



# Sportordnung

## Register 8

### Teil C:

#### Kurzaffen-Disziplinen

- C.1 Allgemeine Regeln
- C.2 Spezielle Regeln
- C.3 Dienstpistole 1 (DP 1)
- C.4 Dienstpistole 2 (DP 2)
- C.5 Dienstpistole 3 (DP 3)
- C.5A Dienstpistole 3 Modifikation Karabiner Kits (DP 3 Mod. K.K.)
- C.6 PP 1, PP 2, NPA, SM - Allgemeine Regeln
- C.6A Police Pistol 1 (PP 1)
- C.6B Police Pistol 2 (PP 2)
- C.6C Super Magnum (SM)
- C.6D Police Pistol 3 (Carry Gun)
- C.6E Police Pistol 4 (Pocket Gun)
- C.7 NPA Service Pistol (NPA)
- C.7A NPA-A Service Pistol (Service Pistol A)
- C.7B NPA-B Service Pistol (Service Pistol B)
- C.7C NPA Service Pistol - Carry Gun
- C.7D NPA Service Pistol - Pocket Gun
- C.8 BDMP 1500 (PPC)
- C.9 BDMP 1500 - Wettkampffarten
- C.9.1 Revolver 1500
- C.9.2 Pistol 1500
- C.9.3 Distinguished Pistol Match
- C.9.4 Open Match
- C.9.5 Distinguished Revolver Match
- C.9.6 Standard Revolver 4“
- C.9.7 Standard Revolver 2,75“
- C.9.8 Standard Semi-Automatic Pistol
- C.9.9 1500 Optical Sight
- C.10 Single Action Revolver 1 (SAR 1)
- C.11 Single Action Revolver 2 (SAR 2)
- C.12 Dienstrevolver (DR 1)
- C.13 Sportpistole 1 (SP 1)
- C.13A Sportpistole 2 (SP 2)
- C.13B Sportpistole 3 (SP3)
- C.13C Sportpistole 4 (SP4)
- C.14 BDMP Bianchi Cup

<b>C</b>	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	---	----------------------

- C.15**    **Dynamisches Kleinkaliberschießen (DKS 1)**
- C.15A** **Dynamisches Kleinkaliberschießen 1 1020 (DKS 1 - 1020)**
- C.15B** **Dynamisches Kleinkaliberschießen Bianchi Cup (DKS 1)**
- C.16**    **Kleinkaliber Kurzwaffe (KK-Pist./Rev.)**
- C.17**    **Europäischer Präzisions Parcours (EPP)**
- C.17A** **EPP - Polymerpistole**
- C.17B** **EPP- Production**
- C.18**    **Action Target Plates**
- C.18A** **Action Target Plates 25m**
- C.18B** **Action Target Plates Mehrdistanz**
- C.19**    **Five Targets – Kurzwaffen auf Fallplatten**
- C.20**    **Five Targets – Kurzwaffen auf Zielscheiben**



## C.1 Kurzaffen - Allgemeine Regeln

### C.1.1 Schießstände

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

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

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

**C.1.1.4** Bei Wind sollte ein Windschutz aufgestellt werden.

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

**C.1.1.6** Die Mitte der Scheiben muss 0,80-1,60 m über dem Niveau der Schützenstände liegen. Die Scheibenoberkante der Bianchi Scheibe muss 180 cm über dem Niveau des Schützen liegen.

**C.1.1.7** Bei dynamischen Kurzaffen disziplinen ist für das Holstern, Verpacken von Waffen und Anschlagübungen eine Fummelzone einzurichten und entsprechend zu kennzeichnen.

### C.1.2 Sicherheitsbestimmungen

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

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

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

	<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
--	--	----------------------

- C.1.2.3** Bei Ladetätigkeit, Schießbetrieb, Störungsbeseitigung und bei der Sicherheitsüberprüfung ist die Waffe so zu halten, dass die Mündung auf den Geschossfang gerichtet bleibt. Sie darf den Bereich von 45° nach allen Richtungen, ausgehend von der Schussrichtung, nicht verlassen. Hiervon darf nur zum Holstern der Waffe abgewichen werden.
- C.1.2.4** Bei allen Manipulationen an der Waffe muss sich der Abzugsfinger deutlich außerhalb des Abzugsbügels befinden.
- C.1.3 Holster**  
 Die Waffe darf nicht verdeckt getragen werden. Es sind nur sportliche Holster oder Dienstholster herkömmlicher Art zu verwenden. „Taktische Holster“ und „Westernholster“ mit zusätzlicher Schnürung um den Oberschenkel sowie „Cross-Draw-Holster“ oder Schulterholster sind nicht zugelassen. Das Holster muss an der Seite der Schießhand des Schützen so befestigt sein, dass das Griffstück der Waffe sich nicht tiefer als eine Hand breit unterhalb des Hüftknochen befindet. Die Mündung der geholsterten Waffe muss innerhalb eines Radius von einem Meter abwärts zeigen. Der Abzug der Waffe muss vollständig verdeckt sein. Waffen sind ungeladen und entspannt im Holster zu tragen (Pistolen ohne Magazin). Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur sofortigen Disqualifikation.  
 Das Verlassen des Schießstandes, des markierten Geländes bzw. des Sicherheitsbereiches mit geholsteter Waffe ist verboten und führt ebenfalls zur sofortigen Disqualifikation.
- C.1.3.1 DP 1, DP 2, DP 3, DR, SP, SAR, KK-Pist**  
 Das Verwenden von Holstern wird dann empfohlen, wenn für die Waffe keine Ablagemöglichkeit zur Verfügung steht.
- C.1.3.2 PP1 A & B, PP2, PP3, PP4, Service Pistol NPA A & B, PPC 1500, EPP, SM, BC und DKS1**  
 Das Verwenden von Holstern ist zwingend vorgeschrieben.
- C.1.3.2.1** Die persönliche Ausrüstung ist während des gesamten Wettkampfes mitzuführen. Hierzu gehört auch die für den Wettbewerb benötigte Munition.



**C.1.3.2.2** Wird nach dem Ladekommando eine Unregelmäßigkeit an der Scheibenanlage oder dem Zustand des Standes bemerkt, kann die Standaufsicht diese beheben lassen. Hierzu gibt sie das Kommando „Waffen holstern, Hände über den Kopf“ bzw. „Waffen ablegen, Hände über den Kopf!“ falls kein Holster verwendet wird. Dieser Anordnung ist unverzüglich Folge zu leisten. Ist die Unregelmäßigkeit behoben, beendet die Standaufsicht diesen Vorgang mit dem Kommando „Entspannen!“, woraufhin die Schützen wieder die Startposition einnehmen. Das gleiche Procedere kann bei Bedarf wegen heruntergefallener Ausrüstungsgegenstände angewendet werden.

#### **C.1.4 Kommandos**

##### **C.1.4.1 Kommandos statischer Pistolendisziplinen**

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

Wenn die Schützen die Stände eingenommen haben, fragt der Schießleiter/Standaufsicht nach einer angemessenen Zeit:

„Sind Sie fertig?“ Erfolgt kein Einspruch, erfolgt das Kommando: „Bitte die Waffe (mit 5 Patronen) laden!“ Nach einer angemessenen Zeit (etwa bis 60 Sekunden nachdem der letzte Schütze geladen hat) erfolgt die Feuerfreigabe mit den Worten: „Es kann geschossen werden.“

Die Schießzeit endet mit den Worten: „Halt! Feuer einstellen, Verschlüsse öffnen, Magazine entfernen, Trommeln ausschwenken.“

##### **C.1.4.2 Kommandos dynamischen Pistolendisziplinen**

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

##### **C.1.5 Lauflänge bei Kurzaffen**

Die Lauflänge darf bei Kurzaffen 3“ (7,62 cm) nicht unterschreiten.

Bei Revolvern ist die Lauflänge ohne Patronenlager, bei Pistolen mit Patronenlager zu messen. Revolver mit kürzeren Läufen dürfen nur in der Disziplin „Standard Revolver 2,75“ (C.9.7) benutzt werden.

<b>C</b>	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	---	----------------------

### **C.1.6 Munitio**

Bei allen Wettkämpfen ist die Verwendung jeglicher Übungsmunition wegen des geringen Impulses verboten.

In der Regel handelt es sich bei dieser Munition um Plastiktrainingsmunition (PT) mit einem verringerten oder extrem kurzen Gefahrenbereich und dementsprechend geringer VO.

Beispiele:

- Munition mit Messinghülse und Kunststoffgeschoss
- Munition mit Kunststoffhülse und Kunststoffgeschoss
- Kunststoffhülse nur mit Zündhütchen und Kunststoffgeschoss



## C.2 Spezielle Regeln

### C.2.1 Einhändiger Anschlag

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

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

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

### C.2.2 Beidhändiger Anschlag

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

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

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

### C.2.3 Handschuhe

Soweit nicht durch die Sportordnung ausdrücklich erlaubt, ist das Tragen von Handschuhen während eines Kurzaffen-Wettbewerbes verboten.

### C.2.4 Altersklasse

Alle Disziplinen können gesondert in einer Altersklasse gewertet werden. Hierzu zählen die Teilnehmer, die in dem laufenden Sportjahr ihr 60stes Lebensjahr vollenden. Ein Wettkämpfer kann nicht gleichzeitig Gesamtsieger und Sieger in der Altersklasse sein.

### C.2.5 Kastenmaß von Prüfkästen

Bei Disziplinen, bei denen die Einhaltung maximaler Waffenabmessungen durch das Einlegen der Waffe in einen Prüfkasten überprüft werden, dürfen nur vom BDMP zugelassene

<b>C</b>	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	---	----------------------

Prüfkästen verwendet werden. Zugelassene Prüfkästen müssen eine Markierung des Hersteller und eine Zulassungsnummer des BDMP tragen. Die Zulassungsnummer wird in der Form „BDMP-Prüfkasten-#: 123“ vergeben. Die Zulassung von Prüfkästen erfolgt über den zuständigen Bundesreferenten, ebenso erteilt dieser Auskunft über die Zulässigkeit bei Fragen Prüfkästen betreffend.



### C.3 Dienstpistole 1 (DP 1)

#### C.3.1 Waffe

Alle unveränderten Dienstpistolen (halbautomatische Pistolen) die bei einer regulären Armee, bei der Polizei oder beim Zoll geführt wurden oder derzeit geführt werden.

##### a) Visierung

Die Waffe muss eine starre Visierung aufweisen. Das Visier muss dem Original der Dienstpistole entsprechen.

Für C.3.10 (DP1 bis Entwicklungsjahr 1945) gilt abweichend:

Eine einseitig, d.h. vertikal verstellbare Schiebevisierung an einer Dienstpistole ist zulässig, soweit diese dem Original entspricht und nach der Waffenabnahme nicht mehr verstellt wird.

##### b) Abzug

1360 g, kein Triggerstopp

Triggerstopp im Sinne der Sportordnung ist ein verstellbarer Abzugsstopp.

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

##### c) Griffschalen

Griffschalen dürfen durch gleichartige, z.B. Pachmayr, ersetzt werden. Sportgriffe, orthopädische Griffe, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zulässig.

#### C.3.2 Kaliber

Kaliber .25 bis .456

#### C.3.3 Munition

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

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

- C.3.4 Anschlag**  
Ein- oder beidhändiger Anschlag
- C.3.5 Scheibe**  
ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.
- C.3.6 Scheibenentfernung**  
25 m (+/- 0,1 m)
- C.3.7 Schusszahl / Schießzeit**  
Wertung           15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüsse;  
                          1 Serie = 5 min.  
  
Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.
- C.3.8 Schießbrille**  
Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.
- C.3.9 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln).
- C.3.10 DP 1 bis Entwicklungsjahr 1945**  
Die Disziplin DP 1 kann zusätzlich als Sonderdisziplin mit Waffen bis einschließlich Entwicklungsjahr 1945 durchgeführt werden. Sie ist dann gesondert zu werten
- C.3.11 Offene Klasse**  
Ab 01.01.2015 können Schützen mit vorhandenen Waffen, die aufgrund fehlerhafter Listen **vor** dem 01.03.2005 beschafft wurden, in einer separaten Klasse starten. Voraussetzung ist der Nachweis, dass die Waffe als Dienstpistole beantragt und erworben wurde. Von dieser Regelung kann ausschließlich Gebrauch machen, wer die Waffe vor dem o.g. Datum erworben hat. Es besteht keine Möglichkeit der Berücksichtigung von Weiterverkäufen nach dem o.a. Datum, für die Erteilung von Befürwortungen sowie Ausleihen.

**C.3.12 DP 1 Polymer**

Die Disziplin DP 1 kann abweichend ausschließlich mit Polymerwaffen durchgeführt werden.

Sie ist dann gesondert zu werten.

Die Anforderungen aus C.3.1 bleiben bis auf folgende Abweichungen unberührt:

**a) Visierung**

Die Waffe muss eine starre Visierung aufweisen.

**b) Abzug**

Der Abzug darf gegenüber dem Originalzustand nur so verändert werden, dass er das vorgeschriebene Mindestabzugsgewicht von 1360 g einhält.

**c) Griffstück**

Am Griffstück dürfen außer der Verwendung serienmäßiger austauschbaren Griffschalen/Griffücken keine Veränderungen vorgenommen werden.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## C.4 Dienstpistole 2 (DP 2)

### C.4.1 Waffe

Alle serienmäßig hergestellten Dienstpistolen (halbautomatische Pistolen) die bei einer regulären Armee, bei der Polizei oder beim Zoll geführt wurden oder derzeit geführt werden.

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

Abweichend davon sind folgende Pistolen in dieser Disziplin zugelassen:

Colt „Gold-Cup“  
SIG „210-6“ - Standard

- a) Visierung  
verstellbar, Mikrometervisierung ist zulässig.
- b) Abzug  
1360 g, Triggerstopp ist zulässig
- c) Griffschalen  
Griffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden (Hartgummi, Holz), um die Handlage und Griffigkeit zu erhöhen bzw. das Rutschen zu vermeiden. Sportgriffe, orthopädische Griffe, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zulässig.

### C.4.2 Kaliber

Kaliber .25 bis .456

### C.4.3 Munition

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

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b> 	C
<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

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

- C.4.4 Anschlag**  
Ein- oder beidhändiger Anschlag
- C.4.5 Scheibe**  
ISSF Scheibe 25m/50m Pistole; die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.
- C.4.6 Scheibenentfernung**  
25 m (+/- 0,1 m)
- C.4.7 Schusszahl / Schießzeit**  
15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüssen; 1 Serie = 5 min  
Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min
- C.4.8 Schießbrille**  
Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.
- C.4.9 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln)
- C.4.10 Offene Klasse**  
Ab 01.01.2015 können Schützen mit vorhandenen Waffen, die aufgrund fehlerhafter Listen **vor** dem 01.03.2005 beschafft wurden, in einer separaten Klasse starten. Voraussetzung ist der Nachweis, dass die Waffe als Dienstpistole beantragt und erworben wurde. Von dieser Regelung kann ausschließlich Gebrauch machen, wer die Waffe vor dem o.g. Datum erworben hat. Es besteht keine Möglichkeit der Berücksichtigung von Weiterverkäufen nach dem o.a. Datum, für die Erteilung von Befürwortungen sowie Ausleihen.

	<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	

## C.5 Dienstpistole 3 (DP 3)

### C.5.1 Waffe

Alle unveränderten Dienstpistolen (halbautomatische Pistolen) die bei einer regulären Armee, bei der Polizei oder beim Zoll geführt wurden oder derzeit geführt werden.

- a) Visierung  
Die Visierung muss dem Original entsprechen.
- b) Abzug  
1360 g, Triggerstopp ist nicht zugelassen
- c) Griffschalen  
Die Griffschalen müssen dem Original entsprechen. Sie dürfen nur durch gleichartige (z.B. Holz- gegen Kunststoffgriffe) ersetzt werden. Sportgriffe, orthopädische Griffe, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zugelassen.
- d) Anschlagschaft  
Nur Anschlagsschäfte, die dem Original entsprechen, sind erlaubt. Das gilt auch für einfache Nachbauten, die in Form, Breite, Dicke und Länge dem Original entsprechen. Anschlagssysteme, in die die Waffe eingelegt wird, sind nicht zugelassen.

