

Register 8

Sportordnung

Teil C

Kurzwaffen-Disziplinen

C.1	Allgemeine Regeln
C.2	Spezielle Regeln
C.3	Dienstpistole 1 (DP 1)
C.4	Dienstpistole 2 (DP 2)
C.5	Dienstpistole 3 (DP 3)
C.6A	Police Pistol 1 (PP 1)
C.6B	Police Pistol 2 (PP 2)
C.7	NPA Service Pistol (Service Pistol B)
C.8	BDMP 1500 - Allgemeine Regeln
C.9	BDMP 1500 - Wettkampfklassen (inkl. FP)
C.10	Single Action Revolver 1 (SAR 1)
C.11	Single Action Revolver 2 (SAR 2)
C.12	Dienstrevolver 1 (DR 1)
C.13	Sportpistole (SP)
C.14	Metallsilhouettenschiessen
C.15	Bianchi Cup (BC)
C.16	Super Magnum (SM 1)
C.17	Dynamisches Kleinkaliberschiessen (DKS 1)
C. 18	Kleinkaliber Kurzwaffe (KK-Pis./Rev.)
C. 19	Europäischer Präzisions Parcours (EPP)

C Kurz Waffen - Disziplinen

C.1 Kurz Waffen - Allgemeine Regeln

C.1.1 Schiessstände

C.1.1.1 Beim Bau und bei der Einrichtung von Schiessständen sind die behördlichen Vorschriften zu beachten.

C.1.1.2 Vor oder neben dem Schützenstand soll ein Ablagetisch von etwa 80 cm Höhe stehen.

C.1.1.3 Die Breite des Schützenstandes soll 1 m nicht unterschreiten. Die Schützenstände sollen von einander seitlich durch Trennschirme oder Wände so abgeschirmt sein, dass ausgeworfene Hülsen die Nachbarschützen oder deren Waffen nicht treffen können.

C.1.1.4 Bei Wind sollte ein Windschutz aufgestellt werden.

C.1.1.5 Der Boden des Schützenstandes darf keine Erschütterungen übertragen.

C.1.1.6 Die Mitte der Scheiben muss 0,80-1,60 m über dem Niveau der Schützenstände liegen.

C.1.1.7 Bei praktischen Kurzwaffendisziplinen ist für das Holstern, Verpacken von Waffen und Anschlagübungen eine Fummelzone einzurichten und entsprechend zu kennzeichnen.

C.1.2 Sicherheitsbestimmungen Kurz Waffen allgemein

Über die Sicherheitsbestimmungen unter A.2.2 hinaus gelten für den Kurz Waffenbereich noch folgende spezielle Anordnungen.

C.1.2.1 Nur in der Fummelzone darf mit der Waffe hantiert werden. Das Hantieren mit Munition, Patronenhülsen oder Pufferpatronen in diesen Bereichen ist verboten. Zuwiderhandlungen werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

C.1.2.2 Magazine und Speedloader dürfen geladen werden. Die Waffen dürfen erst nach Aufforderung durch die Standaufsicht in die Hand genommen und geladen werden. Das Ablegen oder Holstern der Waffe erfolgt erst nach der Sicherheitsüberprüfung durch die Standaufsicht.

C.1.2.3 Bei Ladetätigkeit, Schiessbetrieb, Störungsbeseitigung und bei der Sicherheitsüberprüfung ist die Waffe so zu halten, dass die Mündung auf den Kugelfang gerichtet bleibt. Sie darf den Bereich von 45° nach allen Richtungen, ausgehend von der Schussrichtung, nicht verlassen. Hiervon darf nur zum Holstern der Waffe abgewichen werden.

C.1.2.4 Bei allen Manipulationen an der Waffe muss sich der Abzugsfinger deutlich ausserhalb des Abzugsbügels befinden.

**C1.3 Sicherheitsbestimmungen statische Kurzwaffendisziplinen
(DP 1, DP 2, SP, SAR)**

C.1.3.1 Das Verwenden von Holstern wird dann empfohlen, wenn keine Ablagemöglichkeit für die Waffe zur Verfügung steht. Die Verwendung von Schulter-, Cross Draw- und verdeckt getragenen Holstern ist nicht zugelassen. Der Abzug der geholsterten Waffe sollte verdeckt sein. Die Mündung der geholsterten Waffe muss innerhalb eines Radius von einem Meter abwärts zeigen. Waffen sind ungeladen und entspannt im Holster zu tragen (Pistolen ohne Magazin). Ein Verstoss gegen diese Regel führt zur sofortigen Disqualifikation. Das Verlassen des Schiessstandes, des markierten Geländes bzw. des Sicherheitsbereiches mit geholsteter Waffe ist verboten und führt ebenfalls zur sofortigen Disqualifikation.

**C.1.4 Sicherheitsbestimmungen praktische Kurzwaffendisziplinen
(PP 1, PP2, Service Pistol NPA B, 1500, FP, EPP)**

C.1.4.1 Das Verwenden von Holstern ist zwingend vorgeschrieben. Die Verwendung von Schulter-, Cross Draw- und verdeckt getragenen Holstern ist nicht zugelassen. Der Abzug der geholsterten Waffe sollte verdeckt sein. Die Mündung der geholsterten Waffe muss innerhalb eines Radius von einem Meter abwärts zeigen. Waffen sind ungeladen und entspannt im Holster zu tragen (Pistolen ohne Magazin). Ein Verstoss gegen diese Regel führt zur sofortigen Disqualifikation. Das Verlassen des Schiessstandes, des markierten Geländes bzw. des Sicherheitsbereiches mit geholsteter Waffe ist verboten und führt ebenfalls zur sofortigen Disqualifikation.

C.1.4.2 Die persönliche Ausrüstung ist während des gesamten Wettkampfes mitzuführen. Hierzu gehört auch die für den Wettbewerb benötigte Munition.

C.1.4.3 Wird nach dem Ladekommando eine Unregelmässigkeit an der Scheibenanlage oder dem Zustand des Standes bemerkt, kann die Standaufsicht diese beheben lassen. Hierzu gibt sie das Kommando "Waffen holstern, Hände über den Kopf". Dieser Anordnung ist unverzüglich Folge zu leisten. Ist die Unregelmässigkeit behoben, beendet die Standaufsicht diesen Vorgang mit dem Kommando "entspannen", woraufhin die Schützen wieder die Startposition einnehmen. Das gleiche Procedere kann bei Bedarf wegen heruntergefallener Ausrüstungsgegenstände angewendet werden.

C.1.5 Kommandos

C.1.5.1 Kommandos statischer Pistolendisziplinen

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

Wenn die Schützen die Stände eingenommen haben, fragt der Schiessleiter/Standaufsicht nach einer angemessenen Zeit: "Sind Sie fertig?" Erfolgt kein Einspruch, erfolgt das Kommando: "Bitte die Waffe (mit 5 Patronen) laden!" Nach einer angemessenen Zeit (etwa bis 60 Sekunden nachdem der letzte Schütze geladen hat) erfolgt die Feuerfreigabe mit den Worten: "Es kann geschossen werden."

Die Schiesszeit endet mit den Worten: "Halt! Feuer einstellen, Verschlüsse öffnen, Magazine entfernen, Trommeln ausschwenken."

C.1.6.2 Kommandos praktische Pistolendisziplinen

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

C.2 Spezielle Regeln

C.2.1 Einhändiger Anschlag

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

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

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

C.2.2 Beidhändiger Anschlag

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

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

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

C.2.3 Griffschalen

C.2.3.1 Combatgriffschalen sind durch Fingermulden und/oder eine Daumenauflage gekennzeichnet.

C.2.3.1 Sportgriffschalen / orthopädische Griffe sind durch eine Handballenauflage gekennzeichnet.

C.3.4 Altersklasse

Die Disziplinen DP1 (C.3), DP2 (C.4), DP3 (C.5), SAR1 (C.10), SAR2 (C.11) DR1 (C.12) und SP (C.13) können gesondert in einer Altersklasse gewertet werden. Hierzu zählen die Teilnehmer, die in dem laufenden Sportjahr ihr 55stes Lebensjahr vollenden. Ein Wettkämpfer kann nicht gleichzeitig Gesamtsieger und Sieger in der Altersklasse sein.

C.3 Dienstpistole 1 (DP 1)

C.3.1 Waffe

Alle unveränderten automatischen Dienstpistolen in originalem Zustand unabhängig von ihrer Einführung sind zugelassen.

a) Visierung

Die Visierung muss dem Original der Dienstpistole entsprechen und darf nach der Waffenabnahme nicht mehr verstellt werden. Mikrometervisierung ist nicht zugelassen.

b) Abzug

1360 p, kein Triggerstopp

Triggerstopp im Sinne der Sportordnung ist ein verstellbarer Abzugsstopp.

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

c) Grifffschalen

Grifffschalen dürfen durch gleichartige, z.B. Pachmayr, ersetzt werden. Combatgrifffschalen, Sportgriffe, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zulässig.

C.3.2 Kaliber

Kaliber .30 bis .456

C.3.3 Munition

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

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

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

C.3.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

C.3.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole. Ein Zentrumsaufkleber von max. \varnothing 45mm ist erlaubt.

C.3.6 Scheibentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

C.3.7 Schusszahl / Schiesszeit

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

C.3.8 Schiessbrille

Eine Schiessbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

C.3.9 Auswertung

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

C.3.10 DP 1 bis Entwicklungsjahr 1945

Die Disziplin DP 1 kann alternativ als Sonderdisziplin auf Waffen bis einschliesslich Entwicklungsjahr 1945 beschränkt werden.

C.4 Dienstpistole 2 (DP 2)

C.4.1 Waffe

Alle serienmässig hergestellten automatischen Dienstpistolen mit und ohne technische Veränderungen sind zugelassen.

Die Abmessungen und die Form der Waffe einschliesslich der Lauflänge müssen dem Original entsprechen.

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

Abweichend davon sind folgende Pistolen in dieser Disziplin zugelassen:

Colt "Gold-Cup"

SIG "210-6"

a) Visierung

verstellbar, Mikrometervisierung ist zulässig.

b) Abzug

1360 p, Triggerstopp ist zulässig

c) Griffschalen

Griffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden (Hartgummi, Holz), um die Handlage und Griffigkeit zu erhöhen bzw. das Rutschen zu vermeiden. Orthopädische Griffschalen, Handballenauflagen, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zulässig.

C.4.2 Kaliber

Kaliber .30 bis .456

C.4.3 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig.

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

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

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

C.4.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

C.4.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole. Ein Zentrumsaufkleber von max. \varnothing 45mm ist erlaubt.

C.4.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

C.4.7 Schusszahl / Schiesszeit

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min

C.4.8 Schiessbrille

Eine Schiessbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

C.4.9 Auswertung

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

C.5 Dienstpistole 3 (DP 3)

C.5.1 Waffe

Alle unveränderten automatischen Dienstpistolen mit Anschlagschaft bis einschliesslich Entwicklungsjahr 1945 in originalem Zustand sind zugelassen.

a) Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen.

b) Abzug

1360 p, kein Triggerstopp

c) Grifffschalen

Die Grifffschalen müssen dem Original entsprechen. Sie dürfen nur durch gleichartige (z.B. Holz- gegen Kunststoffgriffe) ersetzt werden. Combat- und Sportgriffe sind nicht zulässig.

d) Anschlagschaft

Nur Anschlagschäfte, die dem Original entsprechen, sind erlaubt. Das gilt auch für einfache Nachbauten, die in Form, Breite, Dicke und Länge dem Original entsprechen.

