

## Teil 3 – Regeln für Flintenschießen

<b>ISSF-Disziplinen</b>		<b>FITASC-Disziplinen</b>			
<b>3.1</b>	Allgemeines, Flinten, Munition, Kleidung, Sicherheit	<b>S. 1</b>	<b>3.21</b>	Allgemeines, Flinten, Munition, Kleidung, Sicherheit	<b>S. 33</b>
<b>3.2</b>	Wurfscheiben	<b>S. 3</b>	<b>3.22</b>	Wurfscheiben	<b>S. 35</b>
<b>3.3</b>	Störungen (Funktionsstörungen)	<b>S. 4</b>	<b>3.23</b>	Störungen (Funktionsstörungen)	<b>S. 36</b>
<b>3.4</b>	Verhaltensregeln	<b>S. 4</b>	<b>3.24</b>	Verhaltensregeln	<b>S. 37</b>
<b>3.5</b>	Disziplinarmaßnahmen	<b>S. 6</b>	<b>3.25</b>	Disziplinarmaßnahmen	<b>S. 38</b>
<b>3.6</b>	Haupt- und Hilfsrichter	<b>S. 7</b>	<b>3.26</b>	Haupt- und Hilfsrichter, Jury	<b>S. 39</b>
<b>3.7</b>	Trefferfeststellung	<b>S. 8</b>	<b>3.27</b>	Trefferfeststellung	<b>S. 41</b>
<b>3.8</b>	NO TARGET	<b>S. 9</b>	<b>3.28</b>	Entscheidung über NO BIRD	<b>S. 41</b>
<b>3.9</b>	Auswertung	<b>S. 11</b>	<b>3.29</b>	Auswertung	<b>S. 42</b>
<b>3.10</b>	Trap	<b>S. 13</b>	<b>3.30</b>	Compak®-Sporting	<b>S. 43</b>
<b>3.12</b>	Trap Team Mixed	<b>S. 22</b>	<b>3.35</b>	Parcours	<b>S. 54</b>
<b>3.15</b>	Doppeltrap	<b>S. 23</b>	<b>3.40</b>	Universaltrap	<b>S. 60</b>
<b>3.20</b>	Skeet	<b>S. 27</b>	<b>3.45</b>	Abweichende Regeln ISSF/FITASC	<b>S. 64</b>
				Stichwortverzeichnis	<b>S. 66</b>

### 3 Allgemeine Regeln für das Flintenschießen

#### 3.1 Allgemeines, Flinten, Munition, Kleidung und Sicherheit

Verboten ist jede Vorrichtung, Munition oder Ausrüstung, die in den vorliegenden Regeln nicht enthalten ist oder dem Sinn dieser Regeln widerspricht. Sämtliche Vorgaben der Sportordnung und Vorgaben der Standgenehmigung bezüglich Sicherheit sind zu beachten. Die Schützen müssen mit den Bestimmungen der Sportordnung und der Ausschreibung vertraut sein. Den Anweisungen der Kampfrichter ist Folge zu leisten. Ein Merkblatt des Standbetreibers ist den Schützen zur Kenntnis zu bringen und im offiziellen Aushang der Öffentlichkeit bekannt zu machen. Alle auf rechtshändige Schützen bezogenen Regeln gelten sinngemäß auch für Linkshänder. Alle auf männliche Schützen bezogenen Formulierungen gelten auch für weibliche Teilnehmer.

## 3.1.1 Flinten

- Zugelassen sind alle Flinten einschließlich halbautomatischer Modelle, die Kaliber 12 nicht überschreiten.
- Vorderschaftrepetierer (sog. Pumpguns), Unterhebelrepetierer, Flinten mit einem Release-Abzug (Schuss bricht durch loslassen des Abzuges) und Flinten mit einem Leuchtpunktzielgerät sind verboten.
- Das Wechseln der Flinte während einer Serie ist nicht gestattet. Das Gleiche gilt für funktionsfähige Flintenteile (einschl. wechselbarer Choke-Einsätze), es sei denn, der Haupttrichter 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.
- Gewehriemen sind verboten.
- Kompensatoren oder ähnliche Vorrichtungen, welche die gleiche Wirkung haben, sind bei allen Flinten verboten.
- Geportete Läufe und Chokes sind erlaubt, sofern die geporteten Bereiche maximal 200 mm hinter der Mündung bzw. dem vorderen Choke-Ende liegen.
- Der unterste Punkt des Schafts darf nicht mehr als 170 mm unterhalb der Basküle liegen.
- Kombinierte Waffen (Kugel- und Schrotlauf) sind nicht zugelassen.

## 3.1.2 Munition

- Das Gewicht der Schrotladung darf 24,5 g nicht überschreiten. Es sind nur kugelförmige Schrote aus Blei, Bleilegierung oder alternativem Material von maximal 2,6 mm Durchmesser zugelassen.
- Die Schrote dürfen metallbeschichtet sein.
- Einschränkungen durch den Wettkampfausrichter/Veranstalter sind zulässig (z. B. kein Blei/kein Weicheisen/keine nickelbeschichteten Schrote).
- Schwarzpulver-, Leucht- und Brandpatronen sowie andere Spezialpatronen sind verboten.
- Es dürfen keine Änderungen, die einen Streueffekt durch Spezialkomponenten, Streukreuze usw. bewirken, vorgenommen werden.

### 3.1.2.1 Munitionskontrolle

Während der Qualifikation werden von der Wettkampfleitung 10 % der Teilnehmer über ein Computersystem ausgelost. Den ausgelosten Schützen werden am Schützenstand zwei (2) plus vier (4) Patronen entnommen und in separaten, beschrifteten Umschlägen verwahrt. Die zwei (2) Patronen werden zuerst getestet. Wenn bei beiden Patronen die Schrotvorlage gleich oder kleiner 24,5 Gramm ist, werden keine weiteren Maßnahmen ergriffen. Sollten nicht beide Patronen unter der Vorgabe liegen, werden die weiteren vier (4) Patronen getestet. Wenn der Durchschnitt der Schrotvorlage bei den sechs (6) getesteten Patronen mehr als 24,5 Gramm wiegt, muss der Athlet disqualifiziert werden. Es sind nur transparente Schrotbecher erlaubt.

## 3.1.3 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.

Das Tragen von Hemden, T-Shirts und ähnlichen Bekleidungsstücken ohne Ärmel ist nicht erlaubt. Offene Schuhe (Sandalen) sind erlaubt, sofern sie von einem Fersenriemchen gehalten werden (Standicherheit). Camouflage-Bekleidung ist nicht gestattet.

### **3.1.3.1 Augenschutz**

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

### **3.1.3.2 Gehörschutz**

Alle Schützen und Mitarbeiter müssen während des Wettkampfes Gehörschutzkappen oder anderen Gehörschutz (Ohrstöpsel, Selektone) tragen.

### **3.1.3.3 Seitenblenden**

Seitenblenden an Brillen, Mützen und Hüten sind zugelassen. Die max. Höhe beträgt 60 mm und sie dürfen maximal 30 mm nach vorne (über die Stirn) überstehen. Sie müssen aus Kunststoff oder ähnlichem Material bestehen (Papier ist nicht zulässig) und an der Schießbrille oder dem Gehörschutz fixiert sein.

## **3.1.4 Schießordnung**

### **3.1.4.1 Rotten**

Eine Rotte sollte aus sechs (6) Schützen bestehen, es sei denn, die Einteilung lässt dies nicht zu. Ab der Landesmeisterschaft soll eine Rotte aus mindestens fünf (5) Schützen bestehen.

Rotten, in denen weniger als sechs (6) gemeldete Schützen schießen, sollen nach Möglichkeit durch erfahrene Schützen, die nicht am Wettbewerb teilnehmen, aufgefüllt werden. Ergebnisprotokolle sollen für einen reibungslosen Schießbetrieb auch von diesen Füllschützen ohne Namensnennung geführt werden.

### **3.1.4.2 Schützenstand**

Der Schütze muss mit beiden Füßen innerhalb des markierten Schützenstandes (Station) stehen. Die Station ist quadratisch und hat eine Größe von 100 cm x 100 cm.

## **3.2 Wurfscheiben**

### **3.2.1 Regelgerechte Wurfscheiben**

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

### **3.2.2 Doubletten**

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

### **3.2.3 Fehlerhafte Wurfscheiben**

Als fehlerhaft wird eine Wurfscheibe angesehen, wenn sie den Vorschriften der Regel 0.20 Anhang in Aussehen, Gewicht und Farbe nicht entspricht.

## 3.2.4 Beschädigte Wurfscheiben

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.

## 3.2.5 Regelwidrige Wurfscheibe

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

## 3.2.6 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 öffnet und einen Arm hebt.

## 3.3 Störungen (Funktionsstörungen)

Der Hauptrichter entscheidet in allen Fällen endgültig. Jede Flinte, die nicht sicher schießt, die automatisch doppelt oder deren Ladung nicht zündet, ist nach den Regeln nicht zugelassen.

Munitionsdefekte werden anerkannt, wenn der Schlagbolzeneinschlag im Zündhütchen klar erkennbar ist und

- die Pulverladung nicht gezündet hat.
- die Ladung zündet, aber Komponenten der Ladung im Lauf verblieben sind.
- der Schlagbolzenabdruck auf der Patrone fehlt – die Waffe aber abgeschlagen hat (z. B. wegen zu tief sitzendem Zünder, flachem Patronenrand).

Wenn der Hauptrichter 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 (3) Minuten, nachdem die Waffe für untauglich erklärt worden ist, verfügbar ist.

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

Innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben werden höchstens zwei (2) 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.

## 3.4 Verhaltensregeln

### 3.4.1 Umgang mit Flinten

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

Kipplautflinten müssen mit offenem Verschluss und mit nach unten gerichteter Laufmündung, halbautomatische Flinten mit offener Kammer und mit nach oben gerichteter Laufmündung getragen werden.

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

Die Flinte darf nur in gebrochenem Zustand abgelegt, bzw. in den Schießpausen abgestützt werden. Es ist verboten, die Flinte eines anderen Schützen ohne dessen Erlaubnis zu berühren.

### **Zielübungen (Anschlagsübungen) allgemein:**

Zielübungen sind nur auf einem hierfür vorgesehenen Platz oder auf dem Schützenstand mit Erlaubnis des Kampfrichters in Richtung des Schrotfangs gestattet. Bei Zielübungen darf die Waffe nicht geladen werden (Ausnahme 3.4.2).

Zielübungen auf Wurfscheiben eines anderen Wettkampfteilnehmers sind verboten. Es ist verboten, absichtlich auf Vögel oder andere Tiere zu zielen oder zu schießen.

### **3.4.2 Zielübungen bei Skeet**

Vor Beginn eines Durchganges dürfen keine Ziel- oder Anschlagsübungen auf den Ständen eins (1) bis acht (8), oder an einer anderen Stelle durchgeführt werden.

Nach dem Kommando START des Hauptrichters dürfen nur auf Station eins (1) nach dem Laden und vor dem Abruf der Einzelscheibe sowie der Doublette für wenige Sekunden Ziel- und Anschlagübungen innerhalb des Zeitlimits durchgeführt werden.

### **3.4.3 Funktionsschüsse**

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

### **3.4.4 Laden der Waffen**

Flinten dürfen nur auf dem Schützenstand (Station) und erst nach dem Kommando START geladen werden.

Wenn für das Beschießen einer Wurfscheibe das Laden von nur einer Patrone vorgesehen ist (Skeet Einzelscheiben, Finale und Stechen bei Trap), darf in das offene Patronenlager keine weitere Patrone, abgeschossene Hülse, Pufferpatrone oder eine Patronenattrappe, die ein Gewicht simuliert, geladen werden.

### **3.4.5 Stationswechsel**

Alle Flinten müssen bei Trap und Doppeltrap zwischen den Schützenständen eins (1) bis fünf (5) offen und zwischen Stand fünf (5) und sechs (6), sowie Stand sechs (6) und eins (1) offen und entladen getragen werden. Der Schütze darf auf seiner Schützenposition die Flinte erst schließen, wenn der Schütze zur Linken bzw. der Schütze auf Position fünf (5), auf eine regelgerechte Wurfscheibe oder Doublette geschossen hat.

### **3.4.6 Abwenden vom Schützenstand**

Der Schütze darf sich nicht vom Schützenstand (Station) 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 Kommando BEREIT des Hauptrichters zur Fortsetzung des Wettkampfes gegeben wird. Wird das Schießen unterbrochen, so müssen alle Flinten entladen werden.

## 3.4.7 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.

## 3.4.8 Allgemeines Verhalten

Die Schützen dürfen keine Unterbrechung des Schießens verursachen, die in der Regel nicht zugelassen ist. Sie müssen ihre Äußerungen auf das Abrufen der Scheibe, das Erheben eines Einspruchs oder die Beantwortung von Fragen des Hauptrichters beschränken. Es ist den Schützen untersagt, andere Wettkampfteilnehmer zu stören.

## 3.4.9 Kommandos

Kommando	Regel	Bedeutung / Wirkung
FERTIG	3.6	Bereitmachen zum Wettkampf
START	3.4.4	Waffe laden / Wettkampfbeginn
BEREIT	3.4.6	Fortsetzung nach einer Unterbrechung
NO TARGET	3.8	ungültig Scheibe / Wiederholung
UNTERBRECHUNG	3.6	Waffen entladen / Fortsetzung mit Kommando „START“
FUNKTIONSSTÖRUNG	3.3	Vermerk auf Ergebnisliste, ggf. Wiederholung
ABWESEND	3.5.2	Abwesend erklärter Schütze muss sich innerhalb der Serie beim Hauptrichter melden
VERWARNUNG	3.5.5	Verwarnung / Scheibenabzug (gelbe oder grüne Karte)

## 3.5 Disziplinarmaßnahmen

### 3.5.1 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 die letzten drei (3) Treffer abgezogen werden.

### 3.5.2 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.

### **3.5.3 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.

### **3.5.4 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.

### **3.5.5 Verwarnung und Trefferabzug**

Regelverstöße, bei denen kein sofortiger Trefferabzug vorgesehen ist, haben zunächst eine Verwarnung des Schützen zur Folge (gelbe Karte). Wiederholte Verstöße während einer Serie von 25 Wurfscheiben oder 15 Doubletten bei Doppeltrap werden jedes Mal mit dem Verlust eines Treffers bzw. einer Doublette bestraft. Der Verstoß wird im Standprotokoll dokumentiert. Der Abzug erfolgt im Anschluss durch die Jury (grüne Karte).

## **3.6 Haupt- und Hilfsrichter**

Das Schießen leitet ein erfahrener Hauptrichter, der auch weitgehende Waffenkenntnisse haben soll. Ab der Landesmeisterschaft muss eine DSB-Kampfrichter-B-Lizenz vorhanden sein.

### **3.6.1 Verantwortlichkeit des Hauptrichters 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.

### **3.6.2 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 TARGET rufen oder ein entsprechendes Zeichen geben. Regelwidrige Wurfscheiben erfordern eine sofortige und äußerst genaue Entscheidung durch den Hauptrichter.

#### **3.6.2.1 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.

## 3.6.2.2 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.

## 3.6.3 Aufgaben 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. 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 der letzten getroffenen Scheibe der zuletzt absolvierten Runde bestraft. Fortgesetzte Verweigerung kann den Ausschluss vom Wettkampf zur Folge haben.

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. Zwei Hilfsrichter beziehen ihre Stellungen an beiden Seiten des Schießstandes so, dass sie die Gesamtlänge des Schießbereichs beobachten können. Sie führen das Ergebnisprotokoll bzw. bedienen die Anzeigetafel.

## 3.7 Trefferfeststellung

**TREFFER:** Eine Wurfscheibe gilt als getroffen, wenn sie den Regeln entsprechend geworfen und beschossen wurde und wenigstens ein sichtbares Stück von ihr abspringt.

**FEHLER:** Eine Wurfscheibe gilt als gefehlt, wenn

- kein Schuss abgegeben werden konnte, weil die Waffe gesichert war oder durch den Rückstoß der Sicherungshebel betätigt wurde.
- wenn eine unbeabsichtigte Schussabgabe vor Abruf auftritt und der Schütze deswegen innerhalb der Serie bereits verwart wurde (im Falle einer Doublette gilt FEHLER/FEHLER).
- wenn eine unbeabsichtigte Schussabgabe nach Abruf der Scheibe auftritt.
- eine falsche Fußstellung (übertreten) vorliegt und der Schütze deswegen innerhalb der Serie bereits verwart wurde.
- sie nicht während des Fluges, und bei Skeet zusätzlich innerhalb der Schussgrenzen, getroffen wird.
- sie vom Schuss nur gestreift wird und kein sichtbares Stück abspringt.
- der Schütze nicht auf eine von ihm abgerufene regelgerechte Wurfscheibe schießt.
- der Schütze wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition ohne vorherige Prüfung durch den Hauptrichter die Flinte öffnet oder die Sicherung betätigt.
- sich zum dritten und weiteren Mal eine Funktionsstörung an Flinte oder Munition beim selben Schützen innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben oder 15 Doubletten bei Doppeltrap einstellt.
- die Fertighaltung des Schützen bei Skeet den Regeln nicht entspricht und er deswegen während derselben Serie schon einmal verwart worden ist.
- die Doubletten bei Skeet in umgekehrter Reihenfolge beschossen werden (wenn hier beide Scheiben getroffen werden, ist die Wertung: FEHLER/FEHLER).



- 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.
- Skeet: bei einer regelgerechten Doublette die erste Wurfscheibe gefehlt wurde und mit diesem Schuss die zweite Scheibe getroffen wird. Die erste Wurfscheibe wird als gefehlt gewertet und die Doublette muss zur Wertung des zweiten Schusses noch einmal wiederholt werden.
- Finalscheiben: die Scheibe nur staubt und kein sichtbares Stück der Scheibe abspringt.

### **3.8 NO TARGET**

NO TARGET bedeutet: Ungültige Wurfscheibe

#### **3.8.1 Entscheidung**

Die Entscheidung NO TARGET liegt immer in der Verantwortung des Hauptrichters. Wurde eine Wurfscheibe nicht nach den Regeln geworfen, wird sie als NO TARGET gewertet.

Eine Wurfscheibe, die vom Hauptrichter als NO TARGET erklärt wurde, muss immer wiederholt werden, gleichgültig, ob der Schütze diese beschossen hat oder nicht und ob er getroffen hat oder nicht. Eine neue Wurfscheibe muss bei NO TARGET immer von der Maschine oder von dem Haus geworfen werden, von dem aus vorher die regelwidrige Wurfscheibe geworfen wurde.

##### **3.8.1.1 NO TARGET bei Trap**

Der Schütze muss nach NO TARGET die neue Wurfscheibe in jedem Fall annehmen, auch wenn er der Meinung ist, sie sei von einer anderen Maschine dieser Gruppe geworfen worden.

##### **3.8.2 Neue Scheibe**

Eine neue Wurfscheibe muss immer geworfen werden, gleichgültig ob der Schütze geschossen hat oder nicht, wenn

- eine beschädigte, fehlerhafte oder regelwidrige Wurfscheibe erscheint.
- die Wurfscheibe von einer Maschine einer anderen Gruppe oder aus dem falschen Haus geworfen wurde.
- ein Schütze außerhalb der Reihenfolge schießt.
- bei Trap zwei (2) oder mehr Wurfscheiben gleichzeitig geworfen wurden.
- bei Skeet zwei (2) Wurfscheiben beim Schießen auf Einzelscheiben geworfen wurden.
- bei Doppeltrap oder Skeet eine der beiden Doublettenscheiben nicht den Regeln entspricht, oder eine einzelne Wurfscheibe statt einer Doublette geworfen wird.

Eine neue Wurfscheibe muss geworfen werden, vorausgesetzt der Schütze hat noch keinen Schuss abgegeben, wenn

- die Wurfscheibe vor dem Kommando des Schützen geworfen wird.
- zum ersten oder zweiten Mal innerhalb einer Serie eine anerkannte Waffenstörung gemäß Regel 3.3 vorliegt.
- bei Trap und Doppeltrap die Wurfscheibe oder Doublette auf den Abruf nicht sofort erscheint und der Schütze die Annahme verweigert und dies anzeigt, indem er seine Flinte absetzt.

- bei Trap der erste Schuss wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition nicht abgegeben wurde. Wird der zweite Schuss abgegeben, so zählt das Ergebnis.
- bei Skeet die Wurfscheibe nicht innerhalb von drei (3) Sekunden nach dem Abruf erscheint und der Schütze die Annahme verweigert und dies anzeigt, indem er seine Flinte absetzt.

