

Teil 8 – Regeln für Target Sprint und Sommerbiathlon

8.1 Wettkampffarten/Wettkampfspezifikationen	S. 2	8.13 Reparaturen und Hilfeleistung	S. 21
8.2 Mannschaftsführersitzungen	S. 6	8.14 Schießbestimmungen	S. 21
8.3 Auslosung und Zuweisung von Startnummern	S. 6	8.15 Schießstellungen	S. 22
8.4 Organisationsgremien und Ernennungen	S. 7	8.16 Sicherheitsbestimmungen	S. 23
8.5 Wettkampfanlagen und Einrichtungen	S. 9	8.17 Patronenversager, beschädigte Gewehre	S. 24
8.6 Wettkampfausrüstung und Bekleidung	S. 15	8.18 Fehlerhafte/nicht funktionsfähige Wettkampfscheiben	S. 25
8.7 Startarten und -intervalle	S. 17	8.19 Zieleinlauf, Wettkampfzeit und Ergebnisse	S. 26
8.8 Startstellungen und Starts	S. 18	8.20 Zeitnahme-System	S. 27
8.9 Startsignale	S. 19	8.21 Wettkampfergebnisse	S. 27
8.10 Startzeit, Frühstart, verspäteter Start und Fehlstart	S. 19	8.22 Proteste	S. 28
8.11 Startnummern	S. 23	8.23 Disziplinarregeln	S. 28
8.12 Laufbestimmungen	S. 20	8.24 Materialkatalog	S. 31
		Stichwortverzeichnis	S. 35

8 Anwendung

Diese Regeln und die allgemeinen Regeln aus Teil 0 der DSB-Sportordnung (SpO) müssen bei allen DSB- und LV – Wettkämpfen soweit sie anwendbar sind, angewendet werden, es sei denn, in gesonderten Regeln oder in der Ausschreibung werden Änderungen bekannt gegeben. Die Wettkampfjury kann zur Gewährleistung einer sicheren Wettkampfdurchführung bei besonderen Streckenumständen die Streckenlänge zwischen den Schießständen sowie weitere Streckenspezifikationen anpassen.

8.1 Wettkampffarten/Wettkampfspezifikationen

Die Wettkampffarten beim Target Sprint/Sommerbiathlon unterscheiden sich durch unterschiedliche Streckenlängen, unterschiedliche Startvarianten, durch Anzahl und Reihenfolge der Schießeinlagen sowie der daraus resultierenden Bestrafungen. Die folgenden Wettkampffarten sind bei DSB-Cross-Veranstaltungen zugelassen:

Tabelle 1: Wettkampfspezifikationen Sommerbiathlonwettkämpfe

Wettkampfklasse	Wettkampffart/ Streckenlänge	Starttype/ Startintervall	Laufstunden/ Schießeinlagen	Schießeinlagen/ Positionsabfolge/ Strafen	Abstand Schießeinlagen/ Schießen bei km
Herren I, II, III, IV	Einzel 7 km	Einzel 30 Sek., 1 Min.	5 * 1,4 km 4 * 5 Schuss	L, S, L, S 30 Sek.	1,4/2,8/4,2/5,6
Junioren	Sprint 4 km	Einzel 30 Sek., 1 Min.	3 * 1,35 km 2 * 5 Schuss	L, S 70 m Strafrunde	1,35 1,35/2,7
	Verfolgung 6 km	Verfolgung	5 * 1,2 km 4 * 5 Schuss	L, L, S, S 70 m Strafrunde	1,2 1,2/2,4/3,6/4,8
	Massenstart 6 km	Simultanstart	5 * 1,2 km 4 * 5 Schuss	L, L, S, S 70 m Strafrunde	1,2 1,2/2,4/3,6/4,8
	Staffel 3 * 2,4 km	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,8 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, S 70 m Strafrunde	0,5 0,5/1,0
Damen I, II, III, IV	Einzel 6 km	Einzel 30 Sek., 1 Min.	5 * 1,2 km 4 * 5 Schuss	L, S, L, S 30 Sek.	1,2 1,2/2,4/3,6/4,8
	Sprint 3 km	Einzel 30 Sek., 1 Min.	3 * 1,0 km 2 * 5 Schuss	L, S 70 m Strafrunde	1,0 1,0/2,0
	Verfolgung 5 km	Verfolgung	5 * 1,0 km 4 * 5 Schuss	L, L, S, S 70 m Strafrunde	1,0 1,0/2,0/3,0/4,0
	Massenstart 5 km	Simultanstart	5 * 1,0 km 4 * 5 Schuss	L, L, S, S 70 m Strafrunde	1,0 1,0/2,0/3,0/4,0
	Staffel 3 * 2,4 km	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,8 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, S 70 m Strafrunde	0,8 0,85/1,6
Herren/ Damen (min. 1 Frau)	Gemischte Staffel 3 * 2,4 km	Simultanstart & Abklatschen (F, (F/M), M)	3 * 3 * 0,8 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, S 70 m Strafrunde	0,8 0,8/1,6
Junioren/ Juniorinnen (min. 1 Juniorin)					

Wettkampf- klasse	Wettkampftart/ Streckenlänge	Starttype/ Startintervall	Laufrunden/ Schießeinlagen	Schießeinlagen/ Positionsabfolge/ Strafen	Abstand Schießeinlagen/ Schießen bei km
Jugend männlich - Jugend weiblich	Einzel 5 km	Einzel 30 Sek., 1 Min.	5 * 1,0 km 4 * 5 Schuss	L, S, L, S 30 Sek.	1,0 1,0/2,0/3,0/4,0
	Sprint 3 km	Einzel 30 Sek., 1 Min.	3 * 1,0 km 2 * 5 Schuss	L, S 70 m Strafrunde	1,0 1,0/2,0
	Verfolgung 4 km	Verfolgung	4 * 1,0 km 3 * 5 Schuss	L, L, S 70 m Strafrunde	1,0 1,0/2,0/3,0
	Massenstart 4 km	Simultanstart	4 * 1,0 km 3 * 5 Schuss	L, L, S 70 m Strafrunde	1,0 1,0/2,0/3,0
	Staffel 3 * 2,4 km	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,8 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, S 70 m Strafrunde	0,8 0,8/1,6
Schüler männlich - Schüler weiblich	Einzel 4 km	Einzel 30 Sek., 1 Min.	5 * 0,8 km 4 * 5 Schuss	L, S, L 30 Sek.	0,8 0,8/1,6/2,4/3,2
	Sprint 2,4 km	Einzel 30 Sek., 1 Min.	3 * 0,8 km 2 * 5 Schuss	L, S 70 m Strafrunde	0,8 8,0/1,6
	Verfolgung 3,2 km	Verfolgung	4 * 0,8 km 3 * 5 Schuss	L, L, S 70 m Strafrunde	0,8 0,8/1,6/2,4
	Massenstart 3,2 km	Simultanstart	4 * 0,8 km 3 * 5 Schuss	L, L, S 70 m Strafrunde	0,8 0,8/1,6/2,4
	Staffel 3 * 1,5 km	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,5 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, L 70 m Strafrunde	0,5 0,5/1,0

Tabelle 2: Wettkampfspezifikationen Target Sprint Wettkämpfe

Wettkampf-klasse	Wettkampfort/ Streckenlänge	Starttype/ Startintervall	Laufstunden/ Schießeinlagen	Schießeinlagen/ Positionsabfolge/ Strafen	Abstand Schießeinlagen/ Schießen bei km
Männer I, II, III, IV Junioren	Target Sprint Qualifikation 1,2 km	Simultanstart	3 * 0,4 km 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S 10 Sek. Penalty	0,4 0,4/0,8
Damen I, II, III, IV Juniorinnen	Target Sprint Finale 1,2 km	Simultanstart	3 * 0,4 km 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S 10 Sek. Penalty	0,4 0,4/0,8
	Target Sprint Mannschaft 3 * 1,2 km	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,4 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S 10 Sek. Penalty	0,4 0,4/0,8
	Target Sprint Gemischte Mannschaft 3 * 1,2 km	Simultanstart & Abklatschen (F, (F/M), M)	3 * 3 * 0,4 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S 10 Sek. Penalty	0,4 0,4/0,8
	Target Sprint Mixed Team F:4*Schießen/ 3*laufen M:3*Schießen/ 4*laufen	Aufstellung hinter der Schießmatte; Startkommando	Start F: S-L-S; W M: L-S; W F: L-S; W M: L-S; W F: L-S; W M: L-S-L - Ziel	F: L, L, S, S M: L, S, S 10 Sek. Penalty	0,4 0,0/0,4/0,8/1,2/ 1,6/2,0/2,4
Jugend männlich Jugend weiblich Schüler männlich Schüler weiblich	Target Sprint Qualifikation 1,2 km	Simultanstart	3 * 0,4 km 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S 10 Sek. Penalty	0,4 0,4/0,8
	Target Sprint Finale 1,2 km	Simultanstart	3 * 0,4 km 2 * 5 Schuss Je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S, 10 Sek. Penalty	0,4 0,4/0,8
	Target Sprint Mannschaft 3 * 1,2 km	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,4 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S 10 Sek Penalty	0,4 0,4/0,8
	Target Sprint Gemischte Mannschaft 3 * 1,2 km	Simultanstart & Abklatschen (W, (W/M), M)	3 * 3 * 0,4 km je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S 10 Sek. Penalty	0,4 0,4/0,8
	Target Sprint Mixed Team W:4*schießen/ 3*laufen M:3*schießen/ 4*laufen	Aufstellung hinter der Schießmatte; Startkommando	Start W: S-L-S; W M: L-S; W W: L-S; W M: L-S; W W: L-S; W M: L-S-L - Ziel	F: L, L, S, S M: L, S, S 10 Sek. Penalty	0,4 0,0/0,4/0,8/1,2/ 1,6/2,0/2,4

8.1.1 Vorgaben Target Sprint Wettkämpfe

Target Sprint Wettkämpfe bestehen aus mehreren Qualifikations- und einem Finalwettkampf. Die Rennen finden am selben Tag statt. Alle Rennen werden als Gruppen-/Simultanstart-Rennen ausgetragen. Die Wettkampfvariante Target Sprint sollte wenn immer möglich, in einer stadionähnlichen Umgebung auf ebener Laufstrecke (Abbildung 1), die durch die Zuschauer komplett eingesehen werden kann, ausgetragen werden.

Abbildung 1: Wettkampfanlage Target Sprint (empfohlene Gestaltung einer Stadionumgebung)

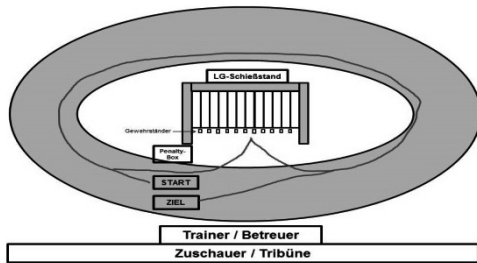


Abbildung 2 a: Schießstand Target Sprint (empfohlene Gestaltung)

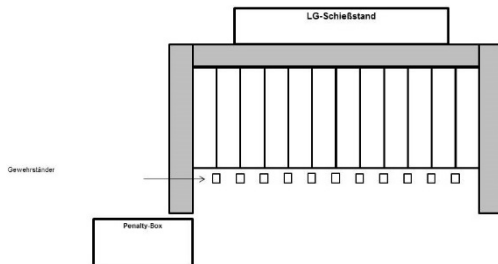
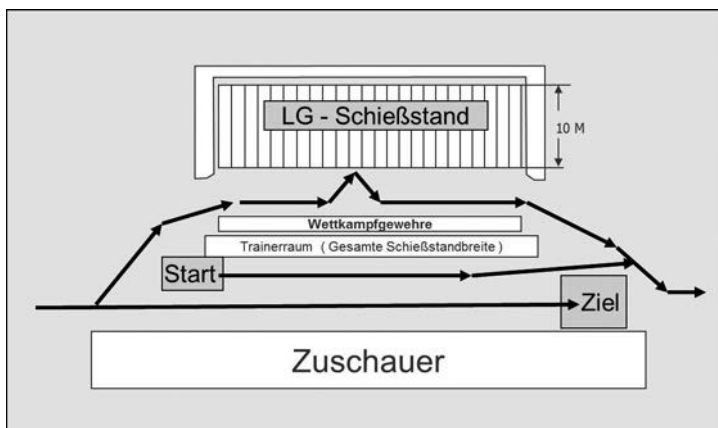


Abbildung 2 b: Schießstand Sommerbiathlon (empfohlene Gestaltung)



8.2 Mannschaftsführersitzungen

Vor jeder Target Sprint/Sommerbiathlon-Veranstaltung sollen Mannschaftsführersitzungen anberaumt werden, auf denen die Jury bestimmt/bekannt gegeben wird, Auslosungen durchgeführt und Informationen über die Veranstaltung und die Wettkämpfe weitergegeben werden. Die Sitzung soll am Tag des offiziellen Trainings stattfinden. Hinsichtlich der weiteren Sitzungen während der Veranstaltung richten sich Daten und Zeiten nach den zeitlichen Forderungen bezüglich der Auslosungen. Den Vorsitz führt der Wettkampfleiter.

8.2.1 Teilnahme an den Mannschaftsführersitzungen

Die folgenden Personen sollen, soweit möglich, an den Mannschaftsführersitzungen teilnehmen:

- der offizielle Vertreter des DSB;
- der Referent Target Sprint des DSB und der jeweiligen LV;
- der/die leitenden Kampfrichter des DSB;
- Mitglieder der Berufungs- und Wettkampffjury;
- maximal 2 Vertreter von jedem teilnehmenden LV (oder Mannschaft);
- der Wettkampfleiter;
- die Chefs des Schießstandes, der Strecke, der Zeitnahme und Auswertung, des Stadions, der Logistik und der Wettkampfsekretär oder ihre Vertreter.

