



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 Engstlatt-Event 2022

- Disziplinen:** DKS-Parcours, Airsoft-Parcours
- Austragungsort:** SV Engstlatt 1965, Hertenwinkelstraße 1, 72336 Balingen Engstlatt
- Anfahrt:** <https://www.slg-en.de/anfahrt/>
- Termin:** **Samstag, 15.10.2022 und Sonntag 16.10.2022**
- 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:** 09.10.2022 - 24:00 Uhr
- Anmeldung:** Nur über Online-Anmeldung! <https://www.slg-en.de/online-anmeldung/>
Der Airsoft-Parcours wird vor Ort angemeldet und kassiert.
- Hygienekonzept:** Wird auf der Website veröffentlicht, wenn bis zum Event die Notwendigkeit besteht.
- Startgeld:**
- | | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| Parcours: | 11,00 € |
| ZG5, ZG5-mod, ZG6 | 10,00 € |
| Jugendliche grundsätzlich: | 5,00 € (für Parcours und ZG) |
- Empfänger: Ulrich Sihler
IBAN: DE 87 60050101 7859005905
Verwendungszweck: DKS-Event, Name
- Airsoft wird direkt beim SV-Engstlatt bezahlt.
Airsoft-Parcours mit eigener Waffe, Gas und BB's ca. **3,00 €**
Airsoft-Parcours mit Leihwaffe, Gas und BB's ca. **4,00 €**
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.**
- Wertung:** Nur Einzelwertung
- Preise:** Einzelkunden auf: <https://www.slg-en.de/>
- Verpflegung** In der Vereinsgaststätte
- Wettkampf-Nr.:** 50-019-2022

Parcours

Waffen:

KK-Pistole (offen oder optisch)
KK-Revolver (offen oder optisch)
KK-Halbautomat (offen oder optisch)
KK-LAR (offen oder optisch)
Gemeinsame Wertung für offen und optisch.

Holster/Sling

Für Kurzwaffen ist ein Holster notwendig.
Für Halbautomaten ist ein Onepoint-Sling Pflicht
LAR 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 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 hängt am Sling.
LAR wird offen auf dem Tisch abgelegt.
Alle Magazine sind bereits mit je 6 Patronen geladen.

Fertigstellung nach dem Kommando: Waffe fertigladen

Waffe fertigladen
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.

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 Anschlagsart 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 Anschlagsart ist liegend, vorn und hinten aufgelegt
Munition: 25 Patronen + Probepatronen

ZG5 mod

[nach Sportordnung D.13.A.15 – zusätzlich gilt folgendes:](#)

Nur Serienwaffen, keine Customwaffen, keine Matchschäftung mit Zielfernrohr ohne Vergrößerungsbeschränkung.

Laufdurchmesser an der Mündung ≤ 18 mm,

Abzugsgewicht ≥ 1200 g, Gewicht $\leq 6,5$ kg

Die Anschlagsart ist liegend, vorn und hinten aufgelegt

Munition: 25 Patronen + Probepatronen

Waffen die bei ZG5 benutzt werden, dürfen nicht bei ZG5 mod benutzt werden und umgekehrt.

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 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 **(Neu)**

Magazin wechseln

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

5 Schuss auf den unteren ISSF-Spiegel abgeben **(Neu)**

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.

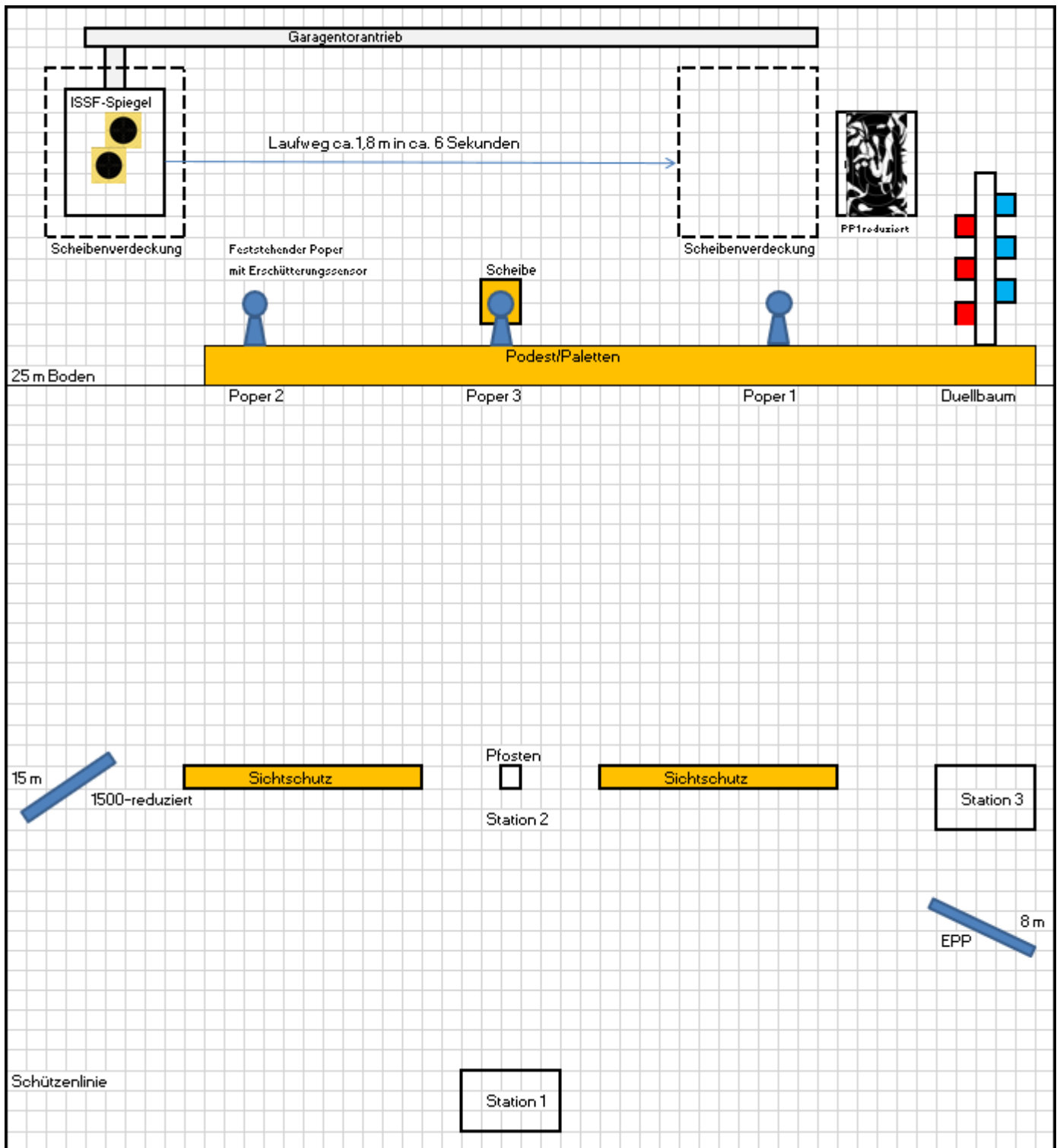
LW: Patronenlager und Magazin vorzeigen, senkrecht hochnehmen

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.