Eine neue Wurfscheibe muss geworfen werden (auch wenn der Schütze bereits geschossen hat), wenn

- der Schütze erkennbar gestört worden ist.
- ein anderer Schütze auf seine Wurfscheibe geschossen hat.
- der Hauptrichter, aus welchen Gründen auch immer, nicht in der Lage ist festzustellen, ob die Wurfscheibe als TREFFER, FEHLER oder NO TARGET zu werten ist (In diesem Fall wird sich der Hauptrichter, bevor er eine endgültige Entscheidung trifft, mit den Hilfsrichtern beraten).
- der Schütze an der Reihe ist und erstmals innerhalb einer Serie eine unbeabsichtigte Schussabgabe vor Abruf auftritt. Der Schütze wird verwarnt. Wird der zweite Schuss jedoch abgegeben, wird das Ergebnis gewertet.
- 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 bei der Wiederholung 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 FEHLER gewertet.

### 3.8.3 Regeln für das Doublettenschießen

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

- eine oder beide Scheiben der Doublette regelwidrig sind.
- eine Funktionsstörung an Flinte oder Munition den Schützen daran hindert, auf die erste Wurfscheibe zu schießen.
- 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.
- beide Scheiben der Doublette mit einem Schuss getroffen werden. Die Doublette wird maximal zweimal wiederholt, danach gilt, wenn beide Scheiben mit einem Schuss getroffen wurden, TREFFER/FEHLER.

Tritt beim zweiten Schuss eine anerkannte Waffenstörung auf, wird die erste Scheibe gewertet und die Doublette zur Feststellung des zweiten Schusses wiederholt.

Tritt erstmals während einer Runde eine unbeabsichtigte Schussabgabe nach Abruf, aber vor Erscheinen der Doublette auf, wird der Schütze verwarnt und die erste Scheibe als Fehler gewertet. Die Doublette wird zur Feststellung des zweiten Schusses wiederholt. Wird der zweite Schuss jedoch abgegeben, wird das Ergebnis gewertet. Tritt erneut eine unbeabsichtigte Schussabgabe nach Abruf aber vor Erscheinen der Doublette während einer Serie auf, gilt FEHLER/FEHLER.

### 3.8.4 NO TARGET bei Doubletten (Doppeln der Flinte)

Lösen sich bei einer Doublette beide Schüsse gleichzeitig, so wird dies als NO TARGET gewertet. Die Doublette wird wiederholt, um das Resultat beider Schüsse zu ermitteln, gleichgültig, ob nur eine oder beide Wurfscheiben getroffen wurden. Tritt dieses Ereignis wiederholt auf, muss der Hauptrichter die Waffe als nicht funktionstüchtig erklären. Danach findet Regel 3.3 Anwendung.

### **3.9 Auswertung**

Die Treffernotierung findet offiziell auf jedem Schießstand jeweils während einer Serie über 25 Wurfscheiben bzw. 15 Doubletten bei Doppeltrap statt. Bei Wettkämpfen werden die Treffer auf jedem Stand von zwei (2) Personen notiert, von denen die eine das Ergebnisprotokoll führt und die andere die Ergebnisse auf einer Tafel aufzeichnet, die für Schützen, Hauptrichter, Jury und Zuschauer sichtbar sein soll. Der Schreiber, der das Ergebnisprotokoll führt, hält sich hinter der Schützenlinie in der Nähe des Hauptrichters auf. Die Schreiber notieren die Resultate unabhängig voneinander aufgrund der vom Hauptrichter getroffenen Entscheidung. Nach Beendigung jeder Serie werden die Ergebnisse sofort verglichen und etwaige Unstimmigkeiten geklärt, bevor das Ergebnisprotokoll der Auswertung übergeben wird. Weicht eine Notierung von der anderen ab, so gilt nur die, die auf der Tafel angeschlagen ist – es sei denn, diese ist erkennbar fehlerhaft. Der Hauptrichter kontrolliert während des Durchganges die Anzeigetafel. Verlässt der Schütze nach dem Durchgang den Schießstand, akzeptiert er das für ihn notierte Ergebnis.

#### **3.9.1 Ergebnisgleichheit**

##### **3.9.1.1 Einzelwertung bis Platz 6**

Bei Ergebnisgleichheit innerhalb der ersten sechs (6) 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 bei Trap und Doppeltrap innerhalb von 12 Sekunden, bei Skeet innerhalb von 15 Sekunden, seine Wurfscheibe abrufen, nachdem der Richter das Kommando START gegeben hat. Alle Einzelheiten zum Stechen sind unter 15.3 (Finalregeln Flinte) zu finden.

##### **3.9.1.2 Ergebnisgleichheit ab Platz 7**

Bei Ergebnisgleichheit muss ab Platz sieben (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. 15 Doubletten bei Doppeltrap und in den weiteren Serien zurückverglichen werden, bis ein Unterschied gegeben ist.

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 letzten Wurfscheibe beginnend, alle Treffer bis zum ersten Fehler zusammenzählt. Der Schütze mit den meisten aufeinanderfolgenden Treffern erhält die bessere Platzierung.

##### **3.9.1.3 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.

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 letzten Wurfscheibe beginnend, alle Treffer in Summe aller Mannschaftsmitglieder addiert und bis zum ersten Fehler zusammenzählt. Die Mannschaft mit den meisten Treffern erhält die bessere Platzierung.

### 3.9.2 Einsprüche

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.

Sollte der Schütze mit einer anderen 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>Alle Klassen</b>	125 Wurfscheiben in fünf Serien zu je 25 WS
<b>Schüler (Klassen 20, 21)</b>	75 Geradeausscheiben in drei Serien zu je 25 WS

Auf jede Wurfscheibe dürfen bis zu zwei (2) Schüsse abgegeben werden (Bei Schüler nur ein Schuss). Die Wettkämpfe können an einem (1), zwei (2) oder drei (3) Tagen mit einer beliebigen Anzahl von Serien zu je 25 Wurfscheiben durchgeführt werden.

Werden Wettkämpfe auf Anlagen mit mehreren Ständen ausgetragen, muss jeder Schütze dieselben Schemas in gleicher Zahl beschießen.

### 3.10.2 Einstellung der Wurfmaschinen – Schema 1 bis 9

#### Schema 1

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

#### Schema 2

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite
1	1	25° rechts	3,00 m	76 m +1 m
	2	5° links	1,80 m	
	3	35° 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	
	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	35° rechts	1,80 m	
	14	5° links	1,50 m	
	15	40° links	3,00 m	

## Schema 3

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite
1	1	30° rechts	2,50 m	76 m +1 m
	2	0°	2,80 m	
	3	35° links	3,00 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	
	8	5° rechts	3,00 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	30° rechts	2,00 m	
	14	0°	1,50 m	
	15	35° links	2,20 m	

## Schema 4

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite
1	1	40° rechts	3,00 m	76 m +1 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	
	8	0°	3,00 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	

**Schema 5**

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite
1	1	45° rechts	1,60 m	76 m +1 m
	2	0°	3,00 m	
	3	15° 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	
	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	3,00 m	
5	13	30° rechts	2,00 m	
	14	10° rechts	2,40 m	
	15	15° links	1,80 m	

**Schema 6**

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite
1	1	40° rechts	2,00 m	76 m +1 m
	2	0°	3,00 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	
	8	5° links	1,50 m	
	9	40° links	3,00 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	

## Schema 7

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite
1	1	35° rechts	2,20 m	76 m +1 m
	2	5° links	3,00 m	
	3	20° links	3,00 m	
2	4	40° rechts	2,00 m	
	5	0°	3,00 m	
	6	45° links	2,80 m	
3	7	40° rechts	3,00 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	20° rechts	1,80 m	
	14	5° links	1,50 m	
	15	45° links	2,00 m	

## Schema 8

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



**Schema 9**

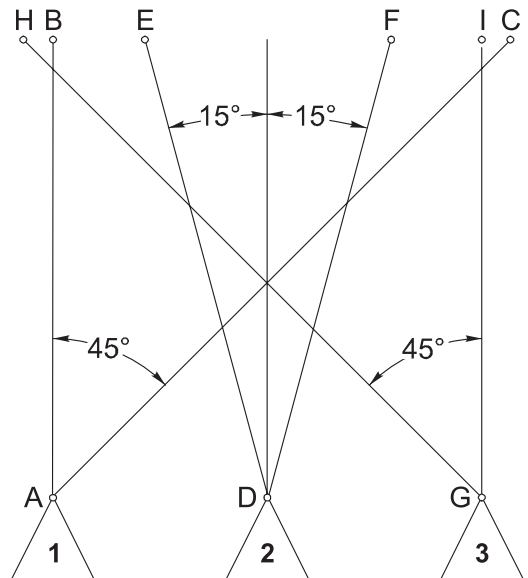
Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite
1	1	40° rechts	3,00 m	76 m +1 m
	2	0°	1,80 m	
	3	20° links	3,00 m	
2	4	15° rechts	3,00 m	
	5	10° links	1,50 m	
	6	35° links	2,00 m	
3	7	45° rechts	1,60 m	
	8	0°	2,80 m	
	9	30° links	3,00 m	
4	10	30° rechts	2,00 m	
	11	5° links	2,00 m	
	12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

**3.10.3 Maximale horizontale Wurfwinkel der Maschinen jeder Gruppe**

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

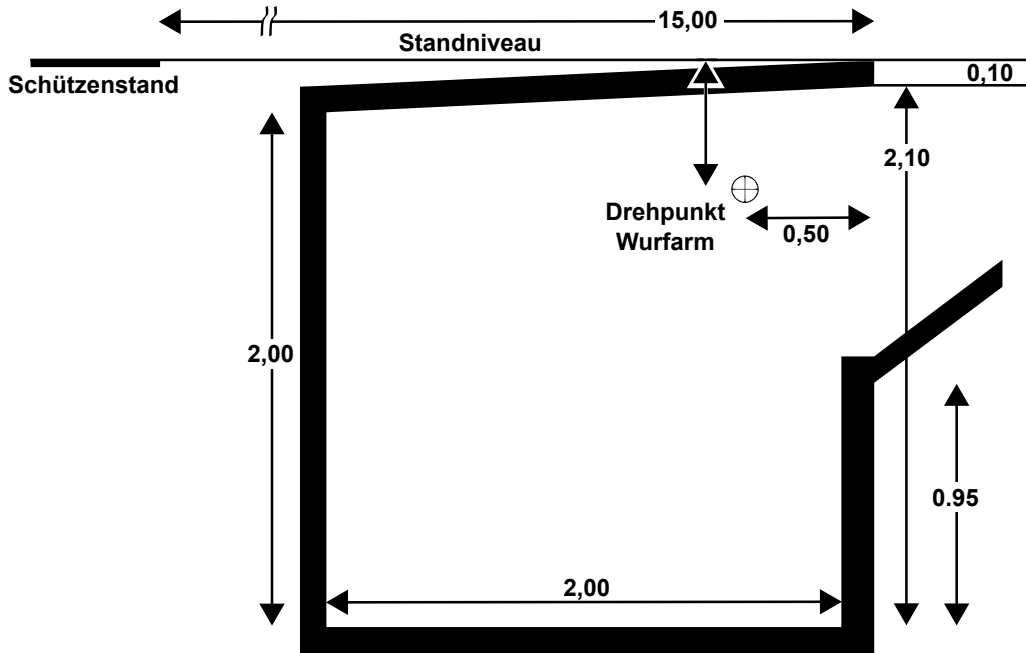
Die Wurfscheiben von Maschine 2 müssen in den Bereich, den der Winkel DEF (30°) aufspannt, fallen.

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

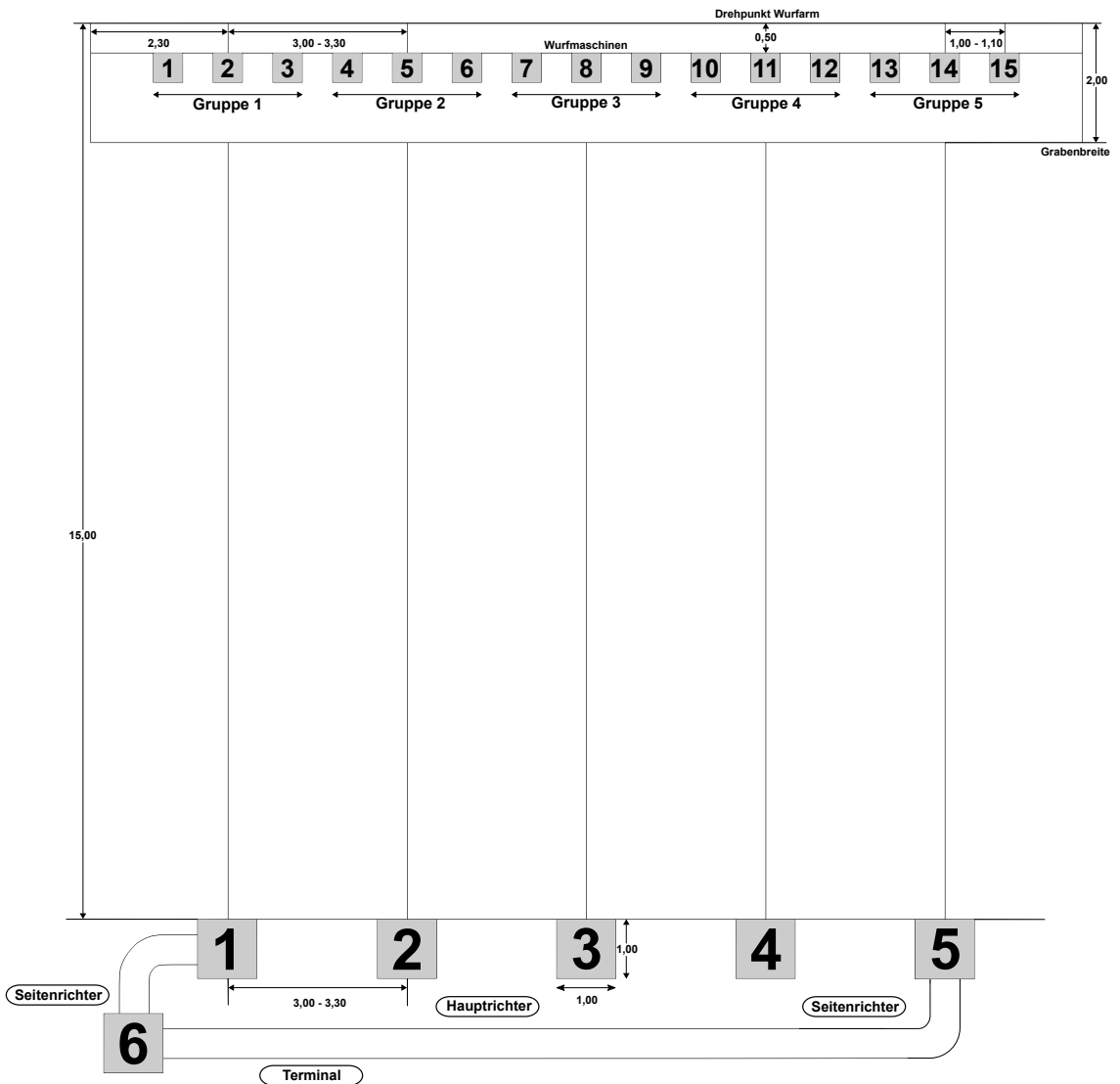


## 3.10.4 Wurfmaschinengraben (Maße in Meter)

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



### 3.10.5 Trapstand (Maße in Meter)



## 3.10.6 Wurfmaschinen – Ausstattung und Einstellung

Ein olympischer Trapgraben muss mit 15 Wurfmaschinen ausgestattet sein. Die Maschinen sind in fünf (5) Dreiergruppen aufgestellt. Der Mittelpunkt jeder Gruppe muss auf dem Dach gekennzeichnet (Farbanstrich) sein. Die Abstände der Maschinen in jeder Gruppe müssen gleich sein.

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.

### 3.10.6.1 Einstellung der Wurfmaschinen

Die Wurfmaschinen müssen vor Beginn des Wettkampfes eingestellt werden, und zwar nach der Schementabelle 3.10.2 (1-9).

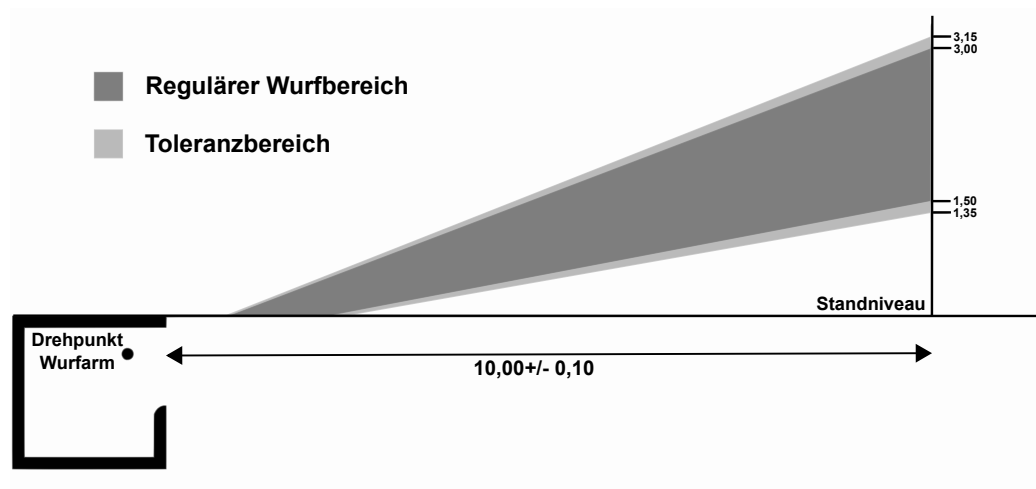
Die Reihenfolge der Einstellung ist: Höhe, Weite, Winkel. Der Winkelmesser muss über jeder einzustellenden Maschine positioniert werden. Die reguläre Wurfweite der Scheiben beträgt 76 m +/- 1 m. Sofern die freie Flugweite der Wurfscheiben durch Hindernisse (Wallanlage, Netze o. ä.) begrenzt wird, muss die Flugweite mindestens 66 m +/- 1 m betragen. Bei reduzierter Flugweite müssen die Wurfmaschinen zur Einstellung der korrekten Wurfweite seitlich ausgeschwenkt werden und sind in einer Richtung einzustellen, die eine freie Flugweite von 76 m auf eine niveauangepasste Referenzfläche d. h. Höhe der Fläche auf Niveau der Schützenstände ermöglicht. Mit dieser Einstellung sind die Wurfmaschinen dann in die vorgeschriebenen Wurfrichtungen (-winkel) ohne Veränderung der Einstellungen zurückzuschwenken und festzustellen.

- Die verwendeten Schemen werden durch Los bestimmt.
- Die Einstellung wird vom Kampfgericht/Jury geprüft, abgenommen und verplombt.
- Das Wechseln der Schemen und die Neueinstellung erfolgt täglich.
- Vor 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.

Es ist allen Wettkampfteilnehmern, Trainern, Betreuern und anderen, nicht vom Veranstalter ausdrücklich autorisierten Personen untersagt, den Maschinengraben zu betreten, nachdem die Wurfmaschinen eingestellt und vom Kampfgericht/von der Jury geprüft, abgenommen und verplombt worden sind.

### 3.10.6.2 Seitenansicht Trapstand (Maße in Meter)

Wurfhöhen und Toleranzen der Scheiben



### 3.10.6.3 Auslösen der Wurfmaschinen

Die Wurfmaschinen können nur durch ein elektromanuelles oder elektroakustisches System ausgelöst werden. Die Wurfscheiben müssen ohne Verzögerung nach dem Abruf des Schützen geworfen werden. In einer Serie von 25 Scheiben schießt jeder Schütze von jeder Position fünf (5) Scheiben. Hierbei muss gewährleistet sein, dass jeder Schütze von jeder Position zwei (2) Scheiben von der linken, zwei (2) Scheiben von der rechten und eine (1) Scheibe von der mittleren Maschine der jeweiligen 3er-Gruppe erhält. Die Reihenfolge muss für jeden Schützen unbekannt sein.

### 3.10.7 Schützenstände

Fünf (5) Schützenstände liegen 15 m hinter der Vorderkante des Wurfmaschinengrabens auf einer dazu parallelen Linie. Sie sind als Flächen von je 100 cm × 100 cm deutlich markiert. Jede Station liegt genau hinter der mittleren der ihm zugeordneten drei Wurfmaschinen. Etwa zwei (2) Meter hinter und etwas nach links versetzt von Station eins (1) befindet sich Station sechs (6).

Alle sechs Stände sollten mit einer Ablagefläche für Munition und Ausrüstung ausgestattet sein. Die Standplatten sollen stabil, eben 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.

Drei (3) Meter bis vier (4) Meter hinter den Schützenständen führt ein Weg von Station fünf (5) zu Station eins (1), der während des Wettkampfes von den Schützen benutzt werden muss. Die Schützenstände sollen gegen Sonne und Regen ausreichend geschützt sein.

