

Änderungen der Sportordnung 2018

Folgende Änderungen wurden im Detail in [Register 7 \(Teil B\)](#) vorgenommen:

- Der Punkt **B.11.13 Bianchi Cup Scheiben** ist nun in ausführlicher Form in die Sportordnung aufgenommen worden, es wurden Angaben wie folgt ergänzt:

B.11.13 Bianchi Cup Scheiben

Bianchi-Scheibe Nr. BC 1 (Papier oder Pappscheibe) für die Matches I, II, und III.

Falling Plates (Stahlscheibe) mit einem Durchmesser von 20,32 cm (8") für Match IV.

Bianchi-Scheibe reduziert Nr. BC 2 für die Matches I, II, III bei verkürzten Schießdistanzen bis 25 m.

Bianchi-Scheibe reduziert Nr. BC 3 für die Matches I, II und III für Wettkämpfe mit CO2/Luftdruck-Waffen.

Maße der Scheiben			
	BC-Scheibe Nr. BC 1	BC-Scheibe reduziert Nr. BC 2	BC-Scheibe reduziert Nr. BC 2
Schwarzer Punkt X-Ring	10,16 cm (4")	5,08 cm (2")	4,0 cm
10er-Ring Kreisfläche Durchmesser	20,32 cm (8")	10,16 cm (4")	8,0 cm
8er-Ring Kreisfläche Durchmesser	30,48 cm (12")	15,24 cm (6")	12,0 cm
5er-Ring Durchmesser	ganze Scheibe	ganze Scheibe	ganze Scheibe
Breite der Scheibe	45,72 cm (18")	22,86 cm (9")	18,0 cm
Höhe der Scheibe	76,72 cm (30")	38,10 cm (15")	30,0 cm
Radius des Bogens	22,86 cm (9")	11,43 cm (4,5")	9,0 cm
Mitte X-Ring gemessen vom unteren Scheibenrand	38,1 cm (15")	19,05 cm (7,5")	15,0 cm
Mitte X-Ring gemessen vom linken/rechten Scheibenrand	22,86 cm (9")	11,43 cm (4,5")	9,0 cm

Fallplatten

Fallplattenanlage – Die Fallplatte besteht aus einer Serie von sechs runden Stahlplatten mit einem Durchmesser von 20,32 cm (8"), hergestellt aus .375 Zoll (3/8 Zoll) Stahl. Die Platten haben einen Abstand von 30 cm von Kante zu Kante. Die Unterkanten der Platten haben einen Abstand von 120 cm zum Boden. Die Platte muss fallen, um als Treffer zu gelten.

Alternative Fallplatte – Die Scheibe besteht aus einer runden Fallplatte mit 20,32 cm (8") Durchmesser, hergestellt aus 3/8 oder J 12 Zoll Elastimax oder ähnlichem selbstdichtendem Kunststoff. Die Scheibe muss fallen, um als Treffer zu gelten.

Alternative Fallplatte für CO2/Luftdruck – Die Scheibe besteht aus einer runden Fallplatte mit 8 cm Durchmesser. Genutzt werden können handelsübliche Fallplattenanlagen die für das Beschießen mit CO2/Luftdruckwaffen zugelassen sind. Die Scheibe muss fallen, um als Treffer zu gelten.

Folgende Änderungen wurden im Detail in **Register 8 (Teil C)** vorgenommen:

- Der Punkt **C.1.1 Schießstände** wurde wie folgt ergänzt:

C.1.1.6

Ergänzung: Die Scheibenoberkante der Bianchi Scheibe muss 180 cm über dem Niveau des Schützen liegen.

- Der Punkt **C.6.B.5 Ablauf** wurde bezogen auf den letzten Absatz „Ablauf auf den Stationen B und C“ wie folgt geändert:

Police Pistol 2 (PP 2)

C.6.B.5 Ablauf

Ablauf auf den Stationen B und C

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

Während der Serie erfolgt das Nachladen des Magazins bzw. Trommel durch den Schützen selbständig. Hierbei muss die Pistole im geöffneten Zustand, d.h. der Verschluss befindet sich hinten, oder geschlossen und abgeschlagen, geholstert sein.

Der Revolver muss direkt in die Trommel nachgeladen werden.

- Der Punkt **C.6.D.1 Waffe** wurde wie folgt abgeändert:

Police Pistol 3 (Carry Gun)

C.6.D.1 Waffe

Revolver: Beliebige Revolver Kaliber von .32 (8 mm) bis .455 (11,56 mm) und einer max. Lauflänge von 4 " (102 mm) sind zugelassen.

Pistolen: Beliebige halbautomatische Pistolen Kaliber .32 (7,65 mm) bis .455 (11,56 mm) sind zugelassen.

Die Pistole mit Magazin muss in einen Kasten von 220 mm x 140 mm x 40 mm passen. Eine Toleranz von 5mm in eine beliebige Richtung ist zulässig. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

- Der Punkt **C.6.D.3 Munition** wurde wie folgt abgeändert:

Police Pistol 3 (Carry Gun)

C.6.D.3 Munition

30 Patronen. Fabrikmäßig hergestellte- oder wiedergeladene Munition. Wadcutter-Geschosse sind nicht zugelassen. Ansonsten sind alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze erlaubt. Der Impuls der Handlaborierung muss handelsüblichen Fabriklaborierungen entsprechen.

- Der Punkt **C.6.E.1 Waffe** wurde wie folgt abgeändert:

Police Pistol 4 (Pocket Gun)

C.6.E.1 Waffe

Revolver: Beliebige Revolver Kaliber von .32 (8 mm) bis .455 (11,56 mm) und einer Lauflänge von 3 " (76,2 mm) sind zugelassen.

Pistolen: Beliebige halbautomatische Pistolen Kaliber .32 (7,65 mm) bis .455 (11,56 mm) sind zugelassen.

Die Pistole mit Magazin muss in einen Kasten von 180 mm x 140 mm x 40 mm passen. Eine Toleranz von 5mm in eine beliebige Richtung ist zulässig. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

- Der Punkt **C.6.E.3 Munition** wurde wie folgt abgeändert:

Police Pistol 4 (Pocket Gun)

C.6.E.3 Munition

30 Patronen. Fabrikmäßig hergestellte- oder wiedergeladene Munition. Wadcutter-Geschosse sind nicht zugelassen. Ansonsten sind alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze erlaubt. Der Impuls der Handlaborierung muss handelsüblichen Fabriklaborierungen entsprechen.

- Der Punkt **C.13.A.1 Waffe** wurde unter Punkt „d) Gewicht“ wie folgt abgeändert:

Sportpistole 2 (SP2)

C.13.A.1 Waffe

(....)

d) Gewicht

Das Gewicht der Waffe darf mit ungeladenem Magazin bzw. leerer Trommel 1550 g nicht überschreiten. Diese Gewichtsbeschränkung für die Desert Eagle im Kaliber .357 und .44 Magnum liegt bei 2200 g.

- Die gesamte Disziplin **C.14. Bianchi Cup** wurde komplett überarbeitet, diese lautet nun wie folgt:

C.14 BDMP Bianchi Cup

C.14.1 1 Allgemeines

Das Wettkampfprogramm besteht aus vier Matches, dem Practical Event, dem Shooting Frame event, dem Falling Plate event und dem Moving Target event. Geschossen wird mit Pistole oder Revolver in unterschiedlichen Wertungsklassen und Waffenkonfigurationen, wobei die verwendete Munition einen Mindestfaktor erfüllen muss. Darüber hinaus kann der Wettkampf als Kleinkaliberversion, „DKS1 Bianchi Cup“ durchgeführt werden (z.B. auch als Dynamisches Kleinkaliberschießen DKS1). Mittlerweile ist der Bianchi Cup weltweit als anerkanntes Wettkampfprogramm etabliert. Neben Nationalen Meisterschaften finden Europa und Weltmeisterschaften statt.

