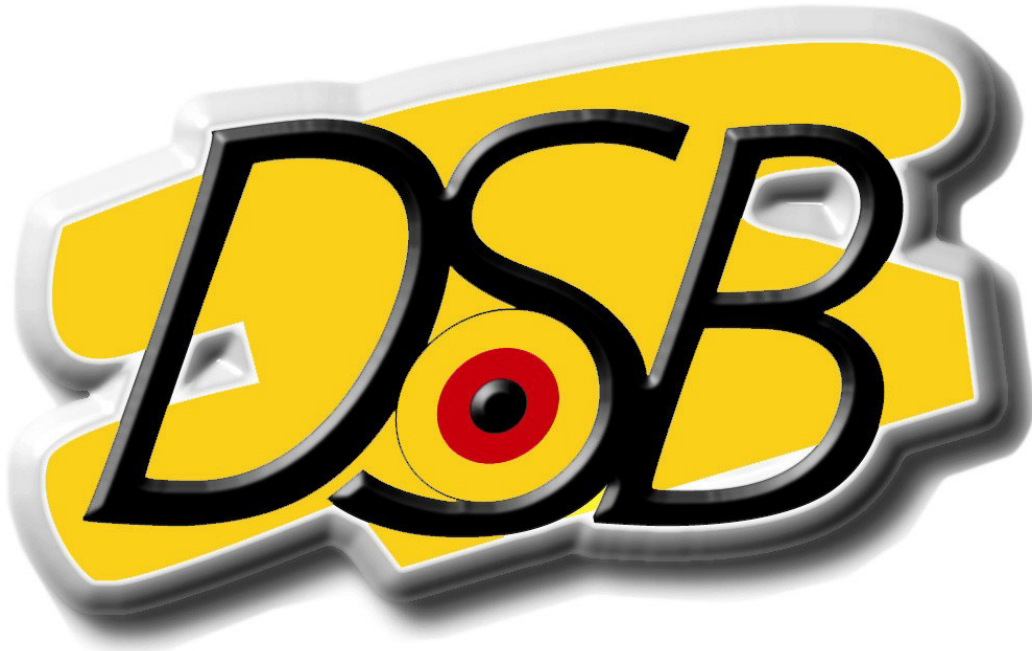


# Deutscher Schützenbund



## Änderungen der Regelungen der Sportordnung des DSB

Zur Fassung: 01.01.2019

## **0.2 Sicherheitsbestimmungen**

...

Bei den Wettbewerben VL, Zentralfeuerwaffen (Wettbewerb 2.45 und 2.55 ff sind Schutzbrillen aus Sicherheitsgründen zwingend erforderlich. ~~Unter dem Begriff der Schutzbrillen versteht man einen Augenschutz, der das gesamte Auge (von vorne und seitlich) schützt.~~

Der Augenschutz muss einen Schutz des Auges mindestens von vorne und seitlich gewährleisten. Der Sportler trägt die Verantwortung für die Art des Schutzes seiner Augen selbst.

....

### **0.3.5 Matten**

Beim Liegend- und Kniendanschlag muss der Veranstalter Matten zur Verfügung stellen. Diese müssen folgende Maße aufweisen:

- Das Vorderteil der Matte muss aus zusammendrückbarem Material bestehen, nicht dicker als 50 mm und ~~max-~~ ca. 50 cm × 80 cm groß.
- Bei Messungen nach Regel 1.3.1 muss dieser Teil in zusammengedrücktem Zustand mindestens 10 mm messen.
- Der Rest der Matte muss zwischen 2 mm und 50 mm dick sein und ~~eine Mindestgröße von~~ ca. 80 cm × 200 cm haben.

Als Alternative können zwei Matten vorgesehen werden, eine dicke und eine dünne; diese dürfen jedoch zusammen die festgelegten Maße nicht überschreiten.

~~Die Verwendung eigener Matten ist nicht gestattet.~~ Sollte es dem Veranstalter nicht möglich sein die Matten zu stellen, kann der Schießleiter/Tech. Delegierte die Verwendung eigener Matten gestatten.

### **0.4.3.2 Aufbau einer elektronischen Scheibe**

...

Bestätigung des Ergebnisausdruckes

~~Der Schütze unterschreibt nach dem Wettkampf seinen Ergebnisausdruck, um ihn zu bestätigen.~~ ...

### **0.7.1 Wettkampfklassen (Ausnahmen in den fachteilen sind zu beachten)**

Zur Angleichung an das Leistungsvermögen gibt es Wettkampfklassen. Als Berechnungszeitraum gilt das Sportjahr. ~~Ein Wechsel der Klassen ist hier nicht möglich.~~

Bogentabelle

Schüler C männlich und weiblich „9 – 10 Jahre“ werden gelöscht.

Dafür ist „< 10 Jahre“ einzutragen.

#### **0.7.1.1 Wechsel der Wettkampfklasse**

Die Schüler- und Jugendklassen sind festgeschrieben.

Höhermeldungen entsprechend der folgenden Grafik sind möglich, wenn der Sportler zu Beginn des Sportjahres über den Verein eine entsprechende beim Landesverband abgibt. Höhermeldungen gelten lediglich für die angegebene Disziplin.

....

#### **0.7.4.1 Teilnahmeberechtigung - Einzelschützen**

....

Schützen, die oberhalb der Vereinsmeisterschaft im gleichen Wettbewerb an Meisterschaften verschiedener Landesverbände, Verbandsstufen oder anderer Nationen teilnehmen, sind ~~für die Deutsche Meisterschaft~~ für das gesamte Sportjahr, auch nachträglich, im betroffenen Wettbewerb gesperrt.

#### **EU-Bürger (der Passus ist komplett umgestellt worden)**

EU-Bürger sind deutschen Sportlern gleichgestellt, sie gelten als deutsche Staatsangehörige im Sinne der Sportordnung. Die Sportler müssen dazu bei ihrem Landesverband eine Verpflichtungserklärung abgeben. Sie müssen erklären, dass Sie an den Meisterschaften ihres Heimatlandes nicht teilnehmen und auch keine Wettkämpfe für ihr Heimatland wahrnehmen.

#### **Ausländische Sportler mit internationaler ID-Nummer**

Ausländische Sportler mit internationaler ID-Nummer (auch EU-Ausländer) sind an den Meisterschaften nicht startberechtigt. (In der BL- gelten diese Sportler als Ausländer.)

#### **Auflösung der internationalen ID-Nummer:**

Auf Antrag kann ein Sportler, der eine ruhende internationale ID-Nr. hat, zugelassen werden. Dazu hat der Sportler folgende Unterlagen über den Landesverband einzureichen:

- Eigenhändig unterschriebener Antrag.
- Nachweis, dass die internationale ID-Nr. seit mindestens 3 Jahre ruht.
- Erklärung, dass der Sportler nicht an Meisterschaften seines Heimatlandes teilnimmt und auch nicht bei Wettkämpfen für seine Heimatnation startet.

**Ausländische Sportler ohne internationalen ID-Nummer**

Schützen, die nicht im Besitz der deutschen Staatsangehörigkeit und keine EU-Bürger sind, sind bei den Meisterschaften des DSB nur dann startberechtigt, wenn sie:

1. nachweisbar seit mindestens einem Jahr ihren Wohnsitz ununterbrochen in Deutschland haben,
2. über einen dem DSB angeschlossenen Landesverband mindestens ein Jahr mittelbare Mitglieder des DSB sind,
3. eine Erklärung abgeben, dass sie nicht an den Meisterschaften und Auslandswettkämpfen ihres Heimatlandes oder eines Drittlandes teilnehmen,
4. sich aufgrund einer Genehmigung einer deutschen Behörde im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland aufhalten.
5. Zulassungsanträge sind über den zuständigen Landesverband an den DSB zu richten. Die Anträge müssen die Angaben 1–3 der Wettkampfpässe enthalten.
6. Dieser Antrag muss vor Beginn des Sportjahres eingereicht werden. Bearbeitungsschluss ist spätestens der Meldeschluss der jeweiligen Landesmeisterschaft.
7. Für Anträge, die nach dem Beginn des Sportjahres gestellt werden, erhebt der DSB eine Gebühr vom jeweiligen Landesverband.

Für die Durchführung der Bundes- und Regionalligen gilt ergänzend die Ligaordnung.

**Anmerkungen:**

Unter Meisterschaften des Heimatlandes, versteht man Einzel-und Mannschaftsmeisterschaften der höchsten Ebene in der betr. Waffenart (z.b. Staatsmeisterschaften) Regionalmeisterschaften sind nicht relevant.

In Zusammenhang mit der Ligaordnung versteht man Mannschaftsmeisterschaften und Mannschaftsligawettkämpfe der höchsten Ebene in der betr. Waffenart (z.B. Staatsmeisterschaften) Regionalmeisterschaften sind nicht relevant.

**0.9.3.3 Wettkampffarten**

....

**Vereinsmeisterschaften**

...

Schützen, die ohne ihr Verschulden an der Vereinsmeisterschaft nicht teilnehmen können, hat der Verein Gelegenheit zum Nachschießen zu geben. Den Titel Meister können diese Schützen nicht erlangen. ~~Sie erhalten aber die Möglichkeit, sich für die nachfolgenden Meisterschaften zu qualifizieren.~~

...

**0.9.4 Vorschießen Mitarbeiter**

**0.9.4.1 Qualifikationsringzahl auf anderen Veranstaltungen einbringen (gilt nicht für Deutsche Meisterschaft)**

Für Teilnehmer ist es in Ausnahmefällen möglich, die Qualifikationsringzahl für die nächste Meisterschaft bei anderen Veranstaltungen zu erbringen. Den Antrag auf Genehmigung, die Qualifikationsringzahl für die nächste Meisterschaft bei einer anderen Veranstaltung zu erreichen, muss der Sportler beim zuständigen Landesverband Veranstalter/ durchführende Sportstelle stellen. Den Termin hierzu legt der Landesverband in seiner Ausschreibung fest. Mögliche Ausweichveranstaltungen sind z.B. Meisterschaften einer anderen Verbandseinheit, Intern. Turniere, Wettkämpfe innerhalb des eigenen Landesverbandes in anderen Klassen. Die Auflistung der Teilnehmer, die auf diese Weise die Qualifikationsringzahl erreicht haben, ist dem Folgeveranstalter mit der Begründung und dem Antrag am Wettkampftag der Folgeveranstaltung vorzulegen.

**0.9.5 Ummeldungen**

Bis 30 Minuten vor dem Start des ersten Mannschaftsschützen ist es dem Mannschaftsführer freigestellt, die Zusammensetzung der Mannschaft zu ändern, d.h. Ersatzschützen antreten zu lassen.

Ummeldungen müssen schriftlich an der Meldestelle unterschrieben vorliegen.

Schützen die ein genehmigtes Vorschießen.....

