Schießzeit

Schießzeit 30min. für Probe und Wertungsschüsse.

D.13A.11 Scheibe

BDMP-Scheibe Nr. 6.

D.13A.12 Anzeige

Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas oder dem Zielfernrohr der Waffe erfolgen.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.13A.13 Scheibenentfernung

Die Scheibenentfernung beträgt 50 m +/- 0,5 m.

D.13A.14 Auswertung

Bei Ringgleichheit wird wie folgt gewertet: Anzahl der Mouchen, Anzahl der 10er, Anzahl der 9er usw. Sollte noch immer Ringgleichheit bestehen, werden die Mouchen in Reihe vom letzten Schuss nach vorne gezählt. Geht dadurch keine eindeutige Entscheidung hervor, so werden die Sieger durch ein Ausscheidungsschießen ermittelt.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.13.A.15 ZG 5 modifiziert (ZG 5 mod.)

Abweichend von D.13A.1 kann diese Disziplin mit serienmäßig hergestellten KK-Standardgewehren im Kaliber .22lr als „ZG 5 modifiziert“ geschossen werden: Das Maximalgewicht der wettbewerbsfertigen Waffe darf 6,5 kg nicht übersteigen. Stecherabzüge sind nicht erlaubt. Das Abzugsgewicht muss mindestens 50 Gramm betragen. Einrichtungen, welche das Schwingungsverhalten verändern sind nicht zulässig. Hakenkappe, Daumen- und Handballenauflagen sind nicht zulässig.

Die Disziplin kann in den Anschlagarten liegend oder sitzend aufgelegt ausgeschrieben werden. Ansonsten richtet sich der Anschlag nach D.13A.7 der SpO.
Die Übung ist gesondert zu werten.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.14 Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)**D.14.1 Waffe**

Zugelassen sind alle halbautomatischen Büchsen, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind. Eine funktionsfähige Sicherung ist zwingend erforderlich. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein. Das Gesamtgewicht darf inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montage geringe 6,5 kg nicht überschreiten. Mündungsbremsen sind nicht zulässig.

D.14.2 Zielfernrohr

Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Es darf jedoch nur mit max. 10-facher Vergrößerung geschossen werden. Jegliche Maßnahmen, die ein Hitzeblinieren verhindern, sind nicht gestattet. Erlaubt ist eine Sonnenblende mit einer max. Länge von 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs.

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 Anschlagart

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Stützung oder Anlage des Vorderschaftes oder Laufes an die Auflage ist nicht statthaft. Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und darf sich max. 6 mm eindrücken lassen.

Die Schulterstütze (Gewehrkolben) darf nur mit der Hand unterstützt werden. Zwischen der Unterlage auf der der Schütze liegt und der Waffe darf sich nur die Hand des Schützen befinden.

Die Verwendung serienmäßiger oder nachträglich montierter handelsüblicher Zweibeine ist möglich.

Ein vorhandener Sporn an der Schulterstütze muss ganz eingezogen sein oder, wenn dies möglich ist, demontiert werden. Zum Ausgleich der Unebenheiten der Auflage darf der Schütze eine feste Platte mit einer Stärke von max. 25 mm und einer Größe von 200 x 200 mm zwischen Boden/ Matte oder Unterlage/Hand einbringen. Das Ende des Gewehrkolbens muss sich im Mittel



der Platte befinden.

Die Schützen liegen vor dem Feuerkommando mit feuerbereiter Waffe im Anschlag. Die Aufsicht prüft die Feuerbereitschaft mit der Frage: „Ist jemand nicht fertig?“. Erfolgt kein Widerspruch, so erfolgt das Kommando „Achtung - Feuer“ und „Feuer Ende“ durch ein akustisches Signal. Alternativ kann eine Drehscheibenanlage verwendet werden.

D.14.7 Schusszahl

Die Anzahl der Probeschüsse auf die Probescheibe ist beliebig. 20 Wertungsschüsse auf 4 Wertungsscheiben (jeweils 5 Schuss).

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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.14.13 ZG 4 modifiziert (ZG 4 mod.)

Abweichend von D.14.1 kann diese Übung mit anderen Halbautomaten, halbautomatischen Büchsen die den gesetzlichen Vorgaben entsprechen müssen, auch als „ZG 4 - modifiziert“ geschossen werden. Das Gesamtgewicht darf dann 10 kg betragen. Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Der Abzugswiderstand darf im Moment des Auslösens nicht geringer als 1000 g sein. Die Schießzeit für die Wertungsschüsse beträgt dann 4 x 6 Sekunden. Die Übung ist gesondert zu werten. Mündungsbremsen sind zulässig.



D.14A Zielfernrohrgewehr 6 (ZG6)

D.14A.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten halbautomatischen Büchsen im Kaliber .22lr. Eine funktionsfähige Sicherung ist zwingend erforderlich. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1000 g sein. Das Gesamtgewicht darf inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montageringe 6,5 kg nicht überschreiten. Mündungsbremsen oder Einrichtungen, die das Schwingungsverhalten beeinflussen sind nicht zulässig.

D.14A.2 Abzug

Jede sichere Art eines mechanischen Abzuges ist zugelassen. Der Abzug muss sicher sein und darf nur in der dafür bestimmten Richtung auslösen. Vorhandene Sicherungen müssen funktionieren, der Abzug muss dann nach dem Spannen zu sichern sein, darf jedoch nach Betätigen des Abzuges beim Entsichern nicht nach vorne fallen.

D.14A.3 Schäftung

Der Schaft muss der serienmäßigen Waffe entsprechen. Der Vorderschaft darf im Bereich der Auflagefläche max. 60mm breit sein. Eine Innenbearbeitung (Bettung) des Schaftes ist zulässig. Das bearbeiten oder weglassen von Beschlägen ist nicht zulässig.

D.14A.4 Zielfernrohr

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerbandes ist erlaubt, darüber hinausgehende Maßnahmen, die ein Hitzeflimmern verhindern, sind nicht gestattet.

D.14A.5 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher Munition zulässig.

D.14A.6 Kaliber

Das Kaliber beträgt 5,6 mm Randfeuer (.22 l. r.).

D.14A.7 Anschlagart

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150mm unterstützt werden. Die Auflagefläche muss eben sein. Eine seitliche Stützung oder Anlage des Vorderschaftes oder Laufes an die Auflage ist nicht statthaft.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

Die Auflage muss mit Sand gefüllt sein und darf sich max. 6mm eindrücken lassen. Die Verwendung serienmäßiger oder nachträglich montierter handelsüblicher Zweibeine ist möglich. Die Schulterstütze (Gewehrkolben) darf nur mit der Hand unterstützt werden. Zum Ausgleich der Unebenheiten darf der Schütze eine feste und ebene Platte mit einer Stärke von max. 25mm und einer Größe von 200x200mm zwischen Boden/Matte oder Unterlage/Hand einbringen. Das Ende des Gewehrkolbens muss sich im Mittel der Platte befinden. Für die Aufsicht muss klar erkennbar sein, dass sich zwischen Waffe und Auflage nur die Hand des Schützen befindet. Ein vorhandener Sporn an der Schulterstütze muss ganz eingezogen sein, sollte das nicht möglich sein, ist dieser zu demontieren. 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.14A.9 Schusszahl

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

D.14A.10 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.14A.11 Scheibe

BDMP-Scheibe Nr. 3

D.14A.12 Anzeige

Die Beobachtung der Probe- und der ersten 10 Wertungsschüsse ist erlaubt.

D.14A.13 Scheibenentfernung

Die Scheibenentfernung beträgt 50 m +/- 0,5 m.

D.14A.14 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln ab A.4.12.4.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

D.15 Lever Action Rifle 1 (LAR 1)

D.15.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind, im Original oder deren Repliken und deren Magazine mindestens 5 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Weaverschienen oder andere Montageschienen sind nicht zulässig.

D.15.2 Abzug

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein.

D.15.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Originalschaft der Serienwaffe entsprechen. Eine Bettung des Systems und eine Schaftinnenbearbeitung sind nicht zulässig. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen oder von Visierteilen ist nicht zulässig. Änderungen, die den Charakter der Waffe nicht verändern sind gestattet, insbesondere das Anbringen von handelsüblichen Gummischäftkappen.

D.15.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.15.5 Visierung

Offene Visierung: Kimme und Korn. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. Lochkimmen oder Diopeter, Korntunnel und Fiberkorne sind nicht erlaubt. Kornabdeckungen (Front Sight Hoods) sind erlaubt, wenn sie Bestandteil der Serienwaffe sind und zeiteitsprechend. Im Zweifelsfalle obliegt dem Schützen der Nachweis.

D.15.6 Munition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschos-

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

sen 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 Anschlagart

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 Zuganlagen ist die Beobachtung jeden Schusses mittels Zuganlage 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.15.17 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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.15.18 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12.

D.15.19 Lever Action Rifle 1 mod. (LAR 1 mod.)

Abweichend von D.15.5 kann diese Disziplin auch mit Unterhebelrepetierbüchsen mit Diopter / Korn oder Lochkimme / Korn geschossen werden. Visierungen müssen zeitentsprechend sein. Im Zweifelsfalle obliegt dem Schützen der Nachweis. Weaver-schienen oder andere Montageschienen sind nicht zulässig.



D.16 Lever Action Rifle 2 (LAR 2)

D.16.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind, im Original oder deren Repliken und deren Magazine mindestens 10 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Weaverschienen oder andere Montageschienen sind nicht zulässig.

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 Schaftung

Der Schaft der Waffe muss dem Originalschaft der Serienwaffe entsprechen. Eine Bettung des Systems und eine Schaftinnenbearbeitung sind nicht zulässig. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen oder von Visierteilen ist nicht zulässig.

Änderungen, die den Charakter der Waffe nicht verändern sind gestattet, insbesondere das Anbringen von handelsüblichen Gummischaftkappen.

D.16.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.16.5 Visierung

Offene Visierung: Kimme und Korn. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. Lochkimmen oder Diopeter, Korntunnel und Fiberkorne sind nicht erlaubt. Kornabdeckungen (Front Sight Hoods) sind erlaubt, wenn sie Bestandteil der Serienwaffe sind und zeitentsprechend. Im Zweifelsfalle obliegt dem Schützen der Nachweis.

D.16.6 Munition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschoss-

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

sen 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 90 jeweils sec.

wobei in der Ausschreibung zum Wettkampf die Art des Anschlages für alle Teilnehmer verbindlich festgelegt werden muss. Im Kniendanschlag ist die Verwendung einer Kniendrolle gestattet.

Es darf eine Probeserie à 5 Schüsse liegend in 30 sec. vor dem Wertungsteil geschossen werden.

D.16.9 Anzeige

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Das Vorgehen zur Scheibe ist nicht erlaubt. Zur Scheibenbeobachtung und zum Nachladen zwischen den Serien erhält der 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

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz 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.16.16 Lever Action Rifle 2 mod. (LAR 2 mod.)

Abweichend von D.16.5 kann diese Disziplin auch mit Unterhebelrepetierbüchsen mit Diopter / Korn oder Lochkimme / Korn geschossen werden. Visierungen müssen zeitentsprechend sein. Im Zweifelsfalle obliegt dem Schützen der Nachweis. Weaver-schienen oder andere Montageschienen sind nicht zulässig.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.16A LAR - 1500 (Lever Action Rifle 3 - LAR3)**D.16A.0 Vorbemerkung**

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.8.

D.16A.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Magazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend D.16A.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16A.5).

D.16A.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

D.16A.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

D.16A.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt

D.16A.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt. Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

**D.16A.6 Munition**

150 Schuss Grosskalibermunition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig.

Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

D.16A.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256“, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen.

D.16A.8 Scheibe

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 pro Schütze und Match. Auf Ständen, die nicht über eine entsprechende 50 Meter Bahn verfügen, können die 50 Meter Übungen auf 25m auf die verkleinerte Scheibe „BDMP 1500 .30M1 reduziert“ geschossen werden.

D.16A.9 Scheibenentfernung

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 10 m (+/- 0,05 m), 15 m (+/- 0,075 m), 25 m (+/- 0,1 m) oder 50 m (+/- 0,25 m)

D.16A.10 Scheibenbeobachtung und Anzeige

Die Beobachtung aller Probeschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Fremdbeobachtung und Coaching sind nicht zulässig.

Die Beobachtung der Wertungsschüsse durch den Schützen ist nicht erlaubt.

D.16A.11 Stellungen

Für alle Matches gilt:

Die fertig geladene Waffe wird mit der Mündung, Lauf parallel

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	---	----------------------

zum Boden, auf den Geschossfang (eigene Scheibe) gerichtet. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich dabei deutlich außerhalb des Abzugsbügels.

Beim Wechsel der Anschlagart (sitzend, kniend, stehend) ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen. Der Lauf der Waffe zeigt parallel zum Boden in Richtung Geschossfang (eigene Scheibe).

Stehend frei

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

Linke Hand / rechte Hand

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

Sitzend

Beide Gesäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Die Arme oder Hände dürfen durch die Beine stabilisiert werden, nicht aber die Waffe direkt.

Kniend frei

Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt. Die Gesäßbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuß aufgestützt werden, dürfen den Boden aber nicht berühren. Der Arm darf durch das in Richtung Scheibe zeigende Knie stabilisiert werden, nicht jedoch die Waffe selbst. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

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

D.16A.12 Probeschüsse

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

**D.16A.13 Ablauf, Matches 1- 5**

- Match 1 10 Meter - 30 Sekunden inkl. Nachladens
 2 x 6 Schuss stehend frei
 15 Meter - 30 Sekunden inkl. Nachladens
 2 x 6 Schuss stehend frei
- Match 2 25 Meter - 90 Sekunden
 6 Schuss kniend
 6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand,
 6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand
- Match 3 50 Meter - 165 Sekunden
 6 Schuss kniend
 6 Schuss sitzend
 6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand,
 6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand,
- Match 4 25 Meter - 35 Sekunden inkl. Nachladens
 2 x 6 Schuss stehend frei
 25 Meter - 35 Sekunden inkl. Nachladens
 2 x 6 Schuss stehend frei
- Match 5 Station 1
 10 Meter - 30 Sekunden inkl. Nachladens
 2x 6 Schuss stehend frei
- Station 2
 25 Meter - 90 Sekunden
 6 Schuss kniend
 6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand,
 6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand
- Station 3
 50 Meter - 165 Sekunden
 6 Schuss kniend
 6 Schuss sitzend
 6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand,
 6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand
- Station 4
 25 Meter –12 Sekunden
 6 Schuss stehend frei

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.16A.14 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“ „Laden und fertig machen“
(hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang)

„Anyone not ready?“ „Ist jemand nicht fertig?“

Falls erforderlich:

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

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

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

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“ „Waffe entladen und vorzeigen!“

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

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.16A.14):

„All clear, are there any protests?“

„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

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

„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“ Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

**D.16A.15 Sicherheit**

Die Waffen werden nur auf Kommando aus- und eingepackt.

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

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrstander abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

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

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.16A.16 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.16A.17 Zielhilfsmittel

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

D.16A.18 Sonnen- und Regenschutz

Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

D.16A.19 Bekleidung

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogen-schützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützen-schild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

D.16A.20 Mannschaftsstärke

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streichergebnis, bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will.

D.16A.21 Mannschaftswertung

a) Üblicherweise wird die Mannschaftswertung LAR „1500“ über ein gesondert geschossenes Match 5 entschieden.
Die Ergebnisse, die der Schütze in seinem Einzelwettkampf erzielt hat, bleiben dabei für die Teamwertung unberücksichtigt.