Die BDMP-Fassung wird jeweils an den internationalen Stand angepasst.

Das Wettkampfprogramm besteht aus vier Matches mit insgesamt 192 Schuss, 48 Schuss für jedes Match. Die Abläufe differieren ja nach Match und stellen jeweils ganz unterschiedliche Anforderungen an den Schützen.

Für die einzelnen Wettkämpfe sind folgende Waffenklassen mit den entsprechenden Waffenzulassungen vorgesehen:

C.14.20. 1 Offene Klasse

C.14.20. 2 Offene Klasse mod.

C.14.20. 3 Metallic Klasse

C.14.20. 4 Production Klasse

C.14.1. 2 Holster

Holster sind zwingend vorgeschrieben. Cross Draw-, Schulterholster oder Holster, bei denen zum Freigeben der Waffe in den Abzug gegriffen werden muss, sind nicht zugelassen. Jedes Holster muss die Abzugseinrichtung verdecken.

Bei der Production Klasse dürfen keine Frontbreak oder Holster verwendet werden, die nur an der Abzugseinrichtung gehalten werden. Es müssen geschlossene Holster sein. Bei Pistolen muss die ganze Waffe so verdeckt sein, dass mindestens das halbe Auswurffenster verdeckt ist. Bei Revolvern muss mindestens die halbe Trommel verdeckt sein.

C.14.1. 3 Augen und Gehörschutz

Eine geeignete Schutzbrille und ein geeigneter Gehörschutz sind zwingend vorgeschrieben. Augenabdeckungen, Irisblenden oder andere Hilfsmittel sind nicht erlaubt.

C.14.1. 4 Probeschüsse

Probeschüsse sind in keinem Wettkampf erlaubt. Probeanschläge sind im Rahmen des Wettkampfablaufes ohne Schussabgabe erlaubt, wenn der Range Officer dies einräumt.

C.14.2 Ablauf der Matches

Match I: Practical Event

48 Schüsse; 4 Bianchi Scheiben (Bianchi Cup Scheibe BC-1)

4 Durchgänge auf den Entfernungen: 10, 15, 25 und 50 Yards (alternativ in Metern)

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

Ablauf:

Der Schütze steht 2 Scheiben in Richtung des Kugelfangs gegenüber. Bei der Ausgangsposition befindet sich die Handfeuerwaffe im Holster und beide Hände über Schulterhöhe.

Station I Entfernung 10 Yards (9 m)

2 Schüsse, in 3 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 4 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 8 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse mit der schußschwachen Hand

Station II Entfernung 15 Yards (14 m)

2 Schüsse, in 4 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 5 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 6 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse

Station III Entfernung 25 Yards (23 m)

2 Schüsse, in 5 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 6 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 7 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse

Station IV Entfernung 50 Yards (45 m)

2 Schüsse, in 7 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 10 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 15 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse

Nachdem das Schießen auf den Stationen I + II beendet wurde, werden die Scheiben gewechselt. Jeder Schütze ist berechtigt, auf jeder Station einen Probeanschlag durchzuführen. Die Station I muss immer stehend geschossen werden. Die restlichen Stationen können auch im liegenden Anschlag geschossen werden. Dabei darf die Waffe den Boden berühren. Für die Verwendung von reduzierten Scheiben bis 25 m müssen die Entfernungen relativ zur Scheibengröße angepasst werden.

Match II: Shooting Frame Event

48 Schüsse; 4 Bianchi Scheiben (Bianchi Cup Scheibe BC-1)

4 Durchgänge auf den Entfernungen: 10,15, 25 und 35 Yards (alternativ in Metern)

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 150 cm gemessen von Außenkante zu Außenkante auseinander, wobei sie zu einer gedachten Mittellinie des Schießrahmens symmetrisch angeordnet sind.

Ablauf:

Auf jeder Entfernung gibt es einen 185 cm hohen und 60 cm breiten Shooting Frame (Schießrahmen), der aus Stabilitätsgründen durch zwei Querstreben in 185 cm und 140 cm Höhe miteinander verbunden ist. Der Teilnehmer muss innerhalb einer Begrenzung von 60 cm Breite und 90 cm Länge (Schießbereich) hinter diesem Schießrahmen stehen. Der Shooting Frame zählt zum Schießbereich und darf als Unterstützung verwendet werden. Es werden abwechselnd sechs Schuss jeweils rechts bzw. links am Shooting Frame vorbei auf die jeweils rechts bzw. links neben dem Shooting Frame platzierte Scheibe abgegeben. Die Reihenfolge ist beliebig. Nachdem das Schießen auf den Stationen I + II beendet wurde, werden die Scheiben gewechselt. Ausgangsposition: Die Waffe ist geholstert und die Handflächen von beiden Händen befinden sich in Kopfhöhe auf der Oberfläche der Barrikade. Es wird ausschließlich stehend geschossen.

Station I Entfernung 10 Yards (9 m)

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

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

Station II Entfernung 15 Yards (14 m)

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

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

Station III Entfernung 25 Yards (23 m)

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

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

Station IV Entfernung 35 Yards (32 m)

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

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

Probeanschlüsse dürfen jeweils einer auf den ersten beiden Stationen und auf einer der letzten beiden Stationen durchgeführt werden. Der Probeanschlag auf der Station eins wird in ungeladenen Zustand der Waffe durchgeführt.

Match III: Moving Target Event

48 Schüsse; 4 Bianchi Scheiben (NRA AP-1)

4 Durchgänge auf den Entfernungen: 10,15, 20 und 25 Yards (alternativ in Metern)

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden.

Nachdem die Stationen I + II beendet wurden, werden die Scheiben gewechselt.

Ablauf:

In diesem Match wird auf eine laufende Scheibe geschossen. In der Startposition ist die Scheibe

nicht sichtbar. Nach dem Kommando „stand by“ bewegt sich die Scheibe aus der Ruheposition mit einer Geschwindigkeit von 3 m/sec über eine 18 m breite Schneise bis sie wieder verschwindet. Die Schussposition befindet sich genau auf der Mittellinie der Schneise und hat eine Größe von 90 cm x 90 cm. Der Schütze muss sich während der kompletten Schussesequenz innerhalb des Schussbereichs aufhalten. Es wird ausschließlich stehend frei

geschossen. In der Ausgangsposition Waffe geholstert. Hebt der Schütze die Hände mindestens auf Schulterhöhe (Startposition), so signalisiert er damit seine Schießbereitschaft. Das Erscheinen der Scheibe ist das Signal zum Beginn des Durchgangs. Es gibt keine hörbaren Signale. Der Durchgang ist beendet, wenn die Scheibe vollständig hinter der Deckung verschwunden ist. Der Teilnehmer hat insgesamt 7 ½ Minuten um dieses Match zu schießen, beginnend mit dem Betreten der ersten „Shooting Box“ bis zum Start der letzten Schußserie. Müssen die Scheiben während des Matches gewechselt werden, wird die Zeit, welche gebraucht wird, um die Scheiben zu tauschen, dem Teilnehmer nicht angerechnet.

