

Disziplin: **RF - mod. (PP1)** **SF - mod. (PP1)**

Waffe:

RF 1: Gesetzeskonforme Repetierflinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.
Das Magazin kann aus einer Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen.
Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen.
Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

SF 1: Gesetzeskonforme halbautomatische Flinten mit glattem Lauf im Kaliber 12.
Das Magazin kann aus einer Röhre oder einem Kastenmagazin bestehen.
Vorderschäfte mit Pistolengriff sind nicht zugelassen.
Gesetzeskonforme Veränderungen sind erlaubt.

Hinweis:

Bei Flinten mit Kastenmagazinen werden mindestens 2 Stück Magazine benötigt, da bei der 1. Teilübung (25m) die Flinte zum Nachladen nicht abgelegt werden darf!

Visierung:

Keine Einschränkung bezüglich der Zieleinrichtung, solange diese gesetzeskonform ist.

Abzug:

Keine Einschränkung, jedoch muss die Waffe funktionieren.
Die Waffe muss über eine funktionierende Sicherung verfügen.
Abzugsschuhe dürfen nicht breiter als der Abzugsbügel sein.

Schäftung:

Serienmäßiger gesetzeskonformer Flintenschaft.
Veränderungen, solange sie gesetzeskonform sind, sind zugelassen.

Munition:

Es werden **30 Patronen Flintenlaufmunition (Slugs)** benötigt.
Die Flintengeschosse müssen gesetzeskonform sein und dürfen mit Ausnahme der Verschraubung der Pfropfen keine Stahlteile enthalten. Die Geschosspitzen 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.

Scheibe:

2 (oder 3) Stück BDMP-Scheibe **PP1** pro Schütze

Scheibenentfernung:

25 / 15 / 10m (+/- 0,1m)

Ablauf:

- 1.) **25 m: 12 Schüsse in 2 Minuten einschließlich Nachladen;**
- 2.) **15 m: 2 mal 6 Schüsse in Intervallen.** Die Scheibe zeigt sich 6 mal für je 2 Sekunden in denen jeweils 1 Schuss abzugeben ist. Dann erfolgt das Nachladen und ein erneuter Durchgang.
- 3.) **10 m: 6 Schüsse in Intervallen.** Die Scheibe zeigt sich 3 mal für je 3 Sekunden in denen jeweils 2 Schüsse abzugeben sind.

Fertigstellung:

Waffe im Schulteranslag wird auf 45 Grad abgesenkt, die Mündung zeigt auf den Boden. Die Waffe kann nach dem Kommando „Achtung“, zwischen wegdrehen der Scheiben und nach 5 Sekunden herdreihen der Scheiben entschert werden.

Es dürfen je Durchgang „nur“ 6 Schuss geladen werden!

Unerlaubte Schussabgabe führt zur sofortigen Disqualifikation!

Probeschüsse:

Probeschüsse sind nicht erlaubt.

Kommandos des leitenden Range Officers:

Die Standard-Kommandos für jede der 3 Teilübungen für den/die Schützen:

„Waffen aufnehmen“

„Laden und fertigmachen“

„Ist jemand nicht fertig?“ (Falls erforderlich: **„nicht fertig!“**)

„Achtung!“ oder „Scheiben drehen weg“

Wegdrehen der Scheiben und Herdrehen nach ca. 5 sec. zum Start der Serie.

Nachdem die Serie geschossen wurde:

„Wenn der Schütze fertig ist, Waffe entladen und leer zeigen!“

Der Schütze entfernt alle in und an der Waffe befindlichen Patronen und verriegelt den Verschluss in der offenen Position. Der Range Officer kontrolliert, ob das Patronenlager und das Magazin leer und eventuell außen an der Waffe angebrachte Munition entfernt wurden.

„Waffe schließen und abschlagen!“

Der Schütze schließt die Flinte und schlägt sie leer in Richtung Kugelfang ab.

„Waffe öffnen und sichern!“

Der Schütze öffnet den Verschluss der Waffe und sichert diese.

„Waffe hochnehmen!“ (Bei Entfernungswechsel!)

Der Schütze hebt / trägt die Waffe senkrecht, Mündung mindestens auf Schulterhöhe!

oder

„Waffe abstellen!“

Der Schütze stellt danach die geöffnete und gesicherte Waffe an dem vom Range Officer angewiesenen Platz ab.

„SICHERHEIT! Gibt es irgendwelche Proteste?“

(Falls erforderlich: Sicherheit wird hergestellt)

Keine Proteste! Trefferaufnahme, ggf. Scheibenwechsel.

