

---

# Deutscher Schützenbund



DEUTSCHER SCHÜTZENBUND E.V.

## Regeln für Flinten

---

Stand 01.01.2009

## Gliederung Flinte

3.0.1	Quellen	
3.0.2	Allgemeines	
3.0.2.2	Flinten	
3.0.2.3	Munition	
3.0.2.4	Bekleidung	
3.0.3	Schießordnung	
3.0.4	Wurfscheiben	
3.0.5	Störungen	
3.0.6	Verhaltensregeln	
3.0.6.2	Zielübungen	
3.0.6.3	Laden	
3.0.7	Disziplinarmaßnahmen	
3.0.8	Haupt- und Hilfsrichter	
3.0.9	Trefferfeststellung	
3.0.10	NO BIRD	
3.0.11	Auswertung	
3.0.11.3	Ergebnisgleichheit	
3.0.12	Einsprüche	
3.10	Trap	
3.10.2	Einstellung der Wurfmaschinen – Schemata	
3.10.2.10	Horizontale Wurfwinkel der Maschinen	
3.10.3	Trapanlage	
3.10.3.1	Wurfmaschinenengraben	
3.10.3.2 ff.	Wurfmaschinen	
3.10.3.6	Schützenstände	
3.10.4	Wettkampfdurchführung	
3.15	Doppeltrap	
3.15.2	Einstellung der Wurfmaschinen – Tabellen	
3.15.2.1	Horizontale Wurfwinkel der Maschinen	
3.15.3	Doppeltrapanlage	
3.15.3.1	Wurfmaschinenengraben	
3.15.3.2 ff.	Wurfmaschinen	
3.15.3.6	Schützenstände	
3.15.4	Wettkampfdurchführung	
3.20	Skeet	
3.20.2	Wurffolge der Scheiben	
3.20.3	Skeetanlage	
3.20.3.2 ff.	Wurfmaschinen	
3.20.4 ff.	Wettkampfdurchführung	
3.20.4.1	Fertighaltung	
	Stichwortverzeichnis	

---

## Teil 3

# Regeln für das Flintenschießen

**3.0.1** Die Regeln wurden an die „Special Technical Rules for Clay Target Shooting – Olympic Trap, Double Trap and Skeet“ (01/2005) der ISSF angelehnt.

**3.0.1.1** **Gliederung**

- 3.0 Allgemeine Regeln
- 3.10 Spezielle Regeln Trap
- 3.15 Spezielle Regeln Doppeltrap
- 3.20 Spezielle Regeln Skeet

**3.0.2** **Allgemeines, Flinten, Munition und Kleidung**

**3.0.2.1** Verboten ist jede Vorrichtung, Munition oder Ausrüstung, die in den vorliegenden Regeln nicht enthalten ist oder dem Sinn dieser Regeln widerspricht.

**3.0.2.2** **Flinten**

Zugelassen sind alle Flinten einschließlich halbautomatischer Modelle, die Kaliber 12 nicht überschreiten.  
Vorderschaftrepetierer (Pumpguns) sind verboten.

Das Wechseln der Flinte während einer Serie ist nicht gestattet; das Gleiche gilt für funktionsfähige Flintenteile, es sei denn, der Hauptrichter erkennt einen Waffenfehler an, der nicht sofort behoben werden kann.

Halbautomatische Flinten müssen so beschaffen sein, dass es nicht möglich ist, mehr als eine Patrone in das Magazin zu laden.

**3.0.2.2.1** Gewehrriemen sind verboten.

**3.0.2.2.2** **Kompensatoren**

Kompensatoren oder ähnliche Vorrichtungen, welche die gleiche Wirkung haben, sind an allen bei Trap- und Doppeltrapwettbewerben verwendeten Flinten verboten.

Gasentlastungsbohrungen an den Läufen selbst sind, wenn sie vom Originalhersteller angebracht sind, zugelassen.

**3.0.2.3** **Munition**

**3.0.2.3.1** Die Länge der Patrone nach Abgabe des Schusses darf 70 mm, das Gewicht der Ladung 24,5 g nicht überschreiten. Es sind nur runde Schrotkugeln aus Blei, Bleilegierung oder alternativem Material von maximal 2,6 mm Durchmesser zugelassen.

Der Schrot darf metallüberzogen sein.

Schwarzpulver-, Leucht- und Brandpatronen sowie andere Spezialpatronen sind verboten.

**3.0.2.3.2** Es dürfen keine einseitigen Änderungen, die einen Streueffekt durch Spezialkomponenten, Streukreuze usw. bewirken, vorgenommen wer-

---

den.

### **3.0.2.3.3 Munitionskontrolle**

Der Haupttrichter oder der Schießleiter sind berechtigt, der Flinte eines Schützen eine nicht abgeschossene Patrone zur Prüfung zu entnehmen.

### **3.0.2.4 Kleidung**

Es liegt in der Verantwortung des Wettkampfteilnehmers, in einer der öffentlichen Veranstaltung angemessenen Kleidung zu erscheinen.

Sporthosen, Trainingshosen und -jacken für Damen und Herren sowie ähnliche Sportblousons, Kleider und Röcke für Damen sind erlaubt. Bermudashorts, bei denen die Unterkante der Hosenbeine nicht höher als 15 cm über der Mitte der Kniescheibe endet, sind erlaubt.

Hemden, T-Shirts und ähnliche Bekleidungsstücke ohne Ärmel sind nicht erlaubt.

### **3.0.2.5 Augenschutz**

Alle Schützen und Mitarbeiter sollen während des Wettkampfes unzerbrechliche Schießbrillen oder ähnlichen Augenschutz tragen.

## **3.0.3 Schießordnung**

### **3.0.3.1 Rotten**

Eine Rotte besteht in der Regel aus sechs Schützen, es sei denn, die Auslosung lässt keine gleichmäßige Verteilung zu.

### **3.0.3.2 Hilfs- oder Füllschützen**

Rotten, in denen weniger als sechs gemeldete Schützen schießen, sollen nach Möglichkeit durch erfahrene Schützen, die nicht am Wettbewerb teilnehmen, aufgefüllt werden. Resultate und Resultatkarten sollen, um eine fortlaufende Abwicklung des Schießbetriebs sicherzustellen, auch von diesen Hilfsschützen geführt werden, jedoch ohne Vermerk der Namen.

### **3.0.3.3 Schießstellung**

Der Schütze muss mit beiden Füßen innerhalb des markierten Schützenstandes stehen.

## **3.0.4 Wurfscheiben**

### **3.0.4.1 Regelgerechte Wurfscheibe**

Als regelgerechte Wurfscheibe wird eine vom Schützen abgerufene, nach den Regeln geworfene, nicht beschädigte Wurfscheibe angesehen.

#### **3.0.4.1.1 Doubletten**

Eine Doublette gilt als regelgerecht, wenn gleichzeitig zwei nicht beschädigte Wurfscheiben nach den Regeln geworfen werden.

### **3.0.4.2 Fehlerhafte Wurfscheibe**

Als fehlerhaft wird eine Wurfscheibe angesehen, wenn sie den Vor-

---

schriften der Regel 0.4.3.30 in Aussehen, Gewicht und Farbe nicht entspricht.

#### **3.0.4.3 Beschädigte Wurfscheibe**

Der Schütze, der eine beschädigte Wurfscheibe erhalten hat, muss seinen Schuss auf eine regelgerechte Wurfscheibe wiederholen, unabhängig davon, ob er die beschädigte Scheibe getroffen hat oder nicht.

#### **3.0.4.4 Regelwidrige Wurfscheibe**

Jede Wurfscheibe, deren Wurfrichtung, Winkel, Höhe oder Weite nicht den Regeln entspricht, gilt als regelwidrige Wurfscheibe.

#### **3.0.4.5 Nicht angenommene (verweigerte) Wurfscheibe**

Wird eine Wurfscheibe nicht gemäß den Regeln geworfen, so hat der Schütze das Recht, die Annahme zu verweigern; er gibt dies zu erkennen, indem er seine Flinte senkt.

### **3.0.5 Störungen (Funktionsstörungen)**

Der Haupttrichter entscheidet.

#### **3.0.5.1 Flinten**

Jede Flinte, die nicht sicher schießt, die automatisch doppelt oder deren Ladung nicht zündet, ist nach den Regeln nicht zugelassen.

#### **3.0.5.2 Munition**

##### **3.0.5.2.1 Als Patronenversager wird angesehen:**

nicht ordnungsgemäßes Zünden oder Repetieren der Munition, obwohl der Eindruck des Schlagbolzens deutlich sichtbar ist;

wenn Bestandteile der Ladung im Lauf verbleiben, so kann dies als Patronenversager anerkannt werden.

##### **3.0.5.2.2 Falsches Patronenkaliber wird nicht als Patronenversager anerkannt.**

#### **3.0.5.3 Verfahrensweise bei anerkannten Störungen:**

Wenn der Haupttrichter entscheidet, dass die Untauglichkeit der Waffe bzw. Störung von Waffe und Munition nicht durch ein Verschulden des Schützen verursacht wurde und nicht schnell genug zu beheben ist, darf der Schütze eine andere zugelassene Waffe benutzen, wenn diese innerhalb von drei Minuten, nachdem die Waffe als untauglich erklärt worden ist, verfügbar ist.

Andernfalls darf der Schütze mit Erlaubnis des Haupttrichters die Rotte verlassen und die verbleibenden Wurfscheiben der unterbrochenen Serie zu einer festgelegten Zeit fertig schießen.

#### **3.0.5.4 Innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben/Doubletten bei Doppeltrap werden höchstens zwei Funktionsstörungen je Schütze anerkannt, unabhängig davon, ob er während dieser Serie Flinte oder Munition gewechselt hat oder nicht. Jede weitere Störung wird nicht anerkannt.**

Alle regelgerechten Wurfscheiben, die nach der zweiten Funktionsstörung geworfen werden, gelten bei erneuter Störung als Fehler, gleichgültig, ob auf sie geschossen wurde oder nicht.

---

## **3.0.6 Verhaltensregeln**

### **3.0.6.1 Umgang mit Flinten**

**3.0.6.1.1** Alle Flinten, auch ungeladene, müssen mit größtmöglicher Sorgfalt gehandhabt werden.

**3.0.6.1.2** Doppelflinten müssen mit offenem Verschluss und mit nach unten gerichteten Lauf, Halbautomaten mit offener Kammer und mit nach oben gerichteter Mündung getragen werden.

**3.0.6.1.3** Auf dem Stand verbleibende Flinten müssen mit dem Lauf nach oben, entladen und mit offenem Verschluss in einem Gewehrständler abgestellt werden.

**3.0.6.1.4** Es ist verboten, die Flinte eines anderen Schützen ohne dessen Erlaubnis zu berühren.

### **3.0.6.2 Zielübungen**

**3.0.6.2.1** Zielübungen sind nur auf dem Schützenstand oder auf einem hierfür vorgesehenen Platz gestattet.

**3.0.6.2.2** Bei Zielübungen darf die Waffe nicht geladen werden.

**3.0.6.2.3** Zielübungen auf Wurfscheiben eines anderen Wettkampfteilnehmers sind verboten.

**3.0.6.2.4** Es ist verboten, absichtlich auf Vögel oder andere Tiere zu zielen oder zu schießen.

### **3.0.6.2.5 Zielübungen bei Skeet**

Nur auf Station 1 darf der Schütze sowohl für den Einzelschuss als auch für die Doubletten die Flinte vor dem Abruf für Zielübungen an die Schulter heben. Gleiches gilt auch für Station 8 Hoch- und Niederhaus-Wurfscheibe. Im Augenblick des Kommandos hat der Schütze die Fertighaltung einzunehmen.

Vor Beginn einer Skeetrunde dürfen Zielübungen nur auf den Ständen 1, 2 und 3 durchgeführt werden.

### **3.0.6.2.6 Funktionsschüsse**

Jeder Schütze darf vor seiner ersten Serie an jedem Wettkampftag nur einmal mit Genehmigung des Hauptrichters einen Funktionsschuss pro Lauf abgeben.

### **3.0.6.3 Laden**

Flinten dürfen nur auf dem Schützenstand und erst nach dem Kommando **START** geladen werden.

### **3.0.6.3.1 Trap und Doppeltrap**

#### **3.0.6.3.1.1 Schließen der Flinte**

Der Schütze darf seine Flinte erst schließen, wenn der Schütze zur Linken auf eine regelgerechte Wurfscheibe geschossen hat.

