



BDMP Bianchi Cup

Regelsammlung

Auszüge aus der Sportordnung des BDMP
(Bund der Militär- und Polizeischützen e.V.)

Stand vom 01.01.2022

C.14.1 Allgemeines

Das Wettkampfprogramm besteht aus vier Matches, dem Practical Event, dem Shooting Frame Event, dem Falling Plate Event und dem Moving Target Event. Geschossen wird mit Pistole oder Revolver in unterschiedlichen Wertungsklassen und Waffenkonfigurationen, wobei die verwendete Munition einen Mindestfaktor erfüllen muss. Darüber hinaus kann der Wettkampf als Kleinkaliberversion, „DKS1 Bianchi Cup durchgeführt werden (z.B. auch als Dynamisches Kleinkaliberschießen DKS1). Mittlerweile ist der Bianchi Cup weltweit als anerkanntes Wettkampfprogramm etabliert. Neben Nationalen Meisterschaften finden Europa und Weltmeisterschaften statt.

Die BDMP-Fassung wird jeweils an den internationalen Stand angepasst.

Das Wettkampfprogramm besteht aus vier Matches mit insgesamt 192 Schuss, 48 Schuss für jedes Match. Die Abläufe differieren ja nach Match und stellen jeweils ganz unterschiedliche Anforderungen an den Schützen.

Für die einzelnen Wettkämpfe sind folgende Waffenklassen mit den entsprechenden Waffenzulassungen vorgesehen

- C.14.20. 1 Offene Klasse
- C.14.20. 2 Offene Klasse mod.
- C.14.20. 3 Metallic Klasse
- C.14.20. 4 Production Klasse
- C.14.20. 5 Production Optics Klasse

C.14.1.2 Holster

Holster sind zwingend vorgeschrieben. Cross Draw-, Schulterholster oder Holster, bei denen zum Freigeben der Waffe in den Abzug gegriffen werden muss, sind nicht zugelassen. Jedes Holster muss die Abzugseinrichtung verdecken.

Bei der Production Klasse dürfen keine Frontbreak oder Holster verwendet werden, die nur an der Abzugseinrichtung gehalten werden. Es müssen geschlossene Holster sein. Bei Pistolen muss die ganze Waffe so verdeckt sein, dass mindestens der halbe Schlitten verdeckt ist. Bei Revolvern muss mindestens die halbe Trommel verdeckt sein.

C.14.1.3 Augen und Gehörschutz

Eine geeignete Schutzbrille und ein geeigneter Gehörschutz sind zwingend vorgeschrieben. Augenabdeckungen, Irisblenden oder andere Hilfsmittel sind nicht erlaubt.

C.14.1.4 Probeschüsse

Probeschüsse sind in keinem Wettkampf erlaubt. Probeanschläge sind im Rahmen des Wettkampfablaufes ohne Schussabgabe und ohne Trockenauslösen (dryfire) erlaubt, wenn der Range Officer dies einräumt.

C.14.2 Ablauf der Matches

Match I: Practical Event

48 Schüsse; 4 Bianchi Scheiben (Scheibe BC-1, B.11.13)

4 Durchgänge auf den Entfernungen: 10,15, 25 und 50 Yards (alternativ in Metern)

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 90 cm auseinander, gemessen von Außenkante zu Außenkante.

Ablauf:

Der Schütze steht 2 Scheiben in Richtung des Kugelfangs gegenüber. Bei der Ausgangsposition befindet sich die Handfeuerwaffe im Holster und beide Hände über Schulterhöhe.

Station I Entfernung 10 Yards (9 m)

2 Schüsse, in 3 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 4 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 8 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse mit der schussschwachen Hand

Station II Entfernung 15 Yards (14 m)

2 Schüsse, in 4 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 5 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 6 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse

Station III Entfernung 25 Yards (23 m)

2 Schüsse, in 5 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 6 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 7 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse

Station IV Entfernung 50 Yards (45 m)

2 Schüsse, in 7 Sekunden, je Scheibe 1 Schuss

4 Schüsse, in 10 Sekunden, je Scheibe 2 Schüsse

6 Schüsse, in 15 Sekunden, je Scheibe 3 Schüsse

Nachdem das Schießen auf den Stationen I + II beendet wurde, werden die Scheiben gewechselt.

Jeder Schütze ist berechtigt, auf jeder Station einen Probeanschlag durchzuführen. Die Station I muss immer stehend geschossen werden. Die restlichen Stationen können auch im liegenden Anschlag geschossen werden. Dabei darf die Waffe den Boden berühren.

Für die Verwendung von reduzierten Scheiben bis 25 m müssen die Entfernungen relativ zur Scheibengröße angepasst werden.

Match II: Shooting Frame Event

48 Schüsse; 4 Bianchi Scheiben (Scheibe BC-1, B.11.13)

4 Durchgänge auf den Entfernungen: 10,15, 25 und 35 Yards (alternativ in Metern)

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden. Die Scheiben stehen ca. 150 cm gemessen von Außenkante zu Außenkante auseinander, wobei sie zu einer gedachten Mittellinie des Schießrahmens symmetrisch angeordnet sind.

Ablauf:

Auf jeder Entfernung gibt es einen 185 cm hohen und 60 cm breiten Shooting Frame (Schießrahmen), der aus Stabilitätsgründen durch zwei Querstreben in 185 cm und 140 cm Höhe miteinander verbunden ist. Der Teilnehmer muss innerhalb einer Begrenzung von 60 cm Breite und 90 cm Länge (Schießbereich) hinter diesem Schießrahmen stehen.

