

# Vorschläge für die neue Disziplin

## **BDS – TRAPPER SCHIESSEN**

Regelwerk für Hauptwettbewerbe

### **3. Perkussions- Mehrladewaffen** entsprechend der Zeit der Siedler und Büffeljäger

#### **3.1 Art und Anzahl der benötigten Waffen**

- **Zwei Perkussionsrevolver\*** - mindestens 6 schüssig
- **Ein Perkussionsrevolvergewehr (-carbine)** – mindestens 6 schüssig  
oder alternativ **1 Perkussionsrevolver mit Anschlagschaft**
- **Ein Perkussionshinterladergewehr** auch für Papier und Ladehülsen (Sharps, Smith, Galleger) jedoch **keine Zentralfeuer- /Einheitspatrone**
- **Eine Doppelläufige Perkussionsflinte (Optional, je nach Vorgabe des Veranstalters)**
- **Eine Hahndoppelflinte (Optional, je nach Vorgabe des Veranstalters)**

(\*Auch zugelassen ist der Ruger Old Army mit starrer Visierung. Die Kimme muss als Rahmeneinfräsung ausgeführt sein!)

#### **3.2 Ablauf**

Der Schütze befindet sich in der Startbox. Beide **Perkussionsrevolver\*** sind entsprechend der Sicherheits- und Laderegeln geladen und geholstert. Beide Langwaffen sind ebenfalls entsprechend der Sicherheits- und Laderegeln geladen im Gewehrständer links bzw. rechts des Schützen abgestellt.

Mit beginn des Startsignals nimmt der Schützen aus dem Gewehrständer das **Perkussionshinterladergewehr** und schießt mit maximal 6 Schuss die in ca. 40 bis 50m Entfernung aufgestellten 5 Ziele. Der Schütze lädt selbsttätig nach. Das Gewehr wird im Entladenen (Leergeschossen und mit geöffnetem Verschluss) wieder in den Gewehrständer gestellt und nimmt das **Perkussionsrevolvergewehr** auf. Der Schütze begibt sich zur zweiten Schussposition. Es sind 5 Ziele aus ca. 20 bis 25m Entfernung zu beschießen. Die Waffe wird anschließend Entladen (Leergeschossen) abgestellt. Der Schütze begibt sich zur dritten Position und beschießt 10 Ziele aus 7 bis 10m Entfernung. Zuerst mit dem einen, dann mit dem zweiten **Perkussionsrevolver\*** dabei darf der Schütze immer nur eine Waffe in den Händen halten.

Alternativ kann auch eine **Doppelläufige Perkussionsflinte oder Hahndoppelflinte** in den Ablauf integriert werden. Schussentfernung 12 bis 15m!

Eine Zusammenfassung der 2. und 3. Schussposition ist zulässig!

Der letzte Schuss stoppt den Timer. Für jedes nicht getroffene Ziel werden 10 Strafsekunden zur verstrichenen Zeit addiert.