



# Sportordnung

## Jugend-Sportordnung

### Register 11

#### Teil F:

#### CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen-Disziplinen

- F.1 Police Pistol 1 CO<sub>2</sub> (PP 1 CO<sub>2</sub>)
- F.3 NPA Service Pistol CO<sub>2</sub> (NPA CO<sub>2</sub>)
- F.4 BDMP 1500 CO<sub>2</sub> (Allgemeiner Teil)
- F.5.1 Open Match CO<sub>2</sub>
- F.5.2 Service Revolver Match CO<sub>2</sub>
- F.5.3 Stock Semi Auto Match CO<sub>2</sub>
- F.10 Zielfernrohrgewehr 30 CO<sub>2</sub> (ZG 30 CO<sub>2</sub>)
- F.11 Bianchi Cup CO<sub>2</sub>

	<b>F</b>	<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>		

## **F.1 Police Pistol 1 CO<sub>2</sub> (PP1 CO<sub>2</sub>)**

### **F.1.1 Waffe**

Beliebige achtschüssige CO<sub>2</sub>-Pistolen (oder zehnschüssige CO<sub>2</sub>-Revolver) im Kaliber .177 / 4,5 mm mit 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.1.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

### **F.1.3 Munition**

40 (50) Diabolos. Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschosßform. Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

### **F.1.4 Scheibe**

Für jede Entfernung eine PP 1 Scheibe reduziert 10 m

### **F.1.5 Ablauf**

- 1) 10 m: 16 (20) Schüsse in 120 (150) Sekunden, einschließlich Nachladen.
- 2) 7,5 m: 2 mal 8 Schüsse (2 mal 10 Schüsse) in Intervallen  
Die Scheibe zeigt sich 8 mal (10 mal) für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.
- 3) 5 m: 8 Schüsse (10 Schüsse) in Intervallen  
Die Scheibe zeigt sich 4 mal (5 mal) für je 2 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.

Das Drehen der Scheibe kann durch ein akustisches Start-Stopp-Signal ersetzt werden.

### **F.1.6 Fertigstellung**

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



- F.1.7 Augen- und Gehörschutz**  
Kein Schütze darf ohne geeigneten Augenschutz am Wettkampf teilnehmen. Ein Gehörschutz wird für alle Druckluft/CO<sub>2</sub>-Disziplinen empfohlen. (siehe Ziffer A.2.2.16)
- F.1.8 Holster**  
Bei Bedarf ist ein Holster zu verwenden. Ziffer C.1.3 ist zu beachten
- F.1.9 Allgemeines**  
Es gelten die Regeln der Ziffer C.6.0 ff
- F.1.10 Police Pistol 1 CO<sub>2</sub> Optical Sight**  
Abweichend von F.1.2 kann diese Übung mit Waffen nach F.1.1 auch mit optischen Hilfsmitteln als „Police Pistol 1 CO<sub>2</sub>- Optical Sight“ geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten

	<b>F</b>	<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>		

### F.3 NPA Service Pistol B CO<sub>2</sub> (NPA B CO<sub>2</sub>)

#### F.3.1 Waffe

Beliebige achtschüssige CO<sub>2</sub>-Pistolen (oder zehnschüssige CO<sub>2</sub>-Revolver) im Kaliber .177 / 4,5 mm mit 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.3.2 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

#### F.3.3 Munition

32 (40) Diabolos. Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschoßform. Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

#### F.3.4 Scheibe

2 NPA Service Pistol B Scheiben reduziert 10m

#### F.3.5 Ablauf

- 1) 10 m: 8 (10) Schüsse in 20 (25) Sekunden auf die linke Scheibe
- 2) 10 m: 8 (10) Schüsse in 15 (20) Sekunden, 4 (5) auf jede Scheibe
- 3) 7,5 m: 8 (10) Schüsse in Intervallen auf die rechte Scheibe. Die Scheibe zeigt sich 4 mal (5 mal) für je 3 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.
- 4) 5 m: 8 (10) Schüsse in 8 (10) Sekunden, 4 (5) Schüsse auf jede Scheibe.

Das Drehen der Scheibe kann durch ein akustisches Start-Stopp-Signal ersetzt werden.