C.5.2 Kaliber

Kaliber .30 bis .456

C.5.3 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig.

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

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

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

C.5.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag unter Verwendung des Anschlagschaftes. Der Anschlagschaft muss in der Schulter eingesetzt werden.

C.5.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole. Ein Zentrumsaufkleber von max. Ø 45mm ist erlaubt.

C.5.6 Scheibentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

C.5.7 Schusszahl / Schiesszeit

Probeschüsse; 5 Schüsse in 5 min

Wertung: 15 Schüsse in 3 Kurzzeitserien zu je 5 Schüsse

1. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 120 sec

2. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 90 sec

3. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 60 sec

C.5.8 Schiessbrille

Eine Schiessbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

C.5.9 Auswertung

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

C.5.10 DP 3 mod.

Die Disziplin DP 3 kann auch als DP 3 mod. mit Waffen ab Entwicklungsjahr 1946 geschossen werden.

C.6A Police Pistol 1 (PP 1)

C.6A.0 Allgemeines

Die Regeln für die Disziplin "Police Pistol 1" entstammen den SHOOTING RULES & REGULATIONS der NATIONAL PISTOL ASSOCIATION, GB.

C.6A.1 Waffe

Beliebige Grosskaliberpistolen oder -revolver,

Kaliber .354 (9 mm) bis .455, sind zugelassen.

Orthopädische Griffschalen und Handballenauflagen sind nicht zugelassen.

C.6A.2 Visierung und optische Hilfsmittel

offen, ohne optische Hilfsmittel. Schiessbrillen sind nicht erlaubt.

C.6A.3 Munition

30 Schüsse Grosskalibermunition

C.6A.4 Scheibe und Scheibenbeobachtung

PP 1-Scheibe (Anzahl nach Auswertbarkeit).

Scheibenbeobachtung mit optischen Hilfsmitteln ist nicht erlaubt.

C.6A.5 Stellung

Stehend frei. Beidhändiges Halten der Waffe ist erlaubt.

C.6A.6.1 Ablauf

1) 25 m: 12 Schüsse in 2 min. (einschliesslich eines eventuellen Nachladens).

2) 15 m: 2 mal 6 Schüsse in Intervallen (ca. 5 - 7 sec.). Die Scheibe zeigt sich 6 mal für je 2 sec. In denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

3) 10 m: 6 Schüsse in Intervallen (ca. 5 - 7 sec.). Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 2 sec., in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.

C.6A.6.2 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)

Die Standard-Kommandos für jede der 3 Distanzen bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" = "Laden und fertigmachen"

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

(Falls erforderlich: *"not ready!"* = nicht fertig!)

„Achtung – Feuer!“ (oder Signal) oder

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 sec. zum Start der zur Serie.

Nachdem die Serie geschossen ist:

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

"All clear, are there any protests?" = „Sicherheit! Gibt es irgendwelche Proteste?“

"No protests, show targets, advance and score" = „Keine Proteste! Scheiben drehen, Trefferaufnahme“

Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

C.6A.7 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

C.6A.8 Fertigstellung

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

C.6A.9 Waffen- und Munitionsfehler

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

C.6A.10 Auswertung

Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

a) bei der höheren Anzahl der 10er,

b) bei weiterer Gleichheit: bei der höheren Anzahl der Treffer in der Mouche,

c) bei weiterer Gleichheit: bei der höheren Anzahl der 9er – 8er – 7er usw.

d) Besteht hiernach noch immer Ringgleichheit, so entscheidet der kleinste Streukreis (vermessen). Wenn dies nicht möglich ist, erfolgt ein Stechen (betrifft nur die ersten 3 Plätze).

C.6A.11 Einzelklassifikation

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

High Master		297 und höher
Master	ab	294
Expert	ab	290
Sharpshooter	ab	281
Marksman		280 und darunter

Unclassified

Schütze in seinem ersten Wettkampf

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

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

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

Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden.

Innerhalb einer Veranstaltung ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

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

Danach bestreitet er drei weitere Wettkämpfe in seiner derzeitigen Klasse. Ist der Durchschnitt von den besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation.

Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

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

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

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

- internationale Wettkämpfe
- nationale Meisterschaften
- überregionale Veranstaltungen mit Beteiligung von mindestens vier SLG'n und mehr als 40 Schützen, die nach vergleichbaren Regeln durchgeführt werden.

Gültigkeitsdauer der Klassifikation:

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

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

Nachweis der Leistungsklasse:

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

C.6A.12 PP 1 Optical Sight

Die Disziplin PP 1 kann auch als Police Pistol 1 Optical Sight geschossen werden.

C.6B Police Pistol 2 (PP 2)

C.6B.0 Allgemeines

Die Regeln für die Disziplin "Police Pistol 2" entstammen den SHOOTING RULES & REGULATIONS der NATIONAL PISTOL ASSOCIATION, GB.

C.6B.1 Waffe

Beliebige Grosskaliberpistolen oder -revolver, Kaliber .354 (9 mm) bis .455, sind zugelassen. Orthopädische Griffschalen und Handballenauflagen sind nicht zugelassen.

C.6B.2 Visierung und optische Hilfsmittel

offen, ohne optische Hilfsmittel. Schiessbrillen sind nicht erlaubt.

C.6B.3 Munition

66 Schüsse Grosskalibermunition

C.6B.4 Scheibe und Scheibenbeobachtung

3 PP1 - Scheiben

Scheibenbeobachtung mit optischen Hilfsmitteln ist nur bei der Probeserie erlaubt.

C.6B.5 Stellung

- Liegend
- stehend frei
- kniend
- sitzend (beide Gesässbacken befinden sich auf dem Boden), die Arme oder Hände dürfen durch die Beine stabilisiert werden.
- stehend rechte Hand, Pfosten darf benutzt werden- stehend linke Hand, Pfosten darf benutzt werden

C.6B.6 Ablauf

Station A

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

Station B

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

Die Begrenzungslinien rechts/ links sind zu beachten, ein- oder beidhändig

Gesamtzeit für die Station B: 3 Minuten

Station C

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

Die Begrenzungslinien rechts/ links sind zu beachten, ein- oder beidhändig

Gesamtzeit für die Station C: 2 Minuten

C.6B.6.1 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)

Die Standard-Kommandos für jede der 3 Distanzen bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" = "Laden und fertigmachen"

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

(Falls erforderlich: *"not ready!"* = nicht fertig!)

„Achtung – Feuer!“ (oder Signal) oder

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 sec. zum Start der zur Serie.

Nachdem die Serie geschossen ist:

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

"All clear, are there any protests?" = „Sicherheit! Gibt es irgendwelche Proteste?“

"No protests, show targets, advance and score" = "Keine Proteste! Scheiben drehen, Trefferaufnahme"

Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

C.6B.6.2 Ablauf auf den Stationen B und C

Die gesamte Munition für jede Station ist am Schützen mitzuführen.

Es dürfen nur ein Magazine bzw. ein Speedloader mit jeweils 6 Patronen geladen werden. Die restlichen 12 Schüsse hat der Schützen lose in einer Tasche, Patronenhalter oder am Gürtel. Das Nachladen aus einer Shooter's Box, die sich auf dem Boden befindet, ist während der Serie nicht erlaubt.

Während der Serie erfolgt das selbständige Nachladen des Magazins bzw. des Speedloaders durch den Schützen im geholsterten und entladene Zustand oder beim Revolver durch direktes Laden der Trommel.

C.6B.7 Probeschüsse

50 Meter, 6 Schüsse in zwei Minuten

C.6B.8 Fertigstellung

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

C.6B.9 Waffen- und Munitionsfehler

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

C.6B.10 Auswertung

Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- a) bei der höheren Anzahl der 10er,
- b) bei weiterer Gleichheit: bei der höheren Anzahl der Treffer in der Mouche,
- c) bei weiterer Gleichheit: bei der höheren Anzahl der 9er – 8er – 7er usw.
- d) Besteht hiernach noch immer Ringgleichheit, so entscheidet der kleinste Streukreis (vermessen). Wenn dies nicht möglich ist, erfolgt ein Stechen (betrifft nur die ersten 3 Plätze).

C.6B.11 Einzelklassifikation

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

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

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

Nach dem zweiten Wettkampf wird aus beiden Resultaten der Durchschnitt gebildet. Diesem Wert entsprechend erfolgt die eigentliche Klassifizierung

des Schützen, sie kann höher oder niedriger als die vorläufige Klassifikation sein.

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

Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden.

Innerhalb einer Veranstaltung ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

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

Danach bestreitet er drei weitere Wettkämpfe in seiner derzeitigen Klasse.

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

Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

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

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

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

- internationale Wettkämpfe
- nationale Meisterschaften
- überregionale Veranstaltungen mit einer Beteiligung von mindestens 4 SLG'n und 40 Schützen, die nach vergleichbaren Regeln durchgeführt werden

Gültigkeitsdauer der Klassifikation:

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

Für die Klassen *Marksmen* bis *Expert* sind dies 3 Jahre,

für die Klassen *Master* und *High Master* 5 Jahre

Nachweis der Leistungsklasse:

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

C.6B.12 PP 2 Optical Sight

Die Disziplin PP 2 kann auch als Police Pistol 2 Optical Sight geschossen werden.

C.7 NPA Service Pistol (Service Pistol B)

C.6B.0 Allgemeines

Die Regeln für die Disziplin "Service Pistol B" entstammen den SHOOTING RULES & REGULATIONS der NATIONAL PISTOL ASSOCIATION, GB.

C.7.1 Waffe

Beliebige Grosskaliberpistolen oder -revolver, Kaliber .354 (9 mm) bis .455, sind zugelassen.

Orthopädische Griffschalen und Handballenauflagen sind nicht zugelassen.

C.7.2 Visierung und optische Hilfsmittel

offen, ohne optische Hilfsmittel
Schiessbrillen sind nicht erlaubt.

C.7.3 Munition

24 Schüsse Grosskalibermunition

C.7.4 Scheibe und Scheibenbeobachtung

2 NPA - Scheiben pro Schütze
Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

C.7.5 Stellung

Stehend frei. Beidhändiges Halten der Waffe ist erlaubt.

C.7.6 Ablauf

- 1) 25 m: 6 Schüsse in 15 sec. auf die linke Scheibe
- 2) 20 m: 6 Schüsse in 10 sec., 3 auf jede Scheibe
- 3) 15 m: 6 Schüsse in Intervallen (ca. 5 - 7 sec.) auf die rechte Scheibe
(Die Scheibe zeigt sich 3 mal für 3 sec., in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.)
- 4) 10 m: 6 Schüsse in 6 sec., 3 Schüsse auf jede Scheibe

C.7.6.1 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)

Die Standard-Kommandos für jede der 4 Distanzen bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" = "Laden und fertigmachen"

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

(Falls erforderlich: *"not ready!"* = nicht fertig!)

„Achtung – Feuer!“ (oder Signal) oder

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 sec. zum Start der zur Serie.

Nachdem die Serie geschossen ist:

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

"All clear, are there any protests?" = „Sicherheit! Gibt es irgendwelche Proteste?“

"No protests, show targets, advance and score" = "Keine Proteste! Scheiben drehen, Trefferaufnahme"

Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

C.7.7 Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

C.7.8 Fertigstellung:

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

C.7.9 Waffen- und Munitionsfehler

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

C.7.10 Auswertung

Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis:

- a) bei der höheren Anzahl der 5er,
- b) bei der höheren Anzahl der 4er, 3er, 2er,
- c) Besteht weiterhin Ringgleichheit, so entscheidet der kleinste Streukreis (vermessen). Wenn dies nicht möglich ist, erfolgt ein Stechen (betrifft nur die ersten drei Plätze).