### C.5.2 Kaliber

Kaliber .25 bis .456

### C.5.3 Munition

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

Ausnahme: Wadcutter-Geschosse sind nicht zulässig!

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



- C.5.4 Anschlag**  
Ein- oder beidhändiger Anschlag unter Verwendung des Anschlagschaftes. Der Anschlagschaft muss in der Schulter eingesetzt werden.
- C.5.5 Scheibe**  
ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. Ø 45mm versehen werden kann.
- C.5.6 Scheibenentfernung**  
25 m (+/- 0,1 m)
- C.5.7 Schusszahl / Schießzeit**  
Probeschüsse; 5 Schüsse in 5 min  
Wertung: 15 Schüsse in 3 Kurzzeitserien zu je 5 Schüsse
- |                   |              |         |
|-------------------|--------------|---------|
| 1. Kurzzeitserie: | 5 Schüsse in | 120 sec |
| 2. Kurzzeitserie: | 5 Schüsse in | 90 sec  |
| 3. Kurzzeitserie: | 5 Schüsse in | 60 sec  |
- C.5.8 Schießbrille**  
Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.
- C.5.9 Auswertung**  
Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 (Allgemeine Regeln).
- C.5.10 DP 3 bis Entwicklungsjahr 1945**  
Die Disziplin DP 3 kann zusätzlich als Sonderdisziplin mit Waffen bis einschließlich Entwicklungsjahr 1945 durchgeführt werden. Sie ist dann gesondert zu werten.

	<b>C</b>	<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## **C.5A Dienstpistole 3 Modifikation Karabiner Kits (DP 3 Mod. K.K.)**

### **C.5A.1 Waffe**

Alle unveränderten Dienstpistolen (halbautomatische Pistolen) mit Karabiner Kits die bei einer regulären Armee, bei der Polizei oder beim Zoll geführt wurden oder derzeit geführt werden.

- a) Visierung  
Die muss dem Original/Flip Visierung (Kimme Korn) entsprechen.
- b) Abzug  
min. 1360 g, Triggerstopp ist zugelassen.
- c) Griffschalen  
Die Griffschalen müssen dem Original entsprechen. Sie dürfen nur durch gleichartige (z.B. Holz- gegen Kunststoffgriffe) ersetzt werden. Sportgriffe, orthopädische Griffe, Umwicklungen und Überzüge sind nicht zugelassen.
- d) Anschlagschaft  
Nur Karabiner Kits, die in der Dienstpistolenliste aufgeführt werden.

### **C.5A.2 Kaliber**

Kaliber .25 bis .456

### **C.5A.3 Munition**

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Alle Geschossformen sowie Blei-, Mantel-, Teilmantel- und Vollmantelgeschosse; sowie Geschosse mit einem galvanischen Überzug oder einem Kunststoffüberzug sind zulässig. Ausnahme: Wadcutter Geschosse sind nicht zulässig. Hinweis: Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass die Selbstladefunktion bei den Pistolen erhalten bleibt.

### **C.5A.4 Anschlag**

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

**C.5A.5 Schießriemen oder Gurte**

Schießriemen oder Gurte sind nicht zugelassen.

**C.5A.6 Scheiben**

Nr. B.11.1, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45 mm Durchmesser versehen werden kann.

**C.5A.7 Scheibenentfernung**

25 m (+/- 0,1 m)

**C.5A.8 Schusszahl/Schießzeit**

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min

Wertung: 15 Schüsse in 3 Kurzzeitserien zu je 5 Schüssen

1. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 60 Sec.

2. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 45 Sec.

3. Kurzzeitserie: 5 Schüsse in 30 Sec.

**C.5A.9 Schießbrille**

Eine Schutzbrille muss getragen werden, eine Schießbrille darf nicht genutzt werden.

**C.5A.10 Auswertung**

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

**C.5A.11 DP3 Mod. Optical Sight (OS)**

Abweichend von C.5A.1 (a) kann die Disziplin auch mit optischen Zielhilfsmitteln als DP3 Optical Sight (OS) geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

**C.6 Police Pistol 1 A, 1 B, 2, 3 und 4, Super Magnum,  
C.7 NPA Service Pistol A und B  
Allgemeine Regeln**

**C.6.1 Ablauf**

Police Pistol 1 A- Ziff. C.6A.5  
 Police Pistol 1 B- Ziff. C.6AB.5  
 Police Pistol 2 - Ziff. C.6B.5  
 Super Magnum - Ziff. C.6C.5  
 Police Pistol 3 (Carry Gun) - Ziff. C.6D.5  
 Police Pistol 4 (Pocket Gun) – Ziff. C.6E.5  
 NPA Service Pistol A - Ziff. C.7A.5  
 NPA Service Pistol B - Ziff. C.7B.5  
 NPA Service Pistol-Carry Gun – Ziff. C.7C.5  
 NPA Service Pistol-Pocket Gun – Ziff. C.7D.5

**C.6.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offen, ohne optische Zielmittel, oder mit optischen Zielmitteln in der Klasse "Optical Sight"(OS). Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt. Die Verwendung einer Schutzbrille mit entsprechendem Seitenschutz ist vorgeschrieben.

**C.6.3 Scheiben**

„PP 1“ (B.10.5.8) und „NPA Service Pistol B“ (B.10.5.9) Scheibe, nach der Sportordnung des BDMP. Anzahl der Scheiben bei einem Wettbewerb richtet sich nach der Auswertbarkeit.

**C.6.4 Scheibenbeobachtung**

Scheibenbeobachtung mittels optischer Hilfsmittel ist nicht erlaubt, außer bei der Probeserie bei Police Pistol 2, Station B.

**C.6.5 Stellung**

Stehend frei. Beidhändiges Halten der Waffe ist erlaubt.

**C.6.6 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt, außer bei Police Pistol 2, Station B.

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b>	C
<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		



### C.6.7 Munion

Für den jeweiligen Durchgang nicht benötigte Munition, die in der Shooterbox oder vergleichbaren Behältnissen aufbewahrt wird, muss mit einer geeigneten Abdeckung geschützt werden.

### C.6.8 Waffen- und Munitionsfehler

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

### C.6.9 Holster

Holster sind zwingend vorgeschrieben  
Ziffer C.1.3 ist zu beachten

### C.6.10 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer Commands)

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

„Load and make ready !“

„Laden und fertigmachen !“

„Anyone not ready ?“

„Ist jemand nicht fertig ?“

Falls erforderlich: „Not ready !“

„Nicht fertig !“

„Achtung - Feuer !“ (oder Signal), oder  
Wegdrehen der Scheiben und herdrehen nach ca. 5  
Sekunden zum Start der Serie !

Nachdem die Serie geschossen ist:

„Unload and show clear !“

„Waffe entladen und vorzeigen!“

„All clear, are there any protests ?“

„Sicherheit! Gibt es irgendwelche Proteste ?“

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

„Keine Proteste ! Scheiben drehen, Trefferaufnahme !“

Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

### C.6.11 Wertung bei Ringgleichheit

#### Einzelwertung

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch:

- a) die höhere Anzahl der 10er, 9er, 8er, usw.
- b) die höhere Zahl der Innenzehner bzw. Innenfünfer (Mouchen).
- c.1.) PP und SM: die höhere Ergebnissumme der zuletzt beschossenen Scheibe.
- c.2.) NPA: die höhere Ergebnissumme der linken Scheibe.

Ist dann noch Ringgleichheit vorhanden, so entscheidet:

- 1.) PP und SM: die geringere Abweichung des vom Mittelpunkt der zuletzt beschossenen Scheibe am weitesten entfernt sitzenden Treffers.
  - 2.) NPA: die geringere Abweichung des vom Mittelpunkt der linken Scheibe am weitesten entfernt sitzenden Treffers.
- Ist keine Differenzierung möglich, wird für die ersten drei Plätze ein Stechen (Tie-Shoot) durchgeführt.

#### Mannschaftswertung

Im Falle von Ringgleichheit wird die Reihenfolge bestimmt durch:

- a) durch die höhere Anzahl der 10er, 9er, 8er usw. der gesamten Wettkampfschüsse der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.
- b) die höhere Gesamtzahl der Innenzehner bzw. Innenfünfer (Mouchen) der Wettkampfschüsse der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.
- c.1.) PP und SM: die höhere Gesamtergebnissumme der letzten Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.
- c.2.) NPA: die höhere Gesamtergebnissumme der linken Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.
- d.1.) PP und SM: die höhere Gesamtergebnissumme der vorletzten, dann der vorvorletzten usw. Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.
- d.2.) NPA: die höhere Gesamtergebnissumme der rechten Scheiben der in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

Ist dann noch Ringgleichheit vorhanden, so entscheidet:

- 1.) PP und SM: die Summe der geringsten Abweichungen des vom Mittelpunkt der Scheibe am weitesten entfernt liegenden



Schusses auf den zuletzt beschossenen Scheiben aller in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

2.) NPA: die Summe der geringsten Abweichungen des vom Mittelpunkt der Scheibe am weitesten entfernt liegenden Schusses auf den beschossenen linken Scheiben aller in der Wertung befindlichen Schützen der Mannschaft.

#### C.6.12 Langlöcher

Die Verfahrensweise erfolgt nach den Regeln unter A.3.21.1.4 (Allgemeine Regeln).

#### C.6.13 Auswertekarten

Werden zur Trefferregistrierung Auswertekarten verwendet, so hat der Schütze die Eintragungen des Auswerters vollständig zu überprüfen. Insbesondere prüft er, ob die Ergebnisse richtig und vollständig eingetragen wurden. Mit seiner Unterschrift erkennt der Schütze die Eintragung an, spätere Reklamationen beim Wettkampfgericht sind gegenstandslos.

#### C.6.14 Mannschaftsstärke / Mannschaftswertung

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten drei Schützen gewertet. Ausnahmen werden durch die Ausschreibung geregelt.

#### C.6.15 Einzelklassifikation

Zur Klassifikation werden die Ergebnisse aus den jeweiligen Wertungen C.6 und C.7 herangezogen. Der BDMP oder beauftragte Personen können festlegen, dass auch andere Wettkampffarten zur Berechnung der Klassifikation verwendet werden.

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampffresultate in folgende Leistungsklassen untergliedert:

<b>Klassifikation</b>	<b>Police Pistol 1 A, B und OS, PP2, PP3, PP4, SM</b>
High Master	297 und höher
Master	ab 294
Expert	ab 290
Sharpshooter	ab 281
Marksman	280 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

**Klassifikation      Police Pistol 2**

High Master 590 und höher

Master ab 576

Expert ab 552

Sharpshooter ab 516

Marksman bis 515 und darunter

Unclassified Schütze in seinem ersten Wettkampf

**Klassifikation      Service Pistol-A (NPA-A),  
Service Pistol-B (NPA-B),  
Service Pistol-OS (NPA-OS)**

High Master 110 und höher

Master ab 106

Expert ab 98

Sharpshooter ab 90

Marksman bis 89 und darunter

Unclassified Schütze in seinem ersten Wettkampf

**Klassifikation      Service Pistol-Carry Gun**

Die Klassifikation wird von Service Pistol B (NPA-B) übernommen.

**Klassifikation      Service Pistol- Pocket Gun**

High Master 115 und höher

Master ab 111

Expert ab 103

Sharpshooter ab 95

Marksman bis 94 und darunter

Unclassified Schütze in seinem ersten Wettkampf

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

Nach dem zweiten Wettkampf wird aus beiden Resultaten der Durchschnitt gebildet. Diesem Wert entsprechend erfolgt die eigentliche Klassifizierung des Schützen, sie kann höher oder niedriger als die vorläufige Klassifikation sein. Danach steigt der Schütze auf, wenn er zweimal ein Ergebnis erzielt hat, das einer höheren Gruppe entspricht. Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden. Innerhalb einer Veranstaltung ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.



Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf schriftlichen Antrag des Schützen erfolgen. Danach bestreitet er drei weitere Wettkämpfe in seiner derzeitigen Klasse. Ist der Durchschnitt von den besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation.

Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

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

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

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

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

- internationale Wettkämpfe
- nationale Meisterschaften
- überregionale Veranstaltungen mit Beteiligung von mindestens vier SLGn und mehr als 25 Schützen je Veranstaltung (nicht je Disziplin), die nach vergleichbaren Regeln durchgeführt werden.

### **Gültigkeitsdauer der Klassifikation:**

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

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

### **Nachweis der Leistungsklasse:**

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

C	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
---	---	----------------------

### C.6.16 Mannschaftsklassifikation

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert. Die Klassifikation des gesamten Teams errechnet sich nach folgendem Schema:

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

Die Punktwerte der gewerteten Teammitglieder (bei Mannschaften mit Streichergebnis die besten drei) werden addiert und durch die Anzahl dieser dividiert. Entsprechend des Dezimalwertes wird bei ..,49 ab und ab ..,50 auf die nächste volle Zahl aufgerundet.

**C.6A Police Pistol 1 (PP 1)****C.6AA.0 Police Pistol 1 A (PP 1 A)****C.6AA.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistolen im Kaliber 9 mm Luger (9 x 19 mm) sind zugelassen.  
Kompensatoren, Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

**C.6AB.0 Police Pistol 1 B (PP 1 B)****C.6AB.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistolen oder Revolver in Kaliber von .354 (9 mm) bis .455 sind zugelassen.  
Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

**C.6A.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

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

**C.6A.3 Munition**

30 Patronen

**C.6A.4 Scheibe**

PP 1 Scheibe

**C.6A.5 Ablauf**

- 1) 25 m: 12 Schüsse in 2 Minuten  
einschließlich eines eventuellen Nachladens, Jetloader / Speedloader sind erlaubt.
- 2) 15 m: 2 mal 6 Schüsse in Intervallen  
Die Scheibe zeigt sich 6 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.
- 3) 10 m: 6 Schüsse in Intervallen  
Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.

<b>C</b>	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	---	----------------------

**C.6A.6 Fertigstellung**

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

**C.6A.7 Police Pistol 1 B Optical Sight**

Abweichend von C.6A.2 kann diese Übung mit Waffen nach C.6AB.1 auch mit optischen Zielhilfsmittel als "Police Pistol 1 - Optical Sight" geschossen werden.

Sie ist dann gesondert zu werten.

**C.6B Police Pistol 2 (PP 2)****C.6B.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistolen oder Revolver in Kaliber von .354 (9 mm) bis .455 sind zugelassen.  
Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

**C.6B.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

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

**C.6B.3 Munition**

60 Patronen, 6 Schüsse Probe

**C.6B.4 Scheibe und Scheibenbeobachtung**

PP 1 Scheibe

Scheibenbeobachtung mit optischen Hilfsmitteln ist nur bei der Probeserie erlaubt.

Während der Scheibenbeobachtung dürfen keine fertig geladenen Pistolen oder vorgespannten Revolver geholstert werden.

**C.6B.5 Ablauf**Station A

10 m / y

6 Schüsse in 5 Sekunden, stehend frei, ein- oder beidhändig

6 Schüsse in 5 Sekunden, stehend frei, ein- oder beidhändig

Station B

50 m / y

6 Schüsse liegend

6 Schüsse kniend oder sitzend

6 Schüsse stehend, linke Hand Pfosten links

6 Schüsse stehend, rechte Hand Pfosten rechts

Die Begrenzungslinien rechts / links sind zu beachten, ein- oder beidhändig. Gesamtzeit für die Station B: 3 Minuten

**Probeschüsse**

Nur auf Station B, 50 Meter / Yards, 6 Schüsse in 2 Minuten Es darf sich nur der Abzugsfinger im Abzugsbügel befinden.

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

### Station C

- 25 m / y
- 6 Schüsse stehend frei
  - 6 Schüsse kniend oder sitzend
  - 6 Schüsse stehend, rechte Hand Pfosten rechts
  - 6 Schüsse stehend, linke Hand Pfosten links

Die Begrenzungslinien rechts / links sind zu beachten, ein- oder beidhändig. Gesamtzeit für die Station C: 2 Minuten

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officers (RO) PP-NPA-SM durchgeführt werden.