**0.20 Anhang**

Wettbewerb	Ø 10	Innen Ø 10	Ringabstand	Spiegel	Scheibenart	Mindestformat dersichtbaren scheinbe	Scheiben-Nr.
Mehrfachauflage Bogen im Freien 30 m <u>und 50 m</u>	80,0	40,0	40,0		<u>Ringe 5-10</u>	10 und 9 = gold, 7 und 8 = rot, <u>6 und 5 = blau</u>	20

~~Es können senkrecht (bei Meisterschaften) oder im Dreieck angeordnete Scheibenbilder verwendet werden.~~

## Scheibe Nr. 20

Toleranzen im Wertungsbereich	10 - 8	± 1 mm
	7 - 6 5	± 2 mm

### 0.21

Änderung siehe separate Darstellung

#### 1.5 Festlegungen

##### 1.5.1 Festlegung für alle Gewehre

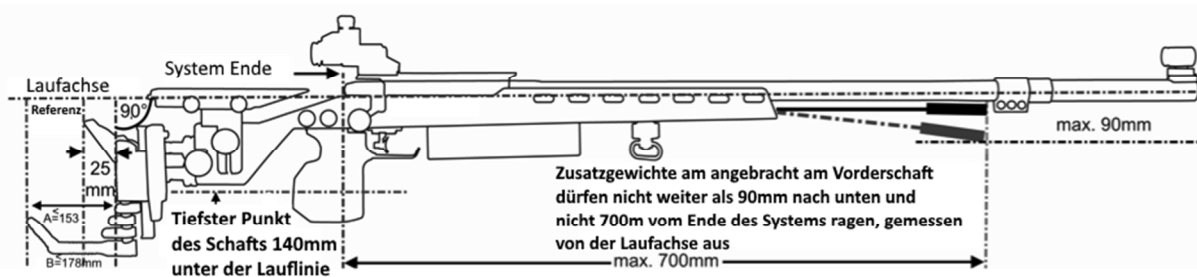
##### Visierung

- Zielfernrohre dürfen nicht an der Waffe angebracht sein. (Ausnahme siehe Gewehr-Tabelle 1.36, [1.41](#) bis 1.44)

##### 1.5.4 Abmessung für Luftgewehr und GK Standardgewehr

(Die folgende Darstellung ist nach dem 2. Bild einzufügen.)

#### 50 m Gewehre



#### 1.6 Festlegungen .....

- kniend (Ab Altersklasse Damen II/Herren II auch sitzend)

#### Gewehr-Tabelle

Regelnummer Wettbewerb	Max. Gewicht Abzugswiderstand	Schäftung, Systemlänge	Visierhilfe, optische Zielhilfsmittel	Laufbeschwerung, Munition	Anschlagart, Schusszahl	Max. Schusszahl /Scheibe	Sonstiges
1.42 KK-50 m Zielfernrohr	ohne Zielfernrohr 7.500 g	Hakenkappe/ keine Handstütze frei	Zielfernrohr max. 12 fach, kein Leuchtabsehen	nicht über Mündung; ≤ 60 mm unter Laufachse 5,6 mm Randfeuer (.22 lfb)	stehend 1.0.1.2 30	1	<a href="#">Wahlweise Diopter oder Zielfernrohr</a>

## Teil 3 – Regeln für Flintenschießen

(komplett neu, synoptische Darstellung nicht möglich)

<u>ISSF - Disziplinen</u>	<u>FITASC - Disziplinen</u>
<a href="#">3.1 Allgemeines, Flinten, Munition, Kleidung, Sicherheit</a>	<a href="#">3.21 Allgemeines, Flinten, Munition, Kleidung, Sicherheit</a>
<a href="#">3.2 Wurfscheiben</a>	<a href="#">3.22 Wurfscheiben</a>
<a href="#">3.3 Störungen (Funktionsstörungen)</a>	<a href="#">3.23 Störungen (Funktionsstörungen)</a>
<a href="#">3.4 Verhaltensregeln</a>	<a href="#">3.24 Verhaltensregeln</a>

<a href="#"><u>3.5 Disziplinarmaßnahmen</u></a>	<a href="#"><u>3.25 Disziplinarmaßnahmen</u></a>
<a href="#"><u>3.6 Haupt- und Hilfsrichter</u></a>	<a href="#"><u>3.26 Haupt- und Hilfsrichter, Jury</u></a>
<a href="#"><u>3.7 Trefferfeststellung</u></a>	<a href="#"><u>3.27 Trefferfeststellung</u></a>
<a href="#"><u>3.8 NO TARGET</u></a>	<a href="#"><u>3.28 Entscheidung über NO BIRD</u></a>
<a href="#"><u>3.9 Auswertung</u></a>	<a href="#"><u>3.29 Auswertung</u></a>
<a href="#"><u>3.10 Trap</u></a>	<a href="#"><u>3.30 Compak®-Sporting</u></a>
<a href="#"><u>3.12 Trap Team Mixed</u></a>	<a href="#"><u>3.35 Parcours</u></a>
<a href="#"><u>3.15 Doppeltrap</u></a>	<a href="#"><u>3.40 Universaltrap</u></a>
<a href="#"><u>3.20 Skeet</u></a>	<a href="#"><u>3.45 Abweichende Regeln ISSF / FITASC</u></a>
	<a href="#"><u>Stichwortverzeichnis</u></a>

### **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 sind vor Wettkampfbeginn durch den leitenden Kampfrichter zu belehren. 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 Chokeeinsätze), es sei denn, der Hauptrichter erkennt einen Waffenfehler an, der nicht sofort behoben werden kann.
- Halbautomatische Flinten müssen so beschaffen sein, dass es nicht möglich ist, mehr als eine Patrone in das Magazin zu laden.
- Gewehrriemen sind verboten.
- Kompensatoren oder ähnliche Vorrichtungen, welche die gleiche Wirkung haben, sind an allen, bei Trap- und Doppeltrapwettbewerben verwendeten Flinten verboten.
- Gasentlastungsbohrungen an den Läufen selbst sind, wenn sie vom Originalhersteller angebracht sind, zugelassen.

##### **3.1.2 Munition**

- Die Länge der Patronenhülse nach Abgabe des Schusses darf 76 mm das Gewicht der Schrotladung 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 an der Schießlinie 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 6 getesteten Patronen mehr als 24,5 Gramm wiegt, muss der Athlet disqualifiziert werden.

### **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 sind nicht erlaubt. Offene Schuhe (Sandalen) sind erlaubt, sofern sie von einem Fersenriemchen gehalten werden (Standicherheit).

#### **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. (0.5.3.2)

### **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 Wurfriechung, 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 Haupttrichter 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 Haupttrichter entscheidet, dass die Untauglichkeit der Waffe bzw. Störung von Waffe und Munition nicht durch ein Verschulden des Schützen verursacht wurde und nicht schnell genug zu beheben ist, darf der Schütze eine andere zugelassene Waffe benutzen, wenn diese innerhalb von drei (3) Minuten, nachdem die Waffe für untauglich erklärt worden ist, verfügbar ist.

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

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.

Kipplauflinten müssen mit offenem Verschluss und mit nach unten gerichteter Laufmündung, Halb- automaten 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 dem Schützenstand oder auf einem hierfür vorgesehenen Platz 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 Haupttrichters 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 Haupttrichters einen Funktionsschuss pro Lauf abgeben.

#### **3.4.4 Laden**

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**

<b><u>Kommando</u></b>	<b><u>Regel</u></b>	<b><u>Bedeutung/Wirkung</u></b>
<u>FERTIG</u>		<u>Bereitmachen zum Wettkampf</u>
<u>START</u>		<u>Waffe laden / Wettkampfbeginn</u>
<u>BEREIT</u>		<u>Fortsetzung nach einer Unterbrechung</u>
<u>NOTARGET</u>		<u>ungültig Scheibe / Wiederholung</u>
<u>UNTERBRECHUNG</u>		<u>Waffen entladen / Fortsetzung mit Kommando „START“</u>
<u>FUNKTIONSTÖRUNG</u>		<u>Vermerk auf Ergebnisliste, ggf. Wiederholung</u>
<u>ABWESEND</u>		<u>Abwesend erklärter Schütze muss sich innerhalb der Serie beim Hauptrichter melden</u>
<u>VERWARNUNG</u>		<u>Verwarnung / Scheibenabzug (Gelbe oder Grüne Karte)</u>
<u>ENDE DER SERIE</u>		<u>Serie beendet, Waffen entladen, Schützenstände räumen</u>

## **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 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 (Grüne Karte).

### **3.6 Haupt- und Hilfsrichter**

Das Schießen leitet ein erfahrener Hauptrichter, der auch weitgehende Waffenkenntnisse haben soll. Ab der Landesmeisterschaft muss eine entsprechende 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 eines (1) Treffers von seinem Endresultat 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

- 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 verwarnet worden ist.
- die Doubletten bei Skeet in umgekehrter Reihenfolge beschossen werden (wenn hier beide Scheiben getroffen werden, ist die Wertung: FEHLER/FEHLER).
- Wenn bei einer regelgerechten Doublette die erste Wurfscheibe gefehlt wurde und der zweite Schuss wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition nicht abgegeben werden konnte, wird die erste Wurfscheibe als gefehlt gewertet und die Doublette muss zur Wertung des zweiten Schusses noch einmal wiederholt werden.
- Bei Skeet: Wenn 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.

- Bei 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. NO TARGET wird nicht anerkannt, wenn sich zwei Schüsse gleichzeitig oder schnell hintereinander lösen. Das Resultat wird entsprechend den ausgelösten Schüssen gewertet.

##### **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 oder mehr Wurfscheiben gleichzeitig geworfen wurden.
- bei Skeet zwei 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.
- 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 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 sich unbeabsichtigt ein Schuss löst, bevor er sein Kommando gegeben hat (Für versehentlich ausgelöste Schüsse kann der Schütze bestraft werden).
- 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**

NO TARGET wird nicht anerkannt, wenn eine Scheibe einer Doublette regelwidrig ist, der Schütze jedoch beide Scheiben beschießt. In diesem Fall wird das Ergebnis gewertet.

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

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

### **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 Personen notiert, von denen die eine das Ergebnisprotokoll führt und die andere die Ergebnisse auf einer Tafel aufzeichnet, die 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, dieses 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 Plätze, muss, wenn kein Finale geschossen wird, ein Stechen durchgeführt werden.

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

Bei einem Stechen bei Ergebnisgleichheit muss der Schütze seine Stellung einnehmen, seine Waffe laden und innerhalb von 20 Sekunden seine Wurfscheibe abrufen, nachdem der Richter das Kommando START gegeben oder der Schütze vor ihm auf eine reguläre Wurfscheibe geschossen hat. Alle Einzelheiten zum Stechen sind unter 15.3. (Finalregeln Flinte) zu finden.