C.7.11 Einzelklassifikation

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

High Master	110 und höher
Master	ab 106
Expert	ab 98

Sharpshooter	ab 90
Marksman	89 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

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

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

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

Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden.

Innerhalb einer Veranstaltung ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

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

Danach bestreitet er drei weitere Wettkämpfe in seiner derzeitigen Klasse. Ist der Durchschnitt von den besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation.

Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

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

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

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation.

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

- internationale Wettkämpfe
- nationale Meisterschaften
- überregionale Veranstaltungen mit Beteiligung vom mindestens vier SLG'n und mehr als 40 Schützen, die nach vergleichbaren Regeln durchgeführt werden.

Gültigkeitsdauer der Klassifikation:

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

Für die Klassen	<i>Marksman</i> bis <i>Expert</i>	sind dies	3 Jahre,
für die Klassen	<i>Master</i> und <i>High Master</i>		5 Jahre

Nachweis der Leistungsklasse:

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

C.7.12 Service Pistol NPA B Optical Sight

Die Disziplin Service Pistol NPA B kann auch als Service Pistol NPA B Optical Sight geschossen werden.

C.8 BDMP 1500 (PPC)

C.8.1 Allgemeines

1500 ist ein internationales Wettkampfprogramm für verschiedene Kurzwaffenkategorien.

Gelegentlich wird auch die Bezeichnung PPC (Precision Pistol Competition) als Oberbegriff für diese Schiesssportdisziplin verwendet.

Mit der Neufassung und Erweiterung der Sportordnung wurde eine Angleichung an den internationalen Standard vorgenommen.

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

Diese Gesamtmatches sind vorgesehen für

- Hauptwettkampf Ziff. C.9.1 und
- Auto Match Ziff. C.9.2

Die Wettkämpfe

- Distinguished Pistol Match Ziff. C.9.3
- Open Match Ziff. C.9.4
- Free Pistol/Free Revolver Match Ziff. C.9.4.6 und
- Distinguished Revolver Match Ziff. C.9.5

bestehen nur aus Match 5 (60 Schüsse).

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

Die Wettkämpfe

- Service Revolver Match Ziff. C.9.6
- Off Duty Revolver Match Ziff. C.9.7
- 5-shot Off Duty Revolver Match Ziff. C.9.7 und
- Stock Semi Automatic Pistol Match Ziff. C.9.8

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

Die maximale Scheibenentfernung beträgt hier 25 Meter.

Durch die Klassifikation werden die Schützen ihrer Erfahrung und Leistungsfähigkeit entsprechend in Wettkampfgruppen eingeteilt. Sie haben damit von Anfang an die Chance, einen Klassensieg zu erringen.

Aus jeder Gruppe heraus kann die Gesamtwertung gewonnen werden.

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

C.8.2 Ablauf "1500", Matches 1-5

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

15 Meter - 20 Sekunden - nur double action

	12 Schüsse	stehend frei
Match 2	25 Meter - 90 Sekunden - nur double action	
	6 Schüsse	kniend frei
	6 Schüsse	stehend, linke Hand, Pfosten links
	6 Schüsse	stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
Match 3	50 Meter - 165 Sekunden - auch single action erlaubt	
	6 Schüsse	sitzend
	6 Schüsse	kniend, Benutzung Pfosten wahlweise
	6 Schüsse	stehend, linke Hand, Pfosten links
	6 Schüsse	stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
Match 4	25 Meter - 35 Sekunden - nur double action	
	12 Schüsse	stehend frei
	25 Meter - 35 Sekunden (Wiederholung)	
	12 Schüsse	stehend frei
Match 5	(60 Schüsse)	
Station 1	7 (*) Meter - 20 Sekunden - nur double action	
	12 Schüsse	stehend frei
Station 2	25 Meter - 90 Sekunden - nur double action	
	6 Schüsse	kniend frei
	6 Schüsse	linke Hand, Pfosten links
	6 Schüsse	rechte Hand, Pfosten rechts
Station 3	50 Meter - 165 Sekunden - auch single action erlaubt	
	6 Schüsse	sitzend
	6 Schüsse	kniend (Benutzung Pfosten wahlweise)
	6 Schüsse	stehend, linke Hand, Pfosten links
	6 Schüsse	stehend, rechte Hand, Pfosten rechts
Station 4	25 Meter - 12 Sekunden - nur double action	
	6 Schüsse	stehend frei

- ▶ "double action": gilt nicht beim Gebrauch vom Selbstladepistolen.
 - ▶ Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.
- (*) Sollte ein Stand für das Schiessen auf eine Entfernung von 7m nicht zugelassen sein, so kann statt dessen auf einer Entfernung von 10m geschossen werden.

C.8.3 Scheibe

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

Auf Ständen, die nicht über eine entsprechende 50-Meter-Bahn verfügen, können die 50-Meter-Übungen auf die verkleinerte Scheibe "BDMP 1500 reduziert" geschossen werden.

Die Deutsche Meisterschaft im

- Hauptwettkampf Ziff. C.9.1 und
- Auto Match Ziff. C.9.2

sind auf die Originaldistanz zu schiessen.

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

C.8.4 Stellungen

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

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

Bei Pistolen darf das neue Magazin erst nach dem Wechsel der Schiessstellung eingeführt werden.

Stehend frei

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

Stehend - mit Pfosten

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

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

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

Linke Hand / rechte Hand

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

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

Sitzend

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

Kniend frei (25 Meter)

- a) Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt. Die Gesässbacken können auf den Absätzen oder seitlich auf den Fuss

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

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

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

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

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

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

Beim Positionswechsel von "sitzend" in "liegend" muss die Waffe nach vorne abwärts zeigen.

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

C.8.5 Kommandos des Leitenden

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

Die Standardkommandos lauten:

"Load and holster!"

"Laden und holstern!"

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

Selbstladepistolen sind je nach System bei gespanntem Hahn zu sichern (z.B. Colt 1911) oder zu entspannen (z.B. SIG 226).

Es kann festgelegt werden, dass die Waffen unterladen zu holstern sind und erst zu Beginn der Serie fertiggeladen werden dürfen.

Is the line ready?"

"Sind die Schützen fertig?"

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

"The line is not ready"

"Nicht fertig!"

Wenn die Schützen fertig sind:

"Stand by!"

"Achtung!"

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

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

Einstellung des Schiessens während der Serie:

"Cease firing!"

"Schiessen einstellen!"

oder ein langanhaltender Pfiff:

Das Schiessen wird augenblicklich eingestellt!

Einstellung des Schiessens am Ende der Serie:

"Cease firing -
unload and holster!"

**"Schiessen einstellen -
Waffe entladen und holstern!"**

Die Waffe wird entladen und zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt; die Mündung zeigt immer in Richtung Kugelfang!

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

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

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

Nach Bestätigung durch die Aufsicht wird die Waffe geholstert.

Erst wenn alle Schützen entladen und geholstert haben, darf der Stand freigegeben werden.

C.8.6 Probeschüsse

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

C.8.7 Fertigstellung

Der Schütze steht aufrecht, mit der geladenen Waffe im Holster. Die Arme hängen locker und berühren weder Waffe noch Holster, bis sich die Scheiben herdreihen oder ein anderes Startsignal gegeben wird.

C.8.8 Hinweise

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

C.8.9 Holster

Holster sind zwingend vorgeschrieben. Cross Draw-, Schulterholster oder Holster, bei denen zum Freigeben der Waffe in den Abzug gegriffen werden muss, sind nicht zugelassen (vgl. Ziff. C.1.4.1).

C.8.10 Munition

High-Speed-Munition oder Magnumladungen sind in keinem der "1500"-Wettkämpfe erlaubt.

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

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

Speedloader, Ladehilfen etc. sind zulässig.

C.8.11 Schusszahl in Magazinen

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

C.8.12 Augen- und Gehörschutz

Die Schützen werden unabhängig von den Vorschriften des jeweiligen Schiessstandes dringend auf die Verwendung eines geeigneten Augen und Gehörschutzes hingewiesen.

C.8.13 Zielhilfsmittel

Zielhilfsmittel wie Schiessbrille, Augenabdeckungen etc. sind nicht erlaubt.

C.8.14 Scheibenbeobachtung

Scheibenbeobachtung durch den Schützen ist nicht erlaubt.

Für Coaches in gesondert ausgetragenen Team Matches gilt Ziff. C.8.17.a

C.8.15 Handschuhe

Handschuhe jeglicher Art sind nicht erlaubt.

C.8.16 Mannschaftsstärke

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streichergebnis, bestehen.

Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will.

Eine Mannschaftswertung findet in der Regel nur im Hauptwettkampf statt.

C.8.17 Mannschaftswertung

a) Üblicherweise wird die Mannschaftswertung "1500" über ein gesondert geschossenes Match 5 entschieden.

Die Ergebnisse, die der Schütze in seinem Einzelwettkampf erzielt hat, bleiben dabei für die Teamwertung unberücksichtigt.

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

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

b) Ist die Austragung eines solchen Team-Matches aus Gründen der Standkapazität nicht möglich, können ersatzweise die Resultate 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.

C.8.18 Auswertung

Langlöcher

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

Trifft das Geschoss zuerst ausserhalb der gesamten Scheibe auf (z.B. Rahmen, Scheibenträger), so gilt der Schuss als Fehler.

Trifft das Geschoss zuerst ausserhalb der Wertungszonen auf und berührt dann die Wertungsfläche, so kann nur der niedrigste angerissene Ring gewertet werden.

Sichtbare Einschüsse / enge Gruppen

Generell werden nur sichtbare Einschüsse gezählt und gewertet

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

Die fehlenden Treffer werden dieser Gruppe zugerechnet. Berührt die Gruppe zwei verschiedene Ringwerte, werden die fehlenden Treffer mit dem höheren Wert gegeben.

Diese Regelung gilt nicht, wenn Hinweise auf Fehler des Schützen vorliegen.

Punktgleichheit

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

- a) bei der grösseren Anzahl der "X" - Ringe (Innenzehn)
- b) bei der grösseren Anzahl der "X" - Ringe in Match 3
- c) bei der grösseren Anzahl der "10"er
- d) bei der grösseren Anzahl der "10"er in Match 3 usw.

Besteht der Wettkampf nur aus Match 5, werden die Ergebnisse der Stationen 1-4 addiert.

Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- a) bei der grösseren Anzahl der "X" - Ringe
- b) bei der grösseren Anzahl der "X" - Ringe in Station 3 (bzw. 3+4)
- c) bei der grösseren Anzahl der "10"er
- d) bei der grösseren Anzahl der "10"er in Station 3 (bzw. 3+4)

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

Auswertekarte / Scorecard

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

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

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

Die Karte ist in der Regel unverzüglich nach der Scheibenauswertung bei der Wettkampfverwaltung abzugeben. Die Wettkampfleitung kann abweichend davon eine verbindliche Frist festlegen, innerhalb welcher die Karten abzugeben sind. Diese Frist sollte eine halbe Stunde betragen.

C.8.19 Klassifikation / Leistungsklassen

C.8.19.1 Einzelklassifikation

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

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

Klassifikation	Hauptwettkampf	andere Wettkampfformen
High Master	ab 1476	ab 98,4 %
Master	ab 1440	ab 96,0 %
Expert	ab 1380	ab 92,0 %
Sharpshooter	ab 1290	ab 86,0 %
Marksman	unter 1290	unter 86,0 %
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf	

Die Klassifikation gilt für alle Wettkampfformen der 1500; in Wettkampfformen untergliederte Klassifikationslisten werden nicht geführt.