### **Stellung**

- **liegend**, der Körper liegt ausgestreckt in Sichtlinie und mit dem Kopf zum Ziel. Solange die grundsätzliche Linie eingehalten wird und andere Schützen nicht gestört werden, kann der Schütze auch schräg liegen. Die Waffe darf durch eine oder beide Hände, die am Boden aufliegen können, unterstützt werden. Die Waffe selbst darf keinen direkten Bodenkontakt haben. Der Pfosten darf nicht benutzt werden.
- **kniend**, der Pfosten kann als Unterstützung verwendet werden, die Waffe selbst darf den Pfosten nicht berühren. Der Schütze kniet links hinter dem Pfosten, wenn er rechts schießt und umgekehrt. Eine gedachte oder markierte Linie, die an der jeweiligen Schussseite des Balkens beginnt und nach hinten verläuft, darf nicht übertreten werden.
- **sitzend**, beide Gesäßbacken befinden sich auf dem Boden, der Körper ist den Scheiben zugewandt. Eine Hand kann zur Unterstützung verwendet werden, der Ellenbogen darf den Boden nicht berühren. Der Rücken darf den Boden nicht berühren. Ein- oder beide Knie dürfen angewinkelt sein. Die Waffe darf ein- oder beidhändig gehalten werden, darf aber nicht durch einen Fuß unterstützt oder stabilisiert werden. Der Pfosten darf nicht benutzt werden.
- **stehend** rechte Hand, rechts am Pfosten vorbei. Der Pfosten darf benutzt werden, jedoch darf die Waffe ihn selbst nicht berühren. Die Waffe muss sich in der rechten Hand befinden und es muss mit einem Finger der rechten Hand abgezogen werden.



- **stehend** linke Hand, links am Pfosten vorbei.  
Der Pfosten darf benutzt werden, jedoch darf die Waffe ihn selbst nicht berühren. 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.

### **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 Schütze 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 eines einzelnen Magazins bzw. der 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.

#### **C.6B.6 Fertigstellung**

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

**Station B und C:** Waffe geholstert. Der Schütze steht aufrecht, mit der geladenen Waffe (halbautomatische Pistolen unterladen) im Holster. Arme und Hände berühren weder Waffe noch Holster, bis sich die Scheiben herdreihen oder ein anderes Startsignal gegeben wird.

#### **C.6B.7 Police Pistol 2 Optical Sight**

Abweichend von C.6B.2 kann diese Übung mit Waffen nach C.6B.1 auch mit optischen Zielhilfsmittel als "Police Pistol 2 - Optical Sight" geschossen werden.

Sie ist dann gesondert zu werten.

	<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	

## **C.6C Super Magnum (SM)**

### **C.6C.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistolen oder Single Action / Double Action-Revolver Kaliber .44 Magnum bis .50 (.500) sind zugelassen.

Die Waffe muss für einen Gasdruck zugelassen sein, der für eine Mindestgeschossenergie von 1200 Joule erforderlich ist. Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### **C.6C.2 Visierung**

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

### **C.6C.3 Munition**

30 Patronen

Die Geschossenergie muss bei einer E2-Messung einen Mindestwert von 1200 Joule erreichen. Die Abnahmemessung wird üblicherweise vor Wettkampfbeginn durchgeführt. Dazu können aus dem Wettbewerbskontingent des Schützen willkürlich mindestens 2 Patronen entnommen werden. Die Durchführung der Messung obliegt dem Veranstalter.

### **C.6C.4 Scheibe**

PP 1 Scheibe

### **C.6C.5 Ablauf**

- 1) 25 m: 10 Schüsse: 2 mal 5 Schüsse in 2 Minuten einschließlich eines eventuellen Nachladens - Jetloader / Speedloader sind erlaubt.
- 2) 15 m: 10 Schüsse: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen. Die Scheibe zeigt sich 5 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.
- 3) 10 m: 10 Schüsse: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen. Die Scheibe zeigt sich 5 mal für je 2 Sekunden in der jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

**C.6C.6 Fertigestellung**

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

**C.6C.7 Ablaufänderungen**

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

**C.6C.8 SM Optical Sight**

Abweichend von C.6C.2 kann diese Übung mit Waffen nach C.6C.1 auch mit optischen Zielhilfsmittel als "Super Magnum - Optical Sight" geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

## C.6D Police Pistol 3 (Carry Gun)

### C.6D.1 Waffe

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

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm.

Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

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

Die Pistole mit Magazin muss in einen Kasten (Ziff. C.2.5) von 220 mm x 140 mm x 40 mm passen.

Eine Toleranz von 5mm in eine beliebige Richtung ist zulässig.

Diese Disziplin ist ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht. Es sind nur fabrikgefertigte Waffen zugelassen, bei denen weder äußere Veränderungen vorgenommen werden dürfen noch interne Veränderungen, welche die werksseitigen Sicherheitseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

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

Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.6D.2 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Mehrpositionsvisierungen sind nicht zugelassen.

Austausch der Visierung ist nur mit Teilen aus dem Lieferprogramm des Herstellers erlaubt. Notwendige Änderungen (Bohren, Fräsen etc.) für die Montage der Visierung sind zulässig. Der Nachweis obliegt dem Schützen (z.B. durch Auszug / Bild aus dem Webshop oder Katalog des Herstellers).

Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

**C.6D.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.

**C.6D.4 Scheibe**

PP 1 Scheibe

**C.6D.5 Ablauf**

1) 20 m: 2 mal 5 Schüsse in 100 Sekunden einschließlich eigenständigem Nachladens, Jetloader / Speedloader, bzw. Wechselmagazin sind erlaubt.

2) 15 m: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen: Die Scheibe zeigt sich 5 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

3) 10 m: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen: Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils maximal 2 Schüsse pro Intervall abgegeben werden dürfen (2.2.1) (2.1.2) (1.2.2). Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

**C.6D.6 Fertigstellung**

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## C.6E Police Pistol 4 (Pocket Gun)

### C.6E.1 Waffe

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

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

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

Die Pistole mit Magazin muss in einen Kasten (Ziff. C.2.5) von 180 mm x 140 mm x 40 mm passen.

Eine Toleranz von 5 mm in eine beliebige Richtung ist zulässig.

Diese Disziplin ist ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht. Es sind nur fabrikgefertigte Waffen zugelassen, bei denen weder äußere Veränderungen vorgenommen werden dürfen noch interne Veränderungen, welche die werksseitigen Sicherheitseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen. Speziell verboten sind Mündungsbremsen oder ähnliche Einrichtungen, die ein ruhigeres Schussverhalten der Waffe zum Ziel haben.

Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.6E.2 Visierung und optische Hilfsmittel

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Mehrpositionsvisierungen sind nicht zugelassen.

Austausch der Visierung ist nur mit Teilen aus dem Lieferprogramm des Herstellers erlaubt. Notwendige Änderungen (Bohren, Fräsen etc.) für die Montage der Visierung sind zulässig.

Der Nachweis obliegt dem Schützen (z.B. durch Auszug / Bild aus dem Webshop oder Katalog des Herstellers).

Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

**C.6E.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.

**C.6E.4 Scheibe**

PP 1 Scheibe

**C.6E.5 Ablauf**

1) 15 m: 2 mal 5 Schüsse in 100 Sekunden einschließlich eigenständigem Nachladens, Jetloader / Speedloader, bzw. Wechselmagazin sind erlaubt.

2) 10 m: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen

Die Scheibe zeigt sich 5 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

3) 7 m: 2 mal 5 Schüsse in Intervallen

Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils maximal 2 Schüsse pro Intervall abgegeben werden dürfen (2.2.1) (2.1.2) (1.2.2).

Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.

**C.6E.6 Fertigstellung**

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## **C.7 NPA Service Pistol (NPA)**

### **C.7A.0 NPA-A Service Pistol (Service Pistol A)**

#### **C.7A.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistolen im Kaliber 9mm Luger (9x19mm) sind zugelassen.

Kompensatoren, Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### **C.7B.0 NPA-B Service Pistol (Service Pistol B)**

#### **C.7B.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistolen oder Revolver in Kaliber von .354 (9 mm) bis .455 sind zugelassen.

Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

#### **C.7.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

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

#### **C.7.3 Munition**

24 Patronen Großkalibermunition

#### **C.7.4 Scheibe**

2 NPA Service Pistol Scheiben

#### **C.7.5 Ablauf**

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

#### **C.7.6 Fertigstellung:**

Die Waffe wird waagrecht zum Boden gehalten. Die Ellenbogen liegen am Körper an, Oberarm und Unterarm beschreiben einen Winkel von 90°. Die Mündung zielt auf die Scheibe.

**C.7B.7 NPA Service Pistol B Optical Sight**

Abweichend von C.7.2 kann diese Übung mit Waffen nach C.7B.1 auch mit optischen Zielhilfsmittel als "NPA Service Pistol B - Optical Sight" geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten.

**C.7C.0 NPA Service Pistol - Carry Gun****C.7C.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.

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

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

Die Pistole mit Magazin muss in einen Kasten (Ziff. C.2.5) von 220 mm x 140 mm x 40 mm passen.

Eine Toleranz von 5 mm in eine beliebige Richtung ist zulässig.

Diese Disziplin ist ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht. Es sind nur fabrikgefertigte Waffen zugelassen, bei denen weder äußere Veränderungen vorgenommen werden dürfen noch interne Veränderungen, welche die werksseitigen Sicherheitseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

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

Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

**C.7C.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Mehrpositionsvisierungen sind nicht zugelassen. Austausch der Visierung ist nur mit Teilen aus dem Lieferprogramm des Herstellers erlaubt. Notwendige Änderungen (Bohren, Fräsen etc.) für die Montage der Visierung sind zulässig. Der Nachweis obliegt dem Schützen (z.B. durch Auszug / Bild aus dem Webshop oder Katalog des Herstellers). Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

**C.7C.3 Munition**

24 Patronen Großkaliber. 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.

**C.7C.4 Scheibe**

Eine oder zwei NPA Service Pistol Scheiben (B.11.10)

**C.7C.5 Ablauf**

Eine NPA Service Pistol Scheibe:

1) 20 m: 6 Schüsse in 15 Sekunden

2) 15 m: 6 Schüsse in 10 Sekunden

ggf. Scheibenwechsel

3) 10 m: 6 Schüsse in Intervallen

Die Scheibe zeigt sich 3-mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abgegeben sind

4) 7 m: 6 Schüsse in 8 Sekunden, einhändiger Anschlag

Zwei NPA Service Pistol Scheiben:

1) 20 m: 6 Schüsse in 15 Sekunden auf die linke Scheibe

2) 15 m: 6 Schüsse in 10 Sekunden auf die rechte Scheibe

3) 10 m: 6 Schüsse in Intervallen auf die linke Scheibe

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

4) 7 m: 6 Schüsse in 8 Sekunden, einhändiger Anschlag, auf die rechte Scheibe

**C.7C.6 Fertigstellung:**

Die Waffe wird waagrecht zum Boden gehalten. Die Ellenbogen liegen am Körper an, Oberarm und Unterarm beschreiben einen Winkel von 90°. Die Mündung zielt auf die Scheibe.

**C.7D.0 NPA Service Pistol - Pocket Gun****C.7D.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.

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

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

Die Pistole mit Magazin muss in einen Kasten (Ziff. C.2.5) von 180 mm x 140 mm x 40 mm passen.

Eine Toleranz von 5 mm in eine beliebige Richtung ist zulässig.

Diese Disziplin ist ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht. Es sind nur fabrikgefertigte Waffen zugelassen, bei denen weder äußere Veränderungen vorgenommen werden dürfen noch interne Veränderungen, welche die werksseitigen Sicherheitseinrichtungen der Waffe beeinträchtigen.

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

Sportgriffe und orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

**C.7D.2 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offen, ohne optische Hilfsmittel. Mehrpositionsvisierungen sind nicht zugelassen.

Austausch der Visierung ist nur mit Teilen aus dem Lieferprogramm des Herstellers erlaubt. Notwendige Änderungen (Bohren, Fräsen etc.) für die Montage der Visierung sind zulässig.

Der Nachweis obliegt dem Schützen (z.B. durch Auszug / Bild aus dem Webshop oder Katalog des Herstellers).

Schießbrillen, Augenabdeckungen und Irisblenden sind nicht erlaubt.

<b>C</b>	<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	----------------------

**C.7D.3 Munion**

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

**C.7D.4 Scheibe**

Eine oder zwei NPA Service Pistol Scheiben (B.11.10)

**C.7D.5 Ablauf**

Eine NPA Service Pistol Scheibe:

- 1) 15 m: 6 Schüsse in 15 Sekunden
  - 2) 10 m: 6 Schüsse in 10 Sekunden
- ggf. Scheibenwechsel

- 3) 7 m: 6 Schüsse in Intervallen

Die Scheibe zeigt sich 3-mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abgegeben sind

- 4) 3 m: 6 Schüsse in 8 Sekunden, einhändiger Anschlag

Zwei NPA Service Pistol Scheiben:

- 1) 15 m: 6 Schüsse in 15 Sekunden auf die linke Scheibe

- 2) 10 m: 6 Schüsse in 10 Sekunden auf die rechte Scheibe

- 3) 7 m: 6 Schüsse in Intervallen auf die linke Scheibe

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

- 4) 3 m: 6 Schüsse in 8 Sekunden, einhändiger Anschlag, auf die rechte Scheibe

**C.7D.6 Fertigstellung:**

Die Waffe wird waagrecht zum Boden gehalten. Die Ellenbogen liegen am Körper an, Oberarm und Unterarm beschreiben einen Winkel von 90°. Die Mündung zielt auf die Scheibe.



## C.8 BDMP 1500 (PPC)

### C.8.1 Allgemeines

1500 ist ein internationales Wettkampfprogramm für verschiedene Kurzaffenkategorien. 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.

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

Diese Gesamtmatches sind vorgesehen für

- Revolver 1500 Ziff. C.9.1
- Pistol 1500 Ziff. C.9.2
- 1500 Optical Sight Ziff. C.9.9

Die Wettkämpfe

- Distinguished Pistol Match Ziff. C.9.3
- Open Match Ziff. C.9.4
- Distinguished Revolver Match Ziff. C.9.5

bestehen nur aus Match 5 (60 Schüsse).

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

Die Wettkämpfe

- Standard Revolver 4" Ziff. C.9.6
- Standard Revolver 2,75" Ziff. C.9.7
- Standard Revolver 2,75" 5 Shot Ziff. C.9.7 und
- Standard Semi-Automatic Pistol Match Ziff. C.9.8

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

Die maximale Scheibentfernung beträgt hier 25 Meter / Yards. Durch die Klassifikation werden die Schützen ihrer Erfahrung und Leistungsfähigkeit entsprechend in Wettkampfgruppen eingeteilt. Sie haben damit von Anfang an die Chance, einen Klassensieg zu erringen.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

Aus jeder Gruppe heraus kann die Gesamtwertung gewonnen werden.

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

Wettkämpfe dürfen nur unter Aufsicht von BDMP Range Officers (RO) PPC 1500 durchgeführt werden.

**C.8.2****Ablauf „1500“, Matches 1-5**

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

**15 Meter/Yards - 20 Sekunden - nur double action**  
12 Schüsse stehend frei

**Match 2 25 Meter/Yards - 90 Sekunden - nur double action**  
6 Schüsse kniend frei  
6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 3 50 Meter/Yards - 165 Sekunden - auch single action erlaubt**  
6 Schüsse sitzend  
6 Schüsse liegend  
6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links  
6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 4 25 Meter/Yards - 35 Sekunden - nur double action**  
12 Schüsse stehend frei  
**25 Meter/Yards - 35 Sekunden (Wiederholung)**  
12 Schüsse stehend frei

**Match 5 (60 Schüsse)**

**Station 1 7 (\*) Meter/Yards - 20 Sekunden - nur double action**  
12 Schüsse stehend frei

**Station 2 25 Meter/Yards - 90 Sekunden - nur double action**  
6 Schüsse kniend frei  
6 Schüsse linke Hand, Pfosten links  
6 Schüsse rechte Hand, Pfosten rechts



**Station 3 50 Meter/Yards - 165 Sekunden - auch single action erlaubt**

6 Schüsse	sitzend
6 Schüsse	liegend
6 Schüsse	stehend, linke Hand, Pfosten links
6 Schüsse	stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Station 4 25 Meter/Yards - 12 Sekunden - nur double action**

6 Schüsse	stehend frei
-----------	--------------

- „double action“: gilt nicht beim Gebrauch von halbautomatischen Pistolen.
- Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.
- (\*) Sollte ein Stand für das Schießen auf eine Entfernung von 7m / Yards nicht zugelassen sein, so kann statt dessen auf einer Entfernung von 10m / Yards geschossen werden.

