



Bund der Militär- und Polizeischützen e.V.

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



“The Event“

RF - PP1
SF - PP1
Sportordnung
D.17.A



RF – NPA-B
SF – NPA-B
Sportordnung
D.17. B

Landesmeisterschaft 2022

- Wettkampf-Nr.:** 09-017-2022 (**evtl. HYGIENEKONZEPT betr. Covid-19 unbedingt beachten**)
- Organisation:** Landesreferent Thomas Faulhaber
- Zulassung:** alle Mitglieder des BDMP e.V.
- Kenntnis der Sportordnung wird vorausgesetzt
- Teilnahme an einem **Einweisungslehrgang Sportliche Flinte** (Nachweis vorlegen)
- Termin:** **30. September / 01. / 02. Oktober 2022**
- Startzeiten:** **Siehe Startplan auf der Online-Anmeldung**
- Austragungsort:** Raumschießanlage des SV Großbettlingen 1929 e.V.
Im Hohen Rain 3, 72663 Großbettlingen (Anfahrt: [Anfahrtsskizzen | BDMP LV-BW \(bdmp-lvw.de\)](#))
- Meldeschluss:** Sonntag, 25. September 2022 um 24:00 Uhr
- Anmeldung:** **Nur über Online-Anmeldung!** <https://anmeldung.bdmp.de>
Mannschaftsmeldungen können im Nachrichtenfeld angegeben oder per E-Mail mitgeteilt werden.
E-Mail: ref.sportl.flinte@bdmp-bw.info
- Startgeld:** **PP1 = 11,00 € pro Start / NPA-B = 11,00 € pro Start**
Schützen von denen nach 8 Tagen keine Überweisung vorliegt, werden nach einer einmaliger Erinnerungs-Email nach weiteren 3 Tagen automatisch gelöscht d.h. nicht berücksichtigt.
Empfänger: Thomas Faulhaber
IBAN: DE65 6725 0020 0024 3258 57
Verwendungszweck: **The Event 2022, Name oder SLG, BDMP-Nr.**
- Wertung:** Einzelwertung (klassifiziert) und Mannschaftswertung
- Preise:** Einzel – und Mannschaftsurkunden (zeitnah abrufbar auf der Webseite des Landesverbandes)
Medaillen für Plätze 1 – 3 nur für Einzelwertung (**zentrale Siegerehrung**)
- Helfer:** Helfermeldungen (Flinten RO`s & Helfer) sind dringend erwünscht!

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, VO-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 RO`s 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), Fliederweg 19, 68775 Ketsch.