8.2.2 Tagesordnung für die Mannschaftsführersitzung

Die Tagesordnung für eine Mannschaftsführersitzung sollte folgende Punkte enthalten:

- Begrüßung und Anwesenheitskontrolle der LV (oder Mannschaften);
- Wahl/Bekanntgabe der Wettkampffjury und der Berufungsjury (erste Sitzung);
- Auslosung(en), (wenn nicht durch TD anders entschieden);
- technische Einweisung für den nächsten Wettkampf/die nächsten Wettkämpfe;
- Anmerkungen des leitenden Kampfrichters, Wettervorhersage, Verschiedenes;
- Festlegung der nächsten Sitzung;
- Ausgabe Startnummern und Startlisten (wenn möglich).

8.3 Auslosung und Zuweisung von Startnummern

Die Wettkämpfer oder Mannschaften werden aus den Meldelisten im Zufallsverfahren manuell oder mit Hilfe eines Computers ausgewählt und erhalten auf der Grundlage dieser Auslosung ihre Startnummer.

8.3.1 Zeitliche Festsetzung der Auslosungen/Auslosungsort

Die Auslosung sollte für jeden Wettkampf wenn möglich nicht früher als 24 Stunden und nicht später als 12 Stunden vor dem Start des jeweiligen Wettkampfs erfolgen. Auslosungen sollten am Ort der Mannschaftsführersitzungen durchgeführt werden. Die Auslosungen sollten von mindestens zwei Mitgliedern der Wettkampffjury durchgeführt werden.

8.3.2 Zuteilungen der Startnummern beim Verfolgungswettkampf

Für den Verfolgungswettkampf findet keine Auslosung statt. Die Zuteilung der Startnummern und Startzeiten an die Wettkämpfer findet auf der Grundlage der Ergebnisse des Qualifikationswettkampfes statt, der ein Einzel-, Sprint- oder Massenstartwettkampf sein kann. Beim Verfolgungswettkampf starten die Wettkämpfer in der Reihenfolge in der sie den Qualifikationswettkampf beendet haben. Der Sieger aus dem Qualifikationswettkampf startet mit der Startnummer 1, der Zweitplatzierte mit der Startnummer 2 usw. Der Sieger des Qualifikationswettkampfes hat die Startzeit „Null“ (0), die auf der Startliste als Uhrzeit für den Start des Verfolgungswettkampfes angegeben wird. Die anderen Wettkämpfer des Verfolgungswettkampfes haben als ihre Startzeit die tatsächliche Zeit, die sie in einem als Sprint- oder Massenstartwettkampf ausgetragenen Qualifikationswettkampf, oder die halbe Zeit, die sie in einem als Einzelwettkampf ausgetragenen Qualifikationswettkampf auf den Sieger verloren haben, ausgedrückt als Rückstandszeit, auf- oder abgerundet zur vollen Sekunde.

8.3.3 Zuweisungen von Startnummern für den Massenstartwettkampf

Eine vorläufige Startliste wird mit der Veröffentlichung der offiziellen Ergebnisliste des Qualifikationswettkampfes erstellt. Eine endgültige Startliste wird 2 Stunden nach der offiziellen Ergebnisliste erstellt; bis zu diesem Zeitpunkt müssen die Mannschaftsführer die Startberechtigten Wettkämpfer die nicht am Massenstartwettkampf teilnehmen wollen abmelden. Die Startnummern werden nach der Zieleinlaufolge aus dem Qualifikationswettkampf übernommen, Sportler/-innen, die am Qualifikationsrennen nicht teilgenommen haben sind ebenfalls startberechtigt, sie werden durch die Wettkampffjury nach Leistungseinschätzung ins Starterfeld einsortiert.

8.3.4 Zuweisung von Startnummern für Mannschafts-/Staffelwettkämpfe / Gemischte Staffeln/Gemischte Mannschaften

Bei Target Sprint/Sommerbiathlon-Veranstaltungen wird eine einzige Auslosung durchgeführt. Die zugewiesenen Startnummern sind die jeweiligen Nummern der Startposition der Staffel/Mannschaft für den Simultanstart.

8.4 Organisationsgremien und Ernennungen

8.4.1 Allgemeine Organisationsgremien und Ernennungen

Für die Vorbereitung, Durchführung und Kontrolle von DSB und LV Target Sprint/Sommerbiathlon-Veranstaltungen und -Wettkämpfen sind folgende Organisationsgremien, zu wählen bzw. zu ernennen:

- Wettkampffjury
- Berufungsjury
- Leitende Kampfrichter/Vertreter DSB (LV)

8.4.2 Die Wettkampffjury

8.4.2.1 Allgemeines

Für alle DSB und LV Target Sprint/Sommerbiathlon-Veranstaltungen wird eine Wettkampffjury eingerichtet, die für alle Angelegenheiten der Veranstaltung entscheidungsbefugt ist. Die Wettkampffjury arbeitet gemäß diesem Regelwerk. Grundsätzlich werden für die Wettkämpfe keine getrennten Wettkampffjurs für LG und KK eingerichtet. Die Wettkampffjury trifft Entscheidungen bezüglich der Veranstaltung, der Wettkämpfe und des dazugehörigen Umfeldes samt Bedingungen, um die Regelkonformität, Fairness und Korrektheit sicherzustellen. Die Wettkampffjury verhängt Strafen bei Regelverstößen, die von den TD, Wettkampfffunktionären und Angehörigen der Wettkampffjury festgestellt wurden. Sie kann auch aus eigenem Antrieb Strafen und Disziplinarmaßnahmen verhängen. Die Wettkampffjury gewährt auch Zeitausgleiche und regelt Wettkampfsituationen, die weder in diesen vorliegenden Regeln noch in anderen Regelwerken erfasst sind. Die Wettkampffjury bearbeitet und entscheidet über alle ihr vorgelegten Proteste.

8.4.2.2 Zeiten der Wahl/Festlegung

Die für eine Veranstaltung einzurichtenden Wettkampffjurs sind spätestens vor Beginn des Offiziellen Trainings zu wählen/festzulegen. Die Wettkampffjurs bleiben während der gesamten Veranstaltung im Amt, jedoch kann aus zwingenden Gründen eine Neuwahl/Nachwahl/Festlegung einzelner Jurymitglieder erforderlich werden.

8.4.2.3 Zusammensetzung der Wettkampffjury

Bei allen Target Sprint/Sommerbiathlonveranstaltungen besteht die Wettkampffjury aus fünf Mitgliedern wie folgt:

- TD DSB / LV als Vorsitzender;
- örtlicher Wettkampfleiter;
- Schießstandchef;
- Zwei Vertreter der anwesenden Mannschaften/Vereine (Gewählte Mannschaftsamtliche müssen im Besitz einer gültigen Kampfrichter-/Trainerlizenz (Target Sprint/Sommerbiathlon) sein).
- Der Bundesreferent/LV-Referent Target Sprint/Sommerbiathlon, so er anwesend ist und nicht der Jury in einer der o.a. Funktionen angehört, er hat jedoch kein Stimmrecht.
- Bei DSB-/ISSF Veranstaltungen wird die Wettkampffjury nicht gewählt, sie wird durch den DSB/durch die ISSF festgelegt und entsprechend eingesetzt und auch eingeladen, sie besteht aus 3 Mitgliedern und müssen Mitglied der TK-BA-Sportschießen sein oder eine nationale Kampfrichter-A-Lizenz für Target Sprint/Sommerbiathlon besitzen

8.4.2.4 Wettkampffjury-Sitzungen und Entscheidungen

Die Wettkampffjury muss, in kürzester Zeit auf Weisung ihres Vorsitzenden zusammentreten können und muss 20 Minuten nach Bekanntgabe der vorläufigen Ergebnisse noch für Wettkampffjuryaufgaben zur Verfügung stehen. Die Entscheidungen der Wettkampffjury werden im Regelfall gefällt, wenn alle Mitglieder anwesend sind. In Ausnahmefällen ist die Wettkampffjury jedoch befugt, eine Entscheidung zu treffen, wenn mindestens vier Mitglieder anwesend sind. Die Entscheidungen erfolgen durch Stimmabgabe der einzelnen Mitglieder bezüglich des zur Diskussion stehenden Falles; eine einfache Mehrheit ist ausreichend. Die Stimme des Vorsitzenden der Wettkampffjury ist bei Stimmgleichheit entscheidend.

8.4.3 Berufungsjury

Gegen eine von der Wettkampfsjury gefällte Entscheidung bezüglich Strafen und Disziplinarmaßnahmen kann Berufung eingelegt werden. Die Berufung muss bei der zuständigen Berufungsjury und gemäß der DSB-SpO eingebracht werden. Die Berufungsjury setzt sich nach Teil 0 der DSB-SpO zusammen. Vorsitzender ist der Bundesreferent Target Sprint/Sommerbiathlon des DSB/Referent Target Sprint/Sommerbiathlon des LV.

8.4.4 Technische Delegierte (Maßnahmen des DSB)

Technische Delegierte (TD) im Target Sprint/Sommerbiathlon werden von der Technischen Kommission (TK) des DSB ernannt. Sie sind Vertreter des DSB, müssen Mitglied der TK-BA-Sportschießen sein oder eine nationale Kampfrichter-A-Lizenz für Target Sprint/Sommerbiathlon besitzen und werden für die Überwachung der DSB-Meisterschaft durch den DSB festgelegt („Bestellt“). Die Aufgaben des TD ergeben sich aus Teil 0 der DSB-SpO.

8.4.5 Verbote und Sanktionen

Die Unterstützung auf unfaire Weise oder die in den vorliegenden Regeln nicht erlaubte Unterstützung eines Wettkämpfers während des Wettkampfes ist untersagt. Zuschauer und andere Personen die die Veranstaltung stören, können vom Organisationskomitee aus dem Wettkampfbereich entfernt werden.

8.4.6 Spezielle Verbote auf dem Schießstand

Es ist jeder Person untersagt, Wettkämpfern akustisch oder visuell Informationen oder Ratschläge zu geben; diese Bestimmung gilt für den Schießstand einschließlich eines 10 m breiten Bereiches links (d.h. vor) und rechts (d.h. nach) vom Schießstand. Der Verbotsbereich wird durch eindeutig, sichtbare Markierungen gekennzeichnet. Allgemeine Beifalls- oder Enttäuschungsbezeugungen seitens der Zuschauer sind davon ausgenommen.

8.4.7 Spezielle Verbote auf der Laufstrecke

Schrittmachen, d.h. vor, neben oder hinter Wettkämpfern zu Fuß herzulaufen, ist verboten. Um den Wettkämpfern Informationen über den Wettkampf zu geben oder Getränke zu reichen, ist es erlaubt, bis zu 50 m neben den Wettkämpfern herzulaufen (gilt nicht bei Target Sprint Wettkämpfen), dabei ist es verboten, Wettkämpfer so zu berühren, dass dadurch ihre Fortbewegung unterstützt wird oder dass dabei andere Wettkämpfer behindert werden. Ab 50 m vor dem Schießstand bzw. vor dem Staffelwechselraum sowie auf den letzten 50 m vor dem Ziel ist es verboten, vor, neben oder hinter dem Wettkämpfer herzulaufen.

8.5 Wettkampfanlagen und Einrichtungen

Die Wettkampfanlage ist der Bereich, in dem Target Sprint- und Sommerbiathlon-Wettkämpfe sowie das zugehörige offizielle Training durchgeführt werden; er besteht aus dem Stadionbereich und der Laufstrecke. Im Stadionbereich befinden sich die Bereiche Start und Ziel, der Schießstand, die Strafrunde, die Staffelwechselzone, die Zuschauerbereiche sowie die erforderlichen Gebäude, Büroräume und Parkplätze.

8.5.1 Allgemeine Anforderungen

Die Bereiche Start und Ziel, Schießstand, Strafrunde und Wechselzone sollen wenn möglich so nahe beisammen im ebenen Gelände so angelegt sein, dass die Mehrzahl der Zuschauer die Wettkampftätigkeiten gut mit verfolgen kann. Diese Zonen und kritische Bereiche der Strecke sind so abzusichern, dass die Wettkämpfer nicht behindert werden, nicht falsch laufen können und dass Unbefugte keinen Zutritt dazu haben. Für Wettkämpfer und Wettkampffunktionäre muss genügend Bewegungsfreiheit vorhanden sein, damit sie ihre geforderten Tätigkeiten verrichten können, ebenso für Athletenbetreuer, Presse, Fotografen und Zuschauer.

8.5.2 Wettkampfbüro

Im Stadionbereich oder in dessen Nähe ist ein Wettkampfbüro oder eine Außenstelle einzurichten. Dieses Büro ist ab dem Ankunftstag während der gesamten Veranstaltung zu den normalen Öffnungszeiten geöffnet und dient als offizielle Verbindungsstelle zwischen den Mannschaften und der Wettkampfleitung. In diesem Büro müssen die Mannschaften Meldungen für den Wettkampf abgeben und Informationen über die Veranstaltung und die Wettkämpfe einholen können.

8.5.3 Start- und Aufwärbereiche

8.5.3.1 Allgemeines

Der Startbereich muss bei allen Wettkämpfen für die Zuschauer einsehbar sein. Die Startlinie muss durch eine Linie markiert sein. Der Bereich muss gut abgesichert und so beschaffen sein, dass er den Verkehrsfluss von Wettkämpfern, Mannschaftsbetreuerstab und Funktionären ohne Probleme aufnehmen kann. Unmittelbar vor der Startzone sollte ein Aufwärbereich angelegt werden, der es den Wettkämpfern ermöglicht, sich vor dem Start nochmals endgültig aufzuwärmen.