### C.8.3

#### Scheibe

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

Auf Ständen, die nicht über eine entsprechende 50-Meter/Yards-Bahn verfügen, können die 50-Meter/Yards-Übungen auf die verkleinerte Scheibe „BDMP 1500 reduziert“ geschossen werden. Bei Verwendung der Scheibe „BDMP 1500 reduziert“ werden Klassifizierung, Rangliste oder Rekorde von der WA1500 nicht anerkannt. Meldungen an die WA1500 sind in diesem Fall nicht zugelassen.

Die Landes- und Deutschen Meisterschaften sind auf die Originaldistanz zu schießen.

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

C	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
---	---	----------------------

#### C.8.4 **Stellungen**

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

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

Das Nachladen darf erst nach dem Wechsel der Schießstellung durchgeführt werden.

##### **Stehend frei**

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

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

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

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

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

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

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

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

##### **Sitzend**

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

##### **Kniend frei (25 Meter/Yards)**

a) Kniend auf einem Knie, das andere der Scheibe zugewandt.

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b>	<b>C</b>
<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		



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

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

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

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

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

### **Liegend**

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

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

Beim Positionswechsel von „sitzend“ in „liegend“ muss die Waffe nach vorne in Richtung Geschossfang zeigen.

Der Pfosten darf nicht benutzt werden.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

### C.8.5 Kommandos des Leitenden

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

Die Standardkommandos lauten:

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

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

Halbautomatische Pistolen sind grundsätzlich unterladen zu hols-tern und werden erst zu Beginn der Serie fertiggeladen.

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

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

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

Wenn die Schützen fertig sind:

„Stand by!“                                      **„Achtung!“**

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

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

Einstellung des Schießens während der Serie:

„Cease firing!“                                      **„Schießen einstellen!“**  
**oder ein langanhaltender Pfiff:**

Das Schießen wird augenblicklich eingestellt!

Einstellung des Schießens am Ende der Serie:

„Cease firing -                                      **„Schießen einstellen -**  
unload and show clear!“                      **Waffe entladen und vorzeigen!“**

Die Waffe wird entladen und zur Sicherheitsüberprüfung vorgezeigt; die Mündung zeigt immer in Richtung Geschossfang!



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

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

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

Nach Bestätigung durch die Aufsicht wird die Waffe geholstert. Erst wenn alle Schützen entladen und geholstert haben, darf der Stand freigegeben werden:

„The line is clear.“

„Sicherheit“

#### **C.8.6 Probeschüsse**

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

#### **C.8.7 Fertigstellung**

Der Schütze steht aufrecht, mit der geladenen Waffe (halbautomatische Pistolen unterladen) im Holster. Arme und Hände hängen zwanglos herab und berühren weder Waffe noch Holster, bis sich die Scheiben herdrehen oder ein anderes Startsignal gegeben wird.

Eine abweichende Position der Hand zum Starten eines Timers am Arm oder Pfosten ist zulässig.

#### **C.8.8 Hinweise**

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

#### **C.8.9 Holster**

Holster sind zwingend vorgeschrieben. Cross Draw-, Schulterholster oder Holster, bei denen zum Freigeben der Waffe in den Abzug gegriffen werden muss, sind nicht zugelassen (vgl. Ziff. C.1.3-).

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

### C.8.10 Munition

#### a) Allgemein

High Speed- oder Magnum-Ladungen sind verboten!  
 Sämtliche Munition muss so geladen sein, dass genügend Energie erzeugt wird, das Geschoss durch die Scheibe und die Scheibenhaltung zu treiben. Schüsse, die nicht durch Scheibe und Scheibenhaltung hindurchgehen, werden als Miss gewertet.

Alle Geschossformen im Rahmen der gültigen Gesetze sind zugelassen.

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

Speedloader, Ladehilfen etc. sind zulässig.

Der Mindestfaktor errechnet sich aus  $\text{Geschwindigkeit in fps} \times \text{Geschossgewicht in gr} / 1000$ .

#### b) Revolver 1500, Open Match

Handgeladene und Fabrikmunition ab Kaliber .32

#### c) Pistol 1500, Open Match

Handgeladene und Fabrikmunition ab Kaliber .35

Die halbautomatische Funktion muss gewährleistet sein

#### d) Distinguished Revolver

Handgeladene oder Fabrikmunition Kaliber .38 mit 158 gr Geschoss. Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen.

Mindestfaktor ist 110.

#### e) Distinguished Pistol

Handgeladene oder Fabrikmunition ab Kaliber .35

Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen.

Mindestfaktor ist 120.

#### f) Standard Revolver 4“

Handgeladene oder Fabrikmunition Kaliber .38 mit 158 gr Geschoss. Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen.

Mindestfaktor ist 80.

#### g) Standard Revolver 2,75“, Standard Revolver 2,75“ 5 Shot

Handgeladene oder Fabrikmunition Kaliber .38 mit 158 gr Geschoss. Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen.

Mindestfaktor ist 80.

**h) Standard Semi-Automatic Pistol**

Handgeladene oder Fabrikmunition ab Kaliber .35  
Wadcuttergeschosse sind nicht zugelassen. Mindestfaktor ist  
120.

**i) 1500 Optical Sight (1500 OS)**

Handgeladene oder Fabrikmunition Revolver ab Kaliber .32 /  
halbautomatische Pistolen ab .35, die halbautomatische Funktion  
muss gewährleistet sein.

**C.8.11 Anzahl der Patronen in der Waffe**

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

**C.8.12 Augen- und Gehörschutz**

Kein Schütze darf ohne geeigneten Augen- und Gehörschutz  
am Wettkampf teilnehmen. (siehe Ziffer A.2.2.16)

**C.8.13 Zielhilfsmittel**

Zielhilfsmittel wie Schießbrille mit Irisblende, Augenabdeckungen  
etc. sind nicht erlaubt.

**C.8.14 Scheibenbeobachtung**

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

**C.8.15 Handschuhe**

Handschuhe jeglicher Art sind nicht erlaubt.

**C.8.16 Mannschaftsstärke**

Mannschaften können aus zwei oder vier Mann, jeweils ohne  
Streichergebnis, bestehen.  
Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung  
festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will.  
Eine Mannschaftswertung findet in der Regel nur in Revolver  
1500, Pistol 1500 und 1500 Optical Sight statt.

**C.8.17 Mannschaftswertung**

- a) Üblicherweise wird die Mannschaftswertung „1500“ über ein  
gesondert geschossenes Match 5 entschieden.  
Die Ergebnisse, die der Schütze in seinem Einzelwettkampf

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

erzielt hat, bleiben dabei für die Teamwertung unberücksichtigt.

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

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

- b) Ist die Austragung eines solchen Team-Matches aus Gründen der Standkapazität nicht möglich, können ersatzweise die Resultate aus Revolver 1500, Pistol 1500 und 1500 Optical Sight zur Mannschaftswertung herangezogen werden.

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

Coaching ist hier nicht zulässig.

### **C.8.18 Auswertung Langlöcher**

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

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

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

### **Sichtbare Einschüsse / enge Gruppen**

Generell werden nur sichtbare Einschüsse gezählt und gewertet

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

Die fehlenden Treffer werden dieser Gruppe zugerechnet. Berührt die Gruppe zwei verschiedene Ringwerte, werden die



fehlenden Treffer mit dem höheren Wert gegeben.  
Diese Regelung gilt nicht, wenn Hinweise auf Fehler des Schützen vorliegen.

### Kreuzschüsse

Ist eine Unterscheidung zwischen den Einschüssen nicht möglich, kann der betroffene Schütze wählen:

- Es werden die niedrigsten Ringe der Scheibe bis zum Erreichen der maximalen Schusszahl gewertet.
- Der Schütze schießt den Durchgang erneut und kann dabei die maximale Ringzahl der besten Schüsse der ersten Scheibe erreichen.

### Punktgleichheit

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

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

Besteht der Wettkampf nur aus Match 5, werden die Ergebnisse der Stationen 1-4 addiert.  
Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

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

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

### Auswertekarte / Scorecard

Klassifikation	150 Schuss Matches		andere Wettkampffarten	
High Master	ab	1476	ab	98,4 %
Master	ab	1440	ab	96,0 %
Expert	ab	1380	ab	92,0 %
Sharpshooter	ab	1290	ab	86,0 %
Marksman	unter	1290	unter	86,0 %
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf			

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 Wettkampfrichter sind gegenstandslos.

Die Karte ist in der Regel unverzüglich nach der Scheibenauswertung bei der Wettkampfverwaltung abzugeben.

Die Wettkampfleitung kann abweichend davon eine verbindliche Frist festlegen, innerhalb welcher die Karten abzugeben sind. Diese Frist sollte eine halbe Stunde betragen.

## C.8.19 Klassifikation / Leistungsklassen

### C.8.19.1 Einzelklassifikation

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

Die Schützen werden aufgrund ihrer Wettkampfergebnisse in folgende Leistungsklassen untergliedert:

Die Klassifikation wird getrennt nach Revolver, Pistol und 1500 Optical Sight geführt und bezieht die jeweils untergeordneten Disziplinen mit ein.



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

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

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

Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden.

Innerhalb einer Veranstaltung ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

Wenn ein Schütze z.B. für Revolver 1500 (C.9.1) klassifiziert ist, gilt diese auch für alle anderen Matches (C.9.2-C.9.9). Nach seinem ersten Wettkampf Pistol 1500 (C.9.2) wird die Klassifizierung getrennt fortgeführt.

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

Danach bestreitet er drei weitere Wettkämpfe in seiner derzeitigen Klasse.

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

Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich. Der BDMP oder die von ihm betrauten Organe führen eine zentrale Liste über die laufende Klassifizierung der Schützen.

Landesverbände/-gruppen, SLG'en oder Schützen können diese auf Anforderung beziehen.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

Werden Veranstaltungen des BDMP klassifiziert gewertet, ist für die Eingruppierung der Schützen diese Liste verbindlich. Schützen, die offensichtlich nicht an 150 Schuss Matches teilnehmen, um unklassifiziert zu bleiben oder prinzipiell diese Wettkampfarm nicht schießen, können ersatzweise aus den Ergebnissen der entsprechenden Nebenwettkämpfe klassifiziert werden. Die besten Ergebnisse aus den Nebenwettkämpfen werden im Schnitt hochgerechnet. Die Einstufung erfolgt nach den allgemeinen Klassifikationswerten. Liegen Ergebnisse aus mehreren Nebenwettkämpfen vor, wird das höchste zur Klassifikation verwendet.

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

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

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

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

An einem solchen Wettkampf (z.B. SLG-Vergleichswettkampf) müssen Schützen aus mindestens vier verschiedene SLG´n teilnehmen und er muss als einheitlicher Wettkampf an einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Tagen auf der selben Schießstätte stattfinden. Es muss jedem Teilnehmer möglich sein, an einem beliebigen Wettkampftag zu starten. Fernwettkämpfe werden nicht anerkannt.

### **Gültigkeitsdauer der Klassifikation**

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

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



### Nachweis der Leistungsklasse

Jeder Schütze kann auf Anforderung kurzfristig eine Bestätigung seiner aktuellen Leistungsklasse beziehen. Gleichzeitig gelten die Klassen als Leistungsabzeichen im Sinne der Leistungsabzeichen-Ordnung des BDMP e.V. (vgl. Ziff. 6A.0)

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

### C.8.19.2 Mannschaftsklassifikation

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert.

Die Klassifikation des gesamten Teams errechnet sich nach folgendem Schema:

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

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

Ergeben sich bei der Berechnung Dezimalwerte, so ist bis ...49 ab- und ab ...,50 auf die nächste volle Zahl aufzurunden. Mit dem so errechneten Wert erfolgt die Eingruppierung für die Teamklassifikation. Die Einzelklassifikation von jedem Schützen bleibt unberührt.

#### Beispiel (4-Mann-Team):

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

Summe: 9 Punkte ÷ 4 = 2,25 Punkte

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

**Beispiel (2-Mann-Team):**

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

Summe: 7 Punkte ÷ 2 = 3,5 Punkte

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

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

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

**C.8.20 Timer**

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

**C.8.21 Bodenmatten**

Bodenmatten dürfen auf den 25-Meter/Yards und 50-Meter/Yards Matches bzw. Stationen verwendet werden. Sie dürfen maximal 19 mm (international 3/4 Zoll) dick sein. Die Matte darf nur so groß sein, dass Nachbarschützen nicht gestört werden.

**C.8.22 Regeländerungen, Regeln der NRA**

Weiterführend zu den Regeln des BDMP gelten die Regeln der National Rifle Association von Amerika (NRA) in den Precision Pistol Rules sowie der World Association PPC (WA 1500) in der jeweils gültigen Fassung (z.B. „artificial support“ WA1500 5.2 /NRA 5.3, oder „dropped ammunition and other equipment“ WA1500 3.23, etc.), soweit dadurch nicht national gültige Gesetze tangiert werden.



## C.9 BDMP „1500“ - Wettkampffarten

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

### C.9.1 Revolver 1500

#### C.9.1.1 **Waffe**

Beliebiger Großkaliberrevolver mit einer Lauflänge von maximal 6 Zoll.

Kompensatoren und orthopädische Griffe sind nicht zulässig.

Das Abzugsgewicht zur Schussauslösung muss im „single action“ mindestens 1135 Gramm (2,5 engl. Pfund) betragen. Ist kein „single action“ Abzug vorhanden, gilt dieses Abzugsgewicht für den „double action“ Abzug.

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

#### C.9.1.2 **Visierung**

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

Die Visierung darf nicht über die Laufmündung hinausragen.

#### C.9.1.3 **Kaliber**

ab Kaliber .32

#### C.9.1.4 **Munition**

150 Patronen, Ziff. C.8.10 b)

#### C.9.1.5 **Ablauf**

Matches 1-5 (Ziff. C.8.2)

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
		<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	

**C.9.2 Pistol 1500****C.9.2.1 Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistole mit einer Lauflänge von maximal 6 Zoll.

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

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

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

Ein Laufgewicht ist zulässig.

**C.9.2.2 Visierung**

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

Die Visierung darf nicht nach vorne über die Laufmündung hinausragen.

**C.9.2.3 Kaliber**

ab Kaliber .35

**C.9.2.4 Munition**

150 Patronen, Ziff. C.8.10 c)

**C.9.2.5 Ablauf**

Matches 1-5 (Ziff. C.8.2)



### C.9.3 Distinguished Pistol Match

#### C.9.3.1 **Waffe**

Fabrikmäßig hergestellte halbautomatische Pistole. Die Lauflänge beträgt maximal 5". Das Abzugsgewicht beträgt mindestens 1360 Gramm (international: 3,5 engl. Pfund / 1589 Gramm) im „single action“ oder bei Waffen, die ausschließlich über „double action“ verfügen.

Griffschalen dürfen durch gleichartige (Form und Größe), z.B. Pachmayr, ersetzt werden. Sportgriffe sind nicht zulässig. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes sind nicht erlaubt. Fingerrillen oder Überziehgriffe sind nur erlaubt, wenn die Originalwaffe damit ausgestattet ist.

Zubehörteile anderer Hersteller sind erlaubt, soweit sie in Material, Form und Abmessungen dem Original entsprechen. Ersatzläufe dürfen nicht länger als das Original sein. Weitere externe Veränderungen sind (mit Ausnahme der Visierung) nicht erlaubt.

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

#### C.9.3.2 **Visierung**

offen

Korn: fest

Kimme: fest oder verstellbar, beliebiger Hersteller

#### C.9.3.3 **Kaliber**

ab .35

#### C.9.3.4 **Munition**

60 Patronen, Ziff. C.8.10 e)

#### C.9.3.5 **Ablauf**

Match 5 (Ziff. C.8.2)

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
		<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	

**C.9.4**     **Open Match****C.9.4.1**    **Waffe**

Beliebige halbautomatische Pistole oder Revolver

**C.9.4.2**    **Visierung**

frei; auch optische und elektronische, soweit gesetzlich zulässig

**C.9.4.3**    **Kaliber**

Revolver:    ab .32

Pistole:     ab .35

**C.9.4.4**    **Munition**

60 Patronen, Ziff. C.8.10 b), c)

**C.9.4.5**    **Ablauf**

Match 5 (Ziff. C.8.2)



### C.9.5 Distinguished Revolver Match

#### C.9.5.1 **Waffe**

Revolver, Lauflänge maximal 6 Zoll.

