

# Parcours Halbautomat und Kurzwaffe

Gemeinsame Wertung für offen und optisch.

## **Holster**

Für Kurzwaffen ist ein Holster notwendig.

## **Magazine (gilt analog für Speedloader)**

Es müssen mindestens **3 Magazine** vorhanden sein. **8 Magazine** sind ideal.

Alle Magazine sind vor dem Wettkampf mit je 6 Patronen zu befüllen.

An jeder Station darf beim Start ein bereits gefülltes Magazin verwendet werden.

## **Munition**

Mindestens 48 Patronen müssen mitgeführt werden.

Es dürfen immer nur 6 Patronen geladen werden.

## **Augen- und Gehörschutz**

Augen- und Gehörschutz sind für Disziplinen unter 50 m nach A.2.2.16 zwingend vorgeschrieben.

## **Startposition**

Der Schütze steht auf Station 1

Die Waffe ist vollständig entladen im Holster,

Der Halbautomat in der Hand mit Mündung

über Schulterhöhe ohne Magazin und

Verschluss offen.

Alle Magazine sind bereits mit je 6 Patronen geladen.

## **Fertigstellung nach dem Kommando: Waffe fertigl**

Waffe fertigl

KW: Arme ausgestreckt unter 45 Grad

LW: Schultervoranschlag unter 45 Grad.

Der Abzugsfinger ist deutlich weg vom Abzug.

## **Zeitnahme**

Der gesamte Parcours muss innerhalb von 5 Minuten absolviert werden.

Für jede weitere volle Sekunde wird 1 Sekunde zur Gesamtzeit addiert.

## **Wertung**

Die Ringe aller Scheiben werden addiert.

Duellbaum 5 Ringe pro gedrehte Platten.

Die Summe aller Ringe wird durch die Summe aller Zeiten geteilt.

# Übersicht der DKS2 – Wettkämpfe 50 m

## ZG6

Alle Halbautomaten mit Zielfernrohr ohne Vergrößerungsbeschränkung  
Scheibe Nr. 3, Zeit 4 x 8 Sekunden, Probe 5 Minuten  
Die Anschlagart ist liegend vorne aufgelegt  
Munition: 20 Patronen + Probepatronen

## ZG5

Alle Halbautomaten, Repetierer und Einzellader mit Zielfernrohr ohne  
Vergrößerungsbeschränkung  
Scheibe Nr. 6, Zeit: 25 Minuten inkl. Aufbau und Probe  
Die Anschlagart ist liegend, vorn und hinten aufgelegt  
Munition: 25 Patronen + Probepatronen

# Ablauf Parcours

Da der Parcours viele Ziele enthält, wird immer das jeweils nächste Ziel angesagt.  
Notfalls nachfragen.

- **Station 1**

Auf Kommando Waffe fertigladen und in Fertigstellung gehen.

**Timerstart.**

6 Schuss mit der schwachen Hand auf die **große EPP-Scheibe**

Magazin wechseln

3 Schuss beidhändig auf die obere **linke Fünfferringscheibe**

3 Schuss beidhändig auf die obere **rechte Fünfferringscheibe**

Magazin wechseln

6 Schuss auf die reduzierte **1500-Scheibe** abgeben.

**Zeitnahme**

KW: Patronenlager und Magazin vorzeigen, abschlagen und holstern.

LW: Patronenlager und Magazin vorzeigen, senkrecht hochnehmen

- **Station 2**

Der Pfosten darf auf jede **beliebige** Weise benutzt werden oder auch nicht.

Auf Kommando Waffe fertigladen und in Fertigstellung gehen.

**Timerstart**

**Popper 1** beschießen, bis er fällt. Die verbleibenden Schüsse auf die **reduzierte PP1-Scheibe** abgeben. Fällt der Popper nicht, darf die PP1-Scheibe nicht beschossen werden

Magazin wechseln

**Popper 2** beschießen, bis die **laufende Scheibe** von links nach rechts losfährt.

5 Schuss auf den oberen ISSF-Spiegel abgeben

Magazin wechseln

**Popper 2** beschießen, bis die **laufende Scheibe** von rechts nach links losfährt.

5 Schuss auf den unteren ISSF-Spiegel abgeben

**Tipp:** Die Scheibe die zuerst sichtbar wird, wird zuerst beschossen

Treffer in die Scheibenverdeckung der laufenden Scheibe werden mit 10 Ringen geahndet!

