

## Teil 8 – Regeln Sommerbiathlon

<b>8.1</b> Wettkampffarten / Wettkampfspezifikationen	<b>S. 1</b>	<b>8.14</b> Behinderungen	<b>S. 24</b>
<b>8.2</b> Mannschaftsführersitzungen	<b>S. 6</b>	<b>8.15</b> Reparaturen und Hilfeleistung	<b>S. 24</b>
<b>8.3</b> Auslosung und Zuweisung von Startnummern	<b>S. 7</b>	<b>8.16</b> Schießbestimmungen	<b>S. 25</b>
<b>8.4</b> Organisationsgremien und Ernennungen	<b>S. 8</b>	<b>8.17</b> Schießstellungen	<b>S. 25</b>
<b>8.5</b> Wettkampfanlagen und Einrichtungen	<b>S. 11</b>	<b>8.18</b> Sicherheitsbestimmungen	<b>S. 26</b>
<b>8.6</b> Wettkampfausrüstung und Bekleidung	<b>S. 17</b>	<b>8.19</b> Patronenversager, beschädigte Gewehre	<b>S. 27</b>
<b>8.7</b> Training und Anschießen	<b>S. 18</b>	<b>8.20</b> Fehlerhafte oder nicht funktionierende Wettkampfscheiben	<b>S. 28</b>
<b>8.8</b> Startarten und -intervalle	<b>S. 19</b>	<b>8.21</b> Zieleinlauf, Wettkampfzeit und Ergebnisse	<b>S. 29</b>
<b>8.9</b> Startstellungen und Starts	<b>S. 20</b>	<b>8.22</b> Zeitnahmesysteme	<b>S. 30</b>
<b>8.10</b> Startsignale	<b>S. 21</b>	<b>8.23</b> Wettkampfergebnisse	<b>S. 30</b>
<b>8.11</b> Startzeit, Frühstart, verspäteter Start und Fehlstart	<b>S. 22</b>	<b>8.24</b> Proteste	<b>S. 31</b>
<b>8.12</b> Startnummern	<b>S. 23</b>	<b>8.25</b> Disziplinarregeln	<b>S. 31</b>
<b>8.13</b> Laufbestimmungen	<b>S. 23</b>	<b>8.26</b> Materialkatalog	<b>S. 33</b>
		Stichwortverzeichnis	<b>S. 37</b>

### 8 Anwendung

Diese Regeln und die allgemeinen Regeln aus Teil 0 der DSB-Sportordnung 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.

#### 8.1 Wettkampffarten / Wettkampfspezifikationen

Die Wettkampffarten beim Sommerbiathlon unterscheiden sich durch unterschiedliche Streckenlängen, durch 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 Normalwettkämpfe

Wettkampfklasse	Wettkampfort/ Streckenlänge	Starttype/ Startintervall	Laufunden/ Schießeinlagen	Schießeinlagen/ Strafen	Abstand Schießeinlagen/ Schießen bei Km
<b>Herren</b> <b>Herren AK</b> <b>Senioren</b> <b>Junioren</b>	<b>Einzel</b> <b>7 Km</b>	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
	<b>Sprint</b> <b>4 Km</b>	Einzel	3 * 1,35 Km 2 * 5 Schuss	L, S 70 m Strafrunde	1,35 1,35 / 2,7
	<b>Verfolgung</b> <b>6 Km</b>	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
	<b>Massenstart</b> <b>6 Km</b>	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
	<b>Staffel</b> <b>3 * 2,4 Km</b>	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,8 je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, S 70 m Strafrunde	0,8 0.8, 1,6
<b>Damen</b> <b>Damen AK</b> <b>Seniorinnen</b> <b>Juniorinnen</b>	<b>Einzel</b> <b>6 Km</b>	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
	<b>Sprint</b> <b>3 Km</b>	Einzel	3 * 1,0 Km 2 * 5 Schuss	L, S 70 m Strafrunde	1 1,0 / 2,0
	<b>Verfolgung</b> <b>5 Km</b>	Verfolgung	5 * 1,0 Km 4 * 5 Schuss	L, L, S, S 70 m Strafrunde	1 1,0 / 2,0 / 3,0 / 4,0
	<b>Massenstart</b> <b>5 Km</b>	Simultanstart	5 * 1,0 Km 4 * 5 Schuss	L, L, S, S 70 m Strafrunde	1 1,0 / 2,0 / 3,0 / 4,0
	<b>Staffel</b> <b>3 * 2,4 Km</b>	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,8 je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, S 70 m Strafrunde	0,8 0.8, 1,6
<b>Männer/Frauen</b> <b>(min. 1 Frau)</b> <b>Junioren/Juniorinnen</b> <b>(min. 1 Juniorin)</b>	<b>Gemischte Staffel</b> <b>3 * 2,4 Km</b>	Simultanstart & Abklatschen (F, (F/M), M)	3 * 3 * 0,8 je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, S 70 m Strafrunde	0,8 0.8, 1,6 v

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

Tabelle 2: Wettkampfspezifikationen Supersprintwettkampf

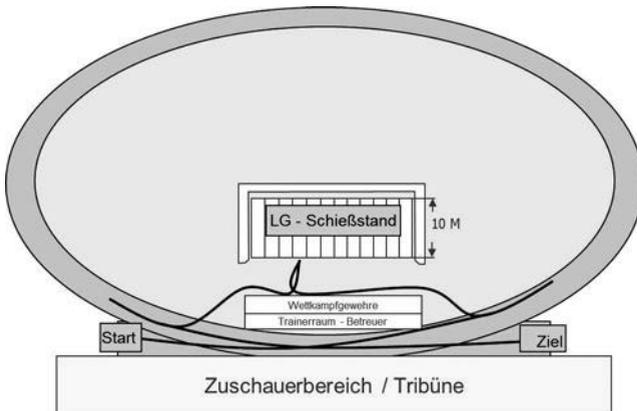
Wettkampfklasse	Wettkampftart/ Streckenlänge	Starttype/ Startintervall	Laufunden/ Schießeinlagen	Schießeinlagen/ Strafen	Abstand Schießeinlagen/ Schießen bei Km
Männer, Männer AK Senioren Junioren Damen Damen AK Juniorinnen	<b>Super-Sprint Qualifikation 1,2 Km</b>	Simultanstart	3 * 0,4 Km 2 * 5 Schuss Je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8
	<b>Super-Sprint Finale 2,0 Km</b>	Simultanstart	5 * 0,4 Km 4 * 5 Schuss Je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, L, S, S Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8 / 1,2 / 1,6
	<b>Super-Sprint Platzierungslauf 2,0 Km</b>	Simultanstart	5 * 0,4 Km 4 * 5 Schuss Je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, L, S, S Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8 / 1,2 / 1,6
	<b>Mannschaft 3 * 1,2 Km</b>	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,4 je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8
	<b>Gemischte Mannschaft 3 * 1,2 Km</b>	Simultanstart & Abklatschen (F, (F/M), M)	3 * 3 * 0,4 je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 3 Schuss Reserve	L, S Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8

Wettkampfklasse	Wettkampftart/ Streckenlänge	Starttype/ Startintervall	Laufstunden/ Schießeinlagen	Schießeinlagen/ Strafen	Abstand Schießeinlagen/ Schießen bei Km	
<b>Jugend männlich</b> <b>Jugend weiblich</b> <b>Schüler männlich</b> <b>Schüler weiblich</b>	<b>Super-Sprint Qualifikation 1,2 Km</b>	Simultanstart	3 * 0,4 Km 2 * 5 Schuss Je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8	
	<b>Super-Sprint Finale 1,6 Km</b>	Simultanstart	4 * 0,4 Km 3 * 5 Schuss Je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, L, S, Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8 / 1,2	
	<b>Super-Sprint Platzierungslauf 1,6 Km</b>	Simultanstart	4 * 0,4 Km 3 * 5 Schuss Je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, L, S, Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8 / 1,2	
	<b>Mannschaft 3 * 1,2 Km</b>	Simultanstart & Abklatschen	3 * 3 * 0,4 je 2 * 5 Schuss je Schießeinlage + 5 Schuss Reserve	L, S Disqualifikation	0,4 0,4 / 0,8	

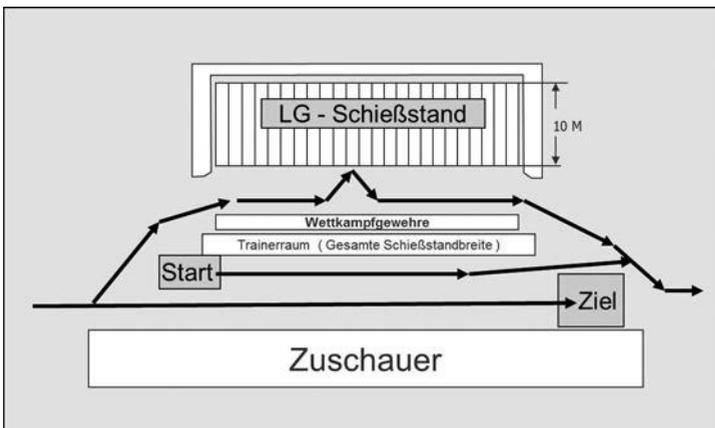
### 8.1.1 Vorgaben Supersprint Wettkämpfe

Super Sprintwettkämpfe bestehen aus einem Qualifikations- und einem Finalwettkampf bzw. Platzierungrennen, die am selben Tag stattfinden. Diese Rennen werden generell im Gruppen / Massenstart ausgetragen, diese Wettkampfvariante sollte generell in einer Stadionumgebung auf ebener Laufstrecke ausgetragen werden.