---

### 3.0.6.3.1.2 **Stationswechsel**

Alle Flinten müssen bei Trap und Doppeltrap zwischen den Schützenständen 1 – 5 **offen** und zwischen Stand 5 und 1(6) **offen und entladen** getragen werden..

### 3.0.6.4 **Abwenden vom Schützenstand**

Der Schütze darf sich nicht vom Schießstand abwenden, ohne vorher seine Flinte geöffnet zu haben. Wird eine regelwidrige Scheibe geworfen, so muss die Flinte geöffnet werden. Die Flinte darf erst dann wieder geschlossen werden, wenn das Zeichen zur Fortsetzung des Wettkampfes gegeben wird.

Wird das Schießen unterbrochen, so müssen alle Flinten entladen werden.

### 3.0.6.5 **Verhalten bei Störungen**

Bei einem Patronenversager oder einer Funktionsstörung hebt der Schütze den Arm. Er bleibt mit der Flinte in Schussrichtung stehen, ohne den Verschluss zu öffnen oder die Sicherung zu betätigen, bis der Hauptrichter die Flinte kontrolliert hat.

### 3.0.6.6 **Schießverlauf**

Die Schützen dürfen keine Unterbrechung des Schießens verursachen, die in der Regel nicht zugelassen ist.

Sie müssen ihre Äußerungen auf das Abrufen der Scheibe, auf ihre Meldung **FERTIG**, das Erheben eines Einspruchs oder die Beantwortung von Fragen des Hauptrichters beschränken.

## 3.0.7 **Disziplinarmaßnahmen**

### 3.0.7.1 **Anwesenheit**

Ist der Schütze beim Aufruf nicht auf dem Schützenstand, so wird sein Name innerhalb einer Minute dreimal laut ausgerufen. Ist er nach dreimaligem Aufruf nicht zur Stelle, so erklärt ihn der Hauptrichter laut als abwesend. Von da an ist es dem Schützen nicht mehr gestattet, in seiner Rotte mitzuschießen. Das Schießen beginnt ohne ihn.

Erscheint der beim Aufruf abwesende Schütze später, so kann er die Erlaubnis erhalten, die versäumte Serie an einem vom Schießleiter zu bestimmenden Termin und Stand nachzuschießen, wobei ihm vom Ergebnis der nachgeschossenen Serie drei Treffer abgezogen werden.

### 3.0.7.2 **Abwesenheit**

Ein als abwesend erklärter Schütze muss sich, bevor die versäumte Serie zu Ende ist, beim Hauptrichter oder bei der Schießleitung melden, um die Erlaubnis zum Nachschießen zu erhalten. Tut er dies nicht, so wird er disqualifiziert.

### 3.0.7.3 **Regelwidrige Flinten und Munition**

Verwendet der Schütze Flinten oder Munition, die den Regeln nicht entsprechen, so werden alle damit beschossenen Wurfscheiben als Fehler gewertet. Befindet das Kampfgericht, dass eine dieser Regeln vorsätzlich verletzt wurde, so kann der Schütze disqualifiziert werden.

---

Befindet das Kampfgericht jedoch, dass der Schütze sich keiner Schuld bewusst sein konnte und auch keinen Vorteil erlangt hat, so kann auch für die Wertung des Resultats entschieden werden.

#### **3.0.7.4 Verlassen der Rotte**

Verlässt der Schütze während einer Serie die Rotte oder unterbricht er das Schießen ohne einen vom Hauptrichter anerkannten Grund, so werden alle verbleibenden Wurfscheiben der Serie als Fehler gewertet.

#### **3.0.7.5 Warnung und Trefferabzug**

Regelverstöße, bei denen kein sofortiger Trefferabzug vorgesehen ist, haben zunächst eine Warnung des Schützen zur Folge (Gelbe Karte). Wiederholte Verstöße während einer Serie von 25 Wurfscheiben/ Doubletten bei Doppeltrap werden jedesmal mit dem Verlust eines Treffers bestraft (Grüne Karte).

#### **3.0.7.6 Zielen auf zu spät erscheinende Wurfscheiben**

Wenn der Schütze auf eine zu spät erscheinende Wurfscheibe zielt, wird er beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von einem Treffer bestraft (Grüne Karte).

### **3.0.8 Haupt- und Hilfsrichter**

#### **3.0.8.1 Hauptrichter**

Das Schießen leitet ein erfahrener Hauptrichter, der auch weitgehende Waffenkenntnisse haben soll.

##### **3.0.8.1.1 Entscheidungen durch den Hauptrichter**

Der Hauptrichter hat sofort zu entscheiden, ob eine Wurfscheibe getroffen oder gefehlt wurde, ob eine neue Wurfscheibe zu werfen ist oder ob sonstige Abweichungen von den Regeln bestehen. Nach Möglichkeit sollte er im letzten Falle noch vor Abgabe des nächsten Schusses durch den Schützen „NO BIRD“, rufen oder ein entsprechendes Zeichen geben. Regelwidrige Wurfscheiben erfordern eine sofortige und äußerst genaue Entscheidung durch den Hauptrichter.

##### **3.0.8.1.2 Entscheidungskompetenz**

Der Hauptrichter trifft seine endgültige Entscheidung in jedem Fall allein. Sollte ein Hilfsrichter mit der Entscheidung nicht einverstanden sein, so ist es seine Pflicht, den Hauptrichter davon in Kenntnis zu setzen, indem er den Arm hebt oder ein anderes erkennbares Zeichen gibt. Der Hauptrichter berät sich vor einer endgültigen Entscheidung mit den Hilfsrichtern.

Danach trifft der Hauptrichter seine endgültige Entscheidung.

##### **3.0.8.1.3 Einsprüche gegen die Entscheidungen des Hauptrichters**

Gegen die Entscheidungen des Hauptrichters über Auslegung und Anwendung der Regeln kann Einspruch erhoben werden. Entscheidungen des Hauptrichters über getroffene, regelwidrige oder gefehlte Wurfscheiben sind endgültig. Dagegen kann kein Einspruch erhoben werden.

---

### **3.0.8.2 Hilfsrichter**

#### **3.0.8.2.1 Auswahl der Hilfsrichter**

Der Hauptrichter wird von mindestens zwei Hilfsrichtern unterstützt, die er im Normalfall reihum aus den Wettkampfschützen, vorzugsweise aus einer der vorhergehenden Rotten, ernennt.

#### **3.0.8.2.2 Verpflichtung der Hilfsrichter**

Jeder Wettkampfteilnehmer ist verpflichtet, diese Funktion zu übernehmen.

Ein als Hilfsrichter eingeteilter Schütze, der nicht rechtzeitig zur Stelle ist, keinen ausreichenden Grund für die Ablehnung der Aufgabe hat oder keinen geeigneten Vertreter benennt, wird für die Verweigerung durch Abzug eines Treffers von seinem Endresultat bestraft. Fortgesetzte Verweigerung kann den Ausschluss vom Wettkampf zur Folge haben.

#### **3.0.8.2.3 Aufgaben der Hilfsrichter**

Die Hauptaufgabe des Hilfsrichters besteht darin, jede geworfene Wurfscheibe zu beobachten und sofort nach jedem Schuss durch Handzeichen oder Heben einer Fahne anzuzeigen, ob nach seiner Meinung eine Wurfscheibe als „gefehlt“ zu werten ist. Erkennbar fehlerhafte Wurfscheiben hat er dem Hauptrichter anzuzeigen.

#### **3.0.8.2.4 Einsatz der Hilfsrichter**

Zwei Hilfsrichter beziehen ihre Stellungen an beiden Seiten des Schießstandes so, dass sie die Gesamtlänge des Schießbereichs beobachten können.

#### **3.0.8.3 Verantwortlichkeit des Haupt- und der Hilfsrichter**

Der Hauptrichter und die Hilfsrichter sind dem Schießleiter gegenüber verpflichtet, auf die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen, der Sportordnung und der Schießstandordnung zu achten.

### **3.0.9 Trefferfeststellung**

#### **3.0.9.1 Treffer**

Eine Wurfscheibe gilt als getroffen, wenn sie den Regeln entsprechend geworfen und beschossen wurde und wenigstens ein sichtbares Stück von ihr abspringt oder das farbige Pulver staubt (Finalscheiben).

#### **3.0.9.2 Fehler**

Eine Wurfscheibe gilt als gefehlt, wenn

**3.0.9.2.1** sie nicht während des Fluges – und bei Skeet zusätzlich innerhalb der Schussgrenzen – getroffen wird,

**3.0.9.2.2** sie vom Schuss nur gestreift wird und kein sichtbares Stück abspringt,

**3.0.9.2.3** der Schütze nicht auf eine von ihm abgerufene regelgerechte Wurfscheibe schießt,

**3.0.9.2.4** der Schütze wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition ohne vorherige Prüfung durch den Hauptrichter die Flinte öffnet oder die Sicherung betätigt,

- 
- 3.0.9.2.5** sich zum dritten und weiteren Mal eine Funktionsstörung an Flinte oder Munition beim selben Schützen innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben/Doubletten bei Doppeltrap einstellt,
- 3.0.9.2.6** die Fertighaltung des Schützen bei Skeet den Regeln nicht entspricht und er deswegen während derselben Serie schon einmal gewarnt worden ist,
- 3.0.9.2.7** die Doubletten bei Skeet in umgekehrter Reihenfolge beschossen werden (wenn hier beide Scheiben getroffen werden, ist die Wertung: Fehler/Fehler).
- 3.0.9.2.8** Wenn bei einer regelgerechten Doublette die erste Wurfscheibe gefehlt wurde und der zweite Schuss wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition nicht abgegeben werden konnte, wird die erste Wurfscheibe als gefehlt gewertet und die Doublette muss zur Wertung des zweiten Schusses noch einmal wiederholt werden.
- 3.0.10** **„NO BIRD“**  
Definition: „NO BIRD“ bedeutet „ungültige Wurfscheibe“.
- 3.0.10.1** **Entscheidung über „NO BIRD“**  
Die Entscheidung „NO BIRD“ liegt immer in der Verantwortung des Hauptrichters.
- 3.0.10.1.1** Wurde eine Wurfscheibe nicht nach den Regeln geworfen, wird sie als „NO BIRD“ gewertet.
- 3.0.10.1.2** Eine Wurfscheibe, die vom Hauptrichter als „NO BIRD“ erklärt wurde, muss immer wiederholt werden, gleichgültig, ob der Schütze diese beschossen hat oder nicht und ob er getroffen hat oder nicht.
- 3.0.10.1.3** Eine neue Wurfscheibe muss bei „NO BIRD“ immer von der Maschine oder von dem Haus geworfen werden, von dem aus vorher die regelwidrige Wurfscheibe geworfen wurde.
- 3.0.10.1.4** **„NO BIRD“ bei Trap**
- 3.0.10.1.4.1** **Annahme der Scheibe**  
Der Schütze muss die neue Wurfscheibe in jedem Fall annehmen, auch wenn er der Meinung ist, sie sei von einer anderen Maschine dieser Gruppe geworfen worden.
- 3.0.10.1.4.2** **Gleichzeitige Schüsse**  
„NO BIRD“ wird nicht anerkannt, wenn sich zwei Schüsse gleichzeitig oder schnell hintereinander lösen. Das Resultat wird entsprechend den ausgelösten Schüssen gewertet.