#### **3.9.1.2 Ergebnisgleichheit ab Platz sieben (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 Schüsse abgegeben werden. (Bei Schüler nur ein Schuss) Die Wettkämpfe können an einem, zwei oder drei 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	3,00 m	
	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	

<u>3</u>	<u>9</u>	<u>45° links</u>	<u>1.50 m</u>
<u>4</u>	<u>10</u>	<u>45° rechts</u>	<u>2.30 m</u>
	<u>11</u>	<u>0°</u>	<u>3.00 m</u>
	<u>12</u>	<u>40° links</u>	<u>1.60 m</u>
<u>5</u>	<u>13</u>	<u>30° rechts</u>	<u>2.00 m</u>
	<u>14</u>	<u>0°</u>	<u>1.50 m</u>
	<u>15</u>	<u>35° links</u>	<u>2.20 m</u>

#### Schema 4

<u>Gruppe</u>	<u>Maschinennummer</u>	<u>Wurfrichtung</u>	<u>Wurfhöhe bei 10 m</u>	<u>Wurfweite</u>
<u>1</u>	<u>1</u>	<u>40° rechts</u>	<u>3.00 m</u>	<u>76 m</u> <u>+1 m</u>
	<u>2</u>	<u>10° rechts</u>	<u>1.50 m</u>	
	<u>3</u>	<u>30° links</u>	<u>2.20 m</u>	
<u>2</u>	<u>4</u>	<u>30° rechts</u>	<u>1.60 m</u>	
	<u>5</u>	<u>10° links</u>	<u>3.00 m</u>	
	<u>6</u>	<u>35° links</u>	<u>2.00 m</u>	
<u>3</u>	<u>7</u>	<u>45° rechts</u>	<u>2.00 m</u>	
	<u>8</u>	<u>0°</u>	<u>3.00 m</u>	
	<u>9</u>	<u>20° links</u>	<u>1.50 m</u>	
<u>4</u>	<u>10</u>	<u>30° rechts</u>	<u>1.50 m</u>	
	<u>11</u>	<u>5° links</u>	<u>2.00 m</u>	
	<u>12</u>	<u>45° links</u>	<u>2.80 m</u>	
<u>5</u>	<u>13</u>	<u>35° rechts</u>	<u>2.50 m</u>	
	<u>14</u>	<u>0°</u>	<u>1.60 m</u>	
	<u>15</u>	<u>30° links</u>	<u>3.00 m</u>	

#### Schema 5

<u>Gruppe</u>	<u>Maschinennummer</u>	<u>Wurfrichtung</u>	<u>Wurfhöhe bei 10 m</u>	<u>Wurfweite</u>
<u>1</u>	<u>1</u>	<u>45° rechts</u>	<u>1.60 m</u>	<u>76 m</u> <u>+1 m</u>
	<u>2</u>	<u>0°</u>	<u>3.00 m</u>	
	<u>3</u>	<u>15° links</u>	<u>2.00 m</u>	
<u>2</u>	<u>4</u>	<u>40° rechts</u>	<u>2.80 m</u>	
	<u>5</u>	<u>10° links</u>	<u>1.50 m</u>	
	<u>6</u>	<u>45° links</u>	<u>2.00 m</u>	
<u>3</u>	<u>7</u>	<u>35° rechts</u>	<u>3.00 m</u>	
	<u>8</u>	<u>5° links</u>	<u>1.80 m</u>	
	<u>9</u>	<u>40° links</u>	<u>1.50 m</u>	
<u>4</u>	<u>10</u>	<u>25° rechts</u>	<u>1.80 m</u>	
	<u>11</u>	<u>0°</u>	<u>1.60 m</u>	
	<u>12</u>	<u>30° links</u>	<u>3.00 m</u>	
<u>5</u>	<u>13</u>	<u>30° rechts</u>	<u>2.00 m</u>	
	<u>14</u>	<u>10° rechts</u>	<u>2.40 m</u>	
	<u>15</u>	<u>15° links</u>	<u>1.80 m</u>	

#### Schema 6

<u>Gruppe</u>	<u>Maschinennummer</u>	<u>Wurfrichtung</u>	<u>Wurfhöhe bei 10 m</u>	<u>Wurfweite</u>
<u>1</u>	<u>1</u>	<u>40° rechts</u>	<u>2.00 m</u>	<u>76 m</u> <u>+1 m</u>
	<u>2</u>	<u>0°</u>	<u>3.00 m</u>	
	<u>3</u>	<u>35° links</u>	<u>1.50 m</u>	
<u>2</u>	<u>4</u>	<u>35° rechts</u>	<u>2.50 m</u>	
	<u>5</u>	<u>10° rechts</u>	<u>1.50 m</u>	
	<u>6</u>	<u>35° links</u>	<u>2.00 m</u>	
<u>3</u>	<u>7</u>	<u>35° rechts</u>	<u>2.00 m</u>	
	<u>8</u>	<u>5° links</u>	<u>1.50 m</u>	
	<u>9</u>	<u>40° links</u>	<u>3.00 m</u>	
	<u>10</u>	<u>45° rechts</u>	<u>1.50 m</u>	
	<u>11</u>	<u>10° links</u>	<u>3.00 m</u>	

<u>4</u>	<u>12</u>	<u>25° links</u>	<u>2,60 m</u>
<u>5</u>	<u>13</u>	<u>25° rechts</u>	<u>2,40 m</u>
	<u>14</u>	<u>5° rechts</u>	<u>1,50 m</u>
	<u>15</u>	<u>45° links</u>	<u>2,00 m</u>

### Schema 7

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

### Schema 8

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

### Schema 9

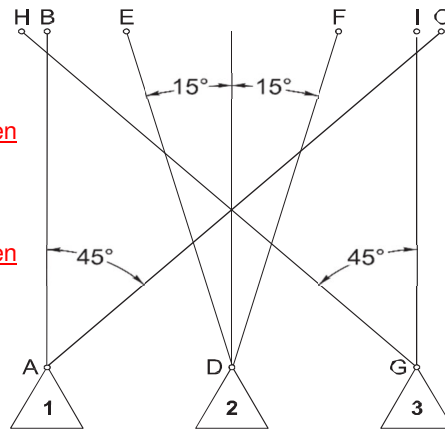
<u>Gruppe</u>	<u>Maschinennummer</u>	<u>Wurfrichtung</u>	<u>Wurfhöhe bei 10 m</u>	<u>Wurfweite</u>
<u>1</u>	<u>1</u>	<u>40° rechts</u>	<u>3,00 m</u>	<u>76 m</u> <u>+1 m</u>
	<u>2</u>	<u>0°</u>	<u>1,80 m</u>	
	<u>3</u>	<u>20° links</u>	<u>3,00 m</u>	
<u>2</u>	<u>4</u>	<u>15° rechts</u>	<u>3,00 m</u>	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

### 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.

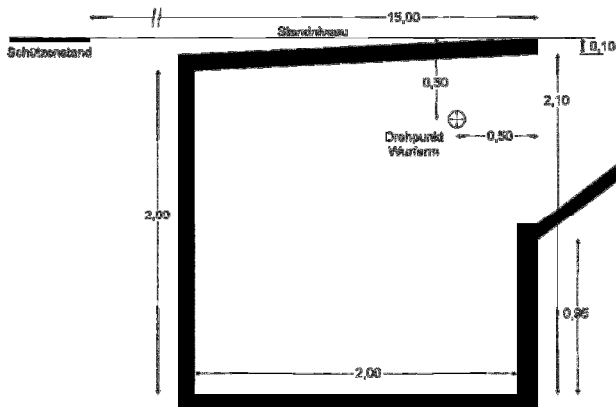
Die Wurfscheiben von Maschine 2 müssen in den Bereich, den der Winkel DEF (30°) aufspannt, fallen.

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

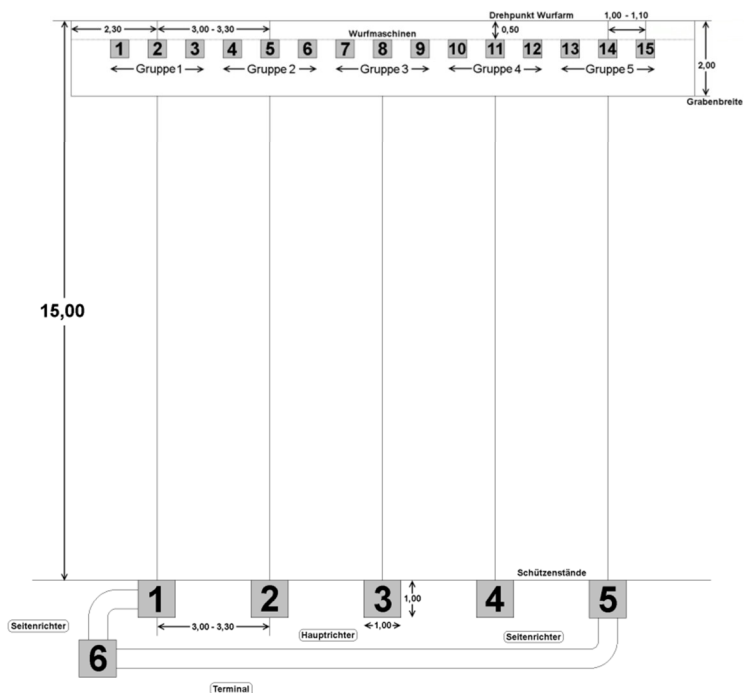


### 3.10.4 Wurfmaschinengraben (Maße in mtr.)

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



### 3.10.5 Grundriss Trapstand (Maße in mtr.)



### 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**

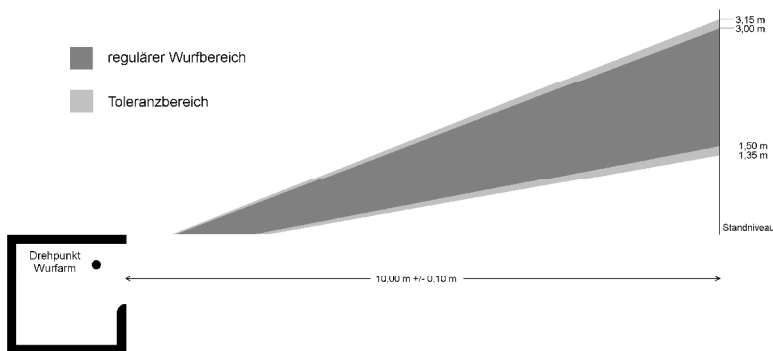
Die Wurfmaschinen müssen vor Beginn des Wettkampfes eingestellt werden, und zwar nach der Schementabelle 3.10.2 (1-9)

Die Reihenfolge der Einstellung ist: Höhe, Weite, Winkel. Der Winkelmesser muss über jeder einzustellenden Maschine positioniert werden. Die reguläre Wurfweite der Scheiben beträgt 76 +/- 1 m. Sofern die freie Flugweite der Wurfscheiben durch Hindernisse (Wallanlage, Netze o. ä.) begrenzt wird, muss die Flugweite mindestens 66m +/- 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 niveaueingepasste 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.

### **Wurfhöhen und Toleranzen der Scheiben**



### **3.10.6.2 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 x 100 cm deutlich markiert. Jede Station liegt genau hinter der mittleren der ihm zugeordneten drei Wurfmaschinen. Etwa zwei (2) m 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) m bis vier (4) m 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.