## 3.10.8 Wettkampfdurchführung

### 3.10.8.1 Abruf der Scheibe

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

### 3.10.8.2 Wechseln der Station

Der Schütze darf nach dem Schuss, ausgenommen auf Station fünf (5), seine Station nicht verlassen, bevor der Schütze zu seiner Rechten eine regelgerechte Wurfscheibe beschossen hat und das Ergebnis bekannt gegeben worden ist. Dies gilt auch, wenn sich dazwischen freie Stände befinden.

### 3.10.8.3 Zeitbegrenzung

Zwölf Sekunden nachdem der Vorschütze eine regelgerechte Wurfscheibe beschossen hat und das Ergebnis feststeht 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 verwarnt (gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß wird die zu beschießende Scheibe als Fehler gewertet (grüne Karte).

### 3.10.8.4 Unterbrechung des Schießens

Wird das Schießen innerhalb einer Serie länger als fünf (5) 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.

## 3.12 Trap Team Mixed

### 3.12.1 Wettkampfprogramm

Alle Teammitglieder	75 Wurfscheiben in 3 Serien zu 25 Wurfscheiben
---------------------	--

### 3.12.2 Wettkampfdurchführung

Trap Team Mixed wird nach den Regeln der Disziplin Trap (3.10) geschossen. Die Teammitglieder bestehen immer aus einem männlichen und einem weiblichen Teammitglied. Nach der Qualifikation (Vorkampf), findet ein Finale der besten sechs (6) Mannschaften statt (siehe Finalregeln).

Die Teammitglieder müssen während der Qualifikation in der Rotte nebeneinander stehen. Zuerst schießt das männliche, danach das weibliche Teammitglied.

### 3.15 Doppeltrap

#### 3.15.1 Wettkampfprogramm

Alle Klassen	150 Wurfscheiben in 5 Serien zu je 15 Doubletten
--------------	--

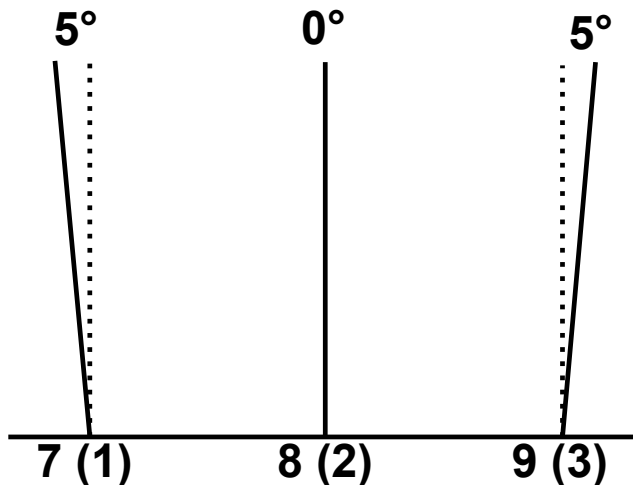
Die Wettkämpfe können an einem (1), zwei (2) oder drei (3) Tagen mit einer beliebigen Anzahl von Serien zu je 15 Doubletten für Männer, Frauen und Junioren durchgeführt werden.

#### 3.15.2 Einstellungsschema für Doppeltrap

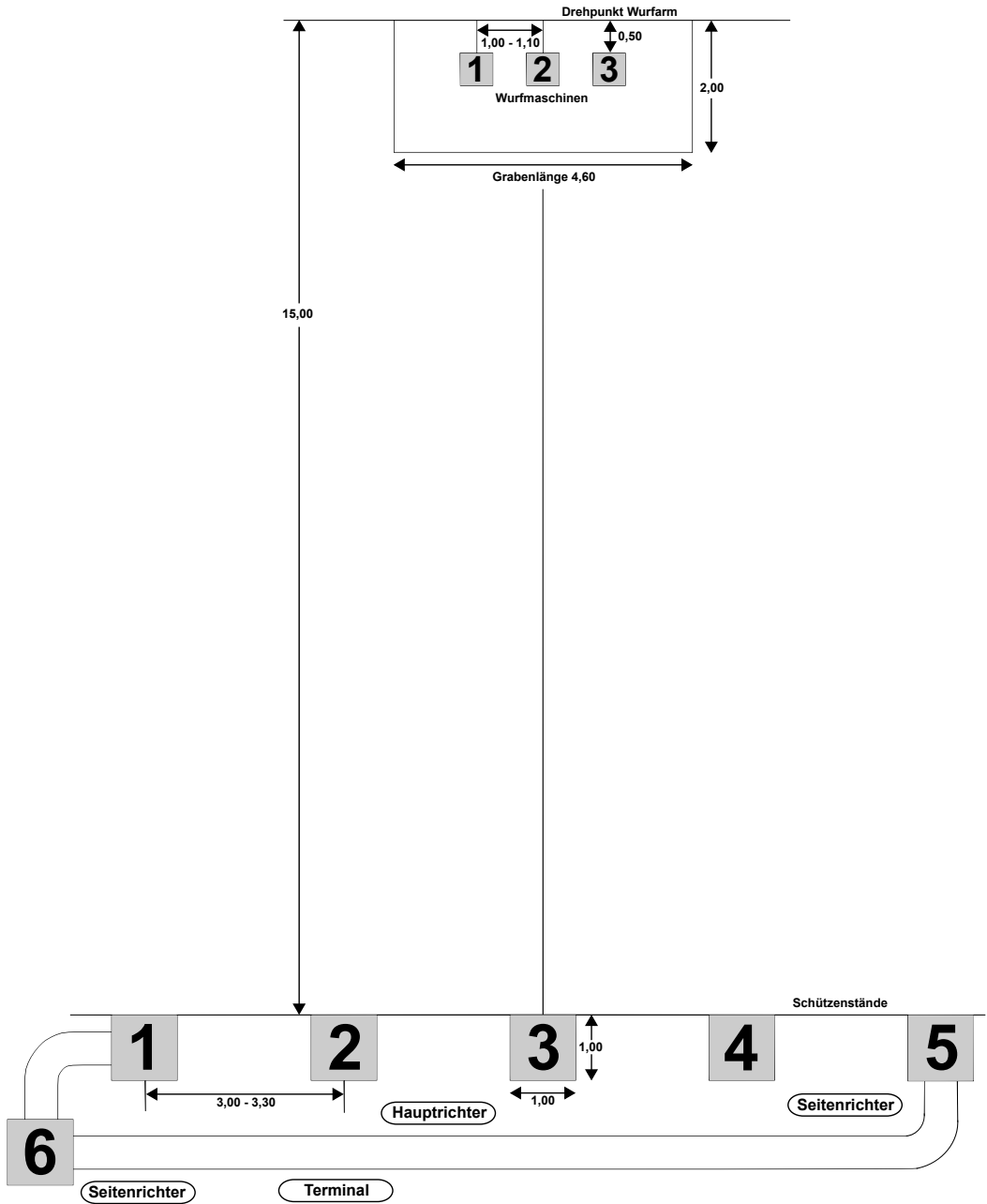
Schema	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite (±1m)
A	7 (1)	5° links	3,00 m	55 m
	8 (2)	0°	3,50 m	55 m
B	8 (2)	0°	3,50 m	55 m
	9 (3)	5° rechts	3,00 m	55 m
C	7 (1)	5° links	3,00 m	55 m
	9 (3)	5° rechts	3,00 m	55 m

##### 3.15.3.1 Horizontale Wurfwinkel bei Doppeltrap

**Erlaubte Toleranz: 0,5 Grad links oder rechts.**



**3.15.3.2 Doppeltrapstand (Maße in Meter)**





### **3.15.4 Wurfmaschinengraben**

#### **3.15.4.1 Verwendung Olympischer Trapgräben und Univaltrapgräben**

Olympische Trapstände können für den Wettbewerb Doppeltrap angepasst werden, indem die mittlere Maschinengruppe [Nummer sieben (7), acht (8) und neun (9)] direkt vor Station drei (3) aktiviert wird. Bei Univaltrap sind dies die Maschinen zwei (2), drei (3) und vier (4).

#### **3.15.5 Wurfmaschinen**

Ein Doppeltrapgraben muss mit drei Wurfmaschinen ausgestattet sein. Der Mittelpunkt der Gruppe muss durch eine Markierung (Farbanstrich) auf dem Dach gekennzeichnet sein.

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.

##### **3.15.5.1 Einstellung der Wurfmaschinen**

Die Wurfmaschinen müssen vor Beginn des Wettkampfes eingestellt werden.

Die Reihenfolge der Einstellung ist: Winkel, Höhe, Weite.

Der Winkelmesser muss über jeder einzustellenden Maschine positioniert werden.

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

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.

2–3/3–4/2–4 bei einem angepassten Univaltrapgraben.

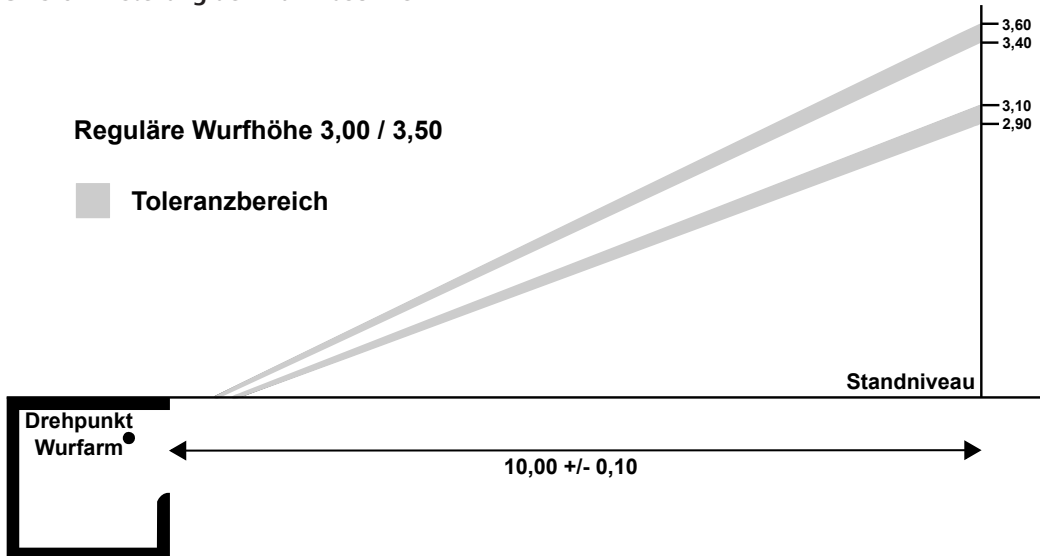
Bei diesem Probewerfen dürfen die Schützen anwesend sein.

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

##### **3.15.5.2 Auslösen der Wurfmaschinen**

Die Wurfmaschinen können nur durch ein elektromanuelles oder elektroakustisches System ausgelöst werden. Die Wurfscheiben müssen ohne Verzögerung gleichzeitig nach dem Abruf des Schützen geworfen werden. In einer Serie von 15 Doubletten schießt jeder Schütze von jeder Position 3 Doubletten. Hierbei muss gewährleistet sein, dass jeder Schütze von jeder Position eine Doublette Schema A, eine Doublette Schema B und eine Doublette Schema C erhält. Die Reihenfolge muss für jeden Schützen unbekannt sein.

## 3.15.6 Einstellung der Wurfmaschinen



## 3.15.7 Wettkampfdurchführung

### 3.15.7.1 Abruf der Doublette

Vor Beginn einer jeden Runde muss eine Probedoublette aller drei (3) Schemen geworfen werden.

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

### 3.15.7.2 Wechseln der Station

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

### 3.15.7.3 Zeitbegrenzung

Zwölf (12) 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 verwarnet (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß wird die zu beschießende Doublette als FEHLER/FEHLER gewertet.

### 3.15.7.4 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 alle drei Schemen vorführen zu lassen.

### 3.20 Skeet

#### 3.20.1 Wettkampfprogramm

<b>Alle Klassen</b>	125 Wurfscheiben in 5 Serien zu je 25 WS
<b>Schüler (Klassen 20, 21) - Schülerprogramm</b>	75 Wurfscheiben in 3 Serien zu je 25 WS

Auf jede Wurfscheibe darf je ein Schuss abgegeben werden.

Schüler dürfen bei allen Einzelscheiben nur einzeln laden.

Die Wettkämpfe können an einem (1), zwei (2) oder drei (3) Tagen mit einer beliebigen Anzahl von Serien zu je 25 Wurfscheiben durchgeführt werden.

#### 3.20.1.1 Wurffolge der Scheiben

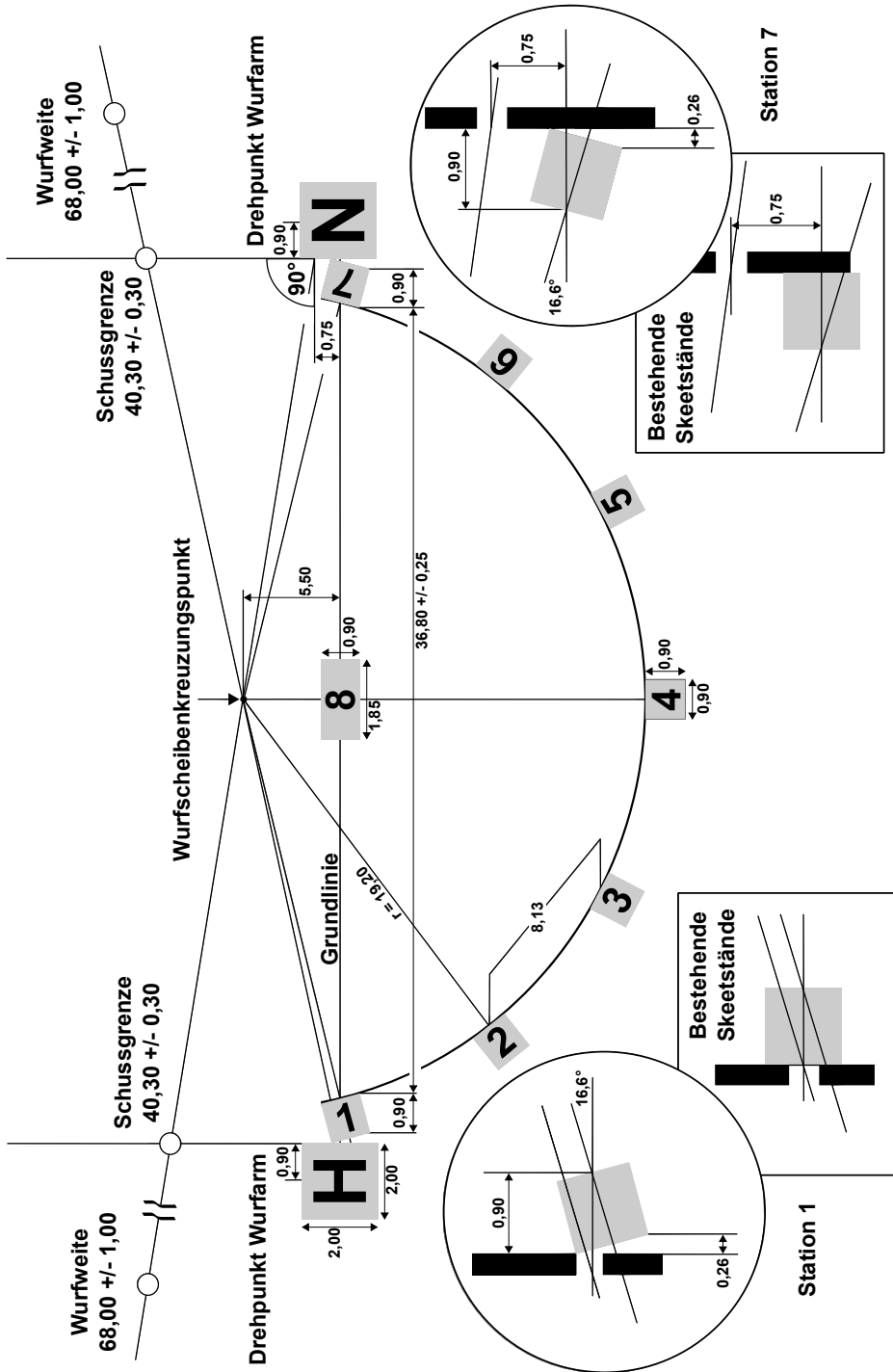
##### Wettkampfprogramm

Station 1	Station 2	Station 3	Station 4	Station 5	Station 6	Station 7	Station 4	Station 8
<b>H – HN</b>	<b>H – HN</b>	<b>H – HN</b>	<b>H – N</b>	<b>N – NH</b>	<b>N – NH</b>	<b>NH</b>	<b>HN - NH</b>	<b>H – N</b>

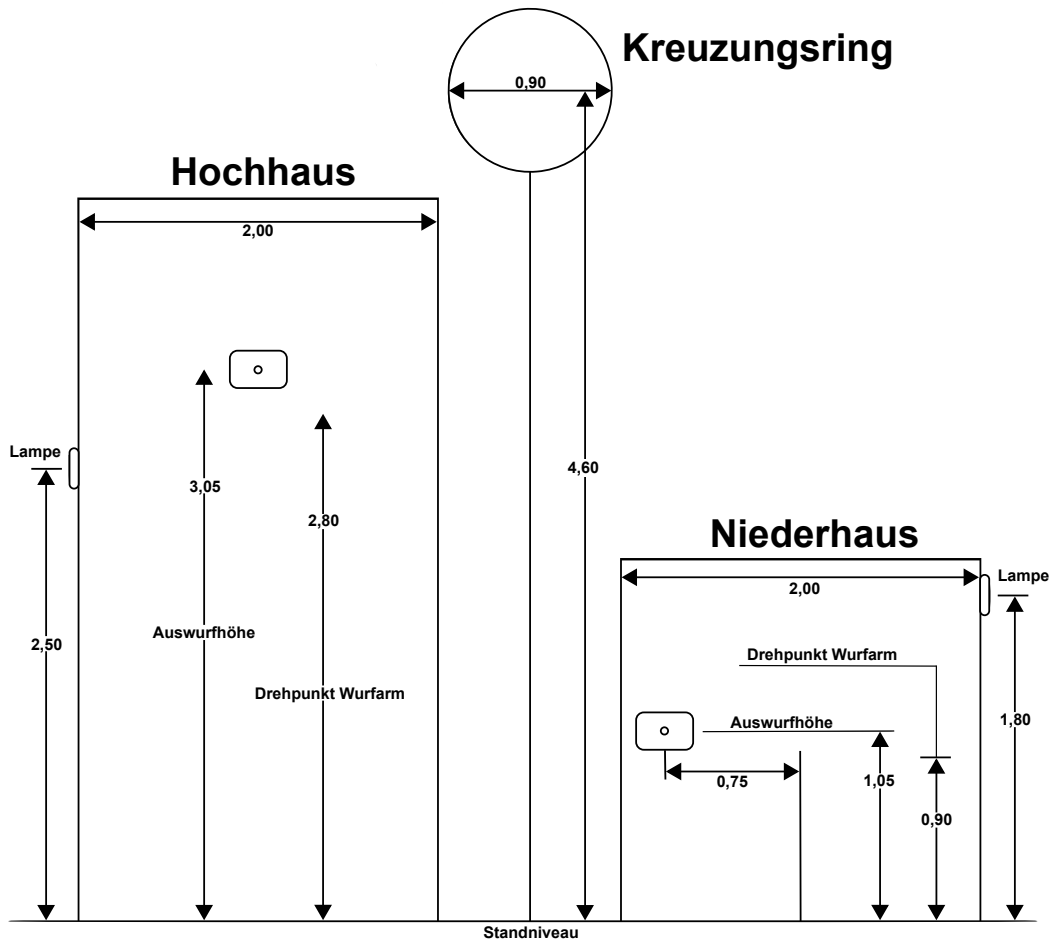
##### Schülerprogramm

Station 1	Station 2	Station 3	Station 4	Station 5	Station 6	Station 7
<b>N N H H</b>	<b>N N H H</b>	<b>N N H H</b>	<b>H N</b>	<b>H H N N</b>	<b>H H N N</b>	<b>H N N</b>

**3.20.2 Skeetstand (Maße in Meter)**



### 3.20.2.1 Skeethäuser (Maße in Meter)



### 3.20.2.2 Skeetstand

Auf einem Skeetstand befindensich zwei (2) Häuser (ein „Hochhaus“ und ein „Niederhaus“) sowie sieben (7) Schützenstände auf einem Kreisbogen. Station acht (8) liegt im Mittelpunkt der Kreisbogensehne. Der Kreismittelpunkt ist der Wurfscheibenkreuzungspunkt und durch einen Pfahl gekennzeichnet.

