

## Register 9

# Sportordnung

## Teil D

### Langwaffen-Disziplinen

D.1	Allgemeine Regeln
D.2	Standardgewehr 1 (SG 1)
D.3	Standardgewehr 2 (SG 2)
D.4	Long Range - Target Rifle (LR)
D.5	CISM-Standardgewehr (CISM)
D.6	Dienstgewehr 1 (DG 1)
D.7	Dienstgewehr 2 (DG 2)
D.8	National Rifle Match - A (DG 3)
D.9	National Rifle Match - B (DG 4)
D.10	.30 M1 Carbine
D.10A	.30 M1 Carbine „1500“
D.11	Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)
D.12	Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)
D.13	Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)
D.14	Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)
D.15	Lever Action Rifle 1 (LAR 1)
D.16	Lever Action Rifle 2 (LAR 2)
D.17	Repetierflinte 1 (RF 1) und Selbstladeflinte 1 (SF 1)
D.18	Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladeflinte 2 (SF 2)
D.19	Doppelflinte 2 (DF 2)
D.20	Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte (SF 3)
D.21	Freigewehr (FG 1)
D.22	Dynamisches Kleinkaliberschiessen (DKS 2)
D.23	'F'- Class Competition Rifle (FC)
D.24	Skeet

## **D Langwaffen-Disziplinen**

### **D.1 Langwaffen - Allgemeine Regeln**

#### **D.1.1 Bekleidungs Vorschriften**

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

##### **D.1.1.1 Unterbekleidung**

Die unter der speziellen Schiessbekleidung getragene Bekleidung darf nicht dicker sein als 2,5 mm einfach und 5 mm doppelt gemessen. Dasselbe gilt für die unter der Schiesshose getragene Bekleidung. Unter der Schiesshose darf nur normale Unterbekleidung oder Trainingskleidung getragen werden. Trainingskleidung, die unter der Schiesshose getragen wird, schliesst gewöhnliche Hosen (Jeans usw.) nicht mit ein.

Jede andere Art von Unterbekleidung ist verboten.

##### **D.1.1.2 Schiessbekleidung**

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

##### **D.1.1.3 Verstärkungen und Polsterungen**

Schiessjacken und -hosen dürfen an den Aussenflächen an den bezeichneten Stellen (siehe D.1.1.4 und D.1.1.5) Verstärkungsflecken aufweisen wie nachfolgend beschrieben:

Maximale Stärke einschliesslich des gesamten Jacken- (bzw. Hosen-) und Futtermaterials: 10 mm einfach oder 20 mm doppelt gemessen.

##### **D.1.1.4 Schiessjacke**

Der Jackenkörper und die Ärmel dürfen einschliesslich des Jackenfutters an allen messbaren, flachen Stellen 2,5 einfache Stärke oder 5 mm doppelt

gemessen nicht überschreiten. Die Jacke darf nicht länger sein als bis zum unteren Ende der geballten Faust.

Das Schliessen der Jacke darf nur durch eine nicht verstellbare Vorrichtung erfolgen. Versetzbare Schliessen jeder Art sind verboten. Am Verschluss darf sich die Jacke nicht mehr als 100 mm überlappen. Die Jacke muss lose an ihrem Träger hängen. Dies erscheint gegeben, wenn der normale Verschluss noch um 70 mm überlappt werden kann. Dies wird z. B. gemessen von Mitte des Knopfes bis zum äusseren Rand des Knopfloches.

Riemen, Schnüre, Bänder oder andere Vorrichtungen, die als künstliche Stütze gedeutet werden können, sind verboten. Ein Reissverschluss oder maximal zwei Riemen zum Straffen von losem Material im Bereich der Schulterverstärkung sind erlaubt. Ausser an den in dieser Regel aufgeführten Stellen ist keinerlei Reissverschluss oder andere Vorrichtung zum Schliessen oder Festziehen erlaubt.

Ein austauschbares Rückenteil, das Durchlüftung bietet, ist erlaubt, vorausgesetzt, dass es weich, biegsam und geschmeidig ist. Die Befestigungen dieses Teiles dürfen weder die Jacke versteifen noch dem Schützen eine zusätzliche Stütze bieten. Jedes austauschbare Rückenteil muss von der Ausrüstungskontrolle zugelassen sein. Alle Rückenteile müssen gleiche Breite und Länge haben.

In der Liegendstellung darf der Ärmel der Schiessjacke nicht über das Handgelenk des Riemenarmes vorstehen. Der Ärmel darf nicht zwischen der Hand oder dem Handgelenk und dem Vorderschaft eingeklemmt werden, wenn der Schütze seine Schiessstellung einnimmt.

Weder Klettenmaterial noch eine klebrige Substanz, Flüssigkeit oder Spray darf an der Aussen- oder Innenseite der Jacke, an Unterlagen oder an der Ausrüstung angebracht werden. Ein Aufrauhlen des Jackenmaterials ist erlaubt.

Das Rückenteil darf aus mehr als einem Stück gefertigt sein, ein Band oder einen Streifen eingeschlossen, auf dem Namen oder Nation des Schützen angebracht sind, vorausgesetzt, diese Machart hat keine Materialversteifung oder Verminderung der Geschmeidigkeit der Jacke zur Folge. Das Rückenteil muss in allen Bereichen dem Limit von 2,5 mm Dicke entsprechen, wenn an flacher Stelle gemessen wird.

Verstärkungen dürfen an beiden Ellenbogen und an der Schulter, in welche die Kolbenkappe eingesetzt wird, angebracht sein. Die Verstärkung an den Ellenbogen dürfen die Hälfte des Armumfangs bedecken. An dem Arm, der den Riemen trägt, darf die Verstärkung von der Achselhöhle bis 100 mm vor das Ärmelende reichen. Die Verstärkung am anderen Arm darf maximal 300 mm lang sein.

Nur ein Haken, eine Schlaufe, ein Knopf oder eine ähnliche Vorrichtung darf an der Aussenseite des Ärmels oder am Schulteraum befestigt sein, um ein Abrutschen des Riemens zu verhindern.

Die Verstärkung an der Schulter, in der die Kolbenkappe eingesetzt wird, darf in ihrer längsten Abmessung 300 mm nicht überschreiten.

Alle Innentaschen sind verboten. Nur eine Aussentasche an der Vorderseite auf der Seite der Abzugshand ist erlaubt. Sie darf folgende Abmessungen aufweisen: max. 250 mm hoch, gemessen ab dem unteren Jackenrand, und 200 mm breit.

Zusätzliche Ellenbogenschützer sind nicht zulässig, auch nicht in Verbindung mit einer normalen Jacke.

#### **D.1.1.5 Schiesshose**

Das Material muss den Anforderungen D.1.1.2 und die Verstärkungen den Anforderungen D.1.1.3 entsprechen.

Der obere Rand der Hose darf nicht höher getragen werden als 50 mm über der Spitze des Hüftknochens. Alle Zugbänder, Reissverschlüsse oder Halterungen zum Festziehen der Hose um Beine, Taille oder Hüften sind verboten. Als Halt für die Hose dürfen nur ein Hüftgürtel, der nicht breiter als 40 mm und nicht dicker als 3 mm ist, oder Hosenträger (elastisch) getragen werden. Wenn die Hose einen Bund hat, darf dieser nicht breiter als 70 mm sein. Es muss möglich sein, die Hose bei geschlossenen Beinreissverschlüssen über normale Sport- oder Trainingsschuhe anzuziehen. Der Schütze muss in der Lage sein, mit der Hose auf einem Stuhl zu sitzen, wenn sämtliche Verschlüsse der Hose geschlossen sind. Wenn keine spezielle Schiesshose getragen wird, kann eine normale Hose getragen werden, die jedoch für keinen Körperteil irgendeine künstliche Stütze bieten darf.

Reissverschlüsse, Knöpfe, Klettenverschlüsse oder ähnliche nicht verstellbare Verschlüsse dürfen an der Hose nur an folgenden Stellen verwendet werden:

Ein Verschluss an der Vorderseite zum Öffnen und Schliessen des Hosenschlitzes.

Nur ein weiterer Verschluss ist pro Hosenbein erlaubt. Dieser darf nicht höher als 70 mm unter dem oberen Hosenrand beginnen und kann bis zum unteren Ende des Hosenbeines reichen.

Auch am Gesäss und an beiden Knien der Hose dürfen Verstärkungen angebracht sein. Der Gesässfleck darf die Hüftbreite nicht überschreiten und das vertikale Mass darf nicht länger sein als es notwendig ist, um die normale Sitzfläche des Trägers zu bedecken. Die Knieflecken dürfen max. 300 mm lang sein. Knieverstärkungen dürfen nicht breiter sein als der halbe Umfang des Hosenbeines sein. Die Dicke der Verstärkungen darf

einschliesslich Hosenmaterial und Futter 10 mm einfach oder 20 mm doppelt gemessen nicht übersteigen.

#### **D.1.1.6 Schiesshandschuhe**

Die Gesamtstärke des Handflächen- und Handrückenteiles zusammen darf 12 mm nicht übersteigen, gemessen an einer Stelle ohne Saum oder Naht.

Der Handschuh darf nicht weiter als 50 mm hinter das Handgelenk reichen, gemessen ab Mitte des Gelenkknöchels. Der Handschuh darf nicht mit einem Klettband oder ähnlichen Mitteln um das Gelenk geschlossen werden.

#### **D.1.2 Zubehör**

##### **D.1.2.1 Beobachtungsfernrohre**

Die Verwendung eines Scheibenbeobachtungsglas zum Beobachten der Trefferlage ist erlaubt.

Zielfernrohre an Gewehren sind zur Scheibenbeobachtung verboten.

##### **D.1.2.2 Schiesskoffer**

Der Schiesskoffer darf nicht vor der vorderen Schulter des Schützen an der Feuerlinie abgestellt werden. Ausgenommen in der Stehend-Stellung, in der ein Schiesskoffer, ein Tisch oder ein Stativ zwischen den Schüssen als Gewehrablage benützt werden darf. Schiesskoffer, Tisch oder Stativ dürfen jedoch nicht von derartiger Grösse und Machart sein, dass sie Schützen an den Nachbarständen stören oder einen Windschutz bieten.

(NRA: Munitions- und Zubehörkoffer: max. Höhe: 12" = 30,5 cm)

##### **D.1.2.3 Schiessmatten**

Der Vorderteil der Matte muss aus zusammendrückbarem Material sein, nicht dicker als 50 mm und ca. 50 cm x 75 cm gross. Bei Messungen mit einem Messgerät muss dieser Teil in zusammengedrücktem Zustand mindestens 10 mm betragen. Der Rest der Matte muss mindestens 2 mm dick sein und eine Mindestgrösse von 80 cm x 200 cm haben. Als Alternative können zwei Matten vorgesehen werden, eine dicke und eine dünne. Diese dürfen jedoch die oben genannten Masse nicht überschreiten.

(NRA: max. 12,7 mm (1/2") in nichtzusammengedrücktem Zustand)

##### **D.1.2.4 Kniendrolle**

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

### **D.1.2.5 Schiessriemen**

Die Breite des Schiessriemens darf 40 mm betragen.

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

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

### **D.1.2.6 Vorderschaftstütze**

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

## **D.1.3 Schiessstellungen**

### **D.1.3.1 Liegend**

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

### **D.1.3.2 Stehend**

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

### **D.1.3.3 Kniend**

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

### **D.1.3.4 Sitzend (Anschlagart für DG 3 und DG 4)**

Der Schütze darf die Oberfläche des Schützenstandes mit dem Gesäss und den Füßen bzw. den Aussenseiten der Füße berühren. Dabei ist es freigestellt, die Beine weit auseinander zu spreizen oder die Beine oder Knöchel zu überkreuzen. Kein Teil der Ober- oder Unterschenkel darf jedoch den Boden an irgendeinem Punkt berühren. Das Gewehr muss mit beiden Händen und der rechten (linken) Schulter gehalten werden. Die Ellenbogen dürfen auf den Knien bzw. Beinen aufgestützt sein (gekreuzte Beinhaltung). Das Gewehr darf durch den Schiessriemen unterstützt werden, aber weder der Vorderschaft hinter der linken (rechten) Hand noch irgend ein Teil des Gewehres (z.B. das Magazin) dürfen am Riemen oder dessen Zubehör aufliegen.

## **D.2 Standardgewehr 1 (SG 1)**

### **D.2.1 Waffe**

Zugelassen sind Grosskalibergewehre bis Kaliber 8 mm. Mehrlader sind als Einzellader zu verwenden. Wird ein Magazin benutzt, so ist jede Patrone einzeln zu laden.

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

### **D.2.2 Abzug**

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

### **D.2.3 Gewicht**

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

### **D.2.4 Schäftung**

Vorderschaftbreite: 60 mm

Pistolengriff: max. 160 mm unterhalb der Laufachse

Maximale Gesamtlänge der Schaftkappe (Sehne): 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

Ab- und Aufwärtsverstellung der Schaftkappe aus der Mittelstellung  $\pm 30$  mm

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

Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

### **D.2.5 Handstopp**

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

### **D.2.6 Visierung**

Visierungen, bestehend aus Diopter und Korn sind erlaubt.

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



### **D.2.7 Korntunnel**

Länge: max. 60 mm

Durchmesser: max. 35 mm

Der Korntunnel darf die Laufmündung nicht überragen.

Die Kornform ist beliebig

### **D.2.8 Zielhilfsmittel**

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

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

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

### **D.2.9 Munition**

Zentralfeuerpatronen  $\leq 8$  mm.

### **D.2.10 Anschlag**

Liegend freihändig gemäss der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schiessriemens ist gestattet.

### **D.2.11 Schusszahl**

Anzahl Probeschüsse beliebig. 20 Wertungsschüsse, je 5 Schüsse pro Scheibe.

### **D.2.12 Schiesszeit**

30 min. einschliesslich Probeschüsse.

### **D.2.13 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 1

Zum Zweck der besseren Auswertbarkeit werden 4 Wertungsscheiben ausgegeben.

#### **D.2.14 Anzeige**

Jeder Treffer wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) angezeigt. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Alternativ kann die Scheibe bei Scheibenzuganlagen auch nach jedem Schuss herangeholt bzw. bei elektronischer Trefferanzeige auf einem Monitor beobachtet werden.

Die Schusslöcher werden (nach dem Entfernen der Markierungsscheibe) möglichst mit einem transparenten Abkleber überklebt, um Treffer durch bereits vorhandene Schusslöcher erkennen zu können. Der letzte Schuss auf jeder Wettkampfscheibe bleibt offen. Bei Schusslöchern, welche einen berührten Ring vermuten lassen, wird der Abkleber in einem Abstand von mindestens 8 mm neben das Schussloch geklebt.

#### **D.2.15 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen 100 m (+/- 50 cm).

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

### **D.3.1 Waffe**

Zugelassen sind Grosskalibergewehre bis Kaliber 8 mm. Mehrlader sind als Einzellader zu verwenden. Wird ein Magazin benutzt, so ist jede Patrone einzeln zu laden.

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

### **D.3.2 Abzug**

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

### **D.3.3 Gewicht**

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

### **D.3.4 Schäftung**

Vorderschaftbreite: 60 mm

Pistolengriff: max. 160 mm unterhalb der Laufachse

Maximale Gesamtlänge der Schaftkappe (Sehne): 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

Ab- und Aufwärtsverstellung der Schaftkappe aus der Mittelstellung  $\pm 30$  mm

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

Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

### **D.3.5 Handstopp**

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

### **D.3.6 Visierung**

Visierungen, bestehend aus Diopter und Korn, sind erlaubt.

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

#### **D.3.7 Korntunnel**

Länge: max. 50 mm

Durchmesser: max. 25 mm

Der Korntunnel darf die Laufmündung nicht überragen.

Die Kornform ist beliebig.

#### **D.3.8 Zielhilfsmittel**

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

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

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

#### **D.3.9 Munition**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm.

#### **D.3.10 Anschlag**

Liegend freihändig gemäss der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schiessriemens ist gestattet.

#### **D.3.11 Schusszahl**

Anzahl Probeschüsse beliebig. 30 Wertungsschüsse, je 10 Schüsse pro Scheibe.

#### **D.3.12 Schiesszeit**

55 min. einschliesslich Probeschüsse.

#### **D.3.13 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 2

Zum Zwecke der besseren Auswertbarkeit, werden 3 Wertungsscheiben ausgegeben.

#### **D.3.14 Anzeige**

Jeder Treffer wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) angezeigt. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Bei elektronischer Trefferanzeige kann der Treffer auch mittels eines Monitors beobachtet werden.