- 
- 3.0.10.2 Eine neue Wurfscheibe muss immer geworfen werden, gleichgültig, ob der Schütze geschossen hat oder nicht, wenn**
- 3.0.10.2.1** eine beschädigte, fehlerhafte oder regelwidrige Wurfscheibe erscheint,
  - 3.0.10.2.2** die Wurfscheibe von einer Maschine einer anderen Gruppe oder aus dem falschen Haus geworfen wurde,
  - 3.0.10.2.3** ein Schütze außerhalb der Reihenfolge schießt,
  - 3.0.10.2.4** bei Trap zwei oder mehr Wurfscheiben gleichzeitig geworfen wurden,
  - 3.0.10.2.5** bei Skeet zwei Wurfscheiben beim Schießen auf Einzelwurfscheiben geworfen wurden,
  - 3.0.10.2.6** bei Doppeltrap/Skeet eine der beiden Wurfscheiben nicht den Regeln entspricht,  
eine einzelne Wurfscheibe statt einer Doublette geworfen wird.
- 3.0.10.3 Eine neue Wurfscheibe muss geworfen werden (vorausgesetzt, der Schütze hat noch keinen Schuss abgegeben), wenn**
- 3.0.10.3.1** die Wurfscheibe vor dem Kommando des Schützen geworfen wird,
  - 3.0.10.3.2** bei Trap die Wurfscheibe auf den Abruf nicht sofort erscheint und der Schütze die Annahme verweigert und dies anzeigt, indem er seine Flinte absetzt,
  - 3.0.10.3.3** bei Trap der erste Schuss wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition nicht abgegeben wurde; wird der zweite Schuss abgegeben, so zählt das Resultat,
  - 3.0.10.3.4** bei Skeet die Wurfscheibe nicht binnen drei Sekunden nach dem Abruf erscheint,
  - 3.0.10.3.5** bei Doppeltrap die Wurfscheibe nicht binnen einer Sekunde nach dem Abruf erscheint.
- 3.0.10.4 Eine neue Wurfscheibe muss geworfen werden (auch wenn der Schütze bereits geschossen hat), wenn**
- 3.0.10.4.1** der Schütze erkennbar gestört worden ist,
  - 3.0.10.4.2** ein anderer Schütze auf seine Wurfscheibe geschossen hat,
  - 3.0.10.4.3** der Hauptrichter, aus welchen Gründen auch immer, nicht in der Lage ist festzustellen, ob die Wurfscheibe als Treffer, Fehler oder „NO BIRD“ zu werten ist (in diesem Fall wird sich der Hauptrichter, bevor er eine endgültige Entscheidung trifft, mit den Hilfsrichtern beraten),
  - 3.0.10.4.4** der Schütze an der Reihe ist und sich unbeabsichtigt ein Schuss löst, bevor er sein Kommando gegeben hat (für versehentlich ausgelöste Schüsse kann der Schütze bestraft werden),
  - 3.0.10.4.5** bei Trap die Scheibe mit dem ersten Schuss gefehlt wurde und der zweite Schuss wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition nicht abgegeben werden konnte.  
  
In diesem Fall muss die Scheibe mit dem ersten Schuss gefehlt und mit dem zweiten Schuss beschossen werden.  
  
Wird die Scheibe mit dem ersten Schuss getroffen, so wird sie als Feh-

---

ler gewertet.

### **3.0.10.5 Regeln für das Doublettenschießen**

#### **3.0.10.5.1 „NO BIRD“ wird nicht anerkannt, wenn**

**3.0.10.5.1.1** eine Scheibe einer Doublette regelwidrig ist, der Schütze jedoch beide Scheiben beschießt. In diesem Fall wird das Ergebnis gewertet.

#### **3.0.10.5.2 „NO BIRD“-Wertung**

Eine Doublette wird als „NO BIRD“ gewertet und der Schütze muss, um das Resultat beider Schüsse feststellen zu können, beide Wurfscheiben wiederholen, wenn

**3.0.10.5.2.1** die erste Wurfscheibe regelgerecht, die zweite Wurfscheibe regelwidrig ist, unabhängig davon, ob der Schütze die erste Wurfscheibe getroffen hat oder nicht,

**3.0.10.5.2.2** eine Funktionsstörung an Flinte oder Munition den Schützen daran hindert, auf die erste Wurfscheibe zu schießen,

**3.0.10.5.2.3** der Schütze die erste Wurfscheibe verfehlt und diese mit der zweiten Wurfscheibe zusammenstößt, bevor er seinen zweiten Schuss abgeben konnte, oder wenn Bruchstücke der ersten Wurfscheibe die zweite Wurfscheibe zerstören, bevor er seinen zweiten Schuss abgeben konnte.

#### **3.0.10.5.3 „NO BIRD“ bei Doppeltrap (Doppeln der Flinte)**

**3.0.10.5.3.1** Lösen sich bei einer Doublette beide Schüsse gleichzeitig, so wird dies als „NO BIRD“ gewertet, die Doublette wird wiederholt, um das Resultat beider Schüsse zu ermitteln, gleichgültig, ob nur eine oder beide Wurfscheiben getroffen wurden.

Wiederholt sich dieser Zwischenfall ein drittes oder weiteres Mal in der gleichen Serie, so wird die Doublette als Fehler/Fehler gewertet.

**3.0.10.5.3.2** Trifft der Schütze beide Wurfscheiben mit einem Schuss, so wird die Doublette als „NO BIRD“ gewertet und wiederholt. Wiederholt sich dieser Zwischenfall, so wird im dritten Versuch die Doublette als Treffer/Fehler gewertet.

#### **3.0.10.5.4 „NO BIRD“ bei Skeet (Doppeln der Flinte)**

**3.0.10.5.4.1** Die Einzelscheibe oder Doublette muss maximal zweimal als „NO BIRD“ erklärt werden, wenn beide Schüsse gleichzeitig in einer Serie ausgelöst werden.

**3.0.10.5.4.2** Bei einem dritten oder weiteren Vorfall in einer Serie wird die Einzelscheibe als Fehler, die Doublette als Fehler/Fehler gewertet.

### **3.0.11 **Auswertung****

#### **3.0.11.1 Treffernotierung**

Die Treffernotierung findet offiziell auf jedem Schießstand jeweils nach Beendigung einer Serie über 25 Wurfscheiben statt. Bei Wettkämpfen werden die Treffer auf jedem Stand von zwei Personen notiert, von denen die eine die durchgehende offizielle Resultatliste führt und die andere die Ergebnisse auf einer Tafel aufzeichnet, die für die Schützen wie auch für die Zuschauer sichtbar sein soll. Der Schreiber, der die of-

---

fizielle Resultatliste führt, hält sich hinter der Schützenlinie in der Nähe des Haupttrichters auf. Die Schreiber notieren die Resultate unabhängig voneinander aufgrund der vom Haupttrichter getroffenen Entscheidung. Nach Beendigung jeder Serie werden die Resultate sofort verglichen und etwaige Unstimmigkeiten geklärt, bevor die offizielle Resultatliste der Auswertung übergeben wird. Weicht eine Notierung von der anderen ab, so gilt nur die, die auf der Tafel angeschlagen ist.

### **3.0.11.2 Anerkennung der Resultate**

Nach Beendigung einer Serie und Vergleich der Resultate zeichnen der Haupttrichter und jeder Schütze die Resultatliste ab, die dann schnellstens der Auswertung zugestellt wird.

Nachdem die Schützen mit ihrer Unterschrift das übertragene Ergebnis anerkannt haben, ist ein späterer Einspruch ausgeschlossen, es sei denn, es handelt sich um einen späteren Übertragungsfehler.

### **3.0.11.3 Ergebnisgleichheit bei der Einzelwertung**

#### **3.0.11.3.1 Einzelwertung bis Platz 6**

Bei Ergebnisgleichheit innerhalb der ersten sechs Plätze, muss, wenn **kein** Finale geschossen wird, ein Stechen durchgeführt werden.

Ist für das Stechen eine Zeit nicht im Voraus vereinbart, so haben die Schützen mit dem Schießleiter in Kontakt zu bleiben, sodass das Stechen noch innerhalb von 30 Minuten nach Beendigung des Wettkampfes stattfinden kann.

Bei einem Stechen bei Ergebnisgleichheit muss der Schütze seine Stellung einnehmen, seine Waffe laden und innerhalb von 20 Sekunden seine Wurfscheibe abrufen, nachdem der Richter das Signal „START“ gegeben oder der Schütze vor ihm auf eine reguläre Wurfscheibe geschossen hat.

#### **3.0.11.3.1.1 Trap**

Wenn zwei oder mehr Schützen für die ersten sechs Plätze im Wettkampf ergebnisgleich sind, müssen sie in der von der Jury entschiedenen Reihenfolge beginnend auf Station 1 gemäß Regel F.1.8.4.2, F.1.7.4.3, F.1.7.4.4 stechen.

Wenn der Schütze seine Waffe mit zwei Patronen geladen hat und nur einem Schuss abgibt, so muss das Ergebnis gewertet werden. Er erhält beim erstenmal eine Warnung (Gelbe Karte). Jede Wiederholung wird als Fehler gewertet. Wenn zwei Schüsse abgegeben werden, wird auf Fehler entschieden.

#### **3.0.11.3.1.2 Doppeltrap**

Wenn zwei oder mehr Schützen für die ersten sechs Plätze im Wettkampf ergebnisgleich sind, müssen sie in der von der Jury entschiedenen Reihenfolge beginnend auf Station 1 gemäß Regel F.1.8.4.3 stechen.

---

### 3.0.11.3.1.3 Skeet

Wenn zwei oder mehr Schützen für die ersten sechs Plätze im Wettkampf ergebnisgleich sind, müssen diese in der von der Jury entschiedenen Reihenfolge auf Station 4 gemäß Regel F.1.8.4.4 stehen.

### 3.0.11.3.2 Ergebnisgleichheit ab Platz 7

**3.0.11.3.2.1** Bei Ergebnisgleichheit muss ab Platz 7, wenn nicht um den Einzug ins Finale geschossen oder dieser Platz nicht durch ein Stechen entschieden wurde, das höchste Ergebnis in der letzten Serie über 25 Scheiben bei Trap und Skeet bzw. 25/20 Doubletten bei Doppeltrap und in den weiteren Serien zurückverglichen werden, bis ein Unterschied gegeben ist.

**3.0.11.3.2.2** Wenn die Ergebnisse aller Serien gleich sind, wird die Rangfolge entschieden, indem man, in der letzten Serie (ggf. in der vorletzten Serie usw.) mit der ersten Wurfscheibe beginnend, alle Treffer bis zum ersten Fehler zusammenzählt. Der Schütze mit den meisten aufeinanderfolgenden Treffern erhält die bessere Platzierung.

### 3.0.11.4 **Ergebnisgleichheit in der Mannschaftswertung**

Erreichen Mannschaften das gleiche Resultat, so ergibt sich die Reihenfolge aufgrund des Gesamtergebnisses der Mannschaftsmitglieder über die letzten 25 Wurfscheiben, dann aufgrund des Resultats der vorletzten Serie usw., bis eine Differenz erreicht ist.

## 3.0.12 **Einsprüche**

**3.0.12.1** Stimmt ein Schütze in Bezug auf eine Schussbewertung mit dem Hauptrichter nicht überein, so soll der Einspruch durch Heben des Armes oder lauten Ausruf („Protest!“) sofort angezeigt werden. Der Hauptrichter unterbricht dann das Schießen und trifft, nach Absprache mit den Hilfsrichtern, seine Entscheidung. Gegen die Entscheidung des Hauptrichters über eine getroffene oder gefehlte Wurfscheibe kann dann kein Einspruch mehr erhoben werden. Es ist nicht gestattet, eine Wurfscheibe vom Schussfeld aufzuheben, um festzustellen, ob sie getroffen wurde oder nicht.

**3.0.12.2** Sollte der Schütze mit der Entscheidung des Hauptrichters nicht einverstanden sein, so darf er das Schießen nicht verzögern. Es kann lediglich ein Vermerk in die Ergebnisliste eingetragen werden, dass der Schütze unter Protest weiterschießt. Die endgültige Entscheidung liegt dann beim Kampfgericht.

### 3.10

## Trap

#### 3.10.1

### Wettkampfprogramm

<b>Männer</b> <b>10, 40, 50, 60</b>	125 Wurfscheiben in fünf Serien zu je 25 Wurfscheiben.
<b>Frauen</b> <b>11, 41, 42</b>	75 Wurfscheiben in drei Serien zu je 25 Wurfscheiben

Auf jede Wurfscheibe dürfen bis zu zwei Schüsse abgegeben werden.

Die Wettkämpfe können an einem, zwei oder drei Tagen mit einer beliebigen Anzahl von Serien zu je 25 Wurfscheiben durchgeführt werden.