### **3.10.8.3 Zeitbegrenzung**

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

### **3.10.8.4 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 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**

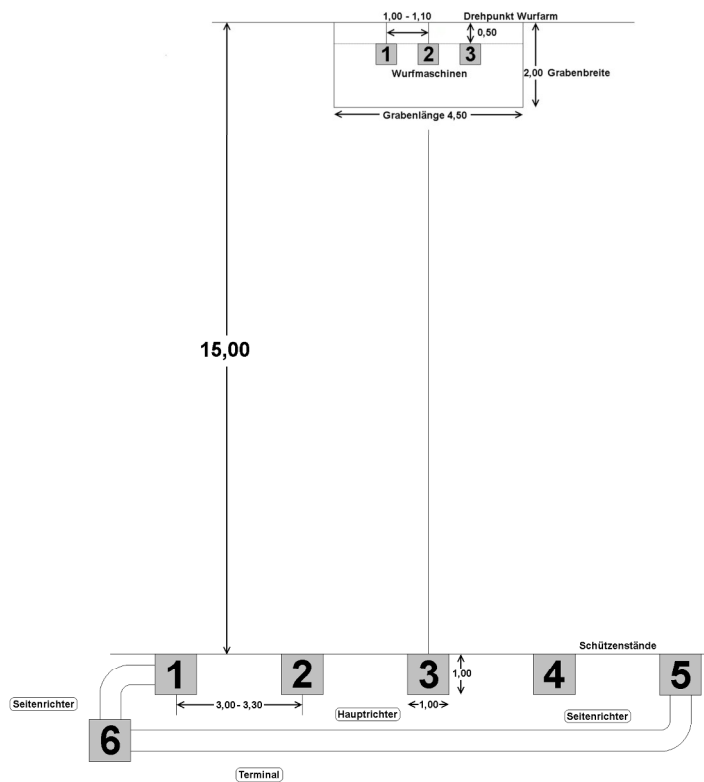
Schema	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite ( $\pm 1$ m)
A	7(1)	5° links	3,00 m	55 m
	8(2)	0°	3,50 m	55 m
B	8(2)	0°	3,50 m	55 m
	9(3)	5° rechts	3,00 m	55 m
C	7(1)	5° links	3,00 m	55 m
	9(3)	5° rechts	3,00 m	55 m

### Horizontale Wurfwinkel bei Doppeltrap

Erlaubte Toleranz: 0,5 Grad links oder rechts.

5° 0 5°

### 3.15.3 Separater Doppeltrapstand (Maße in mtr.)



### 3.15.4 Wurfmaschinengraben

#### 3.15.4.1 Verwendung Olympischer Trapgräben und Universaltrapgräben

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 Universaltrap 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 einzustellen- den 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 Universaltrapgraben.

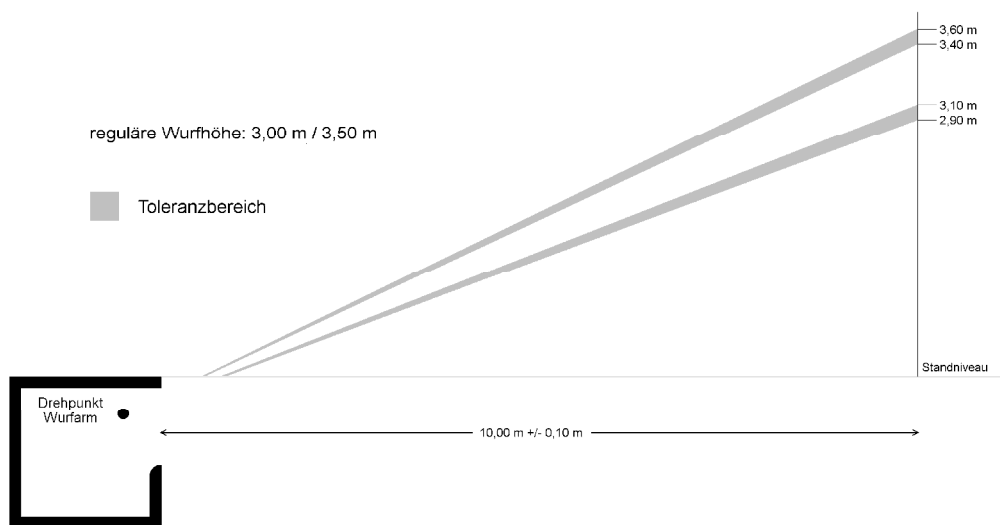
Bei diesem Probewerfen dürfen die Schützen anwesend sein.

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 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 Sekunden nachdem der Vorschütze eine regelgerechte Doublette beschossen hat oder der Hauptrichter das Zeichen zum Beginn

des Schießens gegeben hat, muss der Schütze seine Stellung einnehmen, seine Flinte laden und sein Kommando geben. Bei Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von je einem Treffer bestraft (Grüne Karte).

### 3.15.7.4 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 fünf Serien zu je 25 WS
<b>Schüler (Klassen 20, 21) - Schülerprogramm</b>	75 Wurfscheiben in drei 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, zwei oder drei Tagen mit einer beliebigen Anzahl von Serien zu je 25 Wurfscheiben durchgeführt werden.

#### 3.20.1.1 Wurffolge der Scheiben

##### Wettkampfprogramm

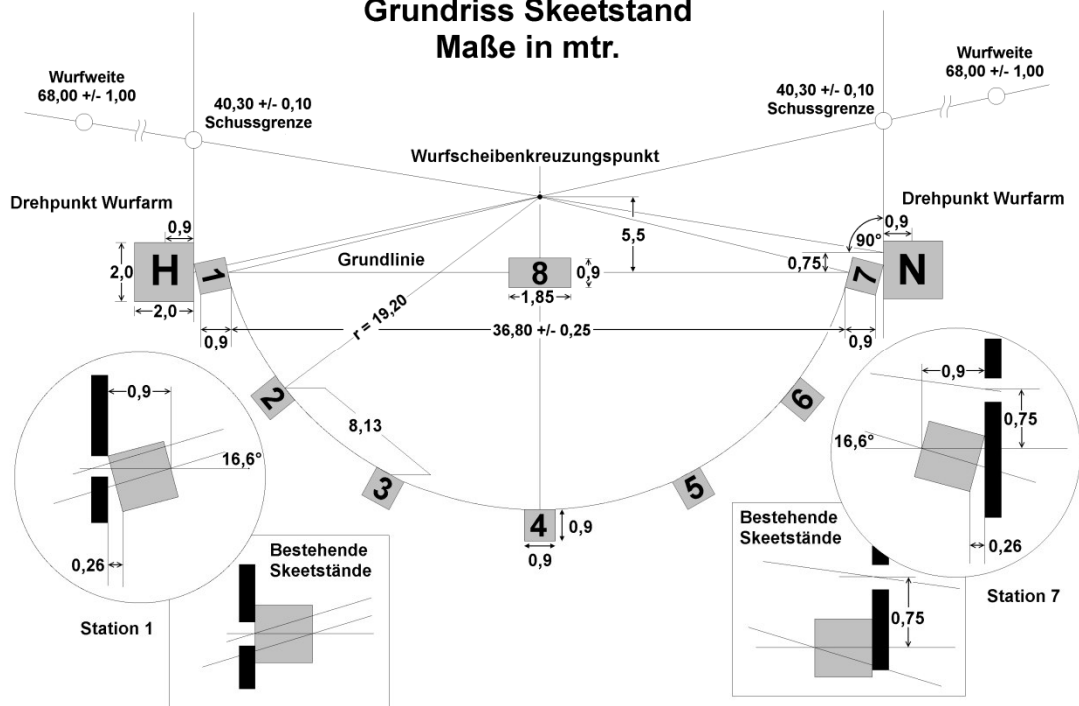
Station 1	Station 2	Station 3	Station 4	Station 5	Station 6	Station 7	Station 4	Station 8
H-HN	H-HN	H-HN	H-N	N-NH	N-NH	NH	HN-NH	H-N

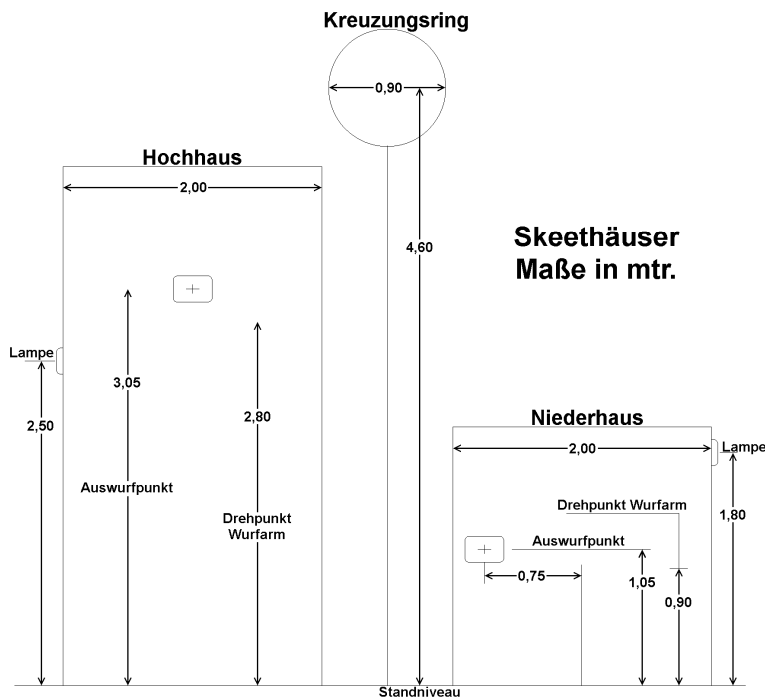
##### Schülerprogramm

Station 1	Station 2	Station 3	Station 4	Station 5	Station 6	Station 7
NNHH	NNHH	NNHH	HN	HHNN	HHNN	HNN

### 3.20.2 Skeetanlage

#### Grundriss Skeetstand Maße in mtr.





### **3.20.2.1 Skeetstand**

Auf einem Skeetstand befinden sich 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 Wurfscheibe muss mit einer Weite zwischen von 68 m  $\pm$  1 m geworfen werden.

### **3.20.4 Schussgrenzen**

Die Schussgrenzen der Stationen eins (1) bis sieben (7) liegen 40,3 m  $\pm$  0,10 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 abprallen den Schrotten zu schützen. Als weitere Sicherheitsvorkehrung sollte eine Abgrenzung (Draht oder Seil) etwa sieben (7) m bis zehn (10) m 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 Auslösvorrichtung 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 Haupttrichter diese Markierung erkennen können.

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

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

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

Auf Station acht (8) wartet jeder Teilnehmer der Rotte in der vorgegebenen Reihenfolge der Schützen hinter dem Haupttrichter 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 Haupttrichter Anweisung zum Schießen gegeben hat und ehe sein Vorgänger das Schießen beendet und die Station verlassen hat. Erst nachdem alle Schützen einer Rotte auf alle Wurfscheiben geschossen haben, darf zur nächsten Station gewechselt werden.

#### **3.20.8.2 Laden**

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 verwahrt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von je einem Treffer bestraft (Grüne Karte).

### **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.
- Gewehrriemen 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**

- Die Länge der Patronenhülse nach Abgabe des Schusses darf 76 mm, das Gewicht der Schrotladung 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 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 6 Schützen bestehen, es sei denn, die Einteilung lässt dies nicht zu. Rotten, in denen weniger als sechs 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), Midischeibe (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 Wurfmaschine ausgelöst. Auf eine Einzelwurfscheibe müssen beide Schüsse abgegeben werden können.