Der Shooting Frame zählt zum Schießbereich und darf als Unterstützung verwendet werden. Es werden abwechselnd sechs Schuss jeweils rechts bzw. links am Shooting Frame vorbei auf die jeweils rechts bzw. links neben dem Shooting Frame platzierte Scheibe abgegeben. Die Reihenfolge ist beliebig.

Nachdem das Schießen auf den Stationen I + II beendet wurde, werden die Scheiben gewechselt.

Ausgangsposition: Die Waffe ist geholstert und die Handflächen von beiden Händen befinden sich in Kopfhöhe auf der Oberfläche der Barrikade. Es wird ausschließlich stehend geschossen.

Station I Entfernung 10 Yards (9 m)

6 Schüsse in 5 Sekunden auf die rechte (linke) Scheibe

6 Schüsse in 5 Sekunden auf die linke (rechte) Scheibe

Station II Entfernung 15 Yards (14 m)

6 Schüsse in 6 Sekunden auf die rechte (linke) Scheibe

6 Schüsse in 6 Sekunden auf die linke (rechte) Scheibe

Station III Entfernung 25 Yards (23 m)

6 Schüsse in 7 Sekunden auf die rechte (linke) Scheibe

6 Schüsse in 7 Sekunden auf die linke (rechte) Scheibe

Station IV Entfernung 35 Yards (32 m)

6 Schüsse in 8 Sekunden auf die rechte (linke) Scheibe

6 Schüsse in 8 Sekunden auf die linke (rechte) Scheibe

Probeanschläge dürfen jeweils einer auf den ersten beiden Stationen und auf einer der letzten beiden Stationen durchgeführt werden. Der Probeanschlag auf der Station eins wird in ungeladenem Zustand der Waffe durchgeführt.

Match III: Moving Target Event

48 Schüsse; 4 Bianchi Scheiben (Scheibe BC-1, B.11.13)

4 Durchgänge auf den Entfernungen: 10,15, 20 und 25 Yards (alternativ in Metern)

Die Scheibenoberkanten verlaufen ca. 180 cm über dem Boden.

Nachdem die Stationen I + II beendet wurden, werden die Scheiben gewechselt.

Ablauf:

In diesem Match wird auf eine laufende Scheibe geschossen. In der Startposition ist die Scheibe nicht sichtbar. Nach dem Kommando „stand by“ bewegt sich die Scheibe aus der Ruheposition mit einer Geschwindigkeit von 3 m/sec über eine 18 m breite Schneise, bis sie wieder verschwindet.

Die Schussposition befindet sich genau auf der Mittellinie der Schneise und hat eine Größe von 90 cm X 90 cm. Der Schütze muss sich während der kompletten Schusssequenz innerhalb des Schussbereichs aufhalten. Es wird ausschließlich stehend frei geschossen. In der Ausgangsposition Waffe geholstert. Hebt der Schütze die Hände mindestens auf Schulterhöhe (Startposition), so signalisiert er damit seine Schießbereitschaft. Das Erscheinen der Scheibe ist das Signal zum Beginn des Durchgangs. Es gibt keine hörbaren Signale. Der Durchgang ist beendet, wenn die Scheibe vollständig verschwunden ist.

Der Teilnehmer hat insgesamt 7 ½ Minuten um dieses Match zu schießen, beginnend mit dem Betreten der ersten „Shooting Box“ bis zum Start der letzten Schussserie. Müssen die Scheiben während des Matches gewechselt werden, wird die Zeit, welche gebraucht wird, um die Scheiben zu tauschen, dem Teilnehmer nicht angerechnet.

Station I Entfernung 10 Yards (9 m)

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station II Entfernung 15 Yards (14 m)

6 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

6 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station III Entfernung 20 Yards (18 m)

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Station IV Entfernung 25 Yards (23 m)

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von rechts nach links laufende Scheibe

3 Schüsse auf die von links nach rechts laufende Scheibe

Match IV: Falling Plate Event

48 Schüsse,

4 Stages auf Entfernungen von 10, 15, 20 und 25 Yards (bzw. Meter)

Ablauf:

Es wird auf jeweils 6 Fallplatten (Fallplattenanlage B.11.13) geschossen.

Die Zeitnahme beginnt mit einem akustischen Signal des automatischen Zeitnehmers und stoppt automatisch mit dem letzten Schuss. Jedes akustische Signal wird mit den Kommandos „ready“ und „stand by“ vorbereitet.

Verfügt die Fallplattenanlage nicht über eine automatische Arretierung nach dem Ablauf der Zeit, dann gilt jede Zeitüberschreitung als Fehlschuss und die danach beschossenen Fallplatten, egal ob getroffen oder nicht, werden nicht mehr gewertet.

Die Trefferaufnahme, Zählen der umgefallenen Ziele, findet während des Matches statt. Jede gefallene Platte wird als „X“ mit 10 bewertet. Das Ergebnis wird durch die Unterschrift des Schützen bestätigt.

Station I Entfernung 10 Yards (9 m)

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 6 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station II Entfernung 15 Yards (14 m)

6 Schuss in 7 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 7 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station III Entfernung 20 Yards (18 m)

6 Schuss in 8 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 8 Sekunden je Platte 1 Schuss

Station IV Entfernung 25 Yards (23 m)

6 Schuss in 9 Sekunden je Platte 1 Schuss

6 Schuss in 9 Sekunden je Platte 1 Schuss.

C.14.3 Ziele (siehe B 11.13)

C.14.4 Stellungen

C.14.4 1 Start Position

Die Startposition "Ready" bezeichnet eine Position, bei der die Waffe geholstert und sicher ist und keine Hand die Waffe, das Holster, Gürtel, extra Magazin oder extra Munition berührt. Der Schütze muss aufrecht stehen und die Hände mindestens in Schulterhöhe halten.