**Abbildung 1:** Wettkampfanlage Sommerbiathlon – Empfohlene Gestaltung einer Stadionumgebung



**Abbildung 2:** Schießstand Sommerbiathlon – Empfohlene Gestaltung Supersprint Wettkampf



### 8.2 Mannschaftsführersitzungen

Bei jeder Sommerbiathlon-Veranstaltung müssen für die Mannschaftsführer Sitzungen anberaumt werden, auf denen die Jurys gewählt, Auslosungen durchgeführt und Informationen über die Veranstaltung und die Wettkämpfe weitergegeben werden.

Die erste Sitzung muss am Tag vor offiziellem Training 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 Sommerbiathlon des DSB und der jeweiligen LV;
- der/die leitenden Kampfrichter des DSB;
- Mitglieder der Berufungs- und Wettkampfgjury,
- mindestens 1 Vertreter von jeder teilnehmenden Mannschaft und jedem teilnehmenden LV;
- 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 Mannschaftsführersitzungen

Die Tagesordnung für eine Mannschaftsführer-Sitzung hat zweckdienlicherweise folgende Punkte zu enthalten:

- Begrüßung;
- Anwesenheitskontrolle der LVe (oder Mannschaften);
- Wahl der Berufungsjury und der Wettkampfgjurs (erste Sitzung);
- Auslosung(en), (wenn nicht durch TD anders entschieden);
- Technische Einweisung für den nächsten Wettkampf/die nächsten Wettkämpfe;
- Anmerkungen des leitenden Kampfrichter;
- 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; es sei denn, es sind für diesen Wettkampf andere Regeln festgelegt. Die Auslosungsmethode muss vom Veranstalter genehmigt werden.

#### 8.3.1 Zeitliche Festsetzung der Auslosungen / Auslosungsort

Die Auslosung darf für jeden Wettkampf nicht früher als 24 Stunden und nicht später als 15 Stunden vor dem Start des jeweiligen Wettkampfs erfolgen. Die Auslosung bei Veranstaltungen, bei denen für den Massenstart- oder Staffelwettkampf eine Auslosung erforderlich ist, kann für den Massenstartwettkampf sowie für die Staffelwettkämpfe bei der Mannschaftsführersitzung durchgeführt werden, die dem jeweiligen Massenstart- oder Staffelwettkampf im Wettkampfprogramm vorausgeht. Entscheidet die Wettkampfgjury, einen Wettkampf zu wiederholen oder zu verschieben, muss sie auch entscheiden, ob eine neue Auslosung stattfinden muss.

Auslosungen sollten während und am Ort der Mannschaftsführer-Sitzungen und für alle Mannschaftsführer sichtbar durchgeführt werden, jedoch kann der TD auch die Durchführung einer Auslosung außerhalb der Mannschaftsführer-Sitzung genehmigen, falls dies die Veranstaltungsumstände erfordern. Letztere Auslosungen müssen von mindestens zwei Mitgliedern der Wettkampfgjury überwacht 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, wie in der Einladung umschrieben, 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 Zieleinlauflfolge aus dem Qualifikationswettkampf übernommen.

## 8.3.4 Zuweisung von Startnummern für Staffelwettkämpfe / Gem. Staffeln

Bei Sommerbiathlon-Veranstaltungen wird eine einzige Auslosung durchgeführt. Die zugewiesenen Staffelstartnummern sind die jeweiligen Nummern der Startposition der Staffel 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 Sommerbiathlon-Veranstaltungen und -Wettkämpfen sind folgende Organisationsgremien einzurichten, zu wählen bzw. zu ernennen:

- Berufungsjury,
- Wettkampffjurs für LG und KK,
- Leitende Kampfrichter DSB,
- Vertreter des DSB.

### 8.4.2 Die Wettkampffjury

#### 8.4.2.1 Allgemeines

Für alle DSB und LV Sommerbiathlon-Veranstaltungen wird eine Wettkampffjury eingerichtet, die für alle Angelegenheiten der Veranstaltung entscheidungsbefugt ist. Die Wettkampffjury wird eingerichtet und arbeitet gemäß den hier vorliegenden Regeln. Grundsätzlich werden für die Wettkämpfe getrennte Wettkampffjurs für LG und KK eingerichtet. Die Wettkampffjury trifft Entscheidungen bezüglich der Veranstaltung, der Wettkämpfe und des dazugehörigen Umfeldes samt Bedingungen, um die Fairness und Korrektheit sicherzustellen. Die Wettkampffjury verhängt Strafen bei Regelverstößen, die von den TD,

Wettkampffunktionären und Angehörigen der Wettkampfjury festgestellt wurden, und sie kann auch aus eigenem Antrieb Strafen und Disziplinarmaßnahmen verhängen. Die Wettkampfjury gewährt auch Zeitausgleiche und regelt Wettkampfsituationen, die weder in diesen vorliegenden Regeln noch in anderen Regelwerken erfasst sind. Die Wettkampfjury bearbeitet und entscheidet über alle ihr vorgelegten Proteste.

#### **8.4.2.2 Zeiten der Wahl**

Die für eine Veranstaltung einzurichtenden Wettkampfjurs sind spätestens zu Beginn offiziellen Trainings zu wählen. Die Wettkampfjurs bleiben während der gesamten Veranstaltung im Amt, jedoch kann aus zwingenden Gründen eine Neuwahl einzelner Jurymitglieder erforderlich werden.

#### **8.4.2.3 Vorsitz**

Der Vorsitzende der Wettkampfjury ist der TD.

#### **8.4.2.4 Zusammensetzung der Wettkampfjury**

Bei allen DSB- und LV-Veranstaltungen besteht die Wettkampfjury aus bis zu sechs Mitgliedern wie folgt:

- Vorsitzender: TD des DSB / LV;
- der Wettkampfleiter;
- der Schießstandchef;
- zwei von den Mannschaftsführern aus verschiedenen LV gewählte Mannschaftsoffizielle die im Besitz einer gültigen Kampfrichter/Trainerlizenz sind.

#### **8.4.2.5 Wahl der Wettkampfjury-Mitglieder**

Die Wahl der Wettkampfjurs wird vom TD während der Mannschaftsführer-Sitzung durchgeführt. Kandidaten können vom TD oder von den Mannschaftsführern benannt werden. Wenn nicht mehr Kandidaten benannt werden, als Jurypositionen zu vergeben sind, ist keine Abstimmung notwendig und werden die Mitglieder der Wettkampfjury per Akklamation bestimmt. Werden mehr Kandidaten benannt, als Wettkampfjurypositionen vorhanden sind, müssen die Mannschaftsführer eine Abstimmung durchführen. Jeder LV hat nur eine Stimme. Ein Wettkampfjurymitglied wird mit einfacher Mehrheit gewählt. Erhält kein Kandidat eine einfache Mehrheit, fällt die Person mit der jeweils geringsten Anzahl von Stimmen heraus und die Wahl wird mit den verbleibenden Kandidaten wiederholt, bis die Mitglieder der Wettkampfjury gewählt sind.

#### **8.4.2.6 Wettkampfjury-Sitzungen und Entscheidungen**

Die Wettkampfjury muss, wenn eine Sitzung erforderlich wird, in kürzester Zeit auf Weisung ihres Vorsitzenden zusammentreten können und muss 20 Minuten nach Bekanntgabe der vorläufigen Ergebnisse noch für Wettkampfjuryaufgaben zur Verfügung stehen. Die Entscheidungen der Wettkampfjury werden im Regelfall gefällt, wenn alle Mitglieder anwesend sind. In Ausnahmefällen ist die Wettkampfjury 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 Wettkampfjury ist bei Stimmgleichheit entscheidend.

## 8.4.2.7 Aufgaben der Wettkampfjury

Die Aufgaben der Wettkampfjury sind im Detail im Teil 0 der DSB-Sportordnung festgelegt.

## 8.4.3 Berufungsjury

Gegen eine von der Wettkampfjury gefällte Entscheidung bezüglich Strafen und Disziplinarmaßnahmen kann Berufung eingelegt werden. Die Berufung muss bei der zuständigen Berufungsjury und gemäß der DSB Sportordnung eingebracht werden.

Die Berufungsjury setzt sich nach Teil 0 SpO DSB zusammen. Vorsitzender ist der Bundesreferent Sommerbiathlon des DSB / Referent Sommerbiathlon des LV.

## 8.4.4 Technische Delegierte (Maßnahmen des DSB)

Technische Delegierte (TD) im Sommerbiathlon werden von der TK des DSB ernannt. Sie sind Vertreter des Schützenbundes und müssen eine nationale Kampfrichterlizenz besitzen und sind für die Überwachung der DSB-Meisterschaft ernannt. Die Aufgaben des TD ergeben sich aus Teil 0.

## 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 sind untersagt.

Die Zuschauer und andere Personen sind durch den Platzsprecher vor Beginn des Wettkampfes von dieser Regel in Kenntnis zu setzen und darüber zu informieren, dass ein Verstoß gegen diese Bestimmung – oder irgendwelches Verhalten, das die Veranstaltung stören könnte – dazu führen kann, dass Zuschauer und andere Personen vom Organisationskomitee aus dem Wettkampfbereich entfernt werden können.

## 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 und rechts vom Schießstand. Der Verbotsbereich auf dem Schießstand wird durch eindeutige, sichtbare Markierungen gekennzeichnet, einschließlich jeweils 10 m von der linken und rechten Schießbahn. 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. Dabei ist es verboten, Wettkämpfer so zu berühren, dass dadurch ihre Fortbewegung unterstützt wird oder dass dabei andere Wettkämpfer behindert werden. Ab 100 m vor und bis 100 m nach dem Schießstand bzw. dem Staffelwechselsraum sowie auf den letzten 100 m vor dem Ziel ist es verboten, neben dem Wettkämpfer herzulaufen.