8.5.3.2 Start-/Zielbereiche

Die Start- und Zielzonen sollten flach und eben beschaffen und ausreichend breit sein. Vor der Startlinie soll ein Freiraum von 3 bis 5 m sein, der frei von jeder Behinderung ist. Hinter der Ziellinie soll ein Freiraum von 10 bis 15 m sein, der frei von jeder Behinderung ist. Die Startlinie für Gruppen- oder Simultanstarts muss so angelegt sein, dass die Wettkämpfer die gleiche Entfernung zurücklegen müssen.

8.5.3.3 Startbereich für den Verfolgungswettkampf

Der Startbereich für den Verfolgungswettkampf muss mindestens drei Startkorridore aufweisen. Die genaue Anzahl der Korridore wird durch die Anzahl der gleichzeitig erfolgenden Starts bestimmt, bei vier Starts in der gleichen Sekunde werden 4 Startkorridore benötigt usw. Die Startkorridore müssen 1 m breit und lang genug sein, um die erforderliche Anzahl der Wettkämpfer aufnehmen zu können. Eine gemeinsame Startlinie muss quer zum Ende der Startkorridore verlaufen. Die Korridore müssen unmittelbar nebeneinander verlaufen und klar abgetrennt werden. Für den Fall eines verspäteten Starts muss ein Platz vorgesehen werden, der Zugang zur Startlinie bietet, damit von hier ein gesonderter Start erfolgen kann.

8.5.3.4 Starttafeln für den Verfolgungswettkampf

Vor den jeweiligen Startkorridoren und an der Startlinie müssen gesonderte Tafeln aufgestellt werden, auf denen die Startnummern und Startzeiten für jeden Wettkämpfer und Funktionär in großen Ziffern gut lesbar sind.

8.5.3.5 Streckeninformationstafeln

Beim Eingang zum Startbereich muss eine Tafel aufgestellt werden, auf der der Streckenplan der Laufstrecke ersichtlich ist. Aus einer an der Startlinie aufgestellten Tafel muss ersichtlich sein, in welcher Reihenfolge die farblich gekennzeichneten Strecken im Wettkampf zu laufen sind.

8.5.3.6 Start-Uhr

Im Startbereich für Einzel- und Sprintwettkämpfe muss eine Start-Uhr so aufgestellt werden, dass sie von der Startlinie aus gut ablesbar ist. Uhrzeiger und Startsignal müssen synchron laufen. Bei Verfolgungswettkämpfen muss für jeden Startkorridor eine Start-Uhr vorhanden sein. Darüber hinaus muss im oder in der Nähe des Startbereichs eine Uhr vorhanden sein, auf der sich in diesem Bereich aufhaltende Wettkämpfer die genaue Tageszeit gut ablesen kann.

8.5.4 Laufstrecke und dazugehörige Teile

8.5.4.1 Allgemeines

Die Laufstrecken sollten 3 m breit sein. Jede Teilstrecke kann so oft durchlaufen werden, wie für den Wettkampf erforderlich ist. Engstellen wie Stege oder Waldpfade sollten maximal 50 m lang sein. Die Strecken müssen frei von Hindernissen sein.

8.5.4.2 Streckenmarkierung

Die Strecke muss so klar markiert und definiert sein, dass bei den Teilnehmern zu keinem Zeitpunkt Zweifel darüber aufkommen, welcher Strecke zu folgen ist. Empfehlenswert ist die Laufstrecke und Laufrichtung mit deutlich sichtbaren farbigen Markierungen zu kennzeichnen. Dies gilt vor allem für Streckenverzweigungen und andere entscheidende Stellen. An solchen Stellen muss eine eindeutige Markierung angebracht werden. Nicht genutzte Streckenabschnitte und/oder Abzweigungen müssen komplett und durchgängigen abgesperrt werden.

8.5.4.3 Wechselzone (Staffeln/Mannschaften)

Bei Staffel-/Mannschaftswettkämpfen muss am Ende eines geraden Streckenabschnitts eine 15 m lange und 5 m breite, gut markierte Wechselzone angelegt werden, die so beschaffen ist, dass die dort ankommenden Wettkämpfer mit kontrollierter Geschwindigkeit einlaufen können. Die Wechselzone muss an der Zeitnahme-Linie beginnen. Anfang und Ende dieser Zone sind mit einer Markierung zu kennzeichnen, am Beginn der Zone ist eine Hinweistafel „Wechselzone“ aufzustellen. Die Wechselzone darf nur von eintreffenden und abgehenden Wettkämpfern, sowie den für die Wechselzone zuständigen Funktionären betreten werden.

8.5.4.4 Strafrunde

Für Sommerbiathlon Sprint-, Verfolgungs-, Massenstart- und Staffelwettkämpfe muss unmittelbar nach dem Schießstand eine Strafrunde angelegt werden. Die zwischen dem rechten Rand des Schießstandes und dem Eingang zur Strafrunde zurückzulegende Entfernung darf nicht mehr als 60 m betragen. Die Strafrunde sollte oval angelegt sein, mit einer Breite von 2 bis 3 m und 70 m Länge (+/- 5 m), wobei am Innenrand der Runde gemessen wird. Die Öffnung muss mindestens 10 m lang sein. Die Strafrunde muss mit Markierungen versehen werden, die so eng aufgestellt werden, dass die Teilnehmer die Stelle für den Einlauf/Auslauf nicht verfehlen können. Die Strafrunde muss in einem ebenen Bereich so angelegt werden, dass die Wettkämpfer, wenn sie in die Strafrunde gehen müssen, zwischen der Laufstrecke und der Strafrunde keine zusätzliche Entfernung zurück zu legen haben.

8.5.4.5 Penalty-Box

Für alle Target Sprint Wettkämpfe muss unmittelbar nach dem Schießstand eine Penalty-Box eingerichtet werden, diese muss mit einer Uhr ausgestattet sein, in der die aktuelle Wettkampfzeit sekundengenau angezeigt wird. Die Penalty-Box muss 2 Offiziellen und mehreren Sportlern ausreichend Platz bieten.

8.5.5 Zielbereich

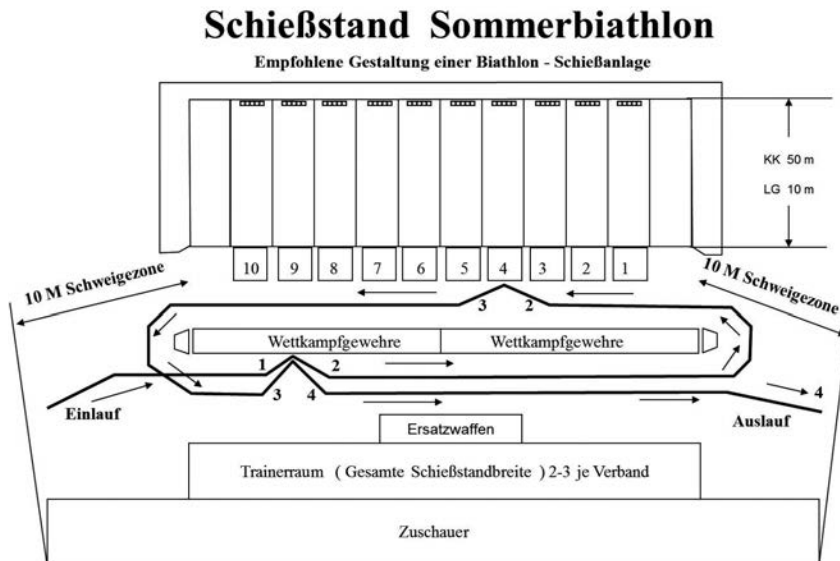
Hinter dem Zielbereich sollte eine Zielzone eingerichtet werden, an deren Ausgang eine Erfrischungsstelle eingerichtet wird, an welcher für die ins Ziel kommenden Wettkämpfer Getränke und weitere notwendige Hilfeleistungen bereitstehen können.

8.5.6 Schießstand

8.5.6.1 Allgemeines

Der Schießstand ist der Bereich, in dem bei einem Target Sprint/Sommerbiathlon-Wettkampf das Schießen stattfindet. Der Schießstand muss im zentralen Bereich des Stadions angelegt sein. Sowohl die Ziele als auch die Schießrampe müssen für den größten Teil der Zuschauer einsehbar sein. Der Schießstand muss in einem flachen, ebenen Gelände angelegt und seitlich und hinter den Scheiben, in Übereinstimmung mit den jeweiligen nationalen Sicherheitsbestimmungen, mit Sicherheitswällen/Sicherheitsumbauungen umgeben sein. Der Schießstand muss hinsichtlich Strecken, Stadion und Umgebung so eingebaut und konfiguriert sein, dass die Sicherheit an vorderster Stelle steht. Zur Verbesserung der Lichtverhältnisse während der Wettkämpfe sollte die Schussrichtung nach Norden weisen. Beim Schießstand sind alle örtlich geltenden Gesetze zu beachten.

Abbildung 3: Laufwege im Schießstand für Sommerbiathlon Wettkämpfe



1. Einlaufen und Gewehr aufnehmen,
2. mit dem Gewehr zum Stand laufen, Laden und Schüsse abgeben,
3. Gewehr entladen, Sicherheitsprüfung, Gewehr aufnehmen, im Ständer abstellen,
4. Auslauf zur Strecke bzw. Strafrunde.

8.5.6.2 Schussentfernungen

Die Entfernung zwischen der Vorderkante der Schießrampe (Schusslinie) und der Reihe der Wettkampfscheiben muss für

- KK 50 m +/- 1 m
- LG 10 m +/- 0,05 m

betragen.

8.5.6.3 Liegend- und Stehendschießen

Bei allen Sprint- und Einzelwettkämpfen im Sommerbiathlon ist in Schussrichtung blickend die rechte Hälfte des Schießstands für das Liegend schießen und die linke Hälfte für das Stehendschießen vorzusehen. Die Unterteilung muss den Wettkämpfern mit Hilfe von Hinweistafeln unmissverständlich angezeigt werden. Eine Ausnahme von der Unterteilung in einen rechten und linken Teil erfolgt bei den Verfolgungs-, Massenstart-, Staffel- und Target Sprint-Wettkämpfen, bei denen die Wettkämpfer auf allen Schießbahnen sowohl das Liegend- wie auch das Stehendschießen durchführen. Für alle LG-Sommerbiathlon-Wettkämpfe können hier durch den jeweiligen Ausrichter Abweichungen festgelegt werden.

8.5.6.4 Schießrampe

Im rückwärtigen Teil des Schießstandes muss ein abgeäunter Bereich angelegt werden, 8 bis 10 m breit, (Schießrampe), gemessen nach rückwärts ab der Schusslinie, der sich über den gesamten rückwärtigen Teil des Schießstandes erstreckt. Die Schießrampe muss sich möglichst auf der gleichen Ebene befinden wie der Bereich, auf dem die Wettkampfscheiben aufgestellt sind. Sowohl die Schießrampe als auch der Bereich der Wettkampfscheiben sollte höher liegen als das dazwischenliegende Gelände. Der Zutritt zu diesem Bereich ist den Wettkämpfern, Funktionären und Mitgliedern der Jurys vorbehalten. Unmittelbar hinter diesem Bereich muss ein zweites abgeäuntes Areal mit einer Breite von mindestens 2 m vorhanden sein, in dem sich je Mannschaft maximal drei Betreuer aufhalten können. Dieser Bereich muss so angelegt sein, dass er den Athleten-Betreuern eine gute Sicht auf die Scheiben und den Bereich der Schießrampe bietet.

8.5.6.5 Schießbahnen

Die Schießrampe ist in Schießbahnen unterteilt, von denen jeweils ein Wettkämpfer schießt. Jede Schießbahn auf KK-Biathlonständen ist mindestens 2,50 m breit, für LG-Stände sollten die Schießbahnen für das Liegend-schießen nicht unter 2 m und für das Stehend-schießen nicht unter 1,5 m breit sein. Auf KK-Ständen ist jede Bahn von der Rampe bis zu den Scheiben auf beiden Seiten durch jeweils 5 T-Pfosten, beginnend bei 10 m, in abwechselnder Farbe, passend zur Hintergrundfarbe der Scheibennummern, zu markieren, welche die Bahnen deutlich abgrenzen, aber das Schießen nicht behindern. Von der ersten/letzten Schießbahn zur Außensicherung / zum Wall muss mindestens eine Schießbahnbreite frei sein. Der Scheibenhintergrund sollte auf allen Schießständen vom Boden bis 1 m über den Schießscheiben weiß sein. Die Schießbahnen und die dazugehörigen Scheiben müssen jeweils dieselbe Nummer tragen, die deutlich sichtbar angebracht ist, Stand 1 sollte immer in Laufrichtung gesehen am Ende des Schießstandes (also rechts) sein.

8.5.6.6 Schießmatten

Sowohl für das Liegend-, als auch für das Stehend-schießen müssen im vorderen Teil der Schießrampe einer jeden Schießbahn Matten ausgelegt werden. Bei allen DSB Veranstaltungen sollten diese Matten eine Seitenlänge von mindestens 1,00 m x 1,50 m und eine Stärke von 1 bis 2 cm aufweisen. Die Matten dürfen eine rutschfeste Oberfläche haben.

8.5.6.7 Wettkampfscheiben

Es gibt zwei Arten von Scheiben, die bei Target Sprint/Sommerbiathlonwettkämpfen verwendet werden, nämlich Metall- und Kartonscheiben. Für den Wettkampf werden nur Metallscheiben verwendet, für das Anschießen der Gewehre dagegen sind nur Kartonscheiben zu verwenden. Für Trainingszwecke dürfen sowohl Metallscheiben als auch Kartonscheiben verwendet werden. Für Wettkämpfe des DSB sind nur Wettkampfscheiben zulässig, die der SpO Teil 0 entsprechen. Bei einem Wettkampf muss für alle Wettkämpfer der gleiche Typ von Wettkampfscheiben verwendet werden.