Jeder Schütze darf einen Coach haben. Dieser darf nicht als Licht- oder Windschutz fungieren. Er darf durch sein Handeln andere Schützen nicht stören. Zur Scheibenbeobachtung darf er ein Binocular verwenden.

b) Ist die Austragung eines solchen Team Matches aus Gründen der Standkapazität nicht möglich, können ersatzweise die Resultate des Hauptwettkampfes zur Mannschaftswertung herangezogen werden. In diesem Falle werden nur die Ergebnisse aus Match 5 zur Berechnung der Mannschaftsleistung verwendet. Coaching ist hier nicht zulässig.

D.16A.22 Wertung bei Ringgleichheit

Einzelwertung:

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

- a) „X“ - Ringe (Innenzehn)
- b) „X“ - Ringe in Match 3 c) „10“er
- d) „10“er in Match 3 usw.

Besteht der Wettkampf nur aus Match 5, werden die Ergebnisse der Stationen 1 - 4 addiert. Bei Ringgleichheit wird unterschieden nach der größeren Anzahl der

- a) „X“ - Ringe
- b) „X“ - Ringe in Station 3 (bzw. 3+4)
- c) „10“er
- d) „10“er in Station 3 (bzw. 3+4)

Werden in einem solchen Wettkampf die Stationen 1+2 sowie 3+4 auf jeweils eine Scheibe geschossen, gilt bei Ringgleichheit die in Klammern angegebene Regelung.

Ist keine Differenzierung möglich, findet um die ersten drei Plätze ein Stechen (tie shoot) über die weiteste Distanz des jeweiligen Matches statt. Tritt ein Schütze nicht an, hat er das Stechen verloren.



Mannschaftswertung:

Erzielen mehrere Teams/Mannschaften die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der größeren Anzahl der

- a) „X“ - Ringe
- b) „X“ - Ringe in Station 3 (bzw. 3+4)
- c) „10“er
- d) „10“er in Station 3 (bzw. 3+4)

Werden in einem solchen Wettkampf die Stationen 1+2 sowie 3+4 auf jeweils eine Scheibe geschossen, gilt bei Ringgleichheit die in Klammern angegebene Regelung.

D.16A.23 Scheibenauswertung

Jeder Schütze wertet die Scheibe des rechten Nebenmannes aus und trägt das Ergebnis in die Startkarte ein und unterschreibt diese. Der Schütze rechts aussen wertet die Scheibe von Bahn 1 aus. Bei Unstimmigkeiten hinsichtlich der Auswertung werden die Scheiben zur Jury oder zum Leitenden gebracht.

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampffresultate nach SpO D.16A.5 in zwei Leistungsklassen eingeteilt.

Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild wie folgt:

Klasse Klassifikation Ringzahl

X High Master ab 1490

A Master ab 1480

B Expert ab 1465

C Sharpshooter ab 1435

D Marksman unter 1435

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.16A.24 Mannschaftsklassifikation

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert. Dabei werden die sich für die einzelnen Mannschaftsmitglieder ergebenden Punkte (siehe Tabelle) addiert und dann durch die Anzahl der Mannschaftsmitglieder geteilt (arithmetisches Mittel). Ist das Ergebnis eine Dezimalzahl, so wird diese auf eine ganze Zahl gerundet (bis ...,49 ab und ab ...,50 auf).

Klasse	Klassifikation	Punkte
X	High Master	5
A	Master	4
B	Expert	3
C	Sharpshooter	2
D	Marksman	1

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.16B LAR - PP1 (Lever Action Rifle 4 – LAR 4)

D.16B.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.6A.

D.16B.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kastenmagazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16B.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16B.5).

D.16B.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

D.16B.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

D.16B.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt

D.16B.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt.

Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.16B.6 Munition

30 Schuss Großkalibermunition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

D.16B.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256", die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen

D.16B.8 Scheibe und Scheibenbeobachtung

PP1-Scheibe (Anzahl nach Auswertbarkeit)

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

D.16B.9 Stellung

Stehend freihändig

D.16B.10 Fertigstellung:

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertiggeladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden.

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

D.16B.11 Ablauf

Station 1 25 Meter 120 sec.

6 Schuss stehend freihändig

6 Schuss stehend freihändig

Schießzeit einschließlich Nachladens!

Station 2 15 Meter Zeit je Intervall: 2 sec.

2 x 6 Schuss stehend freihändig

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe



vom Schützen weg und wird dann insgesamt sechsmal nach ca. 5 – 7 Sekunden für den Schützen 2 Sekunden sichtbar. In dieser Zeit ist jeweils 1 Schuss abzugeben. Jedesmal, wenn die Scheibe wegdreht, hat der Schütze wieder die Fertigstellung unter 45° einzunehmen bis sich die Scheibe erneut dem Schützen zudreht.

Zwei getrennte Durchgänge!

Zwischen den Serien ist die Fertigstellung einzunehmen.

Station 3 10 m Zeit je Intervall: 3 sec.
1 x 6 Schuss stehend freihändig

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

D.16B.12 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" "Laden und fertig machen"
(hierbei weist die Mündung zum Geschossfang)

"Anyone not ready?" "Ist jemand nicht fertig?"

Falls erforderlich:

"The line is not ready!" "Nicht fertig!"

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

"Standby" "Achtung"

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

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

Nachdem die Serie geschossen ist:

"Unload and show clear!"

"Waffe entladen und vorzei-

gen!" Die Waffe wird entladen, das eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.16B.13):

"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

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

"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D.16B.13 Sicherheit

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

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder dem Röhren- bzw. Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständer abgestellt, dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben !!!

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

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.16B.14 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.16B.15 Waffen- und Munitionsfehler



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

D.16B.16 Zielhilfsmittel

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

D.16B.17 Bekleidung

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

D.16B.18 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

D.16B.19 Einzelklassifikation

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO D.16B.5 in zwei Leistungsklassen eingeteilt.

Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild wie folgt:

	Standardklasse	Offene Klasse	
Bez.	Ringzahl	Ringzahl	Bez.
X	290 - 300	300	X
A	280 - 289	297-299	A
B	bis 279	bis 296	B

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.16C LAR – NPA-B (Lever Action Rifle 5 – LAR 5)

D.16C.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.7

D.16C.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetier- gewehre im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kasten- magazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16C.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16C.5).

D.16C.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

D.16C.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

D.16C.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.16C.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt. Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

D.16C.6 Munition

24 Schuss Grosskalibermunition



Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

D.16C.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256", die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen.

D.16C.8 Scheibe und Scheibenbeobachtung

2 NPA - Scheiben pro Schütze

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

D.16C.9 Stellung

Stehend freihändig

D.16C.10 Fertigstellung

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die fertig geladene Waffe mit dem Schaft an die Schulter, die Waffe zeigt im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden.

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

D.16C.11 Ablauf

Station 1 25 Meter 15sec.
6 Schuss stehend freihändig auf die linke Scheibe

Station 2 20 Meter 10 sec.
6 Schuss stehend freihändig, 3 auf jede Scheibe

Station 3 15 Meter Zeit je Intervall: 3 sec.
6 Schuss stehend freihändig auf die rechte Scheibe

Nach dem Kommando Standby – Achtung dreht sich die Scheibe

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

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

Station 4 10 m 8 sec.
 6 Schuss stehend freihändig, 3 Schuss auf jede Scheibe

D.16C.12 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" "Laden und fertig machen"
 (hierbei weist die Mündung zum Geschossfang)

"Anyone not ready?" "Ist jemand nicht fertig?"

Falls erforderlich:

"The line is not ready!" "Nicht fertig!"

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

"Standby" "Achtung"

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

Nachdem die Serie geschossen ist:

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

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

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.16C.13):



"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

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

"Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!" Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D.16C.13 Sicherheit

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

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständer abgestellt, wobei der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben erfolgt!!!

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

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.16C.14 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.16C.15 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.16C.16 Zielhilfsmittel

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.16C.17 Bekleidung

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

D.16C.18 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12

D.16C.19 Einzelklassifikation

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO D.16C.5 in zwei Leistungsklassen eingeteilt. Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild wie folgt:

	Standardklasse	Offene Klasse	
Bez.	Ringzahl	Ringzahl	Bez.
X	105 - 120	115 - 120	X
A	90 - 104	108 - 114	A
B	bis 89	bis 107	B

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

BDMP-Handbuch	Sportordnung		D
	Langwaffen-Disziplinen		

D.16D LAR – PP 2 (Lever Action Rifle 6 – LAR 6)

D.16D.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.6B.

D.16D.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kastenmagazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16D.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16D.5).

D.16D.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

D.16D.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

D.16D.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.16D.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Offene Visierung bestehend aus:

Visierung vorne: Spitz-, Balken- oder Perlkorn

Visierung hinten: U-, V-, Halbrund- oder Buckhorn-Kimmen (auch als Federtreppenkimmen)

Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

D.16D.6 Munition

60 Schuss Großkalibermunition

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig.

Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

D.16D.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256“, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen. Exemplarische Nennung von Kalibern:

.357 Magnum	.38 Special
.44 Magnum	.44 Special
.38-40 Winchester	.44-40 Winchester
.45 Colt	

D.16D.8 Scheibe und Scheibenbeobachtung

PP1-Scheibe (Anzahl nach Auswertbarkeit)

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

D.16D.9 Stellung

- stehend freihändig
- kniend
- sitzend nach SpO D.1.3.4, jedoch ohne Verwendung eines Riemens!

D.16D.10 Fertigstellung

Station 1

Die fertig geladene Waffe wird mit dem Schaft an die Schulter gesetzt. Die Waffe wird so in Richtung Geschossfang gehalten,



dass sie im Winkel von 45 ° mit der Mündung zum Boden zeigt. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

Station 2 + Station 3

Die fertig geladene Waffe wird mit der Mündung, Lauf parallel zum Boden, auf den Geschosssfang (eigene Scheibe) gerichtet. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich dabei deutlich außerhalb des Abzugsbügels.

Beim Wechsel der Anschlagart (sitzend, kniend, stehend) ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen. Der Lauf der Waffe zeigt parallel zum Boden in Richtung Geschosssfang (eigene Scheibe).

D.16D.11 Ablauf

Station 1 10 m

6 Schuss stehend freihändig Zeit: 8 sec.

6 Schuss stehend freihändig Zeit: 8 sec.

Station 2 50 m

Zeit: 180 sec.

6 Schuss kniend

6 Schuss sitzend

6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand

6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand

Station 3 25 m

Zeit: 120 sec.

6 Schuss kniend

6 Schuss sitzend

6 Schuss stehend, Anschlag rechts, rechte Hand

6 Schuss stehend, Anschlag links, linke Hand

D.16D.12 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“

„Laden und fertig machen“

(hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang)

„Anyone not ready?“

„Ist jemand nicht fertig?“

Falls erforderlich:

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

„The line is not ready!“

„Nicht fertig!“

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“

„Achtung“

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

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“

„Waffe entladen und vorzeigen!“

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

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.16D.13):

„All clear, are there any protests?“

„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

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

„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“

Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D.16D.13 Sicherheit

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

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschosfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständer abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder



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

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.16D.14 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.16D.15 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.16D.16 Zielhilfsmittel

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

D.16D.17 Bekleidung

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

D.16D.18 Auswertung

Die Ringzahlen der Stationen A-C werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der Größeren Anzahl der

- a) „Xer“ + „10“er (Innenzehner und Zehner)
- b) „Xer“ usw. c) „9er“usw. d) „8er“usw.

Besteht weiterhin Ringgleichheit wird das Ergebnis der Station 2 nach selbem Muster ausgewertet.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.16D.19 Einzelklassifikation

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO D.16D.5 in zwei Leistungsklassen eingeteilt.
Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild wie folgt:

	Standardklasse	Offene Klasse	
Bez.	Ringzahl	Ringzahl	Bez.
X	570 - 600	590 - 600	X
A	550 - 569	575 - 589	A
B	bis 549	bis 574	B

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.
Eine Klassifizierung wird zur Zeit nicht durchgeführt.

BDMP-Handbuch	Sportordnung		D
	Langwaffen-Disziplinen		

D.16E LAR – Bianchi Cup (Lever Action Rifle 7 – LAR 7)

D.16E.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt unter Einbeziehung der Regeln SpO C.14.

D.16E.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kastenmagazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16E.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16E.5).

D.16E.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

D.16E.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

D.16E.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.16E.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt. Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

D.16E.6 Munition

192 Schuss Großkalibermunition

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Es dürfen nur sechs Patronen ins Röhren- oder Kastenmagazin geladen werden!

Die gesamte Munition, die vom Schützen während des Turniers verwendet wird, muss identisch sein.

Die gesamte Munition, die während des Turniers geschossen wird, muss den Faktor von 120 000 erreichen. Der Faktor errechnet sich aus dem Geschossgewicht gewogen in Grains multipliziert mit der Geschossgeschwindigkeit gemessen in feet per second (maximal 2 Meter vor der Mündung gemessen). Die Geschossgeschwindigkeit wird mit Hilfe eines Chronographen, der auf der Anlage aufgestellt ist, ermittelt. Die Überprüfung des Faktors kann vom Matchdirector während des Schießens stichprobenartig angeordnet werden.

Die Überprüfung erfolgt in folgenden Schritten:

Von der eingesammelten Munition (6 Schüsse je Übung) des Schützen wird das Geschossgewicht durch Wiegen ermittelt. Die Geschossgeschwindigkeit wird durch drei Schüsse aus der Waffe des Schützen gemessen. Der Durchschnittswert muss mindestens einen Faktor von 120 000 erreichen. Bei Unterschreitung des Wertes werden nochmals drei Patronen verschossen. Sollte der Durchschnittswert der drei höchsten Werte der sechs Messungen immer noch nicht den Mindestwert erreichen, hat der Schütze die Möglichkeit selbst zu bestimmen, ob noch eine Messung durchgeführt wird, oder ob von einer neuen Patrone nochmals das Geschossgewicht ermittelt werden soll. Wird der Mindestfaktor danach nicht erreicht, bedeutet dies die Disqualifikation des Schützen vom Wettkampf.

D.16E.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256“, die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen.

**D.16E.8 Scheiben und Scheibenbeobachtung**

Matches I, III und IV

Bianchi-Scheibe NRA D-1 (Pappscheibe)

Match II

Falling Plates (Stahlscheiben oder Gummischeiben), Ø ca. 20 cm (8") Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

D.16E.9 Stellungen

Stehend freihändig

D.16E.10 Fertigstellung:**Match 1 Practical + 2 Falling Plate + 4 Moving Target**

Die fertig geladene Waffe wird mit der Schaftkappe an die Schulter gesetzt. Die Waffe wird so in Richtung Geschossfang gehalten, dass sie im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden zeigt. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten, dabei muss sich der Abzugsfinger deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

Match 3

Shooting Frame Event

Der Pfosten muss als Unterstützung benutzt werden, jedoch darf die Waffe selbst ihn nicht berühren.

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

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

Stehend freihändig.

Beidhändiges Halten der fertig geladenen Waffe in Hüfthöhe parallel zum Boden, die Laufmündung zeigt in Richtung Geschossfang. Bei Übungen mit der schussschwachen Hand/Schulter darf die Waffe auf dieser Seite gehalten werden.