Station I Entfernung 10 Yards (9 m)

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station II Entfernung 15 Yards (14 m)

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station III Entfernung 20 Yards (18 m)

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station IV Entfernung 25 Yards (23 m)

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Match IV: Falling Plate Event

48 Schüsse, die Anlage hat 6 Fallplatten mit einem Durchmesser von 20,32 cm (8")

4 Stages auf Entfernungen von 10, 15, 20 und 25 Yards (bzw. Meter)

Ablauf:

Es wird auf jeweils 6 Fallplatten geschossen, die gemessen von Kante zu Kante 30 cm Abstand haben. Die untere Kante der Fallplatten befindet sich ca. 120 cm über dem Boden. Ausgangsposition ist mit geholsteter Waffe und beide Hände schulterhoch.

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal des automatischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss. Jedes akustische Signal wird mit den Kommandos „ready“ und „stand by“ vorbereitet. Verfügt die Fallplattenanlage nicht über eine automatische Arretierung nach dem Ablauf der Zeit, dann gilt jede Zeitüberschreitung als Fehlschuss und die danach beschossenen Fallplatten, egal ob getroffen oder nicht, werden nicht mehr gewertet. Die Trefferaufnahme, Zählen der umgefallenen Ziele, findet während des Matches statt. Jede gefallenen Platte wird als „X“ mit 10 bewertet. Das Ergebnis wird durch die Unterschrift des Schützen bestätigt.

Station I Entfernung 10 Yards (9 m)

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station II Entfernung 15 Yards (14 m)

6 Schuss in 7 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 7 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station III Entfernung 20 Yards (18 m)

6 Schuss in 8 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 8 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station IV Entfernung 25 Yards (23 m)

6 Schuss in 9 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 9 Sekunden je Platte 1 Schuss

C.14.3 Ziele

siehe B 11.13

C.14.4 Stellungen

C.14.4 1 Start Position

Die Startposition "Ready" bezeichnet eine Position bei der die Waffe geholstert und sicher ist und keine Hand die Waffe, das Holster, Gürtel, extra Magazin oder extra Munition berührt. Der Schütze muss aufrecht stehen und die Hände mindestens in Schulterhöhe halten. Beim Match II, dem Shooting Frame event, müssen beide Handinnenflächen zusätzlich den Schießrahmen in Kopfhöhe berühren. Sobald die Startposition eingenommen wurde, darf sie vor dem Schußsignal nicht verändert werden. Jegliche Änderung, dies beinhaltet auch eine langsame Bewegung der Hand in Richtung Waffe (auch „creeping“ genannt), wird als Ablauffehler gesehen und wird dementsprechend bestraft. Der Wettkampfteilnehmer ist selber für die korrekte Startposition verantwortlich.

C.14.4 2 Schießstellung (Firing Position)

Grundsätzlich gibt es keine Einschränkungen bezüglich der Haltung, Anschlagsart oder Technik des Schützen, außer wenn bestimmte Anschlagsarten durch das Regelwerk vorgeschrieben sind. Wenn aus liegender Position geschossen wird, dürfen die Arme und die Waffe des Teilnehmers vom Boden oder eine darauf liegende Abdeckung unterstützt werden, jedoch darf der Boden für die Unterstützung nicht verändert/bearbeitet werden (siehe hierzu auch Ablauf der Matches). Mehr zu den Stellungen und Probeanschlägen wird im Ablauf der Matches beschrieben. Der Schütze darf während der einzelnen Serien den gekennzeichneten Standbereich nicht überschreiten. Anderenfalls wird dies mit je 10 Ringen Punktabzug pro Schuss gewertet. Nach dem Kommando „ready“ durch den Range Officer, darf der Schütze die Waffe nur dann nochmal aus dem Holster nehmen, ggf. nachladen, kontrollieren o.ä., wenn er das Kommando „ready“ gegenüber dem Rangeofficer mit „not ready“ verneint hat. Weitere Probeanschläge dürfen dann jedoch nicht vorgenommen werden. Bei Verstößen gegen diese Regel wird der Schütze verwarnt, bei weiteren Verstößen mit einem Punktabzug von jeweils 10 Ringen bestraft. Der Rangeofficer kann bei absichtlicher, wiederholter Verzögerung (zweimal reicht aus) auch eine Disqualifikation aussprechen.

C.14.4 3 Künstliche Unterstützung ist wie folgt definiert:

Als künstliche Unterstützung werden gesehen:

- (a) eine Veränderung des Bodens mit Ausnahme der Glättung des Bodens im Rahmen des natürlichen Niveaus ist verboten.
- (b) jegliche Kleidungsstücke, Handschuhe mit inbegriffen, welche eventuell eine künstliche Unterstützung bilden könnten.
- (c) sonstige Vorrichtungen, welche als künstliche Unterstützung angesehen werden können. Eine Schießmatte die vom Ausrichter gestellt wird darf verwendet werden (siehe 1500). Eine eigene Schießmatte kann verwendet werden. Sie darf maximal 19 mm dick sein (international $\frac{3}{4}$ Zoll). Die Matte darf nur so groß sein, dass Nachbarschützen nicht gestört werden.

C.14.5 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Die Munition muss den Sicherheitsbestimmungen genügen und darf den Maximaldruck, der für das jeweilige Kaliber gesetzlich vorgegeben ist, nicht übersteigen. Die gesamte Munition, die vom Schützen während des Turniers verwendet wird, muss identisch sein. Das Mindestkaliber beträgt 9 mm Luger, bzw. .38 special. Die gesamte Munition, die während des Turniers geschossen wird, muss den Faktor von 120.000 erreichen. Dieser Faktor errechnet sich aus dem Geschossgewicht gewogen in grains x Geschossgeschwindigkeit gemessen in feet per second (maximal 2 Meter vor der Mündung gemessen). Dieser Faktor wird mit Hilfe eines

Chronographen, der auf der Anlage aufgestellt ist, ermittelt. Die Überprüfung des Faktors kann vom Matchdirector während des Schießens stichprobenweise angeordnet werden. Die Munitionsüberprüfung erfolgt in folgenden Schritten:

- 1) Der Schütze muss je Match 6 Schuss seiner Matchmunition zur Verfügung stellen.
- 2) Das Geschossgewicht wird durch Wiegen ermittelt.
- 3) Mündungsgeschwindigkeit wird durch Verwendung eines Chronographen gemessen.
- 4) Der Veranstalter prüft die Munition der Teilnehmer mittels Testläufen, mit einer Lauflänge von 6" für Revolver und 5" für Pistolen. Für den Fall, dass ein Testlauf, für ein verwendetes Kaliber nicht verfügbar ist, oder die Munition den Faktor nicht erreicht, wird die Testmunition aus der Waffe des Schützen verschossen.

Die gesamte Munition, die vom Schützen während des Turniers verwendet wird, muss identisch sein (Geschossart, Gewicht, und Geschwindigkeit).

Hinweis: Die Geschwindigkeitsprüfung von Munition erfolgt in folgenden Schritten:

1. Mit der Testwaffe wird die Geschwindigkeit eines Geschosses gemessen. Wenn der Faktor erreicht ist, ist der Test abgeschlossen.
2. Falls beim ersten Schuss den Faktor nicht erreicht wurde, wird ein 2. Schuss abgegeben. Wenn der Durchschnittswert von 2 Schüssen mindestens einen Faktor von 120.000 erreicht, ist der Test abgeschlossen.
3. Falls zwei Schüsse im Durchschnitt den Faktor nicht erreichen, wird ein 3. Schuss abgegeben. Wenn der Durchschnittswert von drei Schüssen mindestens einen Faktor von 120.000 erreicht hat, ist der Test abgeschlossen.
4. Falls der Durchschnittswert von drei Schüssen aus einem Testlauf den Faktor von 120.000 nicht erreicht, wird der Schütze gebeten, seine Waffe für den Test zur Verfügung zu stellen.
5. Schritte 1-3 wiederholen mit Schüssen aus der Waffe des Schützen. Wird der Mindestfaktor danach nicht erreicht, bedeutet dies die Disqualifikation des Schützen vom Wettkampf.