Beim Match II, dem Shooting Frame Event, müssen beide Handinnenflächen zusätzlich den Schießrahmen in Kopfhöhe berühren.

Sobald die Startposition eingenommen wurde, darf sie vor dem Schussignal nicht verändert werden. Jegliche Änderung, dies beinhaltet auch eine langsame Bewegung der

Hand in Richtung Waffe (auch „creeping“ genannt), wird als Ablauffehler gesehen und wird dementsprechend bestraft. Der Wettkampfteilnehmer ist selber für die korrekte Startposition verantwortlich.

C.14.4.2 Schießstellung (Firing Position)

Grundsätzlich gibt es keine Einschränkungen bezüglich der Haltung, Anschlagart oder Technik des Schützen, außer wenn bestimmte Anschlagarten durch das Regelwerk vorgeschrieben sind.

Wenn aus liegender Position geschossen wird, dürfen die Arme und die Waffe des Teilnehmers vom Boden oder eine darauf liegende Abdeckung unterstützt werden, jedoch darf der Boden für die Unterstützung nicht verändert/bearbeitet werden (siehe hierzu auch Ablauf der Matches).

Mehr zu den Stellungen und Probeanschlägen wird im Ablauf der Matches beschrieben.

Der Schütze darf während der einzelnen Serien den gekennzeichneten Standbereich nicht überschreiten. Andernfalls wird dies mit je 10 Ringen Punktabzug pro Schuss gewertet.

Nach dem Kommando „ready“ durch den Range Officer, darf der Schütze die Waffe nur dann nochmal aus dem Holster nehmen, ggf. nachladen, kontrollieren o.ä., wenn er das Kommando „ready“ gegenüber dem Rangeofficer mit „not ready“ verneint hat. Weitere Probeanschläge dürfen dann jedoch nicht vorgenommen werden. Bei Verstößen gegen diese Regel wird der Schütze verwarnt, bei weiteren Verstößen mit einem Punktabzug von jeweils 10 Ringen bestraft. Der Rangeofficer kann bei absichtlicher, wiederholter Verzögerung (zweimal reicht aus) auch eine Disqualifikation aussprechen.

C.14.4.3 Künstliche Unterstützung ist wie folgt definiert:

Als künstliche Unterstützung werden gesehen:

(a) eine Veränderung des Bodens mit Ausnahme der Glättung des Bodens im Rahmen des natürlichen Niveaus ist verboten.

(b) jegliche Kleidungsstücke, Handschuhe mit inbegriffen, welche eventuell eine künstliche Unterstützung bilden könnten.

(c) sonstige Vorrichtungen, welche als künstliche Unterstützung angesehen werden können.

Eine Schiessmatte die vom Ausrichter gestellt wird darf verwendet werden (siehe 1500). Eine eigene Schießmatte kann verwendet werden. Sie darf maximal 19 mm dick sein (international 3/4 Zoll). Die Matte darf nur so groß sein, dass Nachbarschützen nicht gestört werden.

C.14.5 Munition

Handelsübliche und wiedergeladene Munition ist zulässig. Die Munition muss den Sicherheitsbestimmungen genügen und darf den Maximaldruck, der für das jeweilige Kaliber gesetzlich vorgegeben ist, nicht übersteigen. Die gesamte Munition, die vom Schützen während des Turniers verwendet wird, muss identisch sein. Das Mindestkaliber beträgt 9 mm Luger, bzw. .38 Special.

Die gesamte Munition, die während des Turniers geschossen wird, muss den Faktor von 120.000 erreichen. Dieser Faktor errechnet sich aus dem Geschossgewicht gewogen in grains x Geschwindigkeit gemessen in feet per second (maximal 2 Meter vor der Mündung gemessen). Dieser Faktor wird mit Hilfe eines Chronographen, der auf der Anlage aufgestellt ist, ermittelt. Die Überprüfung des Faktors kann vom Matchdirector während des Schießens stichprobenweise angeordnet werden.

Die Munitionsüberprüfung erfolgt in folgenden Schritten:

1. Der Schütze muss je Match 6 Schuss seiner Matchmunition zur Verfügung stellen.
2. Das Geschossgewicht wird durch Wiegen ermittelt.
3. Mündungsgeschwindigkeit wird durch Verwendung eines Chronographen gemessen.
4. Der Veranstalter prüft die Munition der Teilnehmer mittels Testläufen, mit einer Lauflänge von 6“ für Revolver und 5“ für Pistolen. Für den Fall, dass ein Testlauf, für ein verwendetes Kaliber nicht verfügbar ist, oder die Munition den Faktor nicht erreicht, wird die Testmunition aus der Waffe des Schützen verschossen.

Die gesamte Munition, die vom Schützen während des Turniers verwendet wird, muss identisch sein (Geschossart, Gewicht, und Geschwindigkeit).