#### F.3.6 Fertigstellung:

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



- F.3.7 Augen- und Gehörschutz**  
Kein Schütze darf ohne geeigneten Augenschutz am Wettkampf teilnehmen. Ein Gehörschutz wird für alle Druckluft/CO<sub>2</sub>-Disziplinen empfohlen. (siehe Ziffer A.2.2.16)
- F.3.8 Holster**  
Bei Bedarf ist ein Holster zu verwenden. Ziffer C.1.3 ist zu beachten.
- F.3.9 Allgemeines**  
Es gelten die Regeln der Ziffer C.6.0 ff
- F.3.10 NPA Service Pistol B CO<sub>2</sub> Optical Sight**  
Abweichend von F.3.2 kann diese Übung mit Waffen nach F.3.1 auch mit optischen Zielhilfsmitteln als „NPA Service Pistol B CO<sub>2</sub> – Optical Sight“ geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten.



F

## Sportordnung CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen

BDMP-Handbuch

### F.4 BDMP PPC 1500 CO<sub>2</sub>

#### F.4.1 Allgemeines

PPC 1500 ist ein internationales Wettkampfprogramm für verschiedene Großkaliber-Kurzwaffenkategorien. Gelegentlich wird auch die Bezeichnung PPC (Precision Pistol Competition) als Oberbegriff für diese Schießsportdisziplin verwendet. Die BDMP-Fassung wird jeweils an den internationalen Standard angepasst. Für das Jugendtraining hat der BDMP hier eine abgewandelte Form dieser Disziplin geschaffen: BDMP 1500 CO<sub>2</sub>.

Der PPC 1500 CO<sub>2</sub>-Wettkampf umfasst derzeit vier verkürzte Matches, wobei hier F.5.1 Open Match CO<sub>2</sub> in zwei Varianten (Revolver und Pistole) geschossen wird. Die hier beschriebenen Matches sind jedoch, je nach Ausschreibung, auch auf andere PPC 1500 Matches auf entsprechend den CO<sub>2</sub>-Waffen angepassten Entfernungen erweiterbar.

Diese vier Matches sind:

Open Match Revolver	Ziff. F.5.1
Open Match Pistole	Ziff. F.5.1
Service Revolver Match	Ziff. F.5.2
Stock Semi Automatic Pistol Match	Ziff. F.5.3

Die maximale Scheibenentfernung beträgt hier 10 m.

#### F.4.2 Scheibe

Mindestens eine Scheibe „PPC 1500 – reduziert (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 Wettkampfart müssen identische Scheiben verwendet werden.

#### F.4.3 Stellungen

Beim Einnehmen aller Stellungen muss die Mündung immer in Richtung Kugelfang zeigen. Der Abzugsfinger muss sich dabei deutlich erkennbar außerhalb des Abzugsbügels befinden.

#### Stehend frei

Die Waffe wird mit einer oder mit beiden Händen gehalten.



Unterstützende Hilfsmittel sind untersagt.

### **Stehend - mit Pfosten**

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

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

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

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

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

Es darf sich nur der Abzugsfinger im Abzugsbügel befinden.

Die Waffe oder die schießende Hand darf durch die andere Hand unterstützt werden.

### **Sitzend**

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

### **Kniend frei**

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

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

<b>F</b>		<b>Sportordnung</b> <b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	---	----------------------

### **Kniend mit Pfosten / nur für 40-Schüsse-Matches**

Der Pfosten ist als Unterstützung zu verwenden, die Waffe selbst darf den Pfosten nicht berühren. Der Schütze kann wählen, ob er mit der linken oder rechten Hand schießen will. Der Schütze kniet links hinter dem Pfosten, wenn er rechts schießt und umgekehrt. Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schusseite des Balkens beginnt und nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.

### **Kniend mit Pfosten**

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

#### **F.4.4 Kommandos des Leitenden**

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

Die Standardkommandos lauten:

„Load and holster!“      „Laden und holstern!“

Die Waffe wird aus dem Holster genommen und geladen.

Anschließend wird sie wieder geholstert. Die Waffe darf nicht gespannt werden.

„Is the line ready?“      „Sind die Schützen fertig?“

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

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

Wenn die Schützen fertig sind:

„Stand by!“      „Achtung!“

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

Auf das folgende Herdrehen der Scheiben oder ein anderes Startsignal (Horn, Pfiff etc.) beginnt die Serie, d.h. die Waffe wird dem Holster entnommen und gespannt und die Scheibe wird beschossen.

Einstellung des Schießens während der Serie:

„Cease firing!“      „Schießen einstellen!“

oder ein lang anhaltender Pfiff:

Das Schießen wird augenblicklich eingestellt!