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

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

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

Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden.

Innerhalb einer Veranstaltung ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

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

Danach bestreitet er drei weitere Wettkämpfe in seiner derzeitigen Klasse.

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

Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

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

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

Schützen, die offensichtlich am Hauptwettkampf nicht teilnehmen, um unklassifiziert zu bleiben oder prinzipiell diese Wettkampfform nicht schießen, können ersatzweise aus den Ergebnissen der entsprechenden Nebengewettkämpfe klassifiziert werden. Die besten Ergebnisse aus den Nebengewettkämpfen werden im Schnitt hochgerechnet. Die Einstufung erfolgt nach den allgemeinen Klassifikationswerten. Liegen Ergebnisse aus mehreren Nebengewettkämpfen vor, wird das höchste zur Klassifikation verwendet.

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

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

Zur Klassifikation werden auch Wettkämpfe anerkannt, deren 50-Meter-Abläufe auf die reduzierte Scheibe geschossen wurden.

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

Ein solcher Wettkampf (z.B. SLG-Vergleichswettkampf) muss für mindestens vier verschiedene SLG´en offen sein.

Gültigkeitsdauer der Klassifikation

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

Für die Klassen	<i>Marksman</i> bis <i>Expert</i> sind dies	3 Jahre
für die Klassen	<i>Master</i> und <i>High Master</i>	5 Jahre

Nachweis der Leistungsklasse

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

Gleichzeitig gelten die Klassen als Leistungsabzeichen im Sinne der Leistungsabzeichen-Ordnung des BDMP e.V. (vgl. Ziff. 6A.0)

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

C.8.19.2 Mannschaftsklassifikation

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert.

Die Klassifikation des gesamten Teams errechnet sich nach folgendem Schema:

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

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

Ergeben sich bei der Berechnung Dezimalwerte, so ist bis ..,49 ab- und ab ..,50 auf die nächste volle Zahl aufzurunden.

Mit dem so errechneten Wert erfolgt die Eingruppierung für die Teamklassifikation. Die Einzelklassifikation von jedem Schützen bleibt unberührt.

Beispiel (4-Mann-Team):

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

Summe: 9 Punkte ÷ 4 = 2,25 Punkte

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

Beispiel (2-Mann-Team):

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

Summe: 7 Punkte ÷ 2 = 3,5 Punkte

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

Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, ob und welche Einzel- oder Mannschaftswettbewerbe klassifiziert gewertet werden.

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

C.8.20 Timer

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

C.8.21 Bodenmatten

Bodenmatten dürfen auf den 25-Meter und 50-Meter Matches bzw. Stationen verwendet werden. Sie dürfen maximal 20mm (international 3/4 Zoll) dick sein. Die Matte darf nur so gross sein, dass Nachbarschützen nicht gestört werden.

C.8.22 Regeländerungen, Regeln der NRA

Weiterführend zu den Regeln des BDMP gelten die Regeln der National Rifle Association von Amerika (NRA) in den Precision Pistol Rules in der jeweils gültigen Fassung, soweit dadurch nicht national gültige Gesetze tangiert werden.

C.9 BDMP "1500" - Wettkampffarten

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

C.9.1 Hauptwettkampf 1500

C.9.1.1 Waffe

Beliebiger Grosskaliberrevolver mit einer Lauflänge von maximal 6 Zoll oder beliebige Selbstladepistole gem. Ziff. C.9.2 (Auto Match). Ein Doppelstart ist nicht möglich.

Kompensatoren und orthopädische Griffe sind nicht zulässig.

Das Abzugsgewicht zur Schussauslösung muss im "single action" mindestens 1134 Gramm (2,5 engl. Pfund) betragen.

Ist kein "single action" Abzug vorhanden, gilt dieses Abzugsgewicht für den "double action" Abzug.

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

C.9.1.2 Visierung

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

Die Visierung darf nach vorne nicht über die Laufmündung hinausragen.

C.9.1.3 Kaliber

ab Kaliber .32

C.9.1.4 Munition

150 Schüsse Grosskalibermunition

Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

C.9.1.5 Ablauf

Matches 1-5 (Ziff. C.8.2)

C.9.2 "1500" - Auto-Match

C.9.2.1 Waffe

Beliebige Selbstladepistole mit einer Lauflänge von maximal 6 Zoll.

Das Abzugsgewicht beträgt im "single action" mindestens 1360 Gramm (international: 3,5 engl. Pfund / 1589 Gramm).

Verfügt die Waffe nur über "double action", gelten die gleichen Werte.

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

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

Ein Laufgewicht ist zulässig.

C.9.2.2 Visierung

Jede offene Visierung mit einer Visierlänge von maximal 8,5 Zoll (215,9 mm) ist zugelassen.

Die Visierung darf nicht nach vorne über die Laufmündung hinausragen.

C.9.2.3 Kaliber

ab Kaliber .35

C.9.2.4 Munition

150 Schüsse Grosskalibermunition.

Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

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

C.9.2.5 Ablauf

Matches 1-5 (Ziff. C.8.2)

C.9.3 Distinguished Pistol Match

C.9.3.1 Waffe

Fabrikmässig hergestellte Selbstladepistole. Die Lauflänge beträgt maximal 5".

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

Griffschalen dürfen durch gleichartige (Form und Grösse), z.B. Pachmayr, ersetzt werden.

Combat- und Sportgriffschalen sind nicht zulässig.

Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes sind nicht erlaubt. Fingerrillen oder Überziehgriffe sind nur erlaubt, wenn die Originalwaffe damit ausgestattet ist.

Zubehöerteile anderer Hersteller sind erlaubt, soweit sie in Material, Form und Abmessungen dem Original entsprechen. Ersatzläufe dürfen nicht länger als das Original sein.

Weitere externe Veränderungen sind (mit Ausnahme der Visierung) nicht erlaubt.

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

C.9.3.2 Visierung

offen

Korn: fest

Kimme: fest oder verstellbar, beliebiger Hersteller

C.9.3.3 Kaliber

ab .35 (= 8,89 mm)

C.9.3.4 Munition

60 Schüsse Grosskalibermunition

Standardfabrikmunition oder vergleichbare Handlaborierung

Wadcutter sind nicht zugelassen.

C.9.3.5 Ablauf

Match 5 (Ziff. C.8.2)

C.9.4 Open Match

C.9.4.1 Waffe

Beliebige Grosskaliberpistole oder Grosskaliberrevolver

C.9.4.2 Visierung

frei; auch optische und elektronische, soweit gesetzlich zulässig

C.9.4.3 Kaliber

Revolver: ab .32

Pistole: ab .35

C.9.4.4 Munition

60 Schüsse Grosskalibermunition

Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

C.9.4.5 Ablauf

Match 5 (Ziff. C.8.2)

C.9.4.6 Free Pistol (FP) / Free Revolver

Für den Bereich des BDMP kann das Open Match in getrennten Wertungen als Wettkampf für

Free Pistol und/oder

Free Revolver ausgetragen werden.

Ziffer C.8.10, Absatz 1, gilt nicht.

C.9.5 Distinguished Revolver Match

C.9.5.1 Waffe

Revolver, Lauflänge maximal 6 Zoll.

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

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äussere Veränderungen zugelassen.

Ausgenommen hiervon sind die Griffschalen, die zur Verbesserung der Handlage oder um das Nachladen zu erleichtern, ausgewechselt werden dürfen.

Es ist zulässig, den Abzug zu überarbeiten. Im „single action“ muss ein Abzugsgewicht von 1134 Gramm (2,5 engl. Pfund) gehalten werden können.

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

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

C.9.5.2 Visierung

offen

Kimme: verstellbar oder fest

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

C.9.5.3 Kaliber (Waffe)

.38/ .357

C.9.5.4 Munition

60 Schüsse .38 Special

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

C.9.5.5 Ablauf

Match 5 (Ziff. C.8.2)

C.9.6 Service Revolver Match

C.9.6A.1 Waffe

Revolver, Lauflänge maximal 4 Zoll.

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

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äussere Veränderungen zugelassen.

Ausgenommen hiervon sind die Griffschalen, die zur Verbesserung der Handlage oder um das Nachladen zu erleichtern, ausgewechselt werden dürfen.

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

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

C.9.6A.2 Visierung

offen

Kimme: verstellbar oder fest

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

C.9.6A.3 Kaliber (Waffe)

.38/ .357

C.9.6A.4 Munition

48 Schüsse .38 Special

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

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

C.9.6A.5 Ablauf

Es darf nur double action geschossen werden.

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

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

C.9.7 Off Duty Revolver Match

C.9.7.1 Waffe

Revolver, Lauflänge maximal 2,75 Zoll.

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

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äussere Veränderungen zugelassen.

Ausgenommen hiervon sind die Griffschalen, die zur Verbesserung der Handlage oder um das Nachladen zu erleichtern, ausgewechselt werden dürfen.

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

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

C.9.7.2 Visierung

offen

Kimme: verstellbar oder fest

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

C.9.7.3 Kaliber (Waffe)

.38/ .357

C.9.7.4 Munition

48 Schüsse .38 Special

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

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

C.9.7.5 Ablauf

Es darf nur double action geschossen werden.

Station 1	3 Meter (*)	8 Sekunden
	6 Schüsse	stehend frei, einhändig
Station 2	7 Meter	20 Sekunden
	12 Schüsse	stehend frei, ein- oder beidhändig
Station 3	15 Meter	20 Sekunden
	12 Schüsse	stehend frei, ein- oder beidhändig
Station 4	25 Meter	60 Sekunden
	6 Schüsse	kniend, Pfosten ist zu benutzen! (seitliche Begrenzungslinie ist zu beachten)
	6 Schüsse	stehend, linke Hand, Pfosten links
	6 Schüsse	stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

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

C.9.7.6 5-shot Off Duty Revolver Match (40 Schüsse)

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

Zugelassen sind für diese Wettkampfform ausschliesslich fünfschüssige Revolver mit einer Lauflänge von max. 2,75".

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

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

C.9.8 Stock Semi Automatic Pistol Match (Dienstpistole)

C.9.8.1 Waffe

In einer Serie von mindestens 1.000 Stück für Polizei- oder Militärgebrauch gefertigte Selbstladepestole in katalogmässigem Zustand.

Die max. Lauflänge beträgt 5".

Die einzig erlaubte Modifikation: Gummipuffer für den Magazinboden.

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

Fingerrillen und Überziehgrieffe sind nur erlaubt, soweit die Original-Dienstwaffe damit ausgestattet ist.

C.9.8.2 Visierung

Nur feste Visierung.

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

C.9.8.3 Kaliber

ab .35

C.9.8.4 Munition

48 Schüsse Grosskalibermunition; Standardfabrikmunition Rundkopf Handlaborierungen müssen die Energie von handelsüblichen Gebrauchsladungen erreichen.

C.9.8.5 Ablauf

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

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

C.9.8.6 Holster

Für diese Wettkampart sind nur Dienstholster Zugelassen.