#### 3.10.2

### Einstellung der olympischen Wurfmaschinen

##### 3.10.2.1

#### Schema 1

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25° rechts	2,00 m		
	2	5° links	3,00 m		
	3	35° links	1,50 m		
2	4	20° rechts	2,50 m		
	5	10° rechts	1,80 m		
	6	35° links	3,00 m		
3	7	35° rechts	3,20 m	76 m ± 1 m	
	8	5° links	1,50 m		
	9	45° links	1,60 m		
4	10	40° rechts	1,50 m		
	11	0°	3,30 m		
	12	25° links	2,60 m		
5	13	45° rechts	2,40 m		
	14	5° rechts	1,90 m		
	15	35° links	3,50 m		

##### 3.10.2.2

#### Schema 2

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25° rechts	3,20 m		
	2	5° links	1,80 m		
	3	40° links	2,00 m		
2	4	40° rechts	2,00 m		
	5	0°	3,00 m		
	6	45° links	1,60 m		
3	7	45° rechts	1,50 m	76 m ± 1 m	
	8	0°	2,80 m		
	9	40° links	2,00 m		
4	10	15° rechts	1,50 m		
	11	5° rechts	2,00 m		
	12	35° links	1,80 m		
5	13	40° rechts	1,80 m		
	14	5° links	1,50 m		
	15	40° links	3,30 m		

**3.10.2.3 Schema 3**

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	30° rechts	2,50 m		
	2	0°	2,80 m		
	3	35° links	3,50 m		
2	4	45° rechts	1,50 m		
	5	5° links	2,50 m		
	6	40° links	1,70 m		
3	7	30° rechts	2,80 m	76 m ± 1 m	
	8	5° rechts	3,50 m		
	9	45° links	1,50 m		
4	10	45° rechts	2,30 m		
	11	0°	3,00 m		
	12	40° links	1,60 m		
5	13	45° rechts	2,00 m		
	14	0°	1,50 m		
	15	35° links	2,20 m		

**3.10.2.4 Schema 4**

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40° rechts	3,00 m		
	2	10° rechts	1,50 m		
	3	30° links	2,20 m		
2	4	30° rechts	1,60 m		
	5	10° links	3,00 m		
	6	35° links	2,00 m		
3	7	45° rechts	2,00 m	76 m ± 1 m	
	8	0°	3,30 m		
	9	20° links	1,50 m		
4	10	30° rechts	1,50 m		
	11	5° links	2,00 m		
	12	45° links	2,80 m		
5	13	35° rechts	2,50 m		
	14	0°	1,60 m		
	15	30° links	3,00 m		

**3.10.2.5 Schema 5**

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	45° rechts	1,60 m		
	2	0°	3,00 m		
	3	45° links	2,00 m		
2	4	40° rechts	2,80 m		
	5	10° links	1,50 m		
	6	45° links	2,00 m		
3	7	35° rechts	3,00 m	76 m ± 1 m	
	8	5° links	1,80 m		
	9	40° links	1,50 m		
4	10	25° rechts	1,80 m		
	11	0°	1,60 m		
	12	30° links	3,40 m		
5	13	30° rechts	2,00 m		
	14	10° rechts	2,40 m		
	15	15° links	1,80 m		

## 3.10.2.6

## Schema 6

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40° rechts	2,00 m		
	2	0°	3,30 m		
	3	35° links	1,50 m		
2	4	35° rechts	2,50 m		
	5	10° rechts	1,50 m		
	6	35° links	2,00 m		
3	7	35° rechts	2,00 m	76 m ± 1 m	
	8	5° links	1,50 m		
	9	40° links	3,30 m		
4	10	45° rechts	1,50 m		
	11	10° links	3,00 m		
	12	25° links	2,60 m		
5	13	25° rechts	2,40 m		
	14	5° rechts	1,50 m		
	15	45° links	2,00 m		

## 3.10.2.7

## Schema 7

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	35° rechts	2,20 m		
	2	5° links	3,00 m		
	3	20° links	3,10 m		
2	4	40° rechts	2,00 m		
	5	0°	3,50 m		
	6	45° links	2,80 m		
3	7	20° rechts	3,00 m	76 m ± 1 m	
	8	0°	2,00 m		
	9	40° links	2,20 m		
4	10	45° rechts	1,50 m		
	11	5° rechts	2,00 m		
	12	35° links	1,80 m		
5	13	40° rechts	1,80 m		
	14	5° links	1,50 m		
	15	45° links	2,00 m		

## 3.10.2.8

## Schema 8

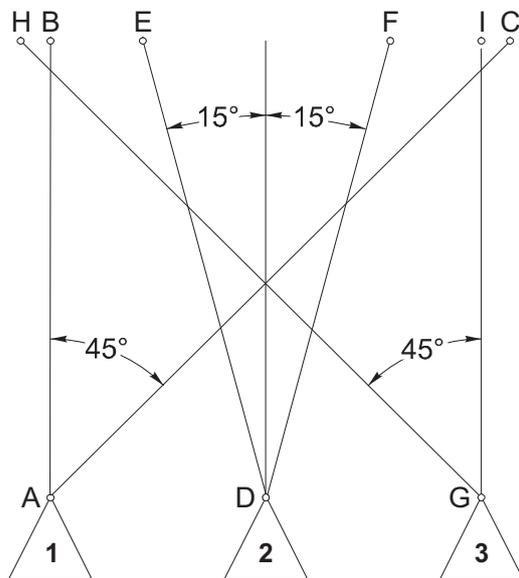
Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25° rechts	3,00 m		
	2	5° rechts	1,50 m		
	3	45° links	2,00 m		
2	4	40° rechts	1,50 m		
	5	0°	3,00 m		
	6	45° links	2,80 m		
3	7	35° rechts	3,20 m	76 m ± 1 m	
	8	5° links	2,50 m		
	9	20° links	2,00 m		
4	10	45° rechts	1,80 m		
	11	0°	1,50 m		
	12	30° links	3,40 m		
5	13	30° rechts	2,00 m		
	14	10° rechts	3,40 m		
	15	15° links	2,20 m		

### 3.10.2.9

### Schema 9

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40° rechts	3,50 m		
	2	0°	1,80 m		
	3	20° links	3,00 m		
2	4	15° rechts	3,20 m		
	5	10° links	1,50 m		
	6	35° links	2,00 m		
3	7	45° rechts	1,60 m	76 m ± 1 m	
	8	0°	2,80 m		
	9	30° links	3,00 m		
4	10	30° rechts	2,00 m		
	11	5° links	2,00 m		
	12	15° links	3,00 m		
5	13	35° rechts	2,90 m		
	14	0°	1,60 m		
	15	45° links	2,20 m		

### 3.10.2.10 Maximale horizontale Wurfwinkel der Maschinen jeder Gruppe

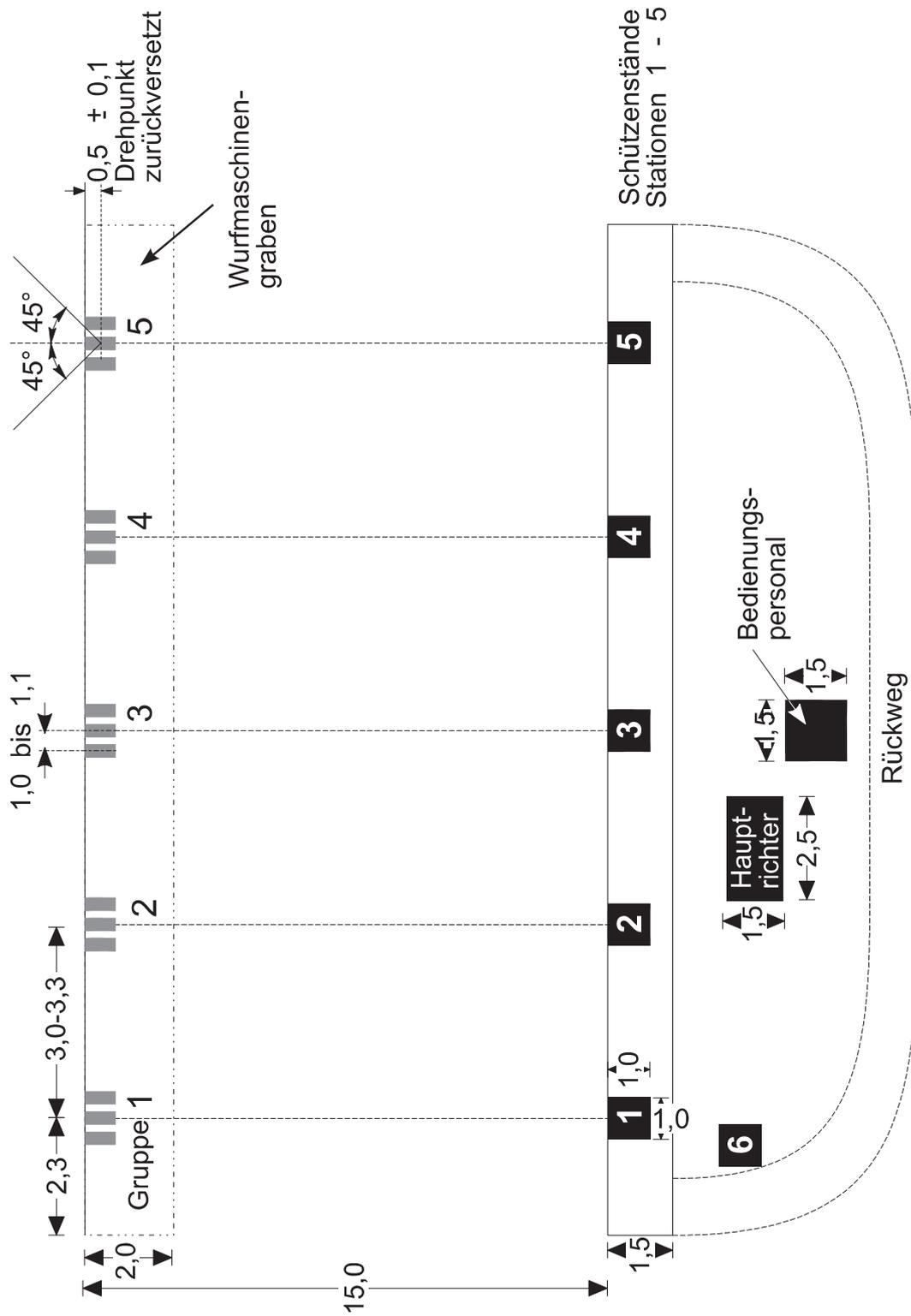


Die Wurfscheiben von Maschine 1 müssen in den Bereich, den der Winkel BAC (45°) aufspannt, fallen.

Die Wurfscheiben von Maschine 2 müssen in den Bereich, den der Winkel EDF (30°) aufspannt, fallen.

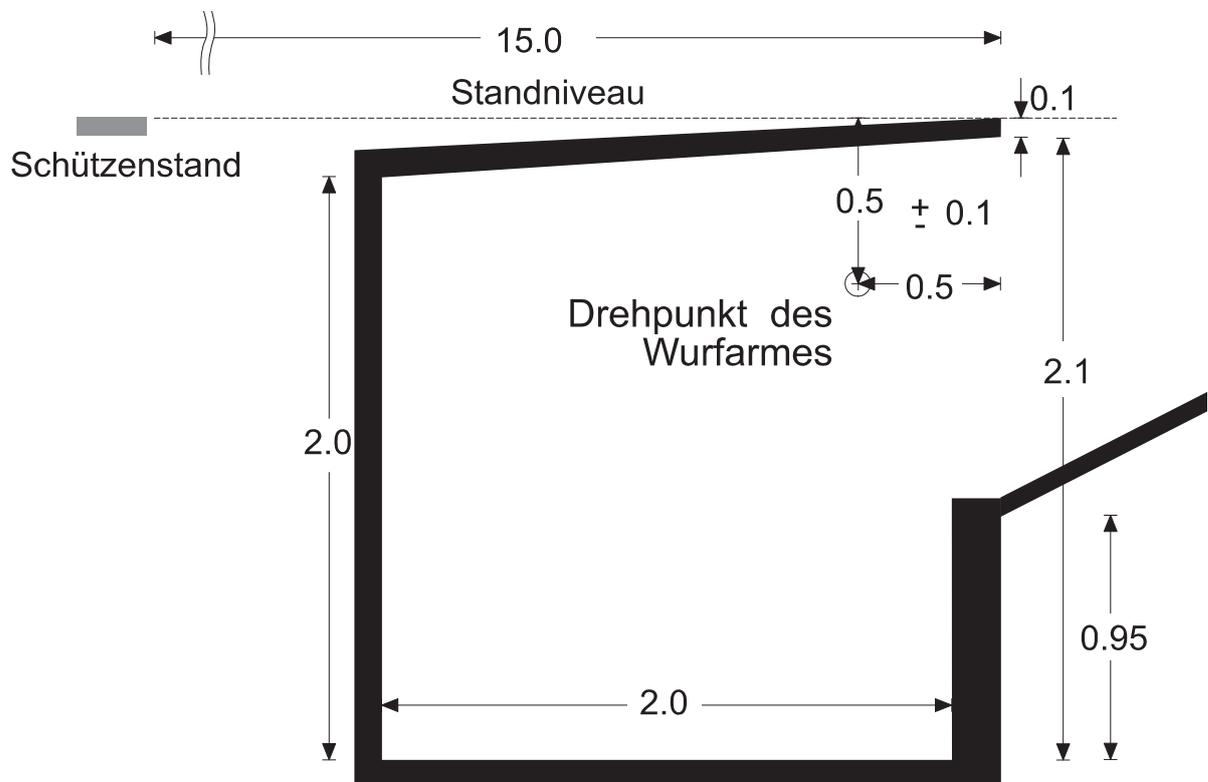
Die Wurfscheiben von Maschine 3 müssen in den Bereich, den der Winkel HGI (45°) aufspannt, fallen.