## **8.5 Wettkampfanlagen und Einrichtungen**

Die Wettkampfanlage ist der Bereich, in dem Sommerbiathlon-Wettkämpfe und 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. Der Bereich muss technisch so beschaffen sein, dass dort alle in diesen Regeln vorgesehenen Arten von Biathlonwettkämpfen durchgeführt werden können, und er muss für die Zuschauer die besten Beobachtungsmöglichkeiten bieten.

### **8.5.1 Allgemeine Anforderungen**

Die Bereiche Start und Ziel, Schießstand, Strafrunde und Wechselzone werden nahe beisammen im ebenen Gelände so angelegt, 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 Ankunftsstag 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. In dem Büro oder in dessen Nähe ist für jede teilnehmende Mannschaft ein Verteilerfach einzurichten.

### **8.5.3 Start- und Aufwärmbereiche**

#### **8.5.3.1 Allgemeines**

Der Startbereich muss für alle Wettkämpfe eben sein und soll für die Zuschauer einsehbar sein. Die Startlinie muss rechtwinklig zur Laufrichtung angelegt und durch eine rote 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 muss ein Aufwärmbereich angelegt werden, der es den Wettkämpfern ermöglicht, sich vor dem Start nochmals endgültig aufzuwärmen. Er muss genügend Raum für die Ablage der Kleidung bieten.

#### **8.5.3.2 Start- / Zielbereiche**

Die Start- und Zielzonen müssen flach und eben beschaffen und mindestens 5 m breit sein. Vor der Startlinie (außerhalb der Laufstrecke) soll ein Freiraum von wenigstens 3 m sein, der frei von jeder Behinderung ist. Hinter der Ziellinie (außerhalb der Laufstrecke) muss ein Freiraum von 10 bis 15 m sein, der frei von jeder Behinderung ist und dahinter eine geeignete Vorrichtung hat, die den Läufern einen Halt bietet, ohne dass sie sich verletzen.

Der Startbereich für Einzelstarts muss eine gerade Startlinie aufweisen, die rechtwinklig (90°) zur Laufrichtung verläuft. Die Startlinie für Gruppen- oder Simultanstarts muss so angelegt sein, dass die Wett-

kämpfer die gleiche Entfernung zurücklegen müssen. Die 50 m vor der Ziellinie sollten gerade und flach sein. Die 20 m hinter der Ziellinie müssen ebenso gerade und flach sein.

### **8.5.3.3 Startbereich für den Verfolgungswettkampf**

Die Start- und Zielzonen müssen flach und mindestens 5 m breit sein. Die Strecke nach dem Start und vor dem Ziel muss mindestens 50 m gerade verlaufen.

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 Startuhr**

Im Startbereich für Einzel- und Sprintwettkämpfe muss eine Startuhr 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 Startuhr 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 dürfen maximal 50 m lang sein. Die Strecken müssen einen Belag aus Gras oder Sägespänen oder einen Asphalt- oder Aschenbahnbelag aufweisen und frei von Hindernissen oder Unebenheiten 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 Streckenverzwei-

gungen und andere entscheidende Stellen. An solchen Stellen muss eine eindeutige Markierung angebracht werden. Nicht genutzte Streckenabschnitte und/oder Abzweigungen müssen komplett und durchgängig abgesperrt werden. 100 m vor der Ziellinie muss eine Hinweistafel mit der Aufschrift „Ziel – 100 m“ und 100 m vor dem Schießstand eine Hinweistafel mit der Aufschrift „Schießstand – 100 m“ angebracht werden.

#### **8.5.4.3 Staffelwechselzone**

Bei Staffelwettkämpfen muss am Ende eines geraden Streckenabschnitts eine 30 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 letzten 50 m der Laufstrecke vor dieser Zone müssen mindestens 5 m breit sein. Die Wechselzone muss an der Zeitnahmelinie beginnen.

Anfang und Ende dieser Zone sind mit einer Linie zu markieren, am Beginn der Zone ist eine Hinweistafel „Wechselzone“ aufzustellen. Die Zone ist auf beiden Seiten abzugrenzen. Die Absperrung ist mit einem Tor zu versehen, das einen kontrollierten Zugang der startenden Wettkämpfer ermöglicht.

#### **8.5.4.4 Strecke vor der Wechselzone**

Die letzten 50 m der Strecke vor der Wechselzone müssen gerade verlaufen. Die Wechselzone darf nur von eintreffenden und abgehenden Wettkämpfern, sowie den für die Wechselzone zuständigen Funktionären betreten werden. 100 m vor der Wechselzone ist eine Hinweistafel mit der Aufschrift „100 m“ aufzustellen.

#### **8.5.4.5 Strafrunde**

Für 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 m und 70 m Länge (+/- 5 m), wobei am Innenrand der Runde gemessen wird. Die Öffnung muss mindestens 15 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.

#### **8.5.4.6 Warmlaufstrecke**

Bei allen DSB Veranstaltungen muss in der Nähe des Stadions eine Warmlaufstrecke vorhanden sein, am Wettkampftag nicht benötigte Streckenteile können ebenfalls zum Warmlaufen verwendet werden. Die am Wettkampftage ausgewiesenen Wettkampfstrecken dürfen ab 5 Minuten vor dem ersten Start nicht als Warmlaufstrecke verwendet werden.

#### **8.5.5 Zielbereich**

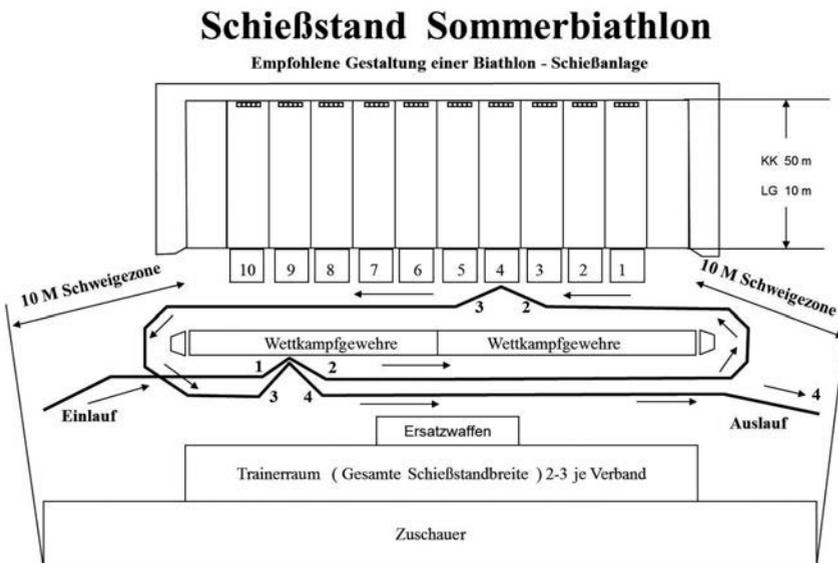
Hinter der Zielzone muss in Absprache mit dem TD eine Erfrischungsstelle eingerichtet werden, an welcher für die ins Ziel kommenden Wettkämpfer Getränke und weitere notwendige Dienste bereitstehen. Nach der Zielzone muss es einen Bereich geben, wo sich die Wettkämpfer mit ihren Mannschaftsbetreuern treffen und ihre Kleidung abholen können.

## 8.5.6 Schießstand

### 8.5.6.1 Allgemeines

Der Schießstand ist der Bereich, in dem bei einem 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 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 generell nach Norden weisen. Beim Schießstand sind alle örtlich geltenden Gesetze zu beachten.

**Abbildung 3:** Laufwege im Schießstand



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 Wettkampf-scheiben muss für

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

betragen.

### **8.5.6.3 Liegend- und Stehendschießen**

In Schussrichtung blickend ist 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- und Staffelwettkämpfen, bei denen die Wettkämpfer auf allen Schießbahnen sowohl das Liegend- wie auch das Stehendschießen durchführen.

### **8.5.6.4 Eingang und Ausgang**

Sowohl beim Training als auch im Wettkampf müssen die Wettkämpfer von links in den Schießstand einlaufen und ihn auf der rechten Seite verlassen.

### **8.5.6.5 Ebenen**

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 dazwischen liegende Gelände.

### **8.5.6.6 Abmessungen der Bereiche**

Im rückwärtigen Teil des Schießstandes muss ein abgeäunter Bereich angelegt werden, 10 bis 12 m breit, (Schießrampe), gemessen nach rückwärts ab der Schusslinie, der sich über den gesamten rückwärtigen Teil des Schießstands erstreckt. 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 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. Hinter der Betreuerzone muss eine sich über die gesamte Breite des Schießstandes erstreckende Zone von 1,5 m Tiefe angelegt werden, die primär für die Vertreter der Medien reserviert ist.

### **8.5.6.7 Schießbahnen**

Die Schießrampe ist in Schießbahnen unterteilt, von denen jeweils ein Teilnehmer schießt. Jede Schießbahn ist mindestens 2,50 m breit, ein Mindestmaß von 1,5 m sollte nicht unterschritten werden. Die Breite der Bahnen ist an beiden Seiten der Schießrampe vom vorderen Rand bis auf 1,5 m zum hinteren Rand von einem roten Band markiert sein. Auf KK-Ständen ist jede Bahn von der Rampe bis zu den Scheiben auf beiden Seiten, in abwechselnder Farbe, passend zur Hintergrundfarbe der Scheibenummern, zu markieren, welche die Bahnen deutlich abgrenzen, aber das Schießen nicht behindern. Zwischen dem äußeren Rand der linken und rechten Bahn und dem Beginn der angrenzenden Sicherheitswände sollte sich ein Mindestabstand von 3 m befinden. Dieser Abstand muss von der Rampe bis zu den Scheiben eingehalten werden.