C.10 Single Action Revolver 1 (SAR 1)

C.10.1 Waffe

Alle unveränderten Single Action Revolver im Originalzustand, die zum Verschiessen von Metallpatronen mit Nitrotreibladungspulver eingerichtet sind und in einer regulären Armee oder einer Polizeieinheit geführt wurden.

a) Visierung

Die starre Visierung muss in Form und Grösse dem Original entsprechen.

b) Abzug

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

c) Griffschalen

Die Originalgriffschalen dürfen durch gleichwertige ersetzt werden. Hartgummigriffschalen sind nicht erlaubt. Orthopädische Griffschalen und Sportgriffe sind nicht zulässig.

C.10.2 Kaliber

Kaliber .24 bis .455

C.10.3 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig.

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

C.10.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

C.10.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole. Ein Zentrumsaufkleber von max. \varnothing 45mm ist erlaubt.

C.10.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

C.10.7 Schusszahl / Schiesszeit

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

C.10.8 Schiessbrille

Eine Schiessbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

C.10.9 Auswertung

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

C.11 Single Action Revolver 2 (SAR 2)

C.11.1 Waffe

Alle Single Action Revolver, die zum Verschiessen von Metallpatronen mit Nitrotreibladungspulver eingerichtet sind. Nicht erlaubt sind speziell für sportliche Zwecke entwickelte Revolver.

a) Visierung

Mikrometervisierung ist zulässig.

b) Abzug

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

c) Griffschalen

Die Originalgriffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden. Orthopädische Griffschalen und Sportgriffe sind nicht zulässig.

C.11.2 Kaliber

Kaliber .24 bis .455

C.11.3 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig.

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

C.11.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

C.11.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole. Ein Zentrumsaufkleber von max. \varnothing 45mm ist erlaubt.

C.11.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

C.11.7 Schusszahl / Schiesszeit

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

C.11.8 Schiessbrille

Eine Schiessbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

C.11.9 Auswertung

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

C.12 Dienstrevolver 1 (DR 1)

C.12.1 Waffe

Alle unveränderten Dienstrevolver mit einer maximalen Lauflänge von 5" im Originalzustand unabhängig von ihrer Einführung sind zugelassen.

a) Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen.

b) Abzug

Das Abzugsgewicht muss mindestens 1360 p betragen

c) Griffschalen

Die Originalgriffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden.
Orthopädische Griffschalen und Sportgriffe sind nicht zulässig.

C.12.2 Kaliber

Kaliber .30 bis .456

C.12.3 Munition

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

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

C.12.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

C.12.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole. Ein Zentrumsaufkleber von max. Ø 45mm ist erlaubt.

C.12.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

C.12.7 Schusszahl / Schiesszeit

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

C.12.8 Schiessbrille

Eine Schiessbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

C.12.9 Auswertung

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

C.13 Sportpistole (SP)

C.13.1 Waffe

Alle Revolver und automatischen Pistolen sind zugelassen.

a) Visierung

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

Die Visierung darf verstellbar sein.

b) Abzug

1360 p, Triggerstop ist zulässig.

c) Lauflänge

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

Bis Kaliber .38 (= 9,7 mm) darf die Lauflänge höchstens 153 mm betragen. Bei Kaliber .44 und .45 (= 11,0 mm - 11,5 mm) darf die Lauflänge höchstens 166 mm betragen. Die Mindestlauflänge beim Revolver muss 100 mm betragen. Bei Pistolen wird die Lauflänge einschliesslich Patronenlager, bei Revolvern ausschliesslich Trommel gemessen. Mündungsbremsen oder in ähnlicher Art funktionierende Einrichtungen sind nicht gestattet.

d) Gewicht

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

e) Schäftung

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

Eine zur Handseite hin glatte Fläche unter- und oberhalb der Handkante ist erlaubt. Diese Auflage darf, senkrecht zur Laufachse gemessen, einen Winkel bis max. 90 Grad bilden. Fingermulden an der Vorderseite des Griffes sind erlaubt.

C.13.2 Kaliber

Kaliber .32 bis .455

C.13.3 Munitio

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

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

C.13.4 Anschlag

Einhändiger Anschlag

C.13.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole

C.13.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

C.13.7 Schusszahl / Schiesszeit

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

C.14 Metallsilhouettenschiessen

C.14.1 Allgemeine Regeln

Text folgt

C.15 Bianchi Cup (BC)

C.15.1 Waffe

a) Bianchi Offene Klasse

Beliebige Grosskaliberpistolen oder -revolver ab Kaliber .354 (9 mm) mit einer Mindestlauflänge von 4" (101,6 mm) sind zugelassen.

Kompensatoren sind zugelassen. Waffen mit mehr als einem Auflagepunkt zum Liegendschiessen sind nicht zugelassen. Doppelgriffe, Zweibeine oder vergleichbare Konstruktionen sind nicht zugelassen.

b) Bianchi Standard Klasse

wie a) jedoch Lauflänge: 4"(101,6 mm) $\leq l \leq$ 8,5" (215,9 mm),

Kompensatoren und Formgriffe (= orthopädisch geformte Griffe mit Handballen- und Daumenauflege) und sind nicht zugelassen, Veränderungen am Abzug sind erlaubt.

c) Die Waffe darf mit Ausnahme der Visiereinstellung während des gesamten Wettkampfs (Match I-IV) nicht verändert werden.

d) Waffen mit mehr als einem Auflagepunkt zum Liegendschiessen sind nicht zugelassen. Konstruktionen wie Zweibeine, Griffe oder ähnliches sind nicht zugelassen.

C.15.2 Visierung

a) Bianchi Offene Klasse

Visierung beliebig

b) Bianchi Standard Klasse

Nur offene Visierungen sind zugelassen.

C.15.3 Zusammenfassung der Regeln zu Waffe, Visierung und Kaliber

	Offene Klasse	Standard Klasse
Waffe	Pistole und Revolver	Pistole und Revolver
Kaliber	≥ 9 mm Luger / .38 Special	≥ 9 mm Luger / .38 Special
Lauflänge	$l \geq 4''(101,6)$	$4''(101,6 \text{ mm}) \leq l \leq 8,5''$ (215,9 mm)
Magazin/ Trommelkapazität	beliebig	beliebig
Waffengewicht	beliebig	beliebig
Abzugsgewicht	beliebig	beliebig
Kompensator	erlaubt	nicht erlaubt
Optische Zielmittel	erlaubt	nicht erlaubt
Griff	beliebig	keine Handballenauflage

C.15.4 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig.

Die Munition muss den Sicherheitsbestimmungen genügen und darf den Maximaldruck, der für das jeweilige Kaliber gesetzlich vorgegeben ist, nicht übersteigen.

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

Die gesamte Munition, die während des Turniers geschossen wird, muss den Faktor von 120.000 erreichen. Dieser Faktor errechnet sich aus dem Geschossgewicht gewogen in grains x Geschossgeschwindigkeit gemessen in feet per second (maximal 2 Meter vor der Mündung gemessen). Dieser Faktor wird mit Hilfe eines Chronographen, der auf der Anlage aufgestellt ist, ermittelt. Die Überprüfung des Faktors kann vom Matchdirector während des Schiessens stichprobenweise angeordnet werden.

Die Überprüfung erfolgt in folgenden Schritten:

Von der eingesammelten Munition (6 Schüsse je Übung) des Schützen wird das Geschossgewicht durch Wiegen ermittelt. Die Geschossgeschwindigkeit wird durch drei Schüsse aus der Waffe des Schützen gemessen. Der Durchschnittswert muss mindestens einen Faktor von 120.000 erreichen.

Bei Unterschreitung des Wertes werden nochmals drei Patronen verschossen. Sollte der Durchschnittswert der drei höchsten Werte der sechs Messungen immer noch nicht den Mindestwert erreichen, hat der Schütze die Möglichkeit selbst zu bestimmen ob noch eine Messung durchgeführt wird, oder ob von einer neuen Patrone nochmals das Geschossgewicht ermittelt wird. Wird der Mindestfaktor danach nicht erreicht, bedeutet dies die Disqualifikation des Schützen vom Wettkampf.

C.15.5 Ziele

Bianchi-Scheibe	NRA D-1 (Pappscheibe)	Matches I, II und III
Falling Plates (Stahlscheiben)	Ø ca. 20 cm (8")	Match IV

C.15.6 Stellung

Die Waffe muss komplett geholstert sein, bevor der Schütze das Signal zum Schiessen erhält. Alle am Holster vorhandenen Sicherungen (Bügel, Schlaufen und Druckknöpfe) müssen angelegt werden.

In der Fertigposition muss der Schütze aufrecht stehen und die Hände mindestens in Schulterhöhe halten.

Beim Match II „Shooting Frame Event“ müssen beide Handinnenflächen zusätzlich den Schiessrahmen berühren (ausser!).

Die Schiessposition ist dem Schützen freigestellt, mit der Ausnahme, dass der Schütze während der einzelnen Serien ständig Bodenkontakt haben muss.

Der Schütze darf den gekennzeichneten Standbereich nicht überschreiten, anderenfalls wird dies mit je 10 Ringen Punktabzug pro Schuss gewertet.

Der Schütze darf auf jeder Schiessposition (Entfernung) einen Probeanschlag durchführen. Im Match II darf der Schütze nur auf einer Entfernung jeweils einmal pro Seite einen Probeanschlag durchführen. Nach jedem Kommando "Ready" durch den Range Officer, darf der Schütze die Waffe nur dann noch mal aus dem Holster nehmen, gegebenenfalls nachladen, kontrollieren o.ä. wenn er das Kommando "Ready" gegenüber dem Range Officer mit "not ready" verneint hat. Dabei dürfen jedoch keine weiteren Anschlagübungen vorgenommen werden. Bei Verstössen wird der Schütze einmalig verwahrt, bei weiteren Verstössen wird jeder Verstoß mit 10 Punkten Abzug geahndet. Der Range Officer kann darüber hinaus auch bei absichtlichem Verzögern des Ablaufes Verwarnungen oder bei Wiederholung der Verzögerung Punktstrafen aussprechen. Der Gesamtablauf an einer Stage sollte 10 Minuten nicht überschreiten.

Es liegt in der alleinigen Verantwortlichkeit des Schützen, sich mit der Fertigposition vertraut zu machen. Jede Verletzung dieser Regeln wird vom Range Officer als Fehler vermerkt. Dies hat Punktabzug zur Folge. Der

Range Officer ist nicht verpflichtet, die Schützen vor oder während des Matches auf ihre Fehlhaltung hinzuweisen.

Folgende Besonderheiten gelten für die Standardklasse:

Beim Match I darf sich der Schütze auf der 45 Meter Distanz hinlegen. Die Waffe darf dabei den Boden berühren.

Beim Match II („Stehend, freihändig“) dürfen weder die Hände des Schützen noch die Waffe die Schiessrahmen berühren.

C.15.7 Ablauf

Alle Störungen gehen zu Lasten des Schützen. Bei technischen Problemen kann der Schütze mit Einverständnis des Rangens Officers die Übung unterbrechen, das Problem beheben und die Übung an der selben Stelle fortsetzen. Bei Gefährdung der Sicherheit kann der Range Officer die Behebung des Problems Anordnen oder den Schützen vom Wettkampf disqualifizieren.

Kommandos des Leitenden

Die Kommandos werden in Angleichung an die Regeln der NRA in englischer Sprache erteilt.

Bei nationalen Wettkämpfen (z.B. regionale Wettkämpfe, Landesmeisterschaften, Deutsche Meisterschaft) können die Kommandos der Range Officer auch in deutsch erfolgen. Sie lauten dann:

Load and make ready	Laden und fertigmachen
ready	Ist der Schütze bereit
stand by	Achtung (Start)
danach erfolgt das Startsignal.	danach erfolgt das Startsignal.