Einstellung des Schießens am Ende der Serie:





„Cease firing - unload and holster!“      „Schießen einstellen - Waffe entladen und holstern!“  
 Die Waffe wird entladen und zur Sicherheitsprüfung vorgezeigt; die Mündung zeigt immer in Richtung Kugelfang!  
 Die Waffen werden mit offenem Verschluss so gehalten, dass sich die Aufsicht vom Ladezustand überzeugen kann, der zuletzt benutzte Diabolohalter wird ebenfalls vorgezeigt.  
 Nach Bestätigung durch die Aufsicht wird die Waffe geschlossen und geholstert.  
 Erst wenn alle Schützen entladen und geholstert haben, darf der Stand freigegeben werden.

#### F.4.5 Probeschüsse

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, bei einem Wettkampf ein sog. „warm up“, also ein „Warm-schießen“, in Form eines gesonderten Matches (ohne Wertung) oder in sonstigem Ablauf auszurichten.

#### F.4.6 Fertigstellung

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

#### F.4.7 Hinweise

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

#### F.4.8 Holster

Holster sind zwingend vorgeschrieben, Ziffer C.1.3 ist zu beachten.

#### F.4.9 Munition

Munition, die während eines Matches bzw. einer Station (in Match 5) benötigt wird, muss sich am Schützen befinden. Nach dem erstmaligen Laden der Waffe in einem Match oder einer Station, darf keine Munition mehr vom Boden oder einer sonstigen, vom Schützen mitgeführten Einrichtung (z.B. Shooters Box) mehr aufgenommen werden. Munition, die im Ablauf eines Matches oder einer Station zu Boden gefallen ist, darf erst nach Beendigung der Serie und mit Genehmigung

<b>F</b>		<b>Sportordnung</b> <b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	---	----------------------

eines Range Officers wieder aufgehoben werden.  
Die Benutzung mehrerer Diabolohalter ist zulässig.

#### **F.4.10 Augen- und Gehörschutz**

Kein Schütze darf ohne geeigneten Augenschutz am Wettkampf teilnehmen. Ein Gehörschutz wird für alle Druckluft/CO<sub>2</sub>-Disziplinen empfohlen. (siehe Ziffer A.2.2.16)

#### **F.4.11 Zielhilfsmittel**

Zielhilfsmittel wie Schießbrille, Augenabdeckungen etc. sind nicht erlaubt.

#### **F.4.12 Scheibenbeobachtung**

Scheibenbeobachtung durch den Schützen ist nicht erlaubt. Für Coaches in gesondert ausgetragenen Team Matches gilt Ziff. C.8.17.a

#### **F.4.13 Handschuhe**

Handschuhe jeglicher Art sind nicht erlaubt.

#### **F.4.14 Mannschaftsstärke**

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne Streicherergebnis, bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will. Eine Mannschaftswertung findet in der Regel nur im Hauptwettkampf statt.

#### **F.4.15 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt gemäß Ziffer C.8.18

#### **F.4.16 Auswertekarte / Scorecard**

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

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

Mit seiner Unterschrift erkennt er die Eintragungen an.

Diesbezügliche spätere Reklamationen beim Wettkampfgericht sind gegenstandslos.

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b>	
	<b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>	

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

**F****Sportordnung****BDMP-Handbuch****CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen****F.5.1 CO<sub>2</sub> Open Match****F.5.1.1 Waffe**

Beliebige achtschüssige CO<sub>2</sub>-Pistolen oder zehnschüssige CO<sub>2</sub>-Revolver im Kaliber .177 / 4,5 mm mit einer Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule sind zugelassen. Die Waffe muss mit dem „F im Fünfeck“ gekennzeichnet sein.

**F.5.1.2 Visierung**

frei; auch optische und elektronische, soweit gesetzlich zulässig

**F.5.1.3 Kaliber**

Revolver: .177 (4,5mm)

Pistole: .177 (4,5mm)

**F.5.1.4 Munition**

Revolver: 40 Diabolos

Pistole: 40 Diabolos

Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschosßform. Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

**F.5.1.5 Ablauf**

Für Revolver siehe Ziff. F.5.2.5

Für Pistolen siehe Ziff. F.5.3.5



## F.5.2 CO<sub>2</sub> Service Revolver Match

### F.5.2.1 Waffe

Beliebige zehnschüssige CO<sub>2</sub>-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.5.2.2 Visierung

offen

Kimme: verstellbar oder fest

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

### F.5.2.3 Kaliber (Waffe)

.177 (4,5 mm)

### F.5.2.4 Munition

40 Diabolos

Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschoßform.

Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

### F.5.2.5 Ablauf

Es darf nur „double action“ geschossen werden.

Station 1	10 Meter	100 Sekunden
	10 Schüsse	stehend, linke Hand, links am Pfosten vorbei
Station 2	10 Schüsse	stehend, rechte Hand, rechts am Pfosten vorbei
	7,5 Meter	20 Sekunden
Station 3	10 Schüsse	stehend frei, ein- oder beidhändig
	5 Meter	10 Sekunden
	10 Schüsse	stehend frei, ein- oder beidhändig

### F.5.3 CO<sub>2</sub> Stock Semi Automatic Pistol Match

#### F.5.3.1 Waffe

Katalogmäßige achtschüssige CO<sub>2</sub>-Pistolen im Kaliber .177 / 4,5 mm mit 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.5.3.2 Visierung

Nur feste Visierung.

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

#### F.5.3.3 Kaliber

.177 (4,5 mm)

#### F.5.3.4 Munition

40 Diabolos. Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschoßform. Es ist kein Wechsel der CO<sub>2</sub>-Kartusche während des Matches zugelassen.

#### F.5.3.5 Ablauf

Station 1	10 Meter	80 Sekunden
	8 Schüsse	stehend, linke Hand, links am Pfosten vorbei
Station 2	7,5 Meter	40 Sekunden
	16 Schüsse	stehend frei, ein- oder beidhändig einschließlich Nachladen
Station 3	5 Meter	10 Sekunden
	8 Schüsse	stehend frei, ein- oder beidhändig



## F.10 Zielfernrohrgewehr 30 für CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen 10 m / 25 m (ZG 30 CO<sub>2</sub>)

### F.10.1 Waffe

Zugelassen sind CO<sub>2</sub>-Gewehre und Druckluftgewehre als Einzellader oder Repetierer im Kaliber .177 / 4,5 mm. Für die Altersklasse 12 bis 13 Jahren nur bis max. 7,5 Joule und Kennzeichnung der Waffe mit „F im Fünfeck“. Ab dem 14. Lebensjahr und nur für 25 m Entfernung sind auch sonstige CO<sub>2</sub>- und Druckluftgewehre mit einer Bewegungsenergie von mehr als 7,5 Joule als Einzellader oder Repetierer im Kaliber .177/4,5 mm oder .220/5,5 mm zugelassen. Das Maximalgewicht der Waffe darf 6,5 kg inklusive Zweibein, Zielfernrohr und Montageringe nicht überschreiten.

### F.10.2 Schäftung

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

### F.10.3 Abzug

Die Art des Abzuges ist freigestellt. Jeder sichere Abzug darf benutzt werden.

### F.10.4 Zielfernrohr

Es darf mit beliebiger Vergrößerung geschossen werden. Die Wahl des Absehens ist freigestellt.

### F.10.5 Munition

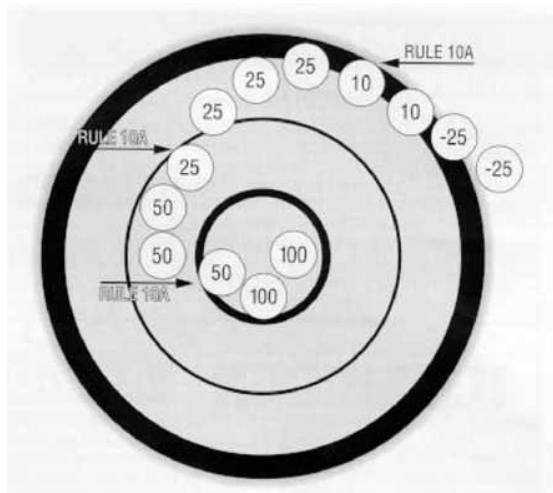
30 Diabolos. Zugelassen sind ausschließlich Blei-Diabolos unabhängig von der Geschoßform. Ein Wechsel der CO<sub>2</sub>- oder Druckluftkartusche während des Matches ist nicht zugelassen.

### F.10.7 Anschlagsart

Sitzend aufgelegt. (Näheres regelt die Ausschreibung)  
Die Waffe darf vor dem Abzugsbügel auf einer Länge von 150 mm unterstützt werden. Eine seitliche Anlage des Vorderschaftes ist nicht zulässig. Die Verwendung eines handelsüblichen Ein-, Zwei- oder Mehrbeines ist zulässig. Die Schulterstütze darf mit keinem Teil die Unterlage berühren. Zwischen der Auflage des Tisches und der Schulterstütze darf sich nur die Hand des Schützen befinden.

