



# 3P BDS-3GUN-PARCOURS-SCHIESSEN

**Die nachfolgenden Regelungen gliedern sich in:**

3P 1 Sicherheits- und allgemeine Verhaltensregeln .....	2
3P 2 Definitionen .....	5
3P 2.2 Offizielle Personen beim BDS-3GUN-Parcours .....	6
3P 3 Waffen und Disziplinen .....	9
3P 5 Parcours .....	14
3P 6 Wertung .....	17
3P 7 Strafen .....	18
3P 8 Sonstiges .....	20

**Für diese Disziplinen werden keine waffenrechtlichen Befürwortungen erteilt.**



## **3P 1 Sicherheits- und allgemeine Verhaltensregeln**

### **3P 1.1 Anforderungen an die Schießstätte**

Das BDS-3GUN-Parcours-Schießen darf nur auf solchen Schießstätten durchgeführt werden, die für die in dieser Disziplin zugelassenen Waffen- und Munitionsarten sowie Ziele zugelassen sind.

Auf diesen Schießständen muss das Schießen aus den vorgesehenen Schießpositionen und den vorgesehenen Anschlagsarten erlaubt sein.

Auf allen Schießanlagen, die zum BDS-3GUN-Parcours-Schießen benutzt werden, muss ein Waffentragebereich und auf jedem Schießstand eine Sicherheitszone ausgewiesen sein.

### **3P 1.2 Waffentragebereich**

Der Waffentragebereich ist der Bereich einer Schießanlage, in dem Wettbewerbsteilnehmer entladene Waffen führen dürfen. Der Waffentragebereich muss den waffengesetzlichen Anforderungen genügen und durch Aushänge in der Schießstätte kenntlich gemacht werden. Der Inhaber des Hausrechtes der Schießstätte gestattet allen Teilnehmern einer Veranstaltung, das Führen von entladenen Schusswaffen innerhalb des Waffentragebereiches.

Langwaffen dürfen entladen, mit eingelegter BDS-Sicherheitsfahne und mit der Mündung senkrecht nach oben transportiert werden. Kurzwaffen müssen in einem geschlossenen Behältnis oder in einem Holster transportiert werden.

Die Langwaffen dürfen nur zwischen den einzelnen Schießständen oder Sicherheitszonen offen transportiert werden. Vor dem Verlassen des Waffentragebereichs sind diese in einer Sicherheitszone in die Transportbehältnisse zu legen.

### **3P 1.3 Sicherheitszone**

Sicherheitszonen sind abgegrenzte Bereiche innerhalb des Waffentragebereichs einer Schießstätte. Sie sind in Richtung Seiten- oder Rückwand des Standes anzulegen. Sie sind mit einem Schild: „Sicherheitszone“ zu kennzeichnen. Die sichere Richtung, in die Waffen mit der Mündung gehalten werden dürfen, ist eindeutig zu kennzeichnen. Es sind Vorkehrungen zu treffen, dass sich niemand in der sicheren Richtung aufhalten kann. Seiten- bzw. Rückwände müssen durchschusssicher bzw. rückprallsicher sein. Innerhalb dieser Zonen dürfen die ungeladenen Waffen aus dem Transportbehältnis ausgepackt und vor Verlassen des Waffentragebereichs, in denselben verstaut werden. In der Sicherheitszone können Waffen präsentiert, gereinigt und zerlegt werden. In den Sicherheitszonen sind Ablagetische und Gewehrstände in ausreichender Zahl bereitzustellen. Ausgepackte Waffen sind mit geöffnetem Verschluss und mit einer eingelegten BDS-Sicherheitsfahne abzustellen.

Hantieren mit Munition in einer Sicherheitszone wird als grober Sicherheitsverstoß gewertet und in Bezug auf A 5.07 - Sportordnung Allgemeiner Teil mit Wettbewerbs-Disqualifikation bestraft.



### **3P 1.4 Zuschauerbereich**

Je nach Beschaffenheit des Schießstandes kann wartenden Teilnehmern oder Zuschauern gestattet werden, sich auf dem Schießstand aufzuhalten, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

1. Sie tragen einen Augen- und Gehörschutz.
2. Sie halten sich in einem Mindestabstand von 5 Metern hinter der Startposition der Schützen auf.
3. Sie stören weder den Ablauf noch die Sicherheit der Übungen oder durch lautes Reden.
4. Wenn der Zuschauerbereich als solcher gekennzeichnet ist.

### **3P 1.5 Schießposition**

Die Schießposition ist die vorgeschriebene Position, von der aus der Schütze in der vorgeschriebenen Anschlagsart auf die vorgesehenen Ziele schießt.

### **3P 1.6 Standfreigabe bei Sicherheit**

Niemand darf die Schießbahn vor der Position des Schützen betreten bevor nicht die Standaufsicht das Kommando „Sicherheit“ gegeben hat.

Erst dann darf zum Auswerten vorgetreten werden. Der letzte Helfer, der den Stand nach Aufstellen der Ziele verlässt, meldet dem Schießleiter, dass sich niemand mehr vor der Startposition befindet. Der Schießleiter hat diese Meldung zu überprüfen. Nachdem sichergestellt ist, dass sich keine Person vor der Startlinie befindet, kann der nächste Schütze zur Bereit-Position aufgefordert werden.

### **3P 1.7 Probeschießen**

Ein Probeschießen ist nicht erlaubt.

### **3P 1.8 Waffen- und Munitionsstörungen**

Störungen gehen zu Lasten des Schützen. Die Zeitnahme wird nicht unterbrochen, wenn der Schütze versucht, unter Einhaltung der Sicherheitsvorschriften die Störung zu beheben.

Kann der Schütze die Störung nicht beheben, sorgt der Schießleiter dafür, dass die Waffe unter Einhaltung der Sicherheitsvorschriften gesichert und entsprechend abgelegt wird.

