

Disziplin: D.17C **Embassy Cup – RF / SF**

D.17C.1 Aufsicht/Startberechtigung

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

D.17C.2 Waffe

D.17C.2.1 RF 1:

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

D.17C.2.2 SF 1:

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

D.17C.3 Visierung

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

D.17C.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.17C.5 Schäftung

Alle handelsüblichen Flintenschäfte sind zugelassen. Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

D.17C.6 Munition

Es werden 24 Patronen mit Flintenlaufgeschossen (Slugs) benötigt. Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschossspitzen 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.17C.7 Scheibe / Scheibenentfernung / Positionierung der Scheibe

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

2 Stück BDMP-Scheibe Sportliche Flinte pro Schütze.

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

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

D.17C.8 Probeschüsse

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

D.17C.9 Ablauf

3 Teilübungen, 8 Schüsse je Teilübung

1. Teilübung:

Scheibenentfernung 25 m / **Zeit 20 Sekunden**

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen –

- **Liegendanschlag einnehmen** -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben liegend

2. Teilübung:

Scheibenentfernung 20 m / **Zeit 20 Sekunden**

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen –

- **Sitzendanschlag einnehmen** -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben sitzend

3. Teilübung:

Scheibenentfernung 15 m / **Zeit 20 Sekunden**

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben *stehend*

- 4 Patronen nachladen –

- **Kniendanschlag einnehmen** -

Je 2 Schüsse auf beide Scheiben kniend

D.17C.10 Wertung / Auswertung

Nach jeder Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 3 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

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 Ablauffehler. Jeder Schuss, der bei Übertretung der Startlinie oder in einer falschen Schützenstellung abgegeben wird, ist ein Ablauffehler. Jeder Schuss nach den 20 Sekunden ist ein Mehrschuss und damit ein Ablauffehler. Schüsse auf die falsche Scheibe ist je Schuss ein Ablauffehler. Pro nicht nachgeladene Patrone ist ein Ablauffehler. Stellungswechsel mit der Waffe nach dem Befehl „Laden“ ist ein Ablauffehler.

Als Übertretung gilt, wenn der Schütze bei der Schussabgabe mit einem Körperteil die Startlinie überragt. Veränderung der Position seiner Waffe nach dem Kommando „Achtung“, erhält er einen Ablauffehler.

Fehlschuss: kein Punktabzug!

Ablauffehler: pro Schuss 10 Punkte Abzug

D.17C.11 Offizielle Zeitnahme

Die Zeitmessung erfolgt entweder über eine programmierbare Duellanlage oder 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.17C.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.

D.17C.13 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus mindestens 3, max. 4 Schützen.

Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der besten 3 Schützen gewertet.

D.17C.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.17C.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.

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.17C.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 mit mindestens 4 Patronen. 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!

Die Duellanlage dreht weg und zeigt sich nach 5 Sekunden erneut oder der Range Officer betätigt einen Timer. Der Schütze darf bis zum erneuten Zeigen der Scheiben oder bis zum Ertönen des Startsignals seine Position nicht mehr verändern.

Der Schütze darf bereits nach dem Befehl „Achtung“ die Waffe entschleunigen!

Beim Zeigen der Scheiben oder nach dem Ertönen des Startsignals absolviert der Schütze 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.17C.17 Waffenstörung

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen.

Der Schütze kann innerhalb des Zeitlimits (20 Sekunden) versuchen, eine eventuell aufgetretene Störung selbst zu beheben und die Übung beenden. Dabei ist von größter Bedeutung, dass die Mündung der Waffe in die sichere Richtung zeigt und kein Finger innerhalb des Abzugsbügels ist. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt wegen unsicherer Waffenhandhabung zur 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.17C.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.17C.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.17C.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.17C.21 Klassifikation

Keine Klassifikation