C.14.6 Ablauf (Range Kommandos, Kontrolle und Verlauf)

C.14.6 1 Allgemeines

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

C.14.6 2 Range Kommandos

Die Kommandos werden in Angleichung an die Regeln der NRA in englischer Sprache erteilt. Bei nationalen Wettkämpfen können die Kommandos der Range Officer auch in deutscher Sprache erfolgen.

Die Kommandos lauten wie folgt:

load and make ready	laden und fertig machen
ready	ist der Schütze bereit
Ist der Schütze nicht fertig, gibt dies klar und deutlich zu erkennen. Hat ein Schütze „nicht fertig“ gemeldet, lautet das Kommando:	
„The line is not ready“	„Nicht fertig!“
stand by	Achtung (Start)

danach erfolgt das Startsignal (oder die Scheiben klappen zum Beschießen um).
Wenn die jeweilige Übung beendet ist, erfolgen durch den Range Officer die Kommandos:

unload and show clear	Waffe entladen und vorzeigen
-----------------------	------------------------------

der Range Officer kontrolliert die entladene Waffe und zählt bei Revolvern die Hülsen
holster the gun Waffe holstern oder im Transportbehälter verstauen

Die Besonderheit beim Bianchi Cup ist, das „hot range“ geschossen wird. Die bedeutet, der Schütze lädt während eines Matches selbstständig nach. Das selbstständige Nachladen wird vom Range Officer zu Beginn des Matches dem Schützen angesagt. Zu Beginn eines Matches erfolgt das Kommando laden und nach Abschluss des Matches das Kommando entladen, vorzeigen und holstern.

Erst nachdem die Waffe geholstert ist (während des Matches) oder im Transportbehältnis verstaut wurde und der Range Officer die Range als sicher (safe) bezeichnet hat, darf der Schütze die Schießposition verlassen.

C.14.6 3 Geladene Waffen

Waffen werden nicht geladen, außer wenn der leitende Range Officer das Kommando dazu gibt. Geladen bedeutet, eine Schusswaffe hat eine mit Patronen geladene Trommel oder es handelt sich um eine fertig geladene und gesicherte Pistole.

C.14.6 4 Feuer einstellen

Wird dieser Befehl am Ende des Zeitlimits der Serie oder des Durchgangs oder während eines anderem Zeitpunkts gegeben, muss das Feuer umgehend eingestellt werden. Es darf kein weiterer Schuss abgegeben werden. Nicht Beachtung dieses Befehls ist einer der schlimmsten Sicherheitsverstöße. Das Signal „Feuer einstellen“ (in cease fire) darf durch Kommando, durch ein Signal oder durch Wegklappen der Scheiben gegeben werden. Wenn das Kommando „Feuer einstellen“ am Ende einer Serie oder Durchgang gegeben wird, lautet das Kommando „Feuer einstellen“, entladen und leer zeigen (in cease fire, unload and show clear). Nach diesem Kommando überprüfen die Range Officer alle Schützen, um sicher zu stellen, alle haben das Kommando umgesetzt, bevor er dem Chiefrange Officer signalisiert, es besteht Sicherheit. Der CRO bestätigt abschließend das Sicherheit besteht (the line is clear), damit z.B. die Trefferaufnahmen stattfinden oder die Scheiben gewechselt werden können.

C. 14.7 Auswertung/Trefferaufnahme/Entscheidung bei Gleichstand

C. 14.7.1 Trefferaufnahme

Zeitpunkt der Trefferaufnahme: Die Scheiben werden wie vom Veranstalter angegeben nach jedem Match oder nach jeder Station ausgewertet.

Maximale Treffer vor der Trefferaufnahme: Es dürfen nicht mehr als 12 Schüsse auf der Scheibe sein, bevor sie ausgewertet und gewechselt wird.

C. 14.7.2 Sichtbare Treffer und enge Trefferguppen: siehe C. 8.18

Sichtbare Einschüsse / enge Gruppen

Generell werden nur sichtbare Einschüsse gezählt und gewertet. Ausnahme: Wenn eine Gruppe von 3 oder mehr Treffern (closed groupe) so positioniert sind, dass weitere nicht sichtbare Treffer hier durchgegangen sein könnten, ohne Spuren zu hinterlassen, gilt: Werden fehlende Treffer dieser Gruppe zugeordnet. Dies Regelung gilt nicht, wenn Hinweise auf Fehler des Schützen vorliegen.

Langlöcher

Im Falle eines Langloches wird der höhere angerissene Ring gewertet, jedoch kann sich der Wert um maximal einen Punkt beginnend vom Eintritt des Geschosses in die Scheibe erhöhen. Trifft das Geschoss zuerst außerhalb der gesamten Scheibe auf (z.B. Rahmen, Scheibenträger), so gilt der Schuss als Fehler. Trifft das Geschoss zuerst außerhalb der

Wertungszonen auf und berührt dann die Wertungsfläche, so kann nur der niedrigste angerissene Ring gewertet werden.

C. 14.7. 3 Entscheidung bei Ringgleichheit

Die Ringzahlen der Matches 1-4 werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

- a) bei der größeren Anzahl der „X“ - Ringe (Innenzehn)
- c) bei der größeren Anzahl der „10“er

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

Entscheidung bei Gleichstand im Falling Plate Event:

Wenn mehr als ein Schütze das Match mit einem Ergebnis von 480-48X beendet, wird der Sieger des Falling Plate Event und die Rangfolge durch Wiederholung des gesamten Matches ermittelt. Bei der Wiederholung wird die Zeitbegrenzungen um 1 Sekunde pro Stage/Entfernung reduziert. Die Zeitbegrenzung wird nach jeder vollendeten vollständigen Wiederholung des Matches um 1 weitere Sekunde reduziert. Die Anzahl von Platten, die bis zu dem nicht treffen einer Platte gefallen sind, werden als X Zahl angegeben. Somit wird der Sieger und die Rangfolge festgestellt.

14.8. Klassifikationen / Leistungsklassen

14.8. 1. Einzelklassifikationen

High Master HM 1901 - 1920

Master MA 1843 - 1900

Expert EX 1728 - 1842

Sharpshooter SS 1536 - 1727

Marksman MM 1 - 1535

Unclassified UC Schütze im ersten Wettkampf

Im ersten Wettkampf ist der Schütze als unclassified einzustufen. Danach erhält er eine vorläufige Klassifikation. Nach dem zweiten Wettkampf wird er in die Klassifikationsliste aufgenommen, und ab dem dritten Wettkampf hat er eine dauerhafte Klassifikation. Schießt er in den Folgewettkämpfen mindesten zwei Wettkämpfe in der nächst höheren Klasse steigt er in diese auf. Für den Durchschnitt seiner Leistung in der Klassifikationsliste werden jeweils die vier letzten Wettkämpfe berücksichtigt. Das schlechteste Ergebnis wird gestrichen und der Durchschnitt der verbleibenden drei dient der Durchschnittsbildung.

So wird sichergestellt, dass Schützen mit gleichem Leistungsniveau gegeneinander antreten. Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich. Es wird eine Zentrale Liste über die laufende Klassifizierung der Schützen geführt. Diese Liste ist für die Eingruppierung bei Veranstaltungen des BDMP verbindlich.

