



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

D.17.1 Aufsicht

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

D.17.2 Waffe

D.17.2.1 RF 1:

Gesetzeskonforme Repetierflinten im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.17.2.2 SF 1:

Gesetzeskonforme Halbautomatische Flinten im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.17.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.17.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.17.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.17.6 Munition

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



Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

D.17.7 Scheibe / Scheibentfernung / Positionierung der Scheibe

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

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

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

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

D.17.8 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.17.9 Ablauf

6 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

Scheibentfernung 25 m

1. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

2. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

Scheibentfernung 20 m:

3. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

4. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Sitzendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *sitzend*



Scheibentfernung 15 m:

5. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

6. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*

D.17.10 Wertung / Auswertung

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

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

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

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

Jeder Schuss, der nicht auf den Scheiben nachweisbar ist, ist ein Fehlschuss. Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

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

Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie oder in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler.



Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt.

Entsichert der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando „Achtung“ die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler.

Fehlschuss: pro Schuss 10 Punkte Abzug

Ablauffehler: pro Schuss 10 Punkte Abzug

Zeitüberschreitung: DNF – Nullwertung

D.17.11 Offizielle Zeitnahme

Die Zeitnehmung muss mit einem elektronischen Timer vorgenommen werden.

Herkömmliche Stoppuhren (analog oder digital) sind nicht zulässig.

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

D.17.12 Gleichstand in der Gesamtwertung

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

Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird der Hitfaktor der Teilübung mit Nachladen und der weitesten Entfernung verglichen. Der Schütze mit dem höheren Hitfaktor gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit der nächsten Teilübung mit Nachladen ebenso verfahren.

D.17.13 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

**D.17.14 Startzeiten**

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

D.17.15 StellungenAusgangsstellung

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

Stehendanschlag

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

Liegendanschlag

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

Sitzendanschlag

Der Schütze sitzt mit beiden Gesäßbacken auf dem Schießstandboden.

Kniendanschlag

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

D.17.16 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich. Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein. Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

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

**C) Achtung!**

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

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

Der Schütze behält seine Stellung bei, entfernt eigenständig alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und öffnet den Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen sowie außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurde.

E) Waffe schließen und abschlagen!

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Kugelfang ab. Die Waffe wird dabei in der Stellung abgeschlagen, die der Schütze nach dem letzten Schuss innehatte.

F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

G) Waffe abstellen!

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

H) Sicherheit!**D.17.17 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

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

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft dem Range Officer "Stopp" zu. Dieser wird dann die Waffe



übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

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

D.17.18 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

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

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des RO aus- und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area.

Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt werden.

Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

C) Sicherheitszone

Bei jeder Veranstaltung muss der Veranstalter eine Sicherheitszone (Safety-Area) einrichten.

Das ist ein genau abgegrenzter Bereich innerhalb der Schießanlage, in welchem der Schütze selbstständig mit seiner



ungeladenen Waffe hantieren kann. Innerhalb der Sicherheitszone darf keine Munition abgelegt oder mit Munition oder munitionsähnlichen Teilen hantiert werden. Verstöße werden mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

D) Munitionsaufnahme

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

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

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

F) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Kugelfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.
- Jeder Schuss, der während eines Stellungswechsels abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 gewertet.



Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diese Teilübung nicht wiederholen.

G) Sweeping

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

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

D.17.19 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht. Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis. Das Verwenden von Schutzausrüstung wie Ellenbogen-, Knieschützern, Handschuhen oder auch Isomatten ist erlaubt.

D.17.20 Protestverfahren

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

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

D.17.21 Klassifikation

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

D.17.21.1 Repetierflinte RF 1

Klassifikation	Hitfaktor für Klassifizierung
High Master	ab 24,01
Master	ab 21,01
Expert	ab 18,01
Sharpshooter	ab 14,01
Marksman	bis 14,00 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf



D.17.21.2 Selbstladeflinten SF 1

Klassifikation	Hitfaktor für Klassifizierung
High Master	ab 28,01
Master	ab 24,01
Expert	ab 19,01
Sharpshooter	ab 15,01
Marksman	bis 15,00 und darunter
Unclassified	Schütze in seinem ersten Wettkampf

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

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

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

Eine Rückstufung aus einer einmal erreichten Klasse kann nur auf schriftlichen Antrag des Schützen an den Bundesreferenten Flinte erfolgen. Danach bestreitet er die nächsten 3 Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse.

Ist der Durchschnitt der besten zwei dieser Wettkämpfe einer niedrigeren Klasse zuzuordnen, erfolgt die Rückklassifikation. Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

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

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



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

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

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

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Klassifikation gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden. Für den Teilnehmer gilt die Klassifikation, in der er am Tage der Anmeldung geführt wird.