8.5.6.8 Anordnungen der Wettkampfscheiben

Die Scheiben müssen parallel zur Vorderkante der Schießrampe in einer geraden ebenen Linie angeordnet sein. Sie müssen in allen Richtungen in der Waage sein. Die Scheiben müssen so platziert werden, dass sich die mittlere Zielmarke der Scheibe in der Mitte der Schießbahn befindet. Die Scheibenmitte muss bei:

- KK-Scheiben für L/S 80 bis 100 cm über der Schießrampe liegen.
- LG-Scheiben liegend 0,35 m +/- 0,05 m über der Schießrampe liegen.
- LG-Scheiben stehend 1,40 m +/- 0,05 m über der Schießrampe liegen.

8.5.6.9 Windfahnen

Bei Wettkämpfen und für das offizielle Training sind seitlich jeder zweiten Schießbahn, beginnend zwischen den Bahnen 1 und 2, 5 m vor der Schießrampe (LG & KK) und bei KK zusätzlich 20 m vor den Wettkampfscheiben Windfahnen anzubringen. Die Windfahnen müssen so angebracht werden, dass sich die Oberkante der Fahne auf der gleichen Ebene befindet wie die Unterkante der Wettkampfscheiben und dass die Fahne die direkte Sicht zu den Scheiben nicht verdecken kann.

8.5.6.10 Gewehrständer

Eine ausreichende Anzahl an Gewehrständern muss entsprechend den Startnummern gut lesbar markiert und so im Schießstand aufgestellt sein, dass alle Wettkämpfer ihr Gewehr abstellen können. Die Gewehrständer müssen gewährleisten, dass die Gewehre nicht versehentlich herausfallen können. Bei Target Sprint Wettkämpfen ist zusätzlich zu den Gewehrständern, die in einer speziellen ‚rifle storage area‘ die sich in unmittelbarer Nähe zum Schießstand befinden muss, zum Abstellen der Wettkampf-Gewehre auf jeder Schießbahn ein Gewehrständer zur Aufnahme von 2 – 4 Waffen vorzusehen.

8.6 Wettkampfausrüstung und Bekleidung

8.6.1 Überprüfungen von Ausrüstung und Bekleidung

Ausrüstung/Material und Bekleidung der Wettkämpfer können nach dem Zieleinlauf eines Wettkampfes überprüft werden. Darüber hinaus wird in angemessener Zeit vor dem Wettkampf eine Ausrüstungs-/Material- und Bekleidungsprüfung durchgeführt, um sicherzustellen, dass keine Probleme auftreten. Bei Veranstaltungen des DSB darf keine Ausrüstung, kein Material und keine Bekleidung eingesetzt werden, die nicht vom DSB genehmigt wurde. Bei Target Sprint Wettkämpfen darf keine spezielle Schießkleidung getragen/verwendet werden (Ausnahme: Handschuhe).

8.6.1.1 Ausrüstungs- und Materialkontrolle vor dem Wettkampf

Hier gilt die Vorgabe der SpO Nr. 0.10 einschlägig. Ergänzend hierzu müssen die Teilnehmer sich spätestens 15 Minuten vor dem ersten Start bei der Material-/Ausrüstungs- und Bekleidungskontrollstelle melden, um ihr Gewehr/Reservegewehr markieren zu lassen. Mit der Waffenmarkierung wird bei allen Wettkämpfen 15 Minuten vor dem Anschießen begonnen. Wettkämpfer, die nicht rechtzeitig zur Waffenmarkierung erscheinen verlieren ihr Startrecht.

8.6.1.2 Sicherheitsüberprüfungen im Schießstand (5 Min. vor dem Start)

Es werden folgende Überprüfungen durchgeführt:

- 5 Minuten vor dem 1. Start müssen alle Gewehre im Schießstand stehen.
- Alle Gewehre müssen an der richtigen Position stehen.
- Das Gewehr wird daraufhin überprüft, dass sich in der Patronenkammer keine Patrone oder Hülse befindet. Es darf kein Magazin eingeführt sein.
- Am Vorderschaft des Gewehres ist eine farbliche Markierung (Startnummer des Wettkämpfers) angebracht.
- Die Magazine können stichprobenartig überprüft werden, um sicher zu stellen, dass sie nur fünf Patronen enthalten, die direkt vom Magazin aus abgefeuert werden können.
- Am Gewehr muss eine für den nachfolgenden Wettkampf erforderliche Anzahl von Magazinen/ Muniton angebracht sein

8.6.1.3 Waffenkontrolle nach Wettkampfende/Schießende

Der Schießstandchef prüft in Zusammenarbeit mit dem TD:

- ob alle Waffen gesichert sind,
- bei KK-Waffen Verschluss offen und keine Patrone im Patronenlager ist,
- bei LG-Mehrlader-Waffen der Ladestreifen entfernt ist,
- bei LG-Einzellader-Waffen der Verschluss geöffnet ist,
- stichprobenartig das Abzugsgewicht,
- das jegliche Muniton an der Waffe vor dem Abholen entfernt wurde.

8.6.2 Offizielles Training

Bei allen DSB-Veranstaltungen müssen die Wettkampfeinrichtungen und Strecken mindestens einmal vor dem ersten Wettkampf zur Kontrolle und für ein offizielles Training geöffnet werden. Die Einrichtungen und Strecken müssen so vorbereitet sein wie sie für den Wettkampf und das Training verwendet werden. Für das Training werden nach Maßgabe des TD Metall- bzw. Kartonscheiben aufgezogen. Die Wahl der Schießbahnen ist bis zum Ende des Trainings freigegeben.

8.6.3 Anschießen der Gewehre

Vor Beginn eines Sommerbiathlon-Wettkampfes müssen die Wettkämpfer Gelegenheit erhalten, ihre Gewehre innerhalb eines Zeitraums von 45 Minuten auf dem Schießstand anzuschießen. Dieses Anschießen muss 1 Stunde vor dem Start des ersten Wettkämpfers beginnen und spätestens 10 Minuten vor dem Start des ersten Wettkämpfers beendet sein. Bei DSB Veranstaltungen kann die Anschießzeit verkürzt werden, muss aber mindestens noch 30 Minuten dauern und 10 Minuten vor dem Start beendet sein, ohne dass dabei ein Wechsel der Kartonscheiben durchgeführt wird.

Bei Target Sprint Qualifikations- und Finalwettkämpfen wird kein separates Anschießen durchgeführt, hier erfolgt das Anschießen des Gewehres in der zum Wettkampf gehörenden Vorbereitungszeit.

8.7 Startarten und -intervalle

Es gibt vier Arten von Starts:

- Einzelstart,
- Verfolgungsstart,
- Gruppenstart und
- Simultanstart/Target Sprint Start.

Bei allen DSB Veranstaltungen gelten die nachfolgenden Regeln.

8.7.1 Einzel- und Sprintwettkämpfe

Bei allen Einzel- und Sprintwettkämpfen sind Einzelstarts festgelegt, wobei das Startintervall in der Regel 30 Sekunden beträgt. Es können jedoch auch kürzere oder längere Startintervalle festgelegt werden. Im Sprintwettkampf dürfen Gruppenstarts oder Doppelstarts verwendet werden. Der TD entscheidet welche Startart und welcher Startintervall unter den gegebenen Umständen am günstigsten ist.

8.7.2 Verfolgungswettkämpfe

Für die Verfolgungswettkämpfe sind keine Standardstartintervalle festgelegt. Die Wettkämpfer starten zu genau dem Zeitpunkt, wie in der Startliste festgelegt, d.h. in dem zeitlichen Abstand (auf- oder abgerundet zur nächstliegenden Sekunde), in welchem sie im Qualifikationswettkampf auf den Sieger ins Ziel eingelaufen sind.

8.7.3 Massenstartwettkämpfe

Der Start erfolgt je nach zugelassener Starterzahl innerhalb einer Wettkampfklasse in einer oder zwei Startgruppen, wobei die Besetzung der Gruppen durch die Ergebnisliste des vorhergehenden Wettkampfes bestimmt wird.

8.7.4 Mannschafts-/Staffel- und Gemischte Mannschafts-/Staffelwettkämpfe

Bei Mannschafts-/Staffel- und Gemischten Mannschafts-/Staffelwettkämpfen starten bei einem Simultanstart die jeweils ersten Wettkämpfer einer Mannschaft/Staffel. Die nachfolgenden Starts der anderen Mannschafts-/Staffelmitglieder erfolgen in der Staffelwechselzone, wobei der ankommende Wettkämpfer den abgehenden Wettkämpfer berühren muss. Die Startreihenfolge im Gemischten Mannschafts-/Staffelwettkampf lautet Frau, (Frau/ Mann), Mann.

8.7.5 Target Sprintwettkampf

Der Start erfolgt im Simultanstart, die Startordnung für den Target Sprint Qualifikationswettkampf wird vom TD gemeinsam mit der Jury bestimmt. Für den Target Sprint Finalwettkampf werden den Wettkämpfern die Startnummern und Startpositionen entsprechend den Ergebnissen des Target Sprint Qualifikationswettkampfes zugewiesen.

8.8 Startstellungen und Starts

8.8.1 Einzelstart

Die Wettkämpfer müssen mit beiden Füßen hinter der Startlinie stehen, sie dürfen diese erst beim Erreichen der Startzeit überschreiten.

8.8.2 Verfolgungsstart

Die Wettkämpfer müssen mindestens zwei Minuten vor dem Start im Startbereich ankommen, sie werden durch den Startassistenten aufgerufen und in ihren Startkorridor eingewiesen. Sie stellen sich anschließend in ihrer Startreihenfolge in ihren Startspuren auf. Erscheint ein Wettkämpfer nicht am Start, muss ein Funktionär des LV an seinem Platz stehen. Jeder Simultanstart muss aus einer eigenen Startspur erfolgen. Jeder Verfolgungsstart wird von einem Funktionär physisch kontrolliert, der für diese Aufgabe an der Startlinie einer jeden Spur postiert wird. Dabei sperrt der Funktionär die Startlinie durch einen waagrecht ausgestreckten Arm ab, den er exakt bei der für die Startspur geltenden Startzeit rasch senkt. Die Wettkämpfer starten, wenn sie als nächster in der Startspur an der Reihe sind und nachdem der Arm gesenkt wurde.

8.8.3 Target Sprint und Target Sprint-Mannschaftswettkämpfe

8.8.3.1 Ablauffolge des Target Sprintwettkampfes

Für die Rennen des Target Sprintwettkampfes und der Target Sprint Mannschaftswettkämpfe werden dem Wettkämpfer für sein jeweiliges Rennen feste Schießbahnen zugeordnet, auf denen er zu seinem jeweiligen Rennen sein benötigtes Material (Ausnahme: Magazine) ablegen kann. Der Wettkampfablauf unterliegt einer vorgegebenen Kommandofolge, nach der alle Qualifikationswettkämpfe und auch der Finalwettkampf ablaufen. Für den Wettkampf darf der Wettkämpfer für jede Schießeinlage ein 5er Magazin und jeweils bis zu 5 weitere Schüsse, die einzeln (ggf. unter Nutzung von Einzelmagazinen) nachzuladen sind, verwenden. Alle verwendeten Magazine müssen an der Waffe angebracht sein, das Ablegen oder Liegenlassen von Magazinen auf oder an der Schießmatte/Waffenständer ist nicht gestattet. Wettkämpfer, die nach 10 Schuss nicht alle Scheiben getroffen haben, müssen für jeden Fehler eine 10-Sekunden Zeitstrafe in der Penalty-Box absitzen.

8.8.3.2 Kommandofolge und zeitlicher Ablauf

Vor Beginn des Durchganges
auspacken und vorbereiten der Waffe im Vorbereitungsraum

- | | | |
|--|--------|----------|
| 1. Fertigmachen (Wettkampfvorbereitung) | 0-Zeit | + 1 Min. |
| 2. Vorbereitungszeit und Anschießen der Waffen | | + 5 Min. |
| 3. Vorbereiten auf den Start | | + 1 Min. |
| 4. Start Target Sprint / -Mannschaftswettkampf | | + 8 Min. |

Nach Beendigung Schießen aller Starter

5. Schießbahn freimachen
6. Bei Finals: Siegerpräsentation

8.9 Startsignale

8.9.1 Einzelstarts – Elektronische Zeitnahme

Das Startkommando erfolgt mittels eines Tons der elektronischen Start-Uhr – eines lauten Signaltons, sowie mittels einer visuellen Anzeige auf der Start-Uhr. Der Startrichter darf den Wettkämpfer nicht berühren.

8.9.2 Einzelstarts – Handzeitnahme

Bei Einzelstarts ohne Verwendung eines elektronischen Starttors sagt der Starter 10 Sekunden vor der Startzeit „fertig“ und zählt dann laut 5 Sekunden bis zum Start „5, 4, 3, 2, 1“. Genau bei der Startzeit gibt der Starter das Kommando „los“. Der Starter darf den Wettkämpfer nicht berühren.

8.9.3 Verfolgungsstarts

Jede Startgasse hat eine zugewiesene Uhr, die der Teilnehmer zum Starten entsprechend seiner zugeteilten Startzeit nutzen muss.

8.10 Startzeit, Frühstart, verspäteter Start und Fehlstart

8.10.1 Elektronische Startzeitnahme

Bei Einzelstarts ist die Startzeit die elektronisch festgehaltene Zeit, in der das Start-Tor aktiviert wird, sofern dies durch die Wettkämpfer innerhalb von 3 Sekunden vor oder 3 Sekunden nach der in der Startliste festgelegten Zeit erfolgt. Startet ein Wettkämpfer mehr als 3 Sekunden vor der festgelegten Zeit, ist dies ein Frühstart. Startet ein Wettkämpfer mehr als 3 Sekunden nach der festgelegten Zeit, ist dies ein Spätstart und die Zeitnahme erfolgt ab der in der Startliste festgelegten Zeit.