Bei der Verwendung von Papierscheiben sind die Schusslöcher (nach dem Entfernen der Markierungsscheibe) mit einem transparenten Abkleber zu überkleben, um einen Treffer durch ein bereits vorhandenes Schussloch erkennen zu können. Der letzte Schuss auf jeder Wettkampfscheibe bleibt offen. Bei Schusslöchern, welche einen berührten Ring vermuten lassen, wird der Abkleber in einem Abstand von mindestens 8 mm neben das Schussloch geklebt.

#### **D.3.15 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen 300 m (+/- 1 m).

## **D.4 Long Range - Target Rifle (LR)**

### **D.4.0 Allgemeines**

Long Range - Target Rifle wird in Anlehnung an die NRA-Regeln (UK) durchgeführt. Die Regeln zur Long Range-Weltmeisterschaft (Palma-Match) weichen in einigen Details von der unten beschriebenen Regeln ab.

### **D.4.1 Waffe**

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

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

#### **D.4.1.1 Abzug**

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

#### **D.4.1.2 Gewicht**

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

#### **D.4.1.3 Schäftung**

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

Die Verwendung einer Hakens an der Schaftkappe ist nicht gestattet. Die Tiefe der Krümmung der Schaftkappe darf max. 20 mm betragen.

Die Schaftkappe darf verstellbar sein und vertikal nach oben oder unten bis zu 30 mm über das Schaftende hinausragen.

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

#### **D.4.1.4 Handstopp**

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

#### **D.4.1.5 Visierung und Zielhilfsmittel**

Eine beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln, ist erlaubt. Das Diopter sollte über grosse Verstellbereiche in Höhe und Seite verfügen (mit ¼“- oder ½“-Einteilung), die es ermöglichen, den Geschossfall auf grossen Distanzen und die Windabweichung zu kompensieren.

Die Verwendung einer Wasserwaage ist gestattet. Die Kornform und die Abmessungen der Visierelemente (Korntunnel / Diopter) sind beliebig. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

Eine einzelne Korrekturlinse zur Korrektur von Sehfehlern des Schützen darf in einem der Visierelemente, d.h. entweder am Diopter oder am Korntunnel Verwendung finden. Diese muss jedoch der Korrektur der üblicherweise benutzten Brille entsprechen. Farb- und Lichtfilter ohne vergrössernde Funktion dürfen zusätzlich verwendet werden. Die Verwendung einer Blende am Diopter zur Abdeckung des nichtzielenden Auges ist zulässig.

#### **D.4.2 Munition**

7.62 x 51mm (.308 Winchester) mit einem Geschossgewicht von maximal 155 grains. Wird die Munition vom Veranstalter gestellt, darf keine andere Munition mit auf die Schiessbahn genommen werden. Zündversager werden der Aufsicht gemeldet und dürfen ausgetauscht werden.

#### **D.4.3 Anschlag**

Liegend freihändig gemäss der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schiessriemens ist gestattet. Alternativ darf ein Riemen mit Zweipunkt-Befestigung verwendet werden. Der Riemen darf eine max. Breite von 50 mm und eine max. Stärke von 6 mm aufweisen.

#### **D.4.4 Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände**

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

Ein Regen- oder Sonnenschutzschirm o.ä. für den Schützen oder seine Waffe ist nicht zulässig (siehe auch D.4.5).

Der Schiesskoffer („Bisley-Kiste“) darf max 12“ (30,5 cm) hoch sein.

Ein Waffenkoffer oder andere Gegenstände, welche als Windschutz gedeutet werden könnten, die „Bisley-Kiste“ ausgenommen, dürfen nicht in der Nähe des Schützen plaziert sein.

#### **D.4.5 Squadding (gemeinsames Schiessen auf eine Scheibe)**

In einem Squad schiessen maximal 3 Schützen auf eine Scheibe, es müssen jedoch mindestens 2 Schützen sein. Erscheinen einzelne Schützen

nicht, so darf die Standaufsicht (Range Officer) die Schützen zu Dreier-Squads auffüllen. Die Schützen liegen links von der Scheibenummer auf der Feuerlinie und schießen nacheinander jeweils einen Schuss in der Reihenfolge von rechts nach links. Es kann auch im String-Squad geschossen werden, wenn der Veranstalter es so festlegt.

#### **D.4.6 Startkarten**

Die Startkarten (score cards) werden von links nach rechts ausgetauscht; der ganz rechts liegende Schütze gibt seine Startkarte an den äusserst links liegenden Schützen. Jeder Schütze hat für den Schützen, dessen Startkarte er erhalten hat, die von der Deckung signalisierten Werte laut anzusagen und zu notieren und bei Durchgangsende das Gesamtergebnis einzutragen. Des Weiteren hat er nach dem Match die Sicherheitsüberprüfung an dessen Waffe durchzuführen und auf der Startkarte zu quittieren. Jeder Schütze kontrolliert nach dem Durchgang sein Ergebnis und bestätigt mit seinem Namenszug sein Einverständnis mit dem auf der Startkarte notierten Ergebnis. Der Schütze hat selbst für die Rückgabe seiner Startkarte an die Standaufsicht (Range Officer) Sorge zu tragen.

#### **D.4.7 Hilfe**

Die Schützen dürfen untereinander keine Hilfen anbieten oder annehmen, lediglich die Trefferbeobachtung ist gestattet. Das Abschatten eines Schützen durch irgendwelche Hilfsmittel inkl. durch eine Person ist unzulässig.

#### **D.4.8 Fehlschüsse**

Wer viermal hintereinander keinen Treffer erzielt hat (clear target), muss sein Schiessen einstellen, bis die anderen Schützen, die mit ihm auf eine gemeinsame Scheibe schießen, ihr Schiessen beendet haben. Ohne zusätzliche Probeschüsse darf der Schütze dann sein Schiessen fortsetzen.

#### **D.4.10 Sicherheit**

Waffen dürfen grundsätzlich nur mit entferntem Verschluss oder mit einer in den Verschluss eingeführten Signalfahne transportiert werden. Der Verschluss darf nur in Schussposition geschlossen werden.

#### **D.4.11 Sicherheitsüberprüfung**

Nach Beendigung des Schiessens (auf jeder Entfernung) ist jeder Schütze verpflichtet, seine Waffe unaufgefordert dem Schützen, der seine Ergebnisse aufgeschrieben hat, oder der Standaufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vorzuzeigen. Dieser unterschreibt für die durchgeführte Sicherheitsüberprüfung auf der Startkarte.



#### **D.4.12      Waffenkontrolle**

Jede Waffe wird vor Beginn des Wettkampfes kontrolliert und kann während des Wettkampfes noch einmal kontrolliert werden, besonders dann, wenn eine höchstmögliche Ringzahl erzielt wurde.

#### **D.4.13      Scheibe**

Für die unterschiedlichen Distanzen werden unterschiedliche Scheiben benutzt.

#### **D.4.14      Scheibenentfernung**

Es wird auf unterschiedliche Distanzen geschossen, wobei bei nationalen Wettkämpfen in 100 m-Schritten auf 300 m bis max. 1000 m geschossen wird, entsprechend in Bisley auf 300 bis 1200 yards (1 yard = 0,9144 m). Das nähere regelt die Ausschreibung.

#### **D.4.15      Ablauf**

Vor Beginn des Schiessens sind alle Scheiben eingezogen. Pro 6 Scheiben wird eine Scheibe als Zielhilfe gezeigt. 30 sec. vor Beginn des Schiessens wird sie auch eingezogen und dann zusammen mit allen Scheiben gezeigt. Das Erscheinen der Scheiben ist das Zeichen zum Beginn des Schiessens; das Feuerkommando wird bereits vorher von der Standaufsicht mit dem Kommando: "*When all targets are up you are allowed to fire.*" ("Wenn alle Scheiben oben sind, darf geschossen werden."). Jeder vor dem Feuerkommando abgegebene Schuss zählt 0 (Null).

#### **D.4.16      Probeschüsse**

Es sind 2 Probeschüsse erlaubt. Weist eine Scheibe 2 Treffer auf, so steht dem betroffenen Schützen ein weiterer Probeschuss zu. Der Schütze, der auf die falsche Scheibe geschossen hat, erhält keinen weiteren Probeschuss.

Der letzte oder beide Probeschüsse (Sighter Shots) können in Wertungsschüsse konvertiert werden. Dies muss vom Schützen angesagt werden. Hierbei werden vom aufschreibenden Schützen (Register Keeper) der oder die notierten Werte der Probeschüsse auf der Startkarte (Score Card) lesbar durchgestrichen und als erster bzw. erster und zweiter Wertungsschuss eingetragen.

#### **D.4.17      Wertungsschüsse**

Es werden pro Distanz 15 Wertungsschüsse abgegeben. Abweichendes regelt die Ausschreibung.

#### **D.4.18 Schiesszeit**

Beim Squadding stehen jedem Schützen pro Schuss bis zu 45 sec. zu. (vom Erscheinen der Scheibe bis zum Brechen des Schusses). Wird im String-Squad geschossen, wird dem Schützen eine Gesamtzeit für alle Probe- und Wertungsschüsse vorgegeben.

Bei Mannschaftswettkämpfen wird eine Zeit für die gesamte Mannschaft gegeben, innerhalb derer der Mannschaftsführer seine Schützen einteilt.

#### **D.4.19 Unterbrechung**

Wird ein Schütze durch Umstände, die ausserhalb seiner Gewalt liegen, für mehr als 10 min. am Schiessen gehindert, wird ihm 1 Probeschuss nachgegeben. Er schießt dann sein Programm zu Ende.

#### **D.4.20 Meldesystem**

Für die Kommunikation zwischen Feuerlinie und Anzeigerdeckung ist das System der "Bisley Messages" zu benutzen: Es wird beispielsweise gemeldet: "Message four (4) on Target ten (10)"

##### ***"Message 1"***

Das Schiessen beginnt sofort.

##### ***"Message 2"***

Keine Markierungsscheibe (spotting disc) zu sehen.

##### ***"Message 3"***

Markierungsscheibe stimmt zweifelsfrei nicht mit dem angezeigten Wert überein. Bitte dafür sorgen, dass die Markierungsscheibe den letzten Wert anzeigt und der korrekte Wert angegeben wird. \*)

##### ***"Message 4"***

Ein Schuss wurde abgefeuert, aber nicht angezeigt. \*)

##### ***"Message 5"***

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

##### ***"Message 6"***

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

##### ***"Message 7"***

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

##### ***"Message 8"***

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

**"Message 9"**

*Meldung aus der Anzeigerdeckung (butt):*

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

*Meldung von der Feuerlinie (range):*

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

**"Message 10"**

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

**"Message 11"**

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

**"Message 12"**

Scheibe einziehen, abkleben und wieder hochfahren.

**"Message 13"**

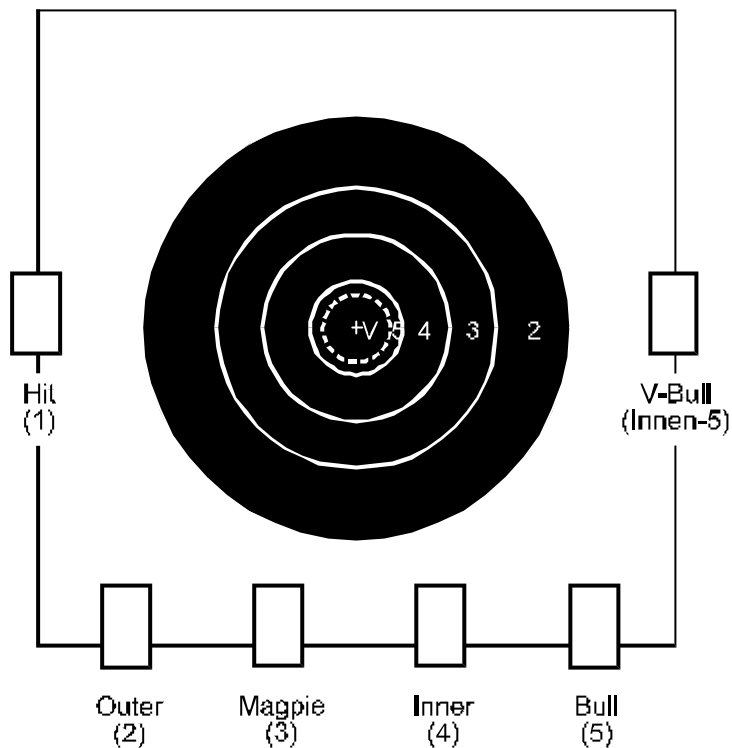
Ölschüsse werden abgegeben. Es ist sicherzustellen, dass alle Scheiben vollständig eingezogen sind, bis Message 1 übermittelt wird.

**„Message 14“**

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

\*) Das Ergebnis muss über das Funksprechgerät übermittelt werden.

#### D.4.21 Anzeigesystem



Jeder Schuss wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) markiert. Zusätzlich wird am unteren Scheibenrand mit einer roten Anzeigepatte (marker) der Wert des Schusses signalisiert. Eine Innenfünf (V-Bull) wird durch die rote Anzeigepatte (marker) am rechten Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (3 Uhr), eine Eins (1) - "Hit" am linken Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (9 Uhr) angezeigt. Der Schütze, der für den Nachbarn dessen Ergebnis auf der Startkarte notiert, muss bei der Anzeige nach dem Schuss überprüfen, ob die Lage des Schusses und der angezeigte Wert übereinstimmen. Dann trägt er den Wert des Schusses auf der Startkarte ein, wobei er den Wert laut ansagt.

#### D.4.22 Wettkampfende

Am Ende des Wettkampfes muss der Schütze, der auf der Startkarte die Ergebnisse eingetragen hat, das Endergebnis vermerken. Durch Gegenzeichnung bestätigt der Schütze die Richtigkeit der Ergebnisse.

#### D.4.23 Missverständnisse

Missverständnisse müssen an Ort und Stelle geklärt werden. Änderungen auf der Startkarte müssen mit Namenszug versehen werden.

## **D.5 CISM-Standardgewehr (CISM)**

### **D.5.1 Waffe**

Zugelassen sind Repetiergewehre bis Kaliber 8 mm, welche den ISSF-Regeln für das Grosskaliber-Standardgewehr entsprechen (siehe SG 1 / 2-Regeln).

### **D.5.2 Abzug**

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

### **D.5.3 Gewicht**

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

### **D.5.4 Schäftung**

Vorderschaftbreite: max. 60 mm

Höhe vorderes Ende: max. 70 mm unterhalb der Laufachse

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

Pistolengriff: max. 140 mm unterhalb der Laufachse

Schaftende: max. 190 mm unterhalb der Laufachse

Schaftbacke: max. 40 mm von hinten aus der Schaftmitte herausgemessen

Höhe der Schaftkappe: max. 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

Die Schaftkappe darf vertikal nach oben oder unten bis zu 30 mm über das Schaftende hinausragen. Die Schaftkappe darf zusätzlich um 15 mm nach rechts oder links aus der Schaftmitte oder um bis zu 15 Grad schräg gestellt sein.

Daumenauflage, Handballenauflage und Handstütze sind nicht gestattet.

### **D.5.5 Handstopp**

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

### **D.5.6 Visierung**

Beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln sind erlaubt.

Wasserwaage und Zielkreuz sind nicht gestattet. Das Korn darf nur auf dem Lauf hinter der Mündung angebracht sein. Die Kornform ist beliebig. Das Mass von Mitte Ringkorn bis Laufachse darf max. 40 mm betragen.

### **D.5.7 Korntunnel**

Länge: max. 50 mm

Durchmesser: max. 25 mm  
Der Korntunnel darf die Laufmündung nicht überragen.

#### **D.5.8 Zielhilfsmittel**

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

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

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

#### **D.5.9 Munition**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm sind zugelassen.

#### **D.5.10 Anschlag und Schusszahl**

##### 1. Durchgang

Liegend freihändig, 10 Schüsse in 90 sec.

##### 2. Durchgang

Kniend, 10 Schüsse in 120 sec.

##### 3. Durchgang

Stehend, 10 Schüsse in 120 sec.

#### **D.5.11 Probeschüsse**

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

#### **D.5.12 Scheibe**

300 Meter: Scheibe Nr. 2

100 Meter: Scheibe Nr. 1

#### **D.5.13 Anzeige**

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

#### **D.5.14 Standardkommandos**

Jeder Durchgang beginnt mit folgenden Kommandos:

*"Gehen Sie in den Anschlag (liegend, stehend, kniend)!"*

*"Laden Sie Ihre Waffe!"*

Nach einer Minute fragt die Standaufsicht:

*"Ist jemand nicht fertig?"*

Erfolgt keine Meldung, wird das Feuerkommando erteilt:

*"fünf - vier - drei - zwei - eins - Feuer!"*

Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: *"Stopp!"*

Nach der letzten Serie:

*„Waffe entladen und vorzeigen“*

#### **D.5.15 Regeländerungen**

Zeitgleich zu Änderungen der ISSF- /CISM-Regeln, werden auch die o. g. Regeln angepasst.