Hinweis: Die Geschwindigkeitsprüfung von Munition erfolgt in folgenden Schritten:

1. Mit der Testwaffe wird die Geschwindigkeit eines Geschosses gemessen. Wenn der Faktor erreicht ist, ist der Test abgeschlossen.
2. Falls beim ersten Schuss der Faktor nicht erreicht wurde, wird ein 2. Schuss abgegeben. Wenn der Durchschnittswert von zwei Schüssen mindestens einen Faktor von 120.000 erreicht, ist der Test abgeschlossen.
3. Falls zwei Schüsse im Durchschnitt den Faktor nicht erreichen, wird ein 3. Schuss abgegeben. Wenn der Durchschnittswert von drei Schüssen mindestens einen Faktor von 120.000 erreicht hat, ist der Test abgeschlossen.
4. Falls der Durchschnittswert von drei Schüssen aus einem Testlauf den Faktor von 120.000 nicht erreicht, wird der Schütze gebeten, seine Waffe für den Test zur Verfügung zu stellen.
5. Schritte 1-3 wiederholen mit Schüssen aus der Waffe des Schützen. Wird der Mindestfaktor danach nicht erreicht, bedeutet dies die Disqualifikation des Schützen vom Wettkampf.

C.14.6 Ablauf (Range Kommandos, Kontrolle und Verlauf)

C.14.6.1 Allgemeines

Alle Waffenstörungen gehen zu Lasten des Schützen. Bei technischen Problemen kann der Schütze mit Einverständnis des Range Officers das Schießen unterbrechen, das Problem beheben und den Wettkampf an der selben Stelle fortsetzen. Bei Gefährdung der Sicherheit kann der Range Officer die Behebung des Problems anordnen oder den Schützen vom Wettkampf disqualifizieren.

C.14.6.2 Range Kommandos

Die Kommandos werden in Angleichung an die Regeln der NRA in englischer Sprache erteilt. Bei nationalen Wettkämpfen können die Kommandos der Range Officer auch in deutscher Sprache erfolgen.

Die Kommandos lauten wie folgt:

load and make ready

laden und fertig machen

ready ist der Schütze bereit
Ist der Schütze nicht fertig, gibt er dies klar und deutlich zu erkennen. Hat ein Schütze „nicht fertig“ gemeldet, lautet das Kommando:

„The line is not ready“	„Nicht fertig!“
stand by	Achtung (Start)

Danach erfolgt das Startsignal (oder die Scheiben klappen zum Beschießen um).

Wenn die jeweilige Übung beendet ist, erfolgen durch den Range Officer die Kommandos:

unload and show clear	Waffe entladen und vorzeigen der Range Officer kontrolliert die entladene Waffe und zählt bei Revolvern die Hülsen
holster the gun	Waffe holstern oder im Transportbehälter verstauen

Die Besonderheit beim Bianchi Cup ist, dass „hot range“ geschossen wird. Dies bedeutet, der Schütze lädt während eines Matches selbstständig nach. Das selbstständige Nachladen wird vom Range Officer zu Beginn des Matches dem Schützen angesagt. Zu Beginn eines Matches erfolgt das Kommando „laden“ und nach Abschluss des Matches das Kommando „entladen, vorzeigen und holstern“.

Erst nachdem die Waffe geholstert ist (während des Matches) oder im Transportbehältnis verstaut wurde und der Range Officer die Range als sicher (safe) bezeichnet hat, darf der Schütze die Schießposition verlassen.

C.14.6.3 Geladene Waffen:

Waffen werden nicht geladen, außer wenn der leitende Range Officer das Kommando dazu gibt. Geladen bedeutet, eine Schusswaffe hat eine mit Patronen geladene Trommel oder es handelt sich um eine fertig geladene und gesicherte Pistole.

C.14.6.4 Feuer einstellen:

Wird dieser Befehl am Ende des Zeitlimits der Serie oder des Durchgangs oder während eines anderen Zeitpunkts gegeben, muss das Feuer umgehend eingestellt werden. Es darf kein weiterer Schuss abgegeben werden. Nicht Beachtung dieses Befehls ist einer der schlimmsten Sicherheitsverstöße. Das Signal „Feuer einstellen“ (in cease fire) darf durch Kommando, durch ein Signal oder durch Wegklappen der Scheiben gegeben werden.

Wenn das Kommando „Feuer einstellen“ am Ende einer Serie oder Durchgang gegeben wird, lautet das Kommando „Feuer einstellen“, entladen und leer zeigen (in cease fire, unload and show clear). Nach diesem Kommando überprüfen die Range Officer alle Schützen, um sicher zu stellen, alle haben das Kommando umgesetzt, bevor er dem Chief Range Officer signalisiert, es besteht Sicherheit. Der CRO bestätigt abschließend, dass Sicherheit besteht (the line is clear), damit z.B. die Trefferaufnahmen stattfinden oder die Scheiben gewechselt werden können.

C. 14.7 Auswertung/Trefferaufnahme/Entscheidung bei Gleichstand

C. 14.7.1 Trefferaufnahme

Zeitpunkt der Trefferaufnahme: Die Scheiben werden wie vom Veranstalter angegeben nach jedem Match oder nach jeder Station ausgewertet.

Maximale Treffer vor der Trefferaufnahme: Es dürfen nicht mehr als 12 Schüsse auf der Scheibe sein, bevor sie ausgewertet und gewechselt wird.

Alternativ kann der Veranstalter einen anderen Modus für die Anzahl der zu beschießenden Scheiben und der Trefferauswertung vorgeben. So können alternativ auf zwei Scheiben je Match (d.h. es befinden sich nicht mehr als 24 Treffer auf jeder Scheibe) geschossen werden. Die Auswertung kann von den Schützen gegenseitig erfolgen. Bei Unklarheiten entscheidet der Wettkampfleiter bzw. das Wettkampfgericht.