Der Stehendanschlag des Schützen (Schießposition) ist nur durch zwei Bedingungen festgelegt:

- der Schütze muss während der einzelnen Serien mit beiden Füßen ständig Bodenkontakt haben,
- der Schütze darf den gekennzeichneten Standbereich (60 cm breit, 90 cm lang) nicht überschreiten.

Verstößt der Schütze gegen eine dieser beiden Bedingungen, so

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

wird der Verstoß mit 10 Ringen Punktabzug geahndet.

Der Schütze darf auf jeder Schießposition (Entfernung) einen Probeanschlag durchführen.

Nach jedem Kommando „Ready“ durch den Range Officer, darf der Schütze die Waffe nehmen, gegebenenfalls nachladen, kontrollieren etc., wenn er das Kommando „Ready“ gegenüber dem Range Officer mit „not ready“ verneint hat. Dabei dürfen jedoch keine weiteren Anschlagübungen vorgenommen werden.

Bei Verstößen wird der Schütze einmalig verwarnet, jeder weitere Verstoß wird mit 10 Punkten Abzug geahndet.

Der Range Officer kann darüber hinaus auch bei absichtlichem Verzögern des Ablaufes Verwarnungen oder bei Wiederholung der Verzögerung Punktstrafen aussprechen.

Der Gesamtablauf an einer Station sollte 10 Minuten nicht überschreiten.

Es liegt in der alleinigen Verantwortlichkeit des Schützen, sich mit der Fertigposition vertraut zu machen. Jede Verletzung dieser Regeln wird vom Range Officer als Fehler vermerkt. Dies hat Punktabzug zur Folge. Der Range Officer ist nicht verpflichtet, die Schützen vor oder während des Matches auf ihre Fehlhaltung hinzuweisen.

D.16E.11 Ablauf

Alle Störungen gehen zu Lasten des Schützen.

Bei technischen Problemen kann der Schütze mit Einverständnis des Range Officer die Übung unterbrechen, das Problem beheben und die Übung an der selben Stelle fortsetzen.

Bei Gefährdung der Sicherheit muss der Range Officer die Behebung des Problems anordnen oder den Schützen disqualifizieren.

Match I

2 Bianchi-Scheiben (NRA D-1)

48 Schuss gesamt auf 4 unterschiedlichen Entfernungen

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 90 cm auseinander, Außenkante zu Außenkante gemessen.

Station 1 - Entfernung 10 m

2 Schuss in 3 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

4 Schuss in 4 Sekunden je Scheibe 2 Schuss



6 Schuss *) in 8 Sekunden je Scheibe 3 Schuss

*) hier muss der Schütze die Schaftkappe des Gewehres in seine linke Schulter einsetzen, die Schussauslösung muss mit der linken Hand erfolgen. Für Linkshänder ist die Waffenhaltung entsprechend zu ändern.

Station 2 - Entfernung 15 m

2 Schuss in 4 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

4 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 2 Schuss

6 Schuss in 6 Sekunden je Scheibe 3 Schuss

Station 3 - Entfernung 25 m

2 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

4 Schuss in 6 Sekunden je Scheibe 2 Schuss

6 Schuss in 7 Sekunden je Scheibe 3 Schuss

Station 4 - Entfernung 50 m

2 Schuss in 7 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

4 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schuss

6 Schuss in 15 Sekunden je Scheibe 3 Schuss

Match II Falling Plates Match

6 Falling Plates mit einem Durchmesser von ca. 20 cm (8")

4 Entfernungen

48 Schuss

Auf 4 voneinander getrennten Entfernungen wird auf jeweils 6 Falling Plates geschossen.

Der Rand der Platten befinden sich ca. 120 cm über dem Boden.

Die Platten stehen 30 cm auseinander, von Rand zu Rand gemessen.

Station 1 - Entfernung 10 m

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station 2 - Entfernung 15 m

6 Schuss in 7 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 7 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station 3 - Entfernung 20 m

6 Schuss in 8 Sekunden je Platte 1 Schuss



D	Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	----------------------

6 Schuss in 8 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station 4 - Entfernung 25 m

6 Schuss in 9 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 9 Sekunden je Platte 1 Schuss

Match III **Shooting Frame Match**

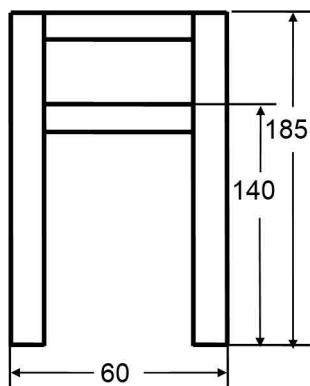
2 Bianchi-Scheiben (NRA D-1)

48 Schuss gesamt auf 4 unterschiedlichen Entfernungen

Geschossen wird aus einer Position an einem Schießrahmen, bestehend aus zwei 185 cm hohen Pfosten, deren Außenkanten 60 cm voneinander entfernt und die aus Stabilitätsgründen durch zwei Querverstrebungen in

185 cm und 140 cm Höhe miteinander verbunden sind. Die Begrenzung der Schussposition hinter diesem Schießrahmen ist 60 cm breit und 90 cm lang. Der Schütze muss während der Schussabgabe vollkommen inner- halb der Begrenzung stehen.

Der Abstand der Symmetrielinien der beiden Scheiben beträgt 228,7 cm, wobei sie zu einer gedachten Mittellinie des Schießrahmens symmetrisch angeordnet sind.



Skizze **Shooting Frame**
(Maße in cm)



Station 1 - Entfernung 10 m

6 Schuss in 6 Sekunden

auf die rechte (linke) Scheibe.

6 Schuss in 6 Sekunden

auf die linke (rechte) Scheibe.

Station 2 - Entfernung 15 m

6 Schuss in 7 Sekunden

auf die rechte (linke) Scheibe.

6 Schuss in 7 Sekunden

auf die linke (rechte) Scheibe.

Station 3 - Entfernung 25m

6 Schuss in 8 Sekunden

auf die rechte (linke) Scheibe.

6 Schuss in 8 Sekunden

auf die linke (rechte) Scheibe.

Station 4 - Entfernung 35m

6 Schuss in 9 Sekunden

auf die rechte (linke) Scheibe.

6 Schuss in 9 Sekunden

auf die linke (rechte) Scheibe.

Match IV Moving Target Match

2 Bianchi-Scheiben

48 Schuss gesamt auf 4 unterschiedlichen Entfernungen

Es wird auf eine bewegliche Scheibe geschossen, Entfernungen s.u.

Die Scheibe bewegt sich dabei von rechts nach links und umkehrt mit einer Geschwindigkeit von 3,0 m/sec. über eine Gesamtlänge von 18 m am Schützen vorbei. Die Gesamtschießzeit je Lauf beträgt 6 sec.

Die Schussposition befindet sich genau auf der Mittellinie der Schneise und ist 90 x 90 cm groß. Das Erscheinen der Scheibe ist das Signal zum Beginn des Durchgangs. Der Durchgang ist beendet, wenn die Scheibe vollständig hinter der Wand verschwunden ist.

Station 1 - Entfernung 10 m

6 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station 2 - Entfernung 15 m

6 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station 3 - Entfernung 20m

3 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

3 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe
 3 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe
 3 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station 4 - Entfernung 25 m

3 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe
 3 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe
 3 Schuss auf die von rechts nach links laufende Scheibe
 3 Schuss auf die von links nach rechts laufende Scheibe

ALTERNATIVE MATCHES

Diese Wettkämpfe können ersatzweise geschossen werden, wenn
 Schießstände nicht über notwendige Einrichtungen verfügen:
 Das Los Alamos Match ersetzt das Moving Target Match und
 das modifizierte Rapid Fire Match ersetzt das Falling Plate Match.

LOS ALAMOS MATCH (modified)

3 Bianchi-Scheiben

48 Schuss gesamt auf 3 unterschiedlichen Entfernungen

Station 1 - Entfernung 10m

2 Schuss	in 3 Sekunden	auf die mittlere Scheibe
2 Schuss	in 3 Sekunden	auf die rechte Scheibe
2 Schuss	in 3 Sekunden	auf die linke Scheibe

6 Schuss	in 5 Sekunden	je Scheibe 2 Schuss
----------	---------------	---------------------

6 Schuss	in 6 Sekunden	je Scheibe 2 Schuss
----------	---------------	---------------------

6 Schuss*)	in 10 Sekunden	je Scheibe 2 Schuss
------------	----------------	---------------------

*) hier muss der Schütze die Schaftkappe des Gewehres in seine linke Schulter einsetzen, die Schussauslösung muss mit der linken Hand erfolgen. Für Linkshänder ist die Waffenhaltung entsprechend zu ändern.

Station 2 - Entfernung 15m

6 Schuss*)	in 18 Sekunden	je Scheibe 2 Schuss
------------	----------------	---------------------

*) hier muss der Schütze die Schaftkappe des Gewehres in seine linke Schulter einsetzen, die Schussauslösung muss mit der linken Hand erfolgen. Für Linkshänder ist die Waffenhaltung



entsprechend zu ändern.

6 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schuss

Station 3 - Entfernung 25m

6 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schuss unter
Benutzung Schießrahmen/Pfosten rechts

6 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schuss unter
Benutzung Schießrahmen/Pfosten links

RAPID FIRE MATCH (modified)

5 Bianchi-Scheiben

48 Schuss gesamt auf 3 unterschiedlichen Entfernungen

Station 1 - Entfernung 25m

3 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 1 Schuss auf
Scheibe eins(links), drei(Mitte), fünf(rechts)

5 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 10 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

Station 2 - Entfernung 20m

5 Schuss in 8 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 8 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 8 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

Station 3 - Entfernung 15m

5 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

5 Schuss in 5 Sekunden je Scheibe 1 Schuss

D.16E.12 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Bitte berücksichtigen , Wegdrehen und Herdrehen von Scheiben
entfallen beim Schießen auf Falling Plates (Match II) und beim
Schießen auf Moving Targets (Match IV).

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen
sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“

„Laden und fertig machen“

(hierbei weist die Mündung zum Geschosfang)

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

„Anyone not ready?“

„Ist jemand nicht fertig?“

Falls erforderlich:

„Not ready!“

„Nicht fertig!“

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“

„Achtung“

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

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“
vorzeigen!“

„Waffe entladen und

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

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.10E.13):

„All clear, are there any protests?“

„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

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

„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“ Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht, Trefferaufnahme.

D.16E.13 Sicherheit

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

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung



zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständer abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

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

Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.16E.14 Zeitnahme mit Timern

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

Eine Zeitüberschreitung von 0,01 Sekunden wird als Zeitüberschreitung gewertet.

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

D.16E.15 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.16E.16 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.16E.17 Zielhilfsmittel

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

D.16E.18 Bekleidung

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig.

Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.16E.19 Auswertung

Bei Ringgleichheit entscheidet die höhere Anzahl der „Xer“, „10er“, „8er“, und „5er“.

Bei den Falling Plates, erfolgt die Trefferaufnahme durch Zählen der umgefallenen Ziele.

Getroffene aber nicht umgefallene Ziele werden nicht gewertet.

Jede gefallene Platte wird als „X“ mit 10 Punkten gewertet

D.16E.20 Scheibenauswertung

Jeder Schütze wertet die Scheibe des rechten Nebenmannes aus und trägt das Ergebnis in die Startkarte ein und unterschreibt diese. Der Schütze rechts außen wertet die Scheibe von Bahn 1 aus.

Bei Unstimmigkeiten mit der Auswertung werden die Scheiben zur Jury oder zum Leitenden gebracht.

D.16E.21 Einzelklassifikation

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in Leistungsklassen untergliedert.

Klassifikation erfolgt nach britischem Vorbild wie folgt:

Klasse	Ringzahl
X	1890 - 1920
A	1850 - 1889
B	1815-1849
C	1725 - 1814
D	bis 1724

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.16F LAR – Falling Plates Speed Challenge (Lever Action Rifle 8 – LAR 8)

D.16F.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA Great Britain durchgeführt.

D.16F.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetierbüchsen im Original oder deren Repliken, die zum Verschießen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind und deren Röhren- oder Kasten- magazine mindestens 6 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen. Kaliber entsprechend SpO D.16F.7. Die Waffen werden nach der Visierung in eine Standardklasse und eine Offene Klasse eingeteilt (siehe D.16F.5).

D.16F.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 p sein.

D.16F.3 Schäftung

Der Schaft der Waffe muss dem Schaft der Serienwaffe entsprechen.

D.16F.4 Schießriemen

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schießriemen ist nicht erlaubt.

D.16F.5 Visierung

- Standard Klasse:

Die Visierung muss dem Original (Serienwaffe) entsprechen. Maßnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt.

- Offene Klasse:

Waffen ausgerüstet mit Lochkimme, Leuchtpunktvisier oder Zielfernrohr, Sonnenblende max. 100mm, Schaftbacken sind erlaubt. Flimmerbänder oder Klebebänder auf dem Lauf sind nicht erlaubt. Näheres regelt die Wettkampfausschreibung

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.16F.6 Munition

Großkalibermunition, Anzahl siehe Hinweis unter Ablauf D.16F.11
 Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcuttergeschossen sind nicht zulässig. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden.

Röhren- oder eventuell vorhandene Kastenmagazine dürfen bis zur vollen Magazinkapazität geladen werden!

Diesem Umstand muss die verantwortliche Aufsichtsperson bei Ausübung ihrer Funktion besonders bei der Herstellung der Sicherheit Rechnung tragen!

D.16F.7 Kaliber

Alle Zentralfeuerpatronen Kaliber ab 6,5 mm/ .256", die unter den Begriff Kurzwaffenpatronen fallen.

D.16F.8 Scheiben und Scheibenbeobachtung

Falling Plates (Klappscheiben, Ø ca. 20 cm (8") Anzahl der Scheiben 5 (Grüne Startscheibe, 3 weitere Klappscheiben, rote Stoppscheibe). Die Anordnung der Klappscheiben erfolgt willkürlich. Der obere Rand der Falling Plates befindet sich ca. 120 cm über dem Boden, die Platten stehen ca. 40 cm auseinander, von Mitte zu Mitte gemessen.
 Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt

D.16F.9 Stellungen

Stehend freihändig

D.16F.10 Fertigstellung:

Die fertig geladene Waffe wird mit der Schaftkappe an die Schulter gesetzt. Die Waffe wird so in Richtung Geschosssfang gehalten, dass sie im Winkel von 45° mit der Mündung zum Boden zeigt. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten, dabei muss sich der Abzugsfinger deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

D.16F.11 Ablauf

Nach britischem Vorbild werden die Falling Plates je nach Entfernung in unterschiedlichen Anordnungen beschossen.



Die Anordnung der Falling Plates und der Ablauf sind zwingend in der jeweiligen Ausschreibung zum Wettkampf zu regeln, falls abweichend von D.16.F.11.

Maximale Schießzeit je Durchgang 25 Sekunden.

Die Anzahl der abgegeben Schüsse ist beliebig, Nachladen ist erlaubt. Maximal dürfen vor Startbeginn 6 Kurzwaffenpatronen geladen werden.

Station 1 - Entfernung 25 m

Anordnung der Falling Plates auf 25 m (Beispiel):



4 Durchgänge (1 – 4) stehend freihändig

Station 2 - Entfernung 20 m

Anordnung der Falling Plates auf 20 m (Beispiel):



4 Durchgänge (5 – 8) stehend freihändig

D.16F.12 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standardkommandos für jeden Durchgang sind:

"Load and make ready" "Laden und fertig machen"
(hierbei weist die Mündung zum Geschossfang)

"Anyone not ready?" "Ist jemand nicht fertig?"