## **D.6 Dienstgewehr 1 (DG 1)**

### **D.6.1 Waffe**

Zugelassen sind alle Dienstgewehre, die zum Verschiessen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus geführt wurden oder derzeit werden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre, jedoch darf das M1A auch in der National Match-Version (nicht Super-Match) verwendet werden. Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden. Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte oder geänderte Dienstgewehre dürfen nach Abnehmen des Zielfernrohres nicht als Dienstgewehr geschossen werden. Dies gilt nicht für solche Scharfschützengewehe, die lediglich durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf das Grundmodell eines Dienstgewehres entstanden sind. Austauschläufe sind bei gleichen Aussenabmessungen und gleichen Patronenlagerabmessungen zulässig. Dralllänge, die Anzahl der Felder und Züge sowie das Laufprofil mit gezogener oder polygonaler Zugform des Austauschlaufes können vom Original abweichen.

### **D.6.2 Abzug**

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 p sein. Hiervon ausgenommen ist der Schmidt Rubin K 31, der bauartbedingt ein Abzugsgewicht von 1300 p halten muss.

### **D.6.3 Schäftung**

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig. Aufgesetzte Schaftbacken an Dienstgewehren sind nicht zulässig. Hochklappbare Schaftkappen dürfen nur in geschlossener Position benutzt werden.

### **D.6.4 Schiessriemen**

Schiessriemen jeglicher Art sind zulässig. Der Schiessriemen muss am Originalriemenbügel befestigt sein. Nicht zulässig ist jegliche Art von Handstopp.



#### **D.6.5 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Massnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. "NM"-Visiere beim Garand sind zugelassen. Feinjustiereinsätze für das Enfield No. 4-Visier sind zugelassen. Die Verwendung von Seiten- und Höhenfeinjustiereinsätzen in Visieren von Schweden-Mausergewehren, K98 und dessen Abarten sowie den Schweizern G11, K11 und K31 ist zulässig.

Die Änderung der Lochgrösse bei Dioptern und die Änderungen von Kimmen sowohl in Grösse als auch Form ist zulässig, jedoch muss der Charakter der Originalvisierung erhalten bleiben.

#### **D.6.6 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

#### **D.6.7 Kaliber**

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen.

#### **D.6.8 Anschlagart**

Es darf nur liegend freihändig geschossen werden.

#### **D.6.9 Schusszahl**

Anzahl der Probeschüsse beliebig. 20 Wertungsschüsse bei max. 10 Schüsse pro Scheibe.

#### **D.6.10 Schiesszeit**

30 min. für Probe- und Wertungsschüsse

#### **D.6.11 Scheibe**

Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

#### **D.6.12 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit "spotting disc" ist erlaubt. Auf Ständen mit Zuganlagen ist die Beobachtung jedes Schusses mittels der Zuganlage erlaubt.

#### **D.6.13 Scheibenentfernung**

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

**D.6.14 Zielhilfsmittel**

Schiessbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**D.6.15 Bekleidung**

Die Verwendung von Schiessjacken, Schiessmützen und Schiesshandschuhen ist erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

## **D.7 Dienstgewehr 2 (DG 2)**

### **D.7.1 Waffe**

Zugelassen sind alle Dienstgewehre, die zum Verschiessen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus geführt wurden oder derzeit werden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre, jedoch darf das M1A auch in der National Match-Version (nicht Super-Match) verwendet werden..Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden. Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte oder geänderte Dienstgewehre dürfen nach Abnehmen des Zielfernrohres nicht als Dienstgewehr geschossen werden. Dies gilt nicht für solche Scharfschützengewehe, die lediglich durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf das Grundmodell eines Dienstgewehres entstanden sind. Austauschläufe sind bei gleichen Aussenabmessungen und gleichen Patronenlagerabmessungen zulässig. Dralllänge, die Anzahl der Felder und Züge sowie das Laufprofil mit gezogener oder polygonaler Zugform des Austauschlaufes können vom Original abweichen.

### **D.7.2 Abzug**

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 p sein. Hiervon ausgenommen ist der Schmidt Rubin K 31, der bauartbedingt ein Abzugsgewicht von 1300 p halten muss.

### **D.7.3 Schäftung**

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig. Aufgesetzte Schaftbacken an Dienstgewehren sind nicht zulässig. Hochklappbare Schaftkappen dürfen nur in geschlossener Position benutzt werden.

### **D.7.4 Schiessriemen**

Schiessriemen jeglicher Art sind zulässig. Der Schiessriemen muss am Originalriemenbügel befestigt sein. Nicht zulässig ist jegliche Art von Handstopp.

#### **D.7.5 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Massnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. "NM"-Visiere beim Garand sind zugelassen. Feinjustiereinsätze für das Enfield No. 4-Visier sind zugelassen. Die Verwendung von Seiten- und Höhenfeinjustiereinsätzen in Visieren von Schweden-Mausergewehren, K98 und dessen Abarten sowie den Schweizern G11, K11 und K31 ist zulässig.

Die Änderung der Lochgrösse bei Dioptern und die Änderungen von Kimmen sowohl in Grösse als auch Form ist zulässig, jedoch muss der Charakter der Originalvisierung erhalten bleiben.

#### **D.7.6 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

#### **D.7.7 Kaliber**

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen.

#### **D.7.8 Anschlagart**

Es darf nur liegend freihändig geschossen werden.

#### **D.7.9 Schusszahl**

Anzahl der Probeschüsse beliebig. 20 Wertungsschüsse bei max. 10 Schüsse pro Scheibe.

#### **D.7.10 Schiesszeit**

Es stehen 30 min. für die Probe- und Wertungsschüsse zur Verfügung.

#### **D.7.11 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr.2

#### **D.7.12 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit "spotting disc" ist erlaubt. Auf Ständen mit Zulanlagen ist die Beobachtung jedes Schusses mittels der Zulanlage erlaubt.

#### **D.7.13 Scheibenentfernung**

Von hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe 300 m (+/- 1,0 m).

**D.7.14 Zielhilfsmittel**

Schiessbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**D.7.15 Bekleidung**

Die Verwendung von Schiessjacken, Schiessmützen und Schiesshandschuhen ist erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

## **D.8 National Rifle Match - A (DG 3)**

### **D.8.0 Allgemeines**

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA (USA) durchgeführt.

### **D.8.1 Waffe**

Zugelassen sind alle halbautomatischen Gewehre, die zum Verschiessen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind. Eine funktionsfähige Sicherung ist zwingend erforderlich.

### **D.8.2 Gewicht**

Das Gewicht darf max. 6,5 kg betragen.

### **D.8.3 Abzug**

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 p sein. Nach den Regeln der NRA (USA) beträgt das Abzugsgewicht 2040 p.

### **D.8.4 Schäftung**

Die Schaffform ist beliebig. Nicht zugelassen sind Hakenkappen und aufklappbare Schafthappen in geöffnetem Zustand.

### **D.8.5 Kaliber**

Alle Kaliber ab .222 Rem. sind zulässig.

### **D.8.6 Schiessriemen**

Schiessriemen jeglicher Art sind zulässig. Nicht zulässig ist jegliche Art von Handstopp.

### **D.8.7 Visierung**

Die Visierung darf keine optischen Elemente enthalten und muss aus zwei Zielmitteln bestehen. Ringkorne sind nicht zulässig.

### **D.8.8 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

### **D.8.9 Scheibe**

auf 25 m: proportional verkleinerte Scheibe (nur .30 M1 Carbine)  
auf 100 m: ISSF-Scheibe 25m/50m Pistolenscheibe  
auf 300 m: Scheibe Nr. 5

#### **D.8.10 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 25 m (+/- 0,1 m), 100 m (+/- 0,5m) oder 300 m (+/- 1,0m).

#### **D.8.11 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

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

#### **D.8.12 Kommandos**

"Laden und Sichern".. "Sind die Schützen fertig?". Wenn keine Einwände kommen, erfolgt das Kommando: "Achtung - Feuer!". Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: "Stopp!". Anmerkung: Nach dem Kommando "Laden und Sichern" signalisiert der Schütze durch Heben der Abzugshand seine Bereitschaft. Die Schaftkappe muss beim Liegendanschlag in diesem Moment die Matte oder den Boden berühren, beim Stehendanschlag in der Hüfte und beim Sitzendanschlag auf dem Oberschenkel abgestützt sein. Der Schiessanschlag darf erst nach dem Kommando "Feuer!" eingenommen werden.

#### **D.8.13 Ablauf**

- a) Anschlag: Stehend - Präzision  
Probe: 2 Schüsse Schiesszeit Probe: 2 min  
Wertung: 2 x 5 Schüsse Schiesszeit: 5 min inkl. Magazinwechsel
- b) Anschlag: Kniend oder sitzend - Zeitserie  
Probe: 2 Schüsse Schiesszeit Probe: 2 min.  
Wertung: 2 x 5 Schüsse Schiesszeit: 50 sec. inkl. Magazinwechsel
- c) Anschlag: Liegend - Zeitserie  
Probe: 2 Schüsse Schiesszeit Probe: 2 min.  
Wertung: 2 x 5 Schüsse Schiesszeit: 60 sec. inkl. Magazinwechsel
- d) Anschlag: Liegend - Präzision  
Probe: 2 Schüsse Schiesszeit Probe: 2 min.  
Wertung: 4 x 5 Schüsse Schiesszeit: 10 min. inkl. Magazinwechsel

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

Das Schiessprogramm kann um eine oder mehrere Anschlagarten reduziert werden. Näheres muss die Ausschreibung regeln.

#### **D.8.14 Zielhilfsmittel**

Schiessbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

**D.8.15 Bekleidung**

Die Verwendung von Schiessjacken, Schiessmützen und Schiesshandschuhen ist erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

**D.8.16 Anhang**

Die vorgenannten Übungen können auch auf dafür zugelassenen Pistolenständen (Entfernung 25 m) mit dem Selbstladekarabiner .30 M1 Carbine geschossen werden.



## **D.9 National Rifle Match - B (DG 4)**

### **D.9.0 Allgemeines**

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA (USA) durchgeführt.

### **D.9.1 Waffe**

Zugelassen sind alle Repetiergewehre, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitro-Treibladungspulver und Mantelgeschossen eingerichtet sind und in einer regulären Armee, bei der Polizei, beim Grenzschutz oder beim Zoll über das Versuchsstadium hinaus geführt wurden oder derzeit werden. Nicht zugelassen sind speziell für militärsportliche Zwecke eingeführte oder verbesserte Dienstgewehre. Originalteile von Dienstgewehren dürfen nicht gegen verbesserte und nicht bei der Armee eingeführte Teile ausgetauscht werden. Speziell für Scharfschützengewehe hergestellte oder geänderte Dienstgewehre dürfen nach Abnehmen des Zielfernrohres nicht als Dienstgewehr geschossen werden. Dies gilt nicht für solche Scharfschützengewehre, die lediglich durch Aufsetzen eines Zielfernrohres auf das Grundmodell eines Dienstgewehres entstanden sind. Austauschläufe sind bei gleichen Aussenabmessungen und gleichen Patronenlagerabmessungen zulässig. Dralllänge, die Anzahl der Felder und Züge sowie das Laufprofil mit gezogener oder polygonaler Zugform des Austauschlaufes können vom Original abweichen. Eine funktionsfähige Sicherung ist zwingend erforderlich.

### **D.9.2 Abzug**

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 p sein. Hiervon ausgenommen ist der Schmidt Rubin K 31, der bauartbedingt ein Abzugsgewicht von 1300 p halten muss.

### **D.9.3 Schäftung**

Der Schaft des Dienstgewehres darf nicht verändert werden. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt. Das Verändern der Form der Beschläge bzw. das Weglassen von Beschlägen und Visierteilen ist nicht zulässig. Aufgesetzte Schaftbacken an Dienstgewehren sind nicht zulässig. Hochklappbare Schaftkappen dürfen nur in geschlossener Position benutzt werden.

#### **D.9.4 Schiessriemen**

Schiessriemen jeglicher Art sind zulässig. Der Schiessriemen muss am Originalriemenbügel befestigt sein. Nicht zulässig ist jegliche Art von Handstopp.

#### **D.9.5 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Massnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, so weit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. Feinjustiereinsätze für das Enfield No. 4-Visier sind zugelassen. Die Verwendung von Seiten- und Höhenfeinjustiereinsätzen in Visieren von Schweden-Mausergewehren, K98 und dessen Abarten sowie den Schweizern G11, K11 und K31 ist zulässig.

Die Änderung der Lochgrösse bei Dioptern und die Änderungen von Kimmen sowohl in Grösse als auch Form ist zulässig, jedoch muss der Charakter der Originalvisierung erhalten bleiben.

#### **D.9.6 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

#### **D.9.7 Kaliber**

Das Kaliber muss dem bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen.

#### **D.9.8 Scheibe**

auf 100 m: ISSF-Scheibe 25m/50m Pistolenscheibe  
auf 300 m: Scheibe Nr. 5

#### **D.9.9 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 100 m (+/- 0,5m) oder 300 m (+/- 1,0m).

#### **D.9.10 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

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

### **D.9.11 Kommandos**

"Laden und Sichern".. "Sind die Schützen fertig?". Wenn keine Einwände kommen, erfolgt das Kommando: "Achtung - Feuer!". Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: "Stopp!". Anmerkung: Nach dem Kommando "Laden und Sichern" signalisiert der Schütze durch Heben der Abzugshand seine Bereitschaft. Die Schaftkappe muss beim Liegendanschlag in diesem Moment die Matte oder den Boden berühren, beim Stehendanschlag in der Hüfte und beim Sitzendanschlag auf dem Oberschenkel abgestützt sein. Der Schiessanschlag darf erst nach dem Kommando "Feuer!" eingenommen werden.

### **D.9.12 Ablauf**

#### a) Anschlag: *Stehend - Präzision*

Probe: 2 Schüsse Schiesszeit Probe: 2 min.

Wertung: 2 x 5 Schüsse Schiesszeit: 5 min. inkl. Nachladen

#### b) Anschlag: *Kniend oder sitzend - Zeitserie*

Probe: 2 Schüsse Schiesszeit Probe: 2 min.

Wertung: 2 x 5 Schüsse Schiesszeit: 70 sec. inkl. Nachladen

#### c) Anschlag: *Liegend - Zeitserie*

Probe: 2 Schüsse Schiesszeit Probe: 2 min.

Wertung: 2 x 5 Schüsse Schiesszeit: 80 sec. inkl. Nachladen

#### d) Anschlag: *Liegend - Präzision*

Probe: 2 Schüsse Schiesszeit Probe: 2 min.

Wertung: 4 x 5 Schüsse Schiesszeit: 10 min. inkl. Nachladen

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

Das Schiessprogramm kann um eine oder mehrere Anschlagarten reduziert werden. Näheres muss die Ausschreibung regeln.

### **D.9.13 Zielhilfsmittel**

Schiessbrillen jeglicher Art sind zugelassen.

### **D.9.14 Bekleidung**

Die Verwendung von Schiessjacken, Schiessmützen und Schiesshandschuhen ist erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

## **D.10 .30 M1 Carbine**

### **D.10.0 Allgemeines**

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der KNSA, Niederlande durchgeführt.

### **D.10.1 Waffe**

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbine im Originalzustand mit den gesetzmässig erforderlichen Abänderungen.

### **D.10.2 Abzug**

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

### **D.10.3 Schäftung**

In Höhe des früheren Schaftdurchbruchs für den Tragriemen darf auf der linken Schaftseite ersatzweise ein Riemenbügel zur Befestigung des Original-Gewehrtragriemens angebracht werden.

### **D.10.4 Visierung**

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

### **D.10.5 Schiessriemen**

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

### **D.10.6 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

### **D.10.7 Scheibe**

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

### **D.10.8 Scheibenentfernung**

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

### **D.10.9 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

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

### **D.10.10 Ablauf**

a) Anschlag: Liegend freihändig

Probe: beliebig

Wertung: 15 Schüsse

Schiesszeit inkl. Probe: 15 min inkl. Magazinwechsel

b) Anschlag: Kniend

Probe: beliebig

Wertung: 15 Schüsse

Schiesszeit inkl. Probe: 15 min inkl. Magazinwechsel

Der Schütze hat zwischen den beiden Anschlagsarten bis zu 5 Minuten Zeit um die Ausrüstung für die neue Schiessposition auf- und umzubauen.

Der Wettkampf kann auch über 30 Schüsse im Liegendanschlag in der Gesamtzeit von 30 Minuten durchgeführt werden.

### **D.10.11 Zielhilfsmittel**

Schiessbrillen sind zugelassen. Polarisierende Gläser sind nicht erlaubt.

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

### **D.10.12 Sonnen- und Regenschutz**

Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

### **D.10.13 Bekleidung**

Die Verwendung von Schiessjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schiessmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig. Die Verwendung einer Kniendrolle ist gestattet.