Der Schütze kann die Übung mit den verbleibenden Waffen in der vorgeschriebenen Weise fortsetzen.

In keinem Fall darf der Schütze mit der defekten Waffe seine Position verlassen.

### **3P 1.9 Versagen von technischem Schießstandmaterial**

Der Schütze muss die Übung wiederholen, wenn durch technisches Versagen von Schießstandeinrichtungen oder Zeitmessgeräten kein vollständiges Resultat ermittelt werden konnte. Wird die Übung nicht wiederholt gilt sie als nicht angetreten.



### **3P 1.10 Versagen der persönlichen Ausrüstung**

Das Versagen der persönlichen Ausrüstung des Schützen berechtigt nicht zu einem Neustart.

### **3P 1.11 Schutzbrillen - Gehörschutz**

Das Tragen einer Schutzbrille und eines Gehörschutzes ist für alle Teilnehmer und Zuschauer während des Aufenthalts auf einem Schießstand Pflicht.

### **3P 1.12 Sicherheitswinkel**

Bei Schießübungen, die nur von einem Teilnehmer absolviert werden und bei denen nicht gleichzeitig auf demselben Schießstand andere Schießübungen geschossen werden, darf die Mündung der Waffe nur bis 90 Grad bezogen auf die Geschossfangmitte bzw. gegen die Standrichtung gerichtet werden.

### **3P 1.13 Grundlegende Sicherheitsbestimmungen**

Niemals darf sich eine Person vor der Mündung einer geladenen oder unterladenen Waffe befinden. Übungsbestimmungen dürfen niemals eine Waffenhandhabung verlangen, durch die Personen in Gefahr gebracht werden können.

### **3P 1.14 Kleidungsordnung**

Das Tragen von Tarnkleidung oder ähnlicher militärischer Kleidungsstücke ist untersagt. Offenes Tragen von Messern oder waffenähnlichen Teilen ist untersagt. Zusätzlich wird auf A 8.01 - Sportordnung Allgemeiner Teil verwiesen.

### **3P 1.15 Wettbewerbsausschreibung**

Neben den üblichen Angaben in Ausschreibungen für Schießsportveranstaltungen, sind folgende Angaben für die Ausschreibung einer BDS-3GUN-Schießveranstaltung vorgeschrieben:

- Anzahl der Übungen für den Wettkampf.
- Anzahl an Mindestschussanzahl pro Waffengattungen.
- Besondere Munitionsvorschriften (verwendbare Kaliber, Geschosse u. Schrotvorladung) sowie deren Maximalladungen
- Schießstättenspezifische Sicherheitsvorschriften.

### **3P 1.16 Zugang zum BDS-3-GUN-Parcours Schießen**

Teilnahmeberechtigt sind nur Schützen die einen BDS Sicherheits- und Regeltest bestanden haben. Bis zur Etablierung eines eigenen Sicherheits- und Regeltests für diese Disziplin können die IPSC Sicherheits- und Regeltests für Kurz- und Langwaffe anerkannt werden.



## 3P 2 Definitionen

### M2.1 Kommandos

#### 3P 2.1.2 „Laden und Fertigmachen“

Mit Aussprache dieses Kommandos beginnt die Übung.

Nach diesem Kommando begleitet der Schießleiter den Schützen zu den jeweiligen Positionen um die Waffen wie in der Übungsbeschreibung definiert zu laden und abzulegen. Falls sich jetzt ein Schuss löst, wird der Schütze mit einem Match-DQ bestraft.

Wenn alle Ladetätigkeiten entsprechend der Übungsbeschreibung durchgeführt wurden, begibt sich der Schütze an die Startposition in die in der Übungsbeschreibung definierte Starthaltung. Nachdem der Schütze diese eingenommen hat, fährt der Schießleiter bei entsprechender Standsicherheit mit dem nächsten Kommando „Ist der Schütze bereit“ fort.

#### 3P 2.1.3 „Ist der Schütze bereit?“

Wenn der Schütze nicht bereit ist, muss er dies dem Schießleiter akustisch oder visuell mitteilen. Dem Schützen ist dann bis zu 15 Sekunden Zeit zu geben den Bereitzustand herzustellen. Danach folgt das nächste Kommando „Achtung“

#### 3P 2.1.4 „Achtung“

Mit Aussprache dieses Kommandos darf der Schütze die Körperhaltung an der Startposition nicht mehr verändern. Bewegt er sich dennoch, so ist dieser Vorgang mit einem Ablauffehler zu bestrafen. Nach Aussprache des Kommandos „Achtung“ soll innerhalb von 2 bis 5 Sekunden das Startsignal erfolgen.

#### 3P 2.1.5 Startsignal

Das Startsignal erfolgt visuell oder akustisch. Mit dem Erfolgen des Startkommandos startet die Zeitnahme zum Absolvieren der Übung.

Nach dem Startsignal beschießt der Schütze die Ziele entsprechend der Übungsbeschreibung.

#### 3P 2.1.6 „Ist der Schütze fertig? – Waffe entladen und vorzeigen“

Nach dem der Schütze den Parcours beendet hat und dies dem Schießleiter kenntlich gemacht hat, erfolgt das Kommando „Ist der Schütze fertig - Waffe entladen und vorzeigen“.

Der Schütze entlädt die Waffe, die er in der Hand hält, vergewissert sich über den Ladezustand und zeigt die Waffe dem Schießleiter zur Kontrolle vor.

#### 3P 2.1.7 „Wenn leer – Waffe abschlagen“

Nachdem sich Schütze und Schießleiter über den Ladezustand vergewissert haben, erfolgt das Kommando „Wenn leer - Waffe abschlagen“. Der Schütze schließt den Verschluss und betätigt den Abzug. Die Waffe muss hörbar



abschlagen. Falls sich jetzt ein Schuss löst, wird der Schütze mit einem Match-DQ bestraft.

