



# Bund der Militär- und Polizeischützen e.V.

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



## Ausschreibung Uli's DKS Engstlatt-Event 2021

- Disziplinen:** DKS-Parcours, DKS-Parcours-mod, Airsoft-Parcours
- Austragungsort:** SV Engstlatt 1965, Hertenwinkelstraße 1, 72336 Balingen Engstlatt
- Hygienekonzept:** Das Hygienekonzept auf dieser Website ist einzuhalten
- Anfahrt:** <https://www.slg-en.de/anfahrt/>
- Termin:** **Sa 16.10.2021 und Sonntag 17.10.2021**
- Organisation:** Landesreferent Ulrich Sihler, Stellvertreter Manuel Möller
- 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 9:00 – 16:00 Uhr  
Freie Startplätze im aktuellen Startplan ersichtlich: <https://www.slg-en.de/>
- Meldeschluss:** 10.10.2020 - 24:00 Uhr
- Anmeldung:** Nur über Online-Anmeldung! <https://www.slg-en.de/online-anmeldung/>  
Der Airsoft-Parcours wird Vorort angemeldet und kassiert.
- Startgeld:**
- |                            |  |
|----------------------------|--|
| Parcours:                  | <b>12,00 €</b>                               |
| ZG5, ZG5-mod, ZG6          | <b>9,00 €</b>                                |
| Airsoft-Parcours           | <b>4,00 €</b> (Mehrachlösungen sind möglich) |
| Jugendliche grundsätzlich: | <b>5,00 €</b> (für Parcours und ZG)          |
- Empfänger: Ulrich Sihler  
IBAN: DE 87 60050101 7859005905  
Verwendungszweck: DKS-Event, Name
- Schützen von denen nach 8 Tagen keine Überweisung vorliegt, werden nach einer einmaliger Erinnerungs-Email nach weiteren 3 Arbeitstagen automatisch gelöscht d.h. nicht berücksichtigt.**
- Wertung:** Nur Einzelwertung
- Preise:** Einzelurkunden auf: <https://www.slg-en.de/>
- Helfer:** Helfermeldungen (ROs & Helfer) sind dringend erwünscht! Sollten nicht genug Helfer zur Verfügung stehen, können diese gem. Sportordnung aus den Teilnehmern verpflichtet werden.
- Verpflegung** In der Vereinsgaststätte
- Wettkampf-Nr.:** 50-019-2021

# Parcours und Parcours-mod

## **Waffen:**

KK-Pistole  
KK-Revolver  
KK-Halbautomat  
KK-LAR

## **Optik:**

wahlweise optisch oder offen, ohne gesonderte Wertung

## **Holster/Sling**

Für Kurzaffen ist ein Holster erlaubt, aber nicht notwendig.  
Für Halbautomaten ist ein Onepoint-Sling Pflicht  
LAR werden beim Nachladen nicht aus der Hand gelegt.

## **Munition/Magazin (gilt analog für Speedloader)**

Mindestens 48 Patronen müssen mitgeführt werden.  
Es dürfen immer nur 6 Patronen geladen werden.

## **Startposition**

Der Schütze steht auf Station 1  
Die Waffe ist vollständig entladen, der Verschluss ist geöffnet, Magazine sind bereits geladen.  
In diesem Zustand darf die Kurzaffe geholstert oder auf dem Tisch abgelegt werden. Der Halbautomat hängt am Sling. LAR wird auf dem Tisch abgelegt.

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

Waffe aufnehmen und fertigluden  
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 werden 2 Strafsekunden zur Gesamtzeit addiert.

## **Wertung**

Die Ringe aller Scheiben werden addiert .  
Duellbaum 5 Ringe pro gedrehter Platte.  
Die Summe aller Ringe werden durch die Summe aller Zeiten geteilt.

# Magazine beim Parcours

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

Es müssen mindestens **3 Magazine** vorhanden sein.  
Alle 3 Magazine sind vor dem Wettkampf zu befüllen.  
An jeder Station darf beim Start ein bereits gefülltes Magazin verwendet werden.

# 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 werden vom SV Engstlatt zur Verfügung gestellt.  
Wer eine eigene Airsoftwaffe < 7,5 Joule hat, kann sie mitbringen.  
Die Anmeldung und Bezahlung erfolgt am Stand.

# Ablauf Parcours

Da der Parcours viele Ziele enthält, wird beim Befüllen des Magazins 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**

6 Patronen selbständig nachladen

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

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

6 Patronen selbständig nachladen

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.