8.10.2 Handzeitnahme beim Start

Die Startzeit der Wettkämpfer beim Einzelstart ist die in der Startliste angegebene Startzeit. Startet ein Wettkämpfer vor dem Startsignal, so ist dies ein Frühstart, erfolgt der Start des Wettkämpfers zu spät, ist es ein Spätstart.

8.10.3 Zeitnahme beim Verfolgungswettkampf

Die Startzeit jedes Teilnehmers ist die Zeit, die auf der Startliste angegeben ist. Im Falle eines Frühstarts wird der Teilnehmer gemäß der anzuwendenden Disziplinarregel bestraft. Kommt ein Teilnehmer zu spät zum Start, muss der verspätete Teilnehmer durch die Ersatzgasse geleitet werden und der dort zuständige Startrichter nimmt die Zeit des Wettkämpfers, sobald dieser die Startlinie überschreitet.

8.10.4 Startzeit für Mannschafts-, Staffel-, Massenstart- und Sprintwettkampf mit Gruppenstarts

Die Startzeit ist die Zeit des Startsignals.

8.10.5 Startzeit in der Wechselzone

Die Startzeit für ein übernehmendes Mitglied einer Mannschaft / Staffel ist der Augenblick, an welchem das ankommende Mannschafts-/Staffelmitglied die Zeitnahme-Linie am Beginn der Wechselzone überschreitet.

8.10.6 Frühstart bei Einzelwettkampf und Mannschaften/Staffeln

Erfolgt ein Frühstart in einem Einzelwettkampf oder in der Wechselzone, muss der Startergehilfe den Wettkämpfer so schnell wie möglich nach der Startlinie oder der Wechselzone anhalten und zurückschicken. Der Wettkämpfer muss dann hinter die Startlinie oder – bei Mannschafts-/Staffelwettkämpfen – in die Wechselzone, zurückkehren und erneut starten. Falls möglich, wird der Wettkämpfer – ausgenommen beim Mannschafts-/Staffelwettkampf – entweder durch das Start-Tor oder mit manueller Zeitnahme an der Startlinie zu der korrekten Startzeit erneut gestartet. Ist die korrekte Startzeit bereits abgelaufen, fällt der Zeitpunkt des Starts auf die in der Startliste festgehaltene Startzeit zurück. Die dadurch verlorene Zeit geht zu Lasten des Wettkämpfers.

8.10.7 Spätstart

Erscheinen Wettkämpfer verspätet am Start, müssen sie auf Weisung des Starters bei nächstmöglicher Gelegenheit ohne Behinderung anderer Wettkämpfer starten. Ist der Spätstart des Wettkämpfers auf eigenes Verschulden zurückzuführen, ist die Startzeit die in der Startliste festgelegte Startzeit.

8.11 Startnummern

Die Startnummer muss zur Waffenmarkierung, zum Anschießen und im Wettkampf immer deutlich sichtbar getragen werden. Wettkämpfer, die sich nicht im Wettkampf befinden dürfen die Startnummer im Stadionbereich und auf der Strecke nicht offen tragen. Der Wettkämpfer ist selbst dafür verantwortlich, dass er ausschließlich die ihm durch die Startliste zugeordnete Startnummer trägt. Die Startnummernfarben innerhalb der Mannschaft/Staffel sind beim Startläufer rot, beim zweiten Läufer grün und beim dritten Läufer gelb.

8.12 Laufbestimmungen

8.12.1 Allgemeine Laufregeln

Der Wettkämpfer muss die festgelegte Wettkampfstrecke in der richtigen Reihenfolge und Richtung durchlaufen. Er darf dabei außer der eigenen Muskelkraft keine andere Form der Fortbewegung benutzen. Zum Zwecke der Zeitnahme und für andere sensorische Zwecke muss der Wettkämpfer während des Wettkampfes ggf. bereitgestellte elektronische Transponder tragen, die nach Weisung an einem oder beiden Knöcheln befestigt werden. Diese Transponder dürfen erst nach dem Wettkampf an der dafür vorgesehenen offiziellen Stelle abgenommen werden, hierfür ist der Wettkämpfer verantwortlich. Die Transponder müssen so beschaffen sein, dass sie die Wettkämpfer bei den Bewegungen im Wettkampf nicht stören. In Verfolgungs-, Massenstart- und Staffelwettkämpfen müssen überrundete Wettkämpfer sofort zur Seite gehen und den Wettkampf beenden, sobald sie vom in Führung liegenden Wettkämpfer überrundet werden.

8.12.2 Nichterreichen des Ziels/Ausscheiden bei Übereindung

Zieht sich ein Wettkämpfer aus dem Wettkampf vor Erreichen des Ziels oder wegen Übereindung zurück, muss er dies dem Zielkampfrichter melden. Er trägt auch dafür die Verantwortung, die Transponder und die Startnummer zum Ausrüstungs-/Material- und Bekleidungskontrollbereich am Ziel so rasch als möglich zurückzubringen.

8.12.3 Falsche Strecke

Benutzt ein Wettkämpfer einen falschen Streckenabschnitt, so muss er auf dem Teil der Strecke, den er irrtümlich gelaufen ist, zu dem Punkt zurücklaufen, an welchem er die Abzweigung verpasst hat. Dabei kann der Wettkämpfer gezwungen sein, entgegen der korrekten Laufrichtung zu laufen (dies gilt auch im Schießstandbereich); er muss dabei aber sicherstellen, dass er andere Wettkämpfer in keiner Weise behindert oder gefährdet. Solange er dabei andere Wettkämpfer nicht behindert, ist keine Strafe vorgesehen.

8.12.4 Strafrunden

Bei allen Wettkämpfen, bei denen die Strafe für einen Fehlschuss das Laufen einer Strafrunde ist, müssen die Wettkämpfer diese Strafrunde für jeden Fehlschuss unmittelbar nach der Schießeinlage laufen. Die Wettkämpfer sind selbst dafür verantwortlich, dass sie die angefallene Anzahl von Strafrunden unmittelbar nach der Schießeinlage laufen. Es ist nicht erlaubt, die Strafrunden zu einem späteren Zeitpunkt zu laufen. Der Wettkämpfer, der sich gerade in der Strafrunde befindet oder im Begriff ist, diese zu verlassen, hat Vorrang vor dem Wettkämpfer, der in die Strafrunde einlaufen will.

8.13 Reparaturen und Hilfeleistung

8.13.1 Reparatur und Austausch von Gewehren, Munition

Benötigt der Wettkämpfer eine Hilfeleistung, so hat er dies grundsätzlich durch heben der Hand anzuzeigen. Unterstützung bei der Reparatur eines Gewehrs während des Wettkampfes ist nur auf dem Schießstand und nur durch einen Wettkampffunktionär erlaubt. Das Gewehr darf nur am Schießstand gegen eine vorher markierte und im Schießstand befindliche Ersatzwaffe durch einen Wettkampffunktionär ausgetauscht werden. Der Wettkämpfer muss dann den Wettkampf mit dem Reservegewehr fortsetzen. Wettkämpfer dürfen sich nur außerhalb des Schießstandes Munition zureichen lassen.

8.14 Schießbestimmungen

8.14.1 Allgemeine Regeln für das Schießen

Im Wettkampf schießen die Wettkämpfer jeweils, nachdem sie die erforderlichen Abschnitte der Wettkampfstrecke durchlaufen haben, mit Ausnahme der letzten Teilstrecke, die im Ziel oder in der Wechselzone endet. Außerhalb des Schießstandes müssen die Gewehre in einem verschließbaren Behältnis verpackt sein. Die Sicherheitskennzeichnung (Kunststoffschnur) muss am Gewehr angebracht sein und jeweils 10 cm aus beiden Laufenden/bei LG-Mehrladern aus dem Ladestreifenschacht herausragen.

8.14.2 Spezielle Schießregeln für die jeweiligen Wettkampffarten

8.14.2.1 Wahl der Schießbahnen

Bei Einzel- und Sprintwettkämpfen können die Wettkämpfer die Schießbahn aus den Zielscheiben, die schon in der korrekten Reihenfolge (Liegend oder Stehend) bereitstehen, frei wählen. Bei Verfolgungs-, Massenstart-, Einzel-, Sprint-, Mannschafts- und Staffelwettkämpfen mit Gruppenstart müssen die Wettkämpfer der Reihe nach die freien Schießbahnen beginnend mit der Bahn 1 beziehen. Es erfolgt Grundsätzlich eine Einweisung durch einen Wettkampffunktionär. Bei Target Sprint Wettkämpfen ist jedem Wettkämpfer/jeder Mannschaft für den gesamten Wettkampf eine feste Schießbahn zugeordnet.

8.14.2.2 Reservepatronen

Beim Target Sprint und beim Sommerbiathlon Mannschafts-/Staffelwettkampf muss jeder Wettkämpfer zunächst 5 Schuss abfeuern. Für stehen gebliebene Wettkampfscheiben sind Reservepatronen gemäß Kapitel 8.1 Tabelle 1 für Sommerbiathlon, bzw. Kapitel 8.1 Tabelle 2 für Target Sprint zulässig. Der Wettkämpfer schießt bis zur maximal erlaubten Schusszahl, bis alle 5 Scheiben getroffen oder alle Reservepatronen abgefeuert sind. Werden die Reservepatronen nach Abgabe der ersten 5 Schuss benötigt, müssen die Reservepatronen einzeln von Hand und nicht direkt von einem Magazin bzw. beim LG einzeln aus Magazinen/Ladestreifen geladen werden.

8.15 Schießstellungen

8.15.1 Liegendschießen

Beim Liegendschießen gelten für die Wettkämpfer folgende Bestimmungen:

- Das Gewehr darf nur die Hände, die Schulter und die Wange berühren.
- Die Unterseite des Handgelenks des Arms, der das Gewehr stützt, muss vom Boden deutlich abgehoben sein.

8.15.2 Stehendschießen

Beim Stehendschießen gelten für die Wettkämpfer folgende Bestimmungen:

- Die Wettkämpfer müssen frei und ohne Unterstützung stehen.
- Nur die Hände, die Schulter, die Wange und der an die Schulter angrenzende Teil der Brust dürfen das Gewehr berühren.
- Der das Gewehr stützende Arm darf gegen die Brust gehalten oder auf der Hüfte aufgestützt werden.

8.15.3 Stellung auf der Schießbahn

Der Wettkämpfer muss sicherstellen, dass während des Schießens kein Teil seines Körpers, seiner Kleidung oder seiner Ausrüstung über die die Schießbahn begrenzenden Markierungslinien bzw. deren Verlängerungen, ragt. Der Wettkämpfer muss ebenfalls sicherstellen, dass die Mündung seines Gewehres über die Schießlinie hinausragt.

8.15.4 Durchsetzung

Wird ein Wettkämpfer von einem am Schießstand eingesetzten Funktionär darauf hingewiesen, dass seine Schießstellung oder seine Stellung auf der Schießbahn nicht den Regeln entspricht, hat dies der Wettkämpfer sofort zu korrigieren.

8.15.5 Benutzung eines Schießriemens und eines Handstopps

Die Benutzung eines Schießriemens und eines Handstopps ist sowohl im Stehend- als auch im Liegend-schießen bei Sommerbiathlonwettkämpfen gestattet. Bei Target Sprint Wettkämpfen dürfen bei Verwendung von 35 mm-Zielen für das Liegend-schießen keine Unterstützungsriemen verwendet werden.

8.15.6 Benutzung eines Magazins/Ladestreifens (LG)

Die für die jeweiligen Schießeinlagen bei Einzel-, Sprint-, Target Sprint, Verfolgungs- und Massenstart-wettkämpfen benötigten 5 Schuss Munition sowie die ersten 5 Patronen/Diabolos für die jeweilige Schießeinlage des Mannschafts-/Staffelwettkampfes dürfen mit Hilfe eines Magazins/5er Ladestreifen (LG) geladen werden. Patronen, die aus dem Magazin/Ladestreifen (LG) verloren gehen oder sich als Versager erweisen, dürfen nicht mit Hilfe eines neuen Magazins geladen werden, sondern sie sind einzeln zu laden, beim LG dürfen dazu Ladestreifen mit jeweils einem Diabolo verwendet werden. Ein verloren gegangenes Magazin darf jedoch durch ein anderes Magazin ersetzt werden.

8.16 Sicherheitsbestimmungen

8.16.1 Allgemeines

Das Schießen ist nur auf dem Schießstand während der offiziell genehmigten Zeiten gestattet. Es ist verboten, mit einem Gewehr Bewegungen zu vollführen, die Personen gefährden oder von anderen als Gefährdung angesehen werden könnten. Ist auf dem Schießstand das Schießen freigegeben, ist es niemandem gestattet, sich vorwärts der Begrenzungslinie aufzuhalten. Der Wettkämpfer ist zu jeder Zeit für die Sicherheit seiner Handlungen und seines Gewehrs verantwortlich.

8.16.2 Laden und Entladen

Nach Wettkampfstart/beim Transport der Waffe vom Waffenständer zur Schießmatte darf das Schloss nicht mehr geöffnet oder ein Magazin aus dem Schaft oder Magazinschacht entfernt werden. Dies ist nur erlaubt, wenn der Athlet auf der Schießmatte steht. Beim Laden und Entladen des Gewehres muss der Lauf immer auf die Ziele oder nach oben gerichtet sein. Auch das Einführen eines aufgefüllten Magazins/Ladestreifens (LG) ist Teil des Ladevorgangs. Begibt sich ein Wettkämpfer von einer Schießbahn zu einer anderen, dann muss er zuerst sein Gewehr entladen. Der komplette Handlungsablauf muss auf der Schießbahn/Schießmatte erfolgen.