### **3P 2.1.8 „Holstern bzw. Sicherheitsfahne einlegen“**

Nachdem der Sicherheitszustand der Waffe gewährleistet und getestet wurde, darf mit diesem Kommando eine Kurzwaffe im Holster untergebracht werden. Bei einer Langwaffe muss eine BDS-Sicherheitsfahne eingelegt werden und diese Waffe entsprechend abgestellt werden.

### **3P 2.1.9 „Sicherheit“**

Nachdem alle verwendeten Waffen entsprechend gesichert abgestellt oder geholstert wurden, gibt der Schießleiter mit dem Kommando „Sicherheit“ den Stand frei. Ab diesem Zeitpunkt kann mit der restlichen Trefferaufnahme und Standwiederherstellung fortgefahren werden. Auch kann der Schütze seine abgelegten oder am Boden liegenden Ausrüstungsgegenstände zusammensammeln und aus der Übung räumen.

### **3P 2.1.10 „Stopp“**

Jeder Match-Offizielle kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt das Kommando „Stopp“ ausrufen.

Mit diesem Kommando hat der Schütze SOFORT das Schießen zu unterlassen, die Waffe gesichert in eine sichere Richtung zu halten und auf weitere Kommandos zu warten.

## **3P 2.2 Offizielle Personen beim BDS-3GUN-Parcours**

### **3P 2.2.1 Veranstalter**

Ist zuständig für die gesamte Matchverwaltung, inklusive der Squadeinteilung, der Startzeitplanung, des Parcoursaufbaus und der Koordination des Unterstützungspersonals und der Verfügbarkeit von Sanitär- und Verpflegungseinrichtungen. Hinsichtlich der vorgenannten Angelegenheiten hat der Veranstalter das letzte Wort, mit Ausnahme aller Regeln, die im Entscheidungsbereich des Range Masters liegen.

### **3P 2.2.2 Range Master**

Der Range Master hat die absolute Autorität über alle Personen und Aktivitäten auf dem gesamten Matchgelände, inklusive Standsicherheit, die Durchführung aller Parcours und die Anwendung dieser Regeln. Alle Match- und Stage-disqualifikationen müssen ihm zur Kenntnis gebracht werden. Der Range Master wird gewöhnlich vom Veranstalter ernannt und arbeitet mit diesem zusammen.

Der Range Master muss in seiner Funktion je Wettkampf vom zuständigen Beauftragten des BDS bestätigt werden.



### **3P 2.2.3 Bereichs-Schießleiter**

Er führt in seiner Funktion die gleichen Tätigkeiten wie der Schießleiter aus. Er ist zusätzlich dafür zuständig, dass die Übungen unter seiner Verantwortung über den gesamten Wettkampf gleich durchgeführt und bewertet werden. Er ist zusätzlich für die Einteilung der Schießleiter und Helfer auf seinen Übungen verantwortlich. Besonders soll er auf die Konzentrationsfähigkeit der eingesetzten Schießleiter und Helfer achten.

### **3P 2.2.4 Schießleiter**

Der Schießleiter gibt die Kommandos, beaufsichtigt den Teilnehmer bezüglich der Parcours-Bestimmungen und das sichere Verhalten. Er sagt außerdem die Zeit, Wertung und Strafen, die ein Teilnehmer erzielt an und überprüft, dass diese korrekt auf dem Wertungsblatt des betreffenden Teilnehmers eingetragen werden.

## **3P 2.3 Begriffe**

### **3P 2.3.1 Sweeping**

„Sweeping“ ist das Überstreichen eigener oder fremder Körperteile mit der Waffenmündung innerhalb eines Parcours, während die Waffe berührt oder gehalten wird.

Es wird mit einer Matchdisqualifikation bestraft.

### **3P 2.3.2 Deutschuss**

„Deutschuss“ bedeutet eine Schussabgabe ohne Anvisierung eines Zieles. Unter Anvisieren ist das Zielen mit dem Auge über/durch die Visierung zu werten.

Die Abgabe eines „Deutschusses“ hat eine Stagedisqualifikation zur Folge.

### **3P 2.3.3 Ungewollte Schussabgabe**

Eine ungewollte Schussabgabe ist definiert als eine Schussabgabe, welche zu diesem Zeitpunkt oder in der erfolgten Richtung weder von der Übung erfordert wird, noch vom Schützen als gewollt zu erkennen ist.

### **3P 2.3.4 Fallen gelassene Munition**

Während der Übung fallen gelassene Munition darf jederzeit, unter Beachtung aller Sicherheitsregeln, aufgehoben werden.



### 3P 2.4 Ladezustände zu Beginn einer Übung

#### 3P 2.4.1 „leer“

##### Kurzwaffe – Pistole

- Kein Magazin in die Waffe eingeführt
- Keine Patrone im Patronenlager
- Verschluss geschlossen
- Hammer abgeschlagen

##### Kurzwaffe – Revolver

- Trommel leer
- Hammer entspannt

##### Flinte

- Röhrenmagazin leer
- Kastenmagazin entnommen
- Patronenlager leer
- Verschluss geöffnet oder geschlossen

##### Büchse

- Magazin entnommen
- Patronenlager leer
- Verschluss geöffnet oder geschlossen

#### 3P 2.4.2 „unterladen“

##### Kurzwaffe – Pistole

- Magazin in die Waffe eingeführt
- Keine Patrone im Patronenlager
- Verschluss geschlossen
- Hammer abgeschlagen

##### Kurzwaffe – Revolver

- Trommel geladen
- Hammer entspannt

##### Flinte

- Röhrenmagazin geladen
- Kastenmagazin eingelegt
- Patronenlager leer
- Verschluss geschlossen

##### Büchse

- Magazin eingelegt
- Patronenlager leer
- Verschluss geschlossen





### **3P 2.4.3 „geladen“**

#### Kurzwaffe – Pistole

- Magazin in die Waffe eingeführt
- Patrone im Patronenlager
- Verschluss geschlossen
- Sicherung eingelegt, wenn keine externe Sicherung vorhanden ist muss der Hammer entspannt werden.