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation:

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

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

Bei regionalen Veranstaltungen ist dem BDMP oder der von ihm beauftragten Person (Bundesreferent Bianchi) eine Ausschreibung zuzuleiten. Außerdem müssen an einem solchen Wettkampf mindesten Schützen aus vier unterschiedlichen SLG´n teilnehmen und

der Wettkampf muss an einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Tagen auf der selben Schießstätte stattfinden.

Gültigkeit der Klassifikation

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

für die Klassen Marksman bis Export sind dies 3 Jahre

für die Klassen Master und high Master sind dies 5 Jahre

Jeder Schütze kann auf Anfrage eine Bestätigung seiner aktuellen Leistungsklasse beziehen. Gleichzeitig gelten die Klasse als Leistungsabzeichen im Sinne der Leistungsabzeichenordnung des BDMP:

- Expert = Gold
- Sharpshooter = Silber
- Marksman = Bronze

14.8. 2. Mannschaftsklassifikationen

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert.

Die Klassifikation des Teams errechnet sich nach folgendem Schema:

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

Die Punkte der Teammitglieder werden addiert und durch die Anzahl der Schützen dividiert. Ergeben sich bei der Berechnung Dezimalwerte, so ist bis ..,49 ab- und ab ..,50 auf die nächste volle Zahl aufzurunden. Mit den so errechneten Wert erfolgt die Eingruppierung für die Teamklassifikation. Die Einzelklasse von jedem Schützen bleibt unberührt.

In der Ausschreibung zum Wettkampf kann eine alternative Mannschaftsklassifikation festgelegt werden. So kann eine Mannschaftswertung ohne jegliche Klassifikation vorgenommen werden.

14.9. Regeländerungen, Regeln der NRA

Weiterführend zu den Regeln des BDMP gelten die Regeln der National Rifle Association von Amerika (NRA) des Action Pistol Programs in der jeweiligen gültigen Fassung, soweit dem nicht national gültige Gesetze zuwider stehen.

14.10 Scheibenbeobachtung

Scheibenbeobachtung durch den Schützen ist nicht erlaubt.

14.11 Mannschaftsstärke

Mannschaften können aus zwei oder vier Schützen jeweils ohne Streichergebnis bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will. Es kann auch ein gesonderter Mannschaftswettbewerb ausgeschrieben werden, bei dem vier Schützen ohne Streichergebnis starten. Mindesten ein Schütze muss in der Offenen Klasse, ein Schütze in der Metallic Klasse und ein Schütze in der Production Klasse starten. Der vierte Schütze kann frei bestimmen in welcher der drei Klassen er starten will.

14.12 Wettkampfreregularien

14.12. 1 Austausch der Ausrüstung: Während des Wettkampfes muss für alle Matches die gleiche Ausrüstungen einschließlich Schusswaffen, optischen oder elektrischen Visierungen,

Holster und Munition verwendet werden. Verwendete Magazine müssen während des gesamten Wettkampfs die gleiche Kapazität, Abmessungen und Konstruktion haben. Sollte eine Schusswaffe während des Wettkampfes defekt, unbrauchbar oder nicht funktionsfähig werden, darf sie, mit Genehmigung des Wettkampfleiters, durch eine andere Waffe der gleichen Kategorie, mit gleicher Lauflänge und Kaliber und mit ähnlichem Aufbau der optischen und elektrischen Visierung wie die originale Schusswaffe, ausgetauscht werden. Die gleichen Bedingungen für den Austausch gelten für Holster und Munition. Falls der Austausch genehmigt wird, muss der Teilnehmer die Schussergebnisse, die bis zum Austausch der Waffe erzielt wurden, akzeptieren. Anspruch auf Wiederholung der Serie besteht nicht. Steht keine gleichartige Waffe zur Verfügung, so kann eine Waffe aus einer anderen Kategorie vom Wettkampfleiter für den weiteren Wettkampf zugelassen werden. Eine Waffe der Open Klasse kann durch eine Waffe der Metallic Klasse oder Production Klasse ersetzt werden. Eine Waffe der Metallic Klasse kann nur durch eine Waffe der Production Klasse ersetzt werden. Eine Waffe der Production Klasse kann nur durch eine Waffe der Production Klasse ersetzt werden. Wurde ein solcher Tausch vorgenommen ist ein Tausch zurück auf die ursprüngliche Wettkampfwaffe mit Ausnahme in der Production Klasse nicht mehr möglich.

14.13 Altersklassen

a) Schützinnen und Schützen - sind alle Schützen und Schützinnen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben.

b) Senior Ein Schütze/-in wird als Seniorschütze gewertet, wenn er im aktuellen Kalenderjahr das 60. Lebensjahr vollenden. Er kann sich freiwillig auf Antrag als Schütze/in einstufen lassen.

c) Supersenior Ein Schütze/-in wird als Super Seniorschütze gewertet, wenn er im aktuellen Kalenderjahr das 70. Lebensjahr vollenden. Er kann sich freiwillig auf Antrag als Senior Schütze/in einstufen lassen.

C.14.20 BDMP Bianchi Wettkampfklassen mit ihren Waffenzulassungen

C.14.20. 1 Offene Klasse

Die Offene Klasse wird mit halbautomatischen Pistolen oder Revolvern geschossen. Sie kann in zwei getrennten Wertungsklassen jeweils für Pistole (Offene Klasse Pistole) und Revolver (Offenen Klasse Revolver) durchgeführt werden.

Der Begriff „Schusswaffe“ so wie er in diesen Regeln verwendet wird, beinhaltet alles was dauerhaft oder vorübergehend, an der Waffe befestigt ist. Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein. Alle an der Waffe befestigten Teile müssen während des gesamten Wettkampfes an der Waffe verbleiben.

Anschlagschäfte: Anschlagschäfte sind nicht erlaubt.

Die Mindestlauflänge muss 4 Zoll (101,6mm) betragen. Die maximale Lauflänge beträgt 8,5 Zoll (215,9mm). Die Waffe darf im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen getunt sein. Seitenflügel zum Anlegen an den Shooting Frame sind zulässig.

Die verwendete Munition muss den Mindestfaktor nach C.14.5 Munition einhalten.

Visierung: Jede vom Gesetzgeber zugelassene offene oder optische Visierung ist zugelassen. Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Special hat und die den Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

C.14.20. 2 Offene Klasse mod.

Die Offene Klasse mod wird mit halbautomatischen Pistolen oder Revolvern geschossen. Sie kann in zwei getrennten Wertungsklassen jeweils für Pistole (Offene Klasse mod. Pistole) und Revolver (Offenen Klasse mod. Revolver) durchgeführt werden.

Die Mindestlauflänge muss 4 Zoll (101,6mm) betragen. Die maximale Lauflänge beträgt 8,5 Zoll (215,9mm). Die Waffe darf im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen getunt sein.

Es sind keine Seitenflügel zulässig. Die Waffe darf den Shooting Frame beim Shooting Frame Match nicht berühren.

Visierung: Jede vom Gesetzgeber zugelassene offene oder optische Visierung ist zugelassen.

Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Special hat und die den Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

C.14.20. 3 Metallic Klasse

Die Metallic Klasse kann mit halbautomatischen Pistolen oder Revolvern geschossen. Sie kann in zwei getrennten Wertungsklassen jeweils für Pistole (Metallic Klasse Pistole) und Revolver (Metallic Klasse Revolver) durchgeführt werden. Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Spezial hat und die einen Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält. Die Lauflänge einer halbautomatischer Schusswaffe muss mindestens 4 Zoll sein und darf maximal $6 \frac{1}{4}$ (Zoll) betragen. Das Korn darf die Mündung nicht überschreiten. Der Visierradius darf maximal 8.5 Zoll betragen. Die Lauflänge eines Revolvers muss mindestens 4 Zoll betragen und darf maximal $8 \frac{5}{8}$ Zoll betragen. Das Korn darf die Mündung nicht überschreiten. Der Visierradius darf maximal 11 Zoll betragen. Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

Folgende Gegenstände sind nicht gestattet:

- (a) Seitenflügel.
- (b) Optische oder elektronische Visierung.
- (c) Orthopädische Griffe oder Handschuhgriffe.
- (d) Daumenauflage.
- (e) Mündungsbremsen oder in ähnlicher Art funktionierende Einrichtungen.

Visierung: Jede offene Visierung bestehend aus Kimme und Korn ist zugelassen.

Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Special hat und die den Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

C.14.10. 4 Production Klasse

Die Production Klasse kann mit in Serie hergestellten und offiziell vertriebenen halbautomatischen Pistolen oder Revolvern, geschossen werden. Sie kann in zwei getrennten Wertungsklassen jeweils für Pistole (Production Klasse Pistole) und Revolver (Production Klasse Revolver) durchgeführt werden. Single Action Only Pistolen sind nicht gestattet. Eine in Serie gefertigte Kurzwaffe ist eine halbautomatische Pistole oder Revolver, welche für den Handel in Serie hergestellt wird oder wurde und werksseitig mit einer Visierung bestehend aus Kimme und Korn ausgestattet ist. Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein. Die Lauflänge darf 4 Zoll nicht unterschreiten. Die Schusswaffe darf keine sichtbaren Modifizierungen haben, ausgenommen wie folgt:

- (a) Griffschalen dürfen ersetzt oder modifiziert werden, um die Handlage und Griffigkeit zu erhöhen oder das Laden zu erleichtern. Fischhaut, Kornraster, Umwicklungen, und Überziehriffe sind erlaubt.
- (b) Die Lauflänge einer halbautomatischen Pistole darf maximal 5,35 Zoll betragen und maximal 6 Zoll für Revolver.
- (c) Breite "Target" Hähne und Abzüge sind zulässig, wenn sie Teil der Serienausführung sind.
- (d) **Visierung:** Nur offene Visierungen dürfen verwendet werden. Das Korn darf nicht verstellbar sein. Die Kimme kann justierbar sein, wenn die Waffe ursprünglich mit einer verstellbaren Visierung hergestellt wurde. Eine Visierung darf ersetzt werden, es müssen aber die originalen Montageeinrichtungen der Waffe verwendet und beibehalten werden. Faseroptische Visierungen sind erlaubt.
- (e) Läufe dürfen durch original werksseitige Läufe getauscht werden, oder durch Ersatzläufe, die das gleiche Kaliber und die gleiche Laufkonfiguration des ursprünglichen Laufes haben ersetzt werden. Modifizierungen des Schlittens oder Rahmens sind nicht erlaubt.
- (f) bei schießen mit halbautomatischen Pistolen muss der erste Schuss von jeder Serie in Double-Action abgegeben werden. Bei der Verwendung von Revolver müssen alle Schüsse in Double-Action abgegeben werden.

(g) Abzugswiderstände halbautomatischer Pistolen dürfen generell 3,5 lbs (Pfund) nicht unterschreiten. Ein Abzugswiderstand für Revolver darf im Double-Action Modus 3,5 lbs nicht unterschreiten.

(h) Externe Oberflächenbearbeitung, entweder schönend oder dekorativ, und andere nicht-funktionelle Verzierungen (z.B. Gravur, Intarsien oder Aufschriften) sind zulässig.

(I) Holster herkömmlicher Art müssen so konzipiert sein, dass das Ziehen der Waffe nur von oben möglich ist. Das Holster muss den Schlitten bei Pistolen mindestens bis zur Hälfte des Auswerfensters abdecken und bei Revolvern muss mindestens die Hälfte der Trommellänge abgedeckt sein. Das Holster muss den Zugang zum Abzug oder zum Betätigen des Abzugs verhindern, wenn die Waffe geholstert ist.

Folgende Modifizierungen an der Schusswaffe sind verboten:

(a) Single Action-Only-Schusswaffen

(b) Custom Shop - Schusswaffen.

(c) Änderungen in der ursprünglichen Hersteller Visierungskonfiguration der Schusswaffe sind verboten, verstellbares Korn.

(d) Optische, elektronische, Bo-Mar und Aristocrat Visierungen.

(e) Daumenauflagen, Griff- oder Magazinverlängerungen.

(f) Mündungsbremsen oder in ähnlicher Art funktionierende Einrichtungen.

(g) Competition, Race Type und Open-Front Holsters sind nicht erlaubt.

(h) Fräsen von Schlitten, Schlittenöffnungen ist nur für werkoriginal genehmigte Waffen gestattet. Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Special hat und die den Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

- Die Disziplin **C.15.B Dynamisches Kleinkaliberschießen Bianchi Cup (DKS 1 – Bianchi Cup)** wurde neu eingefügt und lautet wie folgt:

C.15.B.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA USA und der Regeln des Bianchi Cups des BDMP C.14 durchgeführt. Alle Regeln der Disziplin Bianchi Cup C 14 mit Ausnahme der Kaliberbeschränkung gelten auch für die DKS 1 Bianchi Cup.

C.15.B.1 Waffe

C.15.B.11 DKS 1 - Bianchi Cup Offene Klasse

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 Ir. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20. 1 .

C.15.B.12 DKS 1 - Bianchi Cup Offene Klasse mod.:

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 Ir. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20. 2 .

C.15.B.13 DKS 1 - Bianchi Cup Metallic Klasse

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 Ir. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20. 3 .

C.15.B.14 DKS 1 - Bianchi Cup Production Klasse

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 Ir. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20. 4 .

Folgende Änderungen wurden im Detail in **Register 9 (Teil D)** vorgenommen:

- Der Punkt **D.1.3.5 Sitzend aufgelegt** wurde neu eingefügt und lautet wie folgt:

D.1.3.5 Sitzend aufgelegt

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

Die jeweilige Wertung kann in einer eigenen Klasse erfolgen.

- Der Punkt **D.6.17 Dienstgewehr 1 modifiziert (DG 1 mod.)** wurde neu eingefügt und lautet wie folgt:

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

Waffen

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

- Der Punkt **D.7.17 Dienstgewehr 2 modifiziert (DG 2 mod.)** wurde neu eingefügt und lautet wie folgt:

D.7.17 Dienstgewehr 2 modifiziert (DG 2 mod.)

Waffen

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

- Der Punkt **D.8.1 Waffe** wurde wie folgt ergänzt:

National Rifle Match - A (DG 3)

D.8.1 Waffe

Ergänzung: Mündungsbremsen sind nicht zulässig.

- Der Punkt **D.11.4 Zielfernrohr** wurde wie folgt abgeändert:

Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)

D.11.4 Zielfernrohr

Zielfernrohre und Montagen dürfen von der Art der mit den entsprechenden Dienstgewehren eingeführten Zielfernrohren und Montagen abweichen. Es darf jedoch nur mit max. 10-facher Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt. Zulässig ist nur eine Sonnenblende mit einer max. Länge von 100 mm, gemessen von der vorderen Fläche des Objektivs. Jegliche Maßnahme, die ein Hitzeflimmern verhindert, ist nicht gestattet.

