



Schützengilde Sindelfingen 1578 e.V.



Ausschreibung

2Gun / 3Gun Speed Steel Wettbewerb

In Anlehnung an die aktuell gültige BDS Sportordnung.
Der Wettkampf ist seitens BDS LV 7 offiziell sanktioniert.

- Wann: **Sa., 25. Oktober 2025**
- Wo: Schützengilde Sindelfingen 1578 e.V.
Mönchsbrunnen 2
71065 Sindelfingen
- Wer: alle interessierten Schützen, die Spaß am Schießen haben. Erfahrene Schützen aber auch Kameraden, die dynamische Disziplinen kennenlernen möchten.
- Startgebühr: **2Gun:** EUR 10,- **3Gun:** EUR 15,-
Die **Startgeldzahlung ist bis 18.10.2025** fällig (kein Erstattungsanspruch bei Absage oder Nichtantritt). Teilnehmer, die nicht fristgerecht bezahlen, können ohne weitere Rückfrage gestrichen werden.
- Ausrüstung: 1 halbautomatische Pistole (Kaliber beliebig, min. .22lfB, max. 1.500 Joule) mit 2 Magazinen oder
1 Revolver (Kaliber beliebig, min. .22lfB, max. 1.500 Joule) mit 2 Speedloadern

1 halbautomatische Büchse im KW-Kaliber oder
1 Flinte mit Röhren- / Kastenmagazin und Bleischrotmunition

bei **3Gun** Anmeldung:
1 sportlich zugelassene Büchse im LW-Kaliber

Vereinswaffen können gegen Gebühr ausgeliehen werden.
- Anmeldung unter: s.baki@sgi-sindelfingen.de
Die Anmeldung erfolgt nach Eingangsdatum.
Die Startzeit wird Mitte Oktober mitgeteilt. (Frühester Start 11Uhr)
Die Zahl an Startplätzen ist limitiert.
Mehrfach Anmeldungen sind möglich.
Anmeldeschluss ist der 10.10.2025
- Waffenkategorien: Standard-Klasse:
alle eingesetzten Waffen verfügen über eine offene Visierung und es wurden keine sonstigen, nennenswerten Veränderungen an der Waffe vorgenommen;
3Gun: LW verfügt über eine Optik **ohne** Vergrößerungsfunktion

Offene Klasse:
mindestens eine der eingesetzten Waffe verfügt über eine optische Visierung oder es wurden sonstige, nennenswerte Veränderungen an der Waffe vorgenommen.
3Gun: LW verfügt über eine Optik **mit** Vergrößerungsfunktion



Ablauf 2Gun / 3Gun Speed Steel Wettbewerb

1. Der Schütze legt seine Flinte (15m) oder seine PCC-Büchse (25m) mit offenem Verschluss und **leerem** Magazin (beides sofern technisch zutreffend) auf dem Schützenstand **1** ab.
2. Auf der vorgesehenen Ablage **1** werden 5 Schuss **lose** Munition bereitgestellt.
3. Der Schütze legt seine Pistole mit offenem Verschluss (sofern technisch zutreffend) auf dem Schützenstand **2** ab. Revolver mit offener Trommel.
4. Auf der vorgesehenen Ablage **2** werden 2 geladene Magazine mit jeweils 5 Schuss Munition bereitgestellt. Bei Revolvern: 2 Speedloader mit jeweils 5 Schuss.
5. **3Gun:** Der Schütze legt seine Langwaffe mit offenem Verschluss (sofern technisch zutreffend) auf dem Schützenstand **3** ab.
6. **3Gun:** Auf der vorgesehenen Ablage 3 wird 1 geladenes Magazin mit 3 Schuss Munition bereitgestellt.
7. Der Schütze nimmt die Starthaltung „relaxed“ an der Position „Türe“ ein.
8. Der RO beginnt mit der Startkommandosequenz:
 - I. (Ist der Schütze) bereit / (Shooter) are you ready
 - II. Achtung / Standby
 - III. START SIGNAL
9. Nach dem Signal begibt sich der Schütze zur Ablage **1** und
 - I. zieht eine der bereitliegenden Karten, die die Position der No-Shoot-Plate auf der Fallplattenanlage vorgibt und
 - II. greift sich die bereitgestellte Munition.
10. Der Schütze begibt sich zum Schützenstand **1**, lädt eigenständig seine bereitgelegte Waffe und beginnt ebenso eigenständig das Schießen. Hierbei darf die vorher unter Punkt 9 identifizierte Fallplatte nicht beschossen werden.
9. Sofern nach der letzten beschossenen Platte Munition in der Waffe verblieben ist, wird diese herausrepetiert und die Waffe wird mit offenem Verschluss und entnommenen Magazin (sofern beides technisch zutreffend) wieder auf dem Schützenstand abgelegt.
10. Der Schütze begibt sich so schnell wie möglich (Zeit läuft weiterhin) auf den 2. Teil der Stage auf dem Nachbarstand.



Ablauf 2Gun / 3Gun Speed Steel Wettbewerb

9. Der Schütze begibt sich zur Ablage **2** und nimmt die beiden Magazine auf.
10. Der Schütze begibt sich zum Schützenstand 2 und beginnt eigenständig das Schießen auf die „Hanging Plates“.
 - I. Die erste Platte wird mit 1 Schuss beschossen.
 - II. Die zweite Platte wird mit 2 Schuss beschossen.
 - III. Die dritte Platte wird mit 3 Schuss beschossen.
11. Um die Zeit zu stoppen, muss die „Stop Plate“ mit min. 1 Schuss getroffen werden.
12. Nach dem ersten Schuss auf die „Hanging Plates“ und vor dem Beschießen der „Stop Plate“ ist ein Magazinwechsel verpflichtend.
13. **3Gun:** Mit dem Treffer auf der „Stop Plate“ begibt sich der Schütze zum Schützenstand 3. Die Zeit läuft weiter.
14. **3Gun:** Der Schütze nimmt das geladene Magazin auf und beginnt eigenständig sowie in **stehendem Anschlag** das Schießen auf die Luftballons.
15. Nach Beendigung des Schießens ist zwingend die Stoppkommandosequenz des RO abzuwarten:
 - I. Wenn fertig, entladen und leer zeigen /
If you are finished, unload and show clear
 - II. Wenn leer, abschlagen /
If clear, hammer down
 - III. Sicherheit /
Range is clear
 - IV. Deine Zeit [...] /
Time [...]

Wertung:

- Jede nicht (ausreichend) getroffene Platte wird mit +10 Sek. sanktioniert.
- Der Beschuss der No-Shoot-Plate wird mit +20 Sek. sanktioniert.
- Fehlender Magazinwechsel wird mit +30 Sek. Sanktioniert.
- **3Gun:** jeder nicht getroffene Luftballon wird mit +10 Sek. sanktioniert.

Die niedrigste Zeit gewinnt.

Es werden Teilsiege (nach o. g. Waffenkategorie) und ein Gesamtsieg ausgerufen.

Stageaufbau

Stage 2 (Stand C)

KW
15 m

Hanging Plates

Stop Plate

Schützenstand 2

Ablage 2

Türe

Stage 1 (Stand D)

Flinte
15 m

PCC
25 m

4/5

Fallplattenanlage

Schützenstand 1

Ablage 1

3Gun Stageaufbau