#### Kurzwaffe – Revolver

- Trommel geladen
- Hammer entspannt

#### Flinte

- Röhrenmagazin gefüllt
- Kastenmagazin eingelegt
- Patronenlager geladen
- Verschluss geschlossen
- Sicherung eingelegt

#### Büchse

- Magazin eingelegt
- Patronenlager geladen
- Verschluss geschlossen
- Sicherung eingelegt

## **3P 3 Waffen und Disziplinen**

### **3P 3.1 Standardklasse**

#### **3P 3.1.1 Kurzwaffe**

Halbautomatische Pistole oder Revolver mind. .30/7,62 mm.

- Zugelassene Kaliber siehe BDS-Sportordnung Teil K, K9 Anhang 1.
- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil K, Disziplinen 1301 oder 1306.

#### **3P 3.1.2 Büchse**

Halbautomatische Büchse.

- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil L, Disziplinen 3112 oder 3113 und 2501.
- Zweibeine oder Vordergriffe wie z.B. HERA HFG, die zum Aufstützen der Waffe verwendet werden können, sind nicht erlaubt.

#### **3P 3.1.3 Flinte**

Halbautomatische Flinte oder Repetierflinte.

- Zugelassene Kaliber/Munition mindestens 20 – höchstens 12/89.
- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil L, Disziplinen 4401 oder 4403.



- Kompensatoren/Mündungsfeuerdämpfer/geportete Läufe sind nicht erlaubt.
- Flinten mit Kastenmagazinen sind nicht zugelassen.
- Speedloader sind nicht zugelassen.

### **3P 3.2 Praktische Klasse**

#### **3P 3.2.1 Kurzwaffe**

Halbautomatische Pistole oder Revolver mind. .30/7,62 mm.

- Zugelassene Kaliber siehe BDS-Sportordnung Teil K, K9 Anhang 1.
- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil K, Disziplinen 1301 oder 1306.
- Die Verwendung von Leuchtpunktvisieren ist erlaubt.

#### **3P 3.2.2 Büchse**

Halbautomatische Büchse.

- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil L, Disziplinen 3112 oder 3113 und 2501.
- Zweibeine oder Vordergriffe wie z.B. HERA HFG, die zum Aufstützen der Waffe verwendet werden können, sind nicht erlaubt.
- Die Verwendung von Leuchtpunktvisieren ist erlaubt.

#### **3P 3.2.3 Flinte**

Halbautomatische Flinte oder Repetierflinte.

- Zugelassene Kaliber/Munition mindestens 20, höchstens 12/89.
- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil L, Disziplinen 4401 oder 4403.
- Kompensatoren/Mündungsfeuerdämpfer sind erlaubt.
- Flinten mit Kastenmagazinen sind nicht zugelassen.
- Speedloader sind nicht zugelassen.
- Die Verwendung von Leuchtpunktvisieren ist erlaubt.

### **3P 3.3 Offene Klasse 1**

#### **3P 3.3.1 Kurzwaffe**

Halbautomatische Pistole oder Revolver mind. .30/7,62 mm.

- Zugelassene Kaliber siehe BDS-Sportordnung Teil K, K9 Anhang 1.
- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil K, Disziplinen 1316 oder 1317.
- Die Verwendung von beliebigen Optiken ist erlaubt.

#### **3P 3.3.2 Büchse**

Halbautomatische Büchse.

- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil L, Disziplinen 3412 oder 3413 und 2410.
- Die Verwendung von Zweibeine ist erlaubt.

- Die Verwendung von beliebigen Optiken ist erlaubt.

### **3P 3.3.3 Flinte**

Halbautomatische Flinte oder Repetierflinte.

- Zugelassene Kaliber/Munition mindestens 20, höchstens 12/89.
- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil L, Disziplinen 4402 oder 4404.
- Kompensatoren/Mündungsfeuerdämpfer sind erlaubt.
- Flinten mit Kastenmagazinen sind nicht zugelassen.
- Die Verwendung von beliebigen Optiken ist erlaubt.

### **3P 3.4 Offene Klasse 2**

#### **3P 3.4.1 Kurzwaffe**

Halbautomatische Pistole oder Revolver mind. .30/7,62 mm.

- Zugelassene Kaliber siehe BDS-Sportordnung Teil K, K9 Anhang 1.
- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil K, Disziplinen 1316 oder 1317.
- Die Verwendung von beliebigen Optiken ist erlaubt.

#### **3P 3.4.2 Büchse**

Halbautomatische Büchse.

- Technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil L, Disziplinen 3412 oder 3413 und 2410.
- Die Verwendung von Zweibeine ist erlaubt.
- Die Verwendung von beliebigen Optiken ist erlaubt.

#### **3P 3.4.3 Flinte**

Halbautomatische Flinten mit Kastenmagazinen.

- zugelassene Kaliber/Munition mindestens 20, höchstens 12/89.
- technische Spezifikationen siehe BDS-Sportordnung Teil L, Disziplinen 4402 oder 4404.
- Kompensatoren/Mündungsfeuerdämpfer sind erlaubt.
- Es sind nur Flinten mit Kastenmagazinen zugelassen.
- Die Verwendung von beliebigen Optiken ist erlaubt.

### **3P 3.5 Sicherheitsanforderungen an die Waffen**

Alle zu verwendenden Waffen müssen über eine funktionierende externe Sicherung oder Entspannvorrichtung verfügen.

Alle an der Waffe verbauten Sicherheitseinrichtungen, abgesehen von einer Handballensicherung bei 1911er und 2011er Systemen, müssen volle Funktion aufweisen. Abzugssicherungen wie z.B. von Glock verbaut, gelten als externe Sicherungen.

