

B.15 KK-Mehrladergewehr

1. Allgemeines

1.1 Anschlagsart

1.1.1 Teil 1

Liegend (SPO 1.1.1) auf 50 Meter

1.1.2 Teil 2

Stehend freihändig (SPO 1.1.2) auf 50 Meter
Ein Schießriemen darf nicht verwendet werden.

2. Schießstände

Es können alle 50-Meter-Stände benutzt werden. Die gesetzlichen Bestimmungen sowie die Zulassungsbestimmungen für die einzelnen Standanlagen sind zu beachten.

3. Waffen, Munition, Kleidung

3.1 Waffen

Zugelassen sind Halbautomaten deren Lauflänge mindestens 42cm beträgt und die eine Gesamtlänge von über 60 cm haben; das Magazin muss mindestens 5 Patronen aufnehmen können. Die Magazinzuführung muss in der Abzugseinheit oder vor dieser sein. Es sind ausschließlich Waffen für Randfeuerpatronen bis Kal .22 l.r./ lfb zugelassen.

3.1.1 Größe, Gewicht, Abzugswiderstand

Größe und Gewicht der Waffe unterliegt keinem Limit.

3.1.2 Schäftung

Beliebig; mit sportlich oder jagdlichem Aussehen im Original ohne Anbauten.

Kein separater Handschutz (Handguard), kein adaptierter Lochschaft. Kein klappbarer bzw. verschiebbarer Hinterschaft.

3.1.3 Visierung

Als Visierung dürfen eine „Offene Visierung“, Dioptervisierung oder ein Zielfernrohr, ohne Leuchtabsehen, mit max. 12-facher Vergrößerung verwendet werden. Reflexvisiere sind nicht erlaubt.

3.2. Munition

Ausschließlich Randfeuerpatronen .22 l.r./lfb.

Maximales Geschossgewicht 2,6 g (40 Grain), nur Blei-Rundkopf Geschosse, kein Hohlspitz (HP) und keine beschichteten Geschosse wie z.B. verkupfert.

Maximale Geschwindigkeit an der Mündung 350 m/s, der Nachweis, dass die Patrone den Regeln entspricht obliegt dem Schützen.

3.3 Schießkleidung

Spezielle Schießkleidung sowie Westernkleidung ist verboten. Zugelassen ist nur normale Straßenkleidung. Es gelten ebenfalls die Regeln der aktuellen SpO Teil 0 des DSB.

3.3.1 Schuhe

Es dürfen keine Schießschuhe verwendet werden. Verwendet werden dürfen normale Straßenschuhe die nicht über den Knöchel reichen und eine biegsame Sohle haben.

3.3.2 Schießbrille

Schießbrillen dürfen verwendet werden.

4. Schusszahlen, Schießzeit, Probeschüsse, Scheiben

	Teil 1 liegend 50 Meter	Teil 2 stehend 50 Meter
Qualifikation Mechanische Klappscheibe (Annex)	4 Serien á 5 Schuss (4 Serien = 20 Schuss) Zeit je Serie 10 Sekunden Probeschießen 5 min vor Beginn des Teiles 1 Trefferfläche 85 mm im Abstand von je 30 cm	4 Serien á 5 Schuss (4 Serien = 20 Schuss) Zeit je Serie 20 Sekunden Trefferfläche 85 mm im Abstand von je 30 cm
Finale Mechanische Klappscheibe (Annex)	In jedem Finalteil (Viertelfinale, Halbfinale, Finale) werden mindestens 2 Serien maximal 3 Serien á 5 Schuss geschossen. Schießzeit je Serie maximal 10 Sekunden Anschlagsart: stehend auf 50 Meter Kein Probeschießen!	

Die Schießzeit beginnt und endet mit einem Signalton.

5. Durchführung

5.1 Qualifikation

Auf Anweisung des Schießleiters wird die Waffe inkl. Magazin mit 5 Patronen geladen (keine vorgeladenen Magazine). Es wird eine Ladezeit von 1 Minute gewährt. Die Schützen haben vor Beginn einer Serie die jeweilige

Stellung einzunehmen. Nach dem Ladevorgang fragt der Schießleiter: „Sind Sie bereit?“ Kommt kein Widerruf, wird nach etwa 5 Sekunden mit einem Signalton (z.B. Pfeifton) die 5-Schuss-Serie gestartet. Bei Widerruf ist dem Schützen einmalig Gelegenheit zu geben, seine Vorbereitungen in angemessener Zeit (etwa 15 Sekunden) abzuschließen. Danach wird durch den Ruf „Achtung“ des Schießleiters für den Schützen angezeigt, dass nunmehr nach etwa 5 Sekunden die Serie gestartet wird.

Die Serie wird mit einem Signalton gestartet.

Ist ein Schütze mit der Vorbereitung trotz des einmaligen Widerrufs noch nicht fertig, gilt die Waffe dieses Schützen als gestört (Ziffer 6.1 dieser Ausschreibung beachten).

5.1.1 Wertung in der Qualifikation

Eine Scheibe gilt als getroffen, wenn sie nach dem erfolgten Schuss innerhalb der Schießzeit umklappt. Bei Treffergleichheit entscheiden die Ergebnisse der 5er-Serien rückwärts. Besteht dann noch Gleichheit, wird derjenige schlechter platziert, der die letzte Serie, bzw. vorletzte Serie usw. schlechter beendet hat.