C. 14.7.2 Sichtbare Treffer und enge Treffergruppen:

Sichtbare Einschüsse / enge Gruppen

Generell werden nur sichtbare Einschüsse gezählt und gewertet. Ausnahme: Wenn eine Gruppe von 3 oder mehr Treffern (closed groupe) so positioniert sind, dass weitere nicht sichtbare Treffer hier durchgegangen sein könnten, ohne Spuren zu hinterlassen, gilt: Werden fehlende Treffer dieser Gruppe zugeordnet. Diese Regelung gilt nicht, wenn Hinweise auf Fehler des Schützen vorliegen.

Langlöcher

Im Falle eines Langloches wird der höhere angerissene Ring gewertet, jedoch kann sich der Wert um maximal einen Punkt beginnend vom Eintritt des Geschosses in die Scheibe erhöhen. Trifft das Geschoss zuerst außerhalb der gesamten Scheibe auf (z.B. Rahmen, Scheibenträger), so gilt der Schuss als Fehler. Trifft das Geschoss zuerst außerhalb der Wertungszonen auf und berührt dann die Wertungsfläche, so kann nur der niedrigste angerissene Ring gewertet werden.

C. 14.7.3 Entscheidung bei Ringgleichheit

Die Ringzahlen der Matches 1-4 werden addiert. Erzielen mehrere Schützen die gleiche Ringzahl, so liegt das bessere Ergebnis

1. bei der größeren Anzahl der „X“ - Ringe (Innenzehn)
2. bei der größeren Anzahl der „10“er

Ist keine Differenzierung möglich, findet um die ersten drei Plätze ein Stechen (tie shoot) über die weiteste Distanz des jeweiligen Matches statt. Tritt ein Schütze nicht an, hat er das Stechen verloren.

Entscheidung bei Gleichstand im Falling Plate Event:

Wenn mehr als ein Schütze das Match mit einem Ergebnis von 480-48X beendet, wird der Sieger des Falling Plate Event und die Rangfolge durch Wiederholung des gesamten Matches ermittelt.

Bei der Wiederholung wird die Zeitbegrenzungen um 2 Sekunden, ab der zweiten Wiederholung um 1 Sekunde pro Stage/ Entfernung reduziert. Die Zeitbegrenzung wird nach jeder vollendeten vollständigen Wiederholung des Matches um 1 weitere Sekunde reduziert.

Die Anzahl von Platten, die bis zu dem nicht treffen einer Platte gefallen sind, werden als X Zahl angegeben. Somit wird der Sieger und die Rangfolge festgestellt.

C.14.8 Klassifikationen / Leistungsklassen

C.14.8.1 Einzelklassifikationen

High Master	HM	1901 - 1920
Master	MA	1843 - 1900
Expert	EX	1728 - 1842
Sharpshooter	SS	1536 - 1727
Marksman	MM	1 - 1535
Unclassified	UC	Schütze im ersten Wettkampf

Im ersten Wettkampf ist der Schütze als Unclassified einzustufen. Danach erhält er eine vorläufige Klassifikation. Nach dem zweiten Wettkampf wird er in die Klassifikationsliste aufgenommen, und ab dem dritten Wettkampf hat er eine dauerhafte Klassifikation. Schießt er in den Folgewettkämpfen mindestens zwei Wettkämpfe in der nächst höheren Klasse, steigt er in diese auf. Für den Durchschnitt seiner Leistung in der Klassifikationsliste werden jeweils die vier letzten Wettkämpfe berücksichtigt. Das schlechteste Ergebnis wird gestrichen und der Durchschnitt der verbleibenden drei dient der Durchschnittsbildung.

So wird sichergestellt, dass Schützen mit gleichem Leistungsniveau gegeneinander antreten. Eine Rückstufung ist für jeden Schützen nur einmal möglich.

Es wird eine Zentrale Liste über die laufende Klassifizierung der Schützen geführt. Diese Liste ist für die Eingruppierung bei Veranstaltungen des BDMP verbindlich.

Anerkennung von Resultaten zur Klassifikation:

Für die Klassifikation werden Resultate aus folgenden Veranstaltungen anerkannt:

- regionale Veranstaltungen unter Einhaltung der Sportordnung
- Landesmeisterschaften des BDMP
- Deutsche Meisterschaften des BDMP
- sonstige Wettkämpfe, die nach vergleichbaren Regeln ausgetragen werden

Bei regionalen Veranstaltungen ist dem BDMP oder der von ihm beauftragten Person (Bundesreferent Bianchi) eine Ausschreibung zuzuleiten. Außerdem müssen an einem solchen Wettkampf mindestens Schützen aus vier unterschiedlichen SLG'n teilnehmen und der Wettkampf muss an einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Tagen auf der selben Schießstätte stattfinden.

Gültigkeit der Klassifikation

Werden in bestimmten Zeiträumen keine Ergebnisse erzielt, verliert die Klassifikation ihre Gültigkeit.

für die Klassen	Marksman bis Expert	sind dies 3 Jahre
für die Klassen	Master und high Master	sind dies 5 Jahre

Jeder Schütze kann auf Anfrage eine Bestätigung seiner aktuellen Leistungsklasse beziehen. Gleichzeitig gelten die Klasse als Leistungsabzeichen im Sinne der Leistungsabzeichenordnung des BDMP:

- Expert = Gold
- Sharpshooter = Silber
- Marksman = Bronze

C.14.8.2 Mannschaftsklassifikationen

Mannschaften werden entsprechend ihrer Zusammensetzung für eine Veranstaltung klassifiziert.