### **D.10.14 Wertung bei Ringgleichheit**

Einzelwertung:

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch:

a) die höhere Anzahl der 10er, 9er, 8er, usw.,

b) das höhere Ergebnis im Kniendanschlag resp. der 2ten Scheibe.

**Mannschaftswertung:**

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch die höhere Anzahl der 10er, 9er, 8er, usw.,.

## **D.10A .30 M1 Carbine “1500”**

### **D.10A.1 Allgemeines**

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der “1500” durchgeführt.

### **D.10A.2 Waffe**

Zugelassen sind alle .30 M1 Carbine im Originalzustand mit den gesetzmässig notwendigen Abänderungen.

### **D.10A.3 Abzug**

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

### **D.10A.4 Schäftung**

In Höhe des früheren Schaftdurchbruchs für den Tragriemen darf auf der linken Schaftseite ersatzweise ein Riemenbügel zur Befestigung des Original-Gewehrtragriemens angebracht werden.

### **D.10A.5 Visierung**

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

### **D.10A.6 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

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

Abgelegte oder auf dem Boden liegende Munition darf nicht verwendet werden.

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

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

### **D.10A.7 Scheibe**

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 pro Schütze und Match.

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

#### **D.10A.8 Scheibenentfernung**

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

#### **D.10A.9 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

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

Die Beobachtung der Wertungsschüsse durch den Schützen ist nicht erlaubt.

#### **D.10A.10 Stellungen/Magazinwechsel**

Im Voranschlag steht der Schütze aufrecht und hält die teilgeladene Waffe, d.h. mit eingesetztem gefüllten Magazin und leerem Patronenlager, mit der Mündung auf den Kugelfang gerichtet. Der Verschluss ist dabei geschlossen. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar ausserhalb des Abzugsbügels befinden. Die Magazine müssen mit 5 Patronen geladen werden. Das neue Magazin darf erst nach dem Wechsel der Schiessstellung eingeführt werden. Der Magazinwechsel darf erst bei leergeschossener Waffe erfolgen.

##### **Stehend frei**

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

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

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

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

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

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

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

##### **Sitzend**

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

Die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.



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

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

### **Kniend frei**

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

### **Kniend mit Pfosten (50m)**

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

### **Liegend (alternativ zu kniend)**

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

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

Die Waffe darf im Anschlag keinen direkten Bodenkontakt haben.

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

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

## **D.10A.11 Probeschüsse**

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

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

**Match 1            10 Meter - 20 Sekunden**  
                          10 Schüsse    stehend frei  
**15 Meter - 20 Sekunden**  
                          10 Schüsse    stehend frei

**Match 2            25 Meter - 90 Sekunden**  
                          5 Schüsse    sitzend frei  
                          5 Schüsse    kniend frei oder liegend frei  
                          5 Schüsse    stehend, linke Hand, Pfosten links  
                          5 Schüsse    stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 3 50 Meter - 165 Sekunden**  
5 Schüsse sitzend frei  
5 Schüsse kniend, Benutzung Pfosten wahlweise  
oder liegend frei  
5 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
5 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 4 25 Meter - je 35 Sekunden**  
15 Schüsse stehend frei  
Wiederholung:  
**25 Meter - je 35 Sekunden**  
15 Schüsse stehend frei

#### **Match 5**

**Station 1 10 Meter - 20 Sekunden**  
10 Schüsse stehend frei

**Station 2 25 Meter - 90 Sekunden**  
5 Schüsse sitzend frei  
5 Schüsse kniend frei oder liegend frei  
5 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
5 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Station 3 50 Meter - 165 Sekunden**  
5 Schüsse sitzend  
5 Schüsse kniend, Benutzung Pfosten wahlweise  
oder liegend frei  
5 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
5 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Station 4 25 Meter – je 12 Sekunden**  
5 Schüsse stehend frei  
Wiederholung:  
5 Schüsse stehend frei

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

#### **D.10A.13 Kommandos des Leitenden**

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

Die Standardkommandos lauten:

**"Waffe mit 5 Patronen teilladen!"**

Die Waffe wird in Richtung Kugelfang gehalten und bei geschlossenem Verschluss das Magazin mit 5 Patronen eingesetzt. Anschliessend wird sie im Hüftanschlag gehalten. Der Abzugsfinger befindet sich ausserhalb des Abzugsbügels.

**"Ist jemand nicht fertig?"**

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

**"Nicht fertig!"**

Wenn die Schützen fertig sind:

**"Achtung!"**

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

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

**"Schiessen einstellen!"**

**oder ein lang anhaltender Pfiff während der Serie:**

Das Schiessen wird augenblicklich eingestellt!

**„Waffe entladen und vorzeigen!"**

Die Waffe wird entladen, das Magazin entfernt und zusammen mit der Waffe zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt. Anschliessend wird die Sicherheitsfahne in das Patronenlager eingesetzt. Nach Bestätigung durch die Aufsicht wird die Waffe mit der Laufmündung in Richtung Kugelfang abgelegt oder in einen bereitstehenden Gewehrständer abgestellt. Erst nachdem diese Sicherheitsüberprüfung für alle Schützen erfolgt ist, ist Sicherheit gegeben. Beim Transportieren wird die Waffe mit der Laufmündung nach oben gehalten.

#### **D.10A.14 Zielhilfsmittel**

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

Die Verwendung von Augenabdeckungen oder Irisblenden ist nicht gestattet.

#### **D.10A.15 Sonnen- und Regenschutz**

Die Verwendung eines Sonnen- und Regenschutzes ist verboten.

#### **D.10A.16 Bekleidung**

Die Verwendung von Schiessjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schiessmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig. Die Verwendung einer Kniendrolle ist gestattet.

#### **D.10A.17 Mannschaftsstärke**

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

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

#### **D.10A.18 Mannschaftswertung**

a) Üblicherweise wird die Mannschaftswertung .30 M1 Carbine "1500" über ein gesondert geschossenes Match 5 entschieden.

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

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

Er darf durch sein Agieren andere Schützen nicht stören. Zur Scheibenbeobachtung darf er ein Fernglas jeglicher Art verwenden.

b) Ist die Austragung eines solchen Team-Matches aus Gründen der Standkapazität nicht möglich, können ersatzweise die Resultate des Hauptwettkampfes zur Mannschaftswertung herangezogen werden.

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

Coaching ist hier nicht zulässig.

#### **D.10A.19 Wertung bei Ringgleichheit**

Einzelwertung:

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch:

- a) die höhere Anzahl der 10er, 9er, 8er, usw.,
- b) das höhere Ergebnis im Match 5

Mannschaftswertung:

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch die höhere der 10er, 9er, 8er usw.

#### **D.10A.20 Scheibenauswertung**

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

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

## **D.11 Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)**

### **D.11.1 Waffe**

Zugelassen sind halbautomatische Gewehre und Repetiergewehre, die aus einer Dienstwaffe entwickelt worden sind und vor dem 1. Januar 1965 in einer regulären Armee, bei der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführt wurden. Der Verschluss darf gegenüber der ursprünglichen Dienstwaffe nicht verändert sein. Wird wegen der Montage des Zielfernrohres das Öffnen des Verschlusses behindert, so kann die Form des Kammerstengels verändert werden.

Nicht zugelassen sind:

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

### **D.11.2 Abzug**

Der Abzug darf nicht verändert werden. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1500 p sein.

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

### **D.11.3 Schäftung**

Der Schaft muss der eingeführten Dienstwaffe entsprechen. Aufgesetzte Schaftbacken sind nicht zugelassen. Eine Bettung des Systems und eine Innenschaftbearbeitung sind erlaubt. Das Verändern der Form der Beschläge (z.B. das Ausfeilen von Beschlägen) bzw. das Weglassen von Beschlägen ist nicht zulässig.

### **D.11.4 Zielfernrohr**

Zielfernrohre und Montagen dürfen von der Art der mit den entsprechenden Dienstgewehren eingeführten Zielfernrohren und Montagen abweichen. Es darf jedoch nur mit max. 10-facher Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerschutzes (Flimmerband, Kunststoffrohr) ist nicht gestattet. Eine Sonnenblende mit einer Länge von nicht mehr als 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs, darf montiert werden.

### **D.11.5 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

#### **D.11.6 Kaliber**

Das Kaliber muss dem der bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung nachweislich eingeführten Kaliber dieser Waffe entsprechen.

#### **D.11.7 Anschlagsart**

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Stützung oder Anlage des Vorderschaftes oder Laufes an die Auflage ist nicht statthaft. Die Schulterstütze (Gewehrkolben) darf nur mit der Hand unterstützt werden. Für die Aufsicht muss klar erkennbar sein, dass der Kolben keine direkte Berührung mit der Unterlage hat. Zwischen der Unterlage und der Waffe darf sich nur die Hand des Schützen befinden. Die Verwendung serienmässiger oder nachträglich montierter handelsüblicher Zweibeine ist möglich.

#### **D.11.8 Bekleidung**

Zugelassen sind: Schiessjacken, Schiesshandschuhe und Schiessmützen jeglicher Art.

#### **D.11.9 Schusszahl**

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig. 20 Wertungsschüsse.

#### **D.11.10 Schiesszeit**

30 min. (für Probe- und Wertungsschüsse).

#### **D.11.11 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 3

#### **D.11.12 Anzeige**

Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Sind Scheibenzuganlagen vorhanden, so kann jeder Schuss unter Benutzung dieser Anlage beobachtet werden.

#### **D.11.13 Scheibenentfernung**

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

#### **D.11.14 Auswertung**

Bei Ringgleichheit wird wie folgt gewertet:

a) höhere Anzahl der 5er, 4er, 3er, 2er

- b) höhere Anzahl der Innenfüßer (Innenringwertung)
- c) Ist dann noch Ringgleichheit vorhanden, so entscheidet die geringste Abweichung des vom Mittelpunkt der beschossenen Scheiben am

## **D.12 Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)**

### **D.12.1 Waffe**

Zugelassen sind halbautomatische Gewehre, Repetiergewehre und Einzelladergewehre mit Zielfernrohr, die bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung eingeführt wurden. Weiterhin sind Gewehre zugelassen, die in ihren Maximalabmessungen, ihrem Maximalgewicht (gemessen ohne Zielfernrohr und ohne Montageringe) und ihrer Schaftform den Regeln der Disziplinen SG 1 und SG 2 des BDMP entsprechen. Mündungsbremsen sind nicht zulässig. Davon ausgenommen sind nachweislich damit eingeführte Scharfschützengewehre. Die Mündungsbremsen von eingeführten Waffen müssen im Originalzustand sein. Feuerdämpfer dürfen nicht zu Mündungsbremsen umgebaut werden.

### **D.12.2 Abzug**

Es ist die Abzugsart zugelassen, mit welcher die Waffe nachweislich eingeführt wurde. Bei Benutzung eines anderen Abzuges muss der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung mindestens 500 p betragen.

### **D.12.3 Schäftung**

Für dienstlich nicht eingeführte ZG 2-Waffen gelten folgende Bestimmungen:

Vorderschaftbreite: 60 mm

Höhe vorderes Ende: 70 mm unterhalb der Laufachse

Tiefster Punkt vor dem Abzugsbügel: 90 mm unterhalb der Laufachse

Pistolengriff: max. 140 mm unterhalb der Laufachse

Schaftende: max. 190 mm unterhalb der Laufachse

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

Höhe der Schaftkappe: max. 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

Die Schaftkappe darf vertikal nach oben oder unten bis zu 30 mm über das Schaftende hinausragen. Die Schaftkappe darf zusätzlich um 15 mm nach rechts oder links aus der Schaftmitte oder um bis zu 15 Grad schräg gestellt sein.

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

### **D.12.4 Zielfernrohr**

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



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

**D.12.5 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

**D.12.6 Kaliber**

Das Kaliber muss dem der bei einer regulären Armee, der Polizei oder der Zollverwaltung nachweislich eingeführten Kaliber entsprechen.

**D.12.7 Anschlagsart**

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Stützung oder Anlage des Vorderschaftes oder des Laufes an die Auflage ist nicht statthaft. Die Schulterstütze (Gewehrkolben) darf nur mit der Hand unterstützt werden. Zwischen der Unterlage und der Waffe darf sich nur die Hand des Schützen befinden. Für die Aufsicht muss klar erkennbar sein, dass der Kolben keine direkte Berührung mit der Unterlage hat. Die Verwendung serienmässiger oder nachträglich montierter handelsüblicher Zweibeine ist möglich.

**D.12.8 Bekleidung**

Zugelassen sind Schiessjacken, Schiesshandschuhe und Schiessmützen jeglicher Art.

**D.12.9 Schusszahl**

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig. 20 Wertungsschüsse.

**D.12.10 Schiesszeit**

30 min. (für Probe- und Wertungsschüsse).

**D.12.11 Scheibe**

Scheibe Nr. 4

**D.12.12 Anzeige**

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

**D.12.13 Scheibenentfernung**

300 m (+/- 1 m)

**D.12.14 Auswertung**

Bei Ringgleichheit wird wie folgt gewertet:

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

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

### **D.13.1 Waffe**

Zugelassen sind halbautomatische Gewehre, Repetiergewehre und Einzelladergewehre mit Zielfernrohr. Das Maximalgewicht der Waffe darf 8,5 kg (inklusive Zweibein, ohne Zielfernrohr und ohne Montageringe) nicht überschreiten. Mündungsbremsen sind zulässig.

### **D.13.2 Schäftung**

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

### **D.13.3 Abzug**

Die Art des Abzuges ist freigestellt. Stecherabzüge dürfen benutzt werden.

### **D.13.4 Zielfernrohr**

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Die Benutzung eines Flimmerschutzes ist erlaubt.

### **D.13.5 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

### **D.13.6 Kaliber**

Beliebig.

### **D.13.7 Anschlagsart**

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Die Verwendung einer herkömmlichen Benchrestaufflage, sowohl am Vorderschaft als auch am Hinterschaft ist zulässig. Der Vorderschaft muss sich frei nach oben aus der Auflage herausnehmen lassen. Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig.

### **D.13.8 Bekleidung**

Zugelassen sind Schiessjacken, Schiesshandschuhe und Schiessmützen jeglicher Art.

### **D.13.9 Schusszahl**

Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig. 20 Wertungsschüsse.

**D.13.10 Schiesszeit**

30 min. (für Probe und Wertungsschüsse).

**D.13.11 Scheibe**

Scheibe Nr. 4

**D.13.12 Anzeige**

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

**D.13.13 Scheibenentfernung**

300 m (+/- 1 m)

**D.13.14 Auswertung**

Bei Ringgleichheit wird wie folgt gewertet:

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

## **D.14 Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)**

### **D.14.1 Waffe**

Zugelassen sind alle halbautomatischen Gewehre. Abzug, Schaft, Lauf und Kaliber müssen der Serienwaffe entsprechen. Klein- und Sonderserien (Stückzahl unter 100) sind nicht zulässig. Die Stückzahlangabe bezieht sich auf die komplette Waffe, nicht nur auf Teile derselben. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 1500 p sein.

### **D.14.2 Zielfernrohr**

Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Es darf nur mit max. 10facher Vergrößerung geschossen werden. Die Benutzung eines Flimmerschutzes ist nicht gestattet. Eine Sonnenblende mit max. 100 mm Länge, gemessen von der vorderen Fläche des Objektives, ist erlaubt.

### **D.14.3 Munition**

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig.

### **D.14.4 Kaliber**

Es sind nur Zentralfeuerpatronen erlaubt.

### **D.14.5 Anschlagsart**

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Stützung oder Anlage des Vorderschaftes oder Laufes an die Auflage ist nicht statthaft. Die Schulterstütze (Gewehrkolben) darf nur mit der Hand unterstützt werden. Für die Aufsicht muss klar erkennbar sein, dass der Kolben keine direkte Berührung mit der Unterlage hat. Zwischen der Unterlage und der Waffe darf sich nur die Hand des Schützen befinden. Die Verwendung serienmässiger oder nachträglich montierter handelsüblicher Zweibeine ist möglich. Die Schützen liegen vor dem Feuerkommando mit feuerbereiter Waffe im Anschlag. Die Aufsicht prüft die Feuerbereitschaft mit der Frage: "Ist jemand nicht fertig?". Erfolgt kein Widerspruch, so erfolgt das Kommando "Achtung - Feuer " und "Feuer Ende" durch ein akustisches Signal. Alternativ kann eine Drehscheibenanlage verwendet werden.

### **D.14.6 Bekleidung**

Zugelassen sind Schiessjacken, Schiesshandschuhe und Schiessmützen jeglicher Art.

### **D.14.7 Schusszahl**

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

#### **D.14.8 Schiesszeit**

Probe: 5 min.

Wertung: 4 x 8 sec.