### **3P 3.6 Allgemeine Vorgaben**

#### **3P 3.6.1 Mindestfaktor**

Der Mindestfaktor für Kurzwaffenmunition beträgt 125.

Der Mindestfaktor für Büchsenmunition beträgt 150.

Der Mindestfaktor für Flintenmunition beträgt 480.

Siehe BDS-Sportordnung – Teil Kurzwaffen K8 und Langwaffen Teil L16.

#### **3P 3.6.2 Höchstfaktor**

Ein Höchstfaktor kann durch den Schießstand oder durch die verwendeten Materialien notwendig werden. Wenn ein Höchstfaktor notwendig ist, so ist dieser in der Ausschreibung bekannt zu geben.

#### **3P 3.6.4 Munitionskontrolle**

Siehe BDS-Sportordnung Teil Kurzwaffen K8 und Langwaffen L16.

### **3P 3.7 Equipment**

Alles innerhalb einer Übung zu verwendende Equipment muss an einem Gurt, der auf Gürtelhöhe getragen wird, angebracht sein.

Ausnahme sind Magazine; diese können auch in Hosen- oder Jackentaschen mitgeführt werden.

#### **3P 3.7.1 Kurzwaffenholster**

Die Kurzwaffe wird während der Übung in einem Holster transportiert.

Das Holster muss so beschaffen sein, dass die Kurzwaffe zu keiner Zeit unbeabsichtigt aus dem Holster fallen kann.

Das Holster muss den Abzugsbügel der Kurzwaffe komplett verdecken.

Die Mündung der geholsterten Waffe darf bei aufrechtem Stand nicht mehr als einen halben Meter hinter den Schützen zeigen.

### **3P 3.8 Maximal zu ladende Munition**

Wenn weder in der Ausschreibung noch in der Übungsbeschreibung anders definiert, dürfen die Waffen entsprechend den gültigen gesetzlichen Vorschriften geladen werden

### **3P 4 Ziele**

#### **3P 4.1 Stahlziele**

Metallplatten sowie Metallklappscheiben können verwendet werden.

##### **3P 4.1.1 Verwendungs- und Sicherheitsvorschriften**

Bei Verwendung von Metallzielen ist sicher zu stellen, dass eine Mindestschussentfernung von 7 m zum Ziel eingehalten wird, sofern der Beschuss mit der Kurzwaffe oder der Flinte mit Schrotmunition erforderlich ist. Bei dem Beschuss mit der Büchse ist je nach Kaliberart eine unterschiedliche Mindestentfernung notwendig. Bei Kurzwaffenmunition gilt der Mindestabstand



von 7 m, beim Einsatz von Büchsenmunition gilt der Mindestabstand von 50 m, bei Einsatz von Flintenlaufgeschossen mit einer Flinte gilt der Mindestsicherheitsabstand von 40 m. Stahlziele müssen mit einem Splitterschutz versehen werden. Durchgebogene oder in der Oberfläche stark aufgekraterte Metallziele sind unverzüglich auszutauschen. Nicht bewegliche Metallteile (Sockel) müssen mit rückprallsicherem Material abgedeckt werden.

### **3P 4.1.2 Wertung**

Stahlziele müssen umfallen um als getroffen zu gelten.

Getroffene, aber nicht gefallene Metallziele, gelten als nicht getroffen.

Falls nach einem direkten Treffer festgestellt werden kann, dass die Mechanik des Zieles das Fallen verhindert hat, so muss dieses Ziel wieder in Stand gesetzt werden und der momentan betroffene Schütze muss die Übung wiederholen.

Die zu erhaltene Punktzahl wird für den jeweiligen Parcours festgelegt.

### **3P 4.2 Alternative Ziele**

Wurfscheiben sowie Luftballons sind als alternative Ziele zulässig, sofern diese fest angebracht sind.

#### **3P 4.2.1 Verwendungs- und Sicherheitsvorschriften**

Diese Art von Zielen darf nicht z.B. durch einen Luftzug in Ihrer Position verändert werden können

#### **3P 4.2.2 Wertung**

Diese Art von Zielen gilt als getroffen, wenn ein klarer Durchschuss sichtbar ist, bzw. das Ziel komplett zerstört ist.

Die zu erhaltene Punktzahl wird für den jeweiligen Parcours festgelegt.

### **3P 4.3 Papierziele**

Zugelassen Papierziele sind folgende:

- BDS-Speed-Scheibe
- BDS-25m-Scheibe-Spiegel
- BDS-25m-Scheibe
- BDS-100m-Scheibe

Die Verwendung von verschiedenen Scheiben innerhalb eines Parcours ist zugelassen. So weit wie möglich sollte aber eine Zuordnung von einem Scheibentyp zu einer Waffengattung pro Parcours festgelegt werden.

#### **3P 4.3.1 Verwendungs- und Sicherheitsvorschriften**

Die Mindestentfernung für Papierscheiben ist durch die Schießstandzulassung bzw. durch die Zulassung der verwendeten Kugelfänge festzulegen.

#### **3P 4.3.2 Wertung**

Wenn das Geschoss den Trennkreis zum nächsthöheren Ring sichtbar berührt hat, ist der höhere Ring zu werten. In Zweifelsfällen sind



Schusslochprüfer/Overlays zu verwenden. Wenn eine 0-Zone auf der Scheibe ausgewiesen ist, erhält der Treffer den Wert 0 und damit keinen Fehlschuss.

### **3P 4.3.3 Berühren der Scheiben vor der Auswertung**

Grundsätzlich darf kein Schütze seine Scheibe oder die eines anderen Wettbewerbsteilnehmers nach dem Beschießen und vor der Auswertung durch den Schießleiter bzw. die Standaufsicht berühren, es sei denn, er wird von den Standverantwortlichen ausdrücklich dazu aufgefordert. Dies gilt auch für Begleitpersonen des Schützen, die nicht selbst am Wettkampf teilnehmen. Zuwiderhandlung führt dazu, dass die Scheibe mit „Null“ gewertet wird.