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

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äußere Veränderungen zugelassen.

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern oder um das Nachladen zu erleichtern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Es ist zulässig, den Abzug zu überarbeiten. Im „single action“ muss ein Abzugsgewicht von 1135 Gramm (2,5 engl. Pfund) gehalten werden können.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

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

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

#### C.9.5.2 **Visierung**

offen

Kimme: verstellbar oder fest

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

<b>C</b>	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	---	----------------------

**C.9.5.3 Kaliber (Waffe)**  
.38/ .357

**C.9.5.4 Munition**  
60 Patronen, Ziff. C.8.10 d)

**C.9.5.5 Ablauf**  
Match 5 (Ziff. C.8.2)



### C.9.6 Standard Revolver 4“

#### C.9.6.1 **Waffe**

Revolver, Lauflänge maximal 4 Zoll.

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

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äußere Veränderungen zugelassen.

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern oder um das Nachladen zu erleichtern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

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

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

Bei der Bestimmung, ob eine Waffe zugelassen ist, muss beachtet werden, dass diese Disziplin ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht ist.

#### C.9.6.2 **Visierung**

offen

Kimme: verstellbar oder fest

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

#### C.9.6.3 **Kaliber (Waffe)**

.38/ .357

#### C.9.6.4 **Munition**

48 Patronen, Ziff. C.8.10 f)

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

**C.9.6.5 Ablauf**

Es darf nur double action geschossen werden.

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

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

**C.9.7 Standard Revolver 2.75“**

Beachte Ziffer C.1.5

**C.9.7.1 Waffe**

Revolver, Lauflänge maximal 2,75 Zoll.

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

Es sind nur fabrikgefertigte Revolver ohne äußere Veränderungen zugelassen.

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern oder um das Nachladen zu erleichtern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten:

Basis 45mm x 60mm / Höhe 120mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

Die Kammern dürfen angefasst werden.

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

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

Bei der Bestimmung, ob eine Waffe zugelassen ist, muss beachtet werden, dass diese Disziplin ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht ist.

**C.9.7.2 Visierung**

offen

Kimme: verstellbar oder fest

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

**C.9.7.3 Kaliber (Waffe)**

.38/ .357

**C.9.7.4 Munition**  
48 Patronen, Ziff. C.8.10 g)

**C.9.7.5 Ablauf**  
Es darf nur double action geschossen werden.

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

\*) Sollte der Schießstand für derartige Entfernungen nicht zuge lassen sein, wird die Station auf die kürzeste zulässige Distanz geschossen.



### C.9.7.6 **Standard Revolver 2,75“ 5 shot**

Dieser Wettkampf kann als gesondertes Match für fünfschüssige Waffen ausgetragen werden. Zugelassen sind für diese Wettkampfarm ausschließlich fünfschüssige Revolver mit einer Lauflänge von max. 2,75“.

Bei der Bestimmung, ob eine Waffe zugelassen ist, muss beachtet werden, dass diese Disziplin ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht ist.

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

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

Griffschalen dürfen verändert oder ausgetauscht werden, um die Handlage zu verbessern oder um das Nachladen zu erleichtern. Die Griffgröße darf die folgenden Maße nicht überschreiten: Basis 45 mm x 60 mm / Höhe 120 mm. Klebebänder oder sonstige Ummantelungen des Griffstückes oder Zusatzgewichte sind nicht erlaubt.

### C.9.8 **Standard Semi-Automatic Pistol**

#### C.9.8.1 **Waffe**

In einer Serie von mindestens 1.000 Stück, fabrikmäßig hergestellte und offiziell vertriebene, halbautomatische Pistole.

Die maximale Lauflänge beträgt 5,5“.

Fingerrillen und Überziehriffe sind erlaubt.

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

Die einzig erlaubte Modifikation: Gummipuffer für den Magazinboden.

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



Bei der Bestimmung, ob eine Waffe zugelassen ist, muss beachtet werden, dass diese Disziplin ausschließlich für absolut serienmäßige und unveränderte Waffen gedacht ist.

**C.9.8.2 Visierung**

Nur feste Visierung.

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

**C.9.8.3 Kaliber**

ab .35

**C.9.8.4 Munition**

48 Patronen, Ziff. C.8.10 h)

**C.9.8.5 Ablauf**

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

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

**C.9.9 1500 Optical Sight (1500 OS)****C.9.9.1 Waffe**

Beliebiger Revolver oder halbautomatische Pistole nach den Spezifikationen Ziff. C.9.1.1 oder C.9.2.1.  
Ein Doppelstart ist nicht möglich.

**C.9.9.2 Visierung**

Ausschließlich optische Zielhilfsmittel, soweit gesetzlich zulässig.  
Die Visierung darf nicht nach vorne über die Laufmündung hinausragen..

**C.9.9.3 Kaliber**

Revolver: ab Kaliber .32  
Pistole: ab Kaliber .35

**C.9.9.4 Munition**

150 Patronen, Ziff. C.8.10 i)

**C.9.9.5 Ablauf**

Matches 1-5 (Ziff. C.8.2)

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## **C.10 Single Action Revolver 1 (SAR 1)**

### **C.10.1 Waffe**

Alle unveränderten Single Action Revolver, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitrotreibladungspulver eingerichtet sind.

#### a) Visierung

Die starre Visierung muss aus einer Zielrinne im Rahmen und einem festen Korn bestehen und muss in Form und Größe dem Original entsprechen.

#### b) Abzug

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

#### c) Griffschalen

Die Originalgriffschalen dürfen durch gleichwertige ersetzt werden. Hartgummigriffschalen sind nicht erlaubt. orthopädische Griffe und Sportgriffe sind nicht zulässig.

### **C.10.2 Kaliber**

Kaliber .24 bis .455

### **C.10.3 Munition**

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig.

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

### **C.10.4 Anschlag**

Ein- oder beidhändiger Anschlag

### **C.10.5 Scheibe**

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.

### **C.10.6 Scheibenentfernung**

25 m (+/- 0,1 m)

**C.10.7 Schusszahl / Schießzeit**

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

**C.10.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**C.10.9 Auswertung**

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## C.11 Single Action Revolver 2 (SAR 2)

### C.11.1 Waffe

Alle Single Action Revolver, die zum Verschießen von Metallpatronen mit Nitrotreibladungspulver eingerichtet sind.

- a) Visierung  
Offen, Mikrometervisierung ist zulässig.
- b) Abzug  
Der Abzug muss dem Original entsprechen. Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein.
- c) Griffschalen  
Die Originalgriffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden. orthopädische Griffe und Sportgriffe sind nicht zulässig.

### C.11.2 Kaliber

Kaliber .24 bis .455

### C.11.3 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Blei-, Teilmantel-, Vollmantelgeschosse, Geschosse mit einem galvanischen oder Kunststoffüberzug sind zulässig. Nicht zugelassen sind Wadcuttergeschosse.

### C.11.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

### C.11.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.

### C.11.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

### C.11.7 Schusszahl / Schießzeit

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



Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

**C.11.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**C.11.9 Auswertung**

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

## C.12 Dienstrevolver 1 (DR 1)

### C.12.1 Waffe

Alle unveränderten Dienstrevolver mit einer Lauflänge nicht unter 3" und einer maximalen Lauflänge von 4" unabhängig von ihrem Einführungsjahr, und unveränderte Dienstrevolver, welche vor 1945 eingeführt wurden unabhängig von ihrer Lauflänge, jedoch nicht unter 3", sind zugelassen.

- a) Visierung  
Die Visierung muss dem Original entsprechen.
- b) Abzug  
Das Abzugsgewicht muss mindestens 1360 g betragen
- c) Griffschalen  
Die Originalgriffschalen dürfen durch verbesserte ersetzt werden. orthopädische Griffe und Sportgriffe sind nicht zulässig.

### C.12.2 Kaliber

Kaliber .30 bis .456

### C.12.3 Munition

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

### C.12.4 Anschlag

Ein- oder beidhändiger Anschlag

### C.12.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole, die im Zentrum mit einem kreisrunden weißen Aufkleber von max. 45mm Ø versehen werden darf.

### C.12.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

**C.12.7 Schusszahl / Schießzeit**

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

**C.12.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

**C.12.9 Auswertung**

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

### C.13 Sportpistole 1 (SP 1)

#### C.13.1 Waffe

Alle Revolver und halbautomatische Pistolen sind zugelassen.

##### a) Visierung

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

Die Visierung darf verstellbar sein.

##### b) Abzug

1000 g, Triggerstopp ist zulässig.

##### c) Lauflänge

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

Bis Kaliber .38 (= 9,7 mm) darf die Lauflänge höchstens 153 mm betragen. Bei Kaliber .44 und .45 (= 11,0 mm - 11,5 mm) darf die Lauflänge höchstens 166 mm betragen. Die Mindestlauflänge beim Revolver muss 100 mm betragen.

Bei Pistolen wird die Lauflänge einschließlich Patronenlager, bei Revolvern ausschließlich Trommel gemessen.

Mündungsbremsen oder in ähnlicher Art funktionierende Einrichtungen sind nicht gestattet.

##### d) Gewicht

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

##### e) Schäftung

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

Eine zur Handseite hin glatte Fläche unter- und oberhalb der



Handkante ist erlaubt. Diese Auflage darf, senkrecht zur Laufachse gemessen, einen Winkel bis max. 90 Grad bilden. Fingermulden an der Vorderseite des Griffes sind erlaubt.

### C.13.2 Kaliber

Kaliber .32 bis .455

### C.13.3 Munition

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

Hinweis: Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass die Ladefunktion bei Selbstladepistolen erhalten bleibt.

### C.13.4 Anschlag

Einhändiger Anschlag

### C.13.5 Scheibe

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole

### C.13.6 Scheibenentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

### C.13.7 Schusszahl / Schießzeit

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

### C.13.8 Schießbrille

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden:

### C.13.9 Auswertung

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12 und A.3.21 (Allgemeine Regeln).

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

### C.13A Sportpistole 2 (SP 2)

#### C.13A.1 Waffe

Alle Revolver und halbautomatischen Pistolen in den Kalibern .357 Magnum, .44 Magnum, 9 mm Luger und .45 Auto sind zugelassen.

- a) Visierung  
Die Visierung besteht aus zwei Zielmitteln (Kimme und Korn). Der Abstand zwischen Kimme und Korn darf 220mm nicht überschreiten. Die Visierung darf verstellbar sein.
- b) Abzug  
1000 g, Triggerstopp ist zulässig.
- c) Lauflänge  
Die Lauflänge darf 166 mm (6,5") nicht überschreiten.
- d) Gewicht  
Das Gewicht der Waffe darf mit ungeladenem Magazin bzw. leerer Trommel 1550 g nicht überschreiten. Diese Gewichtsbegrenzung für die Desert Eagle im Kaliber .357 und .44 Magnum liegt bei 2200 g.
- e) Schäftung  
Eine Daumenauflage ist gestattet, wobei der Daumen frei nach oben bewegt werden können muss. Eine Handkantenauflage ist erlaubt. Fingermulden an der Vorderseite des Griffes sind erlaubt.

#### C.13A.2 Kaliberklassen

Kaliber
9 mm Luger
.45 Auto
.357 Magnum
.44 Magnum

In den einzelnen Kaliberklassen können Revolver **und** Pistolen, welche dem Kaliber entsprechen, geschossen werden!

**C.13A.3 Munition und Mindestimpuls**

Handelsübliche und wiedergeladene Munition in den unter **C.13A.2** angegebenen Kalibern ist zulässig.

Alle gebräuchlichen Geschossformen und Materialien sind zulässig.

Die verwendete Munition muss aus der eigenen Waffe folgende Mindestimpulse erreichen:

Kaliber	Mindestimpuls
9mm Luger	250
.45 Auto	300
.357 Magnum	350
.44 Magnum	400

Der Mindestimpuls (MIP) errechnet sich nach folgender Formel:  
 $MIP = 0,1 \times \text{Geschossgewicht (g)} \times \text{Mündungsgeschwindigkeit (m/sek)}$ .

Stichprobenartige Messungen des MIP bleiben dem Veranstalter überlassen.

**C.13A.4 Anschlag**

Stehend frei, ein- oder beidhändiger Anschlag.

**C.13A.5 Scheibe**

ISSF Scheibe 25m/50m Pistole

**C.13A.6 Scheibenentfernung**

25 m (+/- 0,1 m)

**C.13A.7 Schusszahl / Schießzeit**

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

**C.13A.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

Eine Schutzbrille muss getragen werden. Die Schießbrille kann, wenn sie bestimmte Kriterien erfüllt, die Schutzbrille ersetzen.

**C.13A.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21 und A.4.12 (Allgemeine Regeln)

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

### C.13B Sportpistole 3 (SP3)

#### C.13B.1 Waffe

Alle Revolver und halbautomatische Pistolen sind zugelassen.

##### a) Visierung

Die Visierung besteht aus zwei Zielmitteln (Kimme und Korn).

Der Abstand zwischen Kimme und Korn darf 220 mm nicht überschreiten.

Die Visierung darf verstellbar sein.

##### b) Abzug

min. 1000 g, Triggerstopp ist zulässig.

#### C.13B.2 Kaliber

Kaliber .32 bis .455

#### C.13B.3 Munition

30 Patronen für die Wertungsserie und 10 Patronen Probe.

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

Hinweis: Die Munition darf nur so schwach laboriert sein, dass die Ladefunktion bei Selbstlade pistolen erhalten bleibt.

#### C.13B.4 Anschlag

Einhändiger Anschlag: Der Schütze senkt den Arm mit der Waffe um mindestens 45° aus der Waagerechten, sofern es die Standbeschaffenheit zulässt. In dieser Haltung erwartet der Schütze das Signal zum Schießen, ohne den Arm zu beugen oder bewegen.

#### C.13B.5 Scheiben

Für Präzision: ISSF Scheibe 25m/50m Pistole (B.11.1)

Für Duell: ISSF 25m Duell (B.11.1.1)

#### C.13B.6 Scheibentfernung

25 m (+/- 0,1 m)

#### C.13B.7 Schusszahl/Schießzeit

##### Präzision:

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

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

Duell:

15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüsse;

In jeder der 3 Serien werden die Scheiben fünfmal für je drei Sekunden dem Schützen zugedreht wobei immer ein Schuß abgegeben wird und für jeweils sieben Sekunden weggedreht.

Probeschüsse: 5 Schüsse in Umsetzung einer Serie Duell.

**C.13B.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

Eine Schutzbrille muss getragen werden. Die Schießbrille kann, wenn sie bestimmte Kriterien erfüllt, die Schutzbrille ersetzen.

**C.13B.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21 und A.4.12 (Allgemeine Regeln)

### C.13C Sportpistole 4 (SP4)

#### C.13C.1 Waffe

Alle Revolver und halbautomatischen Pistolen in den Kalibern .357 Magnum, .44 Magnum, 9 mm Luger und .45 Auto sind zugelassen.

##### a) Visierung

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

Die Visierung darf verstellbar sein.

##### b) Abzug

min. 1000 g, Triggerstopp ist zulässig.

#### C.13C.2 Kaliber

9 mm Luger, .45 Auto, .357 Magnum, .44 Magnum

#### C.13C.3 Munition

30 Patronen für die Wertungsserie und 10 Patronen Probe.

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Alle Geschossformen sowie Blei-, Mantel-, Teilmantel- und Vollmantelgeschosse

sowie Geschosse mit einem galvanischen Überzug oder einem Kunststoffüberzug sind zulässig.