Bei Zeitüberschreitung werden die besten Schüsse der entsprechenden Serie nicht gewertet. Zwischen den einzelnen Serien (Probe sowie Wertung) ist den Schützen jeweils 3 min. zur Scheibenbeobachtung und zum Nachladen Zeit zu geben.

#### **D.14.9 Scheibe**

2 BDMP-Scheiben Nr. 4 (übereinander, obere Scheibe Kennzeichnung A, untere Scheibe Kennzeichnung B).

#### **D.14.10 Anzeige**

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

#### **D.14.11 Scheibenentfernung**

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

#### **D.14.12 Auswertung**

Bei Verwendung von Drehanlagen werden Langlöcher mit mehr als 1,5-fachem Kaliberdurchmesser als Fehler gewertet.

Bei Ringgleichheit wird wie folgt gewertet:

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

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

### **D.15.1 Waffe**

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetiergewehre, die zum Verschiessen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind, im Original oder deren Repliken und deren Magazine mindestens 5 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen.

### **D.15.2 Abzug**

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

### **D.15.3 Schäftung**

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

### **D.15.4 Schiessriemen**

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schiessriemen ist nicht erlaubt.

### **D.15.5 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Massnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. Lochkimmen oder Diopter sind nicht erlaubt.

### **D.15.6 Munition**

Es ist die Verwendung handelsüblicher sowie wiedergeladener Munition zulässig. Patronen mit Spitz- oder Wadcutterschüssen sind nicht zulässig. Dies gilt auch für Waffen mit Kastenmagazin.

### **D.15.7 Kaliber**

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

### **D.15.8 Anschlagsart**

Liegend freihändig  
(ohne Verwendung des Schiessriemens, ansonsten siehe D.1.3.1)

### **D.15.9 Schusszahl**

Anzahl der Probeschüsse beliebig. 20 Wertungsschüsse bei max. 10 Schüsse pro Scheibe.

**D.15.10 Schiesszeit**

20 min. für Probe- und Wertungsschüsse.

**D.15.11 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas, Spektiv oder die Anzeige mit einem "spotting disc" ist erlaubt. Auf Ständen mit Zulanlagen ist die Beobachtung jeden Schusses mittels Zulanlage erlaubt.

**D.15.12 Scheibe**

Scheibe ISSF 25m/50m Pistole

**D.15.13 Scheibenentfernung**

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

**D.15.14 Zielhilfsmittel**

Schiessbrillen jeder Art sind zugelassen.

**D.15.15 Bekleidung**

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

**D.15.16 Wechsel von Anschlagart, Zeit und Schusszahl**

Die Disziplin kann auch abgeänderte als Zweistellungskampf geschossen werden:

**Station 1:** Liegend freihändig (Beschreibung siehe unter D.1.3.1, jedoch ohne Benutzung eines Schiessriemens)

4 Serien à 5 Schüsse in jeweils 30 sec.

**Station 2:** Stehend oder kniend (Beschreibung siehe unter D.1.3.2/.3, jedoch ohne Benutzung eines Schiessriemens)

4 Serien à 5 Schüsse in jeweils 45 sec.

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



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

Zwischen allen Serien (Probe- und Wertungsserien) sind dem Schützen bis zu 5 min. für die Scheibenbeobachtung und zum Nachladen zu geben.

#### **D.15.16 Standardkommandos**

**“Waffe mit 5 Patronen teilladen“** (5 Patronen im Magazin)

**"Anschlag liegend (stehend, kniend) einnehmen"**

**"Fertigladen!"**

Nach 30 Sekunden:

**"Ist jemand nicht fertig?"**

Erfolgt keine Meldung, wird das Feuerkommando erteilt:

**"Achtung ----- Feuer!"**

Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: **"Stopp!"**

Nach der letzten Serie:

**„Waffe entladen und vorzeigen“**

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

### **D.16.1 Waffe**

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten Unterhebelrepetiergewehre, die zum Verschiessen von Zentralfeuerpatronen eingerichtet sind, im Original oder deren Repliken und deren Magazine mindestens 10 Patronen aufnehmen können. Waffen mit Kastenmagazin sind zulässig, wenn dies dem Originalzustand entspricht. Der Nachweis der Originaltreue obliegt dem Schützen.

### **D.16.2 Abzug**

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

### **D.16.3 Schäftung**

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

### **D.16.4 Schiessriemen**

Die Verwendung von Gewehrtrage- oder Schiessriemen ist nicht erlaubt.

### **D.16.5 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Massnahmen zur Verbesserung des Kontrastes sind nur erlaubt, soweit der Charakter der Visierung erhalten bleibt. Eine Schwärzung der Visierung zur Vermeidung von Reflexionen ist erlaubt. Lochkimmen oder Diopter sind nicht erlaubt.

### **D.16.6 Munition**

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

### **D.16.7 Kaliber**

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

### **D.16.8 Anschlagart, Schusszahl und Schiesszeit**

**Station 1:** liegend freihändig (Beschreibung siehe unter D.1.3.1, jedoch ohne Benutzung eines Schiessriemens)

2 Serien à 10 Schüsse in jeweils 60 sec.

**Station 2:** kniend oder stehend (Beschreibung siehe unter D.1.3.2/.3, jedoch ohne Benutzung eines Schiessriemens)

2 Serien à 10 Schüsse in 90 jeweils sec.

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

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

#### **D.16.9 Anzeige**

Die Beobachtung aller Probe- und Wertungsschüsse mit einem Fernglas oder Spektiv ist erlaubt. Zwischen allen Serien (Probe- und Wertungsserien) sind dem Schützen 5 min. für die Scheibenbeobachtung und zum Nachladen zu geben.

#### **D.16.10 Scheibe**

ISSF Scheibe 25 m/ 50 m Pistole

#### **D.16.11 Scheibenentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen beträgt die Entfernung zur Scheibe wahlweise 50 m (+/- 0,25 m) oder 25 m (+/- 0,10 m). Sie ist vorab in der Ausschreibung festzulegen.

#### **D.16.12 Zielhilfsmittel**

Schiessbrillen jeder Art sind zugelassen.

#### **D.16.13 Bekleidung**

Die Verwendung von Schiessjacken, -hosen, -schuhen, Ellenbogenschützern und jeglicher Art von Handschuhen ist nicht zulässig. Ebenso ist die Verwendung einer Schiessmütze mit langem Mützenschild oder solchen mit seitlichem Sichtschutz nicht zulässig. Im Kniendanschlag ist die Verwendung einer Kniendrolle gestattet.

#### **D.16.14 Standardkommandos**

**“Waffe mit 10 Patronen teilladen!.”**

**"Anschlag liegend (stehend, kniend) einnehmen."**

**"Fertigladen!"**

Nach 30 Sekunden:

**"Ist jemand nicht fertig?"**

Erfolgt keine Meldung, wird das Feuerkommando erteilt:

**"Achtung ----- Feuer!"**

Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: **"Stopp!"**

Nach der letzten Serie:

**"Waffe entladen und vorzeigen!"**

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

### **D.17.1 Startberechtigung / Aufsicht**

Voraussetzung für einen Start in einer oder beiden Disziplinen ist die Startberechtigung, die durch den Stemp­eleindruck „Startberechtigung Sportliche Flinte“ in dem Mitgliedsausweis nachgewiesen wird („Praktische Flinte“ ist auch gültig). Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officers durchgeführt werden.

### **D.17.2 Waffe**

**D.17.2.1 RF 1: Serienmässige Repetierflinten** sofern sie **gesetzeskonform** sind, mit handelsüblicher Lauflänge. Kaliber 12, mit einer mindest Produktionszahl von 100 Stück.  
Kompensatoren und verlängerte Magazine sind soweit sie **gesetzeskonform** sind erlaubt. Pistolengriff als Vorderschaft ist nicht zugelassen.

**D.17.2.2 SF 1: Serienmässige Selbstlade­flinten** sofern sie **gesetzeskonform** sind, mit handelsüblicher Lauflänge. Kaliber 12, mit einer mindest Produktionszahl von 100 Stück.  
Kompensatoren und verlängerte Magazine sind soweit sie **gesetzeskonform** sind erlaubt. Pistolengriff als Vorderschaft ist nicht zugelassen.

### **D.17.3 Visierung**

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

### **D.17.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe funktionieren.  
Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### **D.17.5 Schäftung**

Der Schaft muss den gesetzlichen Vorgaben entsprechen.

### **D.17.6 Munition**

Es werden 48 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen überwiegend aus Blei bestehen und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum Ladungen sind nicht erlaubt.

Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

## D.17.7 Scheibe/ Scheibenentfernung/ Positionierung der Scheibe

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

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

Vertikal - Scheibenunterkarte: 1m (+/- 0,1m)  
Horizontal - Scheibenzentrum zu Scheibenzentrum: 1m (+/- 0,1m)

## D.17.8 Ablauf

6 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

### Scheibenentfernung 25m

1. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

2. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

### Scheibenentfernung 20m:

3. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

4. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Sitzanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *sitzend*

### Scheibenentfernung 15m:

5. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

6. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*

## D.17.9 Probeschüsse

Probeschüsse sind *nicht* erlaubt.

## D.17.10 Wertung / Auswertung

Für jede Teilübung wird für den Schützen die Zeit vom Ertönen des Startsignals bis zum letzten Schuss gemessen. Nach jeder Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte dividiert durch die gemessene Zeit ergibt den Hitfaktor für die Teilübung. Die Hitfaktoren der 6 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Die Hitfaktoren sind auf zwei Stellen nach dem Komma zu ermitteln.

Für jede Teilübung stehen dem Schützen maximal 90 Sekunden zur Verfügung. Ist der Schütze nicht in der Lage, die jeweiligen 8 Schüsse in dieser Zeitspanne abzugeben, wird die Teilübung als DNF (Did Not Finish) mit 0 Punkten bewertet.

Treffer in der A-Zone:	5 Punkte
Treffer in der C-Zone:	3 Punkte
Treffer in der D-Zone:	1 Punkte

Jeder in einer Teilübung abgegebene Schuss, der nicht auf den Scheiben nachweisbar ist, wird als Fehlschuss gewertet. Jeder in einer Teilübung zuwenig abgegebener Schuss wird als Fehlschuss gewertet. Jeder in einer Teilübung zuwenig abgegebener Schuss ist ausserdem ein Ablauffehler.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Gewertet werden nur die Treffer, die mit höchstens 8 abgegebenen Schüssen je Teilübung erreicht werden. Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss. Jeder Mehrschuss in einer Teilübung ist ausserdem ein Ablauffehler.

Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie abgegeben wird, ist ein Ablauffehler. Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt.

Jeder Schuss, der in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler.

Fehlschuss:	pro Fehlschuss 10 Punkte Abzug
-------------	--------------------------------

Ablauffehler:	pro Schuss, welcher im Ablauffehler abgegeben wird, 10 Punkte Abzug
---------------	---

Zeitüberschreitung:	DNF - Nullwertung
---------------------	-------------------

#### **D.17.11 Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden.

Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.

Es darf nur die Zeit zur Wertung herangezogen werden, die von offiziellen Zeitnehmern mit den dafür bereitgestellten Geräten gemessen worden ist.

Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnehmung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet.

#### **D.17.12 Gleichstand in der Gesamtwertung**

Um den Gleichstand zu beseitigen, wird die Gesamtzahl der Treffer in der

A-Zone verglichen. Der Schütze mit der höheren Anzahl gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit den C- und D-Treffern ebenso verfahren.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird die Wettkampfleitung die 1. Teilübung schießen lassen, um den Gewinner zu ermitteln und die anderen Schützen dementsprechend platzieren zu können.

#### **D.17.13 Mannschaftsstärke**

4 Schützen mit einem Streichergebnis.

#### **D.17.14 Startzeiten**

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit **nicht startbereit**, wird die Übung **mit 0 bewertet**.

#### **D.17.15 Stellungen**

##### Ausgangsstellung

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

##### Stehendanschlag

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

##### Liegendanschlag



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

#### Sitzendanschlag

Der Schütze sitzt mit beiden Gesässbacken auf dem Schiessstandboden.

#### Kniendanschlag

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

### **D.17.16 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers und seiner Beauftragten sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in Startposition.

Der aufgerufene Schütze begibt sich mit senkrecht nach oben gehaltener, gesicherter Waffe (die Mündung der Waffe befindet sich mindestens in Schulterhöhe) und geöffnetem Verschluss zu dem ihm zugewiesenen Startplatz. Dort nimmt der Schütze die Ausgangstellung ein.

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

#### **A) Laden und fertig machen!**

Der Schütze befüllt das Magazin und lädt die Flinte durch.

#### **B) Ist der Schütze bereit?**

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

#### **C) Achtung**

Der Range Officer betätigt den Timer. Der Schütze darf bis zum Eintönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Eintönen des Startsignals entsichert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung.

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

Der Schütze entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und verriegelt den Verschluss in der offenen Position. Der Range Officer kontrolliert, ob das Patronenlager und das Magazin leer und eventuell aussen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurden.

### **E) Waffe schliessen und aus der Schulter abschlagen!**

Der Schütze schliesst die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Kugelfang ab.

### **F) Waffe öffnen und sichern!**

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

### **G) Sicherheit!**

## **D.17.17 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von grösster Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoss gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass **niemals** ein Schütze mit **geladener Waffe** den Stand verlässt.

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

## **D.17.18 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

### **A) Unsichere Waffenhandhabung**

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

### **B) Tragen und Ablegen der Flinte**

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

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewerhaltenungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder einer mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.
- In einem Behältnis (Waffenkoffer) verstaut sein.

- Sich in einem für die Waffenaufbewahrung bereitgestelltem Raum der Schiessanlage befinden.

Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone. Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe, befinden.

#### C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schiessanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstösse werden mit Disqualifikation geahndet.

#### D) Munitionsaufnahme

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

#### E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit der Mündung seiner Waffe den Boden des Schiessstandes, wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her.

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender **Sicherheit** aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.

#### F) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung ausserhalb des Kugelfanges abgefeuert wird
- Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit **0** bewertet.

#### G) Sweeping

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

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

### D.17.19 **Schiessbrille / Gehörschutz / Schiesskleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schiessstand befindlichen Personen obligatorisch.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressiven oder anstössigen Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

### D.17.20 **Protestverfahren**

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

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend **BDMP Sportordnung**, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10 einlegen.

### D.17.21 **Klassifikation**

#### D.17.21.1 **Repetierflinte RF 1**

<b>Klassifikation</b>	<b>Hitfaktor für Klassifizierung</b>
High Master	ab 24,01
Master	ab 21,01
Expert	ab 18,01
Sharpshooter	ab 14,01
Marksman	ab 14,01 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

#### D.17.21.2 **Selbstladeflinten SF 1**

<b>Klassifikation</b>	<b>Hitfaktor für Klassifizierung</b>
High Master	ab 28,01
Master	ab 24,01
Expert	ab 20,01
Sharpshooter	ab 15,01

Marksmann  
Unclassified

ab 15,00 und darunter  
Schütze in seinem ersten Wettkampf

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

Nach dem zweiten Wettkampf wird aus beiden Ergebnissen der Durchschnitt errechnet. Diesem Wert entsprechend erfolgt die eigentliche Klassifizierung des Schützen. Sie kann höher oder niedriger als die vorläufige Klassifikation sein.

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

Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf **schriftlichen** Antrag des Schützen an den Bundesreferenten Flinte erfolgen. Danach bestreitet er die nächsten 3 Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse. Ist der Durchschnitt der besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation. Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

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

- für die Klassen Marksmann bis Expert nach 3 Jahren
- für die Klassen Master und High Master nach 5 Jahren

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

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

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

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

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen die zur Klassifikation gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLG'n teilnehmen. Ausserdem sind von den Veranstaltern mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zuzusenden.



## **D.18 Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladevlinte 2 (SF 2)**

### **D.18.1 Aufsicht**

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

### **D.18.2 Waffe**

**D.18.2.1 RF 2: Serienmässige Repetierflinten** sofern sie **gesetzeskonform** sind, mit handelsüblicher Lauflänge. Kaliber 12, mit einer mindest Produktionszahl von 100 Stück.  
Kompensatoren und verlängerte Magazine sind soweit sie **gesetzeskonform** sind erlaubt. Pistolengriff als Vorderschaft ist nicht zugelassen.

**D.18.2.2 SF 2: Serienmässige Selbstladevlinte** sofern sie **gesetzeskonform** sind, mit handelsüblicher Lauflänge. Kaliber 12, mit einer mindest Produktionszahl von 100 Stück.  
Kompensatoren und verlängerte Magazine sind soweit sie **gesetzeskonform** sind erlaubt. Pistolengriff als Vorderschaft ist nicht zugelassen.

### **D.18.3 Visierung**

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

### **D.18.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### **D.18.5 Schäftung**

Der Schaft muss den gesetzlichen Vorgaben entsprechen.