### **8.5.6.8 Nummerierung und Markierung von Schießbahnen und Scheiben**

Die Schießbahnen und die dazugehörigen Scheiben müssen jeweils dieselbe Nummer tragen, die deutlich sichtbar angebracht wird. Es wird von rechts mit der Nummer 1 begonnen. Bei allen DSB-Veranstaltungen müssen die Schießbahnen am vorderen Ende der Schießrampe links und rechts nummeriert sein. Die Nummerntafeln sind 30 cm hoch und 20 cm breit. Die Nummer muss auf den unteren Bereich der Tafel gedruckt werden und 20 cm groß sein, wobei die Linien der Zahlen 3 cm stark sind. Die Tafeln müssen an

einer Stange von 1 cm Dicke und 40 cm Höhe angebracht werden, gemessen vom Boden zum unteren Rand der Nummerntafel. Die Größe der Nummerierung an den Scheiben muss 40 cm bei einer Linienstärke von 4 cm betragen und ist direkt über den Scheiben anzubringen. Die Nummerntafeln an Scheiben und Schießbahn müssen abwechselnd schwarz auf gelb und gelb auf schwarz sein, wobei Nummer 1 in schwarz auf gelb dargestellt wird und mit der Farbe der T-Pfosten, die die Schießbahn markieren, übereinstimmt.

## 8.5.6.9 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 100 x 150 cm und eine Stärke von 1 – 2 cm aufweisen. Die Matten müssen aus Kunststoff- oder Naturfasern hergestellt sein und dürfen eine rutschfeste Oberfläche haben.

## 8.5.6.10 Wettkampfscheiben

Es gibt zwei Hauptarten von Scheiben, die im Sommerbiathlon 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 O entsprechen. Bei einem Wettkampf muss für alle Wettkämpfer der gleiche Typ von Wettkampfscheiben verwendet werden.

## 8.5.6.11 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 Scheiben dürfen seitwärts um nicht mehr als 1 Grad vom rechten Winkel ihrer Schießbahnen abweichen.

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.

## 8.5.6.12 Scheibenhintergrund

Der Scheibenhintergrund sollte vom Boden bis 1 m oberhalb der Oberkante der Scheibe weiß sein.

## 8.5.6.13 Markierungen beim Eingang und Ausgang

Am Eingang und Ausgang zum Schießstand müssen 10 m von der linken und der rechten Schießbahn nach außen eindeutige Markierungen angebracht werden. Diese Markierungen kennzeichnen die äußere Begrenzung des Schießstandbereiches, innerhalb dessen keine Informationen gegeben werden dürfen.

## 8.5.6.14 Windfahnen

Bei Wettkämpfen und für das offizielle Training sind seitlich jeder zweiten Schießbahn, beginnend auf der rechten Seite der Bahn 1, 5 m vorwärts der Schießrampe und 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.

#### **8.5.6.15 Schalen für Reservepatronen**

Bei jeder Schießbahn muss eine Schale für die Reservepatronen angebracht sein und sollte in einer Höhe von 1 m über dem Boden sein. Die Schalen müssen innen am Boden abgerundet sein, um so das Aufnehmen der Reservepatronen zu erleichtern.

#### **8.5.6.16 Gewehrständer**

Eine ausreichende Anzahl an Gewehrständern, wie von TD festgelegt, muss entsprechend den Startnummern gut lesbar markiert und auf dem Schießstand gemäß Abb. 1 und 2 aufgestellt sein, so dass alle Wettkämpfer ihr Gewehr abstellen können. Die Gewehrständer müssen so gestaltet sein, dass die Wettkämpfer die Gewehre problemlos abstellen und entnehmen können, und trotzdem gewährleisten, dass die Gewehre nicht versehentlich herausfallen.

### **8.6 Wettkampfausrüstung und Bekleidung**

#### **8.6.1 Überprüfungen von Ausrüstung und Bekleidung**

Ausrüstung/Material und Bekleidung der Wettkämpfer werden vor dem Start und 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 dürfen keine Ausrüstung, kein Material oder keine Bekleidung eingesetzt werden, die nicht vom DSB genehmigt wurden.

##### **8.6.1.1 Ausrüstungs- und Materialkontrolle vor dem Wettkampf**

Hier gilt die Vorgabe der Sportordnung 0.10, ergänzend müssen die Teilnehmer sich spätestens 15 Minuten vor dem ersten Start bei der Material-/Ausrüstungs- und Bekleidungskontrollstelle melden, um ihr Gewehr und Reservegewehre markieren zu lassen. Wettkämpfer, die später als 15 Minuten vor ihrer Startzeit kommen, tragen die Verantwortung für die Zeit, die diese Kontrolle/Markierung dauert, auch wenn das zu einem verspäteten Start führt. Mit der Waffenmarkierung wird bei allen Wettkämpfen 15 Minuten vor dem Anschießen begonnen.

##### **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 unter Benutzung der 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.

### 8.6.1.3 Letzte Prüfung vor dem Start im Startbereich

Ein bis zwei Minuten vor dem Start des jeweiligen Wettkämpfers führt der Starthelfer (führen die Starthelfer) eine weitere Überprüfung durch, um sicherzustellen, dass

- der Wettkämpfer die Startnummer trägt,
- die Werbebestimmungen eingehalten werden,
- der Wettkämpfer sich nicht im Besitz irgendeines drahtlosen Kommunikationsgeräts befindet.

### 8.6.1.4 Waffenkontrolle nach Beendigung des Wettkampfes / Schießens

Der Schießstandchef prüft in Zusammenarbeit mit dem TD ob:

- alle Waffen gesichert sind,
  1. bei KK-Waffen der Verschluss offen ist und keine Patronen im Patronenlager sind,
  2. bei LG-Waffen Ladestreifen entfernt/LG Einzellader der Verschluss offen ist,
- keine Patronen mehr im Patronenlager sind,
- das Abzugsgewicht korrekt ist (stichprobenartige Kontrolle),
- alle Munition an der Waffe vor dem Abholen entfernt wurde.

## 8.7 Training und Anschießen

Die Wettkämpfer und Betreuer müssen Gelegenheit und Möglichkeiten erhalten, sich auf die Wettkämpfe vorzubereiten. Zu diesem Zweck muss der Ausrichter ein offizielles Training anbieten. Unter außergewöhnlichen Umständen ist die Wettkampffjury befugt, die gesamte Wettkampfanlage zu sperren oder das Training auf bestimmte Bereiche der Anlage oder auf bestimmte Zeiträume zu begrenzen.

### 8.7.1 Recht auf Training und Trainingsstartnummern

Wettkämpfer, die für eine Veranstaltung des DSB eingeschrieben sind, haben das Recht, die Wettkampfanlage während des offiziellen Trainings zu benutzen. Der TD kann, wenn es im Interesse aller ist bzw. aus organisatorischen Gründen erforderlich ist, ein gemeinsames Training von LG und KK zulassen.

### 8.7.2 Offizielles Training

Bei allen DSB-Veranstaltungen müssen die Wettkampfeinrichtungen und Strecken mindestens einmal vor dem ersten Wettkampf für Kontrolle und offizielles Training geöffnet werden. Die Einrichtungen und Strecken müssen so vorbereitet sein wie für den Wettkampf und das Training muss zur selben Tageszeit, zu der der Wettkampf stattfinden wird, abgehalten werden. Jedem weiteren Wettkampf sollte ebenfalls ein offizielles Training vorausgehen, es sei denn, dies ist aufgrund des Veranstaltungsprogramms oder anderer Umstände nicht möglich. Für das Training werden nach Maßgabe TD Metallscheiben und Kartonscheiben aufgezogen, die Wahl der Schießbahnen ist bis zum Ende des Trainings freigegeben.

### 8.7.3 Anschießen der Gewehre

#### 8.7.3.1 Anschießzeit

Vor Beginn eines 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 5 Minuten vor dem Start des ersten Wettkämpfers beendet sein. Bei DSB Veranstaltungen kann für Verfolgungs-, Massenstart- und Staffelwettkämpfe die Anschießzeit verkürzt werden, muss aber mindestens noch 30 Minuten dauern und 15 Minuten vor dem Start beendet sein, ohne dass dabei ein Wechsel der Kartonscheiben durchgeführt wird.

### **8.7.3.2 Anschuss-Scheiben**

Für das Anschießen der Gewehre dürfen nur Kartonscheiben verwendet werden. Die Kartonscheiben müssen auf gleicher Höhe und in gleicher Entfernung vom Schießplatz angebracht werden wie die Wettkampfscheiben. Werden zwei Reihen von Kartonscheiben aufgestellt, ist die zweite Reihe unter der Höhe der Wettkampfscheiben aufzustellen. Müssen während des Anschießens die Kartonscheiben ausgetauscht werden, wird die dafür benötigte Zeit nicht von der für das Anschießen festgelegten Zeit abgezogen.

### **8.7.3.3 Zuweisung von Schießbahnen für das Anschießen**

Wenn möglich, sollten jedem LV für das Anschießen Schießbahnen zugewiesen werden. Die Zuweisung der Schießbahnen erfolgt durch Festlegung TD / Jury. Bei Supersprint Wettkämpfen gilt eine besondere Regelung.

## **8.8 Startarten und -intervalle**

Es gibt vier Arten von Starts:

- Einzelstart,
- Verfolgungsstart,
- Gruppenstart und
- Simultanstart.

Bei allen DSB Veranstaltungen gelten die nachfolgenden Regeln.

### **8.8.1 Einzel- und Sprintwettkämpfe**

Bei allen Einzel- und Sprintwettkämpfen sind Einzelstarts festgelegt, wobei der Startintervall i. d. R. 30 Sekunden beträgt. Sollte es jedoch für den Wettkampf vorteilhafter sein, können auch kürzere oder längere Startintervalle festgelegt werden. Im Sprintwettkampf dürfen Gruppenstarts oder Doppelstarts verwendet werden, beim Doppelstart muss jedoch sichergestellt sein, dass für beide startenden Wettkämpfer je ein Startbalken vorhanden ist. Der TD entscheidet im Einvernehmen mit der Jury, welche Startart und welcher Startintervall unter den gegebenen Umständen am günstigsten ist.