D



Sportordnung

Langwaffen-Disziplinen

BDMP-Handbuch

w-sh.bdmp.de

**D.18 Repetierflinte 2 (RF 2) und Selbstladeflinte 2 (SF 2)****D.18.1 Aufsicht**

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

D.18.2 Waffe**D.18.2.1 RF 2:**

Gesetzeskonforme Repetierflinten im Kaliber 12. Das Magazin kann aus einer Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.18.2.2 SF 2:

Gesetzeskonforme Halbautomatische Flinten im Kaliber 12. Das Magazin kann aus einer Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.18.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.18.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.18.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.18.6 Munition

Es werden 24 Patronen Bleischrot bis 2,5 mm Durchmesser bis max. 28 g benötigt.

Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

**D.18.7 Scheiben**

5 BDMP-Stahlklappscheiben

Abstand von der Startlinie zur mittleren Scheibe 15 m.

Abstand der Unterkante der Stahlscheiben vom Boden des Schießstandes 1,00 m (+/-0,30 m).

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

Die 5. Scheibe ist die Stoppscheibe. Sie steht rechts.

D.18.8 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.18.9 Ablauf / Wertung

Es werden vier Durchgänge stehend frei geschossen. In jedem Durchgang können sechs Patronen geladen werden. Lädt der Schütze mehr als sechs Patronen, wird er disqualifiziert. In jedem Durchgang sind fünf Scheiben in beliebiger Reihenfolge zu beschießen.

Jede Scheibe muss beschossen werden. Die rechte Scheibe ist die Stoppscheibe, wurde diese getroffen, ist der Durchgang beendet.

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

Jede stehen gebliebene Scheibe wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Jede nicht beschossene Scheibe ist ein Ablauffehler und wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Wird die Stoppscheibe nicht getroffen, wird der Durchgang mit 25 Strafsekunden gewertet. Weitere Ablauffehler oder Fehlschüsse werden dann nicht gezählt.

Entsichert der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando „Achtung“ die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler. Die drei schnellsten Zeiten werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis des Schützen. Der schlechteste Durchgang wird gestrichen und zählt als Streichergebnis.

Es stehen jedem Schützen maximal 25 Sekunden pro Durchgang zur Verfügung.



Außerhalb von Meisterschafts-Wettkämpfen kann die Disziplin auch bis auf einen Durchgang verkürzt als "Fun-shooting" durchgeführt werden.

D.18.10 Offizielle Zeitnahme

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

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

D.18.11 Gleichstand

Bei Gleichstand wird der Sieger anhand des schnellst geschossenen Durchgangs ermittelt und die anderen Schützen werden entsprechend platziert.

D.18.12 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

D.18.13 Stellungen

Ausgangsstellung

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

Stehendanschlag

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

D.18.14 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich.

Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition. Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein.



Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

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

C) Achtung!

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

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

Der Schütze entfernt eigenständig alle in der Waffe befindlichen Patronen, entfernt ggf. das Magazin und öffnet den Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen wurde.

E) Waffe schließen und abschlagen!

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

F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese. Der Schütze stellt bzw. legt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an den vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

G) Sicherheit!

D.18.15 Waffenstörung

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb von 25 Sekunden versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung zu beenden. Ein Nachladen von Munition bei Waffen- oder Munitionsstörung ist nicht erlaubt. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere



Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation.

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

Die Wertung für eine so abgebrochene Teilübung beträgt 25 Sekunden.

Die Übung darf nicht wiederholt werden.

D.18.16 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

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

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des RO aus- und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area.

Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

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

Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein,



es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

C) Sicherheitszone

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

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

D) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während seiner Übung die Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, wird er sofort disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

E) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Kugelfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 25 Sekunden gewertet.



Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diesen Durchgang nicht wiederholen.

D.18.17 **Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung**

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zur Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.

D.18.18 **Protestverfahren**

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

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

D.18.19 **Ranglisten**

Anerkennung von Resultaten für die Rangliste

Für die Rangliste werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.18 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.18 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.



D.19 Repetierflinte 3 (RF 3) und Selbstladeflinte 3 (SF 3)

D.19.1 Aufsicht

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

D.19.2 Waffe

D.19.2.1 RF 3:

Gesetzeskonforme Repetierflinten im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.19.2.2 SF 3:

Gesetzeskonforme Halbautomatische Flinten im Kaliber 12. Das Magazin muss aus einer Röhre bestehen. Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.19.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.19.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.19.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.19.6 Munition

Es werden 32 Patronen mit Flintenlaufgeschossen (Slugs) benötigt.

Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen der verwendeten



Flintenlaufmunition dürfen nicht über den Hülsenmund hinausragen. Magnum-Ladungen sind nicht erlaubt. Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen. Die Verwendung von Flinten-Speedloadern ist nicht zulässig.

D.19.7 Scheibe / Scheibenentfernung / Positionierung der Scheibe

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

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

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

Auf der Deutschen Meisterschaft ist die Originaldistanz einzuhalten.

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

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

D.19.8 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.19.9 Ablauf Original-Distanz

4 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

Scheibenentfernung 50 m

1. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

2. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

- Liegendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

Scheibenentfernung 25 m:

3. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

Anschlag rechte Schulter

- Kniendanschlag einnehmen -

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*

Anschlag rechte Schulter



4. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*
Anschlag linke Schulter
- Kniendanschlag einnehmen -
Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*
Anschlag linke Schulter

D.19.9.1 Ablauf Reduzierte Distanz

4 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

Scheibentfernung 25 m:

1. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*
- 4 Patronen nachladen -
Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*

2. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*
- Liegendanschlag einnehmen -
Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *liegend*

Scheibentfernung 25 m:

3. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*
Anschlag rechte Schulter
- Kniendanschlag einnehmen -
Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*
Anschlag rechte Schulter

4. Teilübung:

Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *stehend*
Anschlag linke Schulter
- Kniendanschlag einnehmen -
Je 2 Schüsse auf die beiden Scheiben *kniend*
Anschlag linke Schulter



D.19.10 Wertung / Auswertung

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

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

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

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

Jeder Schuss, der nicht auf den Scheiben nachweisbar ist, ist ein Fehlschuss.

Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden.

Gewertet werden nur die Treffer, die mit höchstens 8 abgegebenen Schüssen je Teilübung erreicht werden. Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss und ein Ablauffehler. Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie oder in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler. Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt.

Entsichert der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando "Achtung" die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler.

Fehlschuss:	pro Schuss 10 Punkte Abzug
Ablauffehler:	pro Schuss 10 Punkte Abzug
Zeitüberschreitung:	DNF – Nullwertung

**D.19.11 Offizielle Zeitnahme**

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

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

D.19.12 Gleichstand in der Gesamtwertung

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

Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird der Hitfaktor der Teilübung mit Nachladen und der weitesten Entfernung verglichen. Der Schütze mit dem höheren Hitfaktor gewinnt. Führt dies nicht zum Erfolg, so wird mit der nächsten Teilübung mit Nachladen ebenso verfahren.

D.19.13 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

D.19.14 Startzeiten

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

D.19.15 Stellungen**Ausgangsstellung**

Stehend, der Schaft der Waffe befindet sich in Gürtelhöhe seitlich an der Hüfte des Schützen.

Die Waffe wird horizontal gehalten, die Mündung zeigt in Richtung Kugelfang. Der Verschluss ist geöffnet und die Waffe gesichert.



Stehendanschlag

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

Liegendanschlag

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

Kniendanschlag

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

D.19.16 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich.

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

Dort nimmt der Schütze die Ausgangsstellung ein.

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

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

C) Achtung!

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

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

Der Schütze behält seine Stellung bei, entfernt eigenständig alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und öffnet den



Verschluss. Der Range Officer kontrolliert, ob die Waffe vollständig entladen sowie außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurde.

E) Waffe schließen und abschlagen!

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Kugelfang ab. Die Waffe wird dabei in der Stellung abgeschlagen, die der Schütze nach dem letzten Schuss innehatte.

F) Waffe öffnen und sichern!

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

G) Waffe abstellen!

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an den vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

H) Sicherheit!

D.19.17 Waffenstörung

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur sofortigen Disqualifikation.

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

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



D.19.18 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

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

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des ROs aus- und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area.

Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- So getragen werden, dass die Mündung mindestens auf Schulterhöhe nach oben zeigt.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt werden.

Die Waffe muss immer gesichert und der Verschluss offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

C) Sicherheitszone

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

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



D) Munitionsaufnahme

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

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

Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

F) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Kugelfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.
- Jeder Schuss, der während eines Stellungswechsels abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 gewertet. Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diese Teilübung nicht wiederholen.

G) Sweeping

Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil von sich selbst oder einer anderen Person richten. Während des Schießens darf kein Körperteil des Schützen die Laufmündung überragen.



D.19.19 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

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

Das Verwenden von Schutzausrüstung wie Ellenbogen-, Knieschützern, Handschuhen oder auch Isomatten ist erlaubt.