### **D.18.6 Munition**

Es werden 24 Patronen Bleischrot bis 2,5 mm bis 28g benötigt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

### **D.18.7 Scheiben**

5 BDMP - Stahlklappscheiben

Abstand von der Startlinie zur mittleren Scheibe 15m.

Abstand der Unterkante der Stahlscheiben vom Boden des Schiessstandes 0,70m (+/- 0,05m).

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

4 Scheiben sind weiss, die 5. Scheibe ist rot. Die rote Scheibe ist die Zeitscheibe. Sie steht rechts.

#### **D.18.8 Ablauf / Wertung**

Es werden 4 Durchgänge geschossen. Es müssen 6 Patronen geladen werden. In jedem Durchgang werden 5 stehende Stahlscheiben von links nach rechts beschossen. Jede Scheibe muss beschossen werden.

Die Zeit, die der Schütze vom Ertönen des Startsignals bis zum Umfallen der roten Scheibe benötigt, wird gemessen. Nach dem Umfallen der roten Scheibe ist der Durchgang beendet. Danach umgeschossene Scheiben werden nicht gewertet.

Die restlichen 3 Zeitergebnisse werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis des Schützen.

Für jede stehen gebliebene Scheibe erhält der Schütze 5 Strafsekunden Aufschlag zu seiner gemessenen Zeit.

Wird die rote Scheibe nicht getroffen, wird der Durchgang mit 25 Strafsekunden bewertet.

Ausserhalb von Meisterschafts-Wettkämpfen kann die Disziplin auch bis auf einen Durchgang verkürzt als „fun-shooting“ durchgeführt werden.

#### **D.18.9 Probeschüsse**

Probeschüsse sind *nicht* erlaubt.

#### **D.18.10 Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden. Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.

Es darf nur die Zeit zur Wertung herangezogen werden, die von offiziellen Zeitnehmern mit den dafür bereitgestellten Geräten gemessen worden ist.

Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnehmung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet (Reshoot).

Fällt der Timer während eines Durchlaufs aus, kann die Übung wiederholt werden. Dann ist der akustische Timer zulässig, d.h. vom Ertönen des Startsignals bis zur letzten Schussabgabe misst der akustische Timer die Zeit.



#### **D.18.11 Gleichstand**

Bei Gleichstand wird der Sieger in einem weiteren Durchgang ermittelt und die anderen Schützen werden entsprechend platziert. Sollte auch dann noch Gleichstand bestehen, werden bis zur Ermittlung des Zeitbesseren weiter Durchgänge geschossen.

#### **D.18.12 Mannschaftsstärke**

4 Schützen mit einem Streichergebnis.

#### **D.18.13 Stellungen**

##### Ausgangsstellung

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

##### Stehendanschlag

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

#### **D.18.14 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers und seiner Beauftragten sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in Startposition.

Der aufgerufene Schütze begibt sich mit senkrecht nach oben gehaltener, gesicherter Waffe (die Mündung der Waffe befindet sich mindestens in Schulterhöhe) und geöffnetem Verschluss zu dem ihm zugewiesenen Startplatz. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein.

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

**A) Ist die Übung bekannt?**

**B) Laden und fertig machen!**

Der Schütze befüllt das Magazin und lädt die Flinte.

**C) Ist der Schütze bereit?**

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

#### **D) Achtung**

Der Range Officer betätigt die elektronische Zeitmessung. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entschert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung.

#### **E) Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!**

Der Schütze entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und verriegelt den Verschluss in der offenen Position. Der Range Officer kontrolliert, ob das Patronenlager und das Magazin leer und eventuell aussen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurden.

#### **F) Waffe schliessen und aus der Schulter abschlagen!**

Der Schütze schliesst die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Kugelfang ab.

#### **G) Waffe öffnen und sichern!**

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

#### **H) Sicherheit!**

### **D.18.15 Waffenzstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

Der Schütze kann innerhalb 25 Sekunden versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von grösster Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass **niemals** ein Schütze mit **geladener Waffe** den Stand verlässt.

Die Wertung für eine so abgebrochene Teilübung beträgt 25 Sekunden. Die Übung darf nicht wiederholt werden.

### **D.18.16 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

#### A) Unsichere Waffenhandhabung

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

#### B) Tragen und Ablegen der Flinte

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

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

Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone. Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe befinden.

#### C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schiessanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstösse werden mit Disqualifikation geahndet.

#### D) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit der Mündung seiner Waffe den Boden des Schiessstandes, wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her.

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender **Sicherheit** aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.

#### E) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung ausserhalb des Kugelfanges abgefeuert wird
- Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit **25 Sekunden** bewertet.

#### F) Sweeping

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

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

#### **D.18.17 Schiessbrille / Gehörschutz / Schiesskleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schiessstand befindlichen Personen obligatorisch.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressiven oder anstössigen Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

#### **D.18.18 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officer beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend **BDMP Sportordnung**, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10 einlegen.

## **D.19 Doppelflinte 2 (DF 2)**

### **D.19.1 Aufsicht**

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

### **D.19.2 Waffe**

**Serienmässige** Doppel- oder Bockflinten sofern sie **gesetzeskonform** sind. Kaliber 12. Ejektor ist erlaubt.

### **D.19.3 Visierung**

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Zusätzliche Zielaufbauten sind nicht zugelassen.

### **D.19.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### **D.19.5 Schäftung**

Serienmässiger Flintenschaft. Variable Schäfte und Pistolengriffe als Hinterschaft sind nicht zugelassen.  
Schaftveränderungen: Kürzungen oder Verlängerungen sind nicht zulässig.

### **D.19.6 Munition**

Es werden max. 24 Patronen Bleischrot bis 2,5 mm bis 28g benötigt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

### **D.19.7 Scheiben**

5 BDMP - Stahlklappscheiben

Abstand von der Startlinie zur mittleren Scheibe 15m.

Abstand der Unterkante der Stahlscheiben vom Boden des Schiessstandes 0,70m (+/- 0,05m).

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

4 Scheiben sind weiss, die 5. Scheibe ist rot. Die rote Scheibe ist die Zeitscheibe. Sie steht rechts.

### **D.19.8      Ablauf/Wertung**

Es werden 4 Durchgänge geschossen. Es müssen 6 Patronen geladen werden.

Stahlplattenentfernung 15m

In jedem Durchgang werden 5 Stahlscheiben schnellstmöglich beschossen. Dafür stehen dem Schützen 6 Patronen zur Verfügung. Jede Scheibe muss beschossen werden.

Die Zeit, die der Schütze vom Ertönen des Startsignals bis zum Umfallen der roten Scheibe benötigt, wird gemessen.

Nach dem Umfallen der roten Scheibe ist der Durchgang beendet. Danach umgeschossene Scheiben werden nicht gewertet.

Für jede stehen gebliebene Scheibe erhält der Schütze 5 Strafsekunden Aufschlag zu seiner gemessenen Zeit.

Wird die rote Scheibe nicht getroffen, wird der Durchgang mit 25 Strafsekunden bewertet.

Die restlichen 3 Zeitergebnisse werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis des Schützen. Der schlechteste Durchgang wird gestrichen.

Ausserhalb von Meisterschafts-Wettkämpfen kann die Disziplin auch bis auf einen Durchgang verkürzt als „fun-shooting“ durchgeführt werden.

### **D.19.9      Probeschüsse**

Probeschüsse sind *nicht* erlaubt.

### **D.19.10     Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden. Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.

Es darf nur die Zeit zur Wertung herangezogen werden, die von offiziellen Zeitnehmern mit den dafür bereitgestellten Geräten gemessen worden ist.

Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnehmung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet (Reshoot).

Fällt der Timer während eines Durchlaufs aus, kann die Übung wiederholt werden. Dann ist der akustische Timer zulässig, d.h. vom

Ertönen des Startsignals bis zur letzten Schussabgabe misst der akustische Timer die Zeit.

**D.19.11 Gleichstand**

Bei Gleichstand wird der Sieger in einem weiteren Durchgang ermittelt und die anderen Schützen werden entsprechend platziert. Sollte auch dann noch Gleichstand bestehen, werden bis zur Ermittlung des Zeitbesseren weitere Durchgänge geschossen.

**D.19.12 Mannschaftsstärke**

4 Schützen mit einem Streichergebnis.

**D.19.13 Startzeiten**

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit **nicht startbereit**, wird jeder versäumte Durchgang mit 25 Strafsekunden gewertet.

**D.19.14 Stellungen**

Ausgangsstellung

Stehend, der Schaft der geöffneten und gesicherten Waffe wird vom Schützen seitlich an der Hüfte (in Gürtelhöhe) gehalten. Die Mündung zeigt nach unten.

Stehendanschlag

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

**D.19.15 Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers und seiner Beauftragten sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in Startposition.

Der aufgerufene Schütze begibt sich mit geöffneter und gesicherter Waffe (die Mündung der Waffe zeigt nach unten) zu dem ihm zugewiesenen Startplatz. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein.

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

**A) Laden und fertig machen!**

Der Schütze lädt und schliesst die Flinte.

### **B) Ist der Schütze bereit?**

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

### **C) Achtung**

Der Range Officer betätigt die elektronische Zeitmessung. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entsichert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung. Während der Teilübung kann der Schütze ohne weitere Kommandos durch den Range Officer 2 x 2 Patronen nachladen.

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

Der Schütze sichert und öffnet seine Waffe. Er entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen. Der Range Officer kontrolliert, ob die Patronenlager sind und eventuell aussen an der Waffe angebrachte Patronen entfernt wurden.

### **E) Waffe öffnen und sichern!**

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

### **F) Sicherheit!**

## **D.19.16 Waffenzstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörzungen.

Der Schütze kann innerhalb von 25 Sekunden versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von grösster Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoss gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass **niemals** ein Schütze mit **geladener Waffe** den Stand verlässt.

Die Wertung für eine so abgebrochene Teilübung beträgt 25 Sekunden. Die Übung darf nicht wiederholt werden.

## **D.19.17 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung



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

### B) Tragen und Ablegen der Flinte

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

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

Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone. Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe, befinden.

### C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schiessanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit Disqualifikation geahndet.

### D) Munitionsaufnahme

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

### E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit der Mündung seiner Waffe den Boden des Schiessstandes, wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her.

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender **Sicherheit** aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.

## F) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung ausserhalb des Kugelfanges abgefeuert wird
- Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation.

Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 25 Sekunden bewertet.

## G) Sweeping

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

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

### **D.19.18 Schiessbrille / Gehörschutz / Schiesskleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schiessstand befindlichen Personen obligatorisch.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressiven oder anstössigen Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

### **D.19.19 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officer beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend **BDMP Sportordnung**, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10 einlegen.

## **D.20 Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte 3 (SF 3)**

### **D.20.1 Startberechtigung / Aufsicht**

Voraussetzung für einen Start in einer oder beiden Disziplinen ist die Startberechtigung, die durch den Stempeldruck „Startberechtigung Sportliche Flinte“ in dem Mitgliedsausweis nachgewiesen wird („Praktische Flinte“ ist auch gültig). Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officers durchgeführt werden.

### **D.20.2 Waffe**

**D.20.2.1 RF 3: Serienmässige Repetierflinten** sofern sie **gesetzeskonform** sind, mit handelsüblicher Lauflänge. Kaliber 12, mit einer mindest Produktionszahl von 100 Stück.  
Kompensatoren und verlängerte Magazine sind soweit sie **gesetzeskonform** sind erlaubt. Pistolengriff als Vorderschaftgriff ist nicht zugelassen.

**D.20.2.2 SF 3: Serienmässige Selbstladeflinten** sofern sie **gesetzeskonform** sind, mit handelsüblicher Lauflänge. Kaliber 12, mit einer mindest Produktionszahl von 100 Stück.  
Kompensatoren und verlängerte Magazine sind soweit sie **gesetzeskonform** sind erlaubt. Pistolengriff als Vorderschaftgriff ist nicht zugelassen.

### **D.20.3 Visierung**

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

### **D.20.4 Abzug**

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

### **D.20.5 Schäftung**

Der Schaft muss den gesetzlichen Vorgaben entsprechen.

### **D.20.6 Munition**

Es werden 32 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs) benötigt.

Die Flintengeschosse müssen überwiegend aus Blei bestehen und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum Ladungen sind nicht erlaubt.

Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

#### **D.20.7 Scheibe/ Scheibenentfernung/ Positionierung der Scheibe**

50 / 25m bzw. 25 / 25 m (+/- 0,1m)

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

Bei verringerter 50m Distanz (25m) darf auf die BDMP Sportliche Flinte Scheiben 50% reduzierte Scheibe geschossen werden.

Auf der deutschen Meisterschaft ist die Originaldistanz einzuhalten.

Vertikal - Scheibenunterkante: 1m (+/- 0,1m)

Horizontal - Scheibenzentrum zu Scheibenzentrum: 1m (+/- 0,1m)

#### **D.20.8 Ablauf**

4 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

##### Scheibenentfernung 50m

1. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

2. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

##### Scheibenentfernung 25m:

3. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend* Anschlag rechte Schulter

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend* Anschlag rechte Schulter

4. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend* Anschlag linke Schulter

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend* Anschlag linke Schulter

Oder

#### **D.20.8.2 4 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung**

##### Scheibenentfernung 25m:

1. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -
- Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*
- 2. Teilübung:
- Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*
- Liegendanschlag einnehmen -
- Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

Scheibenentfernung 25m:

- 3. Teilübung:
- Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend* Anschlag rechte Schulter
- Kniendanschlag einnehmen -
- Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend* Anschlag rechte Schulter
  
- 4. Teilübung:
- Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend* Anschlag linke Schulter
- Kniendanschlag einnehmen -
- Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend* Anschlag linke Schulter

**D.20.9 Probeschüsse**

Probeschüsse sind *nicht* erlaubt.

**D.20.10 Wertung / Auswertung**

Für jede Teilübung wird für den Schützen die Zeit vom Ertönen des Startsignals bis zum letzten Schuss gemessen. Nach jeder Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte dividiert durch die gemessene Zeit ergibt den Hitfaktor für die Teilübung. Die Hitfaktoren der 4 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Die Hitfaktoren sind auf zwei Stellen nach dem Komma zu ermitteln.

Für jede Teilübung stehen dem Schützen maximal 90 Sekunden zur Verfügung. Ist der Schütze nicht in der Lage, die jeweiligen 8 Schüsse in dieser Zeitspanne abzugeben, wird die Teilübung als DNF (Did Not Finish) mit 0 Punkten bewertet.

Treffer in der A-Zone:	5 Punkte
Treffer in der C-Zone:	3 Punkte
Treffer in der D-Zone:	1 Punkte

Jeder in einer Teilübung abgegebene Schuss, der nicht auf den Scheiben nachweisbar ist wird als Fehlschuss gewertet.

Jeder in einer Teilübung zuwenig abgegebene Schuss wird als Fehlschuss gewertet. Jeder in einer Teilübung zuwenig abgegebener Schuss ist ausserdem ein Ablauffehler.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Gewertet werden nur die Treffer, die mit höchstens 8 abgegebenen Schüssen je Teilübung erreicht werden. Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss. Jeder Mehrschuss in einer Teilübung ist ausserdem ein Ablauffehler.

Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie abgegeben wird, ist ein Ablauffehler. Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt.

Jeder Schuss, der in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler.

Fehlschuss:	pro Fehlschuss 10 Punkte Abzug
Ablauffehler:	pro Schuss, welcher im Ablauffehler abgegeben wird, 10 Punkte Abzug

Zeitüberschreitung:	DNF - Nullwertung
---------------------	-------------------

#### **D.20.11 Offizielle Zeitnahme**

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden. Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.

Es darf nur die Zeit zur Wertung herangezogen werden, die von offiziellen Zeitnehmern mit den dafür bereitgestellten Geräten gemessen worden ist.

Kann die Zeit, die der Schütze für die Teilübung benötigt hat, aufgrund eines Fehlers in der offiziellen Zeitnehmung nicht korrekt ermittelt werden, wird eine Wiederholung der Teilübung angeordnet.

#### **D.20.12 Gleichstand in der Gesamtwertung**

Um den Gleichstand zu beseitigen, wird die Gesamtzahl der Treffer in der A-Zone verglichen. Der Schütze mit der höheren Anzahl gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit den C- und D-Treffern ebenso verfahren.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird die Wettkampfleitung die 1. Teilübung schiessen lassen, um den Gewinner zu ermitteln und die anderen Schützen dementsprechend platzieren zu können.

#### **D.20.13 Mannschaftsstärke**

4 Schützen mit einem Streichergebnis.

#### **D.20.14 Startzeiten**

Wurde eine Startzeit festgelegt, muss der Schütze diese einhalten. Ist er zur vorgegebenen Zeit **nicht startbereit**, wird die Übung **mit 0 bewertet**.