## 3.20.3 Wurfmaschinen

Im Hochhaus und im Niederhaus befindet sich je eine Wurfmaschine, die fest eingestellt ist. Jede Wurf-scheibe muss mit einer Weite zwischen von  $68 \text{ m} \pm 1 \text{ m}$  geworfen werden.

## 3.20.4 Schussgrenzen

Die Schussgrenzen der Stationen eins (1) bis sieben (7) liegen  $40,3 \text{ m} \pm 0,10 \text{ m}$  von jedem Haus entfernt. Die Schussgrenzen sind zu markieren. Bei Station acht (8) ist die Schussgrenze durch eine gedachte Linie von Station vier (4) über Station acht (8) und dem Wurfscheibenkreuzungspunkt gegeben.

## 3.20.5 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 sieben (7) Meter bis zehn (10) Meter hinter den Ständen eins (1) bis sieben (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.

## 3.20.6 Zeitgeber

Die Wurfmaschinen werden elektrisch, mechanisch oder akustisch ausgelöst, und zwar auf der Seite, von der das Bedienungspersonal die Wettkampfteilnehmer sehen und hören kann. Die Verwendung eines Zeitgebers ist vorgeschrieben. Der Zeitgeber (Timer) erlaubt ein Abwerfen der Scheiben innerhalb eines unbestimmten Zeitraums von 0,1 Sekunden bis drei (3) Sekunden, nachdem der Schütze die Wurfscheibe abgerufen hat. Die Auslösevorrichtung muss so beschaffen sein, dass nur ein (1) 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.

### 3.20.7 Wettkampfdurchführung

#### 3.20.7.1 Fertighaltung

Bis zur Schussabgabe steht der Schütze mit beiden Füßen innerhalb des Schützenstandes (Station).

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.

Der Markierungsstreifen ist 25 bis 30 cm lang und drei (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.

Zur Überprüfung müssen alle Taschen der am Oberkörper getragenen Kleidung leer sein.

Der Oberarm muss bei der Prüfung der Markierungsstreifen senkrecht am Körper anliegen, der Unterarm muss waagrecht im 90-Grad-Winkel dazu bei nicht angehobenen Schultern nach vorne gebeugt sein.



#### 3.20.7.2 Abruf der Scheibe(n)

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

#### 3.20.7.3 Probewurfscheiben

Zu Beginn des Wettkampfes versammelt sich die Rotte auf Station eins (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.

### 3.20.8 Schießordnung

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

Schießt ein Schütze beim Skeet in der falschen Reihenfolge in seiner Rotte, wird er verwart und das Ergebnis wird gewertet. Tritt dies innerhalb einer Serie erneut auf, werden die Scheiben als Fehler gewertet.

#### Anmerkung zu Station acht (8):

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

Der erste Schütze nimmt auf Station acht (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.

### 3.20.8.1 Wechseln der Station

Es ist dem Schützen nicht gestattet, seine Station zu betreten, bevor er an der Reihe ist, d. h. bevor der Hauptrichter 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.

### 3.20.8.2 Laden der Waffen

Auf Station eins (1), zwei (2), drei (3), fünf (5), sechs (6) und acht (8) darf jeweils nur eine Patrone geladen werden, um auf die Einzelwurfscheibe aus dem Hoch- oder Niederhaus zu schießen.

Auf Station vier (4) müssen für die beiden Einzelwurfscheiben zwei (2) Patronen geladen werden. Für die Doubletten auf den Stationen eins (1) bis sieben (7) müssen zwei (2) Patronen geladen werden.

Auf Station acht (8) darf nur eine Patrone geladen werden, um auf die Wurfscheibe zu schießen, die vom Hochhaus geworfen wird. Erst nachdem diese beschossen wurde, darf eine weitere Patrone für die Wurfscheibe die vom Niederhaus geworfen wird, geladen werden.

Auf Station vier (4) darf der Schütze beim Einzelscheiben-Schießen nach Abgabe des ersten Schusses die Flinte nicht öffnen. Sollte er versehentlich oder absichtlich die Flinte öffnen, so erhält er, jeweils innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben, eine Warnung (gelbe Karte).

Im Falle einer „NO BIRD“-Entscheidung darf der Schütze die Flinte öffnen und sich neu einrichten, auch wenn er die erste Scheibe bereits beschossen hat.

### 3.20.8.3 Zeitbegrenzung

Der Schütze muss nach dem Kommando START, bzw. nach dem der Vorschütze die Schützenposition verlassen hat, innerhalb von zehn (10) Sekunden die Position betreten. Nach dem Betreten der Schützenposition muss der Schütze innerhalb von 30 Sekunden alle für diese Position vorgesehenen Einzelscheiben und Doublette nach der Fertighaltung abrufen.

Bei Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß wird die zu beschießende Doublette als FEHLER/FEHLER gewertet.



### **3.21 Allgemeines, Flinten, Munition, Kleidung und Schießordnung**

Verboten ist jede Vorrichtung, Munition oder Ausrüstung, die in den vorliegenden Regeln nicht enthalten ist oder dem Sinn dieser Regeln widerspricht. Sämtliche Vorgaben der Sportordnung und Vorgaben der Standgenehmigung bezüglich Sicherheit sind zu beachten. Die Teilnehmer sind vor Wettkampfbeginn durch den leitenden Hauptrichter zu belehren. Ein Merkblatt des Standbetreibers ist den Teilnehmern zur Kenntnis zu bringen und im offiziellen Aushang der Öffentlichkeit bekannt zu machen. Alle Angaben in dieser Sportordnung gelten für Links- und Rechtschützen gleichermaßen. Auch wenn die männliche Anrede gewählt ist, gilt sie für weibliche Teilnehmer gleichermaßen. Alle Teilnehmer an Wettkämpfen akzeptieren die Regeln der DSB-Sportordnung.

#### **3.21.1 Flinten**

- Zugelassen sind alle Flinten einschließlich halbautomatischer Modelle, die Kaliber 12 nicht überschreiten. Die Lauflänge muss mindestens 60 cm betragen. Vorderschaftrepetierer (sog. Pumpguns), Unterhebelrepetierer, Flinten mit einem Release-Abzug (Schuss bricht durch Loslassen des Abzuges) und Flinten mit einem Leuchtpunktzielgerät sind verboten.
- Das Wechseln der Flinte während einer Serie ist nicht gestattet; das Gleiche gilt für funktionsfähige Flintenteile (einschl. wechselbarer Chokeeinsätze), es sei denn, der Hauptrichter erkennt einen Waffenfehler an, der nicht sofort behoben werden kann. Zwischen den Runden ist das Wechseln von Waffen, Wechselchokes oder Läufen erlaubt.
- Halbautomatische Flinten müssen so beschaffen sein, dass es nicht möglich ist, mehr als eine Patrone in das Magazin zu laden. Sie müssen so beschaffen sein, dass durch den Hülsenauswurf kein anderer Teilnehmer gestört wird. Beim Tragen auf dem Schießstand muss die Mündung nach oben oder unten zeigen.
- Gewehriemen sind verboten.
- Es ist verboten, die Waffe eines anderen Schützen ohne dessen Erlaubnis zu berühren.
- Die Verwendung von Mikrokameras an der Flinte ist verboten.
- Unbenutzte Waffen müssen in einem Waffenständer abgestellt werden.

#### **3.21.2 Munition**

- Das Gewicht der Schrotladung darf 28,5 g nicht überschreiten. Es sind nur kugelförmige Schrote aus Blei, Bleilegierung oder alternativem Material von mindestens 1,9 mm und maximal 2,6 mm Durchmesser zugelassen.
- Die Schrote dürfen metallbeschichtet sein.
- Einschränkungen durch den Wettkampfausrichter/Veranstalter sind zulässig (z. B. kein Blei/kein Weicheisen/keine nickelbeschichteten Schrote).
- Schwarzpulver-, Leucht- und Brandmunition sowie andere Spezialpatronen sind verboten. Es dürfen keine verschiedenen Schrotgrößen innerhalb einer Patrone gemischt werden.
- Es dürfen keine Änderungen, die einen Streueffekt durch Spezialkomponenten, Streukreuze usw. bewirken, vorgenommen werden.

##### **3.21.2.1 Munitionskontrolle**

Der Hauptrichter kann zwei (2) Patronen aus der Waffe oder aus der Tasche der Schießweste von einem oder mehreren Schützen entnehmen, damit die Jury die Einhaltung der Vorschriften prüfen kann.

## 3.21.3 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 5 cm über der Mitte der Kniescheibe endet, sind erlaubt.

Das Tragen von Hemden, T-Shirts und ähnlichen Bekleidungsstücken ohne Ärmel ist nicht gestattet. Unter der Schießweste ist ein nackter Oberkörper nicht erlaubt. Das Tragen von Sandalen ist aus Sicherheitsgründen verboten.

### 3.21.3.1 Augenschutz

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

### 3.21.3.2 Gehörschutz

Alle Schützen und Mitarbeiter müssen während des Wettkampfes Gehörschutzkappen oder einen anderen Gehörschutz wie Ohrstöpsel oder Selektoren tragen.

### 3.21.3.3 Startnummer

Die Startnummer ist auf dem Rücken des Schützen zwischen den Schultern und der Taille zu tragen und muss vollständig sichtbar sein.

### 3.21.3.4 Ausrüstung

Es ist den Schützen untersagt, elektronische, mechanische oder sonstige Geräte zu verwenden, mit denen dem Schützen die Flugbahnen der Wurfscheiben bei Abwurf angezeigt werden können. Im Wettkampfbereich ist den Schützen, Trainern und Betreuern die Benutzung von Mobiltelefonen, Walkie-Talkies und vergleichbaren Geräten untersagt. Mobiltelefone müssen aus- oder lautlos geschaltet sein. Für einen Durchgang muss jeder Schütze immer genügen Munition mit auf den Stand nehmen.

## 3.21.4 Schießordnung

### 3.21.4.1 Rotten

Eine Rotte sollte aus sechs (6) Schützen bestehen, es sei denn, die Einteilung lässt dies nicht zu. Rotten, in denen weniger als sechs (6) gemeldete Schützen schießen, sollen nach Möglichkeit durch erfahrene Schützen, die nicht am Wettbewerb teilnehmen, aufgefüllt werden (Füllschützen). Resultate und Ergebnislisten sollen, um eine fortlaufende Abwicklung des Schießbetriebs sicherzustellen, auch von diesen Füllschützen geführt werden, jedoch ohne Vermerk der Namen.

### 3.21.4.2 Schützenstand

Der Schütze muss mit beiden Füßen innerhalb des markierten Schützenstandes (Station) stehen. Die Station ist quadratisch mit einer Größe von 100 cm x 100 cm (Bei Parcours 3.35 kann sie auch rund mit einem Durchmesser von 100 cm sein).

### **3.22 Wurfscheiben**

Bei Universaltrap (3.40) sind Standard-Wurfscheiben (110 cm +/- 1mm Durchmesser, 105 Gramm +/- 5 Gramm Gewicht und einer Höhe von 25 mm – 26 mm) zwingend vorgeschrieben. Bei Compak®-Sporting (3.30) kommen mit Minischeibe (60 mm Durchmesser), Midscheibe (90 mm Durchmesser), Battue (Segelscheibe) und Rollhasen weitere Sonderscheiben zum Einsatz. Bei Parcours (3.35) zusätzlich noch Flash- oder Elektroscheiben. Die Farbe der Scheiben soll so gewählt werden, dass sie sich deutlich vom Hintergrund abheben. Segelscheiben sollten bei kurzen Flugbahnen nicht verwendet werden.

#### **3.22.1 Einzelscheiben**

Eine Einzelwurfscheibe, unabhängig vom Typ, wird von einer (1) Wurfmaschine ausgelöst. Auf eine Einzelwurfscheibe müssen beide Schüsse abgegeben werden können.

#### **3.22.2 Simultandoubletten**

Beide Wurfscheiben werden von einer (1) oder zwei (2) verschiedenen Maschinen gleichzeitig ausgelöst. Die Ziele dürfen in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.

#### **3.22.3 Doubletten auf Schuss**

Beide Wurfscheiben werden von einer (1) oder zwei (2) verschiedenen Maschinen geworfen. Die 2. Wurfscheibe wird innerhalb eines Zeitraumes von 0-3 Sekunden ausgelöst, nachdem der 1. Schuss gefallen ist.

#### **3.22.4 Rafeledoubletten**

Beide Ziele werden aus der gleichen Wurfmaschine und in gleicher Richtung so schnell wie möglich ausgelöst. Die Scheiben dürfen in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.

#### **3.22.5 Regelgerechte Wurfscheiben**

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

#### **3.22.6 Beschädigte Wurfscheiben**

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.

#### **3.22.7 Regelwidrige Wurfscheiben**

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

#### **3.22.8 Nicht angenommene (verweigerte) Wurfscheiben**

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 öffnet und einen Arm hebt.

## 3.23 Störungen (Funktionsstörungen)

Der Hauptrichter entscheidet in allen Fällen endgültig.

Jede Flinte, die nicht sicher schießt, die automatisch doppelt oder deren Ladung nicht zündet, ist nach den Regeln nicht zugelassen. Munitionsdefekte werden anerkannt, wenn der Schlagbolzeneinschlag im Zündhütchen klar erkennbar ist und

- die Pulverladung nicht gezündet hat.
- die Ladung zündet, aber Komponenten der Ladung im Lauf verblieben sind.
- der Schlagbolzenabdruck auf der Patrone fehlt – die Waffe aber abgeschlagen hat (z. B. wegen zu tief sitzendem Zünder, flachem Patronenrand).

Wenn der Hauptrichter 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 (3) Minuten, nachdem die Waffe für untauglich erklärt worden ist, verfügbar ist.

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

Innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben werden höchstens zwei (2) 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. Als Störung wird nicht anerkannt:

- Ungeladene Waffe
- Laden mit leeren Patronen (Hülsen)
- Gesicherte Waffe
- Falsche Bedienung durch den Schützen

### **3.24 Verhaltensregeln**

Alle Flinten, auch ungeladene, müssen mit größtmöglicher Sorgfalt gehandhabt werden. Kipplauflinten müssen mit offenem Verschluss und mit nach unten gerichteter Laufmündung, halbautomatische Flinten mit offener Kammer und mit nach oben oder unten gerichteter Laufmündung getragen werden.

Auf dem Stand verbleibende Flinten müssen mit dem Lauf nach oben, entladen und mit offenem Verschluss in einem Gewehrständer abgestellt werden. Die Flinte darf nur in gebrochenem Zustand abgelegt, bzw. zwischen den Schüssen abgestützt werden.

#### **3.24.1 Abwenden vom Schützenstand**

Der Schütze darf sich nicht vom Schützenstand (Station) abwenden, ohne vorher seine Flinte geöffnet und entladen 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.

#### **3.24.2 Verhalten bei Störungen**

Bei einem Munitionsversager oder einer Funktionsstörung senkt der Schütze die Waffe und hebt den Arm. Er bleibt mit der Flinte in Schussrichtung stehen, ohne den Verschluss zu öffnen oder die Sicherung zu betätigen, bis der Hauptrichter die Waffe kontrolliert hat. Öffnet er die Waffe bevor der Hauptrichter sie kontrolliert hat, lautet die Wertung FEHLER, bei Doubletten FEHLER/FEHLER.

#### **3.24.3 Vorwerfen der Scheiben**

Beim Vorwerfen der Scheiben müssen alle Waffen geöffnet und entladen sein. Es ist nicht gestattet beim Vorwerfen auf die Scheiben zu zielen.

#### **3.24.4 Funktionsschüsse**

Funktionsschüsse dürfen bei Universaltrap (3.40) nur zu Beginn des ersten Durchganges einer jeden Rotte abgegeben werden. Es ist maximal ein (1) Schuss pro Lauf erlaubt. Erst nach Aufforderung des Hauptrichters dürfen die Schützen nacheinander Funktionsschüsse abgeben. Bei Compak®-Sporting (3.30) und Parcours (3.35) dürfen Funktionsschüsse nur auf einem dafür vorgesehenen Platz abgegeben werden.

#### **3.24.5 Zielübungen (Anschlagsübungen)**

Zielübungen sind nur auf dem Schützenstand oder auf einem hierfür vorgesehenen Platz gestattet. Bei Zielübungen darf die Waffe nicht geladen werden. Zielübungen auf Wurfscheiben eines anderen Wettkampfteilnehmers sind verboten. Zielübungen auf Vögel oder andere Tiere sind verboten. Bei Parcours (3.35) sind keine Ziel- oder Anschlagsübungen erlaubt.

#### **3.24.6 Laden der Waffen**

Die Waffen dürfen erst auf den dafür vorgesehenen Schützenständen geladen werden. Es ist nicht gestattet, eine Stand zu betreten, bevor der Vorschütze die Position verlassen hat. Geschlossene Waffen sind immer in Schussrichtung zu halten.

## 3.25 Disziplinarmaßnahmen

### 3.25.1 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 (3) Treffer abgezogen werden.

### 3.25.2 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. Es ist nicht gestattet, sich ohne Absprache mit der Schießleitung einer beliebigen Rotte anzuschließen.

### 3.25.3 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.

### 3.25.4 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.

### 3.25.5 Verwarnung, Trefferabzug, Disqualifikation

Regelverstöße, bei denen kein sofortiger Trefferabzug vorgesehen ist, haben zunächst eine Verwarnung des Schützen zur Folge (gelbe Karte). Wiederholte Verstöße während einer Serie von 25 Wurfscheiben werden jedes Mal mit dem Verlust eines TREFFERS bestraft (rote Karte).

### 3.25.6 Fehlverhalten von Schützen

Falls ein Schütze sich so verhält, dass auf den Verlust seiner Selbstkontrolle schließen lässt (wegwerfen der Waffe, unflätige Ausdrücke, Aggressivität gegen Teilnehmer und Schiedsrichter), hat der Hauptrichter umgehend die Jury zu verständigen. Ebenso wenn der Schütze permanent die Entscheidungen des Hauptrichters kritisiert. Die Jury kann den Schützen vom Wettkampf ausschließen. Das Startgeld wird hierbei nicht erstattet.

### **3.26 Haupt- und Hilfsrichter, Jury**

Das Schießen leitet ein erfahrener Hauptrichter, der auch weitgehende Waffenkenntnisse haben soll. Er sollte über eine entsprechende Lizenz verfügen. Haupt- und Hilfsrichter müssen ihre Position so wählen, dass sie den gesamten Schießbereich überblicken können.

#### **3.26.1 Verantwortlichkeit der Haupt- und Hilfsrichter**

Der Hauptrichter und die Hilfsrichter sind dem Schießleiter gegenüber verpflichtet, auf die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen, der Sportordnung und der Schießstandordnung zu achten. Sie achten auch darauf, dass Zuschauer die Schützen nicht stören. Sie leiten die Durchgänge und führen das Ergebnisprotokoll.

#### **3.26.2 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. Nach jedem Durchgang verliest er nach dem Abgleich der Listen die Ergebnisse. Der Hauptrichter entscheidet, auch aus Sicherheitsgründen, ob durch Gewitter, Hagel oder Starkregen ein Durchgang unterbrochen wird. Ist ein Schütze mit der Entscheidung über Treffer oder Fehler nicht einverstanden, kann der Hauptrichter sich mit den Hilfsrichtern beraten, bevor er seine endgültige Entscheidung trifft.

##### **3.26.2.1 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 Entscheidung mit den Hilfsrichtern. Danach trifft der Hauptrichter seine endgültige Entscheidung.

##### **3.26.2.2 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. Es ist verboten, Wurfscheiben oder Bruchstücke vom Schießfeld aufzuheben und als Beweismittel für einen Treffer einzusetzen. Stimmt ein Schütze in Bezug auf eine Schussbewertung mit dem Hauptrichter nicht überein, so soll der Einspruch durch Heben des Armes und dem Ausruf „PROTEST“ oder „EINSPRUCH“ sofort angezeigt werden. Der Hauptrichter unterbricht den Durchgang 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. Sollte der Schütze mit der Entscheidung des Hauptrichters nicht einverstanden sein, so darf er das Schießen nicht verzögern und auch die folgenden Scheiben nicht verweigern. Es kann lediglich ein Vermerk in die Ergebnisliste eingetragen werden, dass der Schütze unter Protest weiterschießt. Die endgültige Entscheidung liegt dann bei der Jury.

### 3.26.3 Aufgaben der Hilfsrichter

Der Hauptrichter wird von mindestens zwei (2) Hilfsrichtern unterstützt, die er im Normalfall reihum aus den Wettkampfschützen, vorzugsweise aus einer der vorhergehenden Rotten, ernennt. 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. Hilfsrichter führen das Ergebnisprotokoll und bedienen die für Schützen, Richter, Jury und Zuschauer einsehbare Anzeigetafel. Zur Fehleranzeige sollen sie mit kleinen Flaggen oder Fahnen ausgerüstet sein.