### 3.10.3 Trapanlage olympischer Graben (Maße in m)



### 3.10.3.1 Wurfmaschinengraben (Maße in m)

Der Graben muss so ausgelegt sein, dass die Oberkante der Wurfgrabenabdeckung mit den Schützenständen auf gleicher Höhe liegt.



### Grabenquerschnitt bei Trap und Doppeltrap

#### 3.10.3.2 Wurfmaschinen

Ein olympischer Trapgraben muss mit 15 Wurfmaschinen ausgestattet sein, die entweder am Boden oder an der vorderen Grabenwand montiert sind. Die Maschinen sind in fünf Dreiergruppen aufgestellt. Der Mittelpunkt jeder Gruppe muss durch einen Farbstrich auf dem Dach gekennzeichnet sein. Die Abstände der Maschinen in jeder Gruppe müssen gleich sein.

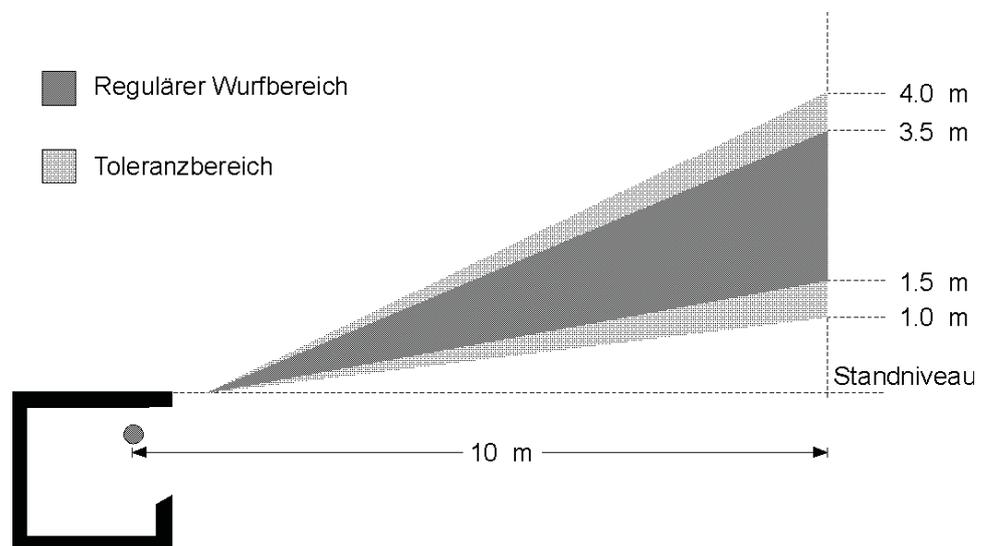
**3.10.3.3** Zugelassen sind vollautomatische Wurfmaschinen (selbstladend und selbstspannend), halbautomatische (Handladung und automatische Spannung) oder manuell zu bedienende Wurfmaschinen. Jede Maschine muss plombiert werden können, nachdem sie eingestellt ist und das Kampfgericht die Höhe, die Wurfrichtung und die Wurfweite abgenommen hat. Alle Maschinen müssen technisch so ausgerüstet sein, dass die einmal eingestellte Wurfrichtung unverändert bleibt.

#### 3.10.3.4 Einstellung der Wurfmaschinen

**3.10.3.4.1** Die Wurfmaschinen müssen vor Beginn des Wettkampfes eingestellt werden, und zwar nach den Schemata 3.10.2.1–3.10.2.9.

**3.10.3.4.2** Die Reihenfolge der Einstellung ist: Höhe, Weite, Winkel.. Der Winkelmesser muss über jeder einzustellenden Maschine positioniert werden.

- 3.10.3.4.3** Die verwendeten Schemata werden durch Los bestimmt.
- 3.10.3.4.4** Die Einstellung wird vom Kampfgericht/Jury geprüft, abgenommen und verplombt.
- 3.10.3.4.5** Das Wechseln der Schemata und die Neueinstellung hat täglich zu erfolgen.
- 3.10.3.4.6** Vor dem Beginn des Wettkampfes und nach jeder späteren Neueinstellung der Maschinen muss aus jeder Wurfmaschine nacheinander je eine Probescheibe geworfen werden. Bei diesem Probewerfen dürfen die Schützen anwesend sein.
- 3.10.3.4.7** Es ist allen Wettkampfteilnehmern, Trainern, Betreuern und anderen, nicht vom Veranstalter ausdrücklich autorisierten Personen untersagt, den Trapgraben zu betreten, nachdem die Wurfmaschinen eingestellt und vom Kampfgericht/von der Jury geprüft, abgenommen und verplombt worden sind.



### 3.10.3.5 Auslösen der Wurfmaschinen

Die Wurfmaschinen können nur durch ein elektromanuelles oder elektroakustisches System ausgelöst werden. Die Mikrofonanlage muss mit einer automatisch wirkenden Verzögerung von 0,1 bis 0,2 Sekunden arbeiten. Die Steuergeräte sind so angebracht, dass der Abzieher die Schützen deutlich sehen und hören kann.

Die Würfe müssen einem System folgen, das jedem Schützen in einer Serie von 25 Wurfscheiben die gleichen Würfe zuteilt, nämlich insgesamt zehn Wurfscheiben nach rechts, zehn Wurfscheiben nach links und fünf Wurfscheiben in der Mitte voraus. In einer Serie von 25 Wurfscheiben müssen die Wurfmaschinen die Wurfscheiben wie folgt werfen:

zwei Wurfscheiben aus der linken Wurfmaschine, zwei Wurfscheiben aus der rechten Wurfmaschine, eine Wurfscheibe aus der mittleren Wurfmaschine für jede Gruppe fortlaufend auf den Schützenständen.

Nach jeweils fünf Wurfscheiben muss bei manuellen Steuergeräten der Selektor um eine Raste weitergedreht werden.

---

### **3.10.3.6 Schützenstände**

Fünf Schützenstände liegen 15 m hinter der Vorderkante des Trapgrabens auf einer dazu parallelen Linie. Sie sind als Flächen von je 1 m × 1 m deutlich markiert. Jede Station liegt genau hinter der mittleren der ihm zugeordneten drei Wurfmaschinen. Etwa 2 m hinter und etwas nach links versetzt von Station 1 befindet sich Station 6.

Alle sechs Stände sollten mit einer Ablagefläche für zusätzliche Patronen u. Ä. ausgestattet sein. Die Standplatten sollen stabil und horizontal sein. Auf jeder Standplatte ist ein kleiner Holzblock, ein Stück Teppich oder ein Stück Gummi von etwa 15 cm Durchmesser angebracht, auf dem der Schütze in der Pause seine Flinte aufstützen kann.

3– 4 m hinter den Schützenständen führt ein Weg von Station 5 zu Station 1, der während des Wettkampfes von den Schützen benutzt werden muss. Die Schützenstände sollen gegen Sonne und Regen ausreichend geschützt sein.

### **3.10.4 Wettkampfdurchführung**

#### **3.10.4.1 Abruf der Scheibe**

Ist der Schütze zum Schießen bereit, so ruft er laut und deutlich die Wurfscheibe ab, die sofort geworfen werden muss.

#### **3.10.4.2 Wechseln der Station**

Der Schütze darf nach dem Schuss – ausgenommen auf Station 5 – seine Station nicht verlassen, bevor der Schütze zu seiner Rechten eine regelgerechte Wurfscheibe beschossen hat und das Ergebnis bekannt gegeben worden ist.

#### **3.10.4.3 Zeitbegrenzung**

10 Sekunden nachdem der Vorschütze eine regelgerechte Wurfscheibe beschossen oder der Hauptrichter das Zeichen zum Beginn des Schießens gegeben hat, muss der Schütze seine Stellung einnehmen, seine Flinte laden und sein Kommando geben. Bei Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von je einem Treffer bestraft (Grüne Karte).

#### **3.10.4.4 Unterbrechung des Schießens**

Wird das Schießen innerhalb einer Serie länger als fünf Minuten wegen eines technischen Fehlers der Schießanlage unterbrochen, so hat die Rotte das Recht, sich vor der Fortsetzung des Schießens von jeder Wurfmaschine der Gruppe, bei der der Fehler aufgetreten ist, eine neue Wurfscheibe werfen zu lassen.

### 3.15 **Doppeltrap**

#### 3.15.1 **Wettkampfprogramm**

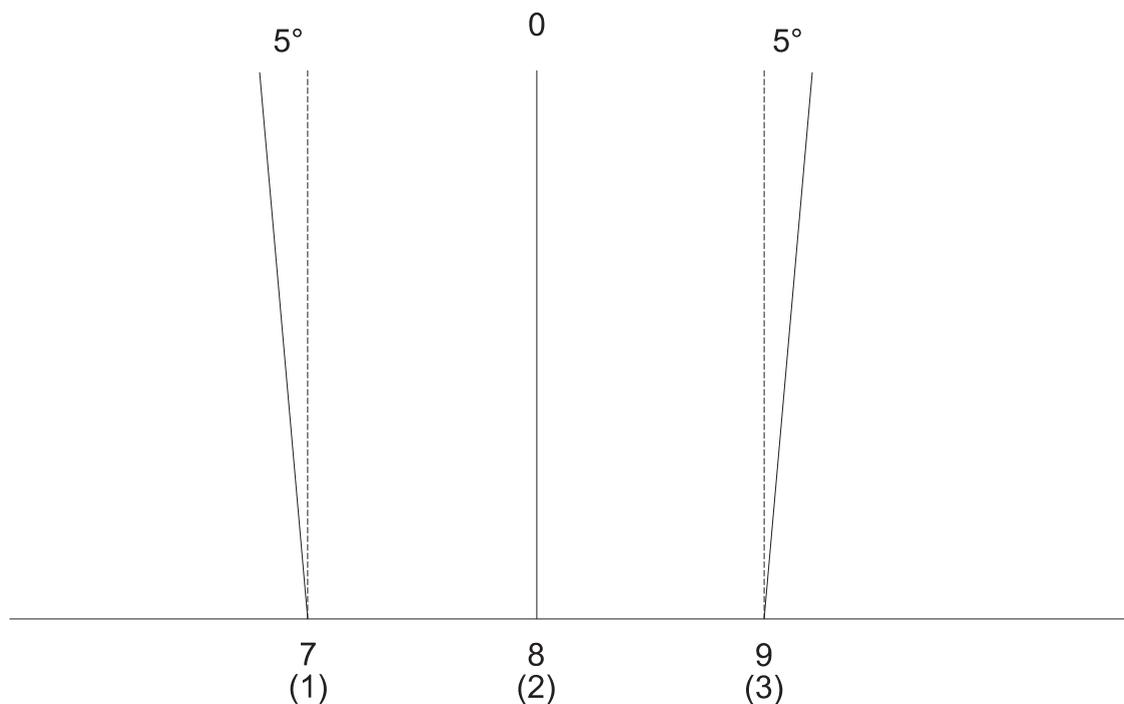
3.15.1.1	<b>Männer</b> <b>10, 40, 50, 60</b>	150 Wurfscheiben in drei Serien zu je 25 Doubletten
3.15.1.2	<b>Frauen</b> <b>11, 41, 42</b>	120 Wurfscheiben in drei Serien zu je 20 Doubletten

3.15.1.3 Die Wettkämpfe können an einem, zwei oder drei Tagen mit einer beliebigen Anzahl von Serien zu je 25 Doubletten für Männer oder 20 Doubletten für Frauen durchgeführt werden.