## **D.20.15      Stellungen**

### Ausgangsstellung

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

### Stehendanschlag

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

### Liegendanschlag

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

### Sitzendanschlag

Der Schütze sitzt mit beiden Gesässbacken auf dem Schiessstandboden.

### Kniendanschlag

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

## **D.20.16      Kommandos des leitenden Range Officers**

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers und seiner Beauftragten sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in Startposition.

Der aufgerufene Schütze begibt sich mit senkrecht nach oben gehaltener, gesicherter Waffe (die Mündung der Waffe befindet sich mindestens in Schulterhöhe) und geöffnetem Verschluss zu dem ihm zugewiesenen Startplatz. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein.

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

### **A)    Laden und fertig machen!**

Der Schütze füllt das Magazin und lädt die Flinte durch.

### **B)    Ist der Schütze bereit?**

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

### **C) Achtung**

Der Range Officer betätigt den Timer. Der Schütze darf bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern. Beim Ertönen des Startsignals entschert der Schütze seine Waffe und absolviert die Übung.

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

Der Schütze entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und verriegelt den Verschluss in der offenen Position. Der Range Officer kontrolliert, ob das Patronenlager und das Magazin leer und eventuell aussen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurden.

### **E) Waffe schliessen und aus der Schulter abschlagen!**

Der Schütze schliesst die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Kugelfang ab.

### **F) Waffe öffnen und sichern!**

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

### **G) Sicherheit!**

## **D.20.17 Waffenzstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von grösster Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoss gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer „Stopp“ zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass **niemals** ein Schütze mit **geladener Waffe** den Stand verlässt.

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

## **D.20.18 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung



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

#### B) Tragen und Ablegen der Flinte

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

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

Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone. Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe, befinden.

#### C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten. Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schiessanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner ungeladenen Waffe hantieren kann.

Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstösse werden mit Disqualifikation geahndet.

#### D) Munitionsaufnahme

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

#### E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, oder berührt er mit der Mündung seiner Waffe den Boden des Schiessstandes, wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her.

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender **Sicherheit** aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.

#### F) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung ausserhalb des Kugelfanges abgefeuert wird
- Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit **0** bewertet.

#### G) Sweeping

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

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

### **D.20.19 Schiessbrille / Gehörschutz / Schiesskleidung**

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

### **D.20.20 Protestverfahren**

Wettkämpfer können gegen Entscheidungen der Range Officer beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer Beschwerde einlegen.

Erkennt der Schütze die Entscheidung des Chief Range Officers nicht an, kann er Protest entsprechend **BDMP Sportordnung**, A. Allgemeine Regeln, Punkt A.4.10 einlegen.

## **D.20.21      Klassifikation**

Sofern ein Wettkampf in dieser Disziplin klassifiziert durchgeführt wird, gilt die in der Disziplin RF 1 oder SF 1 erworbene Klassifikation.

## **D.21 Freigewehr 1 (FG 1)**

### **D.21.1 Waffe**

Zugelassen sind Grosskalibergewehre bis Kaliber 8 mm, welche den ISSF-Regeln für das Grosskaliber-Freigewehr entsprechen. Die Lauflänge ist beliebig.

### **D.21.2 Abzug**

Die Bauart des Abzugs und die Höhe des Abzugswiderstand sind beliebig.

### **D.21.3 Gewicht**

Das Gewicht der Waffe darf einschliesslich Visiereinrichtung und Handstopp und sonstigen Anbauteilen nicht mehr als 8 kg betragen. Beliebige zusätzlich angebrachte Gewichte sind gestattet.

### **D.21.4 Schäftung**

Die Länge des Hakens gemessen entlang einer parallelen Achse zur Laufseelenachse vom tiefsten Punkt der Schaftkappenkehlung - der im Anschlag an der Schulter anliegt - bis zum Ende des Hakens darf maximal 153 mm betragen.

Die Länge des Haken, gemessen entlang der äusseren Kontur, darf einschliesslich der Bogen oder Krümmungen bis zu einer Linie, die im rechten Winkel zur Laufseelenachse durch den tiefsten Punkt der Schaftkappenkehlung verläuft, maximal 178 mm betragen.

Lochschaft, Daumenauflage und Handballenauflage sind gestattet.

### **D.21.5 Handstopp**

Die Benutzung eines Handstopps ist gestattet.

### **D.21.6 Visierung**

Beliebige Visierung, bestehend aus zwei Zielmitteln sind erlaubt.

Wasserwaage und Zielkreuz sind gestattet. Das Korn darf nur auf dem Lauf hinter der Mündung angebracht sein. Die Kornform ist beliebig. Das Mass von Mitte Ringkorn bis Laufachse darf max. 40 mm betragen. Die Verwendung eines Flimmerbandes ist zulässig.

### **D.21.7 Korntunnel**

Die Masse des Korntunnels sind beliebig.

#### **D.21.8 Zielhilfsmittel**

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

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

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

#### **D.21.9 Munition**

Zentralfeuerpatronen im Kaliber bis 8 mm.

#### **D.21.10 Anschlag**

Liegend freihändig gemäss der Regel D.1.3.1. Die Benutzung eines Schiessriemens ist gestattet.

#### **D.21.11 Schusszahl**

Anzahl Probeschüsse beliebig. 60 Wertungsschüsse.

#### **D.21.12 Schiesszeit**

105 min. einschliesslich Probeschüsse.

#### **D.21.13 Scheibe**

BDMP-Scheibe Nr. 2.

#### **D.21.14 Anzeige**

Jeder Treffer wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) angezeigt. Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen. Die Schusslöcher werden nach dem Entfernen der Markierungsscheibe mit einem transparenten Abkleber überklebt. Der 10. Schuss auf jeder Wettkampfscheibe bleibt offen. Bei Schusslöchern, welche einen berührten Ring vermuten lassen, wird der Abkleber in einem Abstand von mindestens 8 mm neben das Schussloch geklebt.

**D.21.15 Scheibentfernung**

Vom hinteren Rand der Entfernungslinie gemessen 300 m (+/- 1 m).

## **D.22      Dynamisches Kleinkaliberschiessen 2 (DKS 2)**

### **D.22.0      Waffenrechtliche Grundlagen**

Das DKS 2 ist ähnlich wie andere Schiesssportdisziplinen, z.B. Biathlon, eine Kombination aus Konzentration, Schnelligkeit und Belastung (siehe D.22.12). Der BDMP betreibt diese Schiesssportdisziplin wie alle anderen Disziplinen ausschliesslich als sportlichen Wettbewerb. Der BDMP beabsichtigt nicht, mit dieser oder einer anderen Disziplin die Ausbildung zur kampfmässigen Verwendung von Schusswaffen vorzunehmen. Deshalb ist der Ablauf aller Schiessübungen von DKS 2 so zu gestalten, dass sie nach dem deutschen Waffenrecht nicht als Verteidigungsschiessen gelten können.

Der BDMP wird insbesondere folgende Elemente des Verteidigungsschiessens nicht in der DKS 2 und anderen Disziplinen dulden:

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

Die Disziplin DKS 2 darf nur auf Schiessständen geschossen werden, die für das Mehrdistanz-Schiessen mit Langwaffen zugelassen sind.

### **D.22.1      Waffe**

#### **D.22.1.1      DKS 2 Serienwaffe**

Zugelassen sind alle serienmässig hergestellten, halbautomatischen Gewehre 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.

#### **D.22.1.1      DKS 2 Freie Waffe**

Zugelassen sind beliebige halbautomatischen Gewehre im Kaliber .22 lfB (.22 l.r.).

## **D.22.2 Abzug**

### **D.22.2.1 Abzug DKS 2 Serienwaffe**

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

### **D.22.2.2 Abzug DKS 2 Freie Waffe**

Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 2 lbs (910 p) sein.

## **D.22.3 Kaliber**

.22 lfB (.22 l.r.)

## **D.22.4 Magazine**

Die Anzahl der Magazine ist beliebig. Magazintaschen jeglicher Art sind erlaubt, sofern sie den Schützen nicht behindern. Die Magazintaschen können auch an der Waffe befestigt sein.

## **D.22.5 Schiessriemen**

Schiessriemen sind nicht zugelassen. Nicht zulässig ist jegliche Art von Hand-stopp.

## **D.22.6 Visierung**

### **D.22.6.1 Visierung DKS 2 Serienwaffe**

Es sind nur offene Visierungen erlaubt.

### **D.22.6.2 Visierung DKS 2 Freie Waffe**

Jede beliebige Visierung ist zulässig.

## **D.22.7 Schiessbrille**

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

## **D.22.8 Art, Anzahl und Entfernung der Ziele**

Die Art und Anzahl der Ziele sowie ihre Entfernungen werden durch die Ausschreibung in Abhängigkeit von den örtlichen Gegebenheiten unter Berücksichtigung von **D.22.0** geregelt.

Folgende Bedingungen müssen aber eingehalten werden:

- Es dürfen nur Scheiben oder proportionale Verkleinerungen aus dem Handbuch verwendet werden.
- Silhouetten und deren Abbildungen dürfen nicht benutzt werden.



- Die 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.

#### **D.22.9 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.

#### **D.22.10 Trefferbeobachtung und -anzeige**

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

#### **D.22.11 Kommandos**

Die Kommandos sind abhängig von der Art des Schiessens. Sind jedoch keine anderen Kommandos festgelegt, so gelten folgende:

"Laden und Sichern".. "Ist jemand nicht fertig?". Wenn keine Meldung erfolgt, erfolgt das Kommando: "Achtung - Feuer!". Nach Ablauf der Zeit erfolgt das Kommando: "Stopp!".

Die Benutzung von Timern wird durch die Ausschreibung geregelt.

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

#### **D.22.12 Ablauf**

Der Ablauf wird durch die Ausschreibung verbindlich unter Berücksichtigung von **D.22.0** 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: <b>Konzentration</b> Umsetzung durch <b>Statische Übung</b>	2. Übungsschwerpunkt: <b>Schnelligkeit</b> Umsetzung durch <b>Schiessfertigungsübung</b>	3. Übungsschwerpunkt: <b>Belastung</b> Umsetzung durch <b>Dynamische Übung</b>
Zahl der Übungen	1 - 5	1 - 3	1
Schusszahl pro Übung	5 - 10	5 - 20	über 10
Wechsel der Schiessposition pro Übung (stehend, kniend, liegend, links oder rechts angeschlagen usw.)	möglich	möglich	erforderlich
Wechsel der Standpositionen	keine	1 - 3	über 2
Zahl der Ziele	1 - 3	1 - 5	über 4

#### **D.22.13 Bekleidung**

Die Verwendung von Schiessmützen, Schiesshandschuhen, Schiessjacken ist nicht erlaubt. Ellenbogenschützer sind nicht zulässig.

#### **D.22.14 Sicherheitsregeln**

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.

Es dürfen nur 5 Patronen pro Magazin geladen werden.

Ein Wechsel in der Schiessposition oder Anschlagsart, z.B. stehend zu liegend, darf nur bei leerer Waffe und entferntem Magazin vorgenommen werden.

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 (Breech Flags) sollte vorgeschrieben werden.

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

### **D.23.0 Allgemeines**

Das 'F' Class Competition Rifle wird in Anlehnung an die DCRA-Regeln (Dominion of Canada Rifle Association) durchgeführt. Im Zweifelsfalle sind die detaillierteren Regeln der DCRA zu Rate zu ziehen. Bei einer Vereinheitlichung der Regeln durch die ICFRA treten diese in Kraft.

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

Zugelassen sind alle Grosskalibergewehre, die geeignet sind, Patronen im einem Geschossdurchmesser bis zu 8 mm zu verschiessen. Die Schäftung ist beliebig. Waffe und Schäftung unterlegen keinen Einschränkungen bezüglich ihren äusseren Abmessungen. Wenn ein Magazin vorhanden ist, darf dieses nur als Ladeplattform für einzelne Patronen verwendet werden. Alle wesentlichen Teile müssen ein Beschusszeichen tragen.

Das Gewehr darf ein Gewicht von 10 kg inkl. aller An- und Aufbauten nicht überschreiten. Als Anbauten zählen u.a. die komplette Zieleinrichtung, ggf. das Zweibein und der Schiessriemen sowie alle fest mit der Waffe verbundenen Teile, die sich beim Schuss mit der Waffe durch den Rückschlag – auch anteilig – mitbewegen. Als Anbauten gelten auch externe Vorrichtungen, sobald diese durch Klemmung, magnetische oder klebende Haftung beim Anheben der Waffe nur geringfügig mit angehoben werden.

Nicht zugelassen sind integrierte Mechanismen, welche die Waffe nach dem Schuss in ihre ursprüngliche Position wieder zurückkehren lassen.

Mündungsbremsen oder sonstige Einrichtungen, welche die Aufwirbelung von Schmutz erhöhen oder welche die Pulvergase umlenken und Nachbarschützen belästigen, sind nicht zugelassen. Laufverlängerungen dürfen keine Löcher oder sonstigen Durchbrüche besitzen.

#### **D.23.1.1 Abzug**

Jeder sichere, mechanisch funktionierende Abzug ist zulässig. Der Abzugswiderstand darf im Moment der Auslösung nicht geringer als 500 p sein. Der Abzug muss sicher sein, d.h. er darf weder durch sein Eigengewicht, Erschütterung oder sonstige, z.B. temperatur- oder witterungsbedingte Umstände unbeabsichtigt auslösen. Die alleinige Verantwortung für die Sicherheit der Waffe trägt der Schütze.

#### **D.23.1.4 Anschlag / Gewehrauflage(n) / Riemen**

Es wird im Anschlag „liegend aufgelegt“ geschossen.

Dazu darf die Waffe auf max. zwei mechanisch nicht mit einander verbundenen Auflagen aufgelegt werden, also jeweils einmal mit dem Vorder- und dem Hinterschaft.

Die Auflagen dürfen entweder die Waffe selbst oder die Hand des Schützen unterstützen. Sie dürfen nicht durch eine mechanische Klemmung oder in einer anderen Form mit dem Gewehr verbunden sein, anderenfalls werden sie dem Gewehr und somit dessen Gesamtgewicht zugerechnet (siehe D.23.1).

Die Auflagen dürfen aus beliebigem Material bestehen. Eine (Benchrest-) Auflage mit bis zu drei Füßen darf benutzt werden. Jeder Fuss darf einen Erdsporn mit einer maximalen Länge von 50 mm (2") versehen sein und in den Untergrund gedrückt werden, soweit dieses nicht den Untergrund des Schiessstandes an der Feuerlinie beschädigt. Die Gewehrauflagen dürfen nach jedem Schuss nachjustiert werden.

Weder der Pistolengriff noch das hinter Schaftende dürfen direkt auf dem Untergrund des Schiessstandes oder auf einer anderen harten Oberfläche aufliegen.

Zusätzlich darf noch ein Riemen als zusätzliche Unterstützung verwendet werden, der dann in das Gesamtgewicht der Waffe mit einzurechnen.

#### **D.23.1.5 Visierung und Zielhilfsmittel**

Bezüglich der Visiereinrichtung gibt es keinerlei Einschränkungen, jegliche optische und mechanische Visiereinrichtung ist zugelassen.

#### **D.23.2 Munition**

Alle Kaliber bis 8 mm Geschossdurchmesser sind zugelassen. Die Munition ist durch den Schützen selbst bereitzustellen. Die aussenballistischen Daten der verwendete Munition können in Abhängigkeit von dem Sicherheitsbereich der Schiessanlage durch den Veranstalter vorgegeben werden. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Messung der Anfangsgeschwindigkeit ( $V_0$ ) der aus der Schützenwaffe verschossenen Munition durchzuführen und eine Patrone zur Überprüfung des Geschossgewichts zu delaborieren.

#### **D.23.3 Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände**

Ein Regen- oder Sonnenschutzschirm o.ä. für den Schützen oder seine Waffe ist nicht zulässig (siehe auch D.23.5).

Der Schiesskoffer („Bisley-Kiste“) darf max 12“ (30,5 cm) hoch sein.

Ein Waffenkoffer oder andere Gegenstände, welche als Windschutz gedeutet werden könnten, die „Bisley-Kiste“ ausgenommen, dürfen nicht in der Nähe des Schützen plaziert sein.

#### **D.23.4 Squadding (gemeinsames Schiessen auf eine Scheibe)**

In einem Squad schießen maximal 3 Schützen auf eine Scheibe, es müssen jedoch mindestens 2 Schützen sein. Erscheinen einzelne Schützen nicht, so darf die Standaufsicht (Range Officer) die Schützen zu Dreier-Squads auffüllen. Die Schützen liegen links von der Scheibenummer auf der

Feuerlinie und schießen nacheinander jeweils einen Schuss in der Reihenfolge von rechts nach links. Es kann auch im String Squad geschossen werden, wenn der Veranstalter es so festlegt.