### 3.26.4 Jury

Die Jury stellt die Einhaltung der Regeln während des Wettkampfes sicher. Sie überprüft Waffen, Munition und die technische Funktion der Wurfscheiben und Wurfmaschinen. Die Jury behandelt die Proteste. Sie legt die Bestrafung für regelwidriges und unsportliches Verhalten des Schützen fest. Sie überwacht die Auslösung der Rotten am Vortag des Wettkampfes.

Unter keinerlei Umständen werden Proteste hinsichtlich Treffer oder Fehler behandelt oder ob die geworfene Scheibe defekt oder außerhalb der vorgeschriebenen Flugbahn war. In diesen Fällen zählt ausschließlich die Entscheidung der Hauptrichters. Der Schütze kann aber einen Protest gegen jede andere Schiedsrichterentscheidung erheben.

Proteste sind der Jury in schriftlicher Form mit Hinterlegung eines Protestgeldes während des Wettkampfes vorzulegen. Befindet die Jury, dass der Protest gerechtfertigt ist, kann sie dem Hauptrichter Anweisungen für eine künftige Vorgehensweise erteilen, den Hauptrichter austauschen oder dessen Entscheidung widerrufen. Wird dem Protest stattgegeben, wird das Protestgeld zurückerstattet.

Die Jury trifft bei technischen Fehlern die erforderlichen Entscheidungen, soweit entsprechende Entscheidungen nicht schon vom zuständigen Hauptrichter getroffen wurden. Beim Auftreten eines Problems (z.B. droht der Abbruch des Wettkampfes), können zwei (2) durch den Vorsitzenden bestimmte Mitglieder der Jury auf außerordentlicher Ebene mit Zustimmung des Hauptrichters eine Entscheidung treffen, vorausgesetzt, dass die Jury dem zustimmt. Die Jury ist nur in Anwesenheit des Vorsitzenden oder dessen Vertreter mit mindestens einem Viertel der Jurymitglieder handlungsfähig.

Wenn ein Jurymitglied eine Unregelmäßigkeit bemerkt hat, darf er sich nicht direkt an den Hauptrichter wenden. Es muss dies zuerst den anderen Jurymitgliedern mitgeteilt werden. Die Entscheidungen werden durch Mehrheitsbeschluss der anwesenden Jurymitglieder getroffen, bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.



### 3.27 Trefferfeststellung

TREFFER: Eine Wurfscheibe gilt als getroffen, wenn sie den Regeln entsprechend geworfen und beschossen wurde und wenigstens ein sichtbares Stück abspringt.

FEHLER: Eine Wurfscheibe gilt als gefehlt, wenn

- sie nicht während des Fluges getroffen wird (ausgenommen Rollhasen).
- sie vom Schuss nur gestreift wird und kein sichtbares Stück abspringt.
- der Schütze nicht auf eine von ihm abgerufene regelgerechte Wurfscheibe schießt.
- der Schütze wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition ohne vorherige Prüfung durch den Haupttrichter die Flinte öffnet oder die Sicherung betätigt.
- sich zum dritten und weiteren Mal eine Funktionsstörung an Flinte oder Munition beim selben Schützen innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben einstellt.
- nur Staub oder bei Flashescheiben Pulver nach dem Schuss sichtbar wird.
- die Waffe gesichert ist.
- die Waffe nicht geladen wurde.
- das Magazin bei einer halbautomatischen Flinte nicht entriegelt ist.
- die Waffe nicht richtig geschlossen wurde.

### 3.28 Entscheidung über NO BIRD

NO BIRD bedeutet „ungültige Wurfscheibe“. Die Entscheidung, ob eine Wurfscheibe oder eine Doublette als NO BIRD gewertet wird, liegt immer in der Entscheidung des Haupttrichters. Eine Wurfscheibe oder Doublette, die vom Haupttrichter 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. Eine neue Wurfscheibe muss bei NO BIRD immer von der Maschine geworfen werden, von dem aus vorher die regelwidrige Wurfscheibe geworfen wurde (Beachte: Spezielle Regeln und Tabellen der einzelnen Disziplinen).

#### 3.28.1 Annahme der Wurfscheiben

Der Schütze muss nach NO BIRD die neue Wurfscheibe in jedem Fall annehmen, auch wenn er der Meinung ist, sie sei von einer anderen Maschine geworfen worden.

#### 3.28.2 Neue Wurfscheibe

Eine neue Wurfscheibe oder Doublette muss immer geworfen werden, gleichgültig ob der Schütze geschossen hat oder nicht, wenn

- eine beschädigte, fehlerhafte oder regelwidrige Wurfscheibe erscheint.
- die Wurfscheibe oder Doublette von einer falschen Maschine geworfen wurde.
- ein Schütze außerhalb der Reihenfolge schießt.
- eine Doublette statt einer Einzelscheibe geworfen wurde.
- die Wurfscheibe vor dem Kommando des Schützen geworfen wird.
- der Schütze erkennbar gestört worden ist.
- ein anderer Schütze auf seine Scheibe geschossen hat.
- der Haupttrichter, 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 Haupttrichter, bevor er eine endgültige Entscheidung trifft, mit den Hilfsrichtern beraten).
- 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).

### 3.28.3 NO BIRD bedingt durch Witterung

Es gibt keine NO BIRD-Entscheidung auf Grund von schlechten Wetterverhältnissen.

## 3.29 Auswertung

Die Treffernotierung findet offiziell auf jedem Schießstand jeweils während einer Serie über 25 Wurfscheiben statt. Bei Wettkämpfen werden die Treffer auf jedem Stand von zwei (2) Personen notiert, von denen die eine das Ergebnisprotokoll führt und die andere die Ergebnisse auf einer Tafel aufzeichnet, die für die Schützen wie auch für die Zuschauer, Hauptrichter und Jury sichtbar sein soll (Kann auch elektronisch angezeigt werden). Der Schreiber, der das Ergebnisprotokoll führt, hält sich hinter der Schützenlinie in der Nähe des Hauptrichters auf. Die Schreiber notieren die Resultate unabhängig voneinander aufgrund der vom Hauptrichter getroffenen Entscheidung. Nach Beendigung jeder Serie werden die Resultate sofort verglichen und etwaige Unstimmigkeiten geklärt, bevor die Protokolle der Auswertung übergeben werden. Weicht eine Notierung von der anderen ab, so gilt nur die, die auf der Tafel angeschlagen ist – es sei denn, dieses ist erkennbar fehlerhaft. TREFFER werden im Protokoll mit „1“, FEHLER mit „0“ gekennzeichnet. Mit dem Verlassen des Schießstandes akzeptiert jeder Schütze das für ihn notierte Ergebnis. Das Protokoll wird nur von den Haupt- oder Hilfsrichtern unterschrieben.

### 3.29.1 Ergebnisgleichheit

#### 3.29.1.1 Einzelwertung bis zum 3. Platz

Bei Ergebnisgleichheit innerhalb der ersten drei (3) Plätze, muss 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.

Ab dem 4. Platz werden bei Ergebnisgleichheit die Schützen in der Ergebnisliste zuerst aufgeführt, die den besseren letzten Durchgang aufweisen. Ist diese auch gleich, wird rückwärts fortgefahren bis eine Differenz erreicht ist.

#### 3.29.1.2 Durchführung von Stechen

Bei allen Disziplinen und allen Klassen wird zunächst immer ein Durchgang über 25 Wurfscheiben durchgeführt. Ist damit noch keine Entscheidung gefallen, wird im KO-Modus weitergestochen. Hierbei werden Doubletten als Kombination gewertet (TREFFER/FEHLER = FEHLER/TREFFER). Bei Compak®-Sporting (3.30) wird ein Layout aus Gruppe fünf (5) [eine (1) Einzelscheibe, zwei (2) Simultandoubletten] ausgewählt. Bei Parcours (3.35) legt die Jury fest, welche Einzelscheiben und Doubletten geworfen werden. Aufgerufene und nicht anwesende Schützen erhalten keine Möglichkeit das Stechen nachzuholen. Bei fortgeschrittener Zeit kann auf die 25er Runde verzichtet werden und gleich mit dem KO-Stechen begonnen werden.

#### 3.29.1.3 Ergebnisgleichheit in der Mannschaftswertung

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

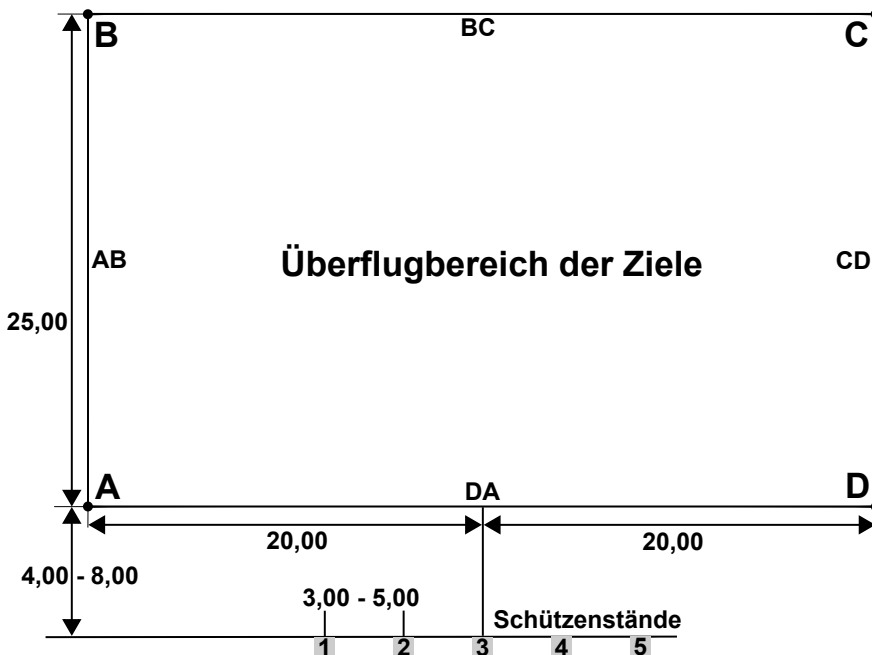
### 3.30 Compak®-Sporting

Compak®-Sporting ist eine Flintendisziplin die vom Wurfscheibenschießen abgeleitet wurde. Der Begriff Compak®-Sporting ist geschützt. Der Rechteinhaber ist die FITASC (Federation Internationale de Tir aux Armes Sportives de Chasse / Internationale Föderation für Jagd- und Sportschießen). Die Anschlagposition ist bei Abruf der Wurfscheibe frei wählbar (Voranschlag oder nicht). Alle Ziele müssen im korrekten Anschlag (Waffe an der Schulter) beschossen werden.

#### 3.30.1 Einrichtung des Schießstandes

Der Bereich, den sämtliche Wurfscheiben zu überfliegen haben, ist durch ein Rechteck (ABCD) von 25 m Tiefe und 40 m Breite definiert. Soweit möglich, sollten die vier (4) Ecken des Rechtecks mit mindesten 50 cm hohe Fahnen gekennzeichnet werden. Damit wird die Festlegung der Flugbahnen erleichtert. Die Anordnung erfolgt von links in Uhrzeigerrichtung. Die Seiten des Rechtecks sind bezeichnet mit AB-BC-CD-DA.

Es sind mindestens sechs (6) Wurfmaschinen erforderlich. Der Standort der Wurfmaschinen ist frei wählbar. Dabei ist zu beachten, dass durch die Flugbahn der Wurfscheiben keine Gefährdung für Schützen, Schiedsrichter und den Zuschauerbereich entsteht. Gleiches gilt auch für Wurfscheiben, die als NO BIRD gewertet werden (z.B. Bruchscheiben). Wenn sich die Wurfmaschine hinter den Schützen befindet, muss sie mindestens 4 m höher als die Schützenstände angeordnet sein. Bei Windstille muss die Flugbahn sämtlicher Wurfscheiben das Rechteck (ABCD) mindestens in einem Schnittpunkt überfliegen. Es gibt fünf (5) Standplätze für die Schützen.



## 3.30.1.1 Flugbahnen der Wurfscheiben

Die Flugbahnen der Wurfscheiben sollten so abwechslungsreich wie möglich sein. Hierbei sollen aufsteigende, einfallende, kommende, wegfliegende, überfliegende Scheiben sowie Rollhasen zum Einsatz kommen. Jedes Einzelziel muss von jedem der fünf (5) Standplätze zweimal beschossen werden können. Die Sicherheit der Schützen, Schiedsrichter und des Zuschauerbereiches muss auf alle Fälle gewährleistet sein. Ein Compak®-Sporting Wettkampf beinhaltet zwei (2) Arten von Flugbahnen.

### Obligatorische Flugbahnen:

- Eine Flugbahn von links nach rechts, die Seite AB und CD überfliegen.
- Eine Flugbahn von rechts nach links, die Seite AB und CD überfliegen.
- Eine abgehende Flugbahn die Seite BC überfliegen. Der Standort der Wurfmaschinen kann auf zwei Arten festgelegt werden. Entweder ein Einbau im Trapgraben vor den Standplätzen oder eine höhere Einrichtung hinter den Schützenpositionen.

### Freie Flugbahnen:

Diese werden vom Veranstalter festgelegt und sind von den örtlichen Begebenheiten abhängig. Die Flugbahnen beim Compak®-Sporting sind so zu wählen, dass sie den benachbarten Compak®-Parcours nicht stören.

## 3.30.1.2 Wurfmaschinen

Ein Compak®-Sporting Parcours benötigt sechs (6) Wurfmaschinen. Es können automatische, halb-automatische und manuelle Wurfmaschinen verwendet werden. Die Wurfmaschinen müssen von links nach rechts mit Buchstaben A bis F oder den Zahlen eins (1) bis sechs (6) bezeichnet werden. Jede Wurfmaschinenposition ist sichtbar mit einem Schild zu kennzeichnen.

## 3.30.1.3 Auslösesysteme der Wurfmaschinen

Die Wurfmaschinen können manuell, über eine Fernbedienung oder akustischem Abruf ausgelöst werden. Im Falle eines Manuellen- oder Fernbedienungssystems muss die Scheibe in einer Zeit von null (0) bis drei (3) Sekunden nach Abruf durch den Schützen ausgelöst werden. Im Falle einer akustischen Auslösung muss das Ziel innerhalb von 0,5 Sekunden nach Abruf durch den Schützen ausgelöst werden. Beim Schießen von Compak®-Sporting Wettbewerben in Linien (neues System), sind bei Wettbewerben nur die von der FITASC homologierten Systeme zugelassen. Dies sind Auslösesysteme, sowie Systeme für die Datenübertragung und Verarbeitung.

## 3.30.1.4 Schützenstände (Schießpositionen)

Die fünf (5) Schützenstände sind durch eine Quadrat (1 m x 1 m) gekennzeichnet und 3 m bis 5 m (Mitte zu Mitte) voneinander entfernt. Die Frontlinie der Schützenstände befindet sich 4 m bis 8 m parallel hinter der Linie AD.

Der Stand Nr. drei (3) muss sich in der Mitte der Linie AD befinden. Schussfeldbegrenzungskörbe (umgangssprachlich: Käfige) müssen zur Einhaltung allgemeiner Sicherheit an jedem Schützenstand eingerichtet werden. Der empfohlene Typ eines Schussfeldbegrenzungskorbes ist weiter unten dargestellt, es können aber auch davon abweichende Konstruktionen unter folgenden Voraussetzungen verwendet werden:

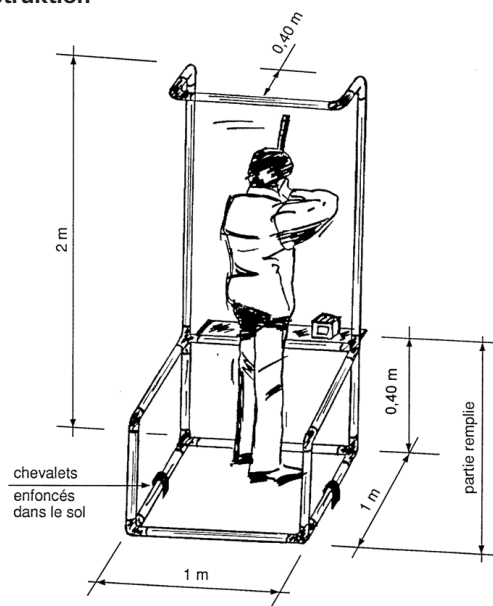
- Die Schussrichtung muss zu jeder Seite eindeutig begrenzt werden.
- Die Schussrichtung muss vertikal eindeutig begrenzt werden.
- Eine Bewegung oder Beugen des Schützen nach vorne muss verhindert werden.

### Schussfeldbegrenzung (Käfig) – empfohlene Konstruktion

Der Käfig kann aus Holz oder Kunststoff bestehen.

Die Rohre sollen hierbei rund oder viereckig sein und einen Durchmesser von 3 cm bis 5 cm haben. Der untere Bereich sollte mit Wasser oder Sand befüllbar sein, bzw. am Boden verankert werden können.

Jeder Käfig soll eine Ablage für Munition und Ausrüstung haben. An jedem Käfig muss eine Liste der zu beschießenden Scheiben angebracht werden können.



#### 3.30.1.5 Festlegung für Doubletten

Bei jeder Doublette soll jede Wurftaube nur mit einem Schuss beschossen werden. Es ist verboten die erste Wurftaube zweimal zu beschießen. Bei Simultan-Doubletten können die Ziele in beliebiger Reihenfolge beschossen werden. Wenn ein Schütze beide Ziele mit einem Schuss trifft ist es NO BIRD. Die Doublette muss wiederholt werden.

#### 3.30.2 Wettkampfdurchführung

Ein Durchgang besteht aus 25 Wurfscheiben. Hierbei werden von jedem Schützenstand fünf (5) Wurfscheiben beschossen. Insgesamt gibt es fünf (5) Layout-Gruppen. Pro Position sind diese:

- Fünf (5) Einzelziele.
- Drei (3) Einzelscheiben und eine (1) Doublette auf Schuss.
- Drei (3) Einzelscheiben und eine (1) Simultandoublette.
- Eine (1) Einzelscheibe und zwei (2) Doubletten auf Schuss.
- Eine (1) Einzelscheibe und zwei (2) Simultandoubletten.

Es wird empfohlen, dass sich die einzelnen Compak®-Sporting-Parcours voneinander unterscheiden. Es muss gewährleistet sein, dass jeder Schütze von jeder Position die gleichen Wurfscheiben bzw. Doubletten erhält.

### 3.30.2.1 Wurfschema und Reihenfolge der Wurfscheiben

Die Reihenfolge der Wurfscheiben bzw. das Wurfschema ist an jedem Stand so anzubringen, dass es für den Schützen gut lesbar ist. Die Reihenfolge der Einzelziele kann beliebig gewählt werden. Die erste Scheibe einer Doublette muss die letzte Scheibe des vorausgegangenen Standes sein. Falls die Rotte weniger als sechs (6) Schützen hat, muss das letzte Ziel vom nicht besetzten Stand dem folgenden Schützen vorgeworfen werden.

#### Beispiel eines Schemas für eine Runde (3 Einzelscheiben und eine Doublette):

	Stand 1	Stand 2	Stand 3	Stand 4	Stand 5
Einzel	A	B	C	D	E
Einzel	D	C	B	E	F
Einzel	B	F	E	A	D
Doublette	D + A	A + F	F + C	C + B	B + E

Die Darstellung ist nur eine Anregung. Es sind alle Kombinationen möglich, soweit sie sich an das obige Reglement halten.

### 3.30.2.2 Rotten oder Gruppen

Eine Rotte besteht aus maximal sechs (6) Schützen. Sollte eine Rotte aus weniger als sechs (6) Schützen bestehen, besetzen zu Beginn des Durchgangs die Schützen bei fünf (5) Teilnehmern die Schützenpositionen eins (1) bis fünf (5), bei vier (4) Teilnehmern die ersten vier (4) Positionen, bei drei (3) Teilnehmern die ersten drei (3) u.s.w. Der Ablauf ist analog zur Rotte mit sechs (6) Schützen. Jeder Schütze, der Stand fünf (5) verlässt, begibt sich auf die Warteposition hinter Stand eins (1) und betritt diesen erst, wenn der Vorschütze seine fünf (5) Wurfscheiben von dieser Position beschossen hat. Dieser Modus gilt für alle Rottengrößen von zwei (2) bis sechs (6) Teilnehmer. Wenn Compak®-Sporting in Linie geschossen wird, besteht eine Gruppe aus der Gesamtzahl der Teilnehmer, geteilt durch die Anzahl der Compak's.