<b>F</b>		<b>Sportordnung</b> <b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	---	----------------------

- F.10.8 Bekleidung**  
Schießjacken, Schießhandschuhe und Schießmützen jeglicher Art sind nicht zugelassen.
- F.10.9 Schusszahl**  
Die Anzahl der Probeschüsse ist beliebig.  
30 Wertungsschüsse.
- F.10.10 Schießzeit**  
20 Min. für Probe und Wertungsschüsse.  
Für Auf- und Abbau jeweils 5 Min.
- F.10.11 Scheibe**  
Scheibe Nr. ZG-30 10 m / 25 m 30 Einzelziele mit vier Ringen 6/12/18/24 mm
- F.10.12 Anzeige**  
Die Beobachtung der Scheibe kann mit jedem beliebigen Beobachtungsglas erfolgen.
- F.10.13 Scheibenentfernung**  
10 m (+/- 0,5 m) , 25 m (+/- 0,5 m)
- F.10.14 Auswertung**







Die Abmessungen der Ringe 6/12/18/24 mm.  
Wertung 10 m: 6/12/18 mm Ringe (äußerer 24 mm Ring ohne Wertung)  
Wertung 25 m: 12/18/24 mm Ringe (innerer 6 mm Ring ohne Wertung)

Auf den gesamten Wertungsbereich der Scheibe (unterhalb der schwarzen Linie) dürfen max. 30 Schüsse abgegeben werden.

In jedem Wertungsfeld max. ein Schuss.

Für den Fall, dass sich in einem Wertungsfeld mehr als ein Schuss befindet, wird der schlechteste Schuss gewertet.

Für jeden zuviel auf der Scheibe abgegebenen Schuss werden 50 Punkte vom Gesamtergebnis abgezogen.

Bei Punktgleichheit wird wie folgt gewertet:

Gesamtergebnis des Fünferblocks 6, dann des Fünferblocks 5, usw.

#### **F.10.15 Klassen**

CO<sub>2</sub>- und Druckluftgewehre werden in drei Klassen gewertet:

Klasse 1: bis 7,5 Joule 10 m Entfernung

Klasse 2: bis 7,5 Joule 25 m Entfernung

Klasse 3: über 7,5 Joule 25 m Entfernung

Es gelten die allgemeinen Regeln der BDMP Sportordnung Teil A

	<b>F</b>	<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>		

## F.11 Bianchi Cup CO<sub>2</sub>

### F.11.1 Allgemeines

Für den Jugendbereich hat der BDMP eine abgewandelte Form der Disziplin Bianchi Cup geschaffen: Bianchi Cup CO<sub>2</sub>.

Der Bianchi Cup CO<sub>2</sub>-Wettkampf umfasst derzeit zwei verkürzte Matches, Open Match CO<sub>2</sub> und Metallic Match CO<sub>2</sub>, wobei hier Open Match CO<sub>2</sub> in zwei Varianten, Revolver und Pistole geschossen werden kann. Die hier beschriebenen Matches sind jedoch, je nach Ausschreibung, auch auf andere Bianchi Cup CO<sub>2</sub> Matches auf entsprechenden CO<sub>2</sub>-Waffen angepassten Entfernungen erweiterbar.

### F.11.2 Waffe

Beliebige zehnschüssige CO<sub>2</sub>-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 eines 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,

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b> 	F
<b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>		

welche Scheibe er verwenden will. Innerhalb einer Wettkampfarmt müssen identische Scheiben verwendet werden.

#### F.11.6 **Stellungen**

**Startposition** Waffe wird mit ausgestreckten Armen auf 45 Grad abge senkt, 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 CO<sub>2</sub>**  
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 Geschossfangs gegenüber.

<b>F</b>		<b>Sportordnung</b> <b>CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	---	----------------------

**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 CO<sub>2</sub>**

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 Geschossfangs 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 CO<sub>2</sub> darf die Waffe den Pfosten berühren, in der Klasse Metallic Match CO<sub>2</sub> 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 Schusseite 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 CO<sub>2</sub>

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 Schusssequenz 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 ersten „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 CO<sub>2</sub>**

36 Schüsse; die Anlage hat 6 Fallplatten, siehe hierzu B.11.13. Statt einer Fallplattenanlage kann auch auf Biathlonscheiben für CO<sub>2</sub> 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 Platte 1 Schuss
----------	---------------	--------------------

BDMP-Handbuch

Sportordnung

CO<sub>2</sub>- und Druckluftwaffen

F