Magazin wechseln

**Popper 3** beschießen bis er fällt, damit wird die verdeckte Scheibe dahinter sichtbar, die mit den restlichen Schüssen beschossen wird

**Zeitnahme**

KW: Patronenlager und Magazin vorzeigen, abschlagen und holstern.

LW: Patronenlager und Magazin vorzeigen, senkrecht hochnehmen

- **Station 3**

Auf Kommando Waffe fertigladen und in Fertigstellung gehen

**Timerstart**

Duellbaum beschießen, dass sich möglichst viele Scheiben auf der rechten Seite befinden.

**Zeitnahme (maximal 15 Sekunden)**

KW: Patronenlager und Magazin vorzeigen, abschlagen und holstern.

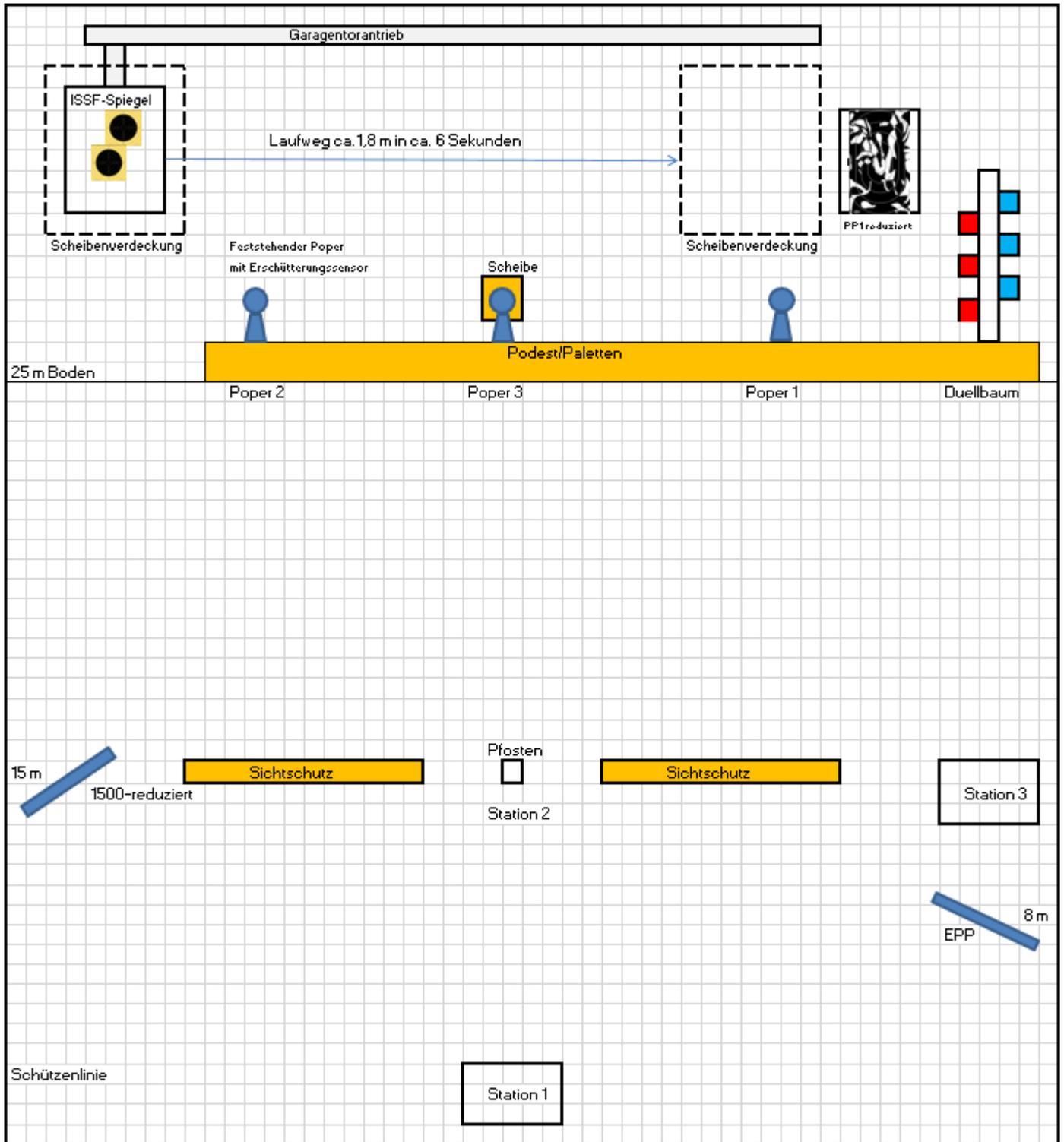
LW: Patronenlager und Magazin vorzeigen, senkrecht hochnehmen