### **8.8.2 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.

## 8.8.3 Massenstartwettkämpfe

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

## 8.8.4 Staffel- und Gemischte Staffelwettkämpfe

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

## 8.8.5 Supersprint- / Mannschaftswettkampf

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

## 8.9 Startstellungen und Starts

### 8.9.1 Einzelstart

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

### 8.9.2 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 am Start nicht, 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.

### 8.9.3 Massen- / Staffel- / Gruppen- / Supersprintstart

Die Wettkämpfer werden durch den Starter vor der Startlinie mit der niedrigsten Startnummer beginnend aufgestellt. Die Startlinie darf überschritten werden, sobald das festgelegte Startsignal erfolgt. Beim Staffelwettkampf stehen die nachfolgenden Läufer in der farblich festgelegten Startfolge in der Wechselzone und starten, nachdem sie vom eintreffenden Staffelmitglied berührt wurden.

## 8.9.4 Supersprint- und Mannschaftswettkampf

### 8.9.4.1 Ablauffolge des Supersprintwettkampfes

Für die Rennen des Supersprintwettkampfes und des Mannschaftswettkampfes werden dem Wettkämpfer für sein jeweiliges Rennen feste Schießbahnen zugeordnet, auf denen er zu seinem jeweiligen Rennen sein benötigtes Material ablegen kann. Der Wettkampfablauf unterliegt einer vorgegebenen Kommandofolge, nach der alle Qualifikationen und auch das Finale ablaufen. Für den Wettkampf darf der Wettkämpfer für jede Schießeinlage ein 5er Magazin und jeweils bis zu 5 weitere Schüsse, die einzeln nachzuladen sind, verwenden. Wettkämpfer, die nach 10 Schuss nicht alle Scheiben getroffen haben, scheiden aus dem Rennen aus.

### 8.9.4.2 Kommandofolge und zeitlicher Ablauf

1.	Fertigmachen (Wettkampfvorbereitung)	0-Zeit	+ 2 Min
2.	Anschießen der Waffe		+ 3 Min
3.	Vorbereiten auf den Start		+ 3 Min
4.	Start Supersprint / Mannschaftsrennen	Quali	+ 8
		Finale	+12 Min
Nach Beendigung Schießen aller Starter			
5.	Schießbahn freimachen (Betreuer)		+ 4 Min
6.	Bei Finals Siegerehrung		

## 8.10 Startsignale

### 8.10.1 Einzelstarts – Elektronische Zeitnahme

Das Startkommando erfolgt mittels eines Tons der elektronischen Startuhr – ein lauter Piepton, sowie mittels einer visuellen Anzeige auf der Startuhr. Der Startrichter darf den Wettkämpfer nicht berühren.

### 8.10.2 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.

### 8.10.3 Verfolgungsstarts

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

## 8.10.4 Simultan- und Gruppenstarts

Der Start beim Staffel-, Gemischten Staffel, Massenstart- und Sprintwettkampf mit Gruppenstart sowie beim Supersprintwettkampf erfolgt mit Hilfe eines Schusses aus einer Startpistole oder mit einer anderen Startvorrichtung oder mittels einer Fahne. Vor dem Start werden die Wettkämpfer auf die Startzeit verbal durch Zuruf, 1 Minute, 30 Sekunden und „fertig“ hingewiesen, wobei das Startsignal innerhalb von 5 Sekunden nach dem Ruf „fertig“ gegeben wird.

## 8.11 Startzeit, Frühstart, verspäteter Start und Fehlstart

### 8.11.1 Elektronische Startzeitnahme

Bei Einzelstarts ist die Startzeit die elektronisch festgehaltene Zeit, in der das Starttor 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.

### 8.11.2 Handzeitnahme beim Start

Erfolgt nur Handzeitnahme, ist die Startzeit der Wettkämpfer beim Einzelstart 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.

### 8.11.3 Zeitnahme beim Verfolgungswettkampf

Die Startzeit jedes Teilnehmers ist die Zeit, die auf der Startliste angegeben ist.

Im Falle eines Frühstarts wird der Teilnehmer bestraft oder disqualifiziert gemäß der anzuwendenden Disziplinarregel. 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. Sollte der Wettkämpfer aufgrund eigenen Verschuldens oder eines Verschuldens seiner Mannschaft verspätet starten, wird die Wettkampfzeit auf der Grundlage seiner offiziellen in der Startliste angegebenen Zeit berechnet. Sollte dagegen die Verspätung auf „Höhere Gewalt“ oder auf einen Fehler oder ein Versehen außerhalb der Mannschaft zurückzuführen sein, werden die Wettkampfzeit und die Platzierung auf der Grundlage der vom offiziellen Startrichter fest gehaltenen Zeit berechnet.

### 8.11.4 Startzeit für Staffel-, Massenstart- und Sprintwettkampf mit Gruppenstarts

Die Startzeit ist die Zeit des Startsignals.

### 8.11.5 Startzeit in der Staffelwechselzone

Die Startzeit für ein übernehmendes Mitglied einer Staffel ist der Augenblick, an welchem das ankommende Staffelmittglied die Zeitnahmelinie am Beginn der Staffelwechselzone überschreitet.

### **8.11.6 Frühstart bei Einzelwettkampf und Staffeln**

Erfolgt ein Frühstart in einem Einzelwettkampf oder in der Staffelwechselzone, 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 Staffelwettkämpfen – in die Staffelwechselzone, zurückkehren und erneut starten. Falls möglich, wird der Wettkämpfer – ausgenommen der Staffelwettkampf – entweder durch das Starttor 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.

### **8.11.7 Fehlstart bei Massen- und Gruppenstart und in der Staffelwechselzone**

Erfolgt ein Fehlstart während eines Massen- oder Gruppenstarts, haben die zuständigen TD und Funktionäre die Wettkämpfer am Ende der parallelen Spuren anzuhalten. Nach einem solchen Fehlstart muss erneut gestartet werden. Erfolgt der Staffelwechsel vor oder nach (außerhalb) der Staffelwechselzone, ist dies ein Fehlstart und der Wechsel muss innerhalb der Staffelwechselzone wiederholt werden. Ein Wettkämpfer, der-/ oder eine Staffel, die nicht zurückkehrt, um korrekt neu zu starten, gilt als nicht gestartet, wenn er/sie zuvor einen Fehlstart verursacht hatte.

### **8.11.8 Spätstart**

Erscheinen Wettkämpfer verspätet am Start, müssen sie auf Weisung des Starters bei erster möglicher Gelegenheit ohne Behinderung anderer Wettkämpfer starten.

Ist der Spätstart des Wettkämpfers auf eigenes Verschulden zurückzuführen, ist die Startzeit die in der Startliste festgelegte Startzeit. Erfolgt die Verspätung aufgrund „Höherer Gewalt“, legt die Wettkampffjury die Startzeit fest.

## **8.12 Startnummern**

Die Startnummer muss während Waffenkontrolle, Anschießen und 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 selber 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.

## **8.13 Laufbestimmungen**

### **8.13.1 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 die von der Zeitnahmefirma bereitgestellten elektronischen 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.

### **8.13.2 Nichterreichen des Ziels**

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

### **8.13.3 Falsche Strecke**

Benutzt ein Wettkämpfer einen falschen Streckenabschnitt, 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; er muss aber sicherstellen, dass er andere Wettkämpfer in keiner Weise behindert oder gefährdet. Solange er bei einer solchen Rückkehr zum Ausgangspunkt der falsch eingeschlagenen Strecke gegen die Laufrichtung läuft und andere Wettkämpfer dabei nicht stört, ist keine Strafe vorgesehen.

### **8.13.4 Strafrunden**

Bei allen Wettkämpfen, bei denen die Strafe für einen Fehlschuss das Laufen einer Strafrunde von 70 m beträgt, 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.

### **8.13.5 Irrtümer bei der Strafrunde**

Laufen Wettkämpfer aufgrund einer fehlerhaften Wettkampfscheibe zu viele Strafrunden, entscheidet die Wettkampfjury über eine entsprechende Zeitgutschrift. Die Jury muss sicherstellen, dass bei jedem Wettkampf, in welchem Strafrunden gelaufen werden, die für das Laufen der Strafrunde benötigte Durchschnittszeit auf der Grundlage der Zeit, die von mindestens 5 Wettkämpfern ermittelt wird, aufgezeichnet wird.

## **8.14 Behinderungen**

Es ist verboten, andere Wettkämpfer während eines Wettkampfes in irgendeiner Art zu behindern. Das gilt auch für das Wegwerfen von Gegenständen auf den Wettkampfstrecken oder am Schießstand so, dass andere Wettkämpfer behindert werden können.

## **8.15 Reparaturen und Hilfeleistung**

### **8.15.1 Reparatur und Austausch von Gewehren, Munition**

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 mit überprüfte 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.

## **8.16 Schießbestimmungen**

### **8.16.1 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 Staffelwechselzone endet. Die Bestimmungen für das Schießen sind in Kap. 1.2 enthalten. Außerhalb des Schießstandes müssen die Gewehre in einem verschließbaren Behältnis verpackt sein.

### **8.16.2 Spezielle Schießregeln für die jeweiligen Wettkampfformen**

#### **8.16.2.1 Wahl der Schießbahnen**

Bei Einzel- und Sprintwettkämpfen können die Wettkämpfer die Schießbahn aus den Zielscheiben, die schon in der korrekten Reihenfolge (Liegend oder Stehend) bereit stehen, frei wählen. Bei Verfolgungs-Massenstart und Einzel- / Sprint- 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.