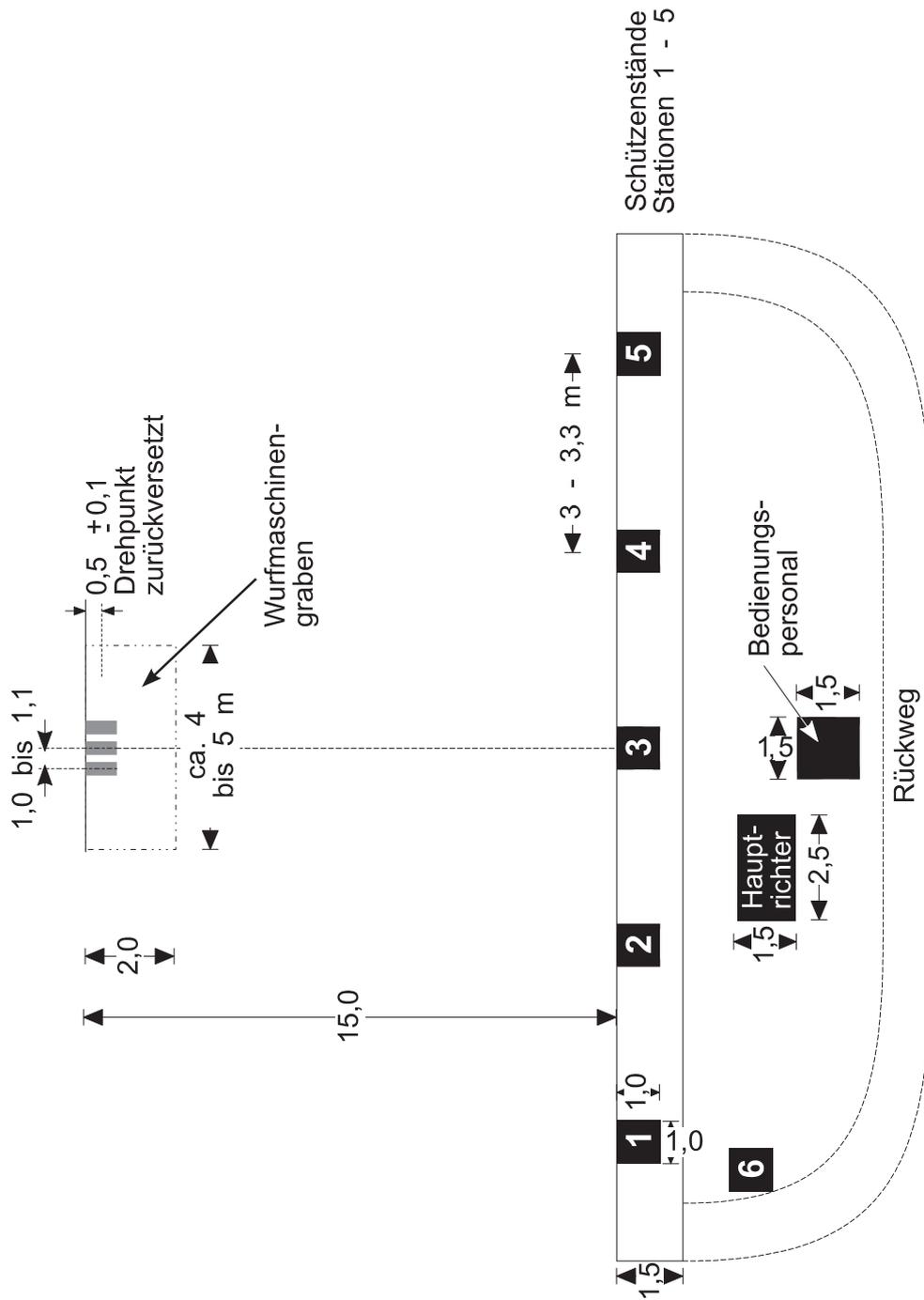
#### 3.15.2 **Einstellungsschema für Doppeltrap**

Tab.	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe	Wurfweite
A	7 (1)	5° links	3,0 m	55 m
	8 (2)	0°	3,5 m	55 m
B	8 (2)	0°	3,5 m	55 m
	9 (3)	5° rechts	3,0 m	55 m
C	7 (1)	5° links	3,0 m	55 m
	9 (3)	5° rechts	3,0 m	55 m

##### 3.15.2.1 **Horizontale Wurfwinkel bei Doppeltrap**



### 3.15.3 Doppeltrapanlage – Maße in m



---

### **3.15.3.1 Wurfmaschinengraben**

#### **3.15.3.1.1 Verwendung olympischer Trapgräben**

Olympische Trapstände können auf den Wettbewerb „Doppeltrap“ angepasst werden, indem die mittlere Maschinengruppe (Nr. 7, 8 und 9) direkt vor Station 3 aktiviert wird.

#### **3.15.3.2 Wurfmaschinen**

Ein Doppeltrapgraben muss mit drei Wurfmaschinen ausgestattet sein, die entweder am Boden oder an der vorderen Grabenwand montiert sind. Der Mittelpunkt der Gruppe muss durch einen Farbstrich auf dem Dach gekennzeichnet sein.

**3.15.3.3** Zugelassen sind vollautomatische Wurfmaschinen (selbstladend und selbstspannend), halbautomatische (Handladung und automatische Spannung) oder manuell zu bedienende Wurfmaschinen. Jede Maschine muss plombiert werden können, nachdem sie eingestellt ist und das Kampfgericht die Höhe, die Wurfrichtung und die Federspannung abgenommen hat. Alle Maschinen müssen technisch so ausgerüstet sein, dass die einmal eingestellte Wurfrichtung unverändert bleibt.

#### **3.15.3.4 Einstellung der Wurfmaschinen**

**3.15.3.4.1** Die Wurfmaschinen müssen vor Beginn des Wettkampfes eingestellt werden.

**3.15.3.4.2** Die Reihenfolge der Einstellung ist: Winkel, Höhe, Weite. Der Winkelmesser muss über jeder einzustellenden Maschine positioniert werden.

**3.15.3.4.3** Die Einstellung wird vom Kampfgericht/von der Jury geprüft, abgenommen und verplombt.

**3.15.3.4.4** Vor dem Beginn des Wettkampfes und nach jeder späteren Neueinstellung der Maschinen muss eine Probedoublette geworfen werden. 7–8/8–9/7–9 bei einem angepassten olympischen Graben, 1–2/2–3/1–3 bei einem speziellen Doppeltrapgraben.

**3.15.3.4.5** Bei diesem Probewerfen dürfen die Schützen anwesend sein.

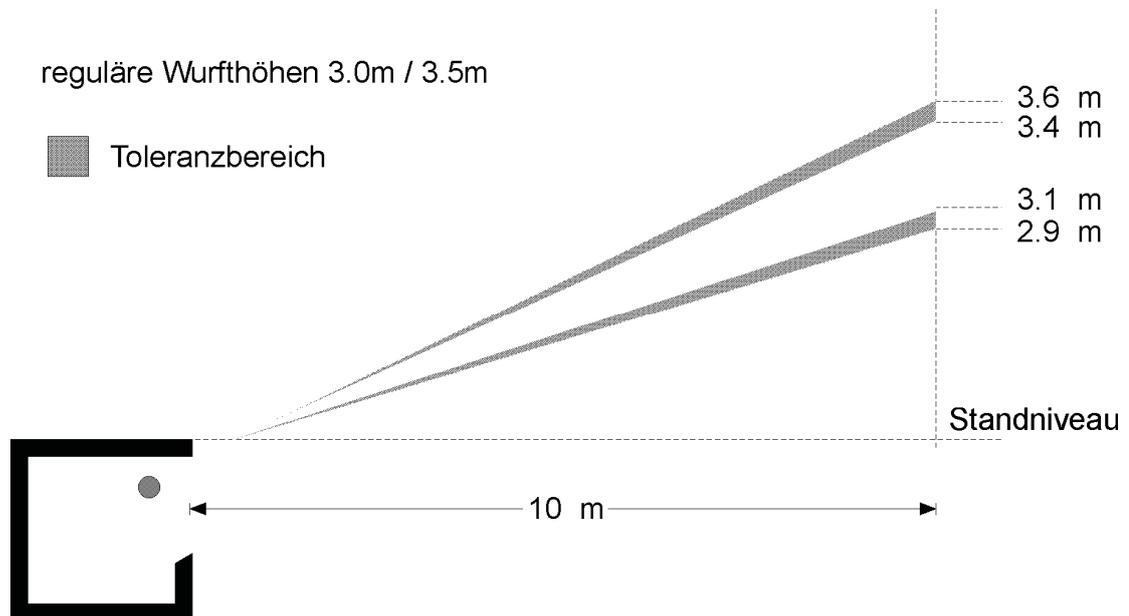
**3.15.3.4.6** Es ist allen Wettkampfteilnehmern, Trainern, Betreuern und anderen, nicht vom Veranstalter ausdrücklich autorisierten Personen untersagt, den Trapgraben zu betreten, nachdem die Wurfmaschinen eingestellt und vom Kampfgericht geprüft, abgenommen und verplombt worden sind.

#### **3.15.3.5 Auslösen der Wurfmaschinen**

Die Wurfmaschinen dürfen nur durch ein elektromanuelles oder elektrisches Mikrofonsystem mit einem Zeitgeber (Timer) ausgelöst werden. Das Steuersystem ist so anzubringen, dass der Auslöser den Schützen deutlich sehen und dessen Ruf deutlich hören kann. Bei allen DSB-Meisterschaften muss ein automatischer Zeitgeber verwendet werden. Dieser Zeitgeber muss derart beschaffen sein, dass die Scheiben innerhalb einer nach dem Zufallsprinzip variierenden Zeitperiode von null bis zu einer Sekunde nach dem Abruf des Schützen geworfen werden. Das Auslösesystem muss ein gleichzeitiges und konstantes Auslösen der zwei Wurfscheiben von den zuvor festgelegten Wurfmaschinen garantieren. Wird ein

elektrisch-manuelles Auslösesystem verwendet, so muss die Auslösevorrichtung derart beschaffen sein, dass mit einem Knopf oder Schalter die Auslösung der Wurfscheiben erfolgt.

### 3.15.3.6 Schützenstände – siehe 3.10.3.6.



### 3.15.4 Wettkampfdurchführung

#### 3.15.4.1 Abruf der Doublette

Vor Beginn einer jeden Runde muss eine Probedoublette geworfen werden.

Ist der Schütze zum Schießen bereit, so ruft er laut und deutlich die Doublette ab.

#### 3.15.4.2 Wechseln der Station

Der Schütze darf nach dem Schießen – ausgenommen auf Station 5 – seine Station nicht verlassen, bevor der Schütze zu seiner Rechten eine regelgerechte Doublette beschossen hat und das Ergebnis bekannt gegeben worden ist.

#### 3.15.4.3 Zeitbegrenzung

Zehn Sekunden nachdem der Vorschütze eine regelgerechte Doublette beschossen hat oder der Hauptrichter das Zeichen zum Beginn des Schießens gegeben hat, muss der Schütze seine Stellung einnehmen, seine Flinte laden und sein Kommando geben. Bei Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von je einem Treffer bestraft (Grüne Karte).

### 3.15.4.4 Unterbrechung des Schießens

Wird das Schießen innerhalb einer Serie länger als fünf Minuten wegen eines technischen Fehlers, der nicht beim Schützen liegt, unterbrochen, so hat die Rotte das Recht, sich vor der Fortsetzung des Schießens eine neue Doublette vorführen zu lassen.