### 3.30.2.3 Ablauf eines Durchganges

Die ersten fünf (5) Schützen einer Rotte begeben sich an den Stand wie es in der Aufstellung des Rottenplanes festgelegt ist. Der sechste Schütze der hinter Schützenposition eins (1) wartet, muss bereit sein die Position einzunehmen, sobald der Schütze auf Schützenposition fünf (5) seine Scheiben beschossen hat. Die Wurfscheiben müssen in der durch das Schema vorgegebenen Reihenfolge beschossen werden. Jeder Schütze hat zehn (10) Sekunden Zeit eine Wurfscheibe oder Doublette abzurufen, nachdem der Vorschütze geschossen hat und das Ergebnis bekannt ist. Der Schiedsrichter muss dem Schützen an Position eins (1) ankündigen, wann er anzufangen hat. Sobald der Schütze an Stand fünf (5) die angegebenen Wurfscheiben beschossen hat, geht er auf die Position hinter Stand eins (1). Alle anderen Schützen wechseln die Schützenposition nach Beschuss aller fünf (5) Scheiben nach rechts. Es beginnt immer der Schütze auf Position eins (1). Der Standwechsel muss immer mit geöffneter und entladener Waffe erfolgen. Beim Schießen in Rotten, werden nur einmal am Morgen der ersten Rotte die Einzelscheiben und Simultan-Doubletten gezeigt, sowie bei einer längeren Unterbrechung.

Beim Schießen in Linien wird nur dem ersten Schützen des Tages von einem vorangehenden Hauptrichter oder einem Schützen (außer Konkurrenz) das Programm auf allen fünf (5) Ständen vorgeworfen. Bei einer Unterbrechung wiederholt sich das Vorwerfen für den ersten Schützen. Ebenso wird dem letzten Schütze des Tages von einem Hauptrichter oder Schützen (außer Konkurrenz) gefolgt, um ihm auf jedem Stand die erste Scheibe seiner Doubletten vorzuwerfen.

### 3.30.3 Spezielle Regeln für Compak®-Sporting

#### 3.30.3.1 NO BIRD bedingt durch Waffen oder Munition

Die nachstehende Tabelle gilt für den ersten Vorfall, während einer Runde von 25 Scheiben. Der erste Vorfall führt zu einer Warnung (gelbe Karte). Ab dem zweiten Zwischenfall der gleichen Art, werden alle nicht beschossenen Scheiben als FEHLER gewertet (rote Karte).

Vorfall	Ereignis	Entscheidung
Beide Schüsse fallen zur gleichen Zeit	Bei einer Einzelscheibe	NO BIRD und eine neue Wurfscheibe
	Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette
	Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette	NO BIRD und eine neue Doublette
Die erste Patrone versagt	Bei einer Einzelscheibe	NO BIRD und eine neue Wurfscheibe
	Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette
	Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette	NO BIRD und eine neue Doublette
Die zweite Patrone versagt	Bei einer Einzelscheibe	NO BIRD und eine neue Wurfscheibe, nur der zweite Schuss zählt als Treffer
	Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette, das Ergebnis des ersten Schusses zählt
	Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette	NO BIRD und eine neue Doublette

#### 3.30.3.2 NO BIRD bedingt durch Wurfscheiben

Die folgende Tabelle gilt für nachfolgende Ereignisse:

- Eine Scheibe zerbricht bevor der erste Schuss abgegeben wurde.
- Eine Scheibe wird aus der falschen Wurfmaschine geworfen.
- Eine Scheibe hat eine abweichende Farbe.
- Eine Flugbahn wird vom Schiedsrichter als unzulässig gewertet.
- Eine Scheibe wird später als drei (3) Sekunden nach dem Abruf durch den Schützen geworfen.
- Eine Scheibe wurde vom Schützen nicht abgerufen.
- Der Hauptrichter befindet, dass der Schütze gestört oder abgelenkt wurde.
- Dem Hauptrichter ist es nicht möglich die Wurfscheibe zu bewerten.
- Wenn eine Wurfscheibe irrtümlich von einer Maschine auf den gleichen Parcours geworfen wurde, während des Beschießens einer Doublette auf Schuss oder Simultan.

Ereignis	Entscheidung
Bei einer Einzelscheibe	NO BIRD und eine neue Wurfscheibe
Bei einem Rollhasen, der zwischen dem ersten und zweiten Schuss bricht	NO BIRD und ein neuer Rollhase, nur der zweite Schuss zählt
Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette
Falls die erste Wurfscheibe oder Teile davon die Zweite zerbrechen, bevor der zweite Schuss gefallen ist	NO BIRD und eine neue Doublette, das Ergebnis des ersten Schusses zählt
Bei der zweiten Wurfscheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette, das Ergebnis des ersten Schusses zählt
Bei einer Scheibe einer Simultandoublette	NO BIRD und eine neue Doublette

### 3.30.3.3 KO-Stechen

Bei Compak®-Sporting wird für das KO-Stechen die Layout-Gruppe fünf (5) [Eine (1) Einzelscheibe und zwei (2) Simultandoubletten] verwendet. Alle Teilnehmer schießen zuerst vom 1. Schützenstand. Die Reihenfolge wird ausgelost. Der erste Schütze beginnt mit der Einzelscheibe. Ist nach der Einzelscheibe noch keine Entscheidung gefallen, beginnt der 2. Schütze mit der ersten Simultandoublette. Hierbei wird die Doublette als Kombination gewertet (TREFFER/FEHLER = FEHLER/TREFFER). Falls erneut keine Entscheidung gefallen ist, wird vom 1. Schützen mit der 2. Doublette fortgefahren. Danach wechseln die Schützen auf Schützenstand zwei (2). Hier beginnt der 2. Schütze mit der Einzelscheibe. Nach jedem Anschlag wechselt die Reihenfolge bis zu einer Entscheidung. Sollten am Stechen drei (3) Schützen teilnehmen, beginnt fortlaufend immer ein anderer Schütze auf Stand eins (1) (E:1-2-3,1.D 2-3-1, 2.D 3-1-2). Auf Stand zwei (2) beginnt dann der 2. Schütze (E:2-3-1,1.D 3-1-2, 2.D 1-2-3), auf Stand drei (3) der 3. Schütze (E:3-1-2,1.D 1-2-3, 2.D 2-3-1) u.s.w.

### 3.30.3.4 Ersatzwaffe

Erkennt der Hauptrichter einen Waffendefekt an der nicht innerhalb von drei (3) Minuten behoben werden kann, darf der Schütze mit einer Ersatzwaffe weiterschießen. Diese Waffe darf aber keine weiterer Teilnehmer der gleichen Rotte benutzen.

### 3.30.3.5 Training

Für die Trainings können dieselben Flugbahnen beschossen werden wie am Wettkampf, jedoch können die Flugbahnen beim Einrichten der Wettkampf-Programme Änderungen erfahren. Die Wettkampfprogramme können keinesfalls dieselben sein wie die Trainingsprogramme.

### 3.30.3.6 Sonderscheiben

Der Anteil von Sonderscheiben (Segelscheibe, Mini, Midi, Rollhase, usw.) darf 40 % aller geworfenen Wurfscheiben nicht überschreiten. Flugbahnen, Wurfmaschinen, Reihenfolge und Entfernungen können nach jedem kompletten Durchgang verändert werden.



### 3.30.4 Layout-Tabellen

#### 3.30.4.1 Layout für 5 Einzelscheiben pro Stand

##### Programm 1

A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B

##### Programm 2

B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C

##### Programm 3

C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D

##### Programm 4

D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E

##### Programm 5

E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F

##### Programm 6

F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A

##### Programm 7

A	C	E	B	D
F	A	C	D	E
B	D	F	A	C
E	B	D	F	A
C	E	B	C	F

##### Programm 8

D	B	E	C	F
F	A	D	B	E
C	F	A	D	B
E	C	F	A	D
B	E	C	F	A

## 3.30.4.2 Layout für 3 Einzelscheiben und eine Doublette auf Schuss pro Stand

### Programm 9

A	B	C	D	E
F	A	B	C	D
E	F	A	B	C
Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.
C/D	D/E	E/F	F/A	A/B

### Programm 13

E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
A	D	E	B	F
Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.
F/C	C/A	A/D	D/E	E/B

### Programm 10

B	D	A	F	C
E	B	D	A	F
C	E	B	D	A
Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.
A/F	F/C	C/E	E/B	B/D

### Programm 14

F	C	E	B	D
A	F	B	E	C
C	B	D	A	E
Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.
E/D	D/A	A/C	C/F	F/B

### Programm 11

C	E	D	A	F
B	C	E	D	A
F	B	C	E	D
Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.
D/A	A/F	F/B	B/C	C/E

### Programm 15

A	F	B	E	D
B	E	C	F	A
C	B	F	B	E
Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.
E/D	D/A	A/D	D/C	C/F

### Programm 12

D	A	F	C	E
B	D	C	F	C
E	F	B	D	A
Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.
A/C	C/E	E/A	A/B	B/F

### Programm 16

B	E	C	A	F
D	A	B	E	C
F	D	A	C	E
Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.	Doublette a.S.
E/C	C/F	F/D	D/B	B/A

3.30.4.3 Layout für 3 Einzelscheiben und eine Simultandoublette pro Stand

**Programm 17**

F	E	C	B	A
D	B	F	E	C
A	D	E	A	B
Simultan-D. B/C	Simultan-D. C/A	Simultan-D. A/D	Simultan-D. D/F	Simultan-D. F/E

**Programm 21**

B	F	A	B	E
A	B	F	C	D
C	D	B	E	F
Simultan-D. F/E	Simultan-D. E/C	Simultan-D. C/D	Simultan-D. D/A	Simultan-D. A/C

**Programm 18**

E	C	D	A	D
F	E	C	D	B
D	F	B	E	A
Simultan-D. A/B	Simultan-D. B/A	Simultan-D. A/F	Simultan-D. F/C	Simultan-D. C/E

**Programm 22**

C	E	B	F	A
D	F	A	C	B
F	B	D	B	E
Simultan-D. E/A	Simultan-D. A/C	Simultan-D. C/E	Simultan-D. E/D	Simultan-D. D/F

**Programm 19**

A	E	D	B	F
C	D	A	E	B
F	A	E	C	D
Simultan-D. D/B	Simultan-D. B/C	Simultan-D. C/F	Simultan-D. F/A	Simultan-D. A/E

**Programm 23**

C	A	F	D	B
E	F	C	A	D
B	E	D	F	A
Simultan-D. A/D	Simultan-D. D/B	Simultan-D. B/E	Simultan-D. E/C	Simultan-D. C/F

**Programm 20**

D	B	A	F	C
E	F	C	B	D
A	E	B	C	F
Simultan-D. F/C	Simultan-D. C/D	Simultan-D. D/E	Simultan-D. E/A	Simultan-D. A/B

**Programm 24**

D	F	A	C	E
B	A	D	F	C
F	B	C	E	A
Simultan-D. A/C	Simultan-D. C/E	Simultan-D. E/B	Simultan-D. B/D	Simultan-D. D/F

## 3.30.4.4 Layout für 1 Einzelscheibe und 2 Doubletten auf Schuss pro Stand

### Programm 25

C	E	A	F	D
Doublette a.S. D/B	Doublette a.S. B/F	Doublette a.S. F/C	Doublette a.S. C/A	Doublette a.S. A/F
Doublette a.S. F/A	Doublette a.S. A/D	Doublette a.S. D/E	Doublette a.S. E/B	Doublette a.S. B/C

### Programm 29

E	A	D	B	C
Doublette a.S. C/D	Doublette a.S. D/F	Doublette a.S. F/A	Doublette a.S. A/D	Doublette a.S. D/A
Doublette a.S. A/B	Doublette a.S. B/C	Doublette a.S. C/E	Doublette a.S. E/F	Doublette a.S. F/B

### Programm 26

D	F	B	C	E
Doublette a.S. E/A	Doublette a.S. A/D	Doublette a.S. D/F	Doublette a.S. F/B	Doublette a.S. B/C
Doublette a.S. C/B	Doublette a.S. B/E	Doublette a.S. E/A	Doublette a.S. A/D	Doublette a.S. D/F

### Programm 30

F	C	E	B	D
Doublette a.S. D/A	Doublette a.S. A/F	Doublette a.S. F/D	Doublette a.S. D/C	Doublette a.S. C/B
Doublette a.S. B/E	Doublette a.S. E/B	Doublette a.S. B/A	Doublette a.S. A/E	Doublette a.S. E/F

### Programm 27

A	B	C	D	E
Doublette a.S. E/F	Doublette a.S. F/D	Doublette a.S. D/E	Doublette a.S. E/A	Doublette a.S. A/B
Doublette a.S. B/C	Doublette a.S. C/A	Doublette a.S. A/F	Doublette a.S. F/C	Doublette a.S. C/D

### Programm 31

A	F	D	B	C
Doublette a.S. C/D	Doublette a.S. D/E	Doublette a.S. E/C	Doublette a.S. C/A	Doublette a.S. A/E
Doublette a.S. E/B	Doublette a.S. B/A	Doublette a.S. A/F	Doublette a.S. F/D	Doublette a.S. D/B

### Programm 28

B	D	F	A	C
Doublette a.S. C/E	Doublette a.S. E/A	Doublette a.S. A/C	Doublette a.S. C/D	Doublette a.S. D/A
Doublette a.S. A/F	Doublette a.S. F/B	Doublette a.S. B/E	Doublette a.S. E/F	Doublette a.S. F/B

### Programm 32

F	A	C	D	B
Doublette a.S. B/D	Doublette a.S. D/F	Doublette a.S. F/A	Doublette a.S. A/C	Doublette a.S. C/E
Doublette a.S. E/C	Doublette a.S. C/B	Doublette a.S. B/E	Doublette a.S. E/F	Doublette a.S. F/D

3.30.4.5 Layout für eine Einzelscheibe und 2 Simultandoubletten pro Stand

**Programm 33**

D	C	F	A	B
Simultan-D. B/F	Simultan-D. F/A	Simultan-D. A/B	Simultan-D. B/E	Simultan-D. E/C
Simultan-D. C/E	Simultan-D. E/D	Simultan-D. D/C	Simultan-D. C/F	Simultan-D. F/D

**Programm 37**

A	D	B	C	E
Simultan-D. E/B	Simultan-D. B/C	Simultan-D. C/E	Simultan-D. E/F	Simultan-D. F/D
Simultan-D. D/F	Simultan-D. F/A	Simultan-D. A/D	Simultan-D. D/B	Simultan-D. B/A

**Programm 34**

E	D	C	F	A
Simultan-D. A/C	Simultan-D. C/F	Simultan-D. F/A	Simultan-D. A/B	Simultan-D. B/F
Simultan-D. F/B	Simultan-D. B/E	Simultan-D. E/D	Simultan-D. D/C	Simultan-D. C/E

**Programm 38**

B	E	D	F	C
Simultan-D. C/D	Simultan-D. D/F	Simultan-D. F/C	Simultan-D. C/A	Simultan-D. A/F
Simultan-D. F/A	Simultan-D. A/B	Simultan-D. B/E	Simultan-D. E/D	Simultan-D. D/B

**Programm 35**

B	F	A	E	D
Simultan-D. D/C	Simultan-D. C/E	Simultan-D. E/D	Simultan-D. D/A	Simultan-D. A/F
Simultan-D. F/A	Simultan-D. A/B	Simultan-D. B/F	Simultan-D. F/C	Simultan-D. C/E

**Programm 39**

C	B	E	A	D
Simultan-D. D/E	Simultan-D. E/A	Simultan-D. A/D	Simultan-D. D/F	Simultan-D. F/B
Simultan-D. B/F	Simultan-D. F/C	Simultan-D. C/B	Simultan-D. B/E	Simultan-D. E/C

**Programm 36**

C	A	E	B	F
Simultan-D. F/E	Simultan-D. E/B	Simultan-D. B/F	Simultan-D. F/D	Simultan-D. D/B
Simultan-D. B/D	Simultan-D. D/C	Simultan-D. C/A	Simultan-D. A/E	Simultan-D. E/C

**Programm 40**

F	D	B	E	C
Simultan-D. C/A	Simultan-D. A/E	Simultan-D. E/C	Simultan-D. C/F	Simultan-D. F/D
Simultan-D. D/B	Simultan-D. B/F	Simultan-D. F/D	Simultan-D. D/A	Simultan-D. A/B

## 3.35 Parcours (Jagdparcours, Sporting)

Parcours (Jagdparcours, Sporting) ist eine Schießsportart die jagdliche Situationen wiedergibt und wird mit jagdlichen Waffen auf künstliche Ziele ausgeübt. Jagdparcoursschießen nutzt alle Möglichkeiten des Geländes und der verfügbaren Ziele um die technischen und sportlichen Fähigkeiten der Schützen herauszufordern. Die Flugbahnen der Wurfscheiben geben die Verhaltensweisen von jagdbarem Wild in unterschiedlicher Schwierigkeit wieder. Die Anordnungen der Flugbahnen und die Schussrichtungen müssen unbedingt der Sicherheit aller Beteiligten Rechnung tragen. Ebenso müssen all Belange des Natur- und Umweltschutzes berücksichtigt werden. Das Schießen auf Vögel oder andere Tiere ist verboten.

### 3.35.1 Einrichtung des Schießstandes

#### 3.35.1.1 Planung

In Abhängigkeit von der Geländestruktur sollte ein Jagdparcours mit ausreichend Wurfmaschinen bestückt sein, so dass die Schützen bestmöglich Ziele, die jagdlichen Bedingungen entsprechen, beschießen können, wie zum Beispiel: Rebhuhn, Ente, Fasan, Hase, Krickente und so weiter. Es sollten abgehende und ankommende, querende und überfliegende Wurfscheiben in niedrigen und hohen Bereichen vorhanden sein. Die Flugbahnen sollten sich im freien Luftraum oder teilweise verdeckt durch Bäume und Sträucher befinden.

#### 3.35.1.2 Wurfmaschinen

Die Planung der Wurfmaschinen kann wie folgt vorgenommen werden:

Es können je Stand manuelle oder automatische Maschinen oder gemischt verwendet werden, jedoch alphabetisch gekennzeichnet (A, B, C, D und E) von links nach rechts.

Layout	Anzahl der Maschinen	Zusammensetzung der Einzelscheiben und Doubletten
Altes System	5 Maschinen auf 3 Ständen	15 Einzelscheiben, 5 Doubletten
Neues System Linie mit 4 Ständen	3 Standplätze mit 4 Maschinen je Standplatz und 1 Standplatz (2 oder 3) mit 3 Maschinen	15 Einzelscheiben, 5 Doubletten, davon 2 Doubletten auf dem Stand mit 2 Maschinen
Neues System Linie mit 5 Ständen	5 Standplätze mit je 3 Maschinen je Standplatz	15 Einzelscheiben, 5 Doubletten

#### 3.35.1.3 Schützenposition

Die Schützenpositionen werden durch ein Quadrat (100 cm x 100 cm) oder mit einem Kreis im Durchmesser von 100 cm festgelegt. Soweit möglich sollten die Standplätze der Schützen über einen rutschsicheren und ebenen Bodenbelag verfügen (Sicherheit). Vor dem Stand in Schussrichtung und gut sichtbar für den Schützen, befindet sich eine Tafel auf welcher die an diesem Stand verwendeten Wurfmaschinen in richtiger Reihenfolge von links nach rechts (A, B, C, D, E) angeführt sind. Der Typ der Wurfscheibe (Mini, Midi, Segenscheibe, Rollhase etc.) wird nicht angeführt, auch der Hauptrichter hat darüber keine Auskunft zu erteilen.

### 3.35.1.4 Wurfrichtungen

Die Gestaltung der Wurfrichtungen und Schützenpositionen muss den jagdlichen Grundsätzen und der waidgerechten Schussentfernung für Schrotflinten entsprechen (Mit Nahschüssen wird das Wildbret für den Genuss unbrauchbar, mit Weitschüssen wird das Wild nur verletzt). Es muss gewährleistet sein, dass auf jede Einzelscheibe zwei (2) Schüsse abgegeben werden können.

Die Schwierigkeit einer Flugbahn ist wie folgt einzuordnen:

Der Prozentsatz in jeder Klasse muss mit dem Ergebnis der getroffenen Wurfscheiben eines Durchschnittsschützen übereinstimmen.

Klasse	A	B	C
	über 80%	60% - 80%	40% - 60%

Unterschiedliche Flugbahnen von Klasse A – C werden für jeden Schützenstandplatz empfohlen.

- eine „A“ Flugbahn
- zwei „B“ Flugbahnen
- eine „C“ Flugbahn

Bei einer Position mit fünf (5) Einzelzielen, sollten die folgenden Wurfscheiben nur eine „A“ oder „B“ Wurfscheibe sein.