## **3P 5 Parcours**

### **3P 5.1 Grundsätzliches zu allen Schießübungen beim BDS-3GUN-Schießen**

Übungsaufbauten, Ziele und Übungsabläufe dienen nur dem sportlichen Wettstreit.

Es ist verboten, Übungsanforderungen oder Aufbauten zu verlangen oder zu verwenden, die als kampfmäßiges Schießen oder Verteidigungsschießen interpretiert werden können.

Dazu zählt unter anderem die Verwendung von nicht transparenten Sichtblenden, die beim Betrachter den Eindruck von Gebäuden hervorrufen könnten.

Jede Übung muss nach einem vorgeschriebenen Ablauf absolviert werden.

### **3P 5.2 Parcoursaufbaukriterien**

Beim Aufbau einer Schießübung kann eine Vielzahl physischer Barrieren eingesetzt werden, um die Bewegungsmöglichkeiten des Wettbewerbers einzuschränken und zusätzliche Anforderungen an ihn zu stellen. Solche sind:

#### **3P 5.2.1 Fault Lines (Annäherungsbegrenzungslinien)**

Der Einsatzzweck von Fault Lines ist wie folgt:

- Um eine unsichere oder unvernünftige Bewegung des Wettbewerbers in Richtung auf oder von den Zielen weg zu verhindern.
- Um die Abgrenzung allgemeiner Schießareale oder Teilen davon zu definieren.

Physikalische Fault Lines müssen fest am Untergrund verankert sein, sie müssen mindestens 2cm über die Bodenoberfläche herausragen, sollten aus Holz oder anderen festen Materialien bestehen und sollten in allen Parcours eines Matches eine einheitliche Farbe, vorzugsweise rot, haben. Außer, wenn sie ununterbrochen eingesetzt die Grenzen eines allgemeinen Schießareals definieren, müssen Fault Lines mindestens 1,5 m lang sein, wobei sie in ihrer Ausdehnung als unendlich gelten.



Visuelle Fault Lines müssen im Kontrast zu dem vorhandenen Boden klar erkennbar sein und mindesten 2,5cm breit sein. Sie dürfen im Verlauf des Wettkampfes in Ihrer Position nicht verändert werden können.

Wenn ein Parcours einen deutlich durch Fault Lines markierten Bewegungsbereich und/oder eine klar ausgewiesene Schießzone hat, erhält ein Teilnehmer, der eine Abkürzung außerhalb des Bewegungsbereichs oder der Schießzone nimmt, einen Ablauffehler pro nach Beginn des Abkürzungsvorgangs abgegebenem Schuss.

### **3P 5.2.2 Barrieren**

Barrieren müssen folgendermaßen konstruiert sein:

Sie müssen hoch und fest genug sein, um den beabsichtigten Zweck zu erfüllen. Dieser besteht alleine darin, dass der Schütze nicht aus einer Position alle Ziele eines Parcours in einem Anschlag beschießen kann und um die notwendigen Sicherheitsentfernung zu gewährleisten.

Mögliche Barrieren sind z.B. durch Absperrband oder Netze getrennte Bereiche.

### **3P 5.2.3 Schießposition**

Die Schießpositionen müssen den Schützen immer einen festen Stand gewährleisten.

### **3P 5.2.4 Sonstige Aufbauten**

Bei Aufbauten, die als Hilfe für sich bewegende Teilnehmer oder als Auflage beim Beschießen von Zielen gedacht sind, muss beim Bau zuerst an die Sicherheit der Wettbewerber und der Offiziellen gedacht werden. Es sind Vorkehrungen zu treffen, dass die Matchoffiziellen die Handlungen der Wettbewerber jederzeit überwachen und kontrollieren können. Die Aufbauten müssen so stark sein, dass sie die Benutzung durch alle Teilnehmer einer Veranstaltung aushalten.

### **3P 5.3 Aufbau der Übungen**

Jede Übung beim BDS-3GUN-Parcours-Schießen besteht aus einer bestimmten Anzahl von Zielgruppen, die für das Beschießen mit einer bestimmten Waffenart vorgesehen sind. Jede Übung muss Inhalte jeder Waffengattung beinhalten. Kann eine Waffenart aus zwingenden Gründen nicht geschossen werden, etwa weil der Schießstand die erforderliche Zulassung dafür nicht hat, kann ausnahmsweise die Übung auch nur mit den zwei übrigen Waffenarten angeboten werden.

### **3P 5.4 Hindernisse**

Hindernisse zwischen den Schießpositionen sind unzulässig.



### **3P 5.5 Reihenfolge der zu beschießenden Zielgruppen und Schießpositionen der Übungen**

Die Reihenfolge der Zielgruppen, Schießpositionen oder Schießbereichen ist vom Veranstalter festzulegen. Der Schießleiter muss dem Schützen die Reihenfolge, vor Beginn der Übung, mitteilen.

### **3P 5.6 Schießpositionen**

Jede Übung besteht aus verschiedenen Schießpositionen, jeder Schießposition ist eine Zielgruppe zugeordnet.

Das Beschießen von Zielen aus Zielgruppen, die nicht für das Beschießen aus dieser Position vorgesehen sind, führt zur Vergabe von Strafen.

Ist das Beschießen einer falschen Zielgruppe aus Gründen der Sicherheit oder damit verbundenen Schäden am Schießstand unzulässig, bricht der Schießleiter das Schießen ab.

### **3P 5.7 Ablagen**

Waffen und Munition müssen innerhalb der Übung sicher abgelegt oder abgestellt werden.

Die notwendigen Ablagen müssen so gestaltet sein, dass Waffen in einer sicheren Richtung abgelegt oder abgestellt werden können.