- Der Punkt **D.11.7 Anschlagart** wurde wie folgt abgeändert:

Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)

D.11.7 Anschlagart

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

- Der Punkt **D.11.8 Bekleidung** wurde gestrichen.
- Der Punkt **D.11.9 Schusszahl** wurde wie folgt abgeändert:

Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)

D.11.9 Schusszahl

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

- Der Punkt **D.11.12 Anzeige** wurde wie folgt ergänzt:

Zielfernrohrgewehr 1 (ZG 1)

D.11.12 Anzeige

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

- Der Punkt **D.12.3 Schäftung** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)

D.12.3 Schäftung

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

Vorderschaftbreite: max. 60 mm

Höhe vorderes Ende: min. 30 mm unterhalb der Laufachse

Tiefster Punkt vor dem Abzugsbügel: max. 90 mm unterhalb der Laufachse Pistolengriff:
max. 140 mm unterhalb der Laufachse

Schaftende: max. 190 mm unterhalb der Laufachse

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

Höhe der Schaftkappe: max. 153 mm

Tiefe der Krümmung der Schaftkappe: max. 20 mm

Die Schaftkappe darf nach oben oder unten verstellt werden.

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

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

- Der Punkt **D.12.4 Zielfernrohr** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)

D.12.4 Zielfernrohr

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

- Der Punkt **D.12.8 Bekleidung** wird gestrichen, da dieser bereits an anderer Stelle zentral geregelt ist.

- Der Punkt **D.12.9 Schusszahl** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 2 (ZG 2)

D.12.9 Schusszahl

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

- Der Punkt **D.13.4 Zielfernrohr** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)

D.13.4 Zielfernrohr

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

- Der Punkt **D.13.8 Bekleidung** wird gestrichen, da dieser bereits an anderer Stelle zentral geregelt ist.

- Der Punkt **D.13.9 Schusszahl** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 3 (ZG 3)

D.13.9 Schusszahl

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

- Der Punkt **D.13.A.2 Abzug** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 5 (ZG 5)

D.13.A.2 Abzug

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

- Der Punkt **D.13.A.4 Zielfernrohr** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 5 (ZG 5)

D.13.A.4 Zielfernrohrgewehr

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

- Der Punkt **D.13.A.8 Bekleidung** wird gestrichen, da dieser bereits an anderer Stelle zentral geregelt ist.

- Der Punkt **D.13.A.10 Schießzeit** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 5 (ZG 5)

D.13.A.10 Schießzeit

Schießzeit 30min. für Probe und Wertungsschüsse.

- Der Punkt **D.13.A.14 Auswertung** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 5 (ZG 5)

D.13.A.14 Auswertung

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

- Der Punkt **D.13.A.15 ZG 5 modifiziert (ZG 5 mod.)** wird wie folgt umformuliert:

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

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

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

Die Übung ist gesondert zu werten.

- Der Punkt **D.14.2 Zielfernrohr** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)

D.14.2 Zielfernrohr

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

- Der Punkt **D.14.6 Bekleidung** wird gestrichen, da dieser bereits an anderer Stelle zentral geregelt ist.

- Der Punkt **D.14.7 Schusszahl** wird wie folgt umformuliert:

Zielfernrohrgewehr 4 (ZG 4)

D.14.7 Schusszahl

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

- Die neue Disziplin **D.14.A Zielfernrohrgewehr 6 (ZG 6)** wurde eingefügt, diese lautet nun wie folgt:

Zielfernrohrgewehr 6 (ZG 6)

D.14.A.1 Waffe

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

D.14.A.2 Abzug

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

D.14.A.3 Schäftung

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

D.14.A.4 Zielfernrohr

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

D.14.A.5 Munition

Es ist nur die Verwendung handelsüblicher Munition zulässig.

D.14.A.6 Kaliber

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

D.14.A.7 Anschlagart

Liegend aufgelegt. Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von nicht mehr als 150mm unterstützt werden. Die Auflagefläche muss eben sein. Eine seitliche Stützung oder

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

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

D.14.A.9 Schusszahl

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

D.14.A.10 Schießzeit

Probe: 5 min.

Wertung: 4 x 8 sec.

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

D.14.A.11 Scheibe

BDMP-Scheibe Nr. 3

D.14.A.12 Anzeige

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

D.14.A.13 Scheibenentfernung

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

D.14.A.14 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln ab A.4.12.4.

- Der Punkt **D.15.1 Waffe** wurde wie folgt ergänzt:

Lever Action Rifle 1 (LAR 1)

D.15.1 Waffe

Ergänzung: Weaverschienen oder andere Montageschienen sind nicht zulässig.

- Der Punkt **D.15.5 Visierung** wird wie folgt umformuliert:

Lever Action Rifle 1 (LAR 1)

D.15.5 Visierung

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

- Der Punkt **D.15.18 Lever Action Rifle 1 mod. (LAR 1 mod.)** wird neu hinzugefügt:

Lever Action Rifle 1 (LAR 1)

D.15.18 Lever Action Rifle 1 mod. (LAR 1 mod.)

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

- Der Punkt **D.16.1 Waffe** wurde wie folgt ergänzt:

Lever Action Rifle 2 (LAR 2)

D.16.1 Waffe

Ergänzung: Weaverschienen oder andere Montageschienen sind nicht zulässig.

- Der Punkt **D.16.5 Visierung** wird wie folgt umformuliert:

Lever Action Rifle 2 (LAR 2)

D.16.5 Visierung

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

- Der Punkt **D.16.18 Lever Action Rifle 2 mod. (LAR 2 mod.)** wird neu hinzugefügt:

Lever Action Rifle 2 (LAR 2)

D.16.18 Lever Action Rifle 2 mod. (LAR 2 mod.)

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

- Der Punkt **D.17.1 Aufsicht/Startberechtigung** wird wie folgt umformuliert:

Repetierflinte 1 (RF 1) und Selbstladeflinte 1 (SF 1)

D.17.1 Aufsicht/Startberechtigung

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

- Der Punkt **D.17.A.25 Klassifikation** wird wie folgt abgeändert:

Repetierflinte/ Selbstladeflinte PP1 (RF/SF PP1)

D.17.A.25 Klassifikation

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

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

- Der Punkt **D.17.B.25 Klassifikation** wird wie folgt abgeändert:

Repetierflinte/ Selbstladeflinte NPA-B (RF/SF NPA-B)

D.17.B.25 Klassifikation

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

RF NPA-B	SF NPA-B	
High Master	110 und höher	112 und höher
Master	ab 100	ab 102
Expert	ab 98	ab 100
Sharpshooter	ab 90	ab 92
Marksman	89 und darunter	91 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf	

- Der Punkt **D.18.1 Aufsicht** wird neu umformuliert:

Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladeflinte 2 (SF 2)

D.18.1 Aufsicht

gem. WaffG

- Der Punkt **D.18.9 Ablauf/Wertung** wird neu umformuliert:

Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladeflinte 2 (SF 2)

D.18.9 Ablauf / Wertung

Durchgang können sechs Patronen geladen werden. Lädt der Schütze mehr als sechs Patronen, wird er disqualifiziert. In jedem Durchgang sind fünf Scheiben in beliebiger Reihenfolge zu beschießen. Jede Scheibe muss beschossen werden. Die rechte Scheibe ist die Stoppscheibe, wurde diese getroffen, ist der Durchgang beendet. Wird nochmal eine Scheibe außer der Stoppscheibe beschossen, erhält der Schütze eine Verwarnung, bei zweimaliger Verwarnung ein DQ.