Die verwendete Munition muss aus der eigenen Waffe folgende Mindestimpulse erreichen:

Kaliber	Mindestimpuls
9mm Luger	250
.45 Auto	300
.357 Magnum	350
.44 Magnum	400

Der Mindestimpuls (MIP) errechnet sich nach folgender Formel:  
 $MIP = 0,1 \times \text{Geschossgewicht (g)} \times \text{Mündungsgeschwindigkeit (m/Sek.)}$   
 Stichprobenartige Messungen des MIP bleiben dem Veranstalter überlassen.

#### C.13C.4 Anschlag

Stehend frei, ein- oder beidhändiger Anschlag.

Der Schütze senkt den Arm/die Arme mit der Waffe um mindes-



tens 45° aus der Waagerechten, sofern es die Standbeschaffenheit zulässt. In dieser Haltung erwartet der Schütze das Signal zum Schießen, ohne den Arm/die Arme zu beugen oder bewegen

**C.13C.5 Scheiben**

Für Präzision: ISSF Scheibe 25m/50m Pistole (B.11.1)

Für Duell: ISSF 25m Duell (B.11.1.1)

**C.13C.6 Scheibenentfernung**

25 m (+/- 0,1 m)

**C.13C.7 Schusszahl/Schießzeit**

Präzision: 15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüsse;

1 Serie = 5 min.

Probeschüsse: 5 Schüsse in 5 min.

Duell: 15 Schüsse in 3 Serien zu je 5 Schüsse;

1 Serie = 20 Sekunden

Probeschüsse: 5 Schüsse in 20 Sek.

**C.13C.8 Schießbrille**

Eine Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

Eine Schutzbrille muss getragen werden. Die Schießbrille kann, wenn sie bestimmte Kriterien erfüllt, die Schutzbrille ersetzen.

**C.13C.9 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.3.21 und A.4.12 (Allgemeine Regeln)

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

## C.14 BDMP Bianchi Cup

### C.14.1 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 je 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.14.20. 5** Production Optics 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 der halbe Schlitten verdeckt ist.

Bei Revolvern muss mindestens die halbe Trommel verdeckt sein.



### C.14.1.3 Overtimeregulung

Wird auf stehende Scheiben, oder auf nicht selbständig nach dem Ablauf der Schießzeit verriegelnde Fallplatten geschossen, so gilt ein Schuss als in der Zeit abgegeben, sofern er nicht mehr als 0,2 Sekunden nach dem Ablauf der jeweils vorgesehen Zeit abgegeben wurde.

### C.14.1.4 Probeschüsse

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

## C.14.2 Ablauf der Matches

### Match I: Practical Event

48 Schüsse; 4 Bianchi Scheiben (Scheibe BC-1, B.11.13)

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 schwachen 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



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### 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 (Scheibe BC-1, B.11.13)

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

Probeanschläge dürfen auf der Station I (10 Yards Entfernung), sowie auf der Station III (25 Yards Entfernung) durchgeführt werden. Der Probeanschlag auf der Station I wird in ungeladenen Zustand der Waffe durchgeführt. Der zweite Probeanschlag wird auf der Station III, in geladenem und gesichertem Zustand der Waffe, durchgeführt. Der Auslösefinger darf dabei nicht in den Abzugsbügel fassen und/oder den Abzug berühren.

#### **Match III: Moving Target Event**

48 Schüsse; 4 Bianchi Scheiben (Scheibe BC-1, B.11.13)

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

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden.

#### **Ablauf:**

In diesem Match wird auf eine laufende Scheibe geschossen. In der Startposition ist die Scheibe nicht sichtbar. Die Schussposition befindet sich genau auf der Mittellinie der Schneise und hat eine Größe von 90 cm X 90 cm (Shooting Box). Die Positionen auf den einzelnen Entfernungen sind markiert.

Bevor der Schütze den Wettkampf beginnt, hat er Zeit sich außerhalb der Schussposition vorzubereiten.

<b>C</b>	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	---	----------------------

Probeanschläge werden nur mit nicht geladener Waffe und ohne ein Trockenabschlagen ausgeführt. Ist der Schütze mit den Vorbereitung fertig, lädt er seine Waffe, holstert und betritt die Schussposition.

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 oder weitere Befehle des Rangeofficers. Die Scheibe bewegt sich aus der Ruheposition mit einer Geschwindigkeit von 3 m/s über eine 18 m breite Schneise bis sie wieder verschwindet. Der Durchgang ist beendet, wenn die Scheibe vollständig verschwunden ist. Alle Folge-durchgänge laufen in der gleichen Weise ab. Der Schütze muss sich während der kompletten Schussesequenzen innerhalb des Schussbereichs aufhalten. Es wird ausschließlich stehend freigeschossen. In der Ausgangsposition ist die Waffe geholstert. Der Teilnehmer hat insgesamt 7,5 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,

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

#### Ablauf:

Es wird auf jeweils 6 Fallplatten (Fallplattenanlage B.11.13) geschossen.

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 gefallene 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	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
---	---	----------------------

### 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, Anschlagart oder Technik des Schützen, außer wenn bestimmte Anschlagarten 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 Probeanschlügen 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 verwarnet, 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 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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

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 der Faktor nicht erreicht wurde, wird ein 2. Schuss abgegeben. Wenn der Durchschnittswert von zwei 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 er 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 Re- volvieren die Hülsen
holster the gun	Waffe holstern oder im Transportbe- hälter verstauen

Die Besonderheit beim Bianchi Cup ist, das „hot range“ geschossen wird. Dies bedeutet, der Schütze lädt während eines Matches selbstständig nach.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

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 anderen 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.



Alternativ kann der Veranstalter einen anderen Modus für die Anzahl der zu beschießenden Scheiben und der Trefferauswertung vorgeben. So können alternativ auf zwei Scheiben je Match (d.h. es befinden sich nicht mehr als 24 Treffer auf jeder Scheibe) geschossen werden. Die Auswertung kann von den Schützen gegenseitig erfolgen. Bei Unklarheiten entscheidet der Wettkampfleiter bzw. das Wettkampfericht.

#### C. 14.7.2 Sichtbare Treffer und enge Treffergruppen: 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. Diese 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

1. bei der größeren Anzahl der „X“ - Ringe (Innenzehn)
2. 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.



C

## Sportordnung

### Kurzwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

#### 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 2 Sekunden, ab der zweiten Wiederholung 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.

#### C.14.8 Klassifikationen / Leistungsklassen

##### C.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 mindestens 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 mindestens 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 |

#### C.14.8.2 Mannschaftsklassifikationen

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert.

Die Klassifikation des Teams errechnet sich nach folgenden Schema:

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

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 dem 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.

#### **C.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.

#### **C.14.10 Scheibenbeobachtung**

Scheibenbeobachtung durch den Schützen ist nicht erlaubt.

#### **C.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. Mindestens 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.

#### **C.14.12 Wettkampffregularien**

##### **C.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 Wettkampfes 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.

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

## **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.14.20.4 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.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

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 Pistolen 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. Fiberoptische Visierungen sind erlaubt.
- (e) Läufe dürfen durch original werkseitige 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 Auswerferfensters abdecken und bei Revolvern muss mindestens die Hälfte der Trommeln-Länge abgedeckt sein. Das Holster muss den Zugang zum Abzug oder zum Betätigen des Abzugs verhindern, wenn die Waffe geholstert ist.

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b>		<b>C</b>
<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>			

**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 werksoriginal 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.

**C.14.20.5 Production Optics Klasse**

Eine Waffe für die Produktion Optics Klasse ist eine Pistole die alle Anforderungen der Produktionklasse erfüllen muss, mit der Ausnahme, dass eine nicht vergrößernde Optik wie folgt verwendet werden darf:

1. Die Optik kann mit Fabrik- oder Zubehörplatten oder einem Adapter unter Verwendung eines werkseitigen Schwalbenschwanzes, bzw. einer werkseitig vorgesehen Einrichtung zur Montage einer optischen Zieleinrichtung auf dem Schlitten befestigt werden (und sich damit mit dem Schlitten hin und her bewegen).
2. Die Optik muss sich auf dem Schlitten zwischen dem Auswurf-fenster und dem hinteren Ende des Schlittens befinden.
3. Die Waffe muss in den Production-Prüfkasten passen ohne montierte Optik.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

## C.15 Dynamisches Kleinkaliberschießen 1 (DKS 1)

### C.15.0 Waffenrechtliche Grundlagen

Das DKS 1 ist ähnlich wie andere Schießsportdisziplinen, z.B. Biathlon, eine Kombination aus Konzentration, Schnelligkeit und Belastung.

Der BDMP betreibt diese Schießsportdisziplin wie alle anderen Disziplinen ausschließlich als sportlichen Wettbewerb.

Der BDMP beabsichtigt nicht, mit dieser oder einer anderen Disziplin die Ausbildung zur kampfmäßigen Verwendung von Schusswaffen vorzunehmen. Deshalb ist der Ablauf aller Schießübungen von DKS 1 so zu gestalten, dass sie nach dem deutschen Waffenrecht nicht als Verteidigungsschießen gelten können.

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

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

### C.15.1 Waffe

Zugelassen sind alle serienmäßig hergestellten halbautomatischen Pistolen, bei denen der Griff das Magazin aufnimmt und Revolver im Kaliber .22 l.r. (.22 lfB) ohne technische Veränderungen. Das Magazin/die Trommel muss mindestens sechs Patronen aufnehmen. Mündungsbremsen und Kompensatoren sind nicht erlaubt.

Großkaliberpistolen mit einem serienmäßigen Wechselsystem im Originalzustand sind ebenfalls zugelassen. Einsteckläufe sind nicht zugelassen.

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

Alle für die jeweilige Waffe serienmäßig hergestellten Griffschalen sind erlaubt. Die Waffen müssen sicher in ein Holster mit verdecktem Abzug passen.

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b> 	C
<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

- C.15.2 Abzug**  
Der Abzugswiderstand im Moment der Auslösung darf nicht geringer als 1000 g sein. Abzugsschuhe sind nicht erlaubt.
- C.15.3 Kaliber**  
.22 l.r. (.22 lfB)
- C.15.4 Magazine / Speedloader**  
Die Anzahl der Magazine bzw. Speedloader ist beliebig. Magazintaschen und Behältnisse für Speedloader jeglicher Art sind erlaubt, sofern sie den Schützen nicht behindern. Die Magazintaschen und Behältnisse für Speedloader müssen die Magazine bzw. Speedloader auch in der Bewegung sicher halten.
- C.15.5 Holster**  
Die Verwendung eines Holsters ist zwingend vorgeschrieben. Das Holster muss die Waffe auch in der Bewegung sicher halten. Der Abzug darf nicht frei sein. Das Holster muss auf der Seite der Schusshand direkt am Gürtel befestigt sein.
- C.15.6 Visierung**  
Alle offenen Visierungen, mit denen die entsprechende Waffe oder das Wechselsystem serienmäßig ausgeliefert werden, sind erlaubt.
- C.15.7 Schießbrille**  
Schutzbrillen mit Seitenschutz sind zwingend vorgeschrieben (A.2.2.16). Irisblenden und eine Abdeckscheiben für das nichtzielende Auge sind nicht zugelassen.
- C.15.8 Art, Anzahl und Entfernung der Ziele**  
Die Art und Anzahl der Ziele sowie ihre Entfernungen werden durch die Ausschreibung in Abhängigkeit von den örtlichen Gegebenheiten unter Berücksichtigung von C.15.0 geregelt. Folgende Bedingungen müssen aber eingehalten werden:
- Es dürfen nur Scheiben oder proportionale Verkleinerungen aus dem Handbuch verwendet werden.
  - Silhouetten und deren Abbildungen dürfen nicht benutzt werden.
  - Die Ziele müssen entsprechend der Schießstandzulassung aufgestellt werden.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

- Die Schussentfernung richtet sich nach der Schießstandzulassung, muss aber mindestens 3 m betragen.

#### **C.15.9 Schusszahl und Schießzeit**

Die Anzahl der Wertungsschüsse liegt je nach Ausschreibung zwischen 50 und 150. Die Schießzeit richtet sich nach der Ausschreibung. Die für den Wechsel von Station zu Station benötigte Zeit darf nicht in die Schießzeit einfließen.

#### **C.15.10 Trefferbeobachtung und -anzeige**

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

#### **C.15.11 Kommandos**

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

#### **C.15.12 Ablauf**

Der Ablauf wird durch die Ausschreibung verbindlich geregelt. Die DKS-Wettbewerbe bestehen aus mehreren Einzelübungen, deren Resultate zu einem Gesamtergebn addiert werden.

	1. Übungsschwerpunkt: <b>Konzentration</b> Umsetzung durch Statische Übung	2. Übungsschwerpunkt: <b>Schnelligkeit</b> Umsetzung durch Schießfertigungsübung	3. Übungsschwerpunkt: <b>Belastung</b> Umsetzung durch Dynamische Übung
Zahl der Übungen	1 - 5	1 - 3	1
Schusszahl pro Übung	5 - 10	5 - 20	über 10
Wechsel der Schießposition pro Übung (stehend, kniend, liegend, links oder rechts angeschlagen usw.)	möglich	möglich	erforderlich
Wechsel der Standpositionen	keine	1 - 3	über 2
Zahl der Ziele	1 - 3	1 - 5	über 4



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

#### **C.15.13 Bekleidung**

Die Verwendung von Schießmützen ist erlaubt. Flecktarnbekleidung und Uniformierung sind nicht erlaubt und führen zum Ausschluss vom Wettkampf (A.7).

#### **C.15.14 Sicherheitsregeln**

Den Anweisungen der Aufsichtspersonen ist Folge zu leisten. Die Waffe darf nur an der Schützenlinie oder im Schützenstand geladen werden. Die Ziele dürfen nur aus der dazu bestimmten Schießbox bzw. dem Schützenstand beschossen werden. Das Schießen darf erst fortgesetzt werden, wenn der Anschlagwechsel vollzogen ist. Das Schießen in der Bewegung ist untersagt. Während der Übung ist die Waffe immer auf den Geschossfang gerichtet. Kein Schütze verlässt den Schießstand, bevor er die Waffe der Aufsichtsperson zur Überprüfung vorgezeigt hat. Die Waffe ist getrennt von der Munition auf den Schießstand zu transportieren bzw. aufzubewahren. Der Veranstalter richtet einen Sicherheitsbereich (Fummelzone) ein, in dem die Waffe dem Transportbehältnis entnommen und geholstert werden kann. Es ist nicht erlaubt, Munition in den Sicherheitsbereich zu verbringen.

#### **C.15.15 DKS 1 Optical Sight ( DKS 1 OS)**

Abweichend von C.15.6 kann diese Übung mit Waffen nach C.15.1 mit optischen Zielmitteln als „DKS 1 Optical Sight“ (DKS 1 OS) geschossen werden. Sie ist dann gesondert zu werten.

	<b>C Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	

## **C.15A Dynamisches Kleinkaliberschießen 1 1020 (DKS 1 - 1020)**

### **C.15A.0 Vorbemerkung**

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NASRPC Ireland durchgeführt

### **C.15A.1 Waffe**

Nach C.15.1.

### **C.15A.2 Visierung**

Nach C.15.6., d.h. nur serienmäßige offene Visierungen sind zugelassen.

### **C.15A.3 Holster**

Nach C.15.5.

### **C.15A.4 Scheibe**

Mindestens eine Scheibe BDMP 1500 pro Schütze und Match.

### **C.15A.5 Scheibenentfernung**

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

### **C.15A.6 Scheibenbeobachtung und Anzeige**

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

Die Beobachtung der Wertungsschüsse durch den Schützen ist nicht erlaubt.

### **C.15A.7 Stellungen**

Nach C.8.4 bzw. C.8.7.

### **C.15A.8 Fertigstellung**

Nach C.8.4 bzw. C.8.7.

