



Norddeutscher Schützenbund NDSB-Pistole/Revolver - Sonderausschreibung -

Allgemein

Die Regeln dieser Ausschreibung in Verbindung mit der „Allgemeinen LM-Ausschreibung“ gelten für diese Wettbewerbe. Sie werden nach der SpO des NDSB durchgeführt. Mit der Wettbewerbsteilnahme werden die Bestimmungen dieser Ausschreibung durch den Teilnehmer anerkannt.

- 1.0 **Wettbewerbe:**
NDSB-SpO Regel: Teil 2 2.90
- 2.0 **Meldeschluss:** siehe Ausschreibungstabellen
- 3.0 **Klasse / Anschlag:**
Die Einteilung erfolgt nur in einer offenen Klasse. Es erfolgt eine Einzel- und Mannschaftswertung. Mannschaften werden aus 3 Teilnehmern eines Vereins gebildet.
Zur Mannschaftswertung wird nur das Ergebnis des Qualifikationswettkampfes gewertet.
- 4.0 **Startgeld:**
Angaben sind der Allgemeinen Ausschreibung zur Landesmeisterschaft Nr. 4.1 zu entnehmen.
- 5.0 **Waffe / Kaliber:**
Kurzwaffe / Mehrlader; Pistolen und Revolver ab Kaliber .38 / 9 mm
Mündungsbremsen / Kompensatoren sind zugelassen.
Laufänge: mind. 10 cm – max. 15,3 cm
- 5.1 **Gewicht:**
Das Waffengewicht ist ≤ 2.200 g; Zusatzgewichte sind erlaubt
- 5.2 **Munition:**
Zugelassen sind alle Munitionssorten bis cal. ≤ 45 .
- 6.0 **Wettkampf:**
- 6.1 Qualifikation: 2 Serien mit je 10 Schuss in jeweils 150 Sekunden.
Die Besten schießen danach einen Finalwettkampf
- 6.2 Scheibe: GK (5'er Ring) für Qualifikation; GK Finalscheibe (Herdplatte) für Finale
- 6.3 Finalwettkampf: siehe NDSB Sportordnung Ausgabe 02/2023
- 6.3.1 Das Qualifikationsergebnis wird nur für die Finalteilnahme gewertet.
- 6.3.2 Standverteilung:
Die Paarteilnehmer müssen nebeneinander stehen.
Nichtantreten eines Finalteilnehmers:
Der frei bleibende Platz darf nicht durch einen anderen Teilnehmer besetzt werden.
- 6.3.3 Bei ausreichender Anzahl von Teilnehmern wird ein Achtel- (16), Viertel- (8), Halbfinale (4) und Finale durchgeführt.

Änderungen oder Ergänzungen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
Festgelegt durch den Gesamtsportausschuss.

Lars Rothfuß
Präsident

Bernd Sinner
komm.Landessportleiter