6 Patronen nachladen oder ein weiteres geladenes Magazin verwenden.

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

6 Patronen selbständig nachladen

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

3 Schuss auf die rechte obere Ringscheibe abgeben

2 Schuss auf die linke obere Ringscheibe abgeben

6 Patronen selbständig nachladen

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

3 Schuss auf die linke untere Ringscheibe abgeben

2 Schuss auf die rechte untere Ringscheibe abgeben

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

6 Patronen selbständig nachladen

**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**

6 Patronen nachladen oder ein weiteres geladenes Magazin verwenden.

KW: teilladen und holstern.

LW: teilladen 45 Grad Schulteranschlag.

**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.

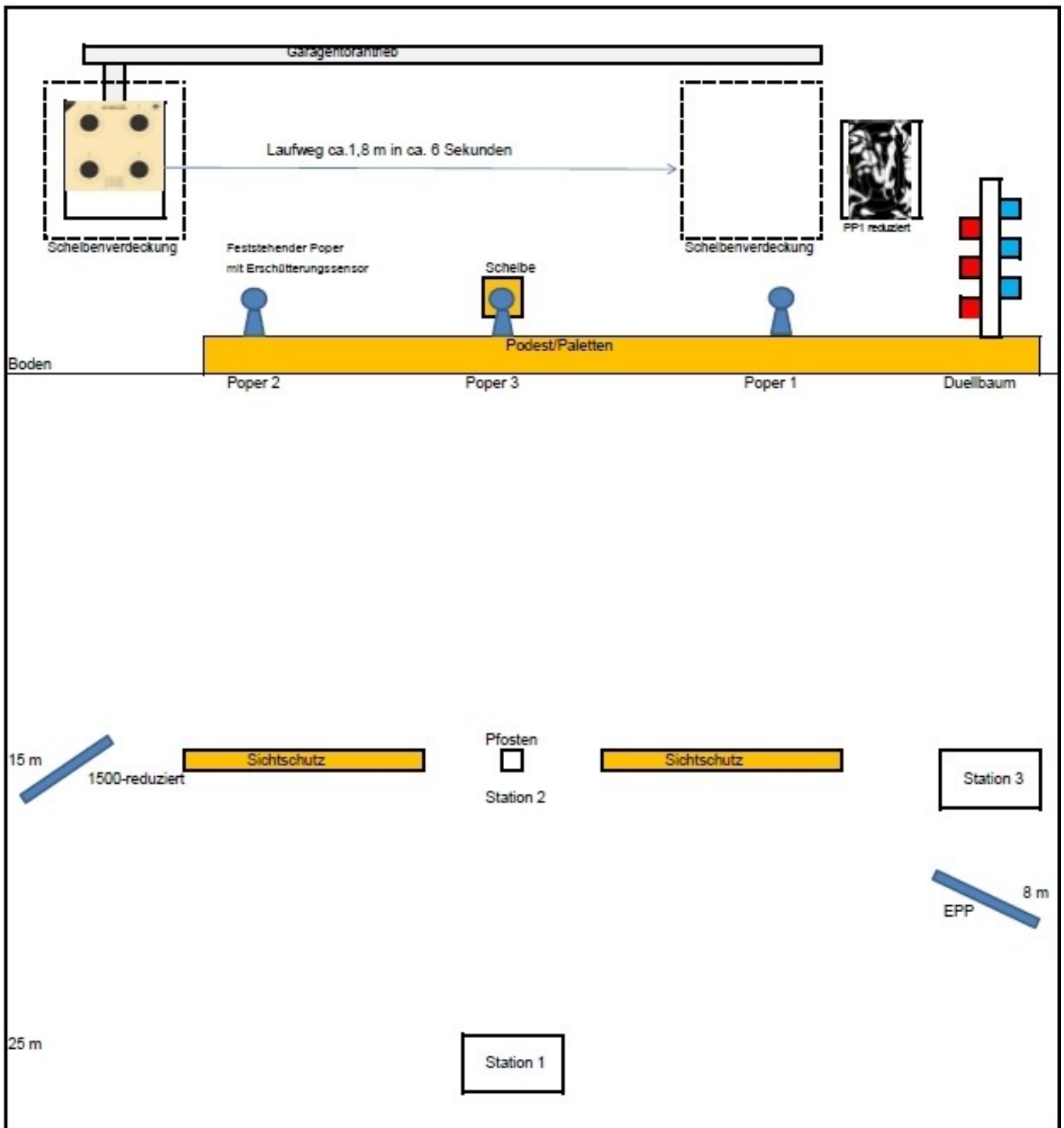
LW: Patronenlager und Magazin vorzeigen, senkrecht hochnehmen

Neue Scheiben aufziehen.

Duellbaum links ausrichten.

Auswertung durch einen Schützen

Da der Parcours viele Ziele enthält, wird beim Befüllen des Magazins das jeweils nächste Ziel angesagt. Notfalls nachfragen.



---

## **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!

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

---

## **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: Fliederweg 19, 68775 Ketsch.

Version: 2021