Falls erforderlich:

"Not ready!" "Nicht fertig!"

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigma-

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

chen. Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

"Standby"

"Achtung"

Ca. 5 – 7 sec. später Start des Durchganges entweder auf das Kommando "Fire" – "Feuer" oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer). Das Ende der Serie mit dem Kommando "Cease firing" - "Feuer einstellen" bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

"Unload and show clear!"

"Waffe entladen und vorzeigen!"

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

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist (siehe auch D.10F.13):

"All clear, are there any protests?"

"Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?"

"No protests, score!"

"Keine Proteste, Trefferaufnahme!"

D.16F.13 Sicherheit

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

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschosfang auf den Boden abgelegt oder in einem bereitstehenden Gewehrständer abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

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

**D.16F.14 Zeitnahme mit Timern**

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

Eine Zeitüberschreitung von 0,10 Sekunden wird als Zeitüberschreitung gewertet.

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

D.16F.15 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.16F.16 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.16F.17 Zielhilfsmittel

Schießbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

D.16F.18 Bekleidung

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig.

Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

D.16F.19 Auswertung

Es werden nach britischem Vorbild jeweils 4 Durchgänge je Anordnung der Falling Plates geschossen. Die schlechteste Schießzeit wird gestrichen, die anderen 3 Zeiten werden addiert, so dass insgesamt 6 Schießzeiten zuzüglich der Strafzeiten für Ablauffehler bzw. für stehen gebliebene Falling Plates in die Wertung kommen.

Für jeden Ablauffehler (falsche Reihenfolge beim Beschießen der Start- und Stop-Plates) und jede nicht getroffene andere Falling-Plate werden 5 Strafsekunden zur Schießzeit addiert.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.16F.20 Klassifikation

Es erfolgt zur Zeit keine Klassifizierung. Es ist aber eine Klassifizierung für die Einzelwertung nach britischem Vorbild in Vorbereitung.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

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

D.17.1 Aufsicht/Startberechtigung

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte“.

D.17.2 Waffe

D.17.2.1 RF 1:

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

D.17.2.2 SF 1:

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.
Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.17.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.17.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.17.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt. Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und Form sind jedoch nicht erlaubt.

D.17.6 Munition

Es werden 48 Patronen mit Flintenlaufgeschossen (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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*

Scheibenentfernung 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.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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 StellungenAusgangsstellung

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

Stehendanschlag

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

Liegendanschlag

Der Schütze liegt mit dem Kopf in Richtung der Scheiben auf dem Schießstandboden. Es dürfen sich keine Körperteile vor dem Lauf befinden.

Sitzendanschlag

Der Schütze sitzt mit beiden Gesäßbacken auf dem Schießstandboden.

Kniendanschlag

Ein oder beide Knie befinden sich auf dem Boden, das Gesäß darf den Schießstandboden nicht berühren.

D.17.16 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich. Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein. Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschlüsse sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

C) Achtung!

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

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

Der Schütze behält seine Stellung bei, entfernt eigenständig alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und öffnet den Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen sowie außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurde.

E) Waffe schließen und abschlagen!

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Geschosssfang ab. Die Waffe wird dabei in der Stellung abgeschlagen, die der Schütze nach dem letzten Schuss innehatte.

F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

G) Waffe abstellen!

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

H) Sicherheit!**D.17.17 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer "Stopp" zu. Dieser wird dann die Waffe



übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Wertung für eine so abgebrochene Übung ist: DNF.
Die Übung darf nicht wiederholt werden.

D.17.18 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

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

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des RO aus- und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area.

Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt werden.

Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten.

Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

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 Geschossfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.
- Jeder Schuss, der während eines Stellungswechsels abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 gewertet.



Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diese Teilübung nicht wiederholen.

G) Sweeping

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil von sich selbst oder einer anderen Person richten.

Während des Schießens darf kein Körperteil des Schützen die Laufmündung überragen.

D.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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.17.21.2 Selbstladeflinten SF 1

Klassifikation Hitfaktor für Klassifizierung

High Master	ab 28,01
Master	ab 24,01
Expert	ab 19,01
Sharpshooter	ab 15,01
Marksman	bis 15,00 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

Bei seinem ersten Wettkampf startet der Schütze als „Unclassified“. Mit seinem ersten Wettkampfergebnis wird der Schütze vorläufig klassifiziert. Er startet beim nächsten Wettkampf in dieser Klasse. Er ist mindestens Marksman, sofern er nicht eine höhere Gruppe erreicht hat. Nach dem zweiten Wettkampf wird aus beiden Ergebnissen der Durchschnitt errechnet. Diesem Wert entsprechend erfolgt die eigentliche Klassifizierung des Schützen. Sie kann höher oder niedriger als die vorläufige Klassifikation sein.

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

Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf schriftlichen Antrag des Schützen an den Bundesreferenten Flinte erfolgen. Danach bestreitet er die nächsten 3 Wettkämpfe in einer niedrigeren Klasse.

Ist der Durchschnitt der besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation. Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

Werden in bestimmten Zeiträumen von einem Schützen keine Wettkampfergebnisse erzielt, verliert seine Klassifikation an Gültigkeit:

- für die Klassen	Marksman bis Expertnach	3 Jahren
- für die Klassen	Master und High Master nach	5 Jahren



Der BDMP wertet alle ihm zugehenden Wettkampfergebnisse und führt eine zentrale Klassifizierungsliste. Die Eingruppierung der Schützen in diese Liste ist bei der Durchführung von Wettkämpfen verbindlich.

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.17 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.17 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Klassifikation gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden. Für den Teilnehmer gilt die Klassifikation, in der er am Tage der Anmeldung geführt wird.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.17.A Repetierflinte / Selbstladefflinthe PP1 (RF/SF PP1)

D.17.A.1 Aufsicht/Startberechtigung

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte.

D.17.A.2 Waffe

D.17.A.2.1 RF 1

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

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

D.17.A.2.2 SF 1

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

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

Hinweis:

Bei Flinten mit Kastenmagazinen werden mindestens 2 Stück Magazine benötigt, da bei der 1. Teilübung (25m) die Flinte zum Nachladen nicht abgelegt werden darf!

D.17.A.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.17.A.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren.

Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.17.A.5 Schäftung:

Serienmäßiger gesetzeskonformer Flintenschaft.

Veränderungen, solange sie gesetzeskonform sind, sind zugelassen.

Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und



Form sind jedoch nicht erlaubt.

D.17.A.6 Munition:

Es werden 30 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

D.17.A.7 Scheibe

2, 3 oder 5 Stück BDMP-Scheibe PP1 pro Schütze

D.17.A.8 Scheibenentfernung

25 / 15 / 10m (+/- 0,1m)

D.17.A.9 Ablauf

- 1.) 25 m: 12 Schüsse in 2 Minuten einschließlich Nachladen;
- 2.) 15 m: 2 mal 6 Schüsse in Intervallen.

Die Scheibe zeigt sich 6 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

- 3.) 10 m: 6 Schüsse in Intervallen.

Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.

D.17.A.10 Fertigstellung

Waffe im Schulteransschlag wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zeigt auf den Boden. Die Waffe kann nach dem Kommando „Achtung“, zwischen wegdrehen der Scheiben und nach 3 Sekunden herdreihen der Scheiben entsichert werden. Es dürfen je Durchgang „nur“ 6 Schuss geladen werden! Unerlaubte Schussabgabe führt zur sofortigen Disqualifikation!

D.17.A.11 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

D.17.A.12 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Standard-Kommandos für jede der 3 Teilübungen für den/die Schützen:

„Waffen aufnehmen“

„Laden und fertigmachen“

„Ist jemand nicht fertig?“ (Falls erforderlich: „nicht fertig!“)

„Achtung!“ oder „Scheiben drehen weg“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 3 sec. zum Start der Serie.

Nachdem die Serie geschossen wurde:

„Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!“

Der Schütze entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und verriegelt den Verschluss in der offenen Position.

Der Range Officer kontrolliert, ob das Patronenlager und das Magazin leer und eventuell außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurden.

„Waffe schließen und abschlagen!“

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie aus der Schulter leer in Richtung Geschossfang ab.

„Waffe öffnen und sichern!“

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

„Waffe hochnehmen!“ (Bei Entfernungswechsel!)

Der Schütze hebt / trägt die Waffe senkrecht, Mündung mindestens auf Schulterhöhe!

oder

„Waffe abstellen!“

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom

Range Officer angewiesenen Platz ab.

„SICHERHEIT! Gibt es irgendwelche Proteste?“

(Falls erforderlich: Sicherheit wird hergestellt)



Keine Proteste! Trefferaufnahme, ggf. Scheibenwechsel.
Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

D.17.A.13 Wertung / Auswertung

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

Maximale Punktzahl ist 300

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

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 10 Punkte Abzug

D.17.A.14 Waffenstörung

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

Der Schütze kann versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist.

Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation. Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu.

Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Teilübung darf nicht wiederholt werden.

D.17.A.15 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

D.17.A.16 Unsichere Waffenhandhabung

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

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.17.A.17 Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Flinte

- so getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder einer mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.
- In einem Behältnis (Waffenkoffer) verstaut sein
- Sich in einem Waffenaufbewahrung bereitgestelltem Raum der Schießanlage befinden

Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe, befinden.

D.17.A.18 Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann. In der Sicherheitszone darf sich keine zugriffsbereite Munition befinden. Zuwiderhandlungen gegen diese Vorschrift gelten als grober Verstoß gegen die Sicherheitsbestimmungen und haben den sofortigen Ausschluss vom gesamten Wettkampf zur Folge.

D.17.A.19 Munitionsaufnahme

Die für den Wettkampf (Teilübung) benötigte Munition darf vom Schützen erst nach Kommando des Range Officers aufgenommen und in am Körper befindlichen Patronengürtel, Taschen u.ä. Behältnisse an- bzw. untergebracht werden.

D.17.A.20 Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.

**D.17.A.21 Ungewollte Schussabgabe**

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

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschossfanges abgefeuert wird
- Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft
- Jeder Schuss, der vor dem Kommando „Achtung!“, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird. Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 (DNF = did not finish) bewertet.

D.17.A.22 Sweeping

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil einer dritten Person oder sich selbst richten.

D.17.A.23 Schießbrille / Gehörschutz / Schießkleidung:

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen obligatorisch. Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressiven oder anstößigen Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

D.17.A.24 Protestverfahren

Wettkämpfer können gegen Entscheidung der Range Officer beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer (HRO) Beschwerde einlegen.

D.17.A.25 Klassifikation

Sofern ein Wettkampf klassifiziert durchgeführt wird, gelten die folgenden Klassifizierungen:

	RF PP 1	SF PP1
High Master	297 und höher	298 und höher
Master	ab 294	ab 295
Expert	ab 290	ab 291
Sharpshooter	ab 281	ab 282
Marksman	280 und darunter	281 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf	

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.17.A.26 Ranglisten

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die für die Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

D.17.B Repetierflinte / Selbstladefflinthe NPA-B (RF/SF NPA-B)

D.17.B.1 Aufsicht/Startberechtigung

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte.“

D.17.B.2 Waffe

D.17.B.2.1 RF 1

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

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

D.17.B.2.2 SF 1

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

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

Hinweis:

Bei Flinten mit Kastenmagazinen werden mindestens 2 Stück Magazine benötigt, da bei der 1. Teilübung (25m) die Flinte zum Nachladen nicht abgelegt werden darf!

D.17.B.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.17.B.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren.

Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.17.B.5 Schäftung:

Serienmäßiger gesetzeskonformer Flintenschaft.

Veränderungen, solange sie gesetzeskonform sind, sind zugelassen.

Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

Form sind jedoch nicht erlaubt.

D.17.B.6 Munition:

Es werden 24 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

D.17.B.7 Scheibe

2 oder 4 Stück BDMP-Scheibe NPA Service Pistol B pro Schütze

D.17.B.8 Scheibenentfernung

25 / 20 / 15 / 10m (+/- 0,1m)

D.17.B.9 Ablauf

Hinweis: Bei Flinten mit Kastenmagazinen werden mindestens 2 Stück Magazine benötigt, da die 1. + 2. Teilübung (25m + 20m), wie auch die 3. + 4. Teilübung (15m + 10m) direkt hintereinander geschossen wird und die Flinte zum Nachladen nicht abgelegt werden darf.

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

D.17.B.10 Fertigstellung

Waffe im Schulteransschlag wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zeigt auf den Boden. Die Waffe kann nach dem Kommando „Achtung“, zwischen wegrehen der Scheiben und nach 3 Sekunden herdreher der Scheiben entsichert werden. Es dürfen je Durchgang „nur“ 6 Schuss geladen werden! Unerlaubte Schussabgabe führt zur sofortigen Disqualifikation!

D.17.B.11 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt

**D.17.B.12 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Standard-Kommandos für jede der 3 Teilübungen für den/die Schützen:

„Waffen aufnehmen“

„Laden und fertigmachen“

„Ist jemand nicht fertig?“ (Falls erforderlich: „nicht fertig!“)

„Achtung!“ oder „Scheiben drehen weg“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 3 sec. zum Start der Serie.

Nachdem die Serie geschossen wurde:

„Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!“

Der Schütze entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und verriegelt den Verschluss in der offenen Position.

Der Range Officer kontrolliert, ob das Patronenlager und das Magazin leer und eventuell außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurden.

„Waffe schließen und abschlagen!“

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie aus der Schulter leer in Richtung Geschossfang ab.

„Waffe öffnen und sichern!“

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

„Waffe hochnehmen!“ (Bei Entfernungswechsel!)

Der Schütze hebt / trägt die Waffe senkrecht, Mündung mindestens auf Schulterhöhe!

oder

„Waffe abstellen!“

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom

Range Officer angewiesenen Platz ab.

„SICHERHEIT! Gibt es irgendwelche Proteste?“

(Falls erforderlich: Sicherheit wird hergestellt)

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

Keine Proteste! Trefferaufnahme, ggf. Scheibenwechsel.
Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

D.17.B.13 Wertung / Auswertung

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

Maximale Punktzahl ist 120

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

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 5 Punkte Abzug

D.17.B.14 Waffenstörung

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

Der Schütze kann versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist.

Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation. Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu.

Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Teilübung darf nicht wiederholt werden.

D.17.B.15 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

D.17.B.16 Unsichere Waffenhandhabung

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

**D.17.B.17 Tragen und Ablegen der Flinte**

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Flinte

- so getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder einer mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.
- In einem Behältnis (Waffenkoffer) verstaut sein
- Sich in einem Warenaufbewahrung bereitgestelltem Raum der Schießanlage befinden

Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe, befinden.

D.17.B.18 Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann. In der Sicherheitszone darf sich keine zugriffsbereite Munition befinden. Zuwiderhandlungen gegen diese Vorschrift gelten als grober Verstoß gegen die Sicherheitsbestimmungen und haben den sofortigen Ausschluss vom gesamten Wettkampf zur Folge.

D.17.B.19 Munitionsaufnahme

Die für den Wettkampf (Teilübung) benötigte Munition darf vom Schützen erst nach Kommando des Range Officers aufgenommen und in am Körper befindlichen Patronengürtel, Taschen u.ä. Behältnisse an- bzw. untergebracht werden.