#### **8.16.2.2 Staffelwettkämpfe – Reservepatronen**

Beim Staffelwettkampf muss jeder Wettkämpfer zunächst 5 Schuss abfeuern. Für stehen gebliebene Wettkampfscheiben sind 3 Reservepatronen bestimmt; der Wettkämpfer schießt so lange, bis alle 5 Scheiben getroffen oder alle 8 Patronen 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 geladen werden.

## **8.17 Schießstellungen**

### **8.17.1 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.

### **8.17.2 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.

### **8.17.3 Stellung auf der Schießbahn**

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

ragt. Der Wettkämpfer muss ebenfalls sicherstellen, dass die Mündung seines Gewehres über die Schießlinie hinausragt.

## **8.17.4 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, muss dies der Wettkämpfer sofort korrigieren.

## **8.17.5 Benutzung eines Schießriemens und eines Handstopps**

Die Benutzung eines Schießriemens und eines Handstopps ist sowohl im Stehend- als auch im Liegendanschlag gestattet.

## **8.17.6 Benutzung eines Magazins/Ladestreifen (LG)**

Die für die jeweiligen Schießeinlagen bei Einzel-, Sprint- Supersprint-, Verfolgungs- und Massenstartwettkämpfen benötigten 5 Schuss Munition sowie die ersten 5 Patronen/Diabolos für die jeweiligen Schießeinlagen des Staffelwettkampfes dürfen mit Hilfe eines Magazins/5er Ladestreifen geladen werden. Patronen, die aus dem Magazin/Ladestreifen 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 Ladestreifen mit jeweils einem Diabolo verwendet werden). Ein verloren gegangenes Magazin kann jedoch durch ein anderes Magazin ersetzt werden.

## **8.18 Sicherheitsbestimmungen**

### **8.18.1 Allgemeines**

Das Schießen ist nur auf dem Schießstand während der offiziell genehmigten Zeiträume 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 vor der Schießlinie aufzuhalten. Der Wettkämpfer ist zu jeder Zeit für die Sicherheit seiner Handlungen und seines Gewehrs verantwortlich.

### **8.18.2 Laden und Entladen**

Beim Laden und Entladen des Gewehres muss der Lauf immer auf die Ziele oder nach oben gerichtet sein. Auch das Einführen eines auf munitionierten Magazins 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.

### **8.18.3 Sicherheitsüberprüfung am Schießstand 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 Mehrladernder Ladestreifen vor Verlassen der Matte generell zu entfernen, bei LG Einzelladern ist der Verschluss grundsätzlich vor Verlassen der Matte zu öffnen. Am Ende des Trainings müssen alle Wettkämpfer vor Verlassen des Schießstandes eine Sicherheitskontrolle durchführen,

indem sie bei auf die Scheiben oder nach oben gerichtetem Lauf den Verschluss öffnen und das Magazin entfernen. Sie müssen weiterhin vor dem Verlassen des Schießstandes die gesamte Munition vom Gewehr und aus den Magazinen entfernen.

#### **8.18.4 Gezielte Schüsse**

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

#### **8.18.5 Sicherheit im Ziel**

Bei allen DSB-Wettkämpfen müssen ein oder mehrere Offizielle am Ende des Schießstandausgangs bereitstehen, um eine abschließende Sicherheitsüberprüfung durchzuführen.

### **8.19 Patronenversager, beschädigte Gewehre**

#### **8.19.1 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.

#### **8.19.2 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.

#### **8.19.3 Kein Zeitausgleich**

Für das Reparieren oder Austauschen eines Gewehrs oder für das Entgegennehmen von einem Ersatzmagazin oder -munition wird kein Zeitausgleich gewährt.

#### **8.19.4 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.

## **8.20 Fehlerhafte oder nicht funktionierende Wettkampfscheiben**

### **8.20.1 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.

### **8.20.2 Nicht funktionierende Scheiben**

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

### **8.20.3 Beschießen der Scheibe durch einen 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. Ereignet 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 erzielt hat.

### **8.20.4 Zeitausgleich und Verantwortung**

Wenn ein Wettkämpfer aufgrund eines falsch aufgezoogenen Zieles oder einer fehlerhaften Scheibe Zeit verliert, muss die Wettkampffjury dafür einen angemessenen Zeitausgleich festlegen.

### **8.20.5 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.

### **8.20.6 Wertung des Schießens**

Für alle Schießeinlagen bei den Wettkämpfen muss die Wettkampfleitung ein Auswertungssystem erstellen. Jeder bei einem Wettkampf abgefeuerte Schuss muss von 3 unabhängigen Personen oder Möglichkeiten registriert werden. Das Auswertungssystem kann auch aus einer elektronischen Trefferanzeige und 2 unabhängigen Schießstandfunktionären bestehen.

## **8.21 Zieleinlauf, Wettkampfzeit und Ergebnisse**

### **8.21.1 Augenblick des Zieleinlaufs**

Der Augenblick des Zieleinlaufs ist der Zeitpunkt, an welchem die Wettkampfzeit eines Wettkämpfers oder einer 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 Staffelwettkämpfen wird die Zeit von dem Augenblick genommen, an dem das letzte Mitglied der Staffel die Ziellinie überquert.

### **8.21.2 Wettkampfzeit**

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

#### **8.21.2.1 Einzelwettkämpfe**

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

#### **8.21.2.2 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 der nachfolgenden Wettkämpfer maßgeblich.

#### **8.21.2.3 Staffelwettkämpfe**

Die Gesamtzeit einer Staffelmannschaft 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 Zeitnahmelinie am Anfang der Wechselzone überqueren, die Zeit der loslaufenden Mitglieder beginnt im selben Augenblick.

### **8.21.3 Platzierung im Staffelwettkampf**

In den Ergebnislisten werden die Platzierungen von Staffeln durch die Reihenfolge des Zieleinlaufs des jeweils letzten Staffelläufers bestimmt, es sei denn, Zeitstrafen oder Zeitausgleiche wurden verhängt.

### **8.21.4 Zeitgleichheit**

Wenn zwei oder mehr Wettkämpfer die gleiche Wettkampfzeit erreichen, werden sie in der Ergebnisliste auf dem gleichen Platz gewertet.

## 8.22 Zeitnahmesysteme

Die Wettkampfzeit muss 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.

## 8.23 Wettkampfergebnisse

### 8.23.1 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: Artikel, Zeitausgleich oder Strafart;
9. Spalten für:
  - Platzierungen vom ersten bis zum letzten Wettkämpfer;
  - Startnummern;
  - Namen und Vornamen der Wettkämpfer;
  - LV oder Mannschaft;
  - Schießfehler pro Schießeinlage;
  - Schießfehler insgesamt;
  - Laufzeiten bis auf eine zehntel Sekunde genau;
  - Gesamtzeit und Zeit der Staffel;
  - Rückstand.

### 8.23.2 Ergebnisarten

Es gibt drei Arten von Ergebnissen:

- Zwischenergebnisse,
- inoffizielle Ergebnisse und
- offizielle Ergebnisse.

#### 8.23.2.1 Zwischenergebnisse

Zwischenergebnisse geben Auskunft über eine Wettkampfsituation während eines Wettkampfes und sind lediglich als Information vorgesehen. Sie werden an der Informationstafel ausgehängt, durch den Stadionsprecher angesagt und können im elektronischen Informationssystem zur Verfügung stehen.

#### 8.23.2.2 Inoffizielle Ergebnisse

Inoffizielle Ergebnisse sind die ersten Ergebnisse des Wettkampfes, die vom TD nach dem Zieleinlauf des letzten Wettkämpfers und nach Einarbeitung aller Strafen / Gutschriften erstellt werden.

Der Zeitpunkt des Aushangs der Inoffiziellen Ergebnisse muss auf der entsprechenden Ergebnisliste vermerkt werden, sie muss vom TD unterschrieben und durch den Stadionsprecher angesagt werden, sodass das Ende der Protestzeit klar ist.

### **8.23.2.3 Offizielle Ergebnisse**

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

### **8.23.3 Verteilung der Wettkampfdokumentation und Ergebnislisten**

Von allen DSB Sommerbiathlon-Veranstaltungen werden die Ergebnislisten auf der DSB-Web-Seite veröffentlicht. Die offiziellen Ergebnislisten sowie alle Protokolle und Einsprüche sind in der Geschäftsstelle des DSB zu hinterlegen.

## **8.24 Proteste**

### **8.24.1 Proteste bezüglich der Qualifikation zu nachfolgenden Wettkämpfen**

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

### **8.24.2 Proteste während und nach Wettkämpfen**

Proteste bezüglich Regelverstöße durch Wettkämpfer und Betreuer, bezüglich von Funktionären begangener Fehler, bezüglich Wettkampfbedingungen sowie bezüglich der vorläufigen Ergebnisse müssen im Zeitraum zwischen Beginn des Anschießens für den Wettkampf und bis 20 Minuten nach Aushang der inoffiziellen Ergebnisse eingereicht werden.

## **8.25 Disziplinarregeln**

Es können folgende Strafen verhängt werden:

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

### **8.25.1 Verweise**

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.

## 8.25.2 Startverbot

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

- bei einem Verstoß gegen die Qualifikationsbestimmungen der DSB – Sportordnung oder Ausschreibung,
- beim Erscheinen am Start mit einer Ausrüstung, Bekleidung oder Werbung, die nicht den Regeln des DSB für Werbung 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.

## 8.25.3 Suspendierung

Wenn sich nach Ablauf der Protestzeit eines Wettkampfes herausstellt, dass ein Athlet einen schweren Verstoß gegen die DSB-Sportordnung begangen hat, kann die Wettkampjury des betreffenden Wettkampfes die Suspendierung für den nächsten Wettkampf aussprechen.

## 8.25.4 1 Minute Zeitstrafe

Mit einer 1 Minute Zeitstrafe werden ein Wettkämpfer oder eine Mannschaft bestraft, im Falle

- geringfügiger Verstöße gegen die Grundsätze des Fairplays oder die Anforderungen der Sportlichkeit;
- einer Nichtvorlage eines Identitätsnachweises bis zum Ende der Protestzeit eines Wettkampfes.