#### **3.22.2 Simultandoubletten**

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

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

Beide Wurfscheiben werden von einer oder 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 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 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 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 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 (Grüne Karte). Wird der Schütze auf Grund wiederholter oder schwerwiegender Vergehen disqualifiziert, erhält er die 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 Bruchstück 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 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 Auslosung 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 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 Stimmgleichheit 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 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 einstellt.
- nur Staub oder bei Flashscheiben 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 Hauptrichters. Eine Wurfscheibe oder Doublette, die vom Hauptrichter als NO BIRD erklärt wurde, muss immer wiederholt werden, gleichgültig, ob der Schütze diese beschossen hat oder nicht und ob er getroffen hat oder nicht. 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 Hauptrichter, aus welchen Gründen auch immer, nicht in der Lage ist festzustellen, ob die Wurfscheibe als TREFFER, FEHLER oder NO BIRD zu werten ist (In diesem Fall wird sich der Hauptrichter, bevor er eine endgültige Entscheidung trifft, mit den Hilfsrichtern beraten).
- 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 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 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 Einzelscheibe, zwei 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.

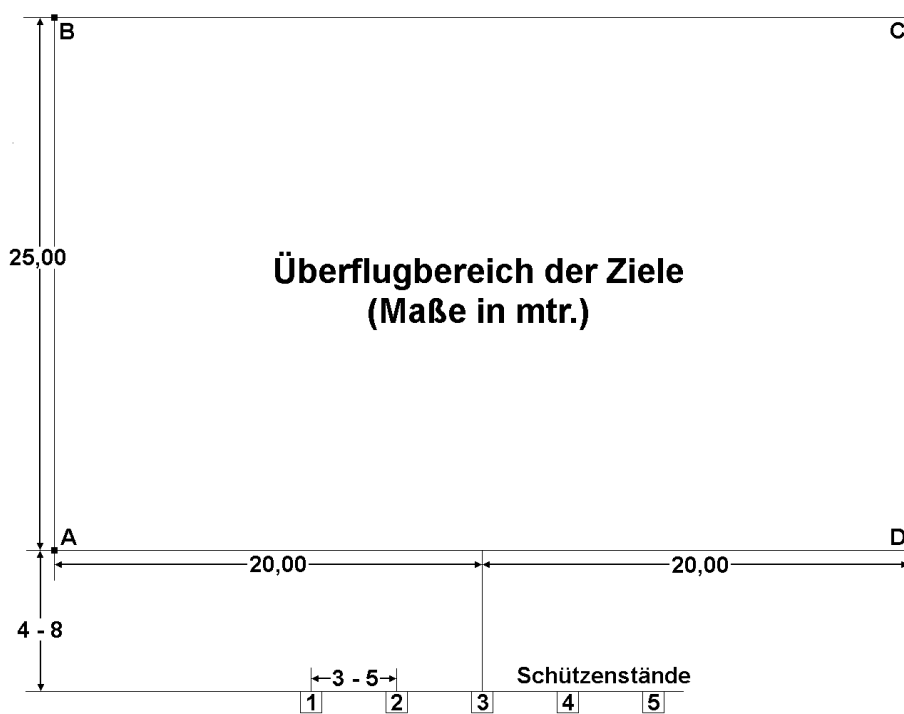
### **3.30 Compak®-Sporting**

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 4 Ecken des Rechtecks sollen 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 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 4m höher als die Schützenstände angeordnet sein. Bei Windstille muss die Flugbahn sämtlicher Wurfscheiben das Rechteck (ABCD) mindestens in einem Schnittpunkt überfliegen. Es gibt 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 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 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 überfliegt. Der Standort der Wurfmaschinen kann 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 Wurfmaschinen. Es können automatische, halbautomatische 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 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:

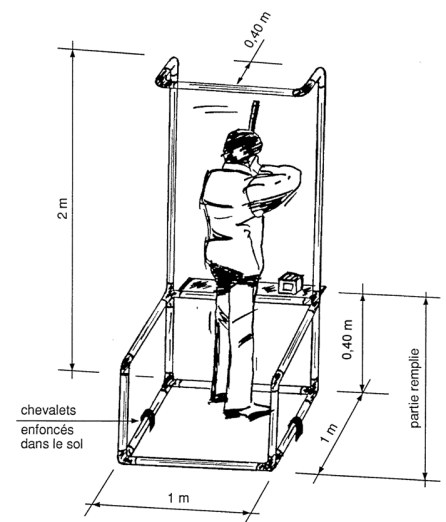
- Die Schussrichtung muss zu jeder Seite eindeutig begrenzt werden.
- Die Schussrichtung muss vertikal eindeutig begrenzt werden.
- Eine Bewegung oder Beugen des Schützen nach vorne muss verhindert werden.

### **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 unter 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 Wurfscheiben beschossen. Insgesamt gibt es fünf 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-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

vorausgegangenem Standes sein. Falls die Rotte weniger als sechs 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):**

	<b>Stand 1</b>	<b>Stand 2</b>	<b>Stand 3</b>	<b>Stand 4</b>	<b>Stand 5</b>
<u>Einzel</u>	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>
<u>Einzel</u>	<u>D</u>	<u>C</u>	<u>B</u>	<u>E</u>	<u>F</u>
<u>Einzel</u>	<u>B</u>	<u>F</u>	<u>E</u>	<u>A</u>	<u>D</u>
<u>Doublette</u>	<u>D + A</u>	<u>A + F</u>	<u>F + C</u>	<u>C + B</u>	<u>B + E</u>

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 6 Schützen. Sollte eine Rotte aus weniger als sechs Schützen bestehen, besetzen zu Beginn des Durchgangs die Schützen bei 5 Teilnehmern die Schützenpositionen eines bis fünf, bei 4 Teilnehmern die ersten vier Positionen, bei drei Teilnehmern die ersten drei u.s.w. Der Ablauf ist analog zur Rotte mit sechs Schützen. Jeder Schütze, der Stand fünf verlässt, begibt sich auf die Warteposition hinter Stand eins und betritt diesen erst, wenn der Vorschütze seine fünf Wurfscheiben von dieser Position beschossen hat. Dieser Modus gilt für alle Rottengrößen von 2 bis 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 5 Schützen einer Rotte begeben sich an den Stand wie es in der Aufstellung des Rottenplanes festgelegt ist. Der sechste Schütze der hinter Schützenposition 1 wartet, muss bereit sein die Position einzunehmen, sobald der Schütze auf Schützenposition 5 seine Scheiben beschossen hat. Die Wurfscheiben müssen in der durch das Schema vorgegebenen Reihenfolge beschossen werden. Jeder Schütze hat 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 ankündigen, wann er anzufangen hat. Sobald der Schütze an Stand 5 die angegebenen Wurfscheiben beschossen hat, geht er auf die Position hinter Stand eins. Alle anderen Schützen wechseln die Schützenposition nach Beschuss aller fünf Scheiben nach rechts. Es beginnt immer der Schütze auf Position eins. 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-Dubletten 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 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).

<b>Vorfall</b>	<b>Ereignis</b>	<b>Entscheidung</b>
<u>Beide Schüsse fallen zur gleichen Zeit</u>	<u>Bei einer Einzelscheibe</u>	<u>NO BIRD und eine neue Wurfscheibe</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette</u>
<u>Die erste Patrone versagt</u>	<u>Bei einer Einzelscheibe</u>	<u>NO BIRD und eine neue Wurfscheibe</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette</u>

<u>Die zweite Patrone versagt</u>	<u>Bei einer Einzelscheibe</u>	<u>NO BIRD und eine neue Wurfscheibe, nur der zweite Schuss zählt als Treffer</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette, das Ergebnis des ersten Schusses zählt</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette</u>

### **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 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 dem gleichen Parcours geworfen wurde, während des Beschießens einer Doublette auf Schuss oder Simultan.

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

### **3.30.3.3 KO-Stechen**

Bei Compak-Sporting wird für das KO-Stechen die Layout-Gruppe 5 (1 Einzelscheibe und 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 2. Hier beginnt der 2. Schütze mit der Einzelscheibe. Nach jedem Anschlag wechselt die Reihenfolge bis zu einer Entscheidung. Sollten am Stechen drei Schützen teilnehmen, beginnt fortlaufend immer ein anderer Schütze auf Stand eins (E:1-2-3,1.D 2-3-1, 2.D 3-1-2). Auf Stand 2 beginnt dann der 2. Schütze (E:2-3-1,1.D 3-1-2, 2.D 1-2-3), auf Stand 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 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.



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

**Programm 16**

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

### Einzeilscheibe 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.

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

### 3.35.1.3 Schützenposition

Die Schützenpositionen werden durch ein Rechteck (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 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.

<u>Klasse</u>	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>
	<u>über 80%</u>	<u>60% - 80%</u>	<u>40% - 60%</u>

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

- eine "A" Flugbahn
- zwei "B" Flugbahnen
- eine "C" Flugbahn

Bei einer Position mit 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.

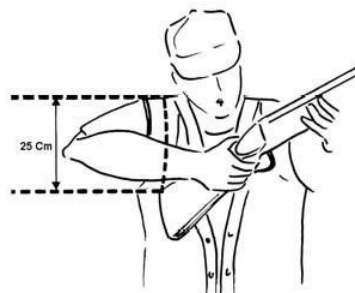
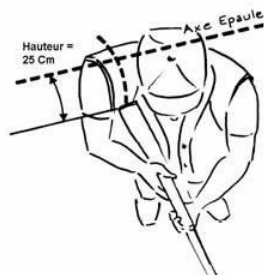
Der Schütze darf die Flinte erst dann zur Schulter nehmen, wenn die Wurfscheibe erscheint. Der Schütze darf alle Arten von Wurfscheiben und ebenso Rollhasen nur in korrektem Anschlag beschießen (z.B. nicht aus der Hüfte).

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

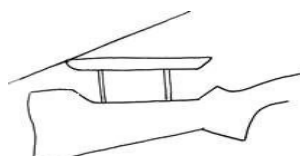
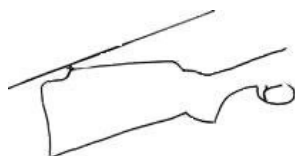
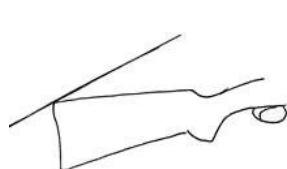
Standardschaft

Monte-Carlo-Schaft

Verstellerschaft



25 cm = 9,85 inches



### **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).

<b><u>Vorfall</u></b>	<b><u>Ereignis</u></b>	<b><u>Entscheidung</u></b>
<b><u>Beide Schüsse fallen zur gleichen Zeit (Doppeln)</u></b>	<b><u>Bei einer Einzelscheibe</u></b>	<b><u>NO BIRD und eine neue Wurfscheibe</u></b>
	<b><u>Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss</u></b>	<b><u>NO BIRD und eine neue Doublette</u></b>
	<b><u>Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette</u></b>	<b><u>NO BIRD und eine neue Doublette</u></b>
	<b><u>Bei der ersten Scheibe einer Rafeledoublette</u></b>	<b><u>NO BIRD und eine neue Doublette</u></b>
<b><u>Die erste Patrone versagt</u></b>	<b><u>Bei einer Einzelscheibe</u></b>	<b><u>NO BIRD und eine neue Wurfscheibe</u></b>
	<b><u>Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss</u></b>	<b><u>NO BIRD und eine neue Doublette</u></b>
	<b><u>Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette</u></b>	<b><u>NO BIRD und eine neue Doublette</u></b>

	<u>Bei der ersten Scheibe einer Rafaledoublette</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette</u>
<u>Die zweite Patrone versagt</u>	<u>Bei einer Einzelscheibe</u>	<u>NO BIRD und eine neue Wurfscheibe, nur der zweite Schuss zählt als Treffer</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Doublette auf Schuss</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette, das Ergebnis des ersten Schusses zählt</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Simultandoublette</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette</u>
	<u>Bei der ersten Scheibe einer Rafaledoublette</u>	<u>NO BIRD und eine neue Doublette</u>

### **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 3 Sekunden nach dem Abruf durch den Schützen geworfen.
- Eine Scheibe wurde vom Schützen nicht abgerufen.
- Der Schiedsrichter befindetet, dass der Schütze gestört oder abgelenkt wurde.
- Dem Schiedsrichter ist es nicht möglich die Wurfscheibe zu bewerten.