Die Klassifikation des Teams errechnet sich nach folgendem Schema:

- High Master	= 5 Punkte
- Master	= 4 Punkte
- Expert	= 3 Punkte
- Sharpshooter	= 2 Punkte
- Marksman	= 1 Punkte

Die Punkte der Teammitglieder werden addiert und durch die Anzahl der Schützen dividiert.

Ergeben sich bei der Berechnung Dezimalwerte, so ist bis ..,49 ab- und ab ..,50 auf die nächste volle Zahl aufzurunden. Mit dem so errechneten Wert erfolgt die Eingruppierung für die Teamklassifikation. Die Einzelklasse von jedem Schützen bleibt unberührt.

In der Ausschreibung zum Wettkampf kann eine alternative Mannschaftsklassifikation festgelegt werden. So kann eine Mannschaftswertung ohne jegliche Klassifikation vorgenommen werden.

C.14.9 Regeländerungen, Regeln der NRA

Weiterführend zu den Regeln des BDMP gelten die Regeln der National Rifle Association von Amerika (NRA) des Action Pistol Programms in der jeweiligen gültigen Fassung, soweit dem nicht national gültige Gesetze zuwider stehen.

C.14.10 Scheibenbeobachtung

Scheibenbeobachtung durch den Schützen ist nicht erlaubt.

C.14.11 Mannschaftsstärke

Mannschaften können aus zwei oder vier Schützen jeweils ohne Streichergebnis bestehen. Der Veranstalter eines Wettkampfes hat in der Ausschreibung festzulegen, welche Mannschaftsstärke(n) er zulassen will.

Es kann auch ein gesonderter Mannschaftswettbewerb ausgeschrieben werden, bei dem vier Schützen ohne Streichergebnis starten. Mindestens ein Schütze muss in der Offenen Klasse, ein Schütze in der Metallic Klasse und ein Schütze in der Production Klasse starten. Der vierte Schütze kann frei bestimmen in welcher der drei Klassen er starten will.

C.14.12 Wettkampffregularien

C.14.12.1 Austausch der Ausrüstung:

Während des Wettkampfes muss für alle Matches die gleiche Ausrüstung, einschließlich Schusswaffen, optischen oder elektrischen Visierungen, Holster und Munition verwendet werden. Verwendete Magazine müssen während des gesamten Wettkampfs die gleiche Kapazität, Abmessungen und Konstruktion haben. Sollte eine Schusswaffe während des Wettkampfes defekt, unbrauchbar oder nicht funktionsfähig werden, darf sie mit Genehmigung des Wettkampfleiters durch eine andere Waffe der gleichen Kategorie, mit gleicher Lauflänge und Kaliber und mit ähnlichem Aufbau der optischen und elektrischen Visierung wie die originale Schusswaffe, ausgetauscht werden. Die gleichen Bedingungen für den Austausch gelten für Holster und Munition. Falls der Austausch genehmigt wird, muss der Teilnehmer die Schussergebnisse, die bis zum Austausch der Waffe erzielt wurden, akzeptieren. Anspruch auf Wiederholung der Serie besteht nicht.

Steht keine gleichartige Waffe zur Verfügung, so kann eine Waffe aus einer anderen Kategorie vom Wettkampfleiter für den weiteren Wettkampf zugelassen werden. Eine Waffe der Open Klasse kann durch eine Waffe der Metallic Klasse oder Production Klasse ersetzt werden. Eine Waffe der Metallic Klasse kann nur durch eine Waffe der Production Klasse ersetzt werden. Eine Waffe der Production Klasse kann nur durch eine Waffe der Production Klasse ersetzt werden. Wurde ein solcher Tausch vorgenommen ist ein Tausch zurück auf die ursprüngliche Wettkampfwaffe mit Ausnahme in der Production Klasse nicht mehr möglich.

C.14.13 Altersklassen

a) Schützinnen und Schützen sind alle Schützen und Schützinnen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben.

b) Senior Ein Schütze/-in wird als Seniorschütze gewertet, wenn er im aktuellen Kalenderjahr das 60. Lebensjahr vollendet. Er kann sich freiwillig auf Antrag als Schütze/in einstufen lassen.

c) Supersenior Ein Schütze/-in wird als Super Seniorschütze gewertet, wenn er im aktuellen Kalenderjahr das 70. Lebensjahr vollendet. Er kann sich freiwillig auf Antrag als Senior Schütze/in einstufen lassen.

C.14.20 BDMP Bianchi Wettkampfklassen mit ihren Waffenzulassungen

C.14.20.1 Offene Klasse

Die Offene Klasse wird mit halbautomatischen Pistolen oder Revolvern geschossen. Sie kann in zwei getrennten Wertungsklassen jeweils für Pistole (Offene Klasse Pistole) und Revolver (Offenen Klasse Revolver) durchgeführt werden.

Der Begriff „Schusswaffe“ so wie er in diesen Regeln verwendet wird, beinhaltet alles was dauerhaft oder vorübergehend, an der Waffe befestigt ist. Die werkseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein. Alle an der Waffe befestigten Teile müssen während des gesamten Wettkampfes an der Waffe verbleiben.

Anschlagschäfte: Anschlagschäfte sind nicht erlaubt.

Die Mindestlauflänge muss 4 Zoll (101,6mm) betragen. Die maximale Lauflänge beträgt 8,5 Zoll (215,9mm). Die Waffe darf im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen getunt sein. Seitenflügel zum Anlegen an den Shooting Frame sind zulässig.

Die verwendete Munition muss den Mindestfaktor nach C.14.5 Munition einhalten.