Die Zeit, die der Schütze vom Ertönen des Startsignals bis zum Umfallen der Stoppscheibe benötigt, wird gemessen. Jede stehen gebliebene Scheibe wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Jede nicht beschossene Scheibe ist ein Ablauffehler und wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Wird die Stoppscheibe nicht getroffen, wird der Durchgang mit 25 Strafsekunden gewertet. Weitere Ablauffehler oder Fehlschüsse werden dann nicht gezählt.

Entsichert der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando „Achtung“ die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler. Die drei schnellsten Zeiten werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis des Schützen. Der schlechteste Durchgang wird gestrichen und zählt als Streichergebnis. Es stehen jedem Schützen maximal 25 Sekunden pro Durchgang zur Verfügung. Außerhalb von meisterschafts-Wettkämpfen kann die Disziplin auch bis auf einen Durchgang verkürzt als „Fun-shooting“ durchgeführt werden.

- Der Punkt **D.19.1 Aufsicht/Startberechtigung** wird wie folgt umformuliert:

Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte 3 (SF 3)

D.19.1 Aufsicht/Startberechtigung

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

- Der Punkt **D.20.1 Aufsicht** wird neu umformuliert:

Doppelflinte 2 (DF 2)

D.20.1 Aufsicht

gem. WaffG

Folgende Änderungen wurden im Detail in **Register 11 (Teil F)** vorgenommen:

- Die gesamte Disziplin **F.11 Bianchi Cup CO₂** wurde neu eingefügt, diese lautet wie folgt:

F.11 Bianchi Cup CO₂

F.11.1 Allgemeines

Für den Jugendbereich hat der BDMP eine abgewandelte Form der Disziplin Bianchi Cup geschaffen: Bianchi Cup CO₂. Der Bianchi Cup CO₂-Wettkampf umfasst derzeit zwei verkürzte Matches, Open Match CO₂ und Metallic Match CO₂, wobei hier Open Match CO₂ in zwei Varianten, Revolver und Pistole geschossen werden kann. Die hier beschriebenen Matches sind jedoch, je nach Ausschreibung, auch auf andere Bianchi Cup CO₂ Matches auf entsprechenden CO₂-Waffen angepassten Entfernungen erweiterbar.

F.11.2 Waffe

Beliebige zehnschüssige CO₂-Revolver im Kaliber .177 / 4,5 mm mit einer Lauflänge von nicht mehr als 6 Zoll und einer Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule sind zugelassen. Die Waffe muss mit dem „F im Fünfeck“ gekennzeichnet sein. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

F.11.3 Munition

Diabolos im Kaliber .177 (4,5mm), zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschossform. Es ist kein Wechsel während ein Matches zugelassen.

F.11.4 Visierung

offen

Kimme: verstellbar

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

F.11.5 Scheibe

Mindestens eine Scheibe "Bianchi-Scheibe reduziert Nr. BC-3" (10 m) pro Schütze und Match. Die Scheibe kann auf weißem oder braunem Karton / Papier gedruckt sein. Der Veranstalter hat in der Ausschreibung anzugeben, welche Scheibe er verwenden will. Innerhalb einer Wettkampftart müssen identische Scheiben verwendet werden.

F.11.6 Stellungen

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

Stehend frei Die Waffe wird mit einer oder mit beiden Händen gehalten. Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt. Im Gegensatz zum Bianchi Cup wird der Shooting Frame durch einen Pfosten ersetzt, siehe Ablauf Shooting Frame.

F.11.7 Auswertung

siehe C.14.7 Auswertung/Trefferaufnahme/Entscheidung bei Gleichstand

F.11.8 Waffenstörungen Munitionsfehler

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

F.11.9 Ablauf (Range Kommandos, Kontrolle und Verlauf)

siehe C.14.6

F.11.10 Ablauf der Matches

Match I: Practical Event CO₂

36 Schüsse; 2 Bianchi Scheiben (Bianchi-Scheibe reduziert Nr. BC-3)

Das Scheibenzentrum verläuft ca. 140 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 40 cm auseinander, gemessen von Außenkante zu Außenkante.

Ablauf:

Der Schütze steht 2 Scheiben in Richtung des Geschosffangs gegenüber.

Station I - Entfernung 5m

2 Schüsse, in 3 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 4 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 8 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse mit der schußschwachen Hand

Station II - Entfernung 7,5 m

2 Schüsse, in 4 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 5 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 6 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse

Station III - Entfernung 10m

2 Schüsse, in 5 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 6 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 7 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse

Match II: Shooting Frame Event CO₂

36 Schüsse; 2 Bianchi Scheiben (Bianchi-Scheibe reduziert Nr. BC-3)

Das Scheibenzentrum verläuft ca. 140 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 40 cm auseinander, gemessen von Außenkante zu Außenkante.

Als Shooting Frame dient ein Pfosten mit den Maßen 10cm x 10cm x 185cm (Höhe).

Ablauf:

Der Schütze steht 2 Scheiben in Richtung des Geschosffangs gegenüber.

Station I - Entfernung 5m

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

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

Station II - Entfernung 7,5 m

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

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

Station III - Entfernung 10m

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

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

Stehend - mit Shooting Frame (Pfosten)

Der Shooting Frame (Pfosten) kann als Unterstützung benutzt werden. In der Klasse Open Match CO₂ darf die Waffe den Pfosten berühren, in der Klasse Metallic Match CO₂ jedoch darf die Waffe selbst ihn nicht berühren. Der Schütze steht rechts hinter dem Pfosten, wenn er links am Pfosten vorbeischießt 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. Es darf sich nur der Abzugsfinger im Abzugsbügel befinden. Die Waffe oder die schießende Hand darf durch die andere Hand unterstützt werden.

Match III: Moving Target Event CO₂

36 Schüsse; 1 Bianchi Scheibe (Bianchi-Scheibe reduziert Nr. BC-3)

Das Scheibenzentrum verläuft ca. 140 cm über dem Boden.

Ablauf:

In diesem Match wird auf eine laufende Scheibe geschossen. In der Startposition ist die Scheibe nicht sichtbar. Nach dem Kommando „stand by“ bewegt sich die Scheibe aus der Ruheposition mit einer Geschwindigkeit von 3 m/sec über eine 18 m breite Schneise bis sie wieder verschwindet.

Die Schussposition befindet sich genau auf der Mittellinie der Schneise und hat eine Größe von 90 cm X 90 cm. Der Schütze muss sich während der kompletten Schussesequenz innerhalb des Schussbereichs aufhalten. Es wird ausschließlich stehend frei geschossen. Nimmt der Schütze die Ausgangsposition ein (Startposition), so signalisiert er damit seine Schießbereitschaft. Das Erscheinen der Scheibe ist das Signal zum Beginn des Durchgangs. Es gibt keine hörbaren Signale. Der Durchgang ist beendet, wenn die Scheibe vollständig verschwunden ist. Der Teilnehmer hat insgesamt 7 ½ Minuten um dieses Match zu schießen, beginnend mit dem Betreten der erste „Shooting Box“ (90cm x 90cm) bis zum Start der letzten Schußserie.

Station I - Entfernung 5m

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station II - Entfernung 7,5 m

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station III - Entfernung 10m

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Match IV: Falling Plate Event CO₂

36 Schüsse; die Anlage hat 6 Fallplatten, siehe hierzu B.11.13. Statt einer Fallplattenanlage kann auch auf Biathlonscheiben für CO₂ Waffen geschossen werden. Das Plattenzentrum verläuft ca. 140 cm über dem Boden.

Ablauf:

Station I - Entfernung 5m

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station II - Entfernung 7,5 m

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station III - Entfernung 10m

6 Schuss in 6 Sekunden je