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

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 á 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 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 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 Minute dreimal laut aufrufen. Wenn seine Startposition zum Beschießen der Einzelscheibe auf Schützenposition 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 statt 15 Wurfmaschinen eingesetzt. Ein Schütze erhält im Laufe einer Runde von 25 Wurfscheiben von jeder der fünf Positionen eine Scheibe von jeder der fünf Wurfmaschinen in unbekannter Reihenfolge. Die Maschinen werden nach 10 festgelegten Schemen, wovon jeweils eines vor jedem Wettkampftag ausgelost wird, eingestellt. Im Zweifel können auch die Regeln von Trap (3.10) angewendet werden. Ein nationaler Wettkampf geht über 125 Scheiben.

#### **3.40.1 Einrichtung des Schießstandes**

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

Die Schützenstände sind derart angeordnet, dass sich jeweils zwei links und rechts von Stand 3 befinden. Der Abstand beträgt 2,5 m von Mitte zu Mitte der Positionen, also 1,5 m Abstand zwischen jedem der fünf 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 Graben-abdeckung befindet und einen Abstand von 0,50 m (+/- 10 cm) von der Vorderkante des Daches hat, wenn die Maschine auf einer Höhe von 2 m Wurfhöhe eingestellt ist.

### 3.40.1.1 Wurfscheiben und Wurfschemen

Für die verschiedenen Einstellungen wurden 10 unterschiedliche Tabellen erstellt. Die Wurfscheiben müssen bei Windstille eine Flugbahn in Übereinstimmung mit den Tabellen haben, 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 10 m 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 5 Flugbahnen eines jeden Schießstands schießen muss.

### 3.40.2 Wettkampfdurchführung

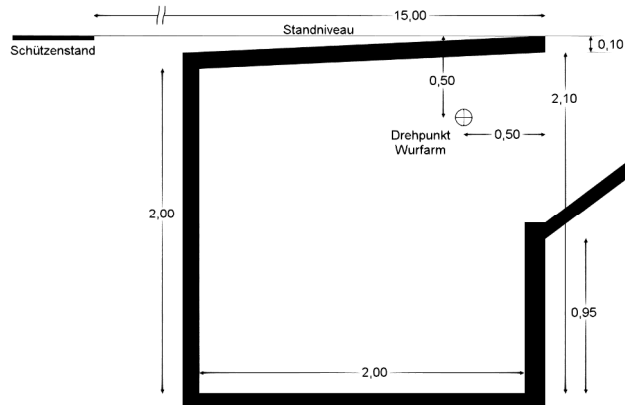
Eine Rotte besteht aus sechs Schützen, mindestens jedoch drei, die Serien von jeweils 25 Scheiben beschießen. Auf jede Scheibe dürfen zwei Schüsse abgegeben werden. Der sechste Schütze wartet hinter Schützenstand 1, bis der erste Schütze seine Scheibe beschossen und den Stand verlassen hat. Alle Schützen wechseln nach jeder Scheibe nach rechts. Von Stand 5 aus, wechseln die Schützen mit offener und entladener Waffe auf die Warteposition hinter Stand eins 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 Maschinen der ersten Rotte vorgeworfen. Ebenso wenn aus technischen Gründen die Maschinen neu eingestellt werden müssen oder nach einer Unterbrechung von mehr als fünf 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 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. 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

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

### 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 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.

<b><u>STICHWORTVERZEICHNIS</u></b>	<b><u>ISSE</u></b>		<b><u>FITASC</u></b>	
	<b><u>Regel</u></b>	<b><u>Seite</u></b>	<b><u>Regel</u></b>	<b><u>Seite</u></b>
<u>Ablauf eines Durchganges</u>	-	-	<u>3.30.2.3</u>	-
<u>Ablauf eines Durchganges</u>	-	-	<u>3.35.3.3</u>	-
<u>Abruf der Doublette</u>	<u>3.15.7.1</u>	-	-	-
<u>Abruf der Scheibe</u>	<u>3.10.8.1</u>	-	-	-
<u>Abruf der Scheibe</u>	<u>3.20.7.2</u>	-	-	-
<u>Abweichende Regeln</u>	<u>3.45</u>	-	<u>3.45</u>	-
<u>Abwenden vom Schützenstand</u>	<u>3.4.6</u>	-	<u>3.24.1</u>	-
<u>Abwesenheit</u>	<u>3.5.2</u>	-	<u>3.25.2</u>	-
<u>Abwesenheit</u>	-	-	<u>3.35.3.4</u>	-
<u>Allgemeine Verhaltensregeln</u>	<u>3.4.8</u>	-	-	-
<u>Anmerkung zu Station acht (8)</u>	<u>3.20.</u>	-	-	-
<u>Annahme der Wurfscheiben</u>	-	-	<u>3.28.1</u>	-
<u>Anschlag</u>	-	-	<u>3.35.1.6</u>	-
<u>Anschlagsübungen</u>	<u>3.4.1</u>	-	<u>3.24.5</u>	-
<u>Anwesenheit</u>	<u>3.5.1</u>	-	<u>3.25.1</u>	-
<u>Augenschutz</u>	<u>3.1.3.1</u>	-	<u>3.21.3.1</u>	-
<u>Auslösen der Wurfscheiben</u>	<u>3.10.6.2</u>	-	<u>3.30.1.3</u>	-

<a href="#">Auslösen der Wurfscheiben</a>	<a href="#">3.15.5.2</a>	-	-	-
<a href="#">Ausrüstung</a>	-	-	<a href="#">3.21.3.4</a>	-
<a href="#">Auswertung</a>	<a href="#">3.9</a>	-	<a href="#">3.29</a>	-
<a href="#">Bedeutung von Karten</a>	<a href="#">3.45.2</a>	-	<a href="#">3.45.2</a>	-
<a href="#">Beschädigte Wurfscheiben</a>	<a href="#">3.2.4</a>	-	<a href="#">3.22.6</a>	-
<a href="#">Blei</a>	<a href="#">3.1.2</a>	-	<a href="#">3.21.2</a>	-
<a href="#">Compak®-Sporting</a>	-	-	<a href="#">3.22</a>	-
<a href="#">Compak®-Sporting</a>	-	-	<a href="#">3.30</a>	-
<a href="#">Disziplinarmaßnahmen</a>	<a href="#">3.5</a>	-	<a href="#">3.25</a>	-
<a href="#">Doppeltrap</a>	<a href="#">3.15</a>	-	-	-
<a href="#">Doppeltrapgraben</a>	<a href="#">3.15.5</a>	-	-	-
<a href="#">Doubletten</a>	<a href="#">3.2.2</a>	-	<a href="#">3.30.1.5</a>	-
<a href="#">Doubletten auf Schuss</a>	-	-	<a href="#">3.22.3</a>	-
<a href="#">Durchmesser</a>	<a href="#">3.1.2</a>	-	<a href="#">3.22</a>	-
<a href="#">Durchmesser</a>	-	-	<a href="#">3.21.4.2</a>	-
<a href="#">Einrichtung des Schießstandes</a>	-	-	<a href="#">3.30.1</a>	-
<a href="#">Einrichtung des Schießstandes</a>	-	-	<a href="#">3.35.1</a>	-
<a href="#">Einrichtung des Schießstandes</a>	-	-	<a href="#">3.40.1</a>	-
<a href="#">Einsprüche</a>	<a href="#">3.6.2.2</a>	-	<a href="#">3.26.2.2</a>	-
<a href="#">Einsprüche</a>	<a href="#">3.9.2</a>	-	-	-
<a href="#">Einstellung der Wurfmaschinen</a>	<a href="#">3.10.2</a>	-	-	-
<a href="#">Einstellung der Wurfmaschinen</a>	<a href="#">3.15.5.1</a>	-	-	-
<a href="#">Einzelscheiben</a>	-	-	<a href="#">3.22.1</a>	-
<a href="#">Einzelwertung</a>	<a href="#">3.9.1.1</a>	-	<a href="#">3.29.1.1</a>	-
<a href="#">Entscheidungskompetenz</a>	<a href="#">3.6.1</a>	-	<a href="#">3.26.2.1</a>	-
<a href="#">Ergebnisgleichheit</a>	<a href="#">3.9.1</a>	-	<a href="#">3.29.1</a>	-
<a href="#">Ergebnisprotokoll</a>	<a href="#">3.6.3</a>	-	<a href="#">3.26.3</a>	-
<a href="#">Ersatzwaffe</a>	-	-	<a href="#">3.30.3.4</a>	-
<a href="#">FEHLER</a>	<a href="#">3.7</a>	-	<a href="#">3.27</a>	-
<a href="#">Fehlerhafte Wurscheiben</a>	<a href="#">3.2.3</a>	-	-	-
<a href="#">Fehlverhalten von Schützen</a>	-	-	<a href="#">3.25.6</a>	-
<a href="#">Fertighaltung</a>	<a href="#">3.20.7.1</a>	-	-	-
<a href="#">Finaldurchführung Doppeltrap</a>	<a href="#">14.3.5</a>	-	-	-
<a href="#">Finaldurchführung Skeet</a>	<a href="#">14.3.6</a>	-	-	-
<a href="#">Finaldurchführung Trap</a>	<a href="#">14.3.3</a>	-	-	-
<a href="#">Finaldurchführung Trap Mixed</a>	<a href="#">14.3.4</a>	-	-	-
<a href="#">Finalregeln Flinte</a>	<a href="#">14.3</a>	-	-	-
<a href="#">Finalvorbereitung</a>	<a href="#">14.3.2</a>	-	-	-
<a href="#">FITASC</a>	-	-	<a href="#">3.30</a>	-