Visierung: Jede vom Gesetzgeber zugelassene offene oder optische Visierung ist zugelassen.

Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Special hat und die den Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

C.14.20.2 Offene Klasse mod.

Die Offene Klasse mod. wird mit halbautomatischen Pistolen oder Revolvern geschossen. Sie kann in zwei getrennten Wertungsklassen jeweils für Pistole (Offene Klasse mod. Pistole) und Revolver (Offenen Klasse mod. Revolver) durchgeführt werden.

Die Mindestlauflänge muss 4 Zoll (101,6mm) betragen. Die maximale Lauflänge beträgt 8,5 Zoll (215,9mm). Die Waffe darf im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen getunt sein.

Es sind keine Seitenflügel zulässig. Die Waffe darf den Shooting Frame beim Shooting Frame Match nicht berühren.

Visierung: Jede vom Gesetzgeber zugelassene offene oder optische Visierung ist zugelassen.

Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Special hat und die den Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

C.14.20.3 Metallic Klasse

Die Metallic Klasse kann mit halbautomatischen Pistolen oder Revolvern geschossen. Sie kann in zwei getrennten Wertungsklassen jeweils für Pistole (Metallic Klasse Pistole) und Revolver (Metallic Klasse Revolver) durchgeführt werden.

Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Spezial hat und die einen Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

Die Lauflänge einer halbautomatischer Schusswaffe muss mindesten 4 Zoll sein und darf maximal $6 \frac{1}{4}$ (Zoll) betragen. Das Korn darf die Mündung nicht überschreiten. Der Visierradius darf maximal 8.5 Zoll betragen.

Die Lauflänge eines Revolvers muss mindesten 4 Zoll betragen und darf maximal $8 \frac{5}{8}$ Zoll betragen. Das Korn darf die Mündung nicht überschreiten. Der Visierradius darf maximal 11 Zoll betragen.

Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein.

Folgende Gegenstände sind nicht gestattet:

- (a) Seitenflügel.
- (b) Optische oder elektronische Visierung.
- (c) Orthopädische Griffe oder Handschuhgriffe.
- (d) Daumenauflage.
- (e) Mündungsbremsen oder in ähnlicher Art funktionierende Einrichtungen.

Visierung: Jede offene Visierung bestehend aus Kimme und Korn ist zugelassen.

Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Special hat und die den Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

C.14.20.4 Production Klasse

Die Production Klasse kann mit in Serie hergestellten und offiziell vertriebenen halbautomatischen Pistolen oder Revolvern, geschossen werden. Sie kann in zwei getrennten Wertungsklassen jeweils für Pistole (Production Klasse Pistole) und Revolver (Production Klasse Revolver) durchgeführt werden. Single Action Only Pistolen sind nicht gestattet.

Eine in Serie gefertigte Kurzwaffe ist eine halbautomatische Pistole oder Revolver, welche für den Handel in Serie hergestellt wird oder wurde und werksseitig mit einer Visierung bestehend aus Kimme und Korn ausgestattet ist. Die werksseitig eingebauten Sicherungseinrichtungen müssen funktionsfähig sein. Die Lauflänge darf 4 Zoll nicht unterschreiten. Die Schusswaffe darf keine sichtbaren Modifizierungen haben, ausgenommen wie folgt:

- (a) Griffschalen dürfen ersetzt oder modifiziert werden, um die Handlage und Griffigkeit zu erhöhen oder das Laden zu erleichtern. Fischhaut, Kornraster, Umwicklungen, und Überziehgriffe sind erlaubt.
- (b) Die Lauflänge einer halbautomatischen Pistolen darf maximal 5,35 Zoll betragen und maximal 6 Zoll für Revolver.
- (c) Breite "Target" Hähne und Abzüge sind zulässig, wenn sie Teil der Serienausführung sind.

(d) Visierung: Nur offene Visierungen dürfen verwendet werden. Das Korn darf nicht verstellbar sein. Die Kimme kann justierbar sein, wenn die Waffe ursprünglich mit einer verstellbaren Visierung hergestellt wurde. Eine Visierung darf ersetzt werden, es müssen

aber die originalen Montageeinrichtungen der Waffe verwendet und beibehalten werden. Fiberoptische Visierungen sind erlaubt.

(e) Läufe dürfen durch original werkseitige Läufe getauscht werden, oder durch Ersatzläufe, die das gleiche Kaliber und die gleiche Laufkonfiguration des ursprünglichen Laufes haben ersetzt werden. Modifizierungen des Schlittens oder Rahmens sind nicht erlaubt.

(f) bei Schießen mit halbautomatischen Pistolen muss der erste Schuss von jeder Serie in Double-Action abgegeben werden. Bei der Verwendung von Revolvern müssen alle Schüsse in Double- Action abgegeben werden.

(g) Abzugswiderstände halbautomatischer Pistolen dürfen generell 3,5 lbs (Pfund) nicht unterschreiten. Ein Abzugswiderstand für Revolver darf im Double-Action Modus 3,5 lbs nicht unterschreiten.

(h) Externe Oberflächenbearbeitung, entweder schönend oder dekorativ, und andere nicht-funktionelle Verzierungen (z.B. Gravur, Intarsien oder Aufschriften) sind zulässig.

(i) Holster herkömmlicher Art müssen so konzipiert sein, dass das Ziehen der Waffe nur von oben möglich ist. Das Holster muss den Schlitten bei Pistolen mindestens bis zur Hälfte des Auswerferfensters abdecken und bei Revolvern muss mindestens die Hälfte der Trommellänge abgedeckt sein. Das Holster muss den Zugang zum Abzug oder zum Betätigen des Abzugs verhindern, wenn die Waffe geholstert ist.