5.2 Finale

Das Finale ist kein Bestandteil des Wettkampfs. Wird ein Finale geschossen, muss dies in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

5.2.1 Finalteilnehmer

Finalteilnehmer sind die ersten acht Plätze aus der Qualifikationsrunde. Aus den 8 Finalteilnehmern werden 4 Finalpaare gebildet. Nicht anwesende Schützen scheiden aus und werden in der Wertung gemeinsam auf den letzten Platz gesetzt. Die freibleibenden Plätze innerhalb der Paarung gelten als Freilos.

5.2.2 Durchführung des Finales

Es werden 2 5-Schuss-Serien in je 10 Sekunden im sog. Play-Off-Verfahren geschossen.

Erklärung: Der Schütze, der zwei Serien gewonnen hat, kommt in die nächste Runde; hat jeder eine Serie gewonnen, kommt eine dritte Serie zur Austragung.

5.2.3 Wertung im Finale

Vorkampfergebnisse gehen nicht in das Finale ein. Die höhere Trefferzahl entscheidet über den Gewinn einer Serie. Bei Treffergleichheit ist die Serie für den Schützen verloren, der den Fehler zuletzt schießt. Werden alle Scheiben getroffen, wird die Serie so lange wiederholt, bis ein unterschiedliches Ergebnis erzielt wird.

5.2.3.1 Plätze 5 bis 8

Für die Platzierung der im Viertelfinale ausgeschiedenen Schützen um Platz 5 bis 8 werden folgende Kriterien angewandt:

1. Die höhere Trefferzahl aus dem Vorkampf

2. Die höhere Trefferzahl aus den zwei Serien des Finalschießens
Wenn dann noch Gleichheit besteht, werden die Schützen auf den gleichen Platz gesetzt.

6. Störungen im Schießbetrieb

6.1 Störungen an der Waffe

Wird eine Waffe funktionsunfähig, so darf der Schütze unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen versuchen, die Störung zu beheben. Geladene Waffen dürfen nicht abgelegt werden, sondern sind bei einer Waffen- oder Munitionsstörung zu entladen und nach den Sicherheitsbestimmungen abzulegen.

Tritt während einer Serie eine Waffenstörung auf, so sind die nicht abgegebenen Schüsse verloren.

6.2 Munitionsstörung

Tritt ein Munitionsversagen auf, ist ein Nachladen als Ersatz für die gestörte Patrone nicht gestattet. Die Serie kann nach Entfernen der gestörten Patrone fortgesetzt werden. Aus Zeitmangel nicht abgegebene Schüsse sind verloren.

6.3 Störungen an der Schießanlage

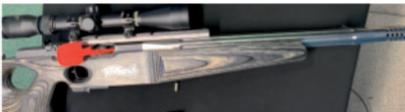
Tritt an der Standanlage eine technische Störung auf, die eine korrekte Beendigung einer begonnenen Serie verhindert, so wird diese Serie annulliert. Die Wiederholung erfolgt sofort nach Behebung der Störung als Fortsetzung des Schießens. Eine erneute Probserie wird nicht gewährt.

Stand 10/2023

zu 3.1.2 Beispielbilder für **nicht** zugelassene Waffen (Schäfte):



Beispielbilder für **zugelassene** Waffen (Schäfte):



Mechanische Klappscheibe

Scheibenbeschreibung:

Bei der mechanischen Klappscheibe erfolgt die Trefferanzeige dadurch, dass die physische Auftreffwucht des Geschosses das Ziel abklappt. Die Ziele werden nach dem Schießen von Hand durch Ziehen an einem Seil, bzw. elektronisch wieder aufgestellt.

Die Stahlscheibe mit den Maßen ($X 1 = \text{ca. } 1510 \text{ mm}$) muss aus einer weißen Zielflächenplatte mit 5 Zielöffnungen (Durchmesser in cm) bestehen. Hinter der Zielflächenplatte befinden sich 5 voneinander getrennte abklappbare schwarze Platten. Der Abstand der Mittelpunkte der Zielöffnungen beträgt ($X 2 = 300 \text{ mm}$). Als Treffer gelten alle abgeklappten Zielplatten.

Zugelassen sind ebenfalls elektronische Anlagen bei denen das Ziel nicht abklappt, sondern durch den Geschossimpuls geradlinig nach hinten gedrückt wird. Die Trefferanzeige erfolgt über ein optisches Signal.

Alternativ können weiße Zielflächen vor einem dunklen Hintergrund verwendet werden.

gesamte weiße Scheibenfläche: siehe Zeichnung

Durchmesser der 5 Trefferflächen:

Annex Klappscheibe 1: 30,5 mm Durchmesser

Scheibe wird beschossen in der Disziplin:
Mehrschüssiges Luftgewehr

Annex Klappscheibe 2: 85 mm Durchmesser

Scheibe wird beschossen in den Disziplinen:
Mehrschüssige Luftpistole, Unterhebel C, KK-Mehrlader

Annex Klappscheibe 3: 150 mm Durchmesser

Scheibe wird beschossen in der Disziplin:
KK-Klappscheibe

Annex Klappscheibe 4: 200mm Durchmesser

Scheibe wird beschossen in der Disziplin:
GK-Klappscheibe

Disziplinen:

BY B01

BY B14

BY B15

BY B20

BY B27

BY B28