D.17.B.20 Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.17.B.21 Ungewollte Schussabgabe

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

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Geschossfanges abgefeuert wird
- Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft
- Jeder Schuss, der vor dem Kommando „Achtung!“, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird. Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 (DNF = did not finish) bewertet.

D.17.B.22 Sweeping

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil einer dritten Person oder sich selbst richten.

D.17.B.23 Schießbrille / Gehörschutz / Schießkleidung:

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen obligatorisch. Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressiven oder anstößigen Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

D.17.B.24 Protestverfahren

Wettkämpfer können gegen Entscheidung der Range Officer beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer (HRO) Beschwerde einlegen.

D.17.B.25 Klassifikation

Sofern ein Wettkampf klassifiziert durchgeführt wird, gelten die folgenden Klassifizierungen:

	RF NPA-B	SF NPA-B
High Master	110 und höher	112 und höher
Master	ab 100	ab 102
Expert	ab 98	ab 100
Sharpshooter	ab 90	ab 92
Marksman	89 und darunter	91 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf	

**D.17.B.26 Ranglisten**

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die für die Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.17.C Embassy Cup - RF / SF

D.17.C.1 Aufsicht/Startberechtigung

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officern durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte.“

D.17.C.2 Waffe

D.17.C.2.1 RF 1

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.17.C.2.2 SF 1

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.17.C.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.17.C.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren.

Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.17.C.5 Schäftung:

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und Form sind jedoch nicht erlaubt.

**D.17.C.6 Munition:**

Es werden 24 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

D.17.C.7 Scheibe / Scheibenentfernung / Positionierung der Scheibe

25 / 20 / 15 m (+/- 0,1 m)

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

Vertikal-Scheibenunterkante: 1m (+/-0,1m)

Horizontal-Scheibenzentrum zu Scheibenzentrum: 1m (+/-0,1m)

D.17.C.8 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt

D.17.C.9 Ablauf

1. Teilübung:

Scheibenentfernung 25 m / Zeit 20 Sekunden

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben stehend

- 4 Patronen nachladen –

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben liegend

2. Teilübung:

Scheibenentfernung 20 m / Zeit 20 Sekunden

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben stehend

- 4 Patronen nachladen –

- Sitzendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben sitzend

3. Teilübung:

Scheibenentfernung 15 m / Zeit 20 Sekunden

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben stehend

- 4 Patronen nachladen –

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben kniend

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.17.C.10 Wertung / Auswertung

Nach jeder Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 3 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Treffer in der A-Zone: 5 Punkte

Treffer in der C-Zone: 3 Punkte

Treffer in der D-Zone: 1 Punkt

Jeder Schuss, der nicht auf den Scheiben nachweisbar ist, ist ein Fehlschuss. Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden. Gewertet werden nur die Treffer, die mit höchstens 8 abgegebenen Schüssen je Teilübung erreicht werden. Jeder Mehrschuss ist ein Ablauffehler. Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie oder in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler. Jeder Schuss nach den 20 Sekunden ist ein Mehrschuss und damit ein Ablauffehler. Schüsse auf die falsche Scheibe ist je Schuss ein Ablauffehler. Pro nicht nachgeladene Patrone ist ein Ablauffehler. Stellungswechsel mit der Waffe nach dem Befehl „Laden“ ist ein Ablauffehler.

Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt.

Veränderung der Position seiner Waffe nach dem Kommando „Achtung“, erhält er einen Ablauffehler.

Fehlschuss: kein Punktabzug!

Ablauffehler: pro Schuss 5 Punkte Abzug

D.17.C.11 Offizielle Zeitnahme

Die Zeitmessung erfolgt entweder über eine programmierbare Duellanlage oder die Zeitnahme muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden. Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig. Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnahme nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet.

D.17C.12 Gleichstand in der Gesamtwertung

Um den Gleichstand zu beseitigen, wird die Gesamtzahl der Treffer in der A-Zone verglichen. Der Schütze mit der höheren Anzahl gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit den C- und D-Treffern ebenso verfahren.

**D.17C.13 Mannschaftsstärke**

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen.
Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

D.17C.14 Startzeiten

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit nicht startbereit, wird die Übung mit 0 bewertet.

D.17C.15 Stellungen

Ausgangsstellung

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

Stehendanschlag

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

Liegendanschlag

Der Schütze liegt mit dem Kopf in Richtung der Scheiben auf dem Schießstandboden. Es dürfen sich keine Körperteile vor dem Lauf befinden.

Sitzendanschlag

Der Schütze sitzt mit beiden Gesäßbacken auf dem Schießstandboden.

Kniendanschlag

Ein oder beide Knie befinden sich auf dem Boden, das Gesäß darf den Schießstandboden nicht berühren.

D.17C.16 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich. Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein. Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte mit mindestens 4 Patronen. Probeanschläge sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

C) Achtung!

Die Duellanlage dreht weg und zeigt sich nach ca. 3 Sekunden erneut oder der Range Officer betätigt einen Timer. Der Schütze darf bis zum erneuten Zeigen der Scheiben oder bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Der Schütze darf bereits nach dem Befehl „Achtung“ die Waffe entschärfen!

Beim Zeigen der Scheiben oder nach dem Ertönen des Startsignals absolviert der Schütze die Übung.

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

Der Schütze behält seine Stellung bei, entfernt eigenständig alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und öffnet den Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen sowie außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurde.

E) Waffe schließen und abschlagen!

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Kugelfang ab. Die Waffe wird dabei in der Stellung abgeschlagen, die der Schütze nach dem letzten Schuss innehatte.

F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

G) Waffe abstellen!

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

H) Sicherheit!**D.17C.17 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits (20 Sekunden) versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation. Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Wertung für eine so abgebrochene Übung ist: DNF. Die Übung darf nicht wiederholt werden.

**D.17C.18 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

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

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des RO aus und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area. Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt werden.
- Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann. Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

D) Munitionsaufnahme

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während seiner Übung die Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit seiner Waffe den Boden des Schießstandes, wird er sofort disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhalten der Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

F) Ungewollte Schussabgabe

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

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

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 gewertet. Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diese Teilübung nicht wiederholen.

G) Sweeping

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil von sich selbst oder einer anderen Person richten. Während des Schießens darf kein Körperteil des Schützen die Laufmündung überragen.

D.17C.19 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht. Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis. Das Verwenden von Schutzausrüstung wie Ellenbogen-, Knieschützern, Handschuhen oder auch Isomatten ist erlaubt.

D.17C.20 Protestverfahren

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officers beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen. Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend BDMP Sportordnung, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10, einlegen.

**D.17C.21 Klassifikation**

Z. Zt. Noch keine Klassifikation

D.17C. 22 Ranglisten:

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die für die Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

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

D.18.1 Aufsicht

gem. WaffG

D.18.2 Waffe

D.18.2.1 RF 2:

Gesetzeskonforme Vorderschaftrepetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

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

D.18.2.2 SF 2:

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.

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

D.18.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.18.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.18.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt. Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und Form sind jedoch nicht erlaubt.

D.18.6 Munition

Es werden 24 Patronen Bleischrot bis 2,5 mm Durchmesser bis max. 28 g benötigt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig!

**D.18.7 Scheiben**

5 BDMP-Stahlklappscheiben

Abstand von der Startlinie zur mittleren Scheibe 15 m.

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

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

Die 5. Scheibe ist die Stoppscheibe. Sie steht rechts.

D.18.8 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.18.9 Ablauf / Wertung

Es werden vier Durchgänge stehend frei geschossen. In jedem Durchgang können sechs Patronen geladen werden. Lädt der Schütze mehr als sechs Patronen, wird er disqualifiziert.

In jedem Durchgang sind fünf Scheiben in beliebiger Reihenfolge zu beschießen.

Jede Scheibe muss beschossen werden. Die rechte Scheibe ist die Stoppscheibe, wurde diese getroffen, ist der Durchgang beendet. Wird nochmal eine Scheibe außer der Stoppscheibe beschossen, erhält der Schütze eine Verwarnung, bei zweimaliger Verwarnung ein DQ.

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.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

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 Geschosfang. Der Verschluss ist geöffnet und die Waffe gesichert.

Stehendanschlag

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

**D.18.14 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung.
Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition. Dort nimmt der Schütze die Ausgangstellung ein.
Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

C) Achtung!

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

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

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

E) Waffe schließen und abschlagen!

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

F) Waffe öffnen und sichern!

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

G) Sicherheit!

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

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 Geschossfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

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

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältniss verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des RO aus und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area.



Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.

Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

D) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während seiner Übung die Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, wird er sofort disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

E) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

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

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 25 Sekunden gewertet.

Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diesen Durchgang nicht wiederholen.

D.18.17 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zur Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

D.18.18 Protestverfahren

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officers beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend BDMP Sportordnung, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10, einlegen.



D.18.19 Ranglisten

Anerkennung von Resultaten für die Rangliste

Für die Rangliste werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.18 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.18 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

D.19 Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte 3 (SF 3)

D.19.1 Aufsicht/Startberechtigung

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officer durchgeführt werden. Voraussetzung für einen Start ist die „Startberechtigung sportliche oder praktische Flinte“.

D.19.2 Waffe

D.19.2.1 RF 3:

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

D.19.2.2 SF 3:

Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer einzelnen Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.19.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.19.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.19.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt. Anbauten an den Vorderschäften (Handschutz) jeder Art und Form sind jedoch nicht erlaubt.

D.19.6 Munition

Es werden 32 Patronen mit Flintenlaufgeschossen (Slugs) benötigt.



Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum-Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

D.19.7 Scheibe / Scheibenentfernung / Positionierung der Scheibe

50 / 25 m bzw. 25 / 25 m (+/- 0,1 m)

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

Bei verringerter 50 m-Distanz (25 m) muss auf die BDMP

Sportliche Flinte Scheiben 50 % reduzierte Scheibe geschossen werden.

Auf der Deutschen Meisterschaft ist die Originaldistanz einzuhalten.

Vertikal-Scheibenunterkante: 1m (+/-0,1m)

Horizontal-Scheibenzentrum zu Scheibenzentrum: 1m (+/-0,1m)

D.19.8 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.19.9 Ablauf Original-Distanz

4 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

Scheibenentfernung 50 m

1. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

2. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

Scheibenentfernung 25 m:

3. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

Anschlag rechte Schulter

- Kniendanschlag einnehmen -

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

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

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 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	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	---	----------------------

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 StellungenAusgangsstellung

Stehend, der Schaft der Waffe befindet sich in Gürtelhöhe seitlich an der Hüfte des Schützen.

Die Waffe wird horizontal gehalten, die Mündung zeigt in Richtung Geschossfang. Der Verschluss ist geöffnet und die Waffe gesichert.

Stehendanschlag

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

Liegendanschlag

Der Schütze liegt mit dem Kopf in Richtung der Scheiben auf dem Schießstandboden. Es dürfen sich keine Körperteile vor dem Lauf befinden.

Kniendanschlag

Ein oder beide Knie befinden sich auf dem Boden, das Gesäß darf den Schießstandboden nicht berühren.

D.19.16 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition.

Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein.

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.

C) Achtung!

Der Range Officer betätigt den Timer. Die Vorlaufzeit bis zum Startsignal beträgt ca. 3 Sekunden. Der Schütze darf bis zum Erönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Erönen 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

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen sowie außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurde.

E) Waffe schließen und abschlagen!

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Geschossfang ab. Die Waffe wird dabei in der Stellung abgeschlagen, die der Schütze nach dem letzten Schuss innehatte.

F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

G) Waffe abstellen!

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an den vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

H) Sicherheit!

D.19.17 Waffenstörung

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

Die Wertung für eine abgebrochene Übung ist: DNF.
Die Übung darf nicht wiederholt werden.

**D.19.18 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

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

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des 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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D) Munitionsaufnahme

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit seiner Waffe den Boden des Schießstandes, wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her.

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

F) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

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

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 gewertet. Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diese Teilübung nicht wiederholen.

G) Sweeping

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil von sich selbst oder einer anderen Person richten. Während des Schießens darf kein Körperteil des Schützen die Laufmündung überragen.

**D.19.19 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

Das Verwenden von Schutzausrüstung wie Ellenbogen-, Knieschützern, Handschuhen oder auch Isomatten ist erlaubt.

D.19.20 Protestverfahren

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officers beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend BDMP Sportordnung, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10, einlegen.

D.19.21 Klassifikation

Sofern ein Wettkampf klassifiziert durchgeführt wird, gelten die folgenden Klassifizierungen:

	RF 3	SF 3
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.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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

Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf schriftlichen Antrag des Schützen an den Bundesreferenten Flinte erfolgen. Danach bestreitet er die nächsten 3 Wettkämpfe in einer niedrigeren Klasse. Ist der Durchschnitt der besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation. Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

Werden in bestimmten Zeiträumen von einem Schützen keine Wettkampfergebnisse erzielt, verliert seine Klassifikation an Gültigkeit.

- | | | |
|-------------------|-----------------------------|----------|
| - für die Klassen | Marksman bis Expertnach | 3 Jahren |
| - für die Klassen | Master und High Master nach | 5 Jahren |

Der BDMP wertet alle ihm zugehenden Wettkampfergebnisse und führt eine zentrale Klassifizierungsliste. Die Eingruppierung der Schützen in diese Liste ist bei der Durchführung von Wettkämpfen verbindlich.

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.19 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.19 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Klassifikation gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden. Für den Teilnehmer gilt die Klassifikation, in der er am Tage der Anmeldung geführt wird.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.20 Doppelflinte 2 (DF 2)

D.20.1 Aufsicht

gem. WaffG

D.20.2 Waffe

Gesetzeskonforme Doppel- oder Bockflinten mit glatten Läufen im Kaliber 12.
Ejektoren sind erlaubt.

D.20.3 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Das Originalkorn darf gegen ein Leuchtkorn ausgetauscht werden. Zusätzliche Zielaufbauten sind nicht zugelassen.

D.20.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.20.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.20.6 Munition

Es werden 24 Patronen Bleischrot bis 2,5 mm bis 28 g benötigt.

Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

D.20.7 Scheiben

5 BDMP-Stahlklappscheiben

Abstand von der Startlinie zur mittleren Scheibe 15 m.

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

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

Die 5. Scheibe ist die Stoppscheibe, sie steht rechts.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

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 Behälter 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.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch

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 Geschossfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung (Ausnahme beim Laden), wird der Schütze sofort gestoppt und disqualifiziert.

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt

sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des ROs aus und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area. Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- Beim Tragen geöffnet sein, mit der Mündung nach unten.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.

Die Waffe muss immer geöffnet und gesichert sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

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

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation.

Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 25 Sekunden gewertet. Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diesen Durchgang nicht wiederholen.

D.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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

D.21 Freigewehr 1 (FG 1)

D.21.1 Waffe

Zugelassen sind Einzellader- und Repetierbüchsen bis Kaliber 8 mm, welche den ISSF-Regeln für das Großkaliber-Freigewehr entsprechen. Wenn ein Magazin vorhanden ist, darf dieses nur als Ladeplattform für einzelne Patronen verwendet werden. Die Lauflänge ist beliebig.

D.21.2 Abzug

Die Bauart des Abzugs und die Höhe des Abzugswiderstandes sind beliebig.

D.21.3 Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf einschließlich Visiereinrichtung und Handstopp und sonstigen Anbauteilen nicht mehr als 8 kg betragen. Beliebige zusätzlich angebrachte Gewichte sind gestattet.