#### **D.23.5 Startkarten**

Die Startkarten (score cards) werden von links nach rechts ausgetauscht; der ganz rechts liegende Schütze gibt seine Startkarte an äusserst links liegenden Schützen. Jeder Schütze hat für den Schützen, dessen Startkarte er erhalten hat, die von der Deckung signalisierten Werte laut anzusagen und zu notieren und bei Durchgangsende das Gesamtergebnis einzutragen. Des Weiteren hat er nach dem Match die Sicherheitsüberprüfung an dessen Waffe durchzuführen und auf der Startkarte zu quittieren. Jeder Schütze kontrolliert nach dem Durchgang sein Ergebnis und bestätigt mit seinem Namenszug sein Einverständnis mit dem auf der Startkarte notierten Ergebnis. Der Schütze hat selbst für die Rückgabe seiner Startkarte an die Standaufsicht (Range Officer) Sorge zu tragen.

#### **D.23.6 Hilfe**

Die Schützen dürfen untereinander keine Hilfen anbieten oder annehmen, lediglich die Trefferbeobachtung ist gestattet. Das Abschatten eines Schützen durch irgendwelche Hilfsmittel inkl. durch eine Person ist unzulässig.

#### **D.23.7 Fehlschüsse**

Wer viermal hintereinander keinen Treffer erzielt hat (clear target), muss sein Schiessen einstellen, bis die anderen Schützen, die mit ihm auf eine gemeinsame Scheibe schießen, ihr Schiessen beendet haben. Ohne zusätzliche Probeschüsse darf der Schütze dann sein Schiessen fortsetzen.

#### **D.23.8 Munition**

Auch wiedergeladene Munition nach den Spezifikationen des Veranstalters.

#### **D.23.9 Sicherheit**

Waffen dürfen grundsätzlich nur mit entferntem Verschluss oder mit einer in den Verschluss eingeführten Signalfahne transportiert werden. Der Verschluss darf nur in Schussposition geschlossen werden.

#### **D.23.10 Sicherheitsüberprüfung**

Nach Beendigung des Schiessens (auf jeder Entfernung) ist jeder Schütze verpflichtet, seine Waffe unaufgefordert dem Schützen, der seine Ergebnisse aufgeschrieben hat, oder der Standaufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vorzuzeigen. Dieser unterschreibt für die durchgeführte Sicherheitsüberprüfung auf der Startkarte.

#### **D.23.11 Waffenkontrolle**

Jede Waffe wird vor Beginn des Wettkampfes kontrolliert und kann während des Wettkampfes noch einmal kontrolliert werden, besonders dann, wenn eine höchstmögliche Ringzahl erzielt wurde.

#### **D.23.12 Scheibe**

Sonderscheiben. 6er-Ringscheiben oder 10er-Ringscheiben können zum Einsatz kommen. Wird in der Ausschreibung bekanntgegeben. Für die unterschiedlichen Distanzen werden unterschiedliche Scheiben benutzt.

#### **D.23.13 Scheibenentfernung**

Es wird auf unterschiedliche Distanzen geschossen, wobei bei nationalen Wettkämpfen in 100 m-Schritten auf 300 m bis max. 1000 m geschossen wird, entsprechend im Ausland in der Regel auf 300 bis 1200 yards (1 yard = 0,9144 m). Näheres regelt die Ausschreibung.

#### **D.23.14 Ablauf**

Vor Beginn des Schiessens sind alle Scheiben eingezogen. Pro 6 Scheiben wird eine Scheibe als Zielhilfe gezeigt. 30 sec. vor Beginn des Schiessens wird sie auch eingezogen und dann zusammen mit allen Scheiben gezeigt. Das Erscheinen der Scheiben ist das Zeichen zum Beginn des Schiessens; das Feuerkommando wird bereits vorher von der Standaufsicht mit dem Kommando: "*When all targets are up you are allowed to fire.*" ("Wenn alle Scheiben oben sind, darf geschossen werden.").

#### **D.23.15 Probeschüsse**

Es sind 2 Probeschüsse erlaubt. Weist eine Scheibe 2 Treffer auf, so steht dem betroffenen Schützen ein weiterer Probeschuss zu. Der Schütze, der auf die falsche Scheibe geschossen hat, erhält keinen weiteren Probeschuss.

Der letzte oder beide Probeschüsse (Sighter Shots) können in Wertungsschüsse konvertiert werden. Dies muss vom Schützen angesagt werden. Hierbei werden vom aufschreibenden Schützen (Register Keeper) der oder die notierten Werte der Probeschüsse auf der Startkarte (Score Card) lesbar durchgestrichen und als erster bzw. erster und zweiter Wertungsschuss eingetragen.

#### **D.23.16 Wertungsschüsse**

Es werden pro Distanz 15 Wertungsschüsse abgegeben. Abweichendes regelt die Ausschreibung.

### **D.23.17 Schiesszeit**

Beim Squadding stehen jedem Schützen pro Schuss bis zu 45 sec. zu. (vom Erscheinen der Scheibe bis zum Brechen des Schusses). Wird im String-Squad geschossen, wird dem Schützen eine Gesamtzeit für alle Probe- und Wertungsschüsse vorgegeben.

Bei Mannschaftswettkämpfen wird eine Zeit für die gesamte Mannschaft gegeben, innerhalb derer der Mannschaftsführer seine Schützen einteilt.

### **D.23.18 Unterbrechung**

Wird ein Schütze durch Umstände, die ausserhalb seiner Gewalt liegen, für mehr als 10 min. am Schiessen gehindert, wird ihm 1 Probeschuss nachgegeben. Er schießt dann sein Programm zu Ende.

### **D.23.19 Meldesystem**

Für die Kommunikation zwischen Feuerlinie und Anzeigerdeckung ist das System der "Bisley Messages" zu benutzen: Es wird beispielsweise gemeldet: "Message four (4) on Target ten (10)"

#### **"Message 1"**

Das Schiessen beginnt sofort.

#### **"Message 2"**

Keine Markierungsscheibe (spotting disc) zu sehen.

#### **"Message 3"**

Markierungsscheibe stimmt zweifelsfrei nicht mit dem angezeigten Wert überein. Bitte dafür sorgen, dass die Markierungsscheibe den letzten Wert anzeigt und der korrekte Wert angegeben wird. \*)

#### **"Message 4"**

Ein Schuss wurde abgefeuert, aber nicht angezeigt. \*)

#### **"Message 5"**

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

#### **"Message 6"**

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

#### **"Message 7"**

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

#### **"Message 8"**

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

**"Message 9"**

*Meldung aus der Anzeigerdeckung (butt):*

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

*Meldung von der Feuerlinie (range):*

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

**"Message 10"**

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

**"Message 11"**

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

**"Message 12"**

Scheibe einziehen, abkleben und wieder hochfahren.

**"Message 13"**

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

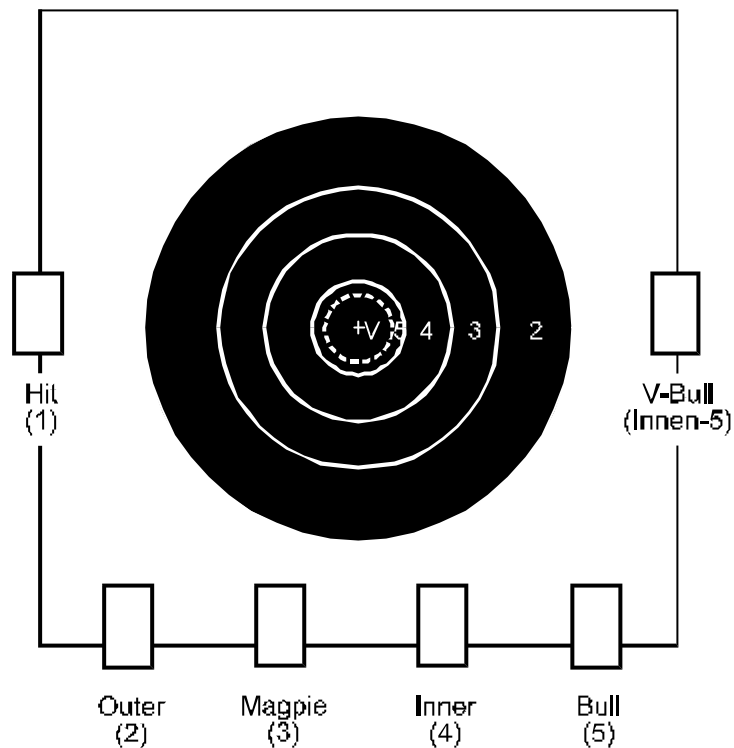
**„Message 14“**

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

\*) Das Ergebnis muss über das Funksprechgerät übermittelt werden.



## D.23.20 Anzeigesystem



Jeder Schuss wird mit einer Markierungsscheibe (spotting disc) markiert. Zusätzlich wird am unteren Scheibenrand mit einer roten Anzeigepatte (marker) der Wert des Schusses signalisiert. Eine Innenfünf (V-Bull) wird durch die rote Anzeigepatte (marker) am rechten Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (3 Uhr), eine Eins (1) - "Hit" am linken Scheibenrand in halber Scheibenhöhe (9 Uhr) angezeigt. Der Schütze, der für den Nachbarn dessen Ergebnis auf der Startkarte notiert, muss bei der Anzeige nach dem Schuss überprüfen, ob der Treffpunkt des Schusses mit dem angezeigte Wert übereinstimmt. Dann trägt er den Wert des Treffers auf der Startkarte ein, wobei er den Wert laut ansagt. Die Trefferanzeige wird der jeweils benutzten Sonderscheibe angepasst.

## D.23.21 Wettkampfbende

Am Ende des Wettkampfes muss der Schütze, der auf der Startkarte die Ergebnisse eingetragen hat, das Endergebnis vermerken. Durch Gegenzeichnung bestätigt der Schütze die Richtigkeit der Ergebnisse.

## D.23.23 Missverständnisse

Missverständnisse müssen an Ort und Stelle geklärt werden. Änderungen auf der Startkarte müssen mit Namenszug versehen werden.



## D.24 Skeet

### D.24.0 Allgemeines

Diese Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der National Skeet Shooting Association (NSSA) mit Sitz in SAN ANTONIO, TEXAS durchgeführt.

### D.24.1 Waffen

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

### D.24.2 Visierung

Standardflintenvisierung,

### D.24.3 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Verwendung eines „release-type-triggers“ muss sowohl dem „Referee“ (Schiedsrichter), als auch allen anderen Schützen vor dem Start mitgeteilt werden.

### D.24.4 Schäftung

Der Schaft muss den gesetzlichen Vorgaben entsprechen.  
Gewehrriemen oder andere Schiessriemen sind nicht zugelassen.

### D.24.5 Munition

Es ist Verwendung von handelsüblicher, sowie wiedergeladener Munition zulässig. Wiedergeladene Munition kann überprüft werden, ob sie den u.g. Werten entspricht. Benutzt ein Schütze Munition die über den u.g. Werten liegt, wird er für den Wettkampf disqualifiziert.

### D.24.6 Kaliber

Kaliber	Ounces Lead	Gramm Blei	Grains Standard	Grains Maximum
12	max. 1 1/8	ca. 32 g	492,2	507
20	max. 7/8	ca. 24 g	382,8	394
28	max. 3/4	ca. 21 g	328,1	338
.410	max. 1/2	ca. 14 g	218,8	229

### D.24.7 Anschlagart

Stehend frei, jeglicher Anschlag ist zulässig Schulteranschlag (auch Voranschlag genannt), Hüftanschlag jagdlich oder international. Innerhalb des markierten Schützenstandes.

### D.24.8 Bekleidung

Zugelassen sind Schiessjacken, -westen, Handschuhe und Schiessmützen jeglicher Art.

#### D.24.9 Schiessbrille/Gehörschutz

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schiessstand befindlichen Personen obligatorisch. Spezielle Schiessbrillen mit farbigen Gläsern sind ebenfalls zulässig.

#### D.24.10 Anzahl der Schützen

Fünf Schützen bilden eine Rotte. In Ausnahmefällen sind auch sechs Schützen je Rotte zulässig, jedoch keinesfalls mehr als sechs.

#### D.24.11 Anzahl der Schüsse

Normalerweise 100 Schüsse, jedoch nicht weniger als 50 bei einem regulären Schiessen.

Spezielle Schiessen mit mehr als 100 Schüsse sind zulässig (z. B. Iron Man 4x100 Kal. 12)

#### D.24.12 Ablauf reguläre Runde

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

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

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

Auf den Schützenständen 1 bis 8 wird wie folgt geschossen:

Stand 1	1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
Stand 2	1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
Stand 3	1 Hochhaus, 1 Niederhaus
Stand 4	1 Hochhaus, 1 Niederhaus
Stand 5	1 Hochhaus, 1 Niederhaus
Stand 6	1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
Stand 7	1 Hochhaus, 1 Niederhaus, 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)
Stand 8	1 Hochhaus, 1 Niederhaus,

Es dürfen auch bei den Einzelscheiben zwei Patronen geladen werden (1 Schuss Hochhaus, 1 Schuss Niederhaus). **Ausgenommen am Stand 8, dort darf aus Sicherheitsgründen immer nur eine Patronen geladen werden.**

#### D.24.13 Ablauf bei Doubles (kein Stand 8)

1. Durchgang Stände 1 bis 7 und zurück 6 bis 2 = 24 Scheiben

Stand 1	1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)
Stand 2	1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)

Stand 3 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 4 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 5 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 6 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 7 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)

Stand 6 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 5 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 4 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 3 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 2 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)

2. Durchgang Stände 1 bis 7 und zurück 6 bis 1 = 26 Scheiben

Stand 1 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 2 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 3 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 4 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 5 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 6 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 7 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)

Stand 6 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 5 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 4 1 Doublette (zuerst die Niederhausscheibe)  
 Stand 3 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 2 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)  
 Stand 1 1 Doublette (zuerst die Hochhausscheibe)

#### D.24.14 Leistungsklassen Regulär und Doubles

Kal. 12	Prozente	Kal. 20	Prozente	Kal. 28	Prozente
AAA	98.50 und mehr	AAA	98.00 und mehr	AAA	97.50 und mehr
AA	97.50 bis 98.49	AA	97.00 bis 97.99	AA	96.50 bis 97.49
A	96.00 bis 97.49	A	94.50 bis 96.99	A	94.00 bis 96.49
B	93.50 bis 95.99	B	91.00 bis 94.49	B	90.50 bis 93.99
C	90.00 bis 93.49	C	85.50 bis 90.99	C	85.50 bis 90.49
D	85.50 bis 89.99	D	unter 85.50	D	unter 85.50
E	unter 85.50				

Kal. 410	Prozente	Doubles	Prozente
AAA	96.00 und mehr	AAA	97.00 und mehr
AA	94.70 bis 95.99	AA	95.00 bis 96.99
A	91.00 bis 94.69	A	91.00 bis 94.99
B	86.00 bis 90.99	B	85.00 bis 90.99
C	80.00 bis 85.99	C	80.00 bis 84.99
D	unter 80.00	D	unter 80.00

#### D.24.15 Waffenstörungen

1. Bei Selbstladeflinten:

- Es ist nicht erforderlich, dass der Schütze den Zustand des Verschlusses nach dem Schliessen prüft (verriegelt oder nicht).
  - Der Schütze lädt die Patronen in die Waffe und schliesst den Verschluss.
  - Lädt er zwei Patronen in die Waffe und die zweite wird nicht zugeführt oder
  - wird ausgeworfen, so gilt dies immer als Waffenstörung.
2. Bei Vorderschaftrepetierflinten
- Der Schütze muss den Verschluss sichtbar ganz nach vorne schieben, ist
  - seine Ladebewegung zu kurz und dadurch der Hahn nicht gespannt, liegt
  - keine Waffenstörung vor, sondern ein Fehler des Schützen (Wertung Fehler)

bei jeder Waffenstörung darf der Schütze den Schuss wiederholen. Jedoch sind pro Waffe nur zwei Waffenstörungen erlaubt. Wird eine Waffe von mehreren Schützen benutzt, gelten für jeden Schützen zwei Waffenstörungen.

#### **D.24.16 Referees**

Schützen, welche als Wertungsrichter eingesetzt werden wollen, können beim Deutschen Direktor der NSSA ein Regelwerk anfordern, sowie einen Prüfungsbogen. Sie erhalten, nachdem der Prüfungsbogen vom Deutschen Direktor ausgewertet wurde und eine entsprechende Bestätigung zur NSSA in San Antonio gesandt wurde, einen Aufnäher mit der Bezeichnung Referee und der Jahreszahl, z.B. Referee 2000.

Der Deutsche Direktor steht auch für Erläuterungen zum Prüfungsbogen zur Verfügung.