



Bund der Militär- und Polizeischützen e.V.

Fachverband für sportliches Großkaliberschießen
mit Sitz in D-33098 Paderborn
Anerkannter Schießsportverband gemäß § 15 WaffG



Ausschreibung Ulis DKS Event 2026

- Disziplinen:** DKS-Parcours, ZG5, ZG5 mod., ZG6 und Airsoft-Parcours
- Austragungsort:** SV Engstlatt 1965, Hertenwinkelstraße 1, 72336 Balingen Engstlatt
- Termin:** **Samstag, 10.10.2026 und Sonntag 11.10.2026**
- Organisation:** Landesreferentin Franziska Schäfer
- Zulassung:** BDMP-Mitglieder und Gäste
- Jugendliche:** Das Event wird hiermit auch für Jugendliche ab 14 Jahren ausgeschrieben.
Die Auswertung erfolgt zusammen mit der Altersklasse.
- Startzeiten:** Samstag 9:00 – 18:00 Uhr
Sonntag 10:00 – 15:00 Uhr

- Anmeldung:** Nur über Online-Anmeldung! <http://www.bdmp.de/anmeldung>
Der Airsoft-Parcours wird vor Ort angemeldet und kassiert.
Die Anmeldung wird am 13.09.2026 um 18:00Uhr freigegeben.

- Startgeld:**
- | | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| Parcours: | 11,00 € |
| ZG5, ZG5-mod, ZG6 | 10,00 € |
| Jugendliche grundsätzlich: | 5,00 € (für Parcours und ZG) |
| Empfänger: | BDMP e.V. |
| IBAN: | DE96 4765 0130 1010 1021 90 |
| Verwendungszweck: | DKS-Event, Name |

Airsoft wird direkt beim SV-Engstlatt bezahlt.
Airsoft-Parcours mit eigener Waffe, Gas und BB's
Airsoft-Parcours mit Leihwaffe, Gas und BB's
Mehrfachlösungen sind möglich.

Schützen von denen nach 8 Tagen keine Überweisung vorliegt, werden nach einer einmaliger Erinnerungs-E-Mail nach weiteren 3 Arbeitstagen automatisch gelöscht d.h. nicht berücksichtigt.

- Hinweise:** **Bitte die Hinweise zur Anmeldung auf der nächsten Seite beachten!**
- Wertung:** Nur Einzelwertung
- Verpflegung:** In der Vereinsgaststätte

Parcours

Holster/Sling

Für Kurzwaffen ist ein Holster notwendig.

LAR und Halbautomaten werden beim Nachladen nicht aus der Hand gelegt.

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.

Es ist angesagt, einen Helfer mitzubringen, der einem die Magazine nachlädt.

Munition

Mindestens 42 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,

Alle Magazine sind bereits mit je 6 Patronen geladen.

Fertigstellung nach dem Kommando: Waffe fertiglade

Waffe fertiglade

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.

Airsoft-Parcours

Die SLG des SV Engstlatt 1965 e.V. organisiert einen Airsoft-Parcours. Dazu wird der Luftwaffenstand ausgeräumt und ein Parcours aufgebaut. Verschiedene Ziele und Popper müssen auf Zeit beschossen werden.

Waffen, Gas und BB's können vom SV Engstlatt zur Verfügung gestellt werden.

Wer eine eigene Airsoftwaffe < 7,5 Joule, Gas und BB's hat, kann sie mitbringen.

Die Anmeldung und Bezahlung erfolgt am Stand.

Der Airsoft-Parcours wird extra gewertet.

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 Fünferingscheibe**

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

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 Pfofen 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

Fallplatten beschießen (**Neu**)

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!

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

REGELN, VERPFLICHTUNGEN UND ABWEICHUNGEN

Mit der Anmeldung akzeptiert der Teilnehmer die Wettkampfregeln gem. Ausschreibung und ggf. erforderliche Änderungen.

Kenntnis der Sportordnung wird vorausgesetzt

Die Teilnehmer haften für selbst verursachte Schäden. Hierbei sind die für jeweilige Anlage geltenden Bedingungen maßgeblich.

Die gesetzlichen Bestimmungen und Sicherheitsrichtlinien lt. Sportordnung müssen zwingend eingehalten werden.

Die Nutzung von Mobilgeräten aller Art (Mobiltelefon, Smartphone, Tablett etc.) welche nicht ausschließlich als Timer benutzt werden sind am Stand verboten und führen zur Disqualifikation!

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.

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.

Verstöße gegen das Film-/Fotografier-Verbot am Stand führt zur Disqualifikation!

Gesetzlich durchführend ist der BDMP e.V. - Landesverband Baden-Württemberg (09), Landesgeschäftsstelle: Gress-Str. 37, 71384 Weinstadt.