D.21.4 Schäftung

Die Länge des Hakens gemessen entlang einer parallelen Achse zur Laufseelenachse vom tiefsten Punkt der Schaftkappenkehlung - der im Anschlag an der Schulter anliegt - bis zum Ende des Hakens darf maximal 153 mm betragen.

Die Länge des Haken, gemessen entlang der äußeren Kontur, darf einschließlich der Bogen oder Krümmungen bis zu einer Linie, die im rechten Winkel zur Laufseelenachse durch den tiefsten Punkt der Schaftkappenkehlung verläuft, maximal 178 mm betragen.

Lochschaft, Daumenauflage und Handballenauflage sind gestattet.

D.21.5 Handstopp

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

**D.21.6 Visierung**

Beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln sind erlaubt.

Wasserwaage und Zielkreuz sind gestattet. Die Kornform ist beliebig. Das Maß von Mitte Ringkorn bis Laufachse darf max. 40 mm betragen. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

D.21.7 Korntunnel

Die Maße des Korntunnels sind beliebig.

D.21.8 Zielhilfsmittel

Die Verwendung eines optischen Zielhilfsmittels bis max. 1,5-fache Vergrößerung ist gestattet. Farbgläser dürfen verwendet werden. Eine (1) optische Hilfe darf entweder im Diopter oder im Korntunnel angebracht sein. Für die Verwendung im Diopter ist eine Stärke von +/- 4,5 Dioptrien zulässig. Für die Verwendung im Korntunnel ist eine Stärke von max. 0,5 Dioptrien zulässig.

Das Anbringen des eigenen Brillenglases im/am Diopter oder Korntunnel, sowie anderer zusätzlicher optischer Hilfsmittel an der Waffe, ist nicht gestattet.

Farb- und Lichtfilter ohne vergrößernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nicht zielenden Auges ist zulässig. Das Tragen einer Schießbrille gilt nicht als Verwendung eines Zielhilfsmittels

D.21.9 Munition

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm.

D.21.10 Anschlag

Liegend freihändig gemäß der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schießriemens ist gestattet.

D.21.11 Schusszahl

Anzahl Probeschüsse beliebig. 60 Wertungsschüsse.

D.21.12 Schießzeit

105 min. einschließlich Probeschüsse.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

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		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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 Gesamtergebn 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: Konzentration Umsetzung durch Statische Übung	2. Übungsschwerpunkt: Schnelligkeit Umsetzung durch Schießfertigungs- übung	3. Übungsschwerpunkt: Belastung Umsetzung durch Dynamische Übung
Zahl der Übungen	1 - 5	1 - 3	1
Schusszahl pro Übung	5 - 10	5 - 20	über 10
Wechsel der Schießposition pro Übung (stehend, kniend, liegend, links oder rechts angeschlagen usw.)	möglich	möglich	erforderlich
Wechsel der Standpositionen	keine	1 - 3	über 2
Zahl der Ziele	1 - 3	1 - 5	über 4

D.22.13 Bekleidung

Die Verwendung von Schießmützen, Schießhandschuhen, Schießjacken ist nicht erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

D.22.14 Sicherheitsregeln

Den Anweisungen der Aufsichtspersonen ist Folge zu leisten. Die Waffe darf nur an der Schützenlinie oder im Schützenstand geladen werden. Die Ziele dürfen nur aus der dazu bestimmten Schießbox bzw. dem Schützenstand beschossen werden. Das Schießen darf erst forgesetzt werden, wenn der Anschlagwechsel vollzogen ist. Das Schießen in der Bewegung ist untersagt. Während der Übung ist die Waffe immer auf den Geschosfang gerichtet. Kein Schütze verlässt den Schießstand, bevor er die Waffe der Aufsichtsperson zur Überprüfung vorgezeigt hat. Die Waffe ist getrennt von der Munition auf den Schießstand zu transportieren bzw. aufzubewahren. Der Veranstalter richtet einen Sicherheitsbereich (Fummelzone) ein, in dem die Waffe dem Transportbehältnis entnommen und geholstert werden kann. Es ist nicht erlaubt, Munition in den Sicherheitsbereich zu verbringen.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

D.22.A DKS 2- 1020

D.22.A.1 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NASRPC Ireland durchgeführt

D.22.A.2 Waffe

Nach D.22.1.2, jedoch nur mit optischen Zielhilfsmitteln

D.22.A.3 Munition

102 Schuß Kleinkalibermunition

Die Munition, die während eines Matches bzw. einer Station benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung eines Range Officers wieder aufgehoben werden. Es dürfen nur sechs Patronen ins Magazingeladen werden!

D.22.A.4 Kaliber

.22lr

D.22.A.5 Scheibe

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 reduziert pro Schütze und Match.

D.22.A.6 Scheibenentfernung

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung
zur Scheibe wahlweise 10 m (+/- 0,05 m), 15 m (+/- 0,075 m), 25 m (+/- 0,1m)

D.22.A.7 Scheibenbeobachtung und Anzeige

Die Beobachtung aller Probeschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Fremdbeobachtung und Coaching sind nicht zulässig.

Die Beobachtung der Wertungsschüsse durch den Schützen ist nicht erlaubt.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.22.A.8 Stellungen

Für alle Matches gilt:

die fertig geladene Waffe wird mit der Mündung, Lauf parallel zum Boden, auf den Geschossfang (eigene Scheibe) gerichtet. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich dabei deutlich außerhalb des Abzugsbügels.

Beim Wechsel der Anschlagart (sitzend, kniend, stehend) ist das Magazin entfernt, der Verschluss ist jeweils offen. Der Lauf der Waffe zeigt parallel zum Boden in Richtung Geschossfang (eigene Scheibe).

Stehend frei

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

Linke Hand / rechte Hand

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

Sitzend

Beide Gasäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Die Arme oder Hände dürfen durch die Beine stabilisiert werden, nicht aber die Waffe direkt.

Kniend frei

Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt. Die Gasäßbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuss aufgestützt werden, dürfen den Boden aber nicht berühren. Der Arm darf durch das in Richtung Scheibe zeigende Knie stabilisiert werden, nicht jedoch die Waffe selbst. Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.

Kniend auf beiden Knien.

Die Gasäßbacken dürfen auf den Absätzen aufgestützt werden, müssen aber deutlich vom Boden entfernt sein. Die Waffe ist mit beiden Händen zu halten ohne weitere Unterstützung.

**D.22.A.9 Probeschüsse**

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

D.22.A.10 Ablauf, Matches 1- 5

Match 1 10 Meter - 20 Sekunden inkl. Nachladen

2 x 6 Schuss stehend frei

15 Meter - 20 Sekunden inkl. Nachladen

2 x 6 Schuss stehend frei

Match 2 25 Meter - 90 Sekunden

6 Schuss kniend

6 Schuss stehend, linke Hand,

6 Schuss stehend, rechte Hand

Match 3 25 Meter - 35 Sekunden inkl. Nachladen

2 x 6 Schuss stehend frei

Match 4 25 Meter - 165 Sekunden

6 Schuss sitzend

6 Schuss kniend

6 Schuss stehend, linke Hand,

6 Schuss stehend, rechte Hand,

Match 5

25 Meter –12 Sekunden

6 Schuss stehend frei

6 Schuss stehend frei

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.22.A.11 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Commands)

Die Standardkommandos für jede Distanz bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

„Load and make ready“ „Laden und fertig machen“

(hierbei weist die Mündung zum Geschosssfang)

„Anyone not ready?“ „Ist jemand nicht fertig?“

Falls erforderlich:

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

Der Schütze erhält dann max. 30 Sekunden Zeit zum Fertigmachen.

Bei größeren Störungen ist der Durchgang neu zu starten.

„Standby“ „Achtung“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 – 7 sec.

zum Start der Serie. Anstelle von Wegdrehen und Herdrehen ist auch das Kommando „Fire“– „Feuer“ oder ein Signal (Horn, Pfiff, Timer) nach ca. 5 – 7 Sekunden Wartezeit möglich. In diesem Falle wird das Ende der Serie mit dem Kommando „Ceasefiring“ - „Feuer

einstellen“ bzw. wieder durch ein oder zwei Signal(e) (Horn, Pfiff, Timer) befohlen.

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear!“ „Waffe entladen und vorzeigen!“

Die Waffe wird entladen, das eventuell vorhandene Kastenmagazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt.

Anschließend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt.

Nachdem Sicherheit hergestellt worden ist:

„All clear, are there any protests?“

„Sicherheit, gibt es irgendwelche Proteste?“

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

„Keine Proteste, Scheiben drehen, Trefferaufnahme!“

Weggedrehte Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht,

Trefferaufnahme.

Sicherheit



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

Die Aufsicht beim Schützen überprüft nach dem Schießen die vorgezeigte Waffe, damit sichergestellt ist, dass sich weder ein Kastenmagazin in der Waffe, noch eine Patrone im Patronenlager oder im Röhren- oder Kastenmagazin befindet.

Nach Bestätigung der Sicherheit wird die Waffe mit der Mündung zum Geschossfang auf den Boden abgelegt oder in einem vorhandenen Gewehrständer abgestellt. Dabei erfolgt der Transport der Waffe mit dem Lauf nach oben.

Erst nach Überprüfung aller Waffen bei Unterbrechungen oder am Wettkampfe und nach Ablegen, Abstellen im Ständer oder Einpacken der Waffen kann der Stand als sicher erklärt werden. Beim Transport zwischen den Stationen ist das Röhrenmagazin leer bzw. ein eventuell vorhandenes Kastenmagazin leer und entfernt, der Verschuss ist jeweils offen und der Lauf der Waffe zeigt nach oben.

D.22.A.12 Waffen- und Munitionsfehler

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

D.22.A.13 Zielhilfsmittel

Schiessbrillen und Schutzbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

D.22.A.14 Sonnen- und Regenschutz

Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

D.22.A.15 Bekleidung

Die Verwendung von Schießjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig.

Ebenso ist die Verwendung einer Schießmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

D.22.A.16 Mannschaftsstärke

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streichergebnis, bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will.

D.22.A.17 Mannschaftswertung

Die Mannschaftswertung besteht aus dem Gesamtergebnis der 2 (4) der Schützen.

D.22.A.18 Wertung bei Ringgleichheit

Einzelwertung:

Die Ringzahlen der Matches 1-5 werden addiert. Erzielen mehrere

Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis bei der

größeren Anzahl der

a) „X“ - Ringe (Innenzehn)

b) „X“ - Ringe in Match 3

c) „10“er

d) „10“er in Match 3 usw.

Ist keine Differenzierung möglich, findet um die ersten drei Plätze ein Stechen (tieshoot) über die weiteste Distanz des jeweiligen Matches statt.

Tritt ein Schütze nicht an, hat er das Stechen verloren.

Mannschaftswertung:

Erzielen mehrere Teams/Mannschaften die gleiche Ringzahl, so liegt das

bessere Ergebnis bei der größeren Anzahl der

a) „X“ - Ringe

b) „10“er

**D.22.A.19 Scheibenauswertung**

Jeder Schütze wertet die Scheibe des rechten Nebenmannes aus und trägt das Ergebnis in die Startkarte ein und unterschreibt diese. Der Schütze rechts außen wertet die Scheibe von Bahn 1 aus. Bei Unstimmigkeiten hinsichtlich der Auswertung werden die Scheiben zur Jury oder zum Leitenden gebracht.

D.22.A.20 Klassifikation

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse nach SpO in Leistungsklassen eingeteilt. Dabei erfolgt die Klassifizierung nach britischem Vorbild:

Klasse	Klassifikation	Ringzahl
X	High Master	ab 1490
A	Master	ab 1480
B	Expert	ab 1465
C	Sharpshooter	ab 1435
D	Marksman	unter 1435

Das Ergebnis des ersten Wettkampfes bestimmt die vorläufige Klassifizierung.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.23 „F“ Class Competition Rifle (FC)

D.23.1 Waffe, Schäftung, Gewicht und Anbauteile

Zugelassen sind alle Einzellader- und Repetierbüchsen, die geeignet sind, Patronen im einem Geschossdurchmesser bis zu 8 mm zu verschießen. Die Schäftung ist beliebig. Waffe und Schäftung unterlegen keinen Einschränkungen bezüglich ihren äußeren Abmessungen, die Vorderschaftbreite darf maximal 76 mm betragen. Wenn ein Magazin vorhanden ist, darf dieses nur als Ladeplattform für einzelne Patronen verwendet werden. Alle wesentlichen Teile müssen ein Beschusszeichen tragen.

Das Gewehr darf ein Gewicht von 10 kg inkl. aller An- und Aufbauten nicht überschreiten. Als Anbauten zählen u.a. die komplette Zieleinrichtung, ggf. das Zweibein und der Schießriemen sowie alle fest mit der Waffe verbundenen Teile, die sich beim Schuss mit der Waffe durch den Rückschlag - auch anteilig - mitbewegen. Als Anbauten gelten auch externe Vorrichtungen, sobald diese durch Klemmung, magnetische oder klebende Haftung beim Anheben der Waffe nur geringfügig mit angehoben werden.

Nicht zugelassen sind integrierte Mechanismen, welche die Waffe nach dem Schuss in ihre ursprüngliche Position wieder zurückkehren lassen.

Mündungsbremsen oder sonstige Einrichtungen, welche die Aufwirbelung von Schmutz erhöhen oder welche die Pulvergase umlenken und Nachbarschützen belästigen, sind nicht zugelassen. Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen.

D.23.1.1 Abzug

Jeder sichere, manuell zu betätigende und mechanisch wirkende Abzug ist zulässig. Ein Mindestabzugsgewicht ist nicht festgelegt. Der Abzug muss sicher sein, d.h. er darf weder durch sein Eigengewicht, Erschütterung oder sonstige Umstände, z.B. Temperatur oder Witterung, unbeabsichtigt auslösen. Die alleinige Verantwortung für die Sicherheit der Waffe trägt der Schütze.



D.23.1.2 Anschlag / Gewehrauflage(n) / Riemen

Es wird im Anschlag „liegend aufgelegt“ geschossen.

Dazu darf die Waffe darf auf max. zwei mechanisch nicht mit einander verbundenen Auflagen aufgelegt werden, also jeweils einmal mit dem Vorder- und dem Hinterschaft.

Die Auflagen dürfen entweder die Waffe selbst oder die Hand des Schützen unterstützen. Sie dürfen nicht durch eine mechanische Klemmung oder in einer anderer Form mit dem Gewehr verbunden sein, anderenfalls werden sie dem Gewehr und somit dessen Gesamtgewicht zugerechnet (siehe D.23.1).

Die Auflagen dürfen aus beliebigem Material bestehen. Beide Auflageflächen müssen sich mindestens um 1 – 2 mm eindrücken lassen. Die Auflagen sind Vorzugsweise mit Sand zu befüllen. Eine (Benchrest-) Auflage mit bis zu drei Füßen darf benutzt werden. Jeder Fuss darf einen Erdsporn mit einer maximalen Länge von 50 mm (2“) versehen sein und in den Untergrund gedrückt werden, soweit dieses nicht den Untergrund des Schießstandes an der Feuerlinie beschädigt. Die Gewehrauflagen dürfen nach jedem Schuss nachjustiert werden.

Weder der Pistolengriff noch das hinter Schaftende dürfen direkt auf dem Untergrund des Schießstandes oder auf einer anderen harten Oberfläche aufliegen.

Zusätzlich darf noch ein Riemen als zusätzliche Unterstützung verwendet werden, der dann in das Gesamtgewicht der Waffe mit einzurechnen.