## 3.20 **Skeet**

### 3.20.1 Wettkampfprogramm

3.20.1.1	<b>Männer</b> <b>10, 40, 50, 60</b>	125 Wurfscheiben in fünf Serien zu je 25 Wurfscheiben
3.20.1.2	<b>Frauen</b> <b>11, 41, 42</b>	75 Wurfscheiben in drei Serien zu je 25 Wurfscheiben

3.20.1.3 Auf jede Wurfscheibe darf je ein Schuss abgegeben werden.

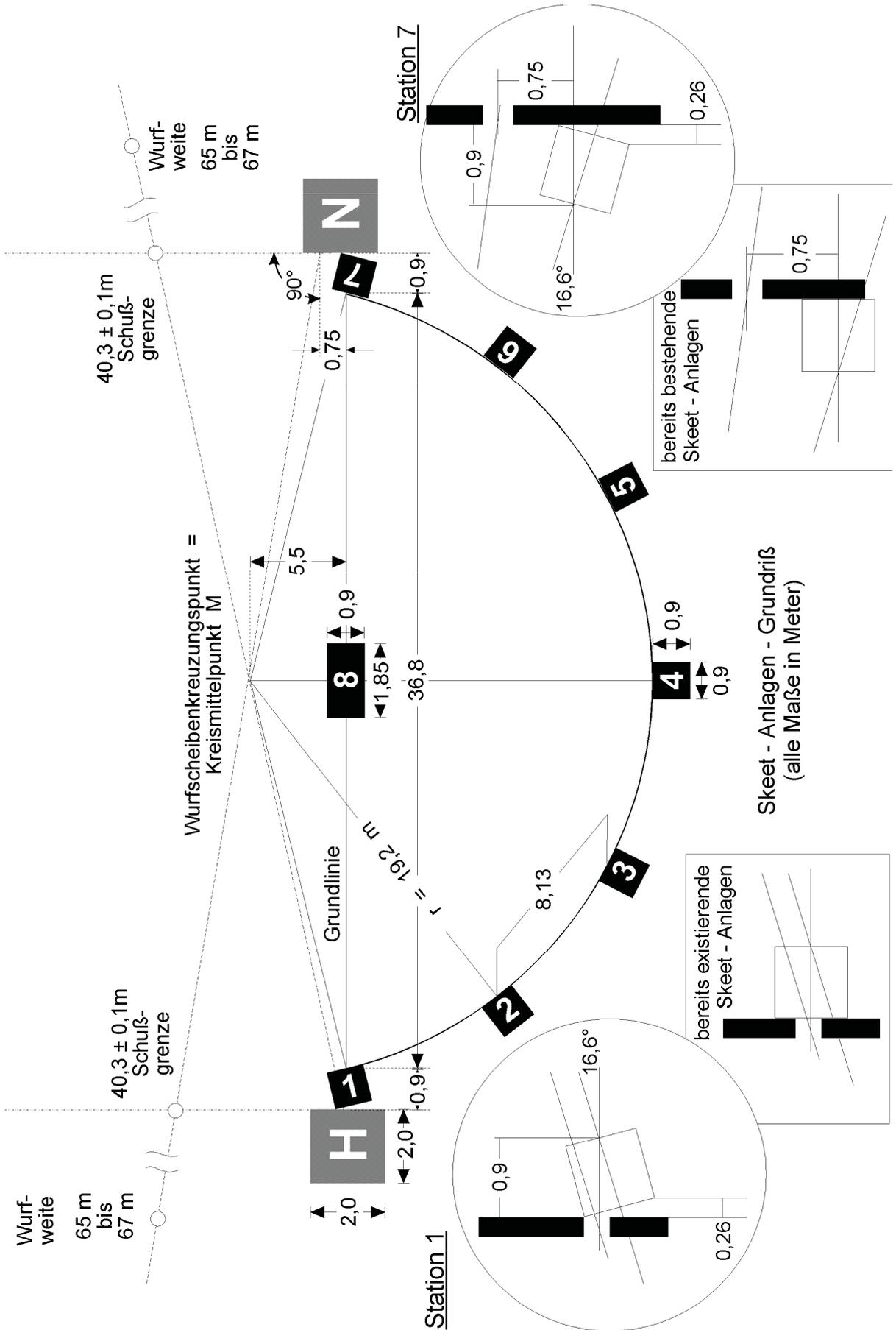
3.20.1.4 Die Wettkämpfe können an einem, zwei oder drei Tagen mit einer beliebigen Anzahl von Serien zu je 25 Wurfscheiben durchgeführt werden.

### 3.20.2 Wurffolge der Scheiben

Station	Einzelscheiben		Doubletten	
	Hochhaus	Niederhaus	Hochhaus	Niederhaus
1	1		1 erste	1 zweite
2	1		1 erste	1 zweite
3	1		1 erste	1 zweite
4	1 erste	1 zweite	1 erste 1 zweite	1 zweite 1 erste
5		1	1 zweite	1 erste
6		1	1 zweite	1 erste
7			1 zweite	1 erste
8	1 erste	1 zweite		

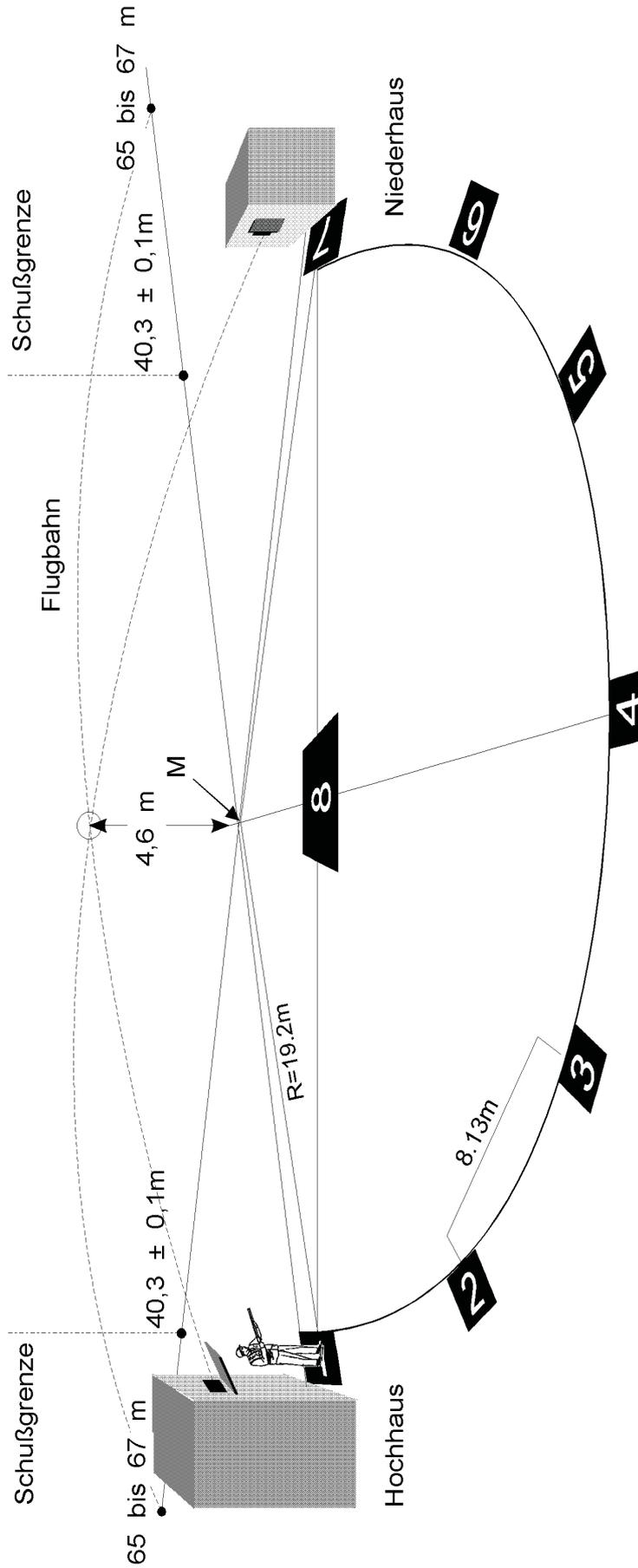
3.20.3

Skeetanlage (Grundriss) – alle Maße in m



# Skeetanlage (Ansicht) alle Maße in m

Der Wurf Scheibenkreuzungspunkt ist zugleich der Kreismittelpunkt M. Die Wurf scheiben müssen einen 4,6 m darüberliegenden Kreis von 0,90 bis 0,95 m Durchmesser durchfliegen.



---

### **3.20.3.1 Skeetstand**

Auf einem Skeetstand befinden sich zwei Häuser (ein „Hochhaus“ und ein „Niederhaus“) sowie sieben Schützenstände auf einem Kreisbogen. Station 8 liegt im Mittelpunkt der Kreisbogensehne.

Der Kreismittelpunkt ist der Wurfscheibenkreuzungspunkt und durch einen Pfahl gekennzeichnet.

### **3.20.3.2 Wurfmaschinen**

Im Hochhaus und im Niederhaus befinden sich je eine Wurfmaschine, die fest eingestellt ist.

Die Scheibe muß zwischen 65 m und 67 m weit fliegen.

### **3.20.3.3 Abgrenzungen**

#### **3.20.3.3.1 Schussgrenzen**

Die Schussgrenzen der Stationen 1 bis 7 liegen  $40,25 \text{ m} \pm 0,10 \text{ m}$  von jedem Haus entfernt.

Die Schussgrenzen sind zu markieren.

Bei Station 8 ist die Schussgrenze durch eine gedachte Linie von Station 4 über Station 8 und den Wurfscheibenkreuzungspunkt gegeben.

#### **3.20.3.3.2 Sicherheitsmaßnahmen**

Blenden vor den beiden Wurfhäusern verhindern, dass das Bedienungspersonal von den Schützen gesehen werden kann. Diese Maßnahme ist notwendig, um das Bedienungspersonal vor Schüssen oder abprallenden Schrotten zu schützen. Als weitere Sicherheitsvorkehrung sollte eine Abgrenzung (Draht oder Seil) etwa 7 bis 10 m hinter den Ständen 1 bis 7 angebracht sein, die ungefähr dem Verlauf des Kreisbogens folgt. Die Abgrenzung darf von Zuschauern nicht überschritten werden; die Haupt- und Hilfsrichter sind für die Einhaltung dieser Vorschrift verantwortlich.

### **3.20.3.4 Zeitgeber**

Die Wurfmaschinen werden elektrisch, mechanisch oder akustisch ausgelöst, und zwar auf der Seite, von wo aus das Bedienungspersonal die Wettkampfteilnehmer sehen und hören kann. Bei nationalen und internationalen Wettkämpfen ist die Verwendung eines Zeitgebers vorgeschrieben. Der Zeitgeber (Timer) erlaubt ein Abwerfen der Scheiben innerhalb eines unbestimmten Zeitraums von null bis drei Sekunden, nachdem der Schütze die Wurfscheibe abgerufen hat. Die Auslösevorrichtung muss so beschaffen sein, dass nur ein Schaltknopf zum Auslösen der Doubletten notwendig ist.

An beiden Häusern muss je eine Lampe angebracht sein, die leuchtet, wenn der Bediener auslöst, und erlischt, wenn die Scheibe geworfen wurde.

---

### 3.20.4 Wettkampfdurchführung

#### 3.20.4.1 Fertighaltung

3.20.4.1.1 Bis zum Erscheinen der Wurfscheibe (Wurfscheiben) steht der Schütze mit beiden Füßen innerhalb des Schützenstandes in Bereitschaft.

Er hält seine Flinte mit beiden Händen so, dass der Schaft seinen Körper und das untere Kolbenende die an der Schießkleidung angebrachte Markierung direkt oder unterhalb berührt.

3.20.4.1.2 Der Markierungsstreifen ist 25–30 cm lang und 3 cm breit. Er muss auf der äußeren Schießkleidung fest angebracht sein. Die Oberkante des Markierungsstreifens muss mit der unteren Spitze des Ellbogengelenks übereinstimmen (Rechtsschützen rechts, Linksschützen links). Während des ganzen Wettkampfes muss der Hauptrichter diese Markierung erkennen können.



#### 3.20.4.1.3 Prüfung des Markierungsstreifens

Alle Taschen der am Oberkörper getragenen Kleidung müssen leer sein.

Der Abzugsarm muss am Körper anliegen und bei nicht angehobenen Schultern ganz abgebogen sein.

#### 3.20.4.2 Abruf der Scheibe(n)

Ist der Schütze schussbereit, ruft er laut und deutlich die Wurfscheibe oder die Doublette ab.

#### 3.20.4.3 Probewurfscheiben, Schießordnung, Stationswechsel, Laden

##### 3.20.4.3.1 Probewurfscheiben

Zu Beginn des Wettkampfes versammelt sich die Rotte auf Station 1, um von hier aus den Wurf einer regelgerechten Wurfscheibe aus jedem Haus zu beobachten. Ein Schütze darf auch darum bitten, dass nach jeder irregulären Wurfscheibe oder nach einer Unterbrechung wegen technischer Mängel eine Probewurfscheibe geworfen wird.