### **C.15A.9 Hinweise**

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

**C.15A.10 Probeschüsse**

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

**C.15A.11 Ablauf Matches 1-5****Match 1 10 Meter - 20 Sekunden - nur double action**

2 x 6 Schüsse stehend frei

**15 Meter - 20 Sekunden - nur double action**

2 x 6 Schüsse stehend frei

**Match 2 25 Meter - 90 Sekunden - nur double action**

6 Schüsse kniend frei

6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links

6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 3 25 Meter - 35 Sekunden - nur double action**

2 x 6 Schüsse stehend frei

**25 Meter - 35 Sekunden (Wiederholung)**

2 x 6 Schüsse stehend frei

**Match 4 25 Meter - 165 Sekunden - nur double action**

6 Schüsse sitzend

6 Schüsse kniend frei

6 Schüsse stehend, linke Hand, Pfosten links

6 Schüsse stehend, rechte Hand, Pfosten rechts

**Match 5 25 Meter - 12 Sekunden - nur double action**

6 Schüsse stehend frei

6 Schüsse stehend frei

**Double Action gilt nicht beim Gebrauch von Selbstladeepis-**  
**tolen.**

Die Reihenfolge der Matches bzw. Stationen ist einzuhalten.

**C.15A.12 Kommandos des Leitenden (Chief Range Officer's Com-**  
**mands)**

Nach C.8.5.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## **C.15.B Dynamisches Kleinkaliberschießen Bianchi Cup (DKS 1 - Bianchi Cup)**

### **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 lr. 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 lr. 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 lr. 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 lr. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20.4.

#### **C.15.B.15 DKS 1 - Bianchi Cup Production Klasse Optics**

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen im Kaliber .22 lr bei denen das Magazin im Griffstück aufgenommen wird. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20.5.

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b>	C
<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		



## C.16 Kleinkaliber-Kurzwaffe (KK)

### C.16.1 Waffe

Halbautomatische Pistolen, bei denen der Griff das Magazin aufnimmt, oder Revolver. Das Magazin/die Trommel muss mindestens sechs Patronen aufnehmen. Großkaliberwaffen mit Einsteckläufen sind nicht zugelassen.

### C.16.2 Abzug

Mindestabzugswiderstand 1000 g.

### C.16.3 Visierung

Serienmäßige offene Visierung aus zwei Zielmitteln. Ein Schießbrille jeglicher Art darf verwendet werden.

### C.16.4 Lauflänge

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

### C.16.5 Griffschalen

Dürfen durch Verbesserte ersetzt werden. Sportgriffe oder orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.16.6 Gewicht

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

### C.16.7 Munition

.22 l.r. (.22 lfB)

### C.16.8 Anschlagart

Stehend freihändig, beidhändiges halten der Waffe erlaubt.

### C.16.9 Schusszahl & Schießzeit

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

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

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

**C.16.10 Art und Anzahl Scheiben**

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

**C.16.11 Anzeige**

Die Beobachtung der Scheibe mit jedem beliebigen Beobachtungsglas ist zulässig.

**C.16.12 Scheibentfernung**

25 m, +/- 0,1 m

**C.16.13 Durchführung**

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

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

Duellsschießen: Die Scheiben werden 3 mal für je 3 Sekunden dem Schützen zugekehrt und für jeweils 7 Sekunden weggedreht. Bei jeder Zudrehung müssen zwei Schüsse abgegeben werden.

Nach den zwei Schüssen ist die Waffe in die Fertighaltung zu bringen und darf erst beim Zudrehen der Scheibe wieder in den Anschlag gebracht werden.

**C.16.14 Störungen**

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



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

#### **C.16.15 Auswertung**

Die Auswertung erfolgt nach den Regeln unter A.4.12. Treffer werden nicht gewertet, wenn die horizontale Länge des Schussloches 7 mm überschreitet (Langlöcher).

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## **C.17 Europäischer Präzisions Parcours (EPP)**

### **C.17.01**

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

### **C.17.1 Waffe**

#### Pistole:

In Serie gefertigte, nicht getunte, halbautomatische Pistolen im Kaliber 9 mm Luger die mit Magazin in einen Kasten (Ziff. C.2.5) mit den Innenmaßen von 225 mm X 150 mm X 45 mm passen.

#### Revolver:

unveränderte Dienstrevolver im Kaliber .38 Special/ .357 Magnum mit einer maximalen Lauflänge von 4" (Zoll).

### **C.17.2 Abzug**

Mindestabzugswiderstand 1360 g.

### **C.17.3 Visierung und optische Hilfsmittel**

Offene Visierung ohne optische Hilfsmittel, oder mit optischen Zielmitteln in der Klasse „Optical Sight“ (OS).

Schießbrillen, Augenabdeckungen sowie Irisblenden sind nicht zugelassen. Eine Schutzbrille mit Seitenschutz ist vorgeschrieben.

### **C.17.4 Griffschalen**

Sportgriffe oder orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### **C.17.5 Sicherung**

Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

### **C.17.6 Munition**

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

### **C.17.7 Holster**

Ein Holster ist zwingend vorgeschrieben. Ziffer C.1.3 ist zu beachten.

**C.17.8 Schusszahl & Schießzeit**

50 Schüsse in der Gesamtzeit von 5:30 Minuten.

Probeschüsse sind nicht zugelassen.

Die Zeit startet jeweils mit dem Startsignal und stoppt nach dem Holstern der geladenen Waffe. An der Station 6 wird dem Schützen die verbleibende Restzeit vor dem Startsignal mitgeteilt.

**C.17.9 Nachladen**

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich.

Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und geholstert ist. (Gilt nicht für Revolver). „Double Action“-Pistolen sind fertiggeladen und entspannt zu holstern. Bei „Single Action“-Pistolen ist nur das gefüllte Magazin einzusetzen. Das Schlagstück ist entspannt. Das Durchladen erfolgt erst nach dem Startsignal. Pistolen ohne Entspannhebel sind wie „Single Action“-Pistolen zu handhaben.

Ab der Station 2 darf nur noch ein Magazin benutzt werden, das wieder gefüllt werden muss bzw. kein Schnellader mehr für den Revolver.

Nach Wettkampfbeginn heruntergefallene Patronen darf der Schütze nur auf Anweisung des RO aufheben und nicht mehr verschießen. Dadurch verringert sich die Schusszahl bei der letzten Übung. Ausgenommen hiervon sind folgende Situationen:

1. Patronen, die an den Stationen „Sitzend“ oder „Liegend“ ohne einer Ladetätigkeit des Schützen, aus der Tasche rollen.
2. Patronen, die bei einer einmaligen Störungsbeseitigung, während die Stoppuhr angehalten ist, zu Boden fallen.

Diese dürfen auf Anweisung des RO aufgehoben und verschossen werden.

Fällt ein Magazin zu Boden (geladen oder ungeladen) darf die Waffe damit erst wieder während der nächsten Station bereit gemacht werden, um die darauffolgende Station wieder mit zu schießen.

**C.17.10 Art und Anzahl der Scheiben**

Eine Scheibe EPP

**C.17.11 Störungen**

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

**C.17.12 Fertigstellung**

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

**C.17.13 Sicherheit**

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

**C.17.14 Ablauf**

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

Station	Distanz	Anschlag	Zeit	Schusszahl	Bemerkung
1	7 m	stehend	15 sek	2 x 5	Spannabzug, incl. Magazinwechsel
2	30 m	liegend		5	Spannabzug, selbstständig la- den und holstern
3	25 m	stehend rechts links		5 5	w.o. vorbei am Pfosten vorbei am Pfosten



Station	Distanz	Anschlag	Zeit	Schusszahl	Bemerkung
4	20 m	sitzend		5	w.o.
5a	15 m	kniend		5	w.o.
5b		stehend	10 sek	5	
6	10 m	stehend		5	vorgespannt einhändig rechte Scheibe
		stehend		5	beidhändig linke Scheibe

### Station 1 (7 m)

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

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

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

Nach Sicherheitskontrolle durch den RO wird die Waffe geholstert. Nach der Meldung „Sicherheit“ gehen die Schützen zur Trefferaufnahme auf die 1 m-Linie vor.

Nach der Auswertung werden die Einschusslöcher mit 10 weißen Schusslochpflastern abgeklebt.

<b>C</b>	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	---	----------------------

**Station 2 (30 m)**

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

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

**Station 3 (25 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt stehend mit der rechten Hand rechts am Pfosten vorbei ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Hierbei muss der Fuß mit der Verlängerung der seitlichen Begrenzung kontakt haben. Nach dem fünften Schuss lädt er die Waffe selbstständig, entspannt sie und schießt mit der linken Hand links am Pfosten vorbei, ebenfalls ohne zu spannen. Die Schießhand darf mit der freien Hand unterstützt werden. Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe und entspannt und holstert sie selbstständig.

**Station 4 (20 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, setzt sich auf den Boden und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Nach dem letzten Schuss steht der Schütze auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbstständig.

**Station 5a (15 m)**

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe, nimmt den Anschlag kniend ein und schießt ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Nach dem letzten Schuss steht der Schütze auf und lädt, entspannt und holstert die Waffe selbstständig.

**Station 5b (15 m)**

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

Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe, entspannt und holtert sie selbstständig.

**Station 6 (10 m)**

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

Nach dem letzten Schuss wird die Gesamtzeit gestoppt, der Schütze zeigt die leere Waffe und ggf. das Magazin der Aufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vor, danach holtert er sie.

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

Die Restzeit wird von der Aufsicht auf der Auswertekarte des Schützen vermerkt.

**C.17.15 Ringabzug/DQ**

Mit Abzug von jeweils fünf Ringen wird geahndet:

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

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

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

**C.17.16 Auswertung**

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

- bei der höheren Anzahl der Fünfen
- bei dem höheren Ergebnis der Station 6
- bei der kürzesten Gesamtzeit

Die Auswertung erfolgt durch die Schützen jeweils für den nächsten rechten Schützen. Im Zweifelsfalle darf der Schusslochprüfer ausschließlich durch die Wettkampfleitung benutzt werden.

**C.17.17 Klassifizierung**

Eine Klassifizierung erfolgt anhand der Rangliste, nach zweimaligem Erreichen folgender Ergebnisse:

- bis 184 Marksman
- ab 185 Sharpshooter
- ab 215 Expert
- ab 230 Master
- ab 241 Highmaster

**C.17.18 Mannschaft**

Eine Mannschaft besteht aus vier Schützen mit einem Streichergebnis.

**C.17.19 EPP- Optical Sight (EPP - OS)**

Abweichend von C.17.3 kann diese Übung mit Waffen nach C.17.1 auch mit optischen Zielmitteln als „EPP Optical Sight“ (OS) geschossen werden. Das Kastenmaß bezieht sich auf die Waffe ohne Montage und Optik.

Sie ist dann gesondert zu werten.

BDMP-Handbuch	<b>Sportordnung</b>		<b>C</b>
<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>			

## C.17.A EPP- Polymerpistole

### C.17.A.1 Waffe

Pistole:

In Serie gefertigte, nicht getunte, halbautomatische Polymer- Pistolen im Kaliber 9 mm Luger die mit Magazin in einen Kasten (Ziff. C.2.5) mit den Innenmaßen von 225 mm X 150 mm X 45 mm passen.

### C.17.A.2 Abzug

Mindestabzugswiderstand 1360 g.

### C.17.A.3 Visierung und optische Hilfsmittel

Offene Visierung ohne optische Hilfsmittel, Micrometer/ Matchvisierung ist nicht erlaubt; oder mit optischen Zielmitteln in der Klasse „Optical Sight“ (OS).

Schießbrillen, Augenabdeckungen sowie Irisblenden sind nicht zugelassen. Eine Schutzbrille mit Seitenschutz ist vorgeschrieben.

### C.17.A.4 Griffschalen

Sportgriffe oder orthopädische Griffe sind nicht zugelassen.

### C.17.A.5 Sicherung

Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

### C.17.A.6 Munition

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

### C.17.A.7 Holster

Ein Holster ist zwingend vorgeschrieben.  
Ziffer C.1.3 ist zu beachten.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

#### **C.17.A.8 Schusszahl & Schießzeit**

50 Schüsse in der Gesamtzeit von 5:30 Minuten.

Probeschüsse sind nicht zugelassen.

Die Zeit startet jeweils mit dem Startsignal und stoppt nach dem Holstern der geladenen Waffe. An der Station 6 wird dem Schützen die verbleibende Restzeit vor dem Startsignal mitgeteilt.

#### **C.17.A.9 Nachladen**

Der Schütze führt die 50 Patronen mit sich. Es werden grundsätzlich nur 5 Patronen geladen.

Die Patronen zum Nachladen dürfen nur aus einer Tasche geholt werden und nur, wenn die Waffe leergeschossen und geholstert ist. „Double Action“-Pistolen sind fertiggeladen und entspannt zu holstern. Bei „Single Action“-Pistolen ist nur das gefüllte Magazin einzusetzen. Das Schlagstück ist entspannt. Das Durchladen erfolgt erst nach dem Startsignal. Pistolen ohne Entspannhebel sind wie „Single Action“-Pistolen zu handhaben. Ab der Station 2 darf nur noch ein Magazin benutzt werden, das wieder gefüllt werden muss.

Nach Wettkampfbeginn heruntergefallene Patronen darf der Schütze nur auf Anweisung des RO aufheben und nicht mehr verschießen. Dadurch verringert sich die Schusszahl bei der letzten Übung. Ausgenommen hiervon sind folgende Situationen:

1. Patronen, die an den Stationen „Sitzend“ oder „Liegend“ ohne einer Ladetätigkeit des Schützen, aus der Tasche rollen.
2. Patronen, die bei einer einmaligen Störungsbeseitigung, während die Stoppuhr angehalten ist, zu Boden fallen.

Diese dürfen auf Anweisung des RO aufgehoben und verschossen werden.

Fällt ein Magazin zu Boden (geladen oder ungeladen) darf die Waffe damit erst wieder während der nächsten Station bereit gemacht werden, um die darauffolgende Station wieder mit zu schießen.

#### **C.17.A.10 Art und Anzahl der Scheiben**

Eine Scheibe EPP

**C.17.A.11 Störungen**

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

**C.17.A.12 Fertigstellung**

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

**C.17.A.13 Sicherheit**

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

**C.17.A.14 Ablauf**

Mit Ausnahme bei der Station 6 ist der erste Schuss jeweils im „Double Action“-Modus abzugeben.

Station	Distanz	Anschlag	Zeit	Schusszahl	Bemerkung
1	7 m	stehend	15 sek	2 x 5	Spannabzug, incl. Magazinwechsel
2	25 m	stehend		5	Spannabzug, selbstständig la- den und holstern
3	25 m	stehend rechts links		5 5	w.o. vorbei am Pfosten vorbei am Pfosten
4	20 m	sitzend		5	w.o.
5a	15 m	kniend		5	w.o.
5b		stehend	10 sek	5	
6	10 m	stehend		5	vorgespannt einhändig rechte Scheibe
		stehend		5	beidhändig linke Scheibe

C	 <b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
---	---	----------------------

### Station 1 (7 m)

Auf das Kommando „Laden, fertigmachen und holstern !“ wird die „Double Action“-Pistole mit 5 Patronen geladen, entspannt und geholstert. Bei der „Single Action“-Pistole und bei Pistolen ohne Entspannhebel wird nur das gefüllte Magazin eingesetzt und die Waffe geholstert.

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Bei der Pistole wechselt er nach dem fünften Schuss selbstständig das Magazin.

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

Nach Sicherheitskontrolle durch den RO wird die Waffe geholstert. Nach der Meldung „Sicherheit“ gehen die Schützen zur Trefferaufnahme auf die 1 m-Linie vor.

Nach der Auswertung werden die Einschusslöcher mit 10 weißen Schusslochpflastern abgeklebt.

### Station 2 (25 m)

Die Waffe wird auf Kommando mit 5 Patronen geladen, entspannt und geholstert bzw. das gefüllte Magazin eingesetzt und geholstert. Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt im Stehen ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Nach dem letzten Schuss lädt, entspannt und holstert der Schütze die Waffe selbstständig

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

### Station 3 (25 m)

Auf das Startsignal zieht der Schütze die Waffe und schießt stehend mit der rechten Hand rechts am Pfosten vorbei ohne zu spannen bzw. nach dem Durchladen. Hierbei muss der Fuß mit der Verlängerung der seitlichen Begrenzung Kontakt haben. Nach dem fünften Schuss lädt er die Waffe selbstständig, entspannt sie und schießt mit der linken Hand links am Pfosten vorbei, ebenfalls ohne zu spannen.

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

**Station 4 (20 m)**

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

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

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

**Station 5a (15 m)**

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

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

**Station 5b (15 m)**

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

Nach dem letzten Schuss lädt der Schütze die Waffe, entspannt und holstert sie selbstständig.