Die Scheiben werden jetzt wieder zum Schützen gedreht.

Wertung / Auswertung:

Nach der ersten (25 m) und der dritten (15 m) Teilübung erfolgt eine Trefferaufnahme. Die Trefferpunkte der 3 Teilübungen werden addiert und ergeben das Gesamtergebnis für den Schützen.

Maximale Punktzahl ist 300

Jeder in einer Teilübung zuwenig abgegebener Schuss wird als Fehlschuss gewertet. Fehlschüsse können nicht durch Mehrschüsse ausgeglichen werden. Jeder Mehrschuss ist ein Fehlschuss.

Fehlschuss: pro Fehlschuss 10 Punkte Abzug

Waffenstörung:

Es gibt keine anerkannten Waffen- oder Munitionsstörungen. Der Schütze kann 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 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 Übung darf nicht wiederholt werden.

Sicherheitsregeln:

Sichere Richtung ist nur der Kugelfang!

Unsichere Waffenhandhabung:

Zeigt während der Übung die Mündung der Waffe in eine unsichere Richtung, wird der Schütze sofort gestoppt und für den laufenden Wettkampf disqualifiziert.

<u>Tragen und Ablegen der Flinte:</u>	Befindet sich der Schütze mit seiner Waffe innerhalb der Schießanlage, muss die Flinte - 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 oder einer mit der Mündung in die sichere Richtung abgelegt werden. - In einem Behältnis (Waffenkoffer) verstaut sein - Sich in einem Waffenaufbewahrung bereitgestelltem Raum der Schießanlage befinden Die Waffe muss gesichert und der Verschluss immer offen sein, es sei denn, der zuständige Range Officer gibt zu Beginn der Übung das Ladekommando oder der Schütze befindet sich in der Sicherheitszone. Es darf sich keine Munition in unmittelbarer Nähe, d.h. im 2 Meter Umkreis der zugriffsbereit abgelegten Waffe, befinden.
<u>Sicherheitszone:</u>	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 sofortiger Disqualifikation geahndet.
<u>Munitionsaufnahme:</u>	Die für den Wettkampf (Teilübung) benötigte Munition darf vom Schützen erst nach Kommando des Range Officers aufgenommen und in am Körper befindlichen Patronengürtel, Taschen u.ä. Behältnisse an- bzw. untergebracht werden.
<u>Heruntergefallene Waffe, heruntergefallene Munition:</u>	Lässt der Schütze während einer Übung seine Waffe fallen, egal ob geladen oder ungeladen wird er disqualifiziert. Der Range Officer übernimmt die Flinte und stellt Sicherheit her. Heruntergefallene Munition darf nur bei gegebener und anhaltender Sicherheit aufgehoben werden. Zuwiderhandlung führt zu Disqualifikation.
<u>Ungewollte Schussabgabe:</u>	Jede ungewollte Schussabgabe führt zur Match-Disqualifikation. Als ungewollte Schussabgabe gilt: - Jeder Schuss, der in eine Richtung außerhalb des Kugelfanges abgefeuert wird - Jeder Schuss, vom Standort des Schützen aus gesehen, der den Boden in einem Bereich näher als 3 Meter trifft - Jeder Schuss, der vor dem Kommando „Achtung!“, beim Laden oder Entladen, beim Nachladen, beim Beheben einer Störung oder infolge eines Waffenbruchs abgegeben wird. Kann der Schütze nachweisen, dass die ungewollte Schussabgabe durch den Bruch des Waffenteils verursacht wurde, ansonsten die Waffe aber sicher gehandhabt worden ist, erfolgt keine Disqualifikation. Die Waffe wird für diesen Wettbewerb gesperrt und die geschossene Teilübung mit 0 (DNF = did not finish) bewertet.
<u>Sweeping:</u>	Der Schütze darf zu keiner Zeit die Mündung seiner Waffe auf ein Körperteil einer dritten Person oder sich selbst richten.
<u>Schießbrille / Gehörschutz / Schießkleidung:</u>	Das Tragen von Schutzbrille und Gehörschutz ist für alle auf dem Schießstand befindlichen Personen obligatorisch. Bei Wettkämpfen ist sportliche Kleidung erwünscht. Das Tragen von paramilitärischer Kleidung oder Kleidung mit aggressiven oder anstößigen Aufdruck führt zu Match-Disqualifikation und zum sofortigen Standverweis.
<u>Protestverfahren:</u>	Wettkämpfer können gegen Entscheidung der Range Officer beim für die Übung zuständigen Chief Range Officer (HRO) Beschwerde einlegen.
<u>Klassifikation:</u>	KEINE