8.16.3 Sicherheitsüberprüfung nach dem Schießen

Die Gewehre müssen nach jeder Schießeinlage entladen werden. Das bedeutet, dass keine Patrone in der Kammer oder im eingelegten Magazin verbleiben darf. Nur beim Wettkampf ist es nach jeder Schießeinlage gestattet, nach dem letzten Schuss die Patronenhülse in der Kammer und das leere Magazin im Gewehr zu lassen. Bei LG ist bei der Verwendung von Mehrladern der Ladestreifen vor Verlassen der Matte grundsätzlich zu entfernen. Bei LG-Einzelladern ist der Verschluss grundsätzlich vor Verlassen der Matte zu öffnen. Am Ende des Trainings/des Wettkampfes müssen alle Wettkämpfer vor Verlassen des Schießstandes eine Sicherheitskontrolle durchführen. Bei KK indem sie bei auf die Scheiben oder nach oben gerichtetem Lauf den Verschluss öffnen und das Magazin entfernen.

Alle Wettkämpfer müssen vor dem Verlassen des Schießstandes die gesamte Munition vom Gewehr und aus den Magazinen/Ladestreifen (LG) entfernen.

8.16.4 Gezielte Schüsse

Alle Schüsse müssen gezielt und nur auf die Scheiben abgefeuert werden. Luftschüsse beim LG zählen als abgegebene Schüsse.

8.16.5 Sicherheit nach Wettkampfe

Bei allen DSB-Wettkämpfen müssen ein oder mehrere Funktionäre am Schießstandausgang bereitstehen, um eine abschließende stichprobenartige Sicherheitsüberprüfung durchzuführen. Die Wettkämpfer dürfen den Schießstand mit ihrem Gewehr nur durch die zugelassenen Kontroll-Korridore verlassen.

8.17 Patronenversager, beschädigte Gewehre

8.17.1 Patronenversager und verlorene Patronen/Magazine

Patronenversager und verlorene Patronen oder Magazine dürfen von einem Wettkämpfer ersetzt werden, sofern er Reservepatronen oder -magazine mitführt. Führt der Wettkämpfer keine Reservepatronen oder -magazine mit, kann er von einem Wettkampffunktionär am Schießstand Reservepatronen oder -magazine erhalten, indem er eine Hand hebt und laut „Patronen“ sowie den Namen seines LVs ruft. Der darauf reagierende Wettkampffunktionär wird die Reservemunition entweder dem Reservegewehr der Mannschaft entnehmen, oder die Munition von einem sich hinter dem Schießstand aufhaltenden Mannschaftsbetreuer entgegennehmen und an den Wettkämpfer weitergeben. Den Wettkämpfern ist auch gestattet, Munition und Magazine auf der Wettkampfstrecke entgegenzunehmen.

8.17.2 Austausch des Gewehrs/des Magazins/der Munition

Während des Schießens muss ein Wettkämpfer, dessen Gewehr ausgetauscht werden muss, dies durch Handheben anzeigen. Sobald ein Schießstandfunktionär auf dieses Zeichen reagiert, deutet der Wettkämpfer auf sein Gewehr und ruft laut: „Gewehr“ und den Namen seines LVs. Der Schießstandfunktionär holt daraufhin das Reservegewehr dieser Mannschaft aus dem dafür bereitstehenden Gewehrständer und bringt es dem Wettkämpfer. Für das Reparieren oder Austauschen eines Gewehrs oder für das Entgegennehmen von einem Ersatzmagazin oder -munition wird kein Zeitausgleich gewährt.

8.17.3 Reaktion durch Schießstandfunktionäre

Alle Schießstandfunktionäre müssen ständig darauf achten, ob ein Wettkämpfer die Hand hebt oder ruft, um sein Gewehr austauschen zu lassen oder Ersatzmunition zu verlangen. Die Schießstandfunktionäre müssen dann schnell reagieren und sich rasch bewegen, um den Wunsch zu erfüllen, so dass der Zeitbedarf für den Austausch des Gewehrs oder die Weitergabe der Munition möglichst gering ist.

8.18 Fehlerhafte/nicht funktionsfähige Wettkampfscheiben

8.18.1 Falsch aufgezoogene Scheiben

Wird für einen Wettkämpfer eine falsche Scheibe aufgezoogen, eine Stehendscheibe für das Liegend-schießen oder umgekehrt, muss die falsche Wettkampfscheibe sofort gegen die richtige ausgetauscht werden. Danach muss der Wettkämpfer mit dem Schießen von vorne beginnen (Zeitgutschrift).

8.18.2 Nicht funktionierende Scheiben

Funktioniert eine Wettkampfscheibe nicht, so muss dem Wettkämpfer eine andere Scheibe zugewiesen und die nicht funktionierende Scheibe sofort gesperrt werden. Der Wettkampffunktionär wird den Wettkämpfer darüber informieren, ob er die Schießeinlage fortführen oder wieder von vorne beginnen muss (Zeitgutschrift).

8.18.3 Beschießen der Scheibe durch anderen Wettkämpfer

Wird auf eine Wettkampfscheibe, auf die ein Wettkämpfer gerade schießt, von einem anderen Wettkämpfer geschossen, so muss der inkorrekt Schießende sofort gestoppt werden. Falls kein Ziel durch den inkorrekt Schießenden getroffen wird, kann der korrekt schießende Wettkämpfer das Schießen fortsetzen. Sollte ein Ziel vom inkorrekt schießenden Wettkämpfer getroffen worden sein, ist die Wettkampfscheibe sofort neu aufzuziehen und der Wettkämpfer setzt das Schießen fort. Bevor eine solche Scheibe erneut aufgezoogen wird, müssen die auf der Scheibe erfolgten Treffer aufgezeichnet werden. Eignet sich ein derartiger Fall bei einem Sprint-, Verfolgungs-, Massenstart-, oder Staffelwettkampf, muss dem korrekt schießenden Wettkämpfer von einem Schießstandfunktionär mitgeteilt werden, wie viele Strafrunden er zu laufen hat. Schießt ein Wettkämpfer auf eine Wettkampfscheibe, die nicht zu seiner Schießbahn gehört, und kein anderer Wettkämpfer schießt auf diese Scheibe, kann der Wettkämpfer das Schießen, ohne auf seinen Fehler aufmerksam gemacht zu werden, fortsetzen. Jedoch zählen für den Wettkämpfer nur die Treffer, die er auf der richtigen Scheibe auf seiner Schießbahn erzielt hat.

8.18.4 Eigene Fehler bei beschossener Scheibe

Wählt dagegen ein Wettkämpfer ein Ziel, auf das bereits geschossen wurde und das noch nicht neu aufgezoogen ist, oder schießt er quer auf eine Wettkampfscheibe außerhalb seiner Schießbahn, ist er dafür selbst verantwortlich und erhält keinen Zeitausgleich.

8.18.5 Wertung des Schießens

Für alle Schießeinlagen bei den Wettkämpfen muss die Wettkampfleitung ein Auswertungssystem erstellen. Jeder bei einem Wettkampf abgefeuerte Schuss sollte von 3 unabhängigen Personen oder Möglichkeiten registriert werden. Das Auswertungssystem kann auch aus einer elektronischen Trefferanzeige und zwei unabhängigen Schießstandfunktionären bestehen.

8.19 Zieleinlauf, Wettkampfzeit und Ergebnisse

8.19.1 Augenblick des Zieleinlaufs

Der Augenblick des Zieleinlaufs ist der Zeitpunkt, an welchem die Wettkampfzeit eines Wettkämpfers oder einer Mannschaft/Staffel endet. Bei elektronischer Zeitnahme ist der Zeitpunkt des Zieleinlaufs der Augenblick, an welchem der Strahl des elektronischen Sensors über der Ziellinie durch den Wettkämpfer unterbrochen wird. Bei Handzeitnahme ist der Zeitpunkt des Zieleinlaufs der Augenblick, wenn der Wettkämpfer die Ziellinie mit einem Fuß oder beiden Füßen überquert. In Mannschafts-/Staffelwettkämpfen wird die Zeit von dem Augenblick genommen, an dem das letzte Mitglied der Mannschaft/Staffel die Ziellinie überquert.

8.19.2 Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit ist die Zeit im Wettkampf, nach der die Platzierung eines Wettkämpfers oder einer Mannschaft/Staffel für die Ergebnisliste berechnet wird. Diese Zeit schließt immer die von der Wettkampffjury verhängten Strafen oder zuerkannten Zeitausgleiche mit ein.

8.19.2.1 Einzelwettkämpfe

Bei Einzelwettkämpfen ist die Wettkampfzeit des Wettkämpfers die Zeit, die zwischen Start und Zieleinlauf verstrichen ist, plus der verhängten Strafminuten für das Schießen.

8.19.2.2 Sprint-, Verfolgungs- und Massenstartwettkämpfe

Bei Sprint-, Verfolgungs- und Massenstartwettkämpfen ist die Wettkampfzeit des Wettkämpfers die Zeit, die zwischen Start und Zieleinlauf verstrichen ist. Beim Verfolgungs- und Massenstartwettkampf ist der erste Wettkämpfer, der die Ziellinie überquert – vorbehaltlich eventueller Strafen und Zeitausgleiche –, der Sieger. Der Zieleinlauf ist ebenso für die Platzierung nachfolgender Wettkämpfer maßgeblich.

8.19.2.3 Mannschafts-/Staffelwettkämpfe

Die Gesamtzeit einer Mannschaft/Staffel ist die Zeit, die zwischen dem Start des ersten Mitglieds und dem Zieleinlauf des letzten Mitglieds verstreicht. Die Wettkampfzeit der einzelnen Mitglieder ergibt sich, wenn sie die Zeitnahme-Linie am Anfang der Wechselzone überqueren, die Zeit der loslaufenden Mitglieder beginnt im selben Augenblick.

8.19.3 Platzierung im Mannschafts-/Staffelwettkampf

In den Ergebnislisten wird die Platzierung von Mannschaften/Staffeln durch die Reihenfolge des Zieleinlaufs des jeweils letzten Mannschafts-/Staffelläufers bestimmt, es sei denn, es sind Zeitstrafen oder Zeitausgleiche zu berücksichtigen.

8.20 Zeitnahme-System

Die Wettkampfzeit kann mit Hilfe von elektronischen Messeinrichtungen, unterstützt durch Handzeitnahme, genommen werden. Die Handzeitnahme wird nur dann herangezogen, wenn das elektronische System während des Wettkampfes ausfällt. Die elektronisch und manuell genommene Wettkampfzeit ist einschließlich einer Zehntelsekunde (0,1) zu registrieren.

8.21 Wettkampfergebnisse

8.21.1 Allgemeines

1. Name und Ort der Veranstaltung;
2. Art, Zeit und Datum des Wettkampfes;
3. Wettkampfstrecke- und Wetterdaten;
4. Namen der Wettkampfjurymitglieder;
5. Unterschrift des TD;
6. Anzahl der gemeldeten Wettkämpfer und der Wettkämpfer, die den Wettkampf beendet haben;
7. Anzahl der Wettkämpfer, die nicht an den Start gingen und den Wettkampf nicht beendet haben;
8. Bemerkungen über verhängte Strafen/gewährten Zeitausgleich: Angabe der Start-Nr., Nr. und Kurzbeschreibung der verletzten Regel, Höhe der Zeitstrafe/des Zeitausgleichs;
9. Spalten für:
 - Platzierungen vom ersten bis zum letzten Wettkämpfer;
 - Startnummern;
 - Namen, Vornamen und Geburtsjahrgang der Wettkämpfer;
 - LV oder Mannschaft;
 - Schießfehler pro Schießeinlage und Schießfehler insgesamt;
 - Laufzeiten bis auf eine zehntel Sekunde genau;
 - Gesamtzeit und Zeit der Staffel;
 - Rückstand und ggf. prozentualer Rückstand auf die Siegerzeit.

8.21.2 Ergebnisarten

Es gibt drei Arten von Ergebnissen:

- Zwischenergebnisse,
- Inoffizielle Ergebnisse,
- Offizielle Ergebnisse.

8.21.2.1 Zwischenergebnisse

Zwischenergebnisse geben Auskunft über eine Wettkampfsituation während eines Wettkampfes und sind lediglich als Information vorgesehen. Sie werden an der Informationstafel ausgehängt und durch den Stadionsprecher angesagt.

8.21.2.2 Inoffizielle Ergebnisse

Inoffizielle Ergebnisse sind die ersten Ergebnisse des Wettkampfes, die vom TD nach dem Zieleinlauf des letzten Wettkämpfers und nach Einarbeitung aller Zeitstrafen/Zeitausgleiche erstellt werden. Der Zeitpunkt des Aushangs der Inoffiziellen Ergebnisse muss auf der entsprechenden Ergebnisliste vermerkt vom TD unterschrieben und durch den Stadionsprecher angesagt werden, damit das Ende der Protestzeit eindeutig erkennbar ist.

8.21.2.3 Offizielle Ergebnisse

Die Offiziellen Ergebnisse sind die unwiderruflichen Ergebnisse eines Wettkampfes; sie sind sofort nach Ablauf der Protestzeit oder, sobald die Wettkampfsjury/Berufungsjury über einen eingegangenen Protest entschieden hat, zu veröffentlichen.

8.21.3 Verteilung der Wettkampfdokumentation und Ergebnislisten

Von allen DSB Veranstaltungen werden die Ergebnislisten auf www.dsb.de veröffentlicht. Die offiziellen Ergebnislisten sowie alle Protokolle und Einsprüche sind in der Geschäftsstelle des DSB zu hinterlegen.