D.23.1.3 Visierung und Zielhilfsmittel

Bezüglich der Visiereinrichtung gibt es keinerlei Einschränkungen, jegliche optische und mechanische Visiereinrichtung ist zugelassen.

D.23.2 Munition

Alle Kaliber bis 8 mm Geschossdurchmesser sind zugelassen. Die Munition ist durch den Schützen selbst bereitzustellen. Die außenballistischen Daten der verwendete Munition können in Abhängigkeit von dem Sicherheitsbereich der Schießanlage durch den Veranstalter vorgegeben werden. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Messung der Anfangsgeschwindigkeit (V_0)

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	--	--	----------------------

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 platziert 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 Scheibennummer auf der Feuerlinie und schießen nacheinander jeweils einen Schuss in der Reihenfolge von rechts nach links. Es kann auch im String Squad geschossen werden, wenn der Veranstalter es so festlegt.

D.23.5 Startkarten

Die Startkarten (score cards) werden von links nach rechts ausgetauscht; der ganz rechts liegende Schütze gibt seine Startkarte an äußerst links liegenden Schützen. Jeder Schütze hat für den Schützen, dessen Startkarte er erhalten hat, die von der Deckung signalisierten Werte laut anzusagen und zu notieren und bei Durchgangsende das Gesamtergebnis einzutragen. Des weiteren hat er nach dem Match die Sicherheitsüberprüfung an dessen Waffe durchzuführen und auf der Startkarte zu quittieren. Jeder Schütze kontrolliert nach dem Durchgang sein Ergebnis und bestätigt mit seinem Namenszug sein Einverständnis mit dem auf der Startkarte notierten Ergebnis. Der Schütze hat selbst für die Rückgabe seiner Startkarte an die Standaufsicht (Range Officer) Sorge zu tragen.

BDMP-Handbuch	Sportordnung	D
	Langwaffen-Disziplinen	



D.23.6 Hilfe

Die Schützen dürfen untereinander keine Hilfen anbieten oder annehmen, lediglich die Trefferbeobachtung ist gestattet. Das Abschatten eines Schützen durch irgendwelche Hilfsmittel inkl. durch eine Person ist unzulässig.

D.23.7 Fehlschüsse

Wer viermal hintereinander keinen Treffer erzielt hat (Clear Target), muss sein Schießen einstellen, bis die anderen Schützen, die mit ihm auf eine gemeinsame Scheibe schießen, ihr Schießen beendet haben. Ohne zusätzliche Probeschüsse darf der Schütze dann sein Schießen fortsetzen.

D.23.8 Sicherheit

Waffen dürfen grundsätzlich nur mit entferntem Verschluss oder mit einer in den Verschluss eingeführten Signalfahne transportiert werden. Der Verschluss darf nur in Schussposition geschlossen werden.

D.23.9 Sicherheitsüberprüfung

Nach Beendigung des Schießens (auf jeder Entfernung) ist jeder Schütze verpflichtet, seine Waffe unaufgefordert dem Schützen, der seine Ergebnisse aufgeschrieben hat, oder der Standaufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vorzuzeigen. Dieser unterschreibt für die durchgeführte Sicherheitsüberprüfung auf der Startkarte.

D.23.10 Waffenkontrolle

Jede Waffe wird vor Beginn des Wettkampfes kontrolliert und kann während des Wettkampfes noch einmal kontrolliert werden, besonders dann, wenn eine höchstmögliche Ringzahl erzielt wurde.

D.23.11 Scheibe

Sonderscheiben. 6er-Ringscheiben oder 10er-Ringscheiben können zum Einsatz kommen. Wird in der Ausschreibung bekanntgegeben. Für die unterschiedlichen Distanzen werden unterschiedliche Scheiben benutzt.

Es werden zwei verschiedene Scheiben benutzt. Für die Short Range - Entfernungen wird auf die Standard Target Rifle- Scheibe geschossen. Diese Scheibe hat einen zusätzlichen weißen Kreis im Zentrum des V-Bulls mit einem Durchmesser von $\frac{3}{4}$ Winkelminuten.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

Für Long Range wird als F Class – Scheibe die Palma Target –Scheibe benutzt. Sie hat einen zusätzlichem weißen Kreis mit einem Durchmesser von 5" im Zentrum des X-Ringes. Hier werden die Treffer aber nicht von 10 X – 6, sondern von 5V (6) – 1 gewertet.

Auf beiden Scheiben werden Treffer im kleineren F Class V-Bull als sechs gewertet. Die anderen verbleibenden Wertungsringe werden dann als Fünf (F Class Bull) bis 1 (F Class Hit) gewertet. Jeder Treffer außerhalb dieser Ringe zählt als Null.

D.23.12 Scheibenentfernung

Es wird auf unterschiedliche Distanzen geschossen, wobei bei nationalen Wettkämpfen in 100 m-Schritten auf 300 m bis max. 1000 m geschossen wird, entsprechend im Ausland in der Regel auf 300 bis 1200 yards (1 yard = 0,9144 m). Näheres regelt die Ausschreibung.

D.23.13 Ablauf

Vor Beginn des Schießens sind alle Scheiben eingezogen. Pro 6 Scheiben wird eine Scheibe als Zielhilfe gezeigt. 30 sec. vor Beginn des Schießens wird sie auch eingezogen und dann zusammen mit allen Scheiben gezeigt. Das Erscheinen der Scheiben ist das Zeichen zum Beginn des Schießens; das Feuerkommando wird bereits vorher von der Standaufsicht mit dem Kommando: „When all targets are up you are allowed to fire.“ („Wenn alle Scheiben oben sind, darf geschossen werden.“).

D.23.14 Probeschüsse

Es sind 2 Probeschüsse erlaubt. Weist eine Scheibe 2 Treffer auf, so steht dem betroffenen Schützen ein weiterer Probeschuss zu. Der Schütze, der auf die falsche Scheibe geschossen hat, erhält keinen weiteren Probeschuss. Der letzte oder beide Probeschüsse (Sighter Shots) können in Wertungsschüsse konvertiert werden. Dies muss vom Schützen angesagt werden. Hierbei werden vom aufschreibenden Schützen (Register Keeper) der oder die notierten Werte der Probeschüsse auf der Startkarte (Score Card) lesbar durchgestrichen und als erster bzw. erster und zweiter Wertungsschuss eingetragen.

D.23.15 Wertungsschüsse

Es werden pro Distanz 15 Wertungsschüsse abgegeben. Abweichendes regelt die Ausschreibung.

**D.23.16 Schießzeit**

Beim Squadding stehen jedem Schützen pro Schuss bis zu 45 sec. zu. (vom Erscheinen der Scheibe bis zum Brechen des Schusses). Wird im String-Squad geschossen, wird dem Schützen eine Gesamtzeit für alle Probe- und Wertungsschüsse vorgegeben.

Bei Mannschaftswettkämpfen wird eine Zeit für die gesamte Mannschaft gegeben, innerhalb derer der Mannschaftsführer seine Schützen einteilt.

D.23.17 Unterbrechung

Wird ein Schütze durch Umstände, die außerhalb seiner Gewalt liegen, für mehr als 10 min. am Schießen gehindert, wird ihm 1 Probeschuss nachgegeben. Er schießt dann sein Programm zu Ende.

D.23.18 Meldesystem

Für die Kommunikation zwischen Feuerlinie und Anzeigerdeckung ist das System der „Bisley Messages“ zu benutzen: Es wird beispielsweise gemeldet: „Message four (4) on Target ten (10)“

„Message 1“

Das Schießen beginnt sofort.

„Message 2“

Keine Markierungsscheibe (spotting disc) zu sehen.

„Message 3“

Markierungsscheibe stimmt zweifelsfrei nicht mit dem angezeigten Wert überein. Bitte dafür sorgen, dass die Markierungsscheibe den letzten Wert anzeigt und der korrekte Wert angegeben wird. *)

„Message 4“

Ein Schuss wurde abgefeuert, aber nicht angezeigt. *)

„Message 5“

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

„Message 6“

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

„Message 7“

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

„Message 8“

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

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

„Message 9“

Meldung aus der Anzeigerdeckung (butt):

Das Schießen erscheint ungebührlich langsam. Die Standaufsicht (Range Officer) soll dies überprüfen und abstellen. (Schießzeit pro Schuss nur 45 sec!) Meldung von der Feuerlinie (range): Das Anzeigen erscheint ungebührlich langsam. Die Deckungsaufsicht (Butt Officer) soll dies überprüfen und abstellen.

„Message 10“

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

„Message 11“

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

„Message 12“

Scheibe einziehen, abkleben und wieder hochfahren.

„Message 13“

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

„Message 14“

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

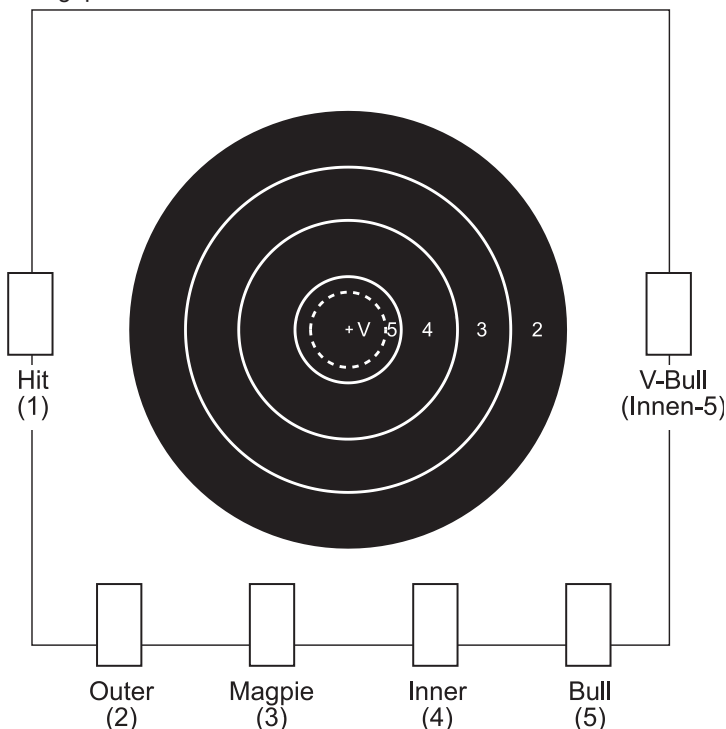
*) Das Ergebnis muss über das Funksprechgerät übermittelt werden.

D.23.19 Anzeigesystem

Jeder Schuss wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) markiert. Zusätzlich wird am unteren Scheibenrand mit einer roten Anzeigerplatte (marker) der Wert des Schusses signalisiert. Eine Innenfünf (V-Bull) wird durch die rote Anzeigerplatte (marker) am rechten Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (3 Uhr), eine Eins (1) - „Hit“ am linken Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (9 Uhr) angezeigt. Der Schütze, der für den Nachbarn dessen Ergebnis auf der Startkarte notiert, muss bei der Anzeige nach dem Schuss überprüfen, ob der Treffpunkt des Schusses mit dem angezeigte Wert übereinstimmt. Dann trägt er den Wert des Treffers auf



der Startkarte ein, wobei er den Wert laut ansagt. Die Trefferanzeige wird der jeweils benutzten Sonderscheibe angepasst.



D.23.20 Wettkampffende

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		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.24 Skeet

D.24.1 Waffen

Zugelassen sind alle halbautomatische Flinten, Repetierflinten, Querflinten, Bockdoppelflinten bis Kal. 12, sowie Bockflinten mit 4-Lauf-Set (4-barrel-set=1Waffe mit 4 versch. Laufbündeln), bzw. mit Einsteckläufen jeweils in den Kal. 20, 28, 410. Flinten mit Kastenmagazinen sind nicht zugelassen.

D.24.2 Visierung

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. Gewehriemen oder andere Schießriemen sind nicht zugelassen.

D.24.5 Munition

Es ist Verwendung von handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Wiedergeladene Munition kann überprüft werden, ob sie den u.g. Werten entspricht. Benutzt ein Schütze Munition die über den u.g. Werten liegt, wird er für den Wettkampf disqualifiziert.

D.24.6 Kaliber

Kaliber	Ounces Lead	Gramm Blei	Grains Standard	Grains Maximum
12	max. 1 1/8	ca. 32 g	492,2	507
20	max. 7/8	ca. 24 g	382,8	394
28	max. 3/4	ca. 21 g	328,1	338
.410	max. 1/2	ca. 14 g	218,8	229

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

D.24.7 Anschlagart

Stehend frei, jeglicher Anschlag ist zulässig Schulteranschlag (auch Voranschlag genannt), Hüftanschlag jagdlich oder international. Innerhalb des markierten Schützenstandes.

D.24.8 Bekleidung

Zugelassen sind Schießjacken, -westen, Handschuhe und Schießmützen jeglicher Art.

D.24.9 Schießbrille/Gehörschutz

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen obligatorisch. Spezielle Schießbrillen mit farbigen Gläsern sind ebenfalls zulässig, ebenso alle verordneten Brillen und Sonnenbrillen.

D.24.10 Anzahl der Schützen

Fünf Schützen bilden eine Rotte. In Ausnahmefällen sind auch sechs Schützen je Rotte zulässig, jedoch keinesfalls mehr als sechs.

D.24.11 Anzahl der Schüsse

Normalerweise 100 Schüsse, jedoch nicht weniger als 50 bei einem regulären Schießen. Spezielle Schießen mit mehr als 100 Schüsse sind zulässig (z. B. Iron Man 4x100 Kal. 12)

D.24.12 Ablauf einer reguläre Runde

Es werden 25 Wurfscheiben je Runde beschossen. Bei 100 Schuß müssen die 4 Runden ohne Pause hintereinandergeschossen werden. Eine normale Rotte (5 Schützen) darf nicht länger als 80 Minuten benötigen (20 Minuten je 25 Scheiben). Es wird sowohl auf Einzelscheiben als auch auf Doubletten (Hoch- und Niederhaus werfen gleichzeitig eine Wurfscheibe) geschossen. Es ist nur ein Schuß je Wurfscheibe zulässig. Wer zwei Schuß auf eine Scheibe abgibt wird verwarnt. Beim nächsten Mal, wird der Schütze disqualifiziert.

D		Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
----------	--	--	----------------------

Auf den Schützenständen 1 bis 8 wird wie folgt geschossen:

Stand 1	1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette (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 Patrone geladen werden.