Wenn die jeweilige Übung beendet ist, erfolgen durch den Range Officer die Kommandos:

Unload and show clear	Waffe entladen und vorzeigen
Holster the gun	Waffe holstern oder im Transportbehälter verstauen!

Danach überprüft der Leitende, ob alle Waffen ordnungsgemäss verstaut sind. Ist dies der Fall, so ist der Sicherheitszustand hergestellt. Erst jetzt darf der Schütze die Schiessposition verlassen.

Unload and show clear	Waffe entladen und vorzeigen
Holster the gun	Waffe holstern oder im Transportbehälter verstauen!

Danach überprüft der Leitende, ob alle Waffen ordnungsgemäss verstaut sind. Ist dies der Fall, so ist der Sicherheitszustand hergestellt. Erst jetzt darf der Schütze die Schiessposition verlassen.

Match I

2 Bianchi-Scheiben (NRA D-1)
4 Durchgänge auf unterschiedlichen Entfernungen
48 Schüsse gesamt

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 90 cm auseinander, Aussenkante zu Aussenkante gemessen. Es werden 4 voneinander getrennte Durchgänge geschossen:

Station 1 - Entfernung 9 m

2 Schüsse in 3 Sekunden je Scheibe 1 Schuss
4 Schüsse in 4 Sekunden je Scheibe 2 Schüsse
6 Schüsse *) in 8 Sekunden je Scheibe 3 Schüsse

*) hier muss der Schütze einhändig mit seiner linken Hand schießen, ohne Unterstützung durch den starken Arm oder die starke Hand. Der Schütze darf fertigladen und mit der rechten Hand die Waffe aus dem Holster ziehen. Jeder Schuss muss aber mit der linken Hand abgefeuert werden. Für Linkshänder ist die Waffenhaltung entsprechend zu ändern.

Station 2 - Entfernung 14 m

2 Schüsse in 4 Sekunden je Scheibe 1 Schuss
4 Schüsse in 5 Sekunden je Scheibe 2 Schüsse
6 Schüsse in 6 Sekunden je Scheibe 3 Schüsse

Station 3 - Entfernung 23 m

2 Schüsse in 4 Sekunden je Scheibe 1 Schuss
4 Schüsse in 5 Sekunden je Scheibe 2 Schüsse
6 Schüsse in 6 Sekunden je Scheibe 3 Schüsse

Station 4 - Entfernung 34 m

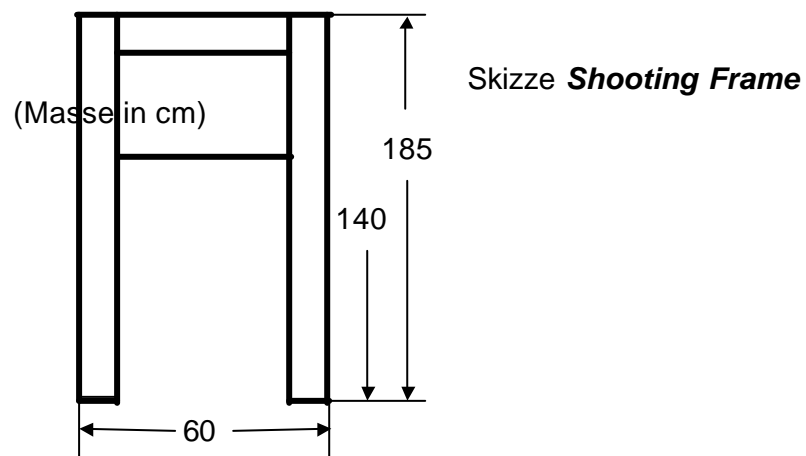
2 Schüsse in 7 Sekunden je Scheibe 1 Schuss
4 Schüsse in 10 Sekunden je Scheibe 2 Schüsse
6 Schüsse in 15 Sekunden je Scheibe 3 Schüsse

Match II

2 Bianchi-Scheiben (NRA D-1)
4 Durchgänge auf unterschiedlichen Entfernungen
48 Schüsse gesamt

Geschossen wird aus einer Position an einem Schiessrahmen, bestehend aus zwei 185 cm hohen Pfosten, deren Aussenkanten 60 cm voneinander entfernt und die aus Stabilitätsgründen durch zwei Querverstrebungen in 185 cm und 140 cm Höhe miteinander verbunden sind. Die Begrenzung der Schussposition hinter diesem Schiessrahmen ist 60 cm breit und 90 cm lang. Der Schütze muss während der Schussabgabe vollkommen innerhalb der Begrenzung stehen.

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



Zeit: 10 min

Station 1 - Entfernung 9m

6 Schüsse in 5 Sekunden auf die rechte (linke) Scheibe.
6 Schüsse in 5 Sekunden auf die linke (rechte) Scheibe.

Station 2 - Entfernung 14m

6 Schüsse in 6 Sekunden auf die rechte (linke) Scheibe.
6 Schüsse in 6 Sekunden auf die linke (rechte) Scheibe.

Station 3 - Entfernung 23m

6 Schüsse in 7 Sekunden auf die rechte (linke) Scheibe.
6 Schüsse in 7 Sekunden auf die linke (rechte) Scheibe.

Station 3 - Entfernung 32m

6 Schüsse in 8 Sekunden auf die rechte (linke) Scheibe.
6 Schüsse in 8 Sekunden auf die linke (rechte) Scheibe.

Match III

2 Bianchi-Scheiben
4 Durchgänge auf unterschiedlichen Entfernungen
48 Schüsse gesamt

In 4 voneinander getrennten Durchgängen, Entfernung siehe unten, wird auf eine bewegliche Scheibe geschossen. Die Scheibe bewegt sich dabei von rechts nach links und umgekehrt mit einer Geschwindigkeit von 3,0 m/sec. über eine Gesamtlänge von 18 m am Schützen vorbei. Die Schussposition befindet sich genau auf der Mittellinie der Schneise und ist 90 x 90 cm gross. Hebt der Schütze beide Hände mindestens auf Schulterhöhe (Fertigstellung), so signalisiert er damit seine Schiessbereitschaft. Das Erscheinen der Scheibe ist das Signal zum Beginn des Durchgangs. Der Durchgang ist beendet, wenn die Scheibe vollständig hinter der Wand verschwunden ist.

Station 1 - Entfernung 9 m

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe
6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station 2 - Entfernung 14 m

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe
6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station 3 - Entfernung 18 m

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

Station 4 - Entfernung 23 m

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

Match IV

6 Falling Plates mit einem Durchmesser von ca. 20 cm (8")
4 Entfernungen
48 Schüsse

In 4 voneinander getrennten Durchgängen, Entfernung siehe unten, wird auf jeweils 6 Falling Plates geschossen. Der Rand der Platten befinden sich ca. 120 cm über dem Boden. Die Platten stehen 30 cm auseinander, von Rand zu Rand gemessen.

Station 1 - Entfernung 9 m

6 Schüsse	in 6 Sekunden	je Platte 1 Schuss
6 Schüsse	in 6 Sekunden	je Platte 1 Schuss

Station 2 - Entfernung 14 m

6 Schüsse	in 7 Sekunden	je Platte 1 Schuss
6 Schüsse	in 7 Sekunden	je Platte 1 Schuss

Station 3 - Entfernung 18 m

6 Schüsse	in 8 Sekunden	je Platte 1 Schuss
6 Schüsse	in 8 Sekunden	je Platte 1 Schuss

Station 4 - Entfernung 23 m

6 Schüsse	in 9 Sekunden	je Platte 1 Schuss
6 Schüsse	in 9 Sekunden	je Platte 1 Schuss

C.15.8 Zeitnahme

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal, des automatischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss. Auf Schiessanlagen ohne Drehscheibenanlage wird eine Zeitüberschreitung von 0,01 Sekunden als Zeitüberschreitung gewertet.

Bei den beweglichen Zielen wird die Zeit vom vollen Erscheinen bis zum vollen Verschwinden bestimmt.

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

C.15.9 Auswertung

In den Matches, in denen Bianchi-Scheiben verwendet werden, erfolgt die Trefferaufnahme so schnell wie möglich durch den Range Officer, oder in einer für die Auswertung eingerichteten Stelle. Das Ergebnis wird durch die Unterschrift des Schützen anerkannt und durch den Auswerter gegengezeichnet. Im Zweifelsfall wird für den Schützen gewertet.

Angekratzte Ringe werden hochgewertet. Bei Ringgleichheit entscheidet die Mehrzahl der „X“, danach die Mehrzahl der „10er“, „8er“; und „5er“.

Bei den Falling Plates, erfolgt die Trefferaufnahme durch Zählen der umgefallenen Ziele. Getroffene aber nicht umgefallene Ziele werden nicht gewertet. Jede gefallene Platte wird als "X" mit 10 Punkten gewertet.

C.15.10 Coaching

Coaching ist nicht erlaubt.

C.15.11 Klasseneinteilung

Bianchi Offene Klasse:

- Schützenklasse (für jeden offen)
- Juniorenklasse (bis 20 Jahre) Ein Schütze wird als Junior gewertet bis zum 31.12. des Kalenderjahres, in welchem er das 20. Lebensjahr vollendet hat.
- Seniorenklasse (ab 50 Jahre) Ein Schütze wird als Seniorschütze gewertet, wenn er zu Beginn des Sportjahres das 50. Lebensjahr vollendet hat.
- Damenklasse

In der Bianchi Standard-Klasse erfolgt keine Klasseneinteilung

Leistungsklassen

Super High Master	SHM	1916 - 1920
High Master	HM	1901 - 1915
Master	MA	1843 - 1900
Expert	EX	1728 - 1842
Sharpshooter	SS	1536 - 1727
Marksman	MM	1 - 1535
Ungraded	UG	

C.15.12 Wettkampfgericht und Proteste

Ein Protest muss sofort mündlich beim Range Officer angemeldet werden. Wenn der Schütze mit dessen Entscheidung nicht einverstanden ist, kann der Protest vom Schützen dem Match Director mündlich vorgetragen werden. Wird auch hier keine Einigung erzielt, wird das Wettkampfgericht einberufen, welches aus 5 unbeteiligten Schützen besteht und vor dem Wettkampf zu benennen ist. Eine Protestgebühr in Höhe von € 50,- wird nur für Proteste erhoben, die an das Kampfgericht heran getragen werden.

C.15.13 Sicherheitsregeln

Pistolen (ohne Magazin) und Revolver (ohne Munition) müssen im Koffer transportiert werden, und dürfen nur auf ausdrückliche Aufforderung eines Range Officers geholstert werden.

Bei Schiessständen, in denen Sicherheitszonen eingerichtet sind, darf der Schütze in diesen Zonen seine Waffe selbständig aus dem Transportbehältnis entnehmen, damit hantieren und die Waffe holstern. Sobald der Schütze die Sicherheitszone verlassen hat, ist es ihm untersagt, die Waffe aus dem Holster zu entnehmen.

In der Sicherheitszone darf sich keine zugriffsbereite Munition befinden. Zuwiderhandlungen gegen diese Vorschrift gelten als grober Verstoss gegen die Sicherheitsbestimmungen und haben den sofortigen Ausschluss vom gesamten Wettkampf zur Folge.

Die Munition muss den Sicherheitsbestimmungen genügen und darf den Maximaldruck, der für das jeweilige Kaliber gesetzlich vorgegeben ist, nicht übersteigen.

Unsichere Holster wie Schulter-, Brust- und Beinholster oder ähnliche Designs sind verboten.