Folgende Modifizierungen an der Schusswaffe sind verboten:

(a) Single Action-Only-Schusswaffen

(b) Custom Shop - Schusswaffen.

(c) Änderungen in der ursprünglichen Hersteller Visierungskonfiguration der Schusswaffe sind verboten, verstellbares Korn.

(d) Optische, elektronische, Bo-Mar und Aristocrat Visierungen.

(e) Daumenauflagen, Griff- oder Magazinverlängerungen.

(f) Mündungsbremsen oder in ähnlicher Art funktionierende Einrichtungen.

(g) Competition, Race Type und Open-Front Holsters sind nicht erlaubt.

(h) Fräsen von Schlitten, Schlittenöffnungen ist nur für werksoriginal genehmigte Waffen gestattet.

Es muss aus dieser Waffe eine Munition verschossen werden können, die ein Mindestkaliber von 9mm / .38 Special hat und die den Mindestfaktor (siehe C.14.5 Munition) einhält.

C.14.20.5 Production Optics Klasse

Eine Waffe für die Produktion Optics Klasse ist eine Pistole die alle Anforderungen der Produktionklasse erfüllen muss, mit der Ausnahme, dass eine nicht vergrößernde Optik wie folgt verwendet werden darf:

1. Die Optik kann mit Fabrik- oder Zubehörplatten oder einem Adapter unter Verwendung eines werkseitigen Schwalbenschwanzes, bzw. einer werkseitig vorgesehen Einrichtung zur Montage einer optischen Zieleinrichtung auf dem Schlitten befestigt werden (und sich damit mit dem Schlitten hin und her bewegen).

2. Die Optik muss sich auf dem Schlitten zwischen dem Auswurffenster und dem hinteren Ende des Schlittens befinden.

3. Die Waffe muss in den Production-Prüfkasten passen ohne montierte Optik.

C.15.B Dynamisches Kleinkaliberschießen Bianchi Cup (DKS 1 - Bianchi Cup)

C.15.B.0 Vorbemerkung

Die Disziplin wird in Anlehnung an die Regeln der NRA USA und der Regeln des Bianchi Cups des BDMP C.14 durchgeführt. Alle Regeln der Disziplin Bianchi Cup C 14 mit Ausnahme der Kaliberbeschränkung gelten auch für die DKS 1 Bianchi Cup.

C.15.B.1 Waffe

C.15.B.11 DKS 1 - Bianchi Cup Offene Klasse

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 Lr. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20.1.

C.15.B.12 DKS 1 - Bianchi Cup Offene Klasse mod.

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 Lr. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20.2.

C.15.B.13 DKS 1 - Bianchi Cup Metallic Klasse

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 Lr. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20.3.

C.15.B.14 DKS 1 - Bianchi Cup Production Klasse

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen oder Revolver im Kaliber .22 Lr. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20.4.

C.15.B.15 DKS 1 - Bianchi Cup Production Klasse Optics

Zugelassen sind alle halbautomatischen Pistolen im Kaliber .22 Lr bei denen das Magazin im Griffstück aufgenommen wird. Ansonsten gelten die Zulassungsregeln der Disziplin C.14.20.5.

Technische Regeln: Scheiben

B.11.13 Bianchi Cup Scheibe

Bianchi-Scheibe Nr. BC 1

(Papier- oder Pappscheibe) für die Matches I, II, und III.

Falling Plates (Stahlscheibe)

mit einem Durchmesser von 20,32 cm (8“) für Match IV.

Bianchi-Scheibe reduziert Nr. BC 2

für die Matches I, II, III bei verkürzten Schießdistanzen bis 25 m.

Maße der Scheiben		
	BC-Scheibe Nr. BC 1	BC-Scheibe reduziert Nr. BC 2
Schwarzer Punkt X-Ring	10,16 cm (4“)	5,08 cm (2“)
10er-Ring Kreisfläche Durchmesser	20,32 cm (8“)	10,16 cm (4“)
8er-Ring Kreisfläche Durchmesser	30,48 cm (12“)	15,24 cm (6“)
5er-Ring Durchmesser	ganze Scheibe	ganze Scheibe
Breite der Scheibe	45,72 cm (18“)	22,86 cm (9“)
Höhe der Scheibe	76,72 cm (30“)	38,10 cm (15“)
Radius des Bogens	22,86 cm (9“)	11,43 cm (4,5“)
Mitte X-Ring gemessen v. unteren Scheibenrand	38,1 cm (15“)	19,05 cm (7,5“)
Mitte X-Ring gemessen v. linken/ rechten Scheibenrand	22,86 cm (9“)	11,43 cm (4,5“)

Fallplatten

Fallplattenanlage – Die Fallplatte besteht aus einer Serie von sechs runden Stahlplatten mit einem Durchmesser von 20,32 cm (8“), hergestellt aus .375 Zoll (3/8 Zoll) Stahl. Die Platten haben einen Abstand von 30 cm von Kante zu Kante. Die Unterkanten der Platten haben einen Abstand von 120-140 cm zum Boden. Die Platte muss fallen, um als Treffer zu gelten.

Alternative Fallplatte – Die Scheibe besteht aus einer runden Fallplatte mit 20,32 cm (8“) Durchmesser, hergestellt aus 3/8 oder J 12 Zoll Elastimax oder ähnlichem selbstdichtendem Kunststoff. Die Scheibe muss fallen, um als Treffer zu gelten.

Abbildung der Bianchi Cup Scheibe