<u>FITASC</u>	-	-	<u>3.35</u>	-
<u>FITASC</u>	-	-	<u>3.40</u>	-
<u>Flinten</u>	<u>3.1.1</u>	-	<u>3.21.1</u>	-
<u>Flugbahnen</u>	-	-	<u>3.30.1.1</u>	-
<u>Flugbahnen</u>	-	-	<u>3.35.1.4</u>	-
<u>Füllschützen</u>	<u>3.1.4.1</u>	-	-	-
<u>Funktionsschüsse</u>	<u>3.4.3</u>	-	<u>3.24.4</u>	-
<u>Funktionsstörungen</u>	<u>3.3</u>	-	<u>3.23</u>	-
<u>Funktionsstörungen</u>	-	-	<u>3.35.2.2</u>	-
<u>Gehörschutz</u>	<u>3.1.3.2</u>	-	<u>3.21.3.2</u>	-
<u>Gelbe Karte</u>	<u>3.5.5</u>	-	-	-
<u>Gewehriemen</u>	<u>3.1.1</u>	-	<u>3.21.1</u>	-
<u>Grüne Karte</u>	<u>3.5.5</u>	-	-	-
<u>Gruppen</u>	-	-	<u>3.30.2.2</u>	-
<u>Halbautomatische Flinten</u>	<u>3.1.1</u>	-	<u>3.21.1</u>	-
<u>Hauptrichter</u>	<u>3.6</u>	-	<u>3.26</u>	-
<u>Hilfsrichter</u>	<u>3.6</u>	-	<u>3.26</u>	-
<u>Hochhaus</u>	<u>3.20.2</u>	-	-	-
<u>Hülsenauswurf</u>	-	-	<u>3.21.1</u>	-
<u>Jagdparcours</u>	-	-	<u>3.35</u>	-
<u>Jury</u>	-	-	<u>3.26</u>	-
<u>Käfig</u>	-	-	<u>3.30.1.4</u>	-
<u>Kleidung</u>	<u>3.1.3</u>	-	<u>3.21.3</u>	-
<u>KOMMANDOS</u>	<u>3.4.9</u>	-	-	-
<u>Kompensatoren</u>	<u>3.1.1</u>	-	-	-
<u>KO-Stecken</u>	-	-	<u>3.30.3.3</u>	-
<u>Laden der Waffen</u>	<u>3.4.4</u>	-	<u>3.24.6</u>	-
<u>Laden der Waffen</u>	<u>3.20.8.2</u>	-	-	-
<u>Lauflänge</u>	<u>3.1.1</u>	-	<u>3.21.1</u>	-
<u>Layout</u>	-	-	<u>3.30.4</u>	-
<u>Layout</u>	-	-	<u>3.35.1.2</u>	-
<u>Mannschaftswertung</u>	<u>3.9.1.3</u>	-	<u>3.29.2.2</u>	-
<u>Maximale Wurfwinkel</u>	<u>3.10.3</u>	-	-	-
<u>Midischeiben</u>	-	-	<u>3.22</u>	-
<u>Minischeiben</u>	-	-	<u>3.22</u>	-
<u>Munition</u>	<u>3.1.2</u>	-	<u>3.21.2</u>	-
<u>Munitionskontrolle</u>	<u>3.1.2.1</u>	-	<u>3.21.2.1</u>	-
<u>Neue Scheibe</u>	<u>3.8.2</u>	-	<u>3.28.2</u>	-
<u>Niederhaus</u>	<u>3.20.2</u>	-	-	-

<a href="#">NO BIRD</a>	-	-	<a href="#">3.28</a>	-
<a href="#">NO BIRD bedingt durch Waffen oder Munition</a>	-	-	<a href="#">3.30.3.1</a>	-
<a href="#">NO BIRD bedingt durch Waffen oder Munition</a>	-	-	<a href="#">3.35.2.1</a>	-
<a href="#">NO BIRD bedingt durch Witterung</a>	-	-	<a href="#">3.28.3</a>	-
<a href="#">NO BIRD bedingt durch Wurfscheiben</a>	-	-	<a href="#">3.30.3.2</a>	-
<a href="#">NO BIRD bedingt durch Wurfscheiben</a>	-	-	<a href="#">3.35.2.3</a>	-
<a href="#">NO BIRD bei Compak®-Sporting</a>	-	-	<a href="#">3.30.3.1</a>	-
<a href="#">NO BIRD bei Parcours</a>	-	-	<a href="#">3.35.2</a>	-
<a href="#">NO BIRD bei Universaltrap</a>	-	-	<a href="#">3.40.3</a>	-
<a href="#">NO TARGET</a>	<a href="#">3.8</a>	-	-	-
<a href="#">NO TARGET bei Doppeltrap</a>	<a href="#">3.8.1.2</a>	-	-	-
<a href="#">NO TARGET bei Skeet</a>	<a href="#">3.8.1.3</a>	-	-	-
<a href="#">NO TARGET bei Trap</a>	<a href="#">3.8.1.1</a>	-	-	-
<a href="#">Parcours</a>	-	-	<a href="#">3.22</a>	-
<a href="#">Parcours</a>	-	-	<a href="#">3.35</a>	-
<a href="#">Patronenhülsen</a>	-	-	<a href="#">3.21.2</a>	-
<a href="#">Präsentation</a>	<a href="#">14.3.7</a>	-	-	-
<a href="#">Probewurfscheibe</a>	<a href="#">3.20.7.3</a>	-	-	-
<a href="#">PROTEST</a>	<a href="#">3.9.2</a>	-	<a href="#">3.26.2.2</a>	-
<a href="#">Proteste während des Finales</a>	<a href="#">14.3.9</a>	-	-	-
<a href="#">Pumpguns</a>	<a href="#">3.1.1</a>	-	<a href="#">3.21.1</a>	-
<a href="#">Rafaledoubletten</a>	-	-	<a href="#">3.22.4</a>	-
<a href="#">Regelgerechte Wurfscheiben</a>	<a href="#">3.2.1</a>	-	<a href="#">3.22.5</a>	-
<a href="#">Regeln für Doublettenschießen</a>	<a href="#">3.8.3</a>	-	-	-
<a href="#">Regelwidrige Flinten und Munition</a>	<a href="#">3.5.3</a>	-	<a href="#">3.25.3</a>	-
<a href="#">Regelwidrige Wurfscheiben</a>	<a href="#">3.2.5</a>	-	<a href="#">3.22.7</a>	-
<a href="#">Rollhasen</a>	-	-	<a href="#">3.22</a>	-
<a href="#">Rotten</a>	<a href="#">3.1.4.1</a>	-	<a href="#">3.21.4.1</a>	-
<a href="#">Rotten</a>	-	-	<a href="#">3.30.2.2</a>	-
<a href="#">Sandalen</a>	-	-	<a href="#">3.21.3</a>	-
<a href="#">Schaft</a>	-	-	<a href="#">3.35.1.6</a>	-
<a href="#">Scheibenabzug</a>	<a href="#">3.45.3</a>	-	<a href="#">3.45.3</a>	-
<a href="#">Schießen bei NO BIRD</a>	-	-	<a href="#">3.35.2.4</a>	-
<a href="#">Schießordnung</a>	<a href="#">3.1.4</a>	-	<a href="#">3.21.4</a>	-
<a href="#">Schießordnung</a>	<a href="#">3.20.8</a>	-	-	-
<a href="#">Schießposition</a>	<a href="#">3.10.7</a>	-	<a href="#">3.30.1.4</a>	-
<a href="#">Schießposition</a>	-	-	<a href="#">3.35.1.3</a>	-
<a href="#">Schießwesten</a>	-	-	<a href="#">3.21.3</a>	-

<u>Schlagbolzen</u>	<u>3.3</u>	-	<u>3.23</u>	-
<u>Schrotladung</u>	<u>3.45.4</u>	-	<u>3.45.4</u>	-
<u>Schussfeld</u>	-	-	<u>3.35.3.2</u>	-
<u>Schussfeldbegrenzung</u>	-	-	<u>3.30.1.4</u>	-
<u>Schussgrenzen</u>	<u>3.20.4</u>	-	-	-
<u>Schützenstand</u>	<u>3.1.4.2</u>	-	<u>3.21.4.2</u>	-
<u>Schützenstand</u>	<u>3.10.7</u>	-	<u>3.30.1.4</u>	-
<u>Schwarzpulver</u>	<u>3.1.2</u>	-	<u>3.21.2</u>	-
<u>Segelscheiben</u>	-	-	<u>3.22</u>	-
<u>Seitenblenden</u>	<u>3.1.3.3</u>	-	-	-
<u>Separater Doppeltrapstand</u>	<u>3.15.3</u>	-	-	-
<u>Sicherheitsmaßnahmen</u>	<u>3.20.5</u>	-	-	-
<u>Simultandoubletten</u>	-	-	<u>3.22.2</u>	-
<u>Skeet</u>	<u>3.20</u>	-	-	-
<u>Skeetanlage</u>	<u>3.20.2</u>	-	-	-
<u>Skeetstand</u>	<u>3.20.2.1</u>	-	-	-
<u>Sonderscheiben</u>	-	-	<u>3.22</u>	-
<u>Sonderscheiben</u>	-	-	<u>3.30.3.5</u>	-
<u>Spezialpatronen</u>	<u>3.1.2</u>	-	<u>3.21.2</u>	-
<u>Sporting</u>	-	-	<u>3.35</u>	-
<u>Startnummer</u>	-	-	<u>3.21.3.3</u>	-
<u>Stationswechsel</u>	<u>3.4.5</u>	-	-	-
<u>Stechen</u>	<u>3.9.1</u>	-	<u>3.29.1.2</u>	-
<u>Störungen</u>	<u>3.3</u>	-	<u>3.23</u>	-
<u>Störungen während des Finales</u>	<u>14.3.8</u>	-	-	-
<u>Streukreuz</u>	<u>3.1.2</u>	-	<u>3.21.2</u>	-
<u>Training</u>	-	-	<u>3.30.3.5</u>	-
<u>Trap</u>	<u>3.10</u>	-	-	-
<u>Trap Team Mixed</u>	<u>3.12</u>	-	-	-
<u>Trapanlage Olympischer Graben</u>	<u>3.10.4</u>	-	-	-
<u>TREFFER</u>	<u>3.7</u>	-	<u>3.27</u>	-
<u>Trefferabzug</u>	<u>3.5.5</u>	-	<u>3.45.3</u>	-
<u>Trefferfeststellung</u>	<u>3.7</u>	-	<u>3.27</u>	-
<u>Umgang mit Flinten</u>	<u>3.4.1</u>	-	-	-
<u>Universaltrap</u>	-	-	<u>3.22</u>	-
<u>Universaltrap</u>	-	-	<u>3.40</u>	-
<u>Unterbrechung des Schießens</u>	<u>3.10.8.4</u>	-	-	-
<u>Unterbrechung des Schießens</u>	<u>3.15.7.4</u>	-	-	-
<u>Verhalten bei Störungen</u>	<u>3.4.7</u>	-	<u>3.24.2</u>	-