8.22 Proteste

8.22.1 Proteste bezüglich der Qualifikation zu nachfolgenden Wettkämpfen

Proteste bezüglich der Qualifikation von Wettkämpfern zu nachfolgenden Wettkämpfen, können bis zum Ende der Protestzeit des betreffenden Wettkampfes jederzeit vorgelegt werden.

8.22.2 Proteste während und nach Wettkämpfen

Proteste bezüglich von Wettkämpfern und Betreuern begangenen Regelverstößen, bezüglich von Funktionären begangener Fehler, bezüglich der Wettkampfbedingungen sowie bezüglich der vorläufigen Ergebnisse müssen im Zeitraum zwischen Beginn des Anschießens für den Wettkampf und bis 15 Minuten nach Aushang der inoffiziellen Ergebnisse schriftlich im Wettkampfbüro eingereicht werden.

8.23 Disziplinarregeln

Es können folgende Strafen verhängt werden:

- Verweis,
- Startverbot,
- Suspendierung,
- 1 Minute Zeitstrafe,
- 2 Minuten Zeitstrafe,
- Disqualifikation.

8.23.1 Verweis

Ein Verweis ist zu verhängen im Fall

- der Gefährdung oder Schädigung der Ehre, des Ansehens oder der Interessen des DSB,
- der Beleidigung des DSB, ihrer Organe, ihrer Mitglieder, deren Organe oder der ihnen angehörenden Personen,
- von Regelwidrigkeiten, für die keine oder nicht ausdrücklich eine schwerere Strafe vorgesehen ist.

8.23.2 Startverbot

Das Startverbot gilt für den Wettkampf, in dem der Verstoß erfolgte, beziehungsweise für den nächsten Wettkampf, soweit anwendbar. Ein Wettkämpfer erhält keine Erlaubnis zum Start:

- bei einem Verstoß gegen die Qualifikationsbestimmungen der DSB –SpO oder der Ausschreibung,
- beim Erscheinen am Start mit einer Ausrüstung, Bekleidung oder Werbung, die nicht den Regeln des DSB entspricht,
- beim Erscheinen am Start mit einer falschen Startnummer oder ohne Startnummer,
- aufgrund eines vom Wettkämpfer oder der eigenen Mannschaft begangenen Fehlers,
- bei einem Verstoß gegen die Regeln für das offizielle Training, Anschießen,
- bei einem Verstoß gegen die Sicherheitsbestimmungen.

8.23.3 Suspendierung

Wenn sich nach Ablauf der Protestzeit eines Wettkampfes herausstellt, dass ein Wettkämpfer einen schweren Verstoß gegen die DSB-SpO begangen hat, kann die Wettkampffjury des betreffenden Wettkampfes die Suspendierung (vgl. einem Startverbot) für den nächsten Wettkampf aussprechen.

8.23.4 1 Minute Zeitstrafe

Eine Zeitstrafe von einer Minute wird verhängt gegen einen Wettkämpfer oder eine Mannschaft für:

- geringfügige Verstöße gegen die Grundsätze des Fairplays oder die Anforderungen der Sportlichkeit;
- die Nichtvorlage eines Identitätsnachweises oder einer Ausnahmegenehmigung bis zum Ende der Protestzeit eines Wettkampfes;
- das Ablegen/liegenlassen von Magazinen/Ladestreifen (LG) auf der Schießmatte/der Schießbahn.

8.23.5 2 Minuten Zeitstrafe

Eine Zeitstrafe von zwei Minuten wird verhängt gegen Wettkämpfer oder Mannschaften für:

- jede Strafrunde, die als Folge von Schießfehlern unmittelbar nach jedem Liegend- und Stehend-schießen von einem Wettkämpfer nicht gelaufen wurde;
- jeden nicht abgefeuerten Schuss, bei dem der Wettkämpfer das Rennen im Einzel-, Sprint-, Verfolgungs-, Massenstart-, Staffel- oder Target Sprintwettkampf aufnimmt, bevor er alle fünf/acht/zehn Schuss abgefeuert hat und dabei nicht alle Ziele getroffen hat;
- kleinere Verstöße gegen die Grundsätze des Fairplay und die Anforderungen der Sportlichkeit.

8.23.6 Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder eine Mannschaft wird disqualifiziert für

- Teilnahme an einem Wettkampf ohne entsprechende Teilnahmeberechtigung;
- Annahme von nicht gestatteter Hilfeleistung seitens eines Mitgliedes des Betreuerstabes oder eines nicht am Wettkampf teilnehmenden Mitgliedes der eigenen Mannschaft;
- Verwendung von Ausrüstung, Gewehr oder Bekleidung, die nicht den DSB-Regeln entspricht, einschließlich nichtgenehmigter Werbung bei einer Veranstaltung oder einem Wettkampf des DSB;
- Umgehen der Start- Ziel-, Schießstandeingangs- oder Schießstandausgangskontrollen;
- Teilnahme am Wettkampf mit nicht gemäß den Regeln markierten Gewehr;
- unzulässige Veränderung an Ausrüstung, Gewehr oder Bekleidung nach erfolgter Kontrolle und Markierung bzw. nach der Materialkontrolle;
- Teilnahme an einem Wettkampf mit einer laut Startliste nicht zugewiesenen Startnummer oder Startnummernfarbe, ganz gleich, ob dies absichtlich oder auf Grund eines eigenen Fehlers oder eines solchen seiner Mannschaft erfolgt;
- das Starten in einem Verfolgungswettkampf mehr als drei Sekunden vor der zugewiesenen Startzeit oder das Starten in einem Sprint- oder Einzelwettkampf außerhalb des Zeitfensters, ohne dass der Athlet an den Start zurückkehrt;
- abweichen vom markierten Streckenverlauf, Laufen einer falschen Strecke oder Laufen von Streckenschleifen in falscher Reihenfolge oder falscher Richtung;
- das Fortsetzen des Wettkampfes, nachdem der Athlet in einem Staffel-, Verfolgungs- oder Massenstartwettkampf überrundet wurde;
- nichttragen des Gewehrs mit nach oben zeigendem Lauf;
- Behinderung eines anderen Wettkämpfers auf der Strecke oder auf dem Schießstand;
- das Behindern eines anderen Athleten, indem sich ein Athlet im Massenstart und/oder Staffelwettkampf nicht auf die zugewiesene Schießbahn begibt oder von dort schießt;
- Entgegennahme von unzulässiger Hilfeleistung durch eine andere Person bei der Reparatur von Ausrüstung oder anderer nicht genehmigter Hilfeleistung;
- Abgabe von mehr als fünf Schuss bei einer Schießeinlage im Einzel-, Sprint-, Verfolgungs-, Massenstart- oder von mehr als acht Schuss im Staffel- bzw. 10 Schuss beim Target Sprintwettkampf;
- verharren in einer falschen Schießhaltung (liegend auf Stehendscheibe oder stehend auf Liegendscheibe) oder verharren in einer falschen Schießstellung (siehe Nr. 8.15.4) nach Ermahnung durch die Standaufsicht;
- Schussabgabe in falscher Positionsabfolge (siehe Tabelle 1 bzw. 2);
- Verwendung eines zweiten Magazins, statt verloren gegangene oder Ersatzmunition für nicht funktionierende Patronen oder Reservemunition einzeln oder einzeln aus einem Magazin/ Ladestreifen LG) zu laden;
- Verstoß gegen Sicherheitsbestimmungen beim Schießen nach den Wettkampfbestimmungen;
- ernsthafte Verstöße gegen die Grundsätze des Fairplay oder die Anforderungen der Sportlichkeit.

8.24 Materialkatalog

8.24.1 Zweck

Der Zweck des Materialkatalogs Target Sprint/Sommerbiathlon des DSB besteht darin, alle sich auf das Material beziehenden Aspekte von Target Sprint/Sommerbiathlon-Wettkämpfen zu regeln. Der Katalog leitet sich von der Verbindlichkeit der Wettkampffregeln des DSB ab und ist Teil dieser Regeln. Der Materialkatalog enthält Definitionen, aktuelle Spezifikationen und Anforderungen bezüglich des gesamten im Wettkampf verwendeten Materials, das Genehmigungsverfahren für die Einführung von neuen Materialien, sowie die Kontrollverfahren, die für die Durchsetzung der für das Material geltenden Regeln anzuwenden sind. Im Wesentlichen stellt der Katalog sicher:

- den Grundsatz der Fairness und der Chancengleichheit für alle Wettkämpfer;
- die Sicherheit und Gesundheit aller mit Target Sprint/Sommerbiathlonwettkämpfen in Verbindung stehenden Personen.

8.24.1.1 Wettkampfausrüstung

Der Begriff Wettkampfausrüstung bezieht sich auf alle Gegenstände, die ein Wettkämpfer während eines Wettkampfes und während des Offiziellen oder Inoffiziellen Trainings während einer Veranstaltung trägt oder mit sich führt. Der Begriff Wettkampfausrüstung umfasst z.B. Laufschuhe, Gewehr, Munition, Magazine, Bekleidung, sowie Zusatzausrüstung wie Handschuhe, Brillen, Gehörschutz, Gewehrtaschen.

8.24.1.2 Organisationsausrüstung

Die Organisationsausrüstung ist das gesamte andere Material, das für die Durchführung eines Target Sprint/Sommerbiathlonwettkampfes oder für die Durchführung des Trainings bei einer Veranstaltung benötigt und vom Wettkämpfer nicht getragen oder mitgeführt wird. Beispiele für Organisationsausrüstung sind: Scheiben, Zeitnahme-Ausrüstung, Schießmatten, Ablagemöglichkeit für die Aufnahme von Munition, Windfahnen, Hinweis-, Ausrüstungs-Messeinrichtungen usw.

8.24.2 Gewehre

Das Gewehr darf keine automatische oder halbautomatische Konstruktion aufweisen. Der Lade- und Entladevorgang darf ausschließlich durch die Muskelkraft des Wettkämpfers erfolgen.

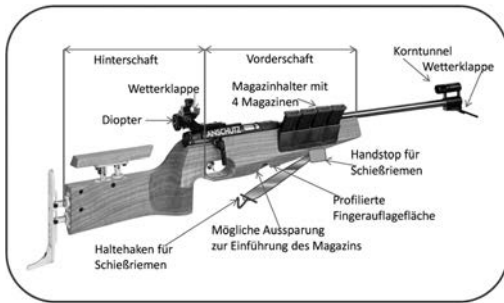
Abbildung 4: Biathlongewehr (KK)



8.24.2.1 Bestandteile eines Biathlon-Gewehrs

Abbildung 5 zeigt, aus welchen Bestandteilen ein Biathlon-Gewehr zusammengesetzt sein darf und gibt eine Bezeichnung der Teile des Gewehrs.

Abbildung 5: Bestandteile



8.24.2.2 Spezifikationen

Die in Wettkämpfen verwendeten Gewehre müssen folgende Spezifikationen aufweisen:

- Der Abstand zwischen der Laufachse und der Unterkante des Vorderschaftes einschließlich des Magazins und des Abzugsbügels darf 120 mm nicht überschreiten.
- Die Stärke der Schaftbacken, gemessen von der Vertikale der Laufachse, darf 40 mm nicht überschreiten. Ein klappbarer Hinterschaft ist nicht zulässig.
- Das Visiersystem darf mit keiner Optik versehen sein und darf keinerlei vergrößernde Wirkung aufweisen. Es ist auch verboten, für diesen Zweck optische Linsen in das Auge einzuführen. Ab 46 Jahre gilt die SpO 0.5.4.ff. Für Blenden gibt es bezüglich der Größe keine Einschränkungen.
- Das Kaliber des Laufes muss bei KK 5,6 mm betragen (.22 inch rifle).
- Das Kaliber des Laufes muss bei LG 4,5 mm betragen (.177).
- Das Abzugsgewicht bei Mehrladewaffen LG und KK muss mindestens 0,5 kg betragen.
- Für alle Einzellader KK und LG ist kein Abzugsgewicht vorgegeben.
- Der Abzug muss von einem festen in sich geschlossenen Abzugsbügel umgeben sein.
- Das Gewehr darf mit einem Schießriemen ausgestattet sein. Die Breite des Schießriemens und des Armriemens darf 40 mm nicht überschreiten.
- Das anbringen und Nutzen von Tragegestellen ist bei allen Target Sprint/Sommerbiathlonveranstaltungen des DSB nicht erlaubt.
- Das Gewehr darf einschließlich aller Zubehörteile – Magazine und Munition ausgenommen – ein Mindestgewicht von 3,5 kg nicht unterschreiten.
- Die Magazine/Ladestreifen (LG) müssen so ausgelegt sein, dass sie nicht mehr als 5 Patronen/Diabolos fassen können. Reservpatronen/Diabolos müssen in einem Magazin/Ladestreifen (LG) oder am Schaft mitgeführt werden. Jedoch darf kein Schuss Reservemunition in der Patronenkammer mitgeführt werden. Die Magazine/Ladestreifen (LG) die für den jeweiligen Wettkampf benötigt werden müssen am Vorderschaft/Hinterschaft angebracht sein. Es ist nicht erlaubt Magazine/Ladestreifen (LG) im Wettkampf zu verwenden, die nicht an der Waffe angebracht sind, Ausnahmen sind nur bei Doppelnutzung der Waffe erlaubt.
- Auf beiden Seiten des Vorderschaftes muss beginnend vom Abzug in Richtung Laufende eine 15 cm lange und 4 cm breite, glatte, rechteckige Markierungsfläche als Werbefläche des Ausrichters frei von anderen Markierungen und Reservemunition bleiben.

8.24.3 Munition

8.24.3.1 Erforderliche Merkmale

Es dürfen nur internationale Standardrandfeuerpatronen 5,6 mm (.22 inch rifle)/LG-Diabolos 4,5 mm (.177 Flachkopf) verwendet werden. Die Geschosse müssen aus einem einheitlichen Werkstoff, Blei oder einem ähnlichen weichen Material wie einer Bleilegierung hergestellt sein. Die Mündungsgeschwindigkeit beim KK-Gewehr darf, gemessen 1 m hinter der Mündung, 360 m/s nicht überschreiten.