- Doubletten müssen zuvor als Einzelscheiben von derselben Position aus geworfen worden sein.
- Eine „C“ Wurfscheibe kann einmal oder zweimal oder in einer Doublette in Verbindung mit einer „A“ Wurfscheibe von einem Stand geworfen werden.
- Zwei „B“ Wurfscheiben können für eine Doublette benutzt werden, oder eine „B“ zusammen mit einer „A“ Wurfscheiben.

### 3.35.1.5 Verantwortung für die Schießstandeinrichtung

An den Tagen vor dem Wettkampf muss der Gestalter des Parcours die Platzierung der Wurfmaschinen und Schützenposition, die Wurfrichtungen und die Art der Wurfscheiben der Jury und den Hauptrichtern vorstellen. Vorschläge zur Gestaltung können hinsichtlich technischer Anforderungen, Wertung, Sicherheit und Regeln, die das Umfeld betreffen, angepasst werden. Alle Wurfmaschinen sind erst gültig, wenn sie durch die Jurymitglieder und die Oberschiedsrichter anerkannt wurden. Der Oberschiedsrichter übergibt die Entscheidungsrichtlinien an jeden Hauptrichter am Stand. Wurfrichtungen, die bei Windstille festgelegt wurden, können aufgrund außergewöhnlicher Wetterverhältnisse geändert werden. Trainingsschießen ist erst gestattet, wenn die Parcoursgestaltung durch die Verantwortlichen abgenommen ist.

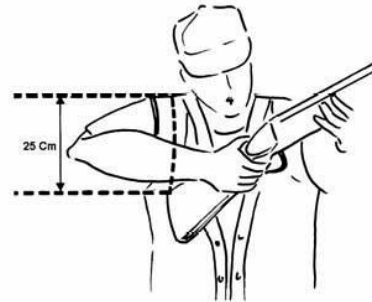
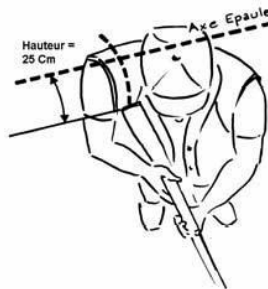
## 3.35.1.6 Anschlag

Bei allen Arten von Schäften einschließlich Standardschaft, Verstellerschaft und Monte-Carlo-Schaft, muss der höchste Punkt des Schaftes, wenn der Schütze bereit ist, unter der markierten Linie der Schießkleidung sein.

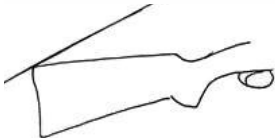
Diese Markierung ist 25 cm unterhalb der Schulterachse und verläuft parallel zur Schulterachse (siehe Abb.). Der Schütze hat diese Position beizubehalten bis die Wurfscheibe ausgelöst wurde und sichtbar ist.

Der Schütze darf die Flinte erst dann zur Schulter nehmen, wenn die Wurfscheibe erscheint. Der Schütze darf alle Arten von Wurfscheiben und ebenso Rollhasen nur in korrektem Anschlag beschießen (z.B. nicht aus der Hüfte).

Bei allen Doubletten ist der Anschlag zwischen den beiden Wurfscheiben frei wählbar.



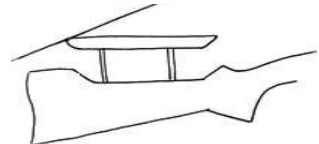
25 cm = 9,85 inches



Standardschaft



Monte-Carlo-Schaft



Verstellerschaft



### 3.35.2 NO BIRD bei Parcours

Der Schiedsrichter wertet die 1. Fehlfunktion einer Waffe mit NO BIRD. Weitere Fehlfunktionen in der gleichen Runde werden mit FEHLER bewertet. Kann die Waffe repariert werden, bevor die Rotte an diesem Stand fertig ist, kann der Schütze mit Zustimmung des Hauptrichters nachschießen. Kann der Fehler nicht behoben werden, ist der Schütze berechtigt mit Zustimmung des Hauptrichters in seiner Rotte weiter zu schießen, falls er sofort eine andere Waffe zur Verfügung hat. Anderenfalls muss der Schütze die Rotte verlassen und kann die verbleibenden Wurfscheiben in einer anderen Rotte mit einem freien Platz nachschießen, soweit ihn die Jury dazu berechtigt.

#### 3.35.2.1 NO BIRD bedingt durch Waffe oder Munition

Die nachstehende Tabelle gilt für den ersten Vorfall während einer Runde von 25 Scheiben. Der erste Vorfall führt zu einer Warnung (gelbe Karte). Ab dem zweiten Zwischenfall der gleichen Art, werden alle nicht beschossenen Ziele als „FEHLER“ gewertet (rote Karte).

Vorfall	Ereignis	Entscheidung
Beide Schüsse fallen zur gleichen Zeit (Doppeln)	Bei einer Einzelscheibe	NO BIRD und eine neue Wurfscheibe
	Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette
	Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette	NO BIRD und eine neue Doublette
	Bei der ersten Scheibe einer Rafaledoublette	NO BIRD und eine neue Doublette
Die erste Patrone versagt	Bei einer Einzelscheibe	NO BIRD und eine neue Wurfscheibe
	Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette
	Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette	NO BIRD und eine neue Doublette
	Bei der ersten Scheibe einer Rafaledoublette	NO BIRD und eine neue Doublette
Die zweite Patrone versagt	Bei einer Einzelscheibe	NO BIRD und eine neue Wurfscheibe, nur der zweite Schuss zählt als Treffer
	Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette, das Ergebnis des ersten Schusses zählt
	Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette	NO BIRD und eine neue Doublette
	Bei der ersten Scheibe einer Rafaledoublette	NO BIRD und eine neue Doublette

#### 3.35.2.2 Wertung ab der 2. Funktionsstörung

Tritt eine Waffen- oder Munitionsstörung innerhalb einer Runde von 25 Wurfscheiben zum 2. Mal auf, wird wie folgt gewertet (rote Karte):

- Einzelscheibe – FEHLER
- Doublette auf Schuss – FEHLER/NO BIRD
- Simultandoublette – FEHLER/FEHLER
- Rafaledoublette – FEHLER/FEHLER

### 3.35.2.3 NO BIRD bedingt durch Wurfscheiben

Nur der Hauptrichter entscheidet, ob eine Wurfscheibe oder Doublette als NO BIRD gewertet wird. Ein Schütze darf die Annahme nur verweigern, wenn er die Scheibe oder Doublette nicht selbst abgerufen hat.

Die folgende Tabelle gilt für nachfolgende Ereignisse:

- Eine Scheibe zerbricht beim Verlassen der Wurfmaschine.
- Eine Scheibe wird aus der falschen Wurfmaschine geworfen.
- Eine Scheibe hat eine abweichende Farbe.
- Eine Flugbahn wird vom Schiedsrichter als unzulässig gewertet.
- Eine Scheibe wird später als drei (3) Sekunden nach dem Abruf durch den Schützen geworfen.
- Eine Scheibe wurde vom Schützen nicht abgerufen.
- Der Schiedsrichter befindet, dass der Schütze gestört oder abgelenkt wurde.
- Dem Schiedsrichter ist es nicht möglich die Wurfscheibe zu bewerten.

Ereignis	Entscheidung
Bei einer Einzelscheibe	NO BIRD und eine neue Wurfscheibe
Bei einem Rollhasen, der zwischen dem ersten und zweiten Schuss bricht	NO BIRD und ein neuer Rollhase, nur der zweite Schuss zählt
Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette
Falls die erste Wurfscheibe oder Teile davon die Zweite zerbrechen, bevor der zweite Schuss gefallen ist	NO BIRD und eine neue Doublette, das Ergebnis des ersten Schusses zählt
Bei der zweiten Wurfscheibe einer Doublette auf Schuss	NO BIRD und eine neue Doublette, das Ergebnis des ersten Schusses zählt
Bei einer Scheibe einer Simultandoublette	NO BIRD und eine neue Doublette
Bei einer Scheibe einer Rafaledoublette	NO BIRD und eine neue Doublette

Werden bei einer Doublette beide Wurfscheiben mit einem Schuss getroffen, wird TREFFER / TREFFER gewertet.

### 3.35.2.4 Schießen bei NO BIRD

Ein Ziel, das vom Schiedsrichter mit NO BIRD bewertet wird darf unter keinen Umständen beschossen werden. Der Schütze erhält eine Verwarnung (gelbe Karte). Beim 2. Mal innerhalb einer Serie von 25 Scheiben wird wie folgt gewertet (rote Karte):

- Einzelscheibe – FEHLER
- Doublette auf Schuss – FEHLER/NO Bird
- Simultandoublette – FEHLER/FEHLER
- Rafaledoublette – FEHLER/FEHLER

### **3.35.3 Wettkampfdurchführung**

#### **3.35.3.1 Zeit zur Schussabgabe**

Der Schütze muss 15 Sekunden nach dem er die Schützenposition betreten hat, die Wurfscheiben oder Doubletten abrufen. Ebenso zwischen Einzelwurfscheiben oder Doubletten. Wird diese Zeit überschritten erhält der Schütze eine Verwarnung (gelbe Karte).

#### **3.35.3.2 Schussfeld**

Der Schütze muss die Wurfscheiben in einem Bereich beschießen, wo sie vom Haupttrichter einsehbar sind. Falls der Haupttrichter entscheidet, dass die Wurfscheibe hinter einem natürlichen Hindernis oder außerhalb des Schussfeldes beschossen wurde, ist keine Beschwerde gegen die Entscheidung zulässig. Unter keinen Umständen ist es dem Schützen erlaubt seine Schützenposition zu verlassen und eine Wurfscheibe aufzuheben, um zu kontrollieren ob sie getroffen wurde. Mit dem Abruf der nächsten Wurfscheibe akzeptiert der Schütze die vorherige Entscheidung des Schiedsrichters.

#### **3.35.3.3 Ablauf eines Durchganges**

Ein nationaler Wettbewerb besteht aus 200 Wurfscheiben in acht Durchgängen à 25 Scheiben. Unter besonderen Umständen kann die Zahl der Wurfscheiben durch die Jury geändert werden, soweit es sich als sinnvoll erweist. In diesem Fall muss den Schützen der Preis für die nicht verwendeten Scheiben zurückerstattet werden. Als Grundlage für die Erstattung gilt der Preis einer Trainingsrunde.

Der Wettkampf wird in Rotten zu je sechs (6) Schützen durchgeführt, die ausgelost werden. Die Anfangsschützen jeder Rotte wechseln nicht nur auf jedem Stand sondern auch bei Beginn einer Doublettenserie. Die Startzeiten werden rechtzeitig vor Beginn des Wettkampfes für jeden sichtbar ausgehängt. Auf jedem Stand werden zuerst von jedem Schützen der Rotte die Einzelscheiben beschossen und dann im Wechsel die Doubletten.

Alle Wurfrichtungen werden auf jedem Stand dem ersten Schützen der Rotte, der bereits auf der Position stehen muss, vorgeworfen. Auf Wunsch des Schützen kann der Haupttrichter die Scheiben auch ein zweites Mal vorwerfen. Weiteres Vorwerfen ist nicht erlaubt. Bei Doubletten werden nur Rafale- und Simultandoubletten vorgeworfen. Auch hier ist ein zweites Vorwerfen möglich. Bei einer Unterbrechung von mehr als zehn (10) Minuten werden alle Scheiben des betroffenen Standes erneut vorgeworfen.

#### **3.35.3.4 Abwesenheit**

Schützen müssen rechtzeitig am Stand sein. Wenn ein Schütze beim Aufruf nicht anwesend ist, muss der Schiedsrichter den Namen und die Nummer innerhalb einer (1) Minute dreimal laut aufrufen. Wenn seine Startposition zum Beschießen der Einzelscheibe auf Schützenposition eins (1) noch nicht übersprungen wurde, kann sich der Schütze ohne Konsequenzen in seine Rotte einfügen. Falls der Schütze versäumt sich der Rotte anzuschließen bevor er an der Reihe ist, werden alle Einzelscheiben und Doubletten, die er nicht beschossen hat, mit FEHLER gewertet. Falls ein Schütze an einem der folgenden Stände (2, 3, 4 ...) anwesend ist, werden alle Scheiben der vorhergehenden Stände mit FEHLER gewertet. Auf alle Fälle darf der Schütze die Runde, die er versäumt, nicht in einer anderen Rotte nachholen. Sollte der Schütze der Meinung sein, dass es für die Abwesenheit einen dringenden Grund gab, kann er die Jury anrufen und ein Nachschießen beantragen. Schließt er sich seiner laufenden Rotte noch an, entfällt die Antragsmöglichkeit bei der Jury.

## 3.40 Universaltrap

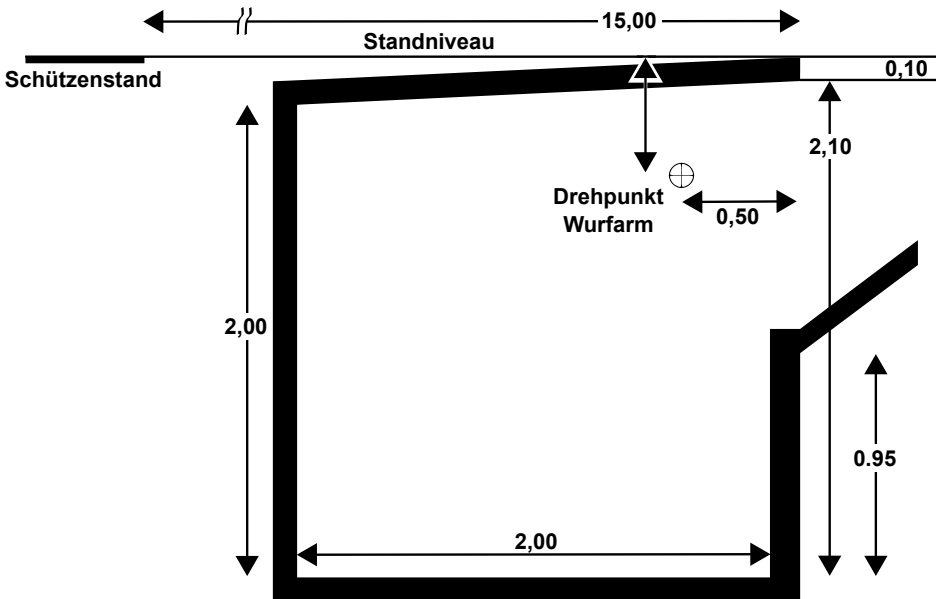
Universaltrap ist eine Flintendisziplin, die nach den Regeln des Weltverbandes FITASC ([www.fitasc.com](http://www.fitasc.com)) geschossen wird. Im Gegensatz zum Olympischen Trap werden nur fünf (5) statt 15 Wurfmaschinen eingesetzt. Ein Schütze erhält im Laufe einer Runde von 25 Wurfscheiben von jeder der fünf (5) Positionen eine (1) Scheibe von jeder der fünf (5) Wurfmaschinen in unbekannter Reihenfolge. Die Maschinen werden nach zehn (10) festgelegten Schemen, wovon jeweils eines vor jedem Wettkampftag ausgelost wird, eingestellt. Im Zweifelsfall können auch die Regeln von Trap (3.10) angewendet werden. Ein nationaler Wettkampf wird über 125 Scheiben durchgeführt.

### 3.40.1 Einrichtung des Schießstandes

Alle fünf (5) Maschinen werfen dabei die Scheiben über einen Kreuzungspunkt, der auf der Bunkerdecke mit einer Wurfscheibe oder einem Farbanstrich markiert wird. Die Markierung liegt genau über dem Auswurfbereich der Maschine drei (3). Die fünf (5) im Bunker befindlichen Maschinen werden in einer geraden Linie in einem Abstand von 100 cm bis 125 cm voneinander eingebaut. Die fünf (5) Schützenpositionen befinden sich in grader Linie 15 m hinter der Bunkerdecke.

Die Schützenstände sind derart angeordnet, dass sich jeweils zwei (2) links und rechts von Stand drei (3) befinden. Der Abstand beträgt 2,5 m von Mitte zu Mitte der Positionen, also 1,5 m Abstand zwischen jedem der fünf (5) Schützenstände. Jede Schützenposition soll eine Ablage für Munition und Ausrüstung haben. Alle Schützenstände sollten überdacht sein. Auch für nachfolgende Rotten soll es eine Unterstellmöglichkeit geben.

Die Wurfmaschinen müssen so in einem Graben aufgestellt werden, dass sich der Drehpunkt des Wurfarmes 0,50 m (+/- 10 cm) unter der Oberkante der Grabenabdeckung befindet und einen Abstand von 0,50 m (+/- 10 cm) von der Vorderkante des Daches hat, wenn die Maschine auf eine Höhe von 2 m Wurfhöhe eingestellt ist.



### **3.40.1.1 Wurfscheiben und Wurfmaschinen**

Die Wurfscheiben müssen bei Windstille eine Flugbahn in Übereinstimmung mit den Tabellen (3.40.4) aufweisen, mit einer Weitentoleranz von +/- 5 m. Diese Entfernung wird gemessen ab der Mitte des Wurfarmes einer jeden Maschine, unabhängig von der Wurfrichtung. Die Wurfhöhe liegt zwischen 1,5 m und 3,5 m. Sie wird zehn (10) Meter vor der Bunkerante in grader Wurfrichtung gemessen. Eine Toleranz von +/- 0,5 m ist zulässig.

### **3.40.1.2 Wurfmaschinen**

Jede Wurfmaschine muss so beschaffen sein, dass man sie nach der Einstellung feststellen kann. Sie darf sich nicht von selbst verstellen. Verstellt sich eine Wurfmaschine augenscheinlich dennoch, muss der zuständige Hauptrichter den Durchgang unverzüglich unterbrechen, um die ursprünglichen Einstellungen wieder herzustellen. Die bereits geschossenen Wurfscheiben zählen, es wird keine Wurfscheibe erneut geworfen und kein Schütze hat Anspruch auf die Wiederholung seiner Serie. Die verschiedenen Einstellvorrichtungen einer jeden Wurfmaschine (Wurfweite, Wurfhöhe und Wurfwinkel) müssen mit einer Ablesevorrichtung ausgestattet sein, um das Anbringen von Verplombungen zu ermöglichen, die an jedem Wettkampftag kontrolliert werden. Die Wurfmaschinen müssen mit einer elektrischen oder elektronischen Sonopull-Anlage ausgelöst werden, die mit einem Verteiler ausgestattet ist, der garantiert, dass jeder Schütze in zufälliger Reihenfolge die fünf (5) Flugbahnen eines jeden Schießstands schießen muss.

### **3.40.2 Wettkampfdurchführung**

Eine Rotte besteht aus sechs (6) Schützen, mindestens jedoch drei (3), die Serien von jeweils 25 Scheiben beschießen. Auf jede Scheibe dürfen zwei (2) Schüsse abgegeben werden. Der sechste Schütze wartet hinter Schützenstand eins (1), bis der erste Schütze seine Scheibe beschossen und den Stand verlassen hat. Alle Schützen wechseln nach jeder Scheibe nach rechts. Von Stand fünf (5) aus, wechseln die Schützen mit offener und entladener Waffe auf die Warteposition hinter Stand eins (1) und beginnen wieder von vorne, bis jeder 25 Scheiben geschossen hat. Wird für einen Durchgang versehentlich eine falsche Zahl von Schützen eingestellt, muss der Hauptrichter die Runde sofort unterbrechen und die Einstellung korrigieren. Alle bereits beschossenen Wurfscheiben werden nicht wiederholt. Das Ergebnis zählt. Zu Beginn des Wettkampfes, sowie zur Fortsetzung am 2. Tag, werden die fünf (5) Maschinen der ersten Rotte vorgeworfen. Ebenso wenn aus technischen Gründen die Maschinen neu eingestellt werden müssen oder nach einer Unterbrechung von mehr als fünf (5) Minuten.

Jeder Schütze ruft über die Abrufanlage mit dem Kommando LOS, PULL, GO oder einem ähnlichen Ausruf seine Wurfscheiben selbst ab, die dann ohne Verzögerung ausgelöst werden. Für den Abruf hat jeder Schütze zehn (10) Sekunden Zeit, nachdem sein Vordermann seine Scheibe beschossen und das Ergebnis festgestellt wurde. Bei einer Unterbrechung oder der Wertung NO BIRD muss die Waffe sofort geöffnet werden, und darf erst wieder nach der Aufforderung des Hauptrichters geschlossen werden. Bei der letzten Scheibe des Durchganges bleiben alle Schützen auf der Schützenposition stehen, bis auch der letzte Schütze seine Scheibe beschossen hat. Das Training soll auf den gleichen Schemen wie der Wettkampf stattfinden.