---

### **3.20.4.3.2 Schießordnung**

Jeder Schütze in der Rotte schießt, beginnend auf Station 1, in der vorgeschriebenen Reihenfolge, bevor er von Station 1 zu Station 2 usw. bis zu Station 8 wechselt.

Anmerkung zu Station 8:

Auf Station 8 wartet jeder Teilnehmer der Rotte in der vorgegebenen Reihenfolge der Schützen hinter dem Haupttrichter auf einer gedachten Linie, die von Station 4 nach Station 8 führt.

Der erste Schütze nimmt auf Station 8 seine Fertighaltung ein, lädt eine Patrone und schießt zuerst auf die Wurfscheibe aus dem Hochhaus; dann nimmt er, indem er sich im Uhrzeigersinn dreht (in Richtung des Wurfscheibenkreuzungspunktes), seine Fertighaltung für das Niederhaus ein und schießt nach erneutem Laden einer Patrone auf die Niederhaus-Wurfscheibe. Danach verlässt er die Station und begibt sich hinter die noch wartenden Schützen. Diese Reihenfolge ist für alle Schützen gleich.

### **3.20.4.3.3 Wechseln der Station**

Es ist dem Schützen nicht gestattet, seine Station zu betreten, bevor er an der Reihe ist, d.h. bevor der Haupttrichter Anweisung zum Schießen gegeben hat und ehe sein Vorgänger das Schießen beendet und die Station verlassen hat. Erst nachdem alle Schützen einer Rotte auf alle Wurfscheiben geschossen haben, darf zur nächsten Station gewechselt werden.

### **3.20.4.3.4 Laden**

**3.20.4.3.4.1** Auf Station 1, 2, 6 und 8 darf jeweils nur eine Patrone geladen werden, um auf die Einzelwurfscheibe aus dem Hoch- oder Niederhaus zu schießen.

**3.20.4.3.4.2** Auf den Ständen 3, 4 und 5 müssen je zwei Patronen für die Einzelwurfscheiben und je zwei Patronen für die Doubletten auf Station 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 7 geladen werden.

**3.20.4.3.4.3** Auf Station 8 darf nur eine Patrone geladen werden, um auf die Wurfscheibe zu schießen, die vom Hochhaus kommt. Nachdem diese Wurfscheibe beschossen wurde, darf eine weitere Patrone für die Wurfscheibe vom Niederhaus geladen werden.

**3.20.4.3.4.4** Hat der Schütze beim Einzelschuss-Schießen seine Flinte mit zwei Patronen geladen, so darf er nach dem ersten Einzelschuss die Flinte nicht öffnen. Sollte er versehentlich oder absichtlich die Flinte öffnen, so erhält er, jeweils innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben, beim ersten Mal eine Warnung (Gelbe Karte). Jede Wiederholung wird als Fehler gewertet (Grüne Karte).

Im Falle einer „NO BIRD“-Entscheidung darf der Schütze die Flinte öffnen und sich neu einrichten.

---

#### **3.20.4.4 Zeitbegrenzung**

Der Schütze muss, nachdem sein Vorgänger geschossen hat oder nachdem der Hauptrichter das Zeichen zum Schießen gegeben hat, unverzüglich seine Station betreten. Innerhalb von 15 Sekunden muss er seine Flinte laden, schussbereit stehen und das Abrufkommando geben. Das Schießen auf Doubletten von derselben Station aus muss, laut Regel, innerhalb kürzestmöglicher Zeit geschehen, wobei jedoch die Pause zwischen den Einzelscheiben und den Doubletten nicht länger als zehn Sekunden sein darf.

Bei Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von je einem Treffer bestraft (Grüne Karte).

#### **3.20.4.5 Unterbrechung des Schießens**

Siehe Regel **3.20.4.3.1**.

## Stichwortverzeichnis Flinte

Abwenden vom Schützenstand	3.0.6.4
Abwesenheit	3.0.7.2
Allgemein – Ausrüstung	3.0.2 ff.
Allgemein – Gliederung	3.0.1.1
Anwesenheit	3.0.7.1
Augenschutz	3.0.2.5
Auswertung – allgemein	3.0.11
Auswertung – Anerkennung des Resultats	3.0.11.2
Auswertung – Treffernotierung	3.0.11.1
Bekleidung	3.0.2.4
Disziplinarmaßnahmen	3.0.7
Doppeltrap	3.15
Doppeltrap – Abruf der Doublette	3.15.4.1
Doppeltrap – Auslösen der Wurfmaschinen	3.15.3.5
Doppeltrap – Doppeltrapanlage	3.15.3
Doppeltrap – Einstellung der Wurfmaschinen	3.15.3.4
Doppeltrap – Einstellungsschemata der Wurfmaschinen	3.15.2
Doppeltrap – Schützenstände	3.15.3.6
Doppeltrap – Unterbrechung des Schießens	3.15.4.4
Doppeltrap – Verwendung olympischer Trapgräben	3.15.3.1.1
Doppeltrap – Wechsel der Station	3.15.4.2
Doppeltrap – Wettkampfdurchführung	3.15.4 ff.
Doppeltrap – Wettkampfprogramm	3.15.1
Doppeltrap – Wurfmaschinen	3.15.3.2 ff.
Doppeltrap – Wurfmaschinengraben	3.15.3.1
Doppeltrap – Wurfwinkel der Maschinen	3.15.2.1
Doppeltrap – Zeitbegrenzung	3.15.4.3
Einsprüche	3.0.12
Einsprüche – allgemeiner Einspruch – Eintrag des Protests	3.0.12.2
Einsprüche – Eintrag des Protests in die Liste	3.0.12.2
Einsprüche – Fehler	3.0.12.1
Ergebnisgleichheit – Einzel	3.0.11.3 ff
Ergebnisgleichheit – Flinte	3.0.11.3 ff
Ergebnisgleichheit ab Platz 4 – Einzel	3.0.11.3.2
Ergebnisgleichheit bis Platz 3 – Stechen	3.0.11.3.1
Ergebnisgleichheit bis Platz 3 – Stechen Doppeltrap	3.0.11.3.1.2
Ergebnisgleichheit bis Platz 3 – Stechen Skeet	3.0.11.3.1.3
Ergebnisgleichheit bis Platz 3 – Stechen Trap	3.0.11.3.1.1
Ergebnisgleichheit Mannschaft	3.0.11.4
Fehler	3.0.9.2 ff.
Flintenschießen	3 ff.
Füllschützen	3.0.3.2
Funktionsschüsse	3.0.6.2.6
Haupt- und Hilfsrichter/Seitenrichter – Verantwortlichkeit	3.0.8.3
Haupt- und Hilfsrichter	3.0.8
Hauptrichter	3.0.8.1
Hauptrichter – Entscheidungen	3.0.8.1.1
Hauptrichter – Entscheidungen – Einsprüche	3.0.8.1.1.3

Hauptrichter – Entscheidungskompetenz	3.0.8.1.2
Hilfsrichter – Aufgaben	3.0.8.2.3
Hilfsrichter – Auswahl	3.0.8.2.1
Hilfsrichter – Einsatz	3.0.8.2.4
Hilfsrichter – Verpflichtung	3.0.8.2.2
Hilfsrichter (Seitenrichter)	3.0.8.2
Laden – allgemein	3.0.6.3 ff.
Laden – Schließen der Flinte	3.0.6.3.1.1
Laden – Trap/Doppeltrap	3.0.6.3.1 ff.
Munition	3.0.2.3
Munition – Schrote/Patronen	3.0.2.3.1
Munition – Spezialeffekte	3.0.2.3.2
Munitionskontrolle	3.0.2.3.3
NO BIRD	3.0.10 ff.
NO BIRD – Doppeltrap	3.0.10.5.3 ff.
NO BIRD – Doubletten – allgemein	3.0.10.5 ff.
NO BIRD – keine Schussabgabe	3.0.10.3 ff.
NO BIRD – nach Schussabgabe	3.0.10.2 ff.
NO BIRD – Skeet	3.0.10.5.4 ff.
NO BIRD – Trap	3.0.10.1.4 ff.
NO BIRD – ungültige Schussabgabe	3.0.10.4 ff.
Regelwidrige Flinten und Munition	3.0.7.3
Rotten	3.0.3.1
Schießordnung	3.0.3 ff.
Schießstellung	3.0.3.3
Schießverlauf/Unterbrechungen	3.0.6.6
Skeet	3.20
Skeet – Abgrenzungen	3.20.3.3 ff.
Skeet – Ablauf des Schießens	3.20.4.3 ff.
Skeet – Abruf der Scheibe(n)	3.20.4.2
Skeet – Fertighaltung – Markierungsstreifen	3.20.4.1
Skeet – Laden	3.20.4.3.4 ff.
Skeet – Probescheiben	3.20.4.3.1
Skeet – Schießordnung	3.20.4.3.2
Skeet – Schussgrenzen	3.20.3.3.1
Skeet – Sicherheitsmaßnahmen	3.20.3.3.2
Skeet – Skeetanlage	3.20.3
Skeet – Skeetstand – Hochhaus/Niederhaus	3.20.3.1
Skeet – Unterbrechung des Schießens	3.20.4.5
Skeet – Wechsel der Station	3.20.4.3.3
Skeet – Wettkampfdurchführung	3.20.4 ff.
Skeet – Wettkampfprogramm	3.20.1
Skeet – Wurffolge der Scheiben	3.20.2
Skeet – Wurfmaschinen	3.20.3.2
Skeet – Zeitbegrenzung	3.20.4.4
Skeet – Zeitgeber – Lampe	3.20.3.4
Stationswechsel	3.0.6.3.1.2
Störungen – Anzahl der anerkannten Störungen je Rotte	3.0.5.4
Störungen – Flinten	3.0.5.1

Störungen – Munition	3.0.5.2
Störungen – Munition – falsches Kaliber	3.0.5.2.2
Störungen – Munition – Patronenversager	3.0.5.2.1
Störungen – Verfahrensweise – anerkannte Störungen	3.0.5.3
Störungen – Wechsel der Startzeit	3.0.5.3
Störungen – Wechsel der Waffe	3.0.5.3
Störungen (Funktionsstörungen)	3.0.5
Trap	3.10
Trap – Abruf der Scheibe	3.10.4.1
Trap – Auslösen der Wurfmaschinen	3.10.3.5
Trap – Einstellung der Wurfmaschinen	3.10.3.4
Trap – Einstellungsschemata der Wurfmaschinen	3.10.2 ff.
Trap – olympische Grabenanlage	3.10.3
Trap – Schützenstände	3.10.3.6
Trap – Unterbrechung des Schießens	3.10.4.4
Trap – Wechsel der Station	3.10.4.2
Trap – Wettkampfdurchführung	3.10.4 ff.
Trap – Wettkampfprogramm	3.10.1
Trap – Wurfmaschinen	3.10.3.2 ff.
Trap – Wurfmaschinengraben	3.10.3.1
Trap – Wurfwinkel der Maschinen	3.10.2.10
Trap – Zeitbegrenzung	3.10.4.3
Treffer	3.0.9.1
Trefferfeststellung – allgemein	3.0.9
Verhalten bei Störungen	3.0.6.5
Verhaltensregeln – abgestellte Flinten	3.0.6.1.3
Verhaltensregeln – allgemein – Sicherheit	3.0.6 ff.
Verlassen der Rotte	3.0.7.4
Waffen	3.0.2.2
Waffen – Gewehrriemen	3.0.2.2.1
Waffen – Halbautomaten	3.0.2.2
Waffen – Kompensatoren	3.0.2.2.2
Waffen – Wechsel	3.0.2.2
Warnung und Trefferabzug	3.0.7.5
Wurfscheiben	3.0.4 ff.
Wurfscheiben – Beschädigte	3.0.4.3
Wurfscheiben – fehlerhafte	3.0.4.2
Wurfscheiben – nicht angenommene/verweigerte	3.0.4.5
Wurfscheiben – regelgerechte	3.0.4.1
Wurfscheiben – regelwidrige	3.0.4.4
Wurfscheiben Doublette	3.0.4.1.1
Zielen auf zu spät erscheinende Wurfscheiben	3.0.7.6
Zielübungen	3.0.6.2 ff.
Zielübungen bei Skeet	3.0.6.2.5