**Station 6 (10 m)**

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

Nach dem letzten Schuss wird die Gesamtzeit gestoppt, der Schütze zeigt die leere Waffe und ggf. das Magazin der Aufsicht zur Sicherheitsüberprüfung vor, danach holstert er sie.

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

Die Restzeit wird von der Aufsicht auf der Auswertekarte des Schützen vermerkt.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

#### **C.17.A.15 Ringabzug/DQ**

Mit Abzug von jeweils fünf Ringen wird geahndet:

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

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

#### **C.17.A.16 Auswertung**

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

- bei der höheren Anzahl der Fünfen
- bei dem höheren Ergebnis der Station 6
- bei der kürzesten Gesamtzeit

Die Auswertung erfolgt durch die Schützen jeweils für den nächsten rechten Schützen. Im Zweifelsfalle darf der Schusslochprüfer ausschließlich durch die Wettkampfleitung benutzt werden.

#### **C.17.A.17 Klassifizierung**

Eine Klassifizierung erfolgt anhand der Rangliste, nach zweimaligem Erreichen folgender Ergebnisse:

- bis 184 Marksman
- ab 185 Sharpshooter
- ab 215 Expert
- ab 230 Master
- ab 241 Highmaster

#### **C.17.A.18 Mannschaft**

Eine Mannschaft besteht aus vier Schützen mit einem Streicherergebnis.

#### **C.17.A.19 EPP- Polymerpistole Optical Sight (EPP Polymer- OS)**

Abweichend von C.17.A.3 kann diese Übung mit Waffen nach C.17.A.1 auch mit optischen Zielmitteln als „EPP- Polymerpistole Optical Sight“ geschossen werden. Das Kastenmaß bezieht sich auf die Waffe ohne Montage und Optik.

Sie ist dann gesondert zu werten.

**C.17.B EPP- Production**

Wie C.17 Europäischer Präzisionsparcours

**Waffe:**

Zusätzlich zu den Kriterien aus C.17: Zulässig sind nur unveränderte Dienstpistolen, die in der BDMP Dienstwaffenliste für DP1 aufgeführt sind und über eine starre Visierung verfügen. Die Visierung muss dem Original der Dienstpistole entsprechen. Front-Break Holster, Speed Machines oder ähnliche Spezialholster sind nicht zulässig.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
----------	--	--	----------------------

## C.18 Action Target Plates

### C.18.A Action Target Plates 25m

Geschossen wird auf 6 (alternativ 5) Stahlplatten mit einem Durchmesser von 20,32 cm (8"), die gemessen von Mitte zu Mitte min. 30 cm Abstand haben. Die Entfernung beträgt 25 m.

#### C.18.A.1 Ablauf

Insgesamt besteht ein Wettkampf aus 5 Durchgängen in denen die Platten beschossen werden. Die Zeiten der 5 Durchgänge werden addiert. Derjenige mit der geringsten Zeit ist der Sieger. Geladen werden jeweils 6 (5) Schuss. Ein Nachladen ist nicht vorgesehen. Für jede Platte die nicht fällt (außer bei KK (.22 l.r.) hier zählt die getroffene Platte) werden 3 Strafsekunden zur Zeit addiert. Der Sieger ist der Schütze mit der insgesamt geringsten Zeit.

#### C.18.A.2 Waffe

Zugelassen sind alle Waffen nach Punkt C.14.20, C.15.1 und C.15.B1 der Sportordnung des BDMP. Die Disziplin kann per Ausschreibung auf andere Waffengattungen die innerhalb der Sportordnung des BDMP geschossen werden, erweitert werden. So könne auch Langwaffen in Kurzwaffenkalibern genutzt werden. Zu beachten ist das die Fallplattenanlage für das verwendete Kaliber zugelassen sein muss (siehe auch C.18.A.3 Munition).

#### C.18.A.3 Munition

Die Munition muss dem Standard nach C.14.5 entsprechen (oder dem Standard aus der jeweiligen Disziplin für die nach der Sportordnung die Waffenkategorie zugelassen ist. Der Veranstalter legt dies in der Ausschreibung fest). Magnum Munition ist nicht zugelassen.

#### C.18.A.4 Startposition

In der Startposition steht der Schütze aufrecht mit geholsterter, geladener und gesicherter Waffe in Richtung Fallplatten. Beide Hände befinden sich über Schulterhöhe. Nach einem akustischen Startsignal beginnt der Schütze mit dem Beschießen der Stahlplatten. Probeschüsse sind nicht erlaubt. Der Schütze darf sowohl stehend als auch liegend schießen. Der Anschlag muss beidhändig ausgeführt werden.

Alternativ kann der Wettkampf mit einer Startposition durchgeführt werden, in der der Schütze die Waffe in mit ausge-



strecktem Armen und auf 45 Grad abgesenkt mit Zielrichtung der Mündung zum Boden hin hält. Näheres regelt die Ausschreibung.

**C.18.A.5 Brille**

Augenabdeckungen Irisblenden oder andere Hilfsmittel sind nicht erlaubt.

**C.18.A.6 Holster**

Ein Holster ist für die geholsterte Startposition zwingend vorgeschrieben, es sei denn es wird mit einer Langwaffe geschossen. Die Regularien für das Holster richten sich nach Punkt C.14.1.2.

<b>C</b> 	<b>Sportordnung</b> <b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
---	--	----------------------

### **C.18.B Action Target Plates Mehrdistanz**

Geschossen wird auf 6 (alternativ 5) Stahlplatten (B.11.13 Fallplattenanlage).

Für das Kleinkaliberschießen mit .22 I.r. kann auf die dafür vorgesehenen Fallplattenanlagen geschossen werden. Geschossen wird auf den Distanzen 10, 15 und 25 yards oder Meter. Auf jeder Distanz werden 2 Durchgänge geschossen. Es stehen für jeden Durchgang 12 (10) Schuss zur Verfügung von denen jeweils nur 6 (5) geladen werden dürfen.

#### **C.18.B1 Ablauf und Startposition**

In der Startposition steht der Schütze aufrecht mit geholsterter, geladener und gesicherter Waffe in Richtung Platten. Beide Hände befinden sich über Schulterhöhe. Nach einem akustischen Startsignal beginnt der Schütze mit dem Beschießen der Stahlplatten. Bevor die letzte Stahlplatte beschossen wird, muss der Schütze einmal einen Nachladevorgang durchgeführt haben. Probeschüsse sind nicht erlaubt. Auf den Distanzen 15 und 25 yards oder Meter darf der Schütze sowohl stehend als auch liegend schießen. Nach jeder Station wird die Waffe entladen und Sicherheit hergestellt. Alternativ kann der Wettkampf mit einer Startposition durchgeführt werden, in der der Schütze die Waffe in mit ausgestrecktem Armen und auf 45 Grad abgesenkt mit Zielrichtung der Mündung zum Boden hin hält. Näheres regelt die Ausschreibung. Insgesamt besteht ein Wettkampf aus 6 Durchgängen in denen die Platten beschossen werden. Die Zeiten der 6 Durchgänge werden addiert. Derjenige mit der geringsten Zeit ist der Sieger. Für jede Platte die nicht fällt (außer bei KK (.22 I.r.)), hier zählt die getroffene Platte) werden 3 Strafsekunden zur Zeit addiert. Der Sieger ist der Schütze mit der insgesamt geringsten Zeit.

#### **C.18.B2 Waffe**

Zugelassen sind alle Waffen nach Punkt C.14.20, C.15.1 und C.15.B1 der Sportordnung des BDMP. Die Disziplin kann per Ausschreibung auf andere Waffengattungen die innerhalb der Sportordnung des BDMP geschossen werden, erweitert werden. So können auch Langwaffen in Kurzwaffenkalibern genutzt werden.

Zu beachten ist das die Fallplattenanlage für das verwendete Kaliber zugelassen sein muss (siehe auch C.18B.3 Munition).

**C.18.B3 Munition**

Die Munition muss dem Standard nach C.14.5 entsprechen (oder dem Standard aus der jeweiligen Disziplin für die nach der Sportordnung die Waffenkategorie zugelassen ist. Der Veranstalter legt dies in der Ausschreibung fest). Magnum Munition ist nicht zugelassen.

**C.18.B4 Brille**

Augenabdeckungen Irisblenden oder andere Hilfsmittel sind nicht erlaubt.

**C.18.B5 Holster**

Ein Holster ist für die geholsterte Startposition zwingend vorgeschrieben, es sei denn es wird mit einer Langwaffe geschossen. Die Regularien für das Holster richten sich nach Punkt C.14.1.2.

**C.18.B6 Endkampf**

Wird ein Endkampf veranstaltet, so schießen die 8 besten Schützen den Sieger unter sich aus. Geschossen wird auf 10 yards oder Meter ausschließlich stehend. Es werden 2 Gruppen mit jeweils 4 Schützen gebildet. Die Gruppen werden ausgelost ebenso die Reihenfolge der Paarungen innerhalb der Gruppe, die gegeneinander antreten. Innerhalb der Gruppe wird der Gruppensieger dadurch ermittelt, das jeder gegen jeden antritt und jeweils derjenige der Gruppensieger ist der am meisten Siege erzielt. Dabei schießen die Schützen jeweils drei Durchgänge. Bei Gleichstand ermitteln die beiden besten der Gruppe den Gruppensieger durch ein Stechen. Die beiden Gruppensieger treten erneut gegeneinander an und ermitteln den Gesamtsieger.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

### C.19 Five Targets – Kurzwaffen auf Fallplatten

#### C.19.0 Vorbemerkung

Die Disziplin dient dem weiteren sportlichen Einsatz bereits im Besitz befindlicher Kurzwaffen. Waffenrechtliche Befürwortungen werden hierfür nicht ausgestellt.

#### C.19.1 Waffen und Munition

Es sind alle Kurzwaffen zugelassen, die im Sporthandbuch des BDMP e.V. Register 8 zugelassen sind und sich bereits im Besitz befinden.

Das zulässige Abzugsgewicht und die Visierung werden in der Ausschreibung geregelt.

Die Wertung erfolgt nach den in der Ausschreibung aufgeführten Waffen.

#### C.19.2 Fallplattenanlage

Fallplatten, Ø KK = 15 cm, GK = 20 cm

Der obere Rand der Fallplatten befindet sich ca. 120 cm über dem Boden, die Fallplatten stehen ca. 40 cm auseinander, von Mitte zu Mitte gemessen.

Anzahl der Fallplatten: 5

#### C.19.3 Scheibenentfernung

25 m (+- 0,1 m)

#### C.19.4 Magazine / Munition

4 Magazine/Speedloader sind zwingend vorgeschrieben.

Die Magazine/Speedloader müssen vor dem Wettkampf mit je 6 Patronen geladen werden.

Es werden 24 Patronen benötigt.

Die benötigte Munition muss sich am Mann befinden.

#### C.19.5 Holster/Ablage

Wird in der Ausschreibung geregelt.

#### C.19.6 Durchgänge

4 á 6 Schuss

#### C.19.7 Fertigstellung

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



- C.19.8 Ablauf**  
Es werden vier Durchgänge geschossen. Bei jedem Durchgang werden fünf Fallplatten in beliebiger Reihenfolge beschossen. Pro Durchgang stehen max. 25 Sekunden zur Verfügung
- C.19.9 Kommandos für einen Durchgang**  
*Laden und fertigmachen!*  
Die Waffe wird fertiggeladen. Der Revolver darf vorgespannt werden.  
*Ist der Schütze fertig?*  
Sofern der Schütze diese Frage nicht umgehend verneint, fährt der Range Officer im Ablauf fort.  
*Achtung!*  
Nach ca. 3 Sekunden ertönt der Timer und die Schießzeit beginnt. Der Schütze beschießt die Fallplatten in beliebiger Reihenfolge. Die Zeit und die stehengebliebenen Fallplatten werden nach dem letzten Schuss notiert.
- C.19.10 Wertung**  
Jede stehen gebliebene Fallplatte wird mit 5 Strafsekunden gewertet.  
Die benötigte Zeit und Strafzeiten eines Durchgangs werden addiert und auf 25 begrenzt. Aus den entstandenen Werten werden die drei kleinsten Werte ermittelt und addiert. Das Ergebnis wird mit zwei Kommastellen notiert. Bei Gleichstand ist der Schütze mit dem schnellsten Durchgang Sieger.
- C.19.11 Waffenstörung**  
Es gibt keine anerkannte Waffenstörung. Der Schütze kann versuchen innerhalb der Schießzeit die Störung zu beseitigen.
- C.19.12 Sicherheitsregeln**  
Sichere Richtung ist nur der Geschossfang.  
Wer mehr als 6 Patronen lädt, wird disqualifiziert.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
	<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>		

## C.20 Five Targets – Kurzwaffen auf Zielscheiben

### C.20.0 Vorbemerkung

Five Targets ist eine Simulation von Fallplatten. Die Disziplin dient dem weiteren sportlichen Einsatz bereits im Besitz befindlicher Kurzwaffen. Waffenrechtliche Befürwortungen werden hierfür nicht ausgestellt.

### C.20.1 Waffen und Munition

Es dürfen alle Kurzwaffen verwendet werden, die im Sporthandbuch des BDMP e.V. Register 8 zugelassen sind und sich bereits im Besitz befinden. Das zulässige Abzugsgewicht und die Visierung werden in der Ausschreibung geregelt. Die Wertung erfolgt nach den in der Ausschreibung aufgeführten Waffen.

### C.20.2 Standaufbau

Es werden 5 Scheiben an den Scheibenträgern oder einer beliebigen Halterung befestigt. Der obere Rand der Scheiben befindet sich 120 cm (+- 30 cm) über dem Boden. Die Scheiben stehen 40 cm (+- 5 cm) auseinander, von Mitte zu Mitte gemessen. Anzahl der Scheiben: 5

### C.20.3 Scheibentfernung

25 m (+- 0,1 m)

### C.20.4 Magazine / Munition

4 Magazine/Speedloader sind zwingend vorgeschrieben. Die Magazine/Speedloader müssen vor dem Wettkampf mit je 5 Patronen geladen werden. Es werden 20 Patronen benötigt. Die benötigte Munition muss sich am Mann befinden.

### C.20.5 Holster/Ablage

Wird in der Ausschreibung geregelt.

### C.20.6 Scheiben

5 x Five Targets Scheiben Nr. B.11.17

### C.20.7 Durchgänge

4 á 5 Schuss

**C.20.8 Fertigstellung**

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

**C.20.9 Ablauf**

Es werden vier Durchgänge geschossen. Bei jedem Durchgang werden fünf Scheiben mit je einem Schuss beschossen. Pro Durchgang stehen max. 25 Sekunden zur Verfügung

**C.20.10 Kommandos für einen Durchgang**

*Laden und fertigmachen!*

Die Waffe wird fertiggeladen. Der Revolver darf vorgespannt werden.

*Ist der Schütze fertig?*

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

*Achtung!*

Nach ca. 3 Sekunden ertönt der Timer und die Schießzeit beginnt. Der Schütze beschießt die 5 Scheiben mit je einem Schuss. Die Zeit nach dem letzten Schuss wird notiert.

**C.20.11 Auswertung**

Nach jedem Durchgang wird die Zeit in der Startkarte notiert.

Nach dem letzten Durchgang werden die Treffer der einzelnen Scheiben in der Startkarte notiert.

Als Treffer wird ein Einschuss nur gewertet, wenn er sich vollständig innerhalb der Ringflächen befindet. Berührt ein Treffer die Grundfläche der Scheibe, wird er nicht gewertet.

**C.20.12 Wertung**

Summe der Treffer / Summe der Wertungszeiten

Das Ergebnis wird mit zwei Kommastellen notiert.

Bei Gleichstand ist der Schütze mit dem schnellsten Durchgang Sieger.

**C.20.13 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannte Waffenstörung. Der Schütze kann versuchen innerhalb der Schießzeit die Störung zu beseitigen.

**C.20.14 Sicherheitsregeln**

Sichere Richtung ist nur der Geschossfang.

Wer mehr als 5 Patronen lädt, wird disqualifiziert.

<b>C</b>		<b>Sportordnung</b>	<b>BDMP-Handbuch</b>
		<b>Kurzwaffen-Disziplinen</b>	