Dies kann mechanisch oder durch Markierungen gewährleistet werden.

Sichere Richtungen bedeuten:

Eine vor der Verwendung abgelegte Waffe muss in Richtung Hauptkugelfang oder senkrecht nach oben oder unten abgelegt/abgestellt sein.

Eine nach der Verwendung abgelegte Waffe darf nur in Richtung Hauptkugelfang zeigen, wenn zu keiner Zeit während der Übung jemand vor die Mündung treten muss. Ansonsten darf die Waffe mit Lauf senkrecht nach unten oder in Richtung Wand abgelegt werden.

Eine Waffe darf nach dem Startsignal zu keiner Zeit ohne eingelegte externe Sicherung, bzw. durch einen vorhandenen Entspann Hebel entspannt, abgelegt werden.

Der Schütze hat selbst dafür Sorge zu tragen, dass sich eine abgelegte Waffe nach dem Ablegen nicht in eine unsichere Richtung begibt.

Eine falsch abgelegte oder nicht gesichert abgelegte Waffe führt zu einer Matchdisqualifikation.

Eine während dem Parcours abgelegte Waffe darf vom Schützen nicht ohne Kommando wieder aufgehoben werden. Der Verstoß wird mit einem Stage-DQ bestraft.

### **3P 5.8 Ladezustände zu Beginn einer Übung**

Zu Beginn einer Übung darf nur für die Waffe der Ladezustand „geladen“ gefordert werden, die direkt nach dem Startsignal verwendet wird und auch nur falls diese Waffe zum Start in der Hand gehalten, oder im Holster getragen wird. Alle anderen Waffen dürfen nur „leer“ oder „unterladen“ untergebracht sein.

Die jeweiligen Ladezustände sind in der Übungsbeschreibung zu hinterlegen und den Schützen vor der Übung bekannt zu geben.





## **3P 6 Wertung**

### **3P 6.1 Wettbewerb**

Ein offizielles BDS-3GUN-Parcours-Schießen, besteht immer aus einer oder mehreren Übungen. Bei einer offiziellen Meisterschaft im BDS-3GUN-Parcours-Schießen müssen mindestens 4 Übungen durchgeführt werden.

### **3P 6.2 Wertung innerhalb einer Übung**

Die Gesamttreffer erhält man durch Addieren aller Trefferwertungen abzüglich von Fehlschüssen und Ablauffehlern.

Die Gesamttrefferanzahl wird durch die benötigte Zeit dividiert. Die Zeitnahme beginnt mit dem Startsignal und wird durch den letzten abgegebenen Schuss beendet.

Das Ergebnis wird als Hitfaktor bezeichnet.

Der höchste Hitfaktor erhält die maximale Anzahl an erreichbaren Punkten der Übung.

Die weiteren Schützen erhalten prozentual des Hitfaktors entsprechend Punkte der Übung.

### **3P 6.3 Wettkampfwertung**

Alle Übungen eines Schützen werden addiert und stellen sein Gesamtergebnis da. Der Schütze mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Wettkampf in seiner Disziplin und Wettbewerbsklasse.

### **3P 6.4 Vom Match disqualifizierte Teilnehmer**

Teilnehmer, die während einer BDS-3GUN-Veranstaltung vom Wettbewerb disqualifiziert werden, sind aus der Wertung zu streichen und auf den Ergebnislisten als disqualifiziert zu führen.

### **3P 6.5 Am Wettbewerb nicht angetretene Schützen**

Teilnehmer, die an dem Wettkampf trotz Meldung nicht antreten, sind aus der Wertung zu streichen und werden nicht in den Ergebnislisten geführt.

## **3P 6.6 Wettbewerbsklassen**

### **3P 6.6.1 Jugendklasse**

Alle weiblichen und männlichen Schützen, die zu Beginn des Sportjahres mindestens 14 Jahre alt sind oder im Verlauf des Sportjahres höchstens 21 Jahre alt werden.

### **3P 6.6.2 Damenklasse**

Alle weiblichen Schützen, die zu Beginn des Sportjahres mindestens 21 Jahre alt sind.



### **3P 6.6.3 Schützenklasse**

Alle männlichen Schützen, die zu Beginn des Sportjahres mindestens 21 Jahre alt sind oder im Verlauf des Sportjahres 46 Jahre alt werden.

### **3P 6.6.4 Altersklasse**

Alle männlichen Schützen, die zu Beginn des Sportjahres mindestens 46 Jahre alt sind oder im Verlauf des Sportjahres 55 Jahre alt werden.

### **3P 6.6.5 Seniorenklasse**

Alle männlichen Schützen, die zu Beginn des Sportjahres mindestens 55 Jahre alt sind oder im Verlauf des Sportjahres 65 Jahre alt werden.

### **3P 6.6.6 Super-Seniorenklasse**

Alle männlichen Schützen, die zu Beginn des Sportjahres mindestens 65 Jahre alt sind.

### **3P 6.7 Zusammenfassung von Wettbewerbsklassen**

Haben sich für eine Meisterschaft nicht genügend Teilnehmer in der jeweiligen Wettbewerbsklasse qualifiziert/gemeldet, ist wie folgt zu verfahren:

Kommt die Jugendklasse nicht zustande, werden die qualifizierten Teilnehmer der Schützenklasse bzw. Damenklasse zugeordnet.

Kommt die Damenklasse nicht zustande, werden die qualifizierten Teilnehmerinnen ihrem Alter entsprechend zugeordnet.

Kommt die Altersklasse nicht zustande, werden die qualifizierten Teilnehmer der Schützenklasse zugeordnet.

Kommt die Seniorenklasse nicht zustande, werden die qualifizierten Teilnehmer der Altersklasse zugeordnet. Kommt auch diese nicht zustande, werden sie der Schützenklasse zugeordnet.