## 3.40.3 NO BIRD bei Universaltrap

Die Wurfscheibe wird zum NO BIRD erklärt und es wird eine neue Wurfscheibe geworfen, egal ob der Schütze geschossen hat oder nicht, wenn

- sie vor dem ersten Schuss zerbricht.
- die Flugbahn der Wurfscheibe nicht korrekt ist.
- zwei oder mehr Wurfscheiben gleichzeitig geworfen werden.
- die Farbe der Wurfscheibe erheblich von der Farbe der anderen im Wettkampf auf dem gleichen Stand verwendeten Wurfscheiben abweicht.
- die Wurfscheibe geworfen wurde, bevor der Schütze sie abgerufen hat.
- die Wurfscheibe bei Kommando nicht sofort geworfen wird.
- ein Schütze die Wurfscheibe mit seinem ersten Schuss verfehlt hat und beim zweiten Schuss eine Funktionsstörung hat. In diesem Fall wird eine neue Wurfscheibe geworfen um das Ergebnis des zweiten Schusses zu ermitteln. Der erste Schuss muss abgegeben werden. Trifft er die Scheibe mit dem ersten Schuss, wird FEHLER gewertet.

Die neue Wurfscheibe muss zwingend von der gleichen Wurfmaschine auf der gleichen Flugbahn geworfen werden.

### 3.40.4 Wurfschemen Universaltrap

Schema	Maschine	Winkel		Höhe	Weite
		L	R		
<b>1</b>	1		35 °	1,5 m	70 m
	2		20 °	2,0 m	60 m
	3	10 °		1,5 m	75 m
	4	30 °		3,0 m	65 m
	5	45 °		1,5 m	60 m
<b>2</b>	1		40 °	2,0 m	65 m
	2		25 °	3,5 m	60 m
	3		5 °	2,5 m	70 m
	4	15 °		1,5 m	75 m
	5	35 °		2,0 m	65 m
<b>3</b>	1		45 °	2,0 m	60 m
	2		25 °	2,0 m	75 m
	3	5 °		3,5 m	60 m
	4	30 °		2,5 m	65 m
	5	45 °		1,5 m	70 m
<b>4</b>	1		40 °	2,0 m	70 m
	2		15 °	3,5 m	60 m
	3	5 °		1,5 m	70 m
	4	30 °		3,0 m	75 m
	5	35 °		2,5 m	65 m
<b>5</b>	1		45 °	2,5 m	65 m
	2		30 °	3,0 m	60 m
	3		5 °	2,0 m	75 m
	4	30 °		3,5 m	70 m
	5	40 °		2,0 m	65 m
<b>6</b>	1		40 °	1,5 m	60 m
	2		15 °	1,5 m	75 m
	3		5 °	2,5 m	65 m
	4	30 °		2,5 m	65 m
	5	45 °		3,0 m	60 m
<b>7</b>	1		40 °	2,0 m	70 m
	2		15 °	1,5 m	65 m
	3			2,0 m	75 m
	4	20 °		2,5 m	65 m
	5	40 °		2,0 m	70 m
<b>8</b>	1		35 °	2,0 m	75 m
	2		15 °	1,5 m	65 m
	3			2,5 m	60 m
	4	20 °		3,0 m	65 m
	5	45 °		2,5 m	70 m
<b>9</b>	1		40 °	2,5 m	60 m
	2		25 °	2,0 m	70 m
	3			1,5 m	70 m
	4	15 °		3,5 m	65 m
	5	35 °		3,0 m	75 m
<b>10</b>	1		35 °	2,0 m	65 m
	2		25 °	2,0 m	75 m
	3		10 °	3,0 m	60 m
	4	30 °		2,5 m	70 m
	5	45 °		2,5 m	60 m

## 3.45 Abweichende Regeln ISSF / FITASC

Zwischen den Blöcken ISSF-Disziplinen und FITASC-Disziplinen gibt es einige Unterschiede, die beachtet werden müssen.

### 3.45.1 NO TARGET, NO BIRD

Bei den ISSF-Disziplinen wird grundsätzlich der Begriff NO TARGET von den Hauptrichtern verwendet, während bei den FITASC-Disziplinen nach wie vor der Begriff NO BIRD zur Anwendung kommt.

### 3.45.2 Karten für Verwarnungen

Bei den ISSF-Disziplinen werden drei verschiedene Karten von den Hauptrichtern eingesetzt:

- Gelb Karte – Verwarnung des Schützen wegen einer Regelwidrigkeit
- Grüne Karte – Verwarnung mit einem entsprechenden Trefferabzug
- Rote Karte – Disqualifikation

Bei den FITASC-Disziplinen kommen nur zwei Karten zum Einsatz:

- Gelb Karte – Verwarnung des Schützen wegen einer Regelwidrigkeit
- Rote Karte – Verwarnung mit einem entsprechenden Trefferabzug

### 3.45.3 Trefferabzug

Bei den ISSF-Disziplinen gibt es folgende Disziplinarmaßnahmen verbunden mit einem Scheibenabzug:

- 1 Scheibe Abzug – Schütze weigert sich eine Hilfsrichtertätigkeit zu übernehmen.
- 2 Scheiben Abzug – Einem Einspruch im Finale wird nicht stattgegeben.
- 3 Scheiben Abzug – Schütze verpasst seinen Durchgang, kann diesen aber unter Umständen nachschießen.

Bei den FITASC-Disziplinen sind es folgende Disziplinarmaßnahmen mit einem Scheibenabzug:

- 5 Scheiben Abzug – Disziplinarmaßnahmen bei Universaltrap.
- 25 Scheiben Abzug – Versäumen eines Durchganges ohne die Möglichkeit des Nachschießens.

### 3.45.4 Schrotladung

Bei den ISSF-Disziplinen gibt es eine maximale Obergrenze von 24,5 Gramm inkl. Toleranz. Bei den FITASC-Disziplinen sind es 28,5 Gramm inkl. Toleranz.

### 3.45.5 Wertung bei Funktionsstörungen

Bei einer Funktionsstörung bedingt durch Waffe oder Munition sind bei Trap, Doppeltrap, Skeet und Universaltrap zwei (2) Störungen innerhalb einer Runde von 25 Scheiben (Doppeltrap 15 Doubletten) möglich, ohne dass der Schütze hierfür einen FEHLER (Bei Doubletten FEHLER/FEHLER) erhält. Bei Compak®-Sporting und Parcours ist dies nur einmal innerhalb einer Runde von 25 Scheiben erlaubt.



### **3.45.6 Stechen bei Treffergleichheit**

Während bei den ISSF-Disziplinen bei Treffergleichheit sofort mit dem KO-Stechen begonnen wird, bestreiten die Teilnehmer bei den FITASC-Disziplinen zunächst eine komplette Runde über 25 Scheiben, bevor mit dem KO-Stechen begonnen wird. Bei fortgeschrittener Zeit (Dunkelheit) kann auf die komplette Runde verzichtet werden.

Stichwortverzeichnis	ISSF		FITASC	
	Gruppe	Seite	Gruppe	Seite
Ablauf eines Durchganges (Compak®-Sporting)			3.30.2.3	46
Ablauf eines Durchganges (Parcours)			3.35.3.3	59
Abruf der Doublette (DT)	3.15.7.1	26		
Abruf der Scheibe (Trap)	3.10.8.1	22		
Abruf der Scheibe (Skeet)	3.20.7.2	31		
Abweichende Regeln ISSF/FITASC	3.45	64	3.45	64
Abwenden vom Schützenstand	3.4.6	5	3.24.1	37
Abwesenheit	3.5.2	6	3.25.2	38
Abwesenheit (Parcours)			3.35.3.4	59
Allgemeine Verhaltensregeln	3.4.8	6		
Anmerkung zu Station acht (8) (Skeet)	3.20.8	31		
Annahme der Wurfscheiben			3.28.1	41
Anschlag (Parcours)			3.35.1.6	56
Anschlagsübungen	3.4.1	5	3.24.5	37
Anwesenheit	3.5.1	6	3.25.1	38
Aufgaben der Hilfsrichter	3.6.3	8	3.26.3	40
Augenschutz	3.1.3.1	3	3.21.3.1	34
Auslösen der Wurfscheiben (Trap/Compak®-Sporting)	3.10.6.3	21	3.30.1.3	44
Auslösen der Wurfmaschinen (DT)	3.15.5.2	25		
Ausrüstung			3.21.3.4	34
Auswertung	3.9	11	3.29	42
Bedeutung von Karten	3.45.2	64	3.45.2	64
Beschädigte Wurfscheiben	3.2.4	4	3.22.6	35
Blei	3.1.2	2	3.21.2	33
Compak®-Sporting (Wurfscheiben)			3.22	35
Compak®-Sporting			3.30	43
Disziplinarmaßnahmen	3.5	6	3.25	38
Doppeltrap	3.15	23		
Doppeltrapstand	3.15.3.2	24		
Doubletten	3.2.2	3	3.30.1.5	45
Doubletten auf Schuss			3.22.3	35
Durchführung von Stechen			3.29.1.2	42
Durchmesser (Munition)	3.1.2	2	3.22	35
Durchmesser (Schützenstand)			3.21.4.2	34
Einrichtung des Schießstandes (Compak®-Sporting)			3.30.1	43
Einrichtung des Schießstandes (Parcours)			3.35.1	54
Einrichtung des Schießstandes (Universaltrap)			3.40.1	60
Einsprüche gegen die Entscheidung des Hauptrichters	3.6.2.2	8	3.26.2.2	39
Einsprüche	3.9.2	12		
Einstellung der Wurfmaschinen (Trap)	3.10.2	13		

<b>Stichwortverzeichnis</b>	ISSF		FITASC	
	Gruppe	Seite	Gruppe	Seite
Einstellung der Wurfmaschinen DT	3.15.2	23		
Einstellung der Wurfmaschinen DT	3.15.6	26		
Einstellung der Wurfmaschinen DT	3.15.5.1	25		
Einstellung der Wurfmaschinen Trap	3.10.6.1	20		
Einzel Scheiben			3.22.1	35
Einzelwertung	3.9.1.1	11	3.29.1.1	42
Entscheidung	3.8.1	9		
Entscheidung über NO BIRD			3.28	41
Entscheidungen durch den Hauptrichter	3.6.2	7	3.26.2	39
Entscheidungskompetenz	3.6.2.1	7	3.26.2.1	39
Ergebnisgleichheit	3.9.1	11	3.29.1	42
Ergebnisgleichheit in der Mannschaftswertung	3.9.1.3	11		
Ergebnisprotokoll	3.6.3	8	3.26.3	40
Ersatzwaffe (Compak®-Sporting)			3.30.3.4	48
FEHLER	3.7	8	3.27	41
Fehlerhafte Wurfscheiben	3.2.3	3		
Fehlverhalten von Schützen			3.25.6	38
Fertighaltung (Skeet)	3.20.7.1	31		
Festlegung der Doubletten (Compak®-Sporting)			3.30.1.5	45
FITASC (Compak®-Sporting)			3.30	43
FITASC (Parcours)			3.35	54
FITASC (Universaltrap)			3.40	60
Flinten	3.1.1	2	3.21.1	33
Flugbahnen (Compak®-Sporting)			3.30.1.1	44
Flugbahnen (Parcours)			3.35.1.4	55
Füllschützen	3.1.4.1	3		
Funktionsschüsse	3.4.3	5	3.24.4	37
Funktionsstörungen	3.3	4	3.23	36
Funktionsstörungen (Parcours)			3.35.2.2	57
Gehörschutz	3.1.3.2	3	3.21.3.2	34
Gelbe Karte	3.5.5	7		
Gewehrriemen	3.1.1	2	3.21.1	33
Grüne Karte	3.5.5	7		
Gruppen (Compak®-Sporting)			3.30.2.2	46
Halbautomatische Flinten	3.1.1	2	3.21.1	33
Hauptrichter	3.6	7	3.26	39
Hilfsrichter	3.6	7	3.26	39
Hochhaus (Skeet)	3.20.2.2	29		
Horizontale Wurfwinkel bei Doppeltrap	3.15.3.1	23		
Hülsenauswurf			3.21.1	33

Stichwortverzeichnis	ISSF		FITASC	
	Gruppe	Seite	Gruppe	Seite
Jagdparcours			3.35	54
Jury			3.26	39
Käfig (Compak®-Sporting)			3.30.1.4	44
Karten für Verwarnung			3.45.2	64
Kleidung	3.1.3	2	3.21.3	34
Kommandos	3.4.9	6		
Kompensatoren	3.1.1	2		
KO-Stechen (Compak®-Sporting)			3.30.3.3	48
Laden der Waffen	3.4.4	5	3.24.6	37
Laden der Waffen (Skeet)	3.20.8.2	32		
Lauflänge	3.1.1	2	3.21.1	33
Layout (Parcours)			3.35.1.2	54
Layout-Tabellen (Compak®-Sporting)			3.30.4	49
Maximale Wurfwinkel (Trap)	3.10.3	17		
Midischeiben			3.22	35
Minischeiben			3.22	35
Munition	3.1.2	2	3.21.2	33
Munitionskontrolle	3.1.2.1	2	3.21.2.1	33
Neue Scheibe	3.8.2	9	3.28.2	41
Niederhaus (Skeet)	3.20.2.2	29		
NO BIRD			3.28	41
NO BIRD bedingt durch Waffen oder Munition (Compak®-Sporting)			3.30.3.1	47
NO BIRD bedingt durch Waffen oder Munition (Parcours)			3.35.2.1	57
NO BIRD bedingt durch Witterung			3.28.3	42
NO BIRD bedingt durch Wurfscheiben (Compak®-Sporting)			3.30.3.2	47
NO BIRD bedingt durch Wurfscheiben (Parcours)			3.35.2.3	58
NO BIRD bei Compak®-Sporting			3.30.3.1	47
NO BIRD bei Parcours			3.35.2	57
NO BIRD bei Universaltrap			3.40.3	62
NO TARGET	3.8	9		
NO TARGET bei Doubletten	3.8.4	10		
NO TARGET bei Trap	3.8.1.1	9		
Olympische Trapgräben/Universaltrapgräben	3.15.4.1	25		
Parcours (Wurfscheiben)			3.22	35
Parcours			3.35	54
Patronenhülsen			3.21.2	33
Probewurfscheiben (Skeet)	3.20.7.3	31		
PROTEST	3.9.2	12	3.26.2.2	39
Pumpguns	3.1.1	2	3.21.1	33

<b>Stichwortverzeichnis</b>	ISSF		FITASC	
	Gruppe	Seite	Gruppe	Seite
Rafaledoubletten			3.22.4	35
Regelgerechte Wurfscheiben	3.2.1	3	3.22.5	35
Regeln für Doublettenschießen	3.8.3	10		
Regelwidrige Flinten und Munition	3.5.3	7	3.25.3	38
Regelwidrige Wurfscheiben	3.2.5	4	3.22.7	35
Rollhasen			3.22	35
Rotten	3.1.4.1	3	3.21.4.1	34
Rotten (Compak®-Sporting)			3.30.2.2	46
Sandalen	3.1.3	2	3.21.3	34
Schaft (Parcours)			3.35.1.6	56
Scheibenabzug	3.45.3	64	3.45.3	64
Schießen bei NO BIRD (Parcours)			3.35.2.4	58
Schießordnung	3.1.4	3	3.21.4	34
Schießordnung (Skeet)	3.20.8	31		
Schießposition (Trap)	3.10.7	21	3.30.1.4	44
Schießposition (Parcours)			3.35.1.3	54
Schießwesten			3.21.3	34
Schlagbolzen	3.3	4	3.23	36
Schrotladung	3.45.4	64	3.45.4	64
Schülerprogramm Skeet	3.20.1	27		
Schussfeld (Parcours)			3.35.3.2	59
Schussfeldbegrenzung (Compak®-Sporting)			3.30.1.4	44
Schussgrenzen (Skeet)	3.20.4	30		
Schützenposition (Parcours)			3.35.1.3	54
Schützenstand	3.1.4.2	3	3.21.4.2	34
Schützenstände (Trap/Compak®-Sporting)	3.10.7	21	3.30.1.4	44
Schwarzpulver	3.1.2	2	3.21.2	33
Segelscheiben			3.22	35
Seitenansicht Trapstand	3.10.6.2	21		
Seitenblenden	3.1.3.3	3		
Sicherheitsmaßnahmen (Skeet)	3.20.5	30		
Simultandoubletten			3.22.2	35
Skeet	3.20	27		
Skeethäuser	3.20.2.1	29		
Skeetstand (Skizze)	3.20.2	28		
Skeetstand	3.20.2.2	29		
Sonderscheiben			3.22	35
Sonderscheiben (Compak®-Sporting)			3.30.3.6	48
Spezialpatronen	3.1.2	2	3.21.2	33
Spezielle Regeln für Compak®-Sporting			3.30.3	47

Stichwortverzeichnis	ISSF		FITASC	
	Gruppe	Seite	Gruppe	Seite
Sporting			3.35	54
Startnummer			3.21.3.3	34
Stationswechsel	3.4.5	5		
Stechen	3.9.1	11	3.29.1.2	42
Stechen bei Treffergleichheit	3.45.6	65	3.45.6	65
Störungen	3.3	4	3.23	36
Streukreuz	3.1.2	2	3.21.2	33
Training (Compak®-Sporting)			3.30.3.5	48
Trap	3.10	12		
Trap Team Mixed	3.12	22		
Trapstand	3.10.5	19		
TREFFER	3.7	8	3.27	41
Trefferabzug	3.5.5	7	3.45.3	64
Trefferfeststellung	3.7	8	3.27	41
Umgang mit Flinten	3.4.1	4		
Universaltrap (Wurfscheiben)			3.22	35
Universaltrap			3.40	60
Unterbrechung des Schießens (Trap)	3.10.8.4	22		
Unterbrechung des Schießens (DT)	3.15.7.4	26		
Verantwortlichkeit des Hauptrichters	3.6.1	7		
Verantwortlichkeit des Hilfsrichters	3.6.1	7		
Verantwortung für die Schießstandeinrichtung			3.35.1.5	55
Verhalten bei Störungen	3.4.7	6	3.24.2	37
Verhaltensregeln	3.4	4	3.24	37
Verlassen der Rotte	3.5.4	7	3.25.4	38
Verwarnung	3.5.5	7	3.25.5	38
Verweigerte Wurfscheiben	3.2.6	4	3.22.8	35
Vorderschaftrepetierer	3.1.1	2	3.21.1	
Vorwerfen der Scheiben			3.24.3	37
Waffenständer			3.21.1	33
Wechsel der Station (Trap)	3.10.8.2	22		
Wechsel der Station (DT)	3.15.7.2	26		
Wechsel der Station (Skeet)	3.20.8.1	32		
Wertung ab der 2. Funktionsstörung (Parcours)			3.35.2.2	57
Wertung bei Funktionsstörungen	3.45.5	64	3.45.5	64
Wettkampfdurchführung (Trap/Compak®-Sporting)	3.10.8	22	3.30.2	45
Wettkampfdurchführung (DT/Parcours)	3.15.7	26	3.35.3	59
Wettkampfdurchführung (Skeet/Universaltrap)	3.20.7	31	3.40.2	61
Wettkampfdurchführung Trap Team Mixed	3.12.2	22		
Wettkampfprogramm Doppeltrap	3.15.1	23		

<b>Stichwortverzeichnis</b>	ISSF		FITASC	
	Gruppe	Seite	Gruppe	Seite
Wettkampfprogramm Skeet	3.20.1	27		
Wettkampfprogramm Trap	3.10.1	12		
Wettkampfprogramm Trap Team Mixed	3.12.1	22		
Wurffolge der Scheiben bei Skeet	3.20.1.1	27		
Wurfhöhen (Trap)	3.10.6.1	20		
Wurfmaschinen (Trap/Compak®-Sporting)	3.10.6	20	3.30.1.2	44
Wurfmaschinen (DT/Parcours)	3.15.5	25	3.35.1.2	54
Wurfmaschinen (Skeet/Universaltrap)	3.20.3	30	3.40.1.2	61
Wurfmaschinengraben (Trap)	3.10.4	18		
Wurfmaschinengraben Doppeltrap	3.15.4	25		
Wurfrichtung (Parcours)			3.35.1.4	55
Wurfscheiben	3.2	3	3.22	35
Wurfschemen (DT/Compak®-Sporting)	3.15.2	23	3.30.2.1	46
Wurfschemen (Universaltrap)			3.40.4	63
Wurfwinkel bei Doppeltrap	3.15.3.1	23		
Zeit zur Schussabgabe			3.35.3.1	59
Zeitbegrenzung (Trap)	3.10.8.3	22		
Zeitbegrenzung (DT)	3.15.7.3	26		
Zeitbegrenzung (Skeet)	3.20.8.3	32		
Zeitgeber (Skeet)	3.20.6	30		
Zielübungen	3.4.1	5		
Zielübungen bei Skeet	3.4.2	5		