Neue Scheiben aufziehen.

Duellbaum links ausrichten.

Auswertung durch einen Schützen

Da der Parcours viele Ziele enthält, wird an jeder Station das nächste Ziel angesagt.  
Notfalls nachfragen.



---

### **DATENSCHUTZ - Veröffentlichung von Daten**

Mit der **Anmeldung** zu einem Wettkampf und der Teilnahme am Wettkampf erklärt sich der Teilnehmer damit einverstanden, dass seine Daten veröffentlicht werden. Bei der Veröffentlichung kann es sich um folgende Daten handeln: Startlisten, Ergebnislisten, Name, Vorname, Wettkampfbezeichnung, Disziplin, Wettkampfklasse, Landesverband, SLG-Name, SLG-Nummer, BDMP-Mitgliedsnummer.

Die Veröffentlichung kann in folgenden Medien stattfinden: Internet, V0-Verbandszeitschrift, Fachzeitschriften, Zeitschriften, Tageszeitung, TV, Anschlagbrett. Ist ein Teilnehmer **nicht einverstanden** dass seine Daten veröffentlicht werden, wird er **nicht zum Wettkampf zugelassen**. Nach dem Wettkampf kann einer Nichtveröffentlichung nicht mehr entsprochen werden. Das Anfertigen von Video-, Bild- oder Tonaufzeichnungen ist nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Veranstalters erlaubt. Zusätzlich sind zu jeder Zeit die geltenden datenschutzrechtlichen Bestimmungen zu beachten und einzuhalten. Zuwiderhandlungen können durch den Veranstalter oder den Bundesverband sanktioniert werden.

### **URHEBERRECHT - Bilder**

Bei einer Veranstaltung müssen Teilnehmer damit rechnen, fotografiert zu werden. Hier geht es um das Geschehen und nicht um die Person an sich. Für Bilder von Einzelpersonen muss von diesen die Genehmigung zur Veröffentlichung schriftlich eingeholt werden

---

Augen- und Gehörschutz sind zwingend vorgeschrieben, das Tragen von uniformähnlicher Bekleidung oder Uniformteilen, Tarnkleidung etc., Alkoholgenuss während des Schießens ist verboten. Wer diese Regeln nicht einhält wird vom Schießen ausgeschlossen. **Die Teilnehmer haften für durch selbst verursachte Schäden.** Hierbei sind die für jeweilige Anlage geltenden Bedingungen maßgeblich. Des Weiteren müssen die gesetzlichen Bestimmungen und Sicherheitsrichtlinien lt. Sportordnung zwingend eingehalten werden. Den Anweisungen der Aufsichten oder den ROs ist unbedingt Folge zu leisten! **Bei Nichtbeachtung erfolgt ggf. eine Disqualifikation.** Als Grundlage der Veranstaltung dient darüber hinaus die Sportordnung des BDMP e.V..

Gesetzlich durchführend ist der BDMP e.V. - Landesverband Baden-Württemberg (09), Landesgeschäftsstelle: Fliederweg 19, 68775 Ketsch.