Wenn ein Holstertest auf Anordnung eines Range Officers verlangt wird, muss der Schütze, ohne die Waffe festzuhalten, über ein 30 cm hohes Hindernis springen, um die Sicherheit des Holsters zu demonstrieren.

Während des Wettkampf ist das Tragen eines ausreichenden Augen- und Gehörschutzes vorgeschrieben.

Der Holstergürtel muss in der Hose durch die Gürtelschlaufen gezogen sein oder durch zusätzliche Schlaufen oder Klett, fest mit dem Hosengürtel verbunden sein.

C.15.14 Strafen

10 Punkte Abzug erfolgen für:

- zu frühes Ziehen der Waffe
- jeden Schuss vor dem akustischen Startsignal
- jeden Schuss nach dem akustischen Stoppsignal
- jede Zuhilfenahme der starken Hand in Match I
- jeden Schuss, der eine Schiessrahmen (Shooting Frame) trifft oder streift
- jedes Übertreten der Begrenzung der Schussposition
- jeden Schuss über die angegebene Anzahl
- Verlassen der Fertigposition vor dem Startsignal (nicht Zucken der Hände)

Disqualifikationen können u. a. ausgesprochen werden für:

- jede Art Sicherheitsverstoss
- eine unbeabsichtigte Schussabgabe
- Verlieren der Waffe aus dem Holster, wenn nicht ein anerkanntes technisches Versagen der Ausrüstung nachgewiesen werden kann
- das Tragen von Bekleidung mit provokativem Aufdruck oder von militärischer oder paramilitärischer Kleidung)
- Alkoholgenuss vor oder während des Wettkampfes
- Doping (es gelten die Bestimmungen des IOC/NOK)

C.15.15 Regeländerungen

Änderungen in den „Action Pistol Shooting Rules“ der NRA of America gelten zeitgleich auch für den Bereich des BDMP.

Jeder Match Director kann kraft seines Amtes die Regeln ändern.

C.16 Super Magnum (SM 1)

C.16.1 Waffe

Beliebige GK-Selbstladepistolen oder SA-, DA-Grosskaliberrevolver,
Kaliber ohne Begrenzung nach oben

Die Waffe muss für einen Gasdruck zugelassen sein, der für eine
Mindestgeschossenergie von 1200 Joule erforderlich ist.

Sportgriffschalen sind nicht zugelassen.

C.16.2 Visierung

offen, ohne optische Hilfsmittel. Schiessbrillen sind nicht erlaubt.

C.16.3 Munition

30 Schüsse Grosskalibermunition

Die Geschossenergie muss bei einer E_2 -Messung einen Mindestwert von
1200 Joule erreichen. Die Abnahmemessung wird üblicherweise vor
Wettkampfbeginn durchgeführt. Dazu können aus dem
Wettbewerbskontingent des Schützen willkürlich mindestens 2 Patronen
entnommen werden. Die Durchführung der Messung obliegt dem
Veranstalter.

C.16.4 Scheibe und Scheibenbeobachtung

PP 1 - Scheibe (Anzahl nach Auswertbarkeit).

Scheibenbeobachtung mit optischen Hilfsmitteln ist nicht erlaubt.

C.16.5 Stellung

Stehend frei. Beidhändiges Halten der Waffe ist erlaubt.

C.16.6 Ablauf

- 1) 25 m: 10 Schüsse: 2 x 5 Schüsse in 2 min.
(einschliesslich nachladen - Jetloader sind erlaubt).
- 2) 15 m: 10 Schüsse: 2 x 5 Schüsse in Intervallen.
Die Scheibe zeigt sich 5 x für je 3 sec. in denen jeweils 1 Schuss
abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter
Durchgang.
- 3) 10 m: 10 Schüsse: 2 x 5 Schüsse in Intervallen.
Die Scheibe zeigt sich 5 x für je 2 sec. in der jeweils 1 Schuss
abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter
Durchgang.

C.16.6.1 Kommandos der Leitenden (Chief Range Officer Commands)

Die Standard-Kommandos für jede der 3 Distanzen bei für den Schützen sichtbaren Scheiben sind:

"Load and make ready" = "Laden und fertigmachen"

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

(Falls erforderlich: *"not ready!"* = nicht fertig!)

„Achtung – Feuer!“ (oder Signal) oder

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 sec. zum Start der zur Serie.

Nachdem die Serie geschossen ist:

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

"All clear, are there any protests?" = „Sicherheit! Gibt es irgendwelche Proteste?“

"No protests, show targets, advance and score" = "Keine Proteste! Scheiben drehen, Trefferaufnahme"

Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

C.16.7 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

C.16.8 Fertig - Stellung

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

C.16.9 Waffen- und Munitionsfehler

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

C.16.10 Auswertung

Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- a) bei der höheren Anzahl der 10er,
- b) bei weiterer Gleichheit: bei der höheren Anzahl der Treffer in der Mouche,
- c) bei weiterer Gleichheit: bei der höheren Anzahl der 9er – 8er – 7er usw.
- d) Besteht hiernach noch immer Ringgleichheit, so entscheidet der kleinste Streukreis (vermessen).

C.16.11 Ablaufänderungen

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

C.16.12 SM Optical Sight

Die Disziplin SM kann auch als SM Optical Sight geschossen werden.

C.17 Dynamisches Kleinkaliberschiessen 1 (DKS 1)

C.17.0 Waffenrechtliche Grundlagen

Das DKS 1 ist ähnlich wie andere Schiesssportdisziplinen, z.B. Biathlon, eine Kombination aus Konzentration, Schnelligkeit und Belastung (siehe C.17.12).

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 1 so zu gestalten, dass sie nach dem deutschen Waffenrecht nicht als Verteidigungsschiessen gelten können.

Der BDMP wird insbesondere folgende Elemente des Verteidigungsschiessens nicht in der DKS 1 und anderen Disziplinen dulden:

- ein verdecktes Tragen der Waffen
- das Schiessen in der Bewegung des Schützen
- das Benutzen von Deckungen
- das Benutzen von Scheiben oder Zielgegenständen, die Menschen darstellen oder symbolisieren
- das Überwinden von Hindernissen innerhalb des Schiessparcours nach Abgabe des ersten Schusses
- die Abgabe von ungezielten Deutschüssen

C.17.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Revolver und Pistolen (keine Einzellader) im Kaliber .22 lfB (.22 l.r.) ohne technische Veränderungen. Klein- und Sonderserien (Stückzahl unter 100) sind nicht zulässig. Die Stückzahlangabe bezieht sich auf die komplette Waffe. Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht erlaubt.

Grosskaliberpistolen mit einem serienmässigen Wechselsystem im Originalzustand sind ebenfalls zugelassen.

Laufgewichte sind zugelassen, sofern sie serienmässig zu der entsprechenden Waffe oder zum Wechselsystem gehören.

Alle für die jeweilige Waffe serienmässig hergestellten Griffschalen sind erlaubt.

C.17.2 Abzug

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1360 p sein. Abzugsschuhe sind nicht erlaubt.

C.17.3 Kaliber

.22 lfB (.22 l.r.)

C.17.4 Magazine / Schnellader

Die Anzahl der Magazine bzw. Schnellader ist beliebig. Magazintaschen und Behältnisse für Schnellader jeglicher Art sind erlaubt, sofern sie den Schützen nicht behindern. Die Magazintaschen und Behältnisse für Schnellader müssen die Magazine bzw. Speedloader auch in der Bewegung sicher halten.

C.17.5 Holster

Die Verwendung eines Holsters ist zwingend vorgeschrieben. Das Holster muss die Waffe auch in der Bewegung sicher halten. Der Abzug darf nicht frei sein. Das Holster muss auf der Seite der Schusshand direkt am Gürtel befestigt sein.

C.17.6 Visierung

Alle offenen Visierungen, mit denen die entsprechende Waffe oder das Wechselsystem serienmässig ausgeliefert werden, sind erlaubt.

C.17.7 Schiessbrille

Schiessbrillen ohne Iris und Abdeckscheibe für das nichtzielende Auge sind zugelassen.

C.17.8 Art, Anzahl und Entfernung der Ziele

Die Art und Anzahl der Ziele sowie ihre Entfernungen werden durch die Ausschreibung in Abhängigkeit von den örtlichen Gegebenheiten unter Berücksichtigung von **C.17.0** 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 Scheiben müssen sich entsprechend den Richtlinien für den Schiessstandbau des DSB vor den Kugelfängen befinden.
- Die Schussentfernung richtet sich nach der Schiessstandzulassung, muss aber mindestens 3 m betragen.

C.17.9 Schusszahl und Schiesszeit

Die Anzahl der Wertungsschüsse liegt je nach Ausschreibung zwischen 30 und 50. Die Schiesszeit richtet sich nach der Ausschreibung. Die für den Wechsel von Station zu Station benötigte Zeit darf nicht in die Schiesszeit einfließen.

C.17.10 Trefferbeobachtung und -anzeige

Die Beobachtung aller Kurzzeiterien (Probe- und Wertungsschüsse) nach Beendigung der Serie mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Ausnahmen hiervon regelt die Ausschreibung.

C.17.11 Kommandos

Die Kommandos sind abhängig von der Art des Schiessens und sind in der Ausschreibung aus Sicherheitsgründen zwingend festzulegen.

C.17.12 Ablauf

Der Ablauf wird durch die Ausschreibung verbindlich unter Berücksichtigung von C.17.0 geregelt.

Die DKS / DSS-Wettbewerbe bestehen aus mehreren Einzelübungen, deren Resultate zu einem Gesamtergebnis addiert werden.

Es sind drei Hauptübungsarten möglich, die innerhalb des Wettbewerbes einmal oder mehrfach vorgesehen sein können. Dabei sollte das nachstehende Grundschemata Anwendung finden:

	1. Übungsschwerpunkt: Konzentration Umsetzung durch Statische Übung	2. Übungsschwerpunkt: Schnelligkeit Umsetzung durch Schiessfertigungsübung	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

C.17.13 Bekleidung

Die Verwendung von Schiessmützen ist erlaubt.

C.17.14 Sicherheitsregeln

Bei der Überwachung der Sicherheitsvorschriften ist besonders auf die Einhaltung folgender Sicherheitsregeln zu achten:

Die Waffe darf nur an der Schützenlinie oder im Schützenstand geladen oder nachgeladen werden.

Ein Wechsel in der Schiessposition oder Anschlagsart, z.B. stehend zu liegend, darf nur bei leerer Waffe vorgenommen werden. Bei Pistolen ist vorher das Magazin zu entfernen, der Schlitten zu öffnen und mittels des Schlittenfanghebels, wenn vorhanden, festzustellen. Bei Revolvern ist die Trommel auszuschnellen.

Auch der Wechsel von einem „Schützenstand“ in einen anderen hat mit entladener Waffe und entferntem Magazin zu erfolgen.

Das Schiessen darf erst fortgesetzt werden, wenn der Anschlagwechsel vollzogen ist.

Die Verwendung von Sicherheitsfahnen (Breach Flags) für Pistolen sollte vorgeschrieben werden.

C.18 Kleinkaliber-Kurzwaffe (KK)

C.18.1 Waffe

Kleinkaliber-Selbstlade pistolen, bei denen der Griff das Magazin aufnimmt, oder Revolver. Das Magazin muss mindesten sechs Patronen aufnehmen. Grosskaliberwaffen mit Einsteckläufen sind nicht zugelassen.

C.18.2 Abzug

Mindestabzugswiderstand 1000 p.