8.24.4 Scheibensysteme

8.24.4.1 Verwendung von Scheiben

Die Anzahl und Arten der Scheiben, die in den verschiedenen Wettkämpfen verwendet werden dürfen, sind in den Wettkampffregeln der DSB festgelegt. Die Scheiben müssen wie in den DSB-Wettkampffregeln beschrieben aufgestellt, eingerichtet, und nummeriert werden. Die Metall- und Karton-Scheiben sind im Teil 0 der SpO beschrieben.

8.24.4.2 KK-Scheibensysteme aus Metall

KK-Metallscheiben werden als mechanische, elektromechanische und elektronische Typen hergestellt. Sie funktionieren wie folgt:

■ **Mechanische Scheibensysteme:**

Bei einer mechanischen Scheibe erfolgt die Trefferanzeige dadurch, dass durch die physische Auftreffwucht des Geschosses das Ziel umklappt und stattdessen eine weiße Anzeigeplatte erscheint. Mechanische Ziele müssen nach dem Schießen von Hand durch Ziehen an einem Seil wieder neu aufgestellt werden, wobei die Kreisplatten wieder in ihre ursprüngliche (liegende) Position zurückkehren. Das Umstellen vom Liegendschießen auf das Stehendschießen erfolgt bei mechanischen Scheiben ebenfalls von Hand.

■ **Elektromechanische und elektronische Scheibensysteme:**

Bei einem elektromechanischen oder elektronischen System werden die Neuaufstellung der Ziele und der Umschaltvorgang auf elektrischem Wege ferngesteuert mit Hilfe von Servomotoren durchgeführt. Die Trefferanzeige bei elektromechanischen oder elektronischen Systemen wird in der Regel auf elektronischem Wege durch magnetische, oder auf Bewegung oder auf Aufschlag ansprechende Sensoren im Ziel festgehalten. Eine visuelle Trefferanzeige erfolgt in der Regel mit einer aktivierten weißen Anzeigeplatte.

8.24.4.3 Zulassung von Scheiben

Alle bei DSB-Wettkämpfen verwendeten Scheibensysteme müssen von der TK des DSB genehmigt sein. Die Zulassung für ein Scheibensystem wird einem Hersteller erteilt, der einen Prototyp des Scheibensystems vorstellt und den die DSB dann auf der Grundlage dieser Bestimmungen als verwendungsfähig einstuft. Die Zulassung kann entzogen werden, falls technische Fehler erkennbar werden oder wenn ein bestimmter Typ von Zielsystemen technisch veraltet ist.

8.24.5 Ladeständer/Munitionsablageständer

Bei Verwendung von Einzellader müssen für jede Schießbahn Ladeständer bereitgestellt werden, diese Ständer müssen ca. 1 m hoch sein, sie müssen Auflage-/Ablageflächen von max. 12 x 12 cm aufweisen, auf den die Sportler/-innen ihre Waffe/Munition während des Wettkampfes/Trainings ablegen können.

8.24.6 Startnummern

Bei Sommerbiathlon- und Target Sprint Wettkämpfen sind Startnummernleibchen mit aufgedruckten Nummern auf dem Brust- und Rückenteil zu verwenden Die Zahlen der Startnummern müssen nachfolgende Größenanforderungen erfüllen:

- konturierte Zahlen oder Blockzahlen;
- Höhe mindestens 12 cm, Breite (Fleisch der Zahl) mindestens 1,5 cm bei konturierten- und 2 cm bei Blockzahlen.

8.24.7 Zeitnahme - Ausrüstung

Bei DSB-Veranstaltungen muss eine computergestützte elektronische Zeitnahme-Ausrüstung sowie eine entsprechende Software verwendet werden. Zusätzlich ist zur Optimierung der Wettkampfabwicklung bei Deutschen Meisterschaften ein Transpondersystem zu verwenden. Bei elektronischen Scheibensystemen muss die Zeitnahme-Ausrüstung mit dem eingesetzten Scheibensystem kompatibel sein und beim Start und im Ziel über elektrische oder elektronische Sensoren verfügen. Darüber hinaus muss das Zeitnahme-Ausrüstungssystem in der Lage sein, manuell oder automatisch eingegebene Zwischenzeitsignale anzunehmen und zu verarbeiten. Bei Handzeitnahme sind Stoppuhren mit Drucksystemen oder manuell aktivierte elektrische Zeitnahme-Geräte zu verwenden.

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
1 Minute Zeitstrafe	8.23.4	29
2 Minuten Zeitstrafe	8.23.5	29
Ablauffolge des Target Sprintwettkampfes	8.8.3.1	18
Allgemeine Anforderungen	8.5.1	10
Allgemeine Laufregeln	8.12.1	20
Allgemeine Organisationsgremien und Ernennungen	8.4.1	7
Allgemeine Regeln für das Schießen	8.14.1	21
Allgemeines	8.16.1	23
Allgemeines	8.21.1	27
Allgemeines	8.4.2.1	8
Allgemeines	8.5.3.1	10
Allgemeines	8.5.4.1	11
Allgemeines	8.5.6.1	12
Anordnungen der Wettkampfscheiben	8.5.6.8	15
Anschießen der Gewehre	8.6.3	16
Anwendung	8	1
Augenblick des Zieleinlaufs	8.19.1	26
Auslösung und Zuweisung von Startnummern	8.3	6
Ausrüstungs- und Materialkontrolle vor dem Wettkampf	8.6.1.1	15
Austausch des Gewehrs/des Magazins/der Munition	8.17.2	24
Benutzung eines Magazins/Ladestreifens (LG)	8.15.6	23
Benutzung eines Schießriemens und eines Handstopps	8.15.5	23
Berufungsjury	8.4.3	9
Beschießen der Scheibe durch anderen Wettkämpfer	8.18.3	25
Bestandteile eines Biathlon-Gewehrs	8.24.2.1	32
Die Wettkampffjury	8.4.2	8
Disqualifikation	8.23.6	30
Disziplinarregeln	8.23	28
Durchsetzung	8.15.4	23
Eigene Fehler bei beschossener Scheibe	8.18.4	25
Einzel- und Sprintwettkämpfe	8.7.1	17
Einzelstart	8.8.1	18
Einzelstarts – Elektronische Zeitnahme	8.9.1	19
Einzelstarts – Handzeitnahme	8.9.2	19
Einzelwettkämpfe	8.19.2.1	26
Elektronische Startzeitnahme	8.10.1	19
Erforderliche Merkmale	8.24.3.1	33
Ergebnisarten	8.21.2	27
Falsch aufgezoogene Scheiben	8.18.1	25
Falsche Strecke	8.12.3	21
Fehlerhafte/nicht funktionsfähige Wettkampfscheiben	8.18	25

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Frühstart bei Einzelwettkampf und Mannschaften/Staffeln	8.10.6	20
Gewehre	8.24.2	31
Gewehrständer	8.5.6.10	15
Gezielte Schüsse	8.16.4	24
Handzeitnahme beim Start	8.10.2	19
Inoffizielle Ergebnisse	8.21.2.2	28
KK-Scheibensysteme aus Metall	8.24.4.2	33
Kommandofolge und zeitlicher Ablauf	8.8.3.2	18
Laden und Entladen	8.16.2	23
Ladeständer/Munitionsablagegeständer	8.24.5	34
Laufbestimmungen	8.12	20
Laufstrecke und dazugehörige Teile	8.5.4	11
Liegend- und Stehendsschießen	8.5.6.3	13
Liegendschießen	8.15.1	22
Mannschafts-/Staffelwettkämpfe	8.19.2.3	26
Mannschafts-/Staffel- und Gemischte Mannschafts-/Staffelwettkämpfe	8.7.4	17
Mannschaftsführersitzungen	8.2	6
Massenstartwettkämpfe	8.7.3	17
Materialkatalog	8.24	31
Munition	8.24.3	33
Nicht funktionierende Scheiben	8.18.2	25
Nichterreichen des Ziels/Ausscheiden bei Übereindung	8.12.2	21
Offizielle Ergebnisse	8.21.2.3	28
Offizielles Training	8.6.2	16
Organisationsausrüstung	8.24.1.2	31
Organisationsgremien und Ernennungen	8.4	7
Patronenversager und verlorene Patronen/Magazine	8.17.1	24
Patronenversager, beschädigte Gewehre	8.17	24
Penalty-Box	8.5.4.5	12
Platzierung im Mannschafts-/Staffelwettkampf	8.19.3	26
Proteste	8.22	28
Proteste bezüglich der Qualifikation zu nachfolgenden Wettkämpfen	8.22.1	28
Proteste während und nach Wettkämpfen	8.22.2	28
Reaktion durch Schießstandfunktionäre	8.17.3	25
Reparatur und Austausch von Gewehren, Munition	8.13.1	21
Reparaturen und Hilfeleistung	8.13	21
Reservepatronen	8.14.2.2	22
Scheibensysteme	8.24.4	33
Schießbahnen	8.5.6.5	14
Schießbestimmungen	8.14	21
Schießmatten	8.5.6.6	14

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Schießrampe	8.5.6.4	14
Schießstand	8.5.6	12
Schießstellungen	8.15	22
Schussentfernungen	8.5.6.2	13
Sicherheit nach Wettkampfe	8.16.5	24
Sicherheitsbestimmungen	8.16	23
Sicherheitsüberprüfung nach dem Schießen	8.16.3	24
Sicherheitsüberprüfungen im Schießstand (5 Min. vor dem Start)	8.6.1.2	16
Spätstart	8.10.7	20
Spezielle Schießregeln für die jeweiligen Wettkampffarten	8.14.2	22
Spezielle Verbote auf dem Schießstand	8.4.6	9
Spezielle Verbote auf der Laufstrecke	8.4.7	9
Spezifikationen	8.24.2.2	32
Sprint-, Verfolgungs- und Massenstartwettkämpfe	8.19.2.2	26
Start-/Zielbereiche	8.5.3.2	10
Start- und Aufwämbereiche	8.5.3	10
Start-Uhr	8.5.3.6	11
Startarten und -intervalle	8.7	17
Startbereich für den Verfolgungswettkampf	8.5.3.3	10
Startnummern	8.11	20
Startnummern	8.24.6	34
Startsignale	8.9	19
Startstellungen und Starts	8.8	18
Starttafeln für den Verfolgungswettkampf	8.5.3.4	11
Startverbot	8.23.2	29
Startzeit für Mannschafts-, Staffel-, Massenstart- und Sprintwettkampf mit Gruppenstarts	8.10.4	19
Startzeit in der Wechselzone	8.10.5	20
Startzeit, Frühstart, verspäteter Start und Fehlstart	8.10	19
Stehendschießen	8.15.2	22
Stellung auf der Schießbahn	8.15.3	22
Strafrunde	8.5.4.4	12
Strafrunden	8.12.4	21
Streckeninformationstafeln	8.5.3.5	11
Streckenmarkierung	8.5.4.2	11
Suspendierung	8.23.3	29
Tagesordnung für die Mannschaftsführersitzung	8.2.2	6
Target Sprint und Target Sprint-Mannschaftswettkämpfe	8.8.3	18
Target Sprintwettkampf	8.7.5	17
Technische Delegierte (Maßnahmen des DSB)	8.4.4	9
Teilnahme an den Mannschaftsführersitzungen	8.2.1	6

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Überprüfungen von Ausrüstung und Bekleidung	8.6.1	15
Verbote und Sanktionen	8.4.5	9
Verfolgungsstart	8.8.2	18
Verfolgungsstarts	8.9.3	19
Verfolgungswettkämpfe	8.7.2	17
Verteilung der Wettkampfdokumentation und Ergebnislisten	8.21.3	28
Verweis	8.23.1	29
Verwendung von Scheiben	8.24.4.1	33
Vorgaben Target Sprint Wettkämpfe	8.1.1	5
Waffenkontrolle nach Wettkampfbende/Schießende	8.6.1.3	16
Wahl der Schießbahnen	8.14.2.1	22
Wechselzone (Staffeln/Mannschaften)	8.5.4.3	11
Wertung des Schießens	8.18.5	26
Wettkampfanlagen und Einrichtungen	8.5	9
Wettkampfartern/Wettkampfspezifikationen	8.1	2
Wettkampfausrüstung	8.24.1.1	31
Wettkampfausrüstung und Bekleidung	8.6	15
Wettkampfbüro	8.5.2	10
Wettkampfergebnisse	8.21	27
Wettkampjury-Sitzungen und Entscheidungen	8.4.2.4	8
Wettkampfscheiben	8.5.6.7	14
Wettkampfzeit	8.19.2	26
Windfahnen	8.5.6.9	15
Zeiten der Wahl/Festlegung	8.4.2.2	8
Zeitliche Festsetzung der Auslosungen/Auslosungsort	8.3.1	6
Zeitnahme - Ausrüstung	8.24.7	34
Zeitnahme beim Verfolgungswettkampf	8.10.3	19
Zeitnahme-System	8.20	27
Zielbereich	8.5.5	12
Zieleinlauf, Wettkampfzeit und Ergebnisse	8.19	26
Zulassung von Scheiben	8.24.4.3	33
Zusammensetzung der Wettkampjury	8.4.2.3	8
Zuteilungen der Startnummern beim Verfolgungswettkampf	8.3.2	7
Zuweisung von Startnummern für Mannschaften-/Staffelwettkämpfe / Gemischte Staffeln/Gemischte Mannschaften	8.3.4	7
Zuweisungen von Startnummern für den Massenstartwettkampf	8.3.3	7
Zweck	8.24.1	31
Zwischenergebnisse	8.21.2.1	27