Kommt die Super-Seniorenklasse nicht zustande, werden die qualifizierten Teilnehmer der Seniorenklasse zugeordnet. Kommt auch diese nicht zustande, werden sie der Altersklasse zugeordnet. Kommt auch diese nicht zustande, werden sie der Schützenklasse zugeordnet.

### **3P 6.7.1 Gesamtwertung**

Durch die Ausschreibung wird geregelt, ob für die einzelnen Disziplinen eine „Gesamtwertung“ erstellt wird.

### **3P 6.7.2 Einstufung in andere Wettbewerbsklassen**

Auf Antrag können Damen auch einer ihrem Alter entsprechenden Wettbewerbsklasse zugeordnet werden.

### **3P 7 Strafen**

Diese Aufzählung ist nicht endgültig. Der Range Master kann je nach Anforderung diese Liste für den jeweiligen Wettkampf erweitern.



### 3P 7.1 Fehlschüsse

Ein Fehlschuss ist eine negativ Wertung für das Verfehlen eines Zieles oder Wertungstreffers.

Die Strafpunktzahl für einen Fehlschuss ist -20.

### 3P 7.2 Ablauffehler

Ein Ablauffehler wird mit -20 Punkten gewertet

- Wer außerhalb einer Begrenzung einen Schuss abgibt, ohne dabei einen Sicherheitsverstoß zu begehen, erhält einen Ablauffehler pro abgegebenen Schuss. Hierzu gehört das Berühren von beliebigen Stageaufbauten mit einem beliebigen Körperteil.
- Jeder abgegebene Schuss nach einer Abkürzung wird mit einem Ablauffehler bestraft.
- Verstöße gegen die Übungsbeschreibung werden mit jeweils einem Ablauffehler bestraft.
- Für jedes nicht beschossene Ziel einer Übung wird ein Ablauffehler als Strafe gewertet.

### 3P 7.3 Stagedisqualifikation

Eine Stagedisqualifikation wird unter anderem für folgende Verstöße ausgesprochen.

- Ungewollte Schussabgabe in sicherer Richtung auf einen Kugelfang
- Beschießen von Zielen mit einem falschen Waffentyp
- Eine während dem Parcours abgelegte Waffe erneut aufgehoben
- Deutschuss

Eine Stagedisqualifikation hat eine 0-Wertung der betreffenden Übung für den Schützen zur Folge. Die Übung darf unter keinen Umständen wiederholt werden.

Zwei Stagedisqualifikationen während eines Wettkampfs führen automatisch zu einer Matchdisqualifikation.

### 3P 7.4 Matchdisqualifikation

Eine Matchdisqualifikation wird unter anderem für folgende Verstöße ausgesprochen:

- ungewollte Schussabgabe in eine nicht sichere Richtung
- ungewollte Schussabgabe mit Einschlag des Geschosses außerhalb eines Kugelfanges
- unsportliches Verhalten
- geladene Waffe vor dem Kommando „Laden und bereit machen“
- Fallenlassen einer Waffe innerhalb einer Übung
- Ablegen einer nicht gesicherten Waffe während einer Übung
- Unsichere Waffenhandhabung
- Sweeping



- Beschießen von Zielen aus einer falschen Position mit Sicherheitsverstoß
- Laden einer Waffe ohne Anweisung eines Schießleiters
- Hantieren mit einer Waffe außerhalb einer Sicherheitszone und ohne Anweisung eines Schießleiters
- Ablegen einer Waffe in eine nicht sichere Richtung während einer Übung.
- Handhaben von Munition in einer Sicherheitszone
- Schießen unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder Wahrnehmung störenden Medikamenten
- Verwendung von unzulässiger Munition
- zwei Stagedisqualifikationen

Nach einer Matchdisqualifikation werden die Ergebnisse aller Übungen des betroffenen Schützen gestrichen. Der Schütze darf unter keinen Umständen, als Schütze, weiterhin am Wettkampf teilnehmen.

### **3P 7.5 Standverweis**

Ein Standverweis kann von jedem Schießleiter ausgesprochen werden, auch gegen Zuschauer o.ä.

Gründe für einen Standverweis können sein:

- Wiederholtes Stören des Schießbetriebs.
- Weigerung trotz wiederholter Aufforderung keine Sicherheitsausrüstung zu tragen.
- Missachtung von Anweisungen eines Match Offiziellen.

### **3P 8 Sonstiges**

#### **3P 8.1 Teilnehmer mit Handicap**

Auf den Allgemeinen Teil der Sportordnung A 1.04 wird verwiesen.

#### **3P 8.2 Einsprüche, Proteste und Wettbewerbsgericht**

Siehe Allgemeiner Teil der Sportordnung A10.

#### **3P 8.3 Allgemeine Verbindlichkeit**

In dieser Sportordnung sind die allgemein verbindlichen Regelungen und Bestimmungen zur Durchführung des Schießsports im Bund Deutscher Sportschützen 1975 e. V. zusammengefasst. Sie stellen die Sportordnung des BDS für die Disziplin BDS-3-GUN-Parcours, dar.

#### **3P 8.4 Geltungsbereich**

Jeder Schütze ist den Regelungen und Bestimmungen dieser Sportordnung, den Bestimmungen der Schieß- und Standordnung und bei Wettbewerben den Bedingungen der Ausschreibung unterworfen, die er durch seine Teilnahme am Wettbewerb anerkennt.



Die allgemeinen Bestimmungen des Teils A gelten für alle Teilbereiche dieser Sportordnung, soweit in einzelnen Teilbereichen nicht spezielle Regelungen vorgesehen sind.

### **3P 8.5 Gleichbehandlungsgrundsatz**

Wo der Wortlaut der Sportordnung nicht eindeutig ist, sind Entscheidungen unter Beachtung des sportlichen Anstandes zu treffen. Auf eine Gleichstellung aller Teilnehmer im Rahmen der tatsächlichen Möglichkeiten ist zu achten.