D.19.20 Protestverfahren

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

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

D.19.21 Klassifikation

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

	RF 3	SF 3
High Master	ab 14,01	ab 16,01
Master	ab 12,01	ab 14,01
Expert	ab 10,01	ab 12,01
Sharpshooter	ab 8,01	ab 10,01
Marksman	kleiner als 8,01	kleiner als 10,01

Unclassified Schütze in seinem ersten Wettkampf

Bei seinem ersten Wettkampf startet der Schütze als "Unclassified". Mit seinem ersten Wettkampfergebnis wird der Schütze vorläufig klassifiziert. Er startet beim nächsten Wettkampf in dieser Klasse. Er ist mindestens Marksman, sofern er nicht eine höhere Gruppe erreicht hat.

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

Danach steigt der Schütze auf, wenn er zweimal ein Ergebnis



erzielt hat, das einer höheren Gruppe entspricht. Die beiden Resultate müssen nicht in aufeinanderfolgenden Wettkämpfen erreicht werden. Innerhalb eines Wettkampfs ändert sich die Klassenzugehörigkeit eines Schützen nicht.

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

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

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

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

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.19 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.19 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen, die zur Klassifikation gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen. Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden. Für den Teilnehmer gilt die Klassifikation, in der er am Tage der Anmeldung geführt wird.



D.20 Doppelflinte 2 (DF 2)

D.20.1 Aufsicht

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

D.20.2 Waffe

Gesetzeskonforme Doppel- oder Bockflinten im Kaliber 12. Ejektoren sind erlaubt.

D.20.3 Visierung

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Das Originalkorn darf gegen ein Leuchtkorn ausgetauscht werden. Zusätzliche Zielaufbauten sind nicht zugelassen.

D.20.4 Abzug

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe sicher funktionieren. Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen. Abzugsschuhle dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

D.20.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.20.6 Munition

Es werden 24 Patronen Bleischrot bis 2,5 mm bis 28 g benötigt.

Wiedergeladene Munition muss der vergleichbaren Fabrikmunition entsprechen.

D.20.7 Scheiben

5 BDMP-Stahlklappscheiben

Abstand von der Startlinie zur mittleren Scheibe 15 m.

Abstand der Unterkante der Stahlscheiben vom Boden des Schießstandes 1,00 m (+/-0,30 m).

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

Die 5. Scheibe ist die Stoppscheibe, sie steht rechts.

**D.20.8 Probeschüsse**

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.20.9 Ablauf/Wertung

Es werden vier Durchgänge stehend frei geschossen. Vor Beginn des Durchgangs wird die Flinte mit 2 Patronen geladen. Während des Durchgangs muss der Schütze ohne weitere Kommandos durch den Range Officer 2 x 2 Patronen nachladen.

Die Waffe muss zum Nachladen nicht gesichert werden. In jedem Durchgang sind fünf Scheiben in beliebiger Reihenfolge zu beschießen. Jede Scheibe muss beschossen werden. Die rechte Scheibe ist die Stoppscheibe, wurde diese getroffen, ist der Durchgang beendet. Die Zeit, die der Schütze vom Ertönen des Startsignals bis zum Umfallen der Stoppscheibe benötigt, wird gemessen.

Jede stehengebliebene Scheibe wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Jede nicht beschossene Scheibe ist ein Ablauffehler und wird mit 5 Strafsekunden gewertet. Wird die Stoppscheibe nicht getroffen, wird der Durchgang mit 25 Strafsekunden gewertet. Weitere Ablauffehler oder Fehlschüsse werden dann nicht gezählt. Entscheidet der Schütze die Waffe vor dem Ertönen des Startsignals oder verändert er nach dem Kommando "Achtung" die Position seiner Waffe, erhält er einen Ablauffehler. Die drei schnellsten Zeiten werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis des Schützen. Der schlechteste Durchgang wird nicht gewertet.

Es stehen jedem Schützen maximal 25 Sekunden pro Durchgang zur Verfügung.

Aus Sicherheitsgründen muss die Munition beim Nachladen aus einem Behältnis oder einer Vorrichtung, das bzw. die am Körper getragen wird, entnommen werden.

Die Verwendung von Speedloadern ist nicht zulässig.

Außerhalb von Meisterschafts-Wettkämpfen kann die Disziplin auch bis auf einen Durchgang verkürzt als "Fun-Shooting" durchgeführt werden.

D.20.10 Offizielle Zeitnahme

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



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

D.20.11 Gleichstand

Bei Gleichstand wird der Sieger anhand des schnellst geschossenen Durchgangs ermittelt und die anderen Schützen werden entsprechend platziert.