C.18.3 Visierung

Serienmässige offene Visierung aus zwei Zielmitteln.
Ein Schiessbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

C.18.4 Lauflänge

Die Lauflänge darf maximal 6" (152 mm) betragen, bei Pistolen gemessen inklusive Patronenlager, bei Revolvern ohne.

C.18.5 Griffschalen

Dürfen durch verbesserte ersetzt werden. Handkantenauflagen, Daumenauflagen, verstellbare oder orthopädische Griffschalen sind nicht zugelassen.

C.18.6 Gewicht

Es gibt keine Gewichtsbeschränkung. Zusätzlich angebrachte Waffenbeschwerden, welche die Waffe über die standardmässig angebrachten Gewichte hinaus beschweren, sind nicht erlaubt.

C.18.7 Munition

5,6 mm Randfeuerpatronen (.22 lfB).

C.18.8 Anschlagsart

Stehend freihändig, beidhändiges halten der Waffe erlaubt.

C.18.9 Schusszahl & Schiesszeit

Präzision: 2 Serien, jeweils 6 Schüsse innerhalb von 3 Minuten.

Duell: 2 Serien, jeweils 3 x 2 Schüsse innerhalb von 3 Sekunden.

6 Probeschüsse innerhalb von 5 Minuten auf eine ISSF Scheibe 25/50 m.

C.18.10 Art und Anzahl Scheiben

Eine ISSF-Präzisionspistolen-Scheibe 25m/50 m
Eine ISSF-Schnellfeuerpistolen-Scheibe 25 m
Eine Probescheibe ISSF 25/50 m

C.18.11 Anzeige

Die Beobachtung der Scheibe mit jedem beliebigen Beobachtungsglas ist zulässig.

C.18.12 Scheibenentfernung

25 m, +/- 0,1 m

C.18.13 Durchführung

Für jeder Serie wird die Waffe auf Anordnung des Schiessleiters mit 6 Patronen geladen und in die Fertighaltung gebracht.
(Fertighaltung: Die Waffe wird mit ausgestreckten Armen im 45° Winkel abgesenkt, die Mündung zielt auf den Boden.)
Nach dem Laden fragt der Schiessleiter: „ Ist jemand nicht fertig?“

Kommt keine Meldung, so wird das Startzeichen gegeben.
Bei Widerspruch ist dem Schützen einmalig Gelegenheit zu geben, seine Vorbereitung innerhalb von 15 Sekunden abzuschliessen.

Duellschieszen: Die Scheiben werden 3 mal für je 3 Sekunden dem Schützen zugekehrt und für jeweils 7 Sekunden weggedreht. Bei jeder Zudrehung müssen zwei Schüsse abgegeben werden.
Nach den zwei Schüssen ist die Waffe in die Fertighaltung zu bringen und darf erst beim Zudrehen der Scheibe wieder in den Anschlag gebracht werden.

C.18.14 Störungen

Präzision: Der Schütze meldet die Störung und kann sie selbständig beseitigen. Er muss die restlichen Schüsse in der verbleibenden Zeit abgeben.

Duell: Eine Störung beendet die Serie. Es werden die bis dahin erreichten Ringe gewertet. Kann der Schütze die Störung innerhalb von fünf Minuten beseitigen, kann er die eventuell folgende zweite Serie mitschiessen. Ein Waffenwechsel ist nicht zugelassen.

C.18.15 Auswertung

Treffer werden nicht gewertet, wenn die horizontale Länge des Schussloches 7 mm überschreitet (Langlöcher).

C.19 Europäischer Präzisions Parcours (EPP)

C.19.1 Waffe

Standardmässige **Pistolen** im Kaliber 9 x 19 mm und **Revolver** im Kaliber .38 Special/.357 Magnum. Die Lauflänge darf ohne Patronenlager gemessen maximal 4“ (Zoll) betragen.
Die Waffe darf nicht getuned sein.

C.19.2 Abzug

Mindestabzugswiderstand 1,360 kg.

C.19.3 Visierung

Offene Visierung.
Optische Hilfsmittel und kontrastverstärkende Schiessbrillen sind nicht zugelassen.

C.19.4 Grifffschalen

Handkantenauflagen, Daumenauflagen und verstellbare oder orthopädische Grifffschalen sind nicht zugelassen.

C.19.5 Sicherung

Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

C.19.6 Munition

Zentralfeuerpatronen im Kaliber der Waffe sind zugelassen.
Wadcuttergeschosse sind nicht erlaubt. Die Munition muss mindestens so stark laboriert sein, dass die Selbstladefunktion der Waffe erhalten bleibt.

C.19.7 Holster

Die Waffe ist in einem offenen Holster auf der Schiessbahn zu tragen. Cross Draw-, Schulterholster und verdeckte Holster sind nicht zugelassen. Das Holster muss an der Seite der „Schiesshand „ des Schützen so befestigt sein, dass das Griffstück der Waffe sich nicht tiefer als eine Handbreit unterhalb des Hüftknochen befindet.

C.19.8 Schusszahl & Schiesszeit

50 Schüsse in der Gesamtzeit von 5:30 Minuten. Probeschüsse sind nicht zugelassen.
Die Zeit startet jeweils mit dem Startsignal und stoppt nach dem Holstern der geladenen Waffe. An der Station 6 wird dem Schützen die verbleibende Restzeit vor dem Startsignal mitgeteilt.

C.19.9 Nachladen

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich.
Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und geholstert ist. (Gilt nicht für Revolver).
„Double Action“-Pistolen sind fertiggeladen und entspannt zu holstern. Bei „Single Action“-Pistolen ist nur das gefüllte Magazin einzusetzen. Das Durchladen erfolgt erst nach dem Startsignal. Pistolen ohne Entspannhebel sind wie „Single Action“-Pistolen zu handhaben.
Ab der Station 2 darf nur noch ein Magazin benutzt werden, das wieder gefüllt werden muss bzw. kein Schnelllader mehr für den Revolver.
Heruntergefallene Patronen dürfen nur auf Anweisung der Aufsicht wieder aufgehoben werden und dürfen nicht mehr verschossen werden.
Nicht verschossenen Patronen werden eingezogen.

C.19.10 Art und Anzahl der Scheiben

Eine Scheibe EPP

C.19.11 Störungen

Bei einer Störung hebt der Schütze die freie Hand und meldet deutlich „Störung“. Die Zeit wird gestoppt. Nach Beseitigung der Störung startet die Zeit wieder mit dem nächsten Schuss. Bei der zweiten Störung wird der Schütze vom weiteren Wettkampf ausgeschlossen. Es zählen dann die bis dahin erreichten Ringe.

C.19.12 Fertigstellung

Vor dem Startsignal steht der Schütze aufrecht in Richtung Scheibe, die Arme hängen zwanglos herab. Die Hände berühren weder Waffe noch Holster, bis das Startsignal gegeben wird. Nur bei Station 5b ist es erlaubt, die Waffe vorher am Griffstück zu erfassen.

C.19.13 Sicherheit

Jeder Schütze wird während des Wettkampfes von einer Aufsichtsperson begleitet, die auch die Zeitmessung vornimmt.

C.19.14 Ablauf

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

Station	Distanz	Anschlag	Zeit	Schusszahl	Bemerkung
1	7 m	stehend	15 sek	2 x 5	Spannabzug, incl. Magazinwechsel

2	30 m	liegend		5	Spannabzug, selbständig laden und holstern
3	25 m	sitzend		5	w.o.
4	20 m	stehend rechts links		5 5	w.o. vorbei am Pfosten vorbei am Pfosten
5a	15 m	kniend		5	w.o.
5b		stehend	10 sek	5	
6	10 m	stehend Stehend		5 5	vorgespannt einhändig rechte Scheibe beidhändig linke Scheibe

Station 1 (7 m)

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

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

Die zur Verfügung stehende Zeit beträgt 15 Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 13 Sekunden ertönt ein zweites Signal, das zwei Sekunden anhält. Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals ist ausserhalb der Zeit abgegeben und wird nicht gewertet. Danach wird die Waffe vorgezeigt und auf Kommando geholstert.

Auf Kommando geht der Schütze auf die 1m-Linie vor. Nach der Auswertung klebt er die Einschusslöcher mit weissen Schusslochpflastern zu.

Station 2 (30 m)

Die Waffe wird auf Kommando mit 5 Patronen geladen, entspannt, gesichert und geholstert bzw. das gefüllte Magazin eingesetzt und geholstert. Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und nimmt den Anschlag liegend ein und schießt den ersten Schuss ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Nach dem letzten Schuss steht der Schütze nach vorn auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbständig.

Achtung: Das Laden, Entspannen und Holstern erfolgt ohne Ausnahme im Stehen.

Station 3 (25 m)

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, setzt sich auf den Boden und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen.

Nach dem letzten Schuss steht der Schütze auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbständig.

Station 4 (20 m)

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt stehend mit der rechten Hand rechts am Pfosten vorbei ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Hierbei darf der Fuss nicht über die Verlängerung der seitlichen Begrenzung gesetzt werden.

Nach dem fünften Schuss lädt er die Waffe selbständig, entspannt sie und schießt mit der linken Hand links am Pfosten vorbei, ebenfalls ohne zu spannen.

Die Schiesshand darf mit der freien Hand unterstützt werden. Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe und entspannt und holstert sie selbständig.

Station 5a (15 m)

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, nimmt den Anschlag kniend ein und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen.

Nach dem letzten Schuss steht der Schütze auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbständig.

Station 5b (15 m)

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, nimmt den Anschlag stehend ein und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen alle fünf Schüsse in zehn Sekunden. Die Zeit beginnt mit dem Startsignal. Nach 8 Sekunden ertönt ein zweites Signal, das zwei Sekunden anhält. Jeder Schuss nach Ende des zweiten Signals ist ausserhalb der Zeit abgegeben und wird nicht gewertet. Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe, entspannt und holstert sie selbständig.

Station 6: (10 m)

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, spannt das Schlagstück von Hand und schießt stehend einhändig auf die obere rechte Ringscheibe. Nach dem fünften Schuss lädt er die Waffe erneut, spannt sie und schießt stehend beidhändig auf die obere linke Ringscheibe.

Nach dem letzten Schuss zeigt der Schütze die leere Waffe der Aufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vor, danach holstert er sie.

Auf Kommando geht der Schütze auf die 1m-Linie vor.

C.19.15 Ringabzug/DQ

Mit Abzug von jeweils fünf Ringen wird geahndet:

- Schüsse, die vor dem Startsignal oder nach dem Stoppsignal abgegeben werden,
- Schüsse, die mehr als vorgesehen pro Station abgegeben werden,
- eine gemeldete Störung, die dem Schützen anzulasten ist,
- Ablauffehler

Werden von einem Schützen mehr als 50 Patronen verschossen oder verstösst er gegen Sicherheitsbestimmungen oder lässt er die Waffe fallen, wird er disqualifiziert.

C.19.16 Auswertung

Trifft ein Schuss den Rand oder den Trennring, wird der höhere Wert gezählt. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- bei der höheren Anzahl der Fünfen
- bei dem höheren Ergebnis der Station 1
- bei der kürzesten Gesamtzeit

Die Auswertung erfolgt durch die Schützen jeweils für den nächsten rechten Schützen. Im Zweifelsfalle darf der Schusslochprüfer ausschliesslich durch das Wettkampfgericht benutzt werden.

C.19.17 Klassifizierung

Eine Klassifizierung erfolgt später.

C.19.18 Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus vier Schützen ohne Streichergebnis.