Die erste Wurfscheibe, egal an welchem Stand, welche gefehlt wird, muß wiederholt werden. Das Ergebnis wird dann auf dem Ergebnisblatt unter Option (25. Schuß) eingetragen. Wird keine Wurfscheibe gefehlt, wird der letzte Schuß (Stand 8 Niederhaus) wiederholt und unter Option eingetragen

D.24.13 Ablauf bei Doubles (kein Stand 8)

1. Durchgang Stände 1 bis 7 und zurück 6 bis 2 = 24 Scheiben

Stand 1	1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
Stand 2	1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
Stand 3	1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
Stand 4	1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
Stand 5	1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
Stand 6	1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
Stand 7	1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
Stand 6	1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
Stand 5	1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
Stand 4	1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
Stand 3	1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
Stand 2	1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)



2. Durchgang Stände 1 bis 7 und zurück 6 bis 1 = 26 Scheiben

Stand 1 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
 Stand 2 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
 Stand 3 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
 Stand 4 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
 Stand 5 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
 Stand 6 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
 Stand 7 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)

Stand 6 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
 Stand 5 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
 Stand 4 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
 Stand 3 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
 Stand 2 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
 Stand 1 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)

D.24.14 Leistungsklassen Regulär und Doubles

Kal. 12	Prozente	Kal. 20	Prozente	Kal. 28	Prozente
AAA	98.50 und mehr	AAA	98.00 und mehr	AAA	97.50 und mehr
AA	97.50 bis 98.49	AA	97.00 bis 97.99	AA	96.50 bis 97.49
A	96.00 bis 97.49	A	94.50 bis 96.99	A	94.00 bis 96.49
B	93.50 bis 95.99	B	91.00 bis 94.49	B	90.50 bis 93.99
C	90.00 bis 93.49	C	85.50 bis 90.99	C	85.50 bis 90.49
D	85.50 bis 89.99	D	unter 85.50	D	unter 85.50
E	unter 85.50				

Kal. 410	Prozente	Doubles	Prozente
AAA	96.00 und mehr	AAA	97.00 und mehr
AA	94.70 bis 95.99	AA	95.00 bis 96.99
A	91.00 bis 94.69	A	91.00 bis 94.99
B	86.00 bis 90.99	B	85.00 bis 90.99
C	80.00 bis 85.99	C	80.00 bis 84.99
D	unter 80.00	D	unter 80.00

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.24.15 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen.
Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet

D.24.16 Startzeiten

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit nicht am Stand, entscheidet der Leiter des Schießens, ob er die verpassten Durchgänge nachschießen darf.

D.24.17 Waffenstörungen

1. Bei Selbstladeflinten:

- Es ist nicht erforderlich, dass der Schütze den Zustand des Verschlusses nach dem Schließen prüft (verriegelt oder nicht).
- Der Schütze lädt die Patronen in die Waffe und schließt den Verschluss.
- Lädt er zwei Patronen in die Waffe und die zweite wird nicht zugeführt oder
- wird ausgeworfen, so gilt dies immer als Waffenstörung.

2. Bei Vorderschaftrepetierflinten

- Der Schütze muss den Verschluss sichtbar ganz nach vorne schieben, ist seine Ladebewegung zu kurz und dadurch der Hahn nicht gespannt, liegt keine Waffenstörung vor, sondern ein Fehler des Schützen (Wertung Fehler)

Bei jeder Waffenstörung darf der Schütze den Schuss wiederholen. Jedoch sind pro Waffe nur zwei Waffenstörungen erlaubt. Wird eine Waffe von mehreren Schützen benutzt, gelten für jeden Schützen zwei Waffenstörungen.

D.24.18 Referees

Es gibt bei BDMP Schießen keinen Zwang einen von der NSSA geprüften Wertungsrichter einzusetzen.

Es gelten die BDMP Richtlinien. BDMP Schießleiter am Stand, ggf. zusätzliche Aufsicht bei den Schützen.

Schützen, welche NSSA Wertungsrichter werden wollen, können beim Deutschen Direktor der NSSA ein Regelwerk anfordern und einen Prüfungsbogen. Sie erhalten, nachdem der Prüfungsbogen vom Deutschen Direktor ausgewertet wurde und eine entsprechende Bestätigung zur NSSA in San Antonio gesandt wurde,



einen Aufnäher mit der Bezeichnung Referee und der Jahreszahl, z.B. Referee 20xx. Der Deutsche Direktor steht auch für Erläuterungen zum Prüfungsbogen zur Verfügung.

Grundsätzlich gelten immer die Regeln (Rules) der NSSA. Auswertungsbögen (Score Sheets) findet man auf der Seite der NSSA oder erhält sie vom zuständigen Deutschen Direktor.

D.24.19 Gleichstand

Bei gleichem Ergebnis, wird die Reihenfolge auf Basis der auf den Ergebnisbögen eingetragenen Long Run Folge (Front and Back) ermittelt:

Front = 1. Runde, vom Stand 1 Schuß 1 vorwärts gezählt bis zum ersten Fehler

Back = letzte Runde vom Stand 8 rückwärts gezählt bis zum letzten Fehler.

Die Anzahl der Treffer vorwärts und rückwärts zusammen gerechnet ergibt das Ergebnis des Long Run. Die Summe der Treffer ergibt die Entscheidung.

Jederzeit kann die Entscheidung auch über ein Shootoff (Entscheidungsschießen) herbeigeführt werden. Hierüber entscheidet der Leiter des Schießens, sofern es nicht vorher in der Ausschreibung festgelegt wurde.

Es werden nur Doubletten von den Ständen 3, 4 und 5 geschossen. Wenn ein Schütze fehlt und der Andere beide Scheiben trifft, ist die Entscheidung gefallen (Miss and Out). Besteht weiterhin Gleichstand geht es zum nächsten Stand, bis die Entscheidung gefallen ist.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.25 Europäischer Präzisions Parcours .223Rem. – EPP Rifle

D.25.1 Waffe

Zugelassen sind alle halbautomatischen Büchsen im Kaliber .223 Rem., die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind.

Die Möglichkeit zur Aufnahme eines „OnePoint Slings“ zum sicheren Halt und Transport der Waffe zwischen den einzelnen Stationen muss vorhanden sein.

D.25.2 Abzug

Der Abzug ist beliebig. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 g sein.

D.25.3 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, oder mit optischen Zielmitteln.

Optische Zielmittel mit Vergrößerungen oder Vergrößerungsvorsätze sind nicht erlaubt.

Schießbrillen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

Die Verwendung einer Schutzbrille mit Seitenschutz ist vorgeschrieben. Eine Augenabdeckung ist erlaubt.

D.25.4 Schäftung

Original Schäftung, verstellbare Schaft- und Wangenauflagen sind zulässig.

Nicht zulässig sind jegliche Arten von Vordergriffen sowie Zweibeine und Jetfunnel (Magazintrichter). Magazinclips sind nicht zugelassen.

Handschuhe jeglicher Art sind nicht erlaubt.

D.25.5 Sicherung

Die werkseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

D.25.6 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

D.25.7 Kaliber

Es sind nur Zentralfeuerpatronen im Kaliber .223 Rem. erlaubt.

D.25.8 Schusszahl & Schießzeit

50 Schüsse in der Gesamtzeit von 5:30 Minuten.

BDMP-Handbuch	Sportordnung 	D
	Langwaffen-Disziplinen	

Probeschüsse sind nicht zugelassen.

Die Zeit startet jeweils mit dem Startsignal und stoppt nach dem Nachladen des Magazins und der Anzeige der Bereitschaft durch Heben der Hand mit dem geladenem Magazin.

Ausnahmen sind die Station 1 und Station 6.

An der Station 6 wird dem Schützen die verbleibende Zeit vor dem Startsignal mitgeteilt.

D.25.9 Nachladen

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich.

Es werden grundsätzlich 5 Schuss in das Magazin geladen.

Ladehilfen jeglicher Art sind nicht erlaubt.

Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und mit der Sicherheitsfahne gesichert ist.

Das Fertigladen erfolgt erst nach dem Startsignal.

Ab Station 2 darf nur noch ein Magazin benutzt werden, das wieder gefüllt werden muss.

Heruntergefallene Patronen dürfen nur auf Anweisung der Aufsicht aufgehoben werden und dürfen nicht mehr verschossen werden.

Nicht verschossene Patronen werden eingezogen.

D.25.10 Art und Anzahl der Scheiben

Eine Scheibe EPP

D.25.11 Störungen

Bei einer Störung hebt der Schütze die freie Hand und meldet deutlich „Störung“.

Die Zeit wird gestoppt. Nach Beseitigung der Störung startet die Zeit wieder mit dem nächsten Schuss.

Bei der zweiten Störung wird der Schütze vom weiteren Wettkampf ausgeschlossen.

Es zählen dann die bis dahin erreichten Ringe.

D.25.12 Fertigstellung

Vor dem Startsignal steht der Schütze aufrecht in Richtung Scheibe, die Arme hängen zwanglos herab.

Nur bei den Stationen 1 und 5b wird die teilgeladene Waffe im Schulteranschlagn auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zeigt in Richtung Kugelfang auf den Boden. Die Waffe wird erst mit dem Startsignal fertiggeladen.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.25.13 Sicherheit

Jeder Schütze wird während des Wettkampfes von einer Aufsichtsperson begleitet, die auch die Zeitmessung vornimmt.
Eine Sicherheitsfahne ist nach jedem letzten Schuss ins Patronenlager einzulegen.
Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!
Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und für den laufenden Wettkampf disqualifiziert.

D.25.14 Ablauf

Station	Distanz	Anschlag	Zeit	Schusszahl	Bemerkung
1	7 m	stehend	15 sek	2 x 5	
2	30 m	liegend		5	
3	25 m	stehend rechts links		5 5	vorbei am Pfosten vorbei am Pfosten
4	20 m	sitzend		5	
5a	15 m	kniend		5	
5b		stehend	10 sek	5	
6	10 m	stehend		5	rechte Hand am Abzug
		stehend		5	linke Hand am Abzug

Station 1 (7 m)

Auf das Kommando „teilladen und fertigmachen“ wird die Waffe mit dem ersten Magazin teilgeladen und die Sicherheitsfahne entfernt.
Der Schütze geht in Fertigstellung (Mündung 45 Grad abgesenkt Richtung Geschosssfang).
Das zweite Magazin mit 5 Patronen hält der Schütze bereit.
Auf das Startsignal geht der Schütze in Anschlag, lädt fertig und schießt im Stehen.
Nach dem fünften Schuss wird selbständig das Magazin gewechselt.



Der Schütze schießt erneut 5 Schuss. Nach dem letzten Schuss führt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ins Patronenlager ein, entnimmt das Magazin und hält dieses zum Vorzeigen in der Hand. Der Lauf zeigt 45 Grad nach unten.

Nach Sicherheitskontrolle durch den RO und der Meldung „Sicherheit“ wird die Waffe abgelegt und die Schützen gehen auf die 1 m-Linie vor zur Trefferaufnahme.

Nach der Auswertung werden die Einschusslöcher mit weißen Schusslochplastern abgeklebt.

Die zur Verfügung stehende Zeit beträgt 15 Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 15 Sekunden ertönt ein zweites Signal.

Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals wird mit 5 Ringen Abzug geahndet.

Station 2 (30 m)

Das Magazin wird auf Kommando mit 5 Schuss geladen.

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

Auf das Startsignal führt der Schütze das geladene Magazin in die Waffe ein, nimmt den Anschlag liegend ein, entfernt die Sicherheitsfahne, lädt fertig und schießt.

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

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

Achtung: Das Teilladen, Entladen der Waffe erfolgt ohne Ausnahme im Stehen.

Station 3 (25 m)

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

Mit dem Startsignal nimmt der Schütze die Waffe auf, führt das Magazin ein, entfernt die Sicherheitsfahne, lädt fertig und schießt stehend mit der rechten Hand am Abzug rechts am Pfosten vorbei.

Hierbei muss der Fuß mit der Verlängerung der seitlichen Begrenzung Kontakt haben.

D	 Sportordnung Langwaffen-Disziplinen	BDMP-Handbuch
---	---	----------------------

Nach dem letzten Schuss führt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ins Patronenlager ein, entnimmt das Magazin und lädt dieses erneut mit 5 Schuss. Dann nimmt der Schütze die Schießposition zum Schießen mit der linken Hand am Abzug links am Pfosten vorbei ein. Der Schütze führt das Magazin ein und entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt mit der linken Hand am Abzug links am Pfosten vorbei. Hierbei muss der Fuß wieder mit der Verlängerung der seitlichen Begrenzung Kontakt haben.

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

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

Station 4 (20 m)

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

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

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

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

Station 5a (15 m)

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

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

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

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

**Station 5b (15 m)**

Mit dem Kommando „Teilladen und fertigmachen“ wird das geladene Magazin in die Waffe eingeführt und die Sicherheitsfahne entfernt. Der Schütze geht in Fertigstellung (Mündung 45 Grad abgesenkt).

Mit dem Startsignal geht der Schütze in Anschlag, lädt fertig und schießt im Stehen

alle fünf Schüsse innerhalb von zehn Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 10 Sekunden ertönt ein zweites Signal.

Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals wird mit 5 Ringen Abzug geahndet.

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

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

Die Gesamtzeit läuft weiter bis Bereitschaft angezeigt wurde.

Station 6 (10 m)

Vor dem Startsignal wird dem Schützen seine verbleibende Zeit angesagt.

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

Mit dem Startsignal nimmt der Schütze die Waffe auf, führt das Magazin ein, entfernt die Sicherheitsfahne, lädt fertig und schießt stehend mit der rechten Hand am Abzug auf die rechte obere kleine Ringscheibe.

Nach dem letzten Schuss führt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ins Patronenlager ein, entnimmt das Magazin und lädt dieses erneut mit 5 Schuss. Dann nimmt der Schütze die Schießposition zum Schießen mit der linken Hand am Abzug auf die linke obere kleine Ringscheibe ein. Der Schütze führt das Magazin ein und entfernt das Sicherheitsfähnchen, lädt fertig und schießt. Nach dem letzten Schuss, legt der Schütze das Sicherheitsfähnchen ein, entnimmt das Magazin und zeigt Bereitschaft an durch Heben der Hand mit dem leeren Magazin.

Die Gesamtzeit wird nun gestoppt und auf der Auswertekarte vermerkt.

Nach Sicherheitskontrolle durch den RO und der Meldung „Sicherheit“ wird die Waffe abgelegt und die Schützen gehen auf die 1 m-Linie vor zur Trefferaufnahme.

D		Sportordnung	BDMP-Handbuch
		Langwaffen-Disziplinen	

D.25.15 Ringabzug

Mit Abzug von jeweils fünf Ringen wird geahndet:

- Schüsse, die vor dem Startsignal oder nach dem Stoppsignal abgegeben werden,
- Schüsse, die mehr als vorgesehen pro Station abgegeben werden,
- eine gemeldete Störung, die dem Schützen anzulasten ist,
- Ablauffehler

D.25.16 Disqualifikation

Der Schütze kann sofort disqualifiziert werden, wenn er:

- gegen Sicherheitsbestimmungen verstößt
- die Waffe in eine unsichere Richtung hält oder die Waffe fallen lässt
- die Waffe beim Transportieren nicht senkrecht nach oben mit der Mündung in Schulterhöhe trägt
- die Waffe mit geschlossenem Verschluss oder eingeführtem Magazin ablegt
- mehr als 50 Patronen verschießt
- mehr als 5 Schuss ins Magazin lädt
- den Anweisungen des RO's nicht Folge leistet

D.25.17 Auswertung

Trifft ein Schuss den Rand oder den Trennring, wird der höhere Wert gezählt. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- bei der höheren Anzahl der Fünfen
- bei dem höheren Ergebnis der Station 6
- bei der kürzesten Gesamtzeit

Die Auswertung erfolgt durch die Schützen jeweils für den nächsten rechten Schützen. Im Zweifelsfalle darf der Schusslochprüfer ausschließlich durch die Wettkampfleitung benutzt werden.

D.25.18 Klassifizierung

Eine Klassifizierung erfolgt anhand der Rangliste, nach zweimaligem Erreichen folgender Ergebnisse:

- bis 184 Marksman
- ab 185 Sharpshooter
- ab 215 Expert
- ab 230 Master
- ab 241 Highmaster

**D.25.19 Mannschaft**

Eine Mannschaft besteht aus vier Schützen ohne Streichergebnis.