D.20.12 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen. Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

D.20.13 Startzeiten

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

D.20.14 Stellungen

Ausgangsstellung

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

Stehendanschlag

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

D.20.15 Kommandos des leitenden Range Officers

Die Kommandos und Anweisungen des leitenden Range Officers sind verbindlich. Der Range Officer erklärt den Schützen die Übung. Er ruft einen Wettkämpfer in die Startposition.

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

**D****Sportordnung****BDMP-Handbuch****Langwaffen-Disziplinen**

Nachfolgende Kommandos müssen vollständig gegeben werden:

A) Laden!

Der Schütze lädt die Flinte. Probeanschläge sind erlaubt.

B) Ist der Schütze bereit?

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

C) Achtung

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

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

Der Schütze öffnet die Waffe (knickt sie ab und öffnet damit den Verschluss). Er entfernt alle in der Waffe befindlichen Patronen. Der Range Officer kontrolliert, ob die Patronenlager leer sind. Munition an der Waffe zu befestigen ist nicht zulässig.

Der Schütze stellt die Waffe an dem vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

E) Sicherheit!**D.20.16 Waffenstörung**

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann innerhalb von 25 Sekunden versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Ein Nachladen von mehr als 4 Schuss ist nicht erlaubt.

Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur Disqualifikation.

Kann der Schütze die Störung nicht selbst beheben, sichert er die Waffe, hält die Mündung in die sichere Richtung und ruft



dem Range Officer "Stopp" zu. Dieser wird dann die Waffe übernehmen und prüfen. Der Range Officer sorgt dafür, dass niemals ein Schütze mit geladener Waffe den Stand verlässt.

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

D.20.17 Sicherheitsregeln

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

A) Unsichere Waffenhandhabung

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung (Ausnahme beim Laden), wird der Schütze sofort gestoppt und disqualifiziert.

B) Tragen und Ablegen der Flinte

Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Waffe in einem Transportbehältnis verpackt sein. Die Waffe darf nur auf Kommando des ROs aus- und eingepackt werden und muss dabei immer gesichert und der Verschluss geöffnet sein, ausgenommen davon ist die Safety-Area. Waffen, soweit sie nicht in Transportbehältnissen verpackt sind, müssen:

- Beim Tragen geöffnet sein, mit der Mündung nach unten.
- Mit der Mündung nach oben in vorhandenen Gewehrhaltungen oder einer anderen vom Range Officer bestimmten Stelle abgestellt oder mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden.

Die Waffe muss immer geöffnet und gesichert sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone.

C) Sicherheitszone

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

**D****Sportordnung****BDMP-Handbuch****Langwaffen-Disziplinen**

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

D) Munitionsaufnahme

Die für die Teilübung benötigte Munition muss vom Schützen in am Körper befindlichen Patronengürteln, Taschen oder ähnlichen Behältnissen an- bzw. untergebracht werden.

E) Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition

Lässt der Schütze während seiner Übung die Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen, wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt die Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit von den Schützen aufgehoben werden. Jede Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Disqualifikation.

F) Ungewollte Schussabgabe

Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation.

Als ungewollte Schussabgabe gilt:

- Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Kugelfanges abgefeuert wird.
- Jeder Schuss, der vor dem Startsignal, beim Laden oder Entladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffendefekts abgegeben wird.

Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Defekt eines Waffenteils verursacht wurde, erfolgt keine Disqualifikation.

Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 25 Sekunden gewertet. Der Schütze kann mit einer anderen Waffe den Wettkampf beenden, jedoch diesen Durchgang nicht wiederholen.

D.20.18 Schutzbrille / Gehörschutz / Schießkleidung

Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen Pflicht.

Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das



Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressivem oder anstößigem Aufdruck führt zur sofortigen Match-Disqualifikation und zum Standverweis.

D.20.19 Protestverfahren

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

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

D.20.20 Ranglisten

Anerkennung von Resultaten für die Rangliste

Für die Rangliste werden Resultate aus folgenden Wettkämpfen anerkannt:

- Internationale Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.20 des BDMP e.V. durchgeführt werden
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- Landesmeisterschaften des BDMP
- regionale Wettkämpfe des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach den Regeln der Sportordnung D.20 des BDMP e.V. durchgeführt werden

Bei regionalen Wettkämpfen und sonstigen Wettkämpfen die zur Rangliste gewertet werden sollen, müssen mindestens zwölf Schützen aus vier verschiedenen SLGn teilnehmen.

Außerdem ist vom Veranstalter mindestens vier Wochen vorher eine Ausschreibung (Anmeldung) an den Bundesreferenten Sportliche Flinte zu senden.