## 8.25.5 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 Stehendsschießen von einem Wettkämpfer nicht gelaufen wird;
- jeden nicht abgefeuerten Schuss, bei dem der Wettkämpfer das Rennen im Einzel-, Sprint-, Verfolgungs- oder Massenstartwettkampf aufnimmt, bevor er alle fünf Schuss abgefeuert hat, bzw. alle acht Schuss beim Staffeltwettkampf, und dabei nicht alle Ziele getroffen hat;
- kleinere Verstöße gegen die Grundsätze des Fairplays und die Anforderungen der Sportlichkeit.

## 8.25.6 Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder eine Mannschaft wird disqualifiziert für:

- Teilnahme an einem Wettkampf ohne entsprechende Teilnahmeberechtigung;
- Annahme von nicht gestatteter Hilfeleistung seitens eines Mitgliedes eines 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-Schießstand- oder Zielkontrollen;
- Teilnahme am Wettkampf mit nicht gemäß den Regeln markierten Gewehr;
- unzulässige Veränderung an Ausrüstung, Gewehr oder Bekleidung nach erfolgter Kontrolle und Markierung bei der Startkontrolle;

- 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;
- Abweichen vom markierten Streckenverlauf, Laufen einer falschen Strecke oder Laufen von Streckenschleifen in falscher Reihenfolge oder falscher Richtung;
- Verwendung von anderen Antriebsmitteln als eigener Muskelkraft;
- Nichttragen des Gewehrs mit nach oben zeigendem Lauf;
- Behinderung eines anderen Wettkämpfers auf der Strecke oder auf dem Schießstand;
- Entgegennahme von unzulässiger Hilfeleistung durch eine andere Person bei der Reparatur von Ausrüstung oder Entgegennahme 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 Staffelwettkampf bzw. 10 Schuss beim Supersprint;
- Verharren in einer falschen Schießhaltung (liegend auf Stehendscheibe oder stehend auf Liegendscheibe) oder verharren in einer falschen Stellung nach Ermahnung (z. B. wenn der Lauf nicht über die Feuerlinie herausragt);
- Schussabgabe in falscher Positionsabfolge (z. B. anstatt LSLs wird LLSS geschossen);
- Verwendung eines zweiten Magazins, statt verlorene oder Ersatzmunition für nicht funktionierende Patronen oder Reservemunition einzeln oder einzeln aus einem Magazin (nur LG) zu laden;
- Verstoß gegen Sicherheitsbestimmungen beim Schießen nach den Wettkampffregeln;
- ernsthafte Verstöße gegen die Grundsätze des Fairplays oder die Anforderungen der Sportlichkeit.

## **8.26 Materialkatalog**

### **8.26.1 Zweck**

Der Zweck des Materialkatalogs Sommerbiathlon des DSB besteht darin, alle sich auf das Material beziehenden Aspekte von 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 Sommerbiathlonwettkämpfen in Verbindung stehenden Personen.

#### **8.26.1.1 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 und Magazine, Bekleidung, sowie Zusatzausrüstung wie Handschuhe, Brillen, Ohrschützer und Gewehrtaschen.

#### **8.26.1.2 Organisationsausrüstung**

Die Organisationsausrüstung ist das gesamte andere Material, das für die Durchführung eines Sommerbiathlon-Wettkampfes 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, Schalen für die Aufnahme von Munition, Windfahnen, Hinweis- und Ausrüstungs-Messeinrichtungen usw.

## 8.26.2 Gewehre

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

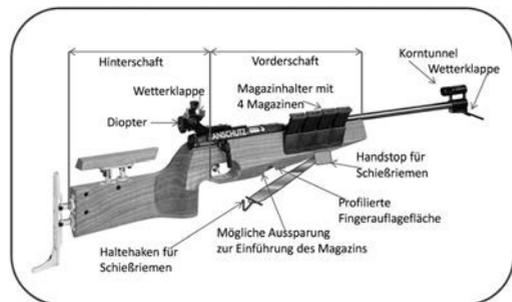
Abbildung 4



### 8.26.2.1 Bestandteile eines Biathlon-Gewehrs

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

Abbildung 5



### 8.26.2.2 Erlaubte Funktionstypen für das Repetieren

Es sind folgende Funktionstypen für das Repetieren des Gewehrs zugelassen:

- die Drehverriegelung;
- Winchester- oder Kniehebel-Verschluss;
- Exzentrersystem;
- Klemmverriegelung.

### 8.26.2.3 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 abklappbarer 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 AK gilt die SpO 0.5.4.ff. Für Blenden gibt es keine Einschränkungen.

- Das Kaliber des Laufes muss bei KK 5,6 mm betragen (.22 lfb).
- Das Kaliber des Laufes muss bei LG 4,5 mm betragen (.177).
- Das Abzugsgewicht bei Mehrladewaffen LG & 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 und darf kein Tragegestell aufweisen. Die Breite des Schießriemens und der Manschette darf 40 mm nicht überschreiten.
- Das Gewehr darf einschließlich aller Zubehörteile – Magazine und Munition ausgenommen – ein Mindestgewicht von 3,5 kg nicht unterschreiten.
- Die Magazine müssen so ausgelegt sein, dass sie nicht mehr als 5 Patronen fassen können. Reservepatronen können in einem Magazin oder am Schaft mitgeführt werden. Jedoch darf kein Schuss Reservemunition in der Patronenkammer mitgeführt werden. Die Magazine können sich im/am Vorderschaft oder im Hinterschaft befinden.
- Auf beiden Seiten des Vorderschaftes muss eine glatte – was flach oder beinahe flach bedeutet – rechteckige DSB Markierungsfläche frei von anderen Markierungen und Reservemunition bleiben.

### **8.26.3 Munition**

#### **8.26.3.1 Erforderliche Merkmale**

Es dürfen nur internationale Standardrandfeuerpatronen 5,6 mm (.22 lfb) / LG Diabolo 4,5 mm (.177 Flachkopf) verwendet werden. Die Geschosse müssen aus einem einheitlichen Werkstoff, z.B. Blei oder einem ähnlichen weichen Material wie einer Bleilegierung hergestellt sein.

#### **8.26.4 Mündungsgeschwindigkeit KK**

Die Mündungsgeschwindigkeit darf, gemessen 1 m hinter der Mündung, 380 m/s nicht überschreiten.

#### **8.26.5 Gewehrtrage tasche KK**

Die Gewehrtrage tasche muss bei der Teilnahme an internationalen Wettkämpfen der IBU ein Fenster mit den Mindestmaßen 15 x 15 cm aufweisen, das eine klare Sicht zum Verschluss gewährt.

### **8.26.6 Scheibensysteme**

#### **8.26.6.1 Verwendung von Scheiben**

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

#### **8.26.6.2 Scheibensysteme aus Metall**

Metallscheiben werden als mechanische und elektromechanische 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 abklappt und stattdessen eine weiße Anzeigeplatte erscheint. Auch

können mechanische Ziele nach dem Schießen von Hand durch Ziehen an einem Seil wieder neu eingestellt werden, wobei die Kreisplatten wieder in ihre vorhergegangene Position zurückkehren. Das Umstellen vom Liegendschießen auf das Stehendschießen erfolgt bei mechanischen Scheiben von Hand mittels eines Seiles.

#### ■ **Elektromechanische und elektronische Scheibensysteme:**

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

### **8.26.6.3 Zulassung von Scheiben**

Alle bei DSB-Wettkämpfen verwendeten Scheibensysteme müssen von der TK des DSB genehmigt werden. Die Zulassung für ein Scheibensystem wird einem Hersteller erteilt, der einen Prototyp des Scheibensystems vorstellt und den der 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.

### **8.26.7 Startnummern**

#### **8.26.7.1 Größen**

Die Startnummern haben folgende Größen:

#### ■ **Vorder- und Rückseite des Leibchens:**

konturierliche Zahlen oder Blockzahlen – Höhe mindestens 12 cm – Breite (Fläche der Zahl) mindestens 1,5 cm bei konturierlichen und 2 cm bei Blockzahlen;

#### ■ **Seitliche Nummern am Leibchen:**

Höhe mindestens 6 cm, Breite mindestens 1,2 cm; die Unterkante der Zahlen auf der Seite muss 8,5 cm von der Unterkante des Leibchens entfernt sein.

### **8.26.8 Zeitnahmeausrüstung**

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

<b>Stichwortverzeichnis</b>	Gruppe	Seite
1 Minute Zeitstrafe	8.25.4	32
2 Minuten Zeitstrafe	8.25.5	32
Ablauffolge des Supersprintwettkampfes	8.9.4.1	21
Abmessungen der Bereiche	8.5.6.6	15
Allgemeine Anforderungen	8.5.1	11
Allgemeine Laufregeln	8.13.1	23
Allgemeine Organisationsgremien und Ernennungen	8.4.1	8
Allgemeine Regeln für das Schießen	8.16.1	25
Allgemeines	8.4.2.1	8
Allgemeines	8.5.3.1	11
Allgemeines	8.5.4.1	12
Allgemeines	8.5.6.1	14
Allgemeines	8.18.1	26
Allgemeines	8.23.1	30
Anordnungen der Wettkampfscheiben	8.5.6.1.1	16
Anschießen der Gewehre	8.7.3	18
Anschießzeit	8.7.3.1	18
Anschuss-Scheiben	8.7.3.2	19
Anwendung	8	1
Aufgaben der Wettkampfjury	8.4.2.7	10
Augenblick des Zieleinlaufs	8.21.1	29
Auslosung und Zuweisung von Startnummern	8.3	7
Ausrüstungs- und Materialkontrolle vor dem Wettkampf	8.6.1.1	17
Austausch des Gewehrs/des Magazins/der Munition	8.19.2	27
Behinderungen	8.14	24
Benutzung eines Magazins/Ladestreifen (LG)	8.17.6	26
Benutzung eines Schießriemens und eines Handstopps	8.17.5	26
Berufungsjury	8.4.3	10
Beschießen der Scheibe durch einen anderen Wettkämpfer	8.20.3	28
Bestandteile eines Biathlon-Gewehrs	8.26.2.1	34
Die Wettkampfjury	8.4.2	8
Disqualifikation	8.25.6	32
Disziplinarregeln	8.25	31
Durchsetzung	8.17.4	26
Ebenen	8.5.6.5	15
Eigene Fehler bei beschossener Scheibe	8.20.5	28
Eingang und Ausgang	8.5.6.4	15
Einzel- und Sprintwettkämpfe	8.8.1	19
Einzelstart	8.9.1	20
Einzelstarts – Elektronische Zeitnahme	8.10.1	21
Einzelstarts – Handzeitnahme	8.10.2	21

<b>Stichwortverzeichnis</b>	Gruppe	Seite
Einzelwettkämpfe	8.21.2.1	29
Elektronische Startzeitnahme	8.11.1	22
Erforderliche Merkmale	8.26.3.1	35
Ergebnisarten	8.23.2	30
Erlaubte Funktionstypen für das Repetieren	8.26.2.2	34
Falsch aufgezoogene Scheiben	8.20.1	28
Falsche Strecke	8.13.3	24
Fehlerhafte oder nicht funktionierende Wettkampfscheiben	8.20	28
Fehlstart bei Massen- und Gruppenstart und in der Staffelwechselzone	8.11.7	23
Frühstart bei Einzelwettkampf und Staffeln	8.11.6	23
Gewehre	8.26.2	34
Gewehrständer	8.5.6.16	17
Gewehrtragetasche KK	8.26.5	35
Gezielte Schüsse	8.18.4	27
Größen	8.26.7.1	36
Handzeitnahme beim Start	8.11.2	22
Inoffizielle Ergebnisse	8.23.2.2	30
Irrtümer bei der Strafrunde	8.13.5	24
Kein Zeitausgleich	8.19.3	27
Kommandofolge und zeitlicher Ablauf	8.9.4.2	21
Laden und Entladen	8.18.2	26
Laufbestimmungen	8.13	23
Laufstrecke und dazugehörige Teile	8.5.4	12
Letzte Prüfung vor dem Start im Startbereich	8.6.1.3	18
Liegend- und Stehendsschießen	8.5.6.3	15
Liegendschießen	8.17.1	25
Mannschaftsführersitzungen	8.2	6
Markierungen beim Eingang und Ausgang	8.5.6.13	16
Massen- / Staffel- / Gruppen- / Supersprintstart	8.9.3	20
Massenstartwettkämpfe	8.8.3	20
Materialkatalog	8.26	33
Mündungsgeschwindigkeit KK	8.26.4	35
Munition	8.26.3	35
Nicht funktionierende Scheiben	8.20.2	28
Nichterreichen des Ziels	8.13.2	24
Nummerierung und Markierung von Schießbahnen und Scheiben	8.5.6.8	15
Offizielle Ergebnisse	8.23.2.3	31
Offizielles Training	8.7.2	18
Organisationsausrüstung	8.26.1.2	33
Organisationsgremien und Ernennungen	8.4	8
Patronenversager und verlorene Patronen/Magazine	8.19.1	27

<b>Stichwortverzeichnis</b>	Gruppe	Seite
Patronenversager, beschädigte Gewehre	8.19	27
Platzierung im Staffelwettkampf	8.21.3	29
Proteste	8.24	31
Proteste bezüglich der Qualifikation zu nachfolgenden Wettkämpfern	8.24.1	31
Proteste während und nach Wettkämpfen	8.24.2	31
Reaktion durch Schießstandfunktionäre	8.19.4	27
Recht auf Training und Trainingsstartnummern	8.7.1	18
Reparatur und Austausch von Gewehren, Munition	8.15.1	24
Reparaturen und Hilfeleistung	8.15	24
Schalen für Reservepatronen	8.5.6.15	17
Scheibenhintergrund	8.5.6.12	16
Scheibensysteme	8.26.6	35
Scheibensysteme aus Metall	8.26.6.2	35
Schießbahnen	8.5.6.7	15
Schießbestimmungen	8.16	25
Schießmatten	8.5.6.9	16
Schießstand	8.5.6	14
Schießstellungen	8.17	25
Schussentfernungen	8.5.6.2	14
Sicherheit im Ziel	8.18.5	27
Sicherheitsbestimmungen	8.18	26
Sicherheitsüberprüfung am Schießstand nach dem Schießen	8.18.3	26
Sicherheitsüberprüfungen im Schießstand (5 Min vor dem Start)	8.6.1.2	17
Simultan- und Gruppenstarts	8.10.4	22
Spätstart	8.11.8	23
Spezielle Schießregeln für die jeweiligen Wettkampffarten	8.16.2	25
Spezielle Verbote auf dem Schießstand	8.4.6	10
Spezielle Verbote auf der Laufstrecke	8.4.7	10
Spezifikationen	8.26.2.3	34
Sprint-, Verfolgungs-, und Massenstartwettkämpfe	8.21.2.2	29
Staffel- und Gemischte Staffelwettkämpfe	8.8.4	20
Staffelwechselzone	8.5.4.3	13
Staffelwettkämpfe	8.21.2.3	29
Staffelwettkämpfe – Reservepatronen	8.16.2.2	25
Start- und Aufwämbereiche	8.5.3	11
Start-/ Zielbereiche	8.5.3.2	11
Startarten und -intervalle	8.8	19
Startbereich für den Verfolgungswettkampf	8.5.3.3	12
Startnummern	8.12	23
Startnummern	8.26.7	36
Startsignale	8.10	21

<b>Stichwortverzeichnis</b>	Gruppe	Seite
Startstellungen und Starts	8.9	20
Starttafeln für den Verfolgungswettkampf	8.5.3.4	12
Startuhr	8.5.3.6	12
Startverbot	8.25.2	32
Startzeit für Staffel-, Massenstart- und Sprintwettkampf mit Gruppenstarts	8.11.4	22
Startzeit in der Staffelwechselzone	8.11.5	22
Startzeit, Frühstart, verspäteter Start und Fehlstart	8.11	22
Stehendschießen	8.17.2	25
Stellung auf der Schießbahn	8.17.3	25
Strafrunde	8.5.4.5	13
Strafrunden	8.13.4	24
Strecke vor der Wechselzone	8.5.4.4	13
Streckeninformationstafeln	8.5.3.5	12
Streckenmarkierung	8.5.4.2	12
Supersprint- / Mannschaftswettkampf	8.8.5	20
Supersprint- und Mannschaftswettkampf	8.9.4	21
Suspendierung	8.25.3	32
Tagesordnung für die Mannschaftsführer-Sitzung	8.2.2	7
Technische Delegierte (Maßnahmen des DSB)	8.4.4	10
Teilnahme an den Mannschaftsführersitzungen	8.2.1	7
Training und Anchießen	8.7	18
Überprüfungen von Ausrüstung und Bekleidung	8.6.1	17
Verbote und Sanktionen	8.4.5	10
Verfolgungsstart	8.9.2	20
Verfolgungsstarts	8.10.3	21
Verfolgungswettkämpfe	8.8.2	19
Verteilung der Wettkampfdokumentation und Ergebnislisten	8.23.3	31
Verweise	8.25.1	31
Verwendung von Scheiben	8.26.6.1	35
Vorgaben Supersprint Wettkämpfe	8.1.1	6
Vorsitz	8.4.2.3	9
Waffenkontrolle nach Beendigung des Wettkampfes / Schießens	8.6.1.4	18
Wahl der Schießbahnen	8.16.2.1	25
Wahl der Wettkampfjury-Mitglieder	8.4.2.5	9
Warmlaufstrecke	8.5.4.6	13
Wertung des Schießens	8.20.6	28
Wettkampfanlagen und Einrichtungen	8.5	11
Wettkampffarten / Wettkampfspezifikationen	8.1	1
Wettkampfausrüstung	8.26.1.1	33
Wettkampfausrüstung und Bekleidung	8.6	17
Wettkampfbüro	8.5.2	11

<b>Stichwortverzeichnis</b>	Gruppe	Seite
Wettkampfergebnisse	8.23	30
Wettkampfjury-Sitzungen und Entscheidungen	8.4.2.6	9
Wettkampfscheiben	8.5.6.10	16
Wettkampfzeit	8.21.2	29
Windfahnen	8.5.6.14	16
Zeitausgleich und Verantwortung	8.20.4	28
Zeiten der Wahl	8.4.2.2	9
Zeitgleichheit	8.21.4	29
Zeitliche Festsetzung der Auslosungen / Auslosungsort	8.3.1	7
Zeitnahme beim Verfolgungswettkampf	8.11.3	22
Zeitnahmeausrüstung	8.26.8	36
Zeitnahmesysteme	8.22	30
Zielbereich	8.5.5	13
Zieleinlauf, Wettkampfzeit und Ergebnisse	8.21	29
Zulassung von Scheiben	8.26.6.3	36
Zusammensetzung der Wettkampfjury	8.4.2.4	9
Zuteilungen der Startnummern beim Verfolgungswettkampf	8.3.2	8
Zuweisung von Schießbahnen für das Anschießen	8.7.3.3	19
Zuweisung von Startnummern für Staffelwettkämpfe / Gem. Staffeln	8.3.4	8
Zuweisungen von Startnummern für den Massenstartwettkampf	8.3.3	8
Zweck	8.26.1	33
Zwischenergebnisse	8.23.2.1	30