<u>Verhaltensregeln</u>	<u>3.4</u>	-	<u>3.24</u>	-
<u>Verlassen der Rotte</u>	<u>3.5.4</u>	-	<u>3.25.4</u>	-
<u>Verwarnung</u>	<u>3.5.5</u>	-	<u>3.25.5</u>	-
<u>Verweigerte Wurfscheiben</u>	<u>3.2.6</u>	-	<u>3.22.8</u>	-
<u>Vorderschaftrepetierer</u>	<u>3.1.1</u>	-	<u>3.21.1</u>	-
<u>Vorwerfen der Scheiben</u>	-	-	<u>3.24.3</u>	-
<u>Waffenständer</u>	-	-	<u>3.21.1</u>	-
<u>Wechsel der Station</u>	<u>3.10.8.2</u>	-	-	-
<u>Wechsel der Station</u>	<u>3.15.7.2</u>	-	-	-
<u>Wechsel der Station</u>	<u>3.20.8.1</u>	-	-	-
<u>Wettkampfdurchführung</u>	<u>3.10.8</u>	-	<u>3.30.2</u>	-
<u>Wettkampfdurchführung</u>	<u>3.15.4</u>	-	<u>3.35.3</u>	-
<u>Wettkampfdurchführung</u>	<u>3.20.7</u>	-	<u>3.40.2</u>	-
<u>Wettkampfdurchführung</u>	<u>3.12.2</u>	-	-	-
<u>Wettkampfprogramm Doppeltrap</u>	<u>3.15.1</u>	-	-	-
<u>Wettkampfprogramm Skeet</u>	<u>3.20.1</u>	-	-	-
<u>Wettkampfprogramm Trap</u>	<u>3.10.1</u>	-	-	-
<u>Wettkampfprogramm Trap Team Mixed</u>	<u>3.12.1</u>	-	-	-
<u>Wurffolge der Scheiben bei Skeet</u>	<u>3.20.1.1</u>	-	-	-
<u>Wurfhöhen</u>	<u>3.10.6.1</u>	-	-	-
<u>Wurfmaschinen</u>	<u>3.10.6</u>	-	<u>3.22</u>	-
<u>Wurfmaschinen</u>	<u>3.15.5</u>	-	<u>3.40.1.2</u>	-
<u>Wurfmaschinenengraben</u>	<u>3.10.5</u>	-	-	-
<u>Wurfmaschinenengraben</u>	<u>3.15.4</u>	-	-	-
<u>Wurfrichtung</u>	-	-	<u>3.35.1.4</u>	-
<u>Wurfscheiben</u>	<u>3.2</u>	-	<u>3.30.1.2</u>	-
<u>Wurfscheiben</u>	<u>3.10.6</u>	-	<u>3.35.1.2</u>	-
<u>Wurfscheiben</u>	<u>3.20.3</u>	-	<u>3.40.1.1</u>	-
<u>Wurfschemen</u>	<u>3.15.2</u>	-	<u>3.30.1.2</u>	-
<u>Wurfschemen</u>	-	-	<u>3.40.4</u>	-
<u>Wurfwinkel bei Doppeltrap</u>	<u>3.15.2</u>	-	-	-
<u>Zeit zur Schußabgabe</u>	-	-	<u>3.35.3.1</u>	-
<u>Zeitbegrenzung</u>	<u>3.10.8.3</u>	-	-	-
<u>Zeitbegrenzung</u>	<u>3.15.7.3</u>	-	-	-
<u>Zeitbegrenzung</u>	<u>3.20.8.3</u>	-	-	-
<u>Zeitgeber</u>	<u>3.20.6</u>	-	-	-
<u>Zielübungen</u>	<u>3.4.1</u>	-	<u>3.24.5</u>	-
<u>Zielübungen bei Skeet</u>	<u>3.4.2</u>	-	-	-

## 5.10 Scheibenschießen (national Bedingungen 30m – Disziplin 5.31)

Es darf die 30 m Armbrust gemäß Regel 5.20 verwendet werden.

Der Veranstalter kann die Schießzeit um bis zu zehn Minuten verkürzen.

Es sind max. 10 Probebolzen, die während der gesamten Wettkampfzeit geschossen werden können, erlaubt.

### 6.1.5.2

~~Verstößt ein Schütze gegen die Anti-Doping-Regeln, wird er disqualifiziert.~~ Wird einem Schützen ein Verstoß gegen die Anti-Doping-Regeln nachgewiesen, wird er disqualifiziert.

### 6.1.6.1

~~Während eines Wettkampfes ist Schützen, Trainern, Betreuern und Zuschauern auf dem Wettkampffeld die Verwendung von Mobiltelefonen, Funksprechgeräten oder ähnliche Vorrichtungen verboten. Alle Mobiltelefone müssen abgeschaltet sein.~~

### 6.2.1.1

Die Kleidung für Oberkörper und Unterkörper ~~sell weiß sein~~ ist weiße Sportkleidung. Eine hiervon abweichende...

### 6.2.1.2

~~Ärmellose Hemden sind für Herren nicht gestattet. Frauen tragen~~ Die Oberbekleidung, ~~welche~~ muss die Vorder- und Rückseite des Körpers bedeckt bedecken, über beide Schultern Träger hat haben und bei vollem Auszug den Taillbereich bedeckt bedecken. Shorts dürfen nicht kürzer sein, als die Fingerspitzen des Wettkämpfers mit an den Seiten ausgestreckten Armen und Fingern reichen. Den Fuß und die Ferse vollständig bedeckende Sportschuhe bei Hallenwettkämpfen und den Fuß und die Ferse vollständig bedeckende Sport- oder dem Gelände angepasste Schuhe bei Wettkämpfen im Freien müssen zu jeder Zeit getragen werden.

### 6.2.1.7

Die Startnummer ist jederzeit im Vollumfang sichtbar am Köcher oder Gürtel zu tragen...

### 6.2.1.8 Werbung

Die Schützen dürfen während des Wettkampfes zusätzlich zur normalen Handelsmarke des getragenen Artikels die Werbung von Sponsoren tragen.

Außerdem dürfen sie zusätzlich zur normalen Handelsmarke die Werbung von Sponsoren auf ihrer persönlichen oder technischen Ausrüstung anbringen.

Die Werbung darf pro Artikel oder Kleidungsstück 400 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten. Diese Einschränkung gilt nicht für Startnummern. Die Handelsmarken dürfen mit Ausnahme auf Bögen und Stabilisatoren 30 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten. Diese Bestimmungen gelten auch für Trainer und Betreuer auf dem Wettkampffeld.

### 6.2.2.5.3 Pfeilauflage

...

Der vertikale Teil des Bogenfensters kann mit Material ausgekleidet sein; die Auskleidung muss jedoch maximal 1 cm über dem aufliegenden Pfeil enden und oder darf nicht dicker als 3 mm sein, gemessen....

### 6.2.3 Pfeile

...

~~In den Disziplinen Blankbogen, Langbogen und Instinktivbogen müssen alle während des gesamten Wettkampfs verwendeten Pfeile identisch sein.~~

Tacker Nocks (elektronisch/elektronisch beleuchtete Nocken) sind nicht erlaubt.

### 6.2.4.2 Schießbrillen

...

~~Das Brillenglas am nicht zielenden Auge darf bedeckt oder abgeklebt werden, jedoch nur vollständig. In der Compoundklasse gilt die letzte Einschränkung nicht. Eine Augenklappe darf getragen werden.~~

Der Schütze darf sein Auge, welches nicht als Zielaug dient, vollständig oder teilweise abdecken oder abkleben.

### 6.2.4.3 Diverses

...

Die genehmigten Hilfsmittel von Menschen mit Behinderung dürfen eingesetzt werden (Klassifizierungsdokument des DBS muss bei der Startkontrolle vorgezeigt werden). Rollstuhlfahrer, die kein Klassifizierungsdokument haben, müssen die Bestätigung eines Arztes vorlegen, dass sie auf den Rollstuhl angewiesen sind.

### 6.2.4.4 Nicht zulässiges Zubehör

~~Jegliche elektronische oder elektrische Hilfs- und Aufzeichnungsmittel sowie elektronische Kommunikationsgeräte, Kopfhörer, Walkman, MP3-Player und Ähnliches nach der Wartelinie in Richtung Scheiben sowie Hilfsmittel zur Lärmreduzierung vor der Wartelinie sind verboten.~~

Während des Wettkampfs ist den Schützen, Trainern und Betreuern die Verwendung von Mobiltelefonen, Funksprechgeräten, jeglichen elektronischen und elektrischen Hilfs- und Aufzeichnungsmitteln sowie von Kommunikationsgeräten, Kopfhörern,



Walkman, MP3-Playern und Ähnlichem sowie Hilfsmitteln zur Lärmreduzierung auf dem Wettkampffeld und im Gerätebereich untersagt. Alle Mobiltelefone müssen lautlos geschaltet sein.

### 6.3.2.3

~~Die genehmigten Hilfsmittel von Menschen mit Behinderung dürfen eingesetzt werden (Klassifizierungsdokument des DBS muss bei der Startkontrolle vorgezeigt werden). Rollstuhlfahrer, die kein Klassifizierungsdokument haben, müssen die Bestätigung eines Arztes vorlegen, dass sie auf den Rollstuhl angewiesen sind.~~

### 6.3.2.10

Hat ein Schütze seine Pfeile abgeschossen, muss er sofort hinter die Wartelinie zurücktreten.

~~Kommt ein Schütze erst nach erst nach Wettkampfbeginn zum Start, so sind die bereits geschossenen Passen für ihn verloren, es sei denn, er kann nachweisen, dass die Verspätung nicht durch sein Verschulden zustande gekommen ist. In diesem Fall kann ihm im Einvernehmen mit dem leitenden Kampfrichter gestattet werden, die entsprechende Anzahl an Pfeilen (maximal 12) nach Abschluss der Distanz nachzuschießen.~~

### 6.3.2.15

Der Konsum von Alkohol und das Rauchen (auch E-Zigaretten) auf dem Wettkampffeld, im Gerätebereich und im Warteraum sind untersagt. ~~Der Warteraum und der Gerätebereich gehören zum Wettkampffeld.~~

### 6.3.2.17

Kommt ein Schütze erst nach erst nach Wettkampfbeginn zum Start, so sind die bereits geschossenen Passen für ihn verloren, es sei denn, er kann nachweisen, dass die Verspätung nicht durch sein Verschulden zustande gekommen ist. In diesem Fall kann ihm im Einvernehmen mit dem leitenden Kampfrichter gestattet werden, die entsprechende Anzahl an Pfeilen (maximal 12) nach Abschluss der Distanz nachzuschießen.

### 6.3.5.2

Ein gebrochener-defekter Bogen darf ersetzt werden.

### 6.3.6.1.6

...  
Stimmen die Ergebnisse der zwei Schusszettel nicht überein, gilt das mathematisch korrekte Ergebnis; ist dies auf den beiden Schusszetteln unterschiedlich, gilt das niedrigere Ergebnis.

### 6.3.6.6

...  
Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn die Scheibe umkippt oder sich die Scheibenaufgabe löst und nicht alle auf der Scheibe befindlichen Pfeile einwandfrei der betreffende Pfeil nicht einwandfrei gewertet werden können kann...

### 6.4.1.2.3 60 cm-Auflage und 80 cm-Auflage

#### 6.4.2.1 Scheiben/Ständer ~~(Scheiben-Nr. 15)~~

Bei der linken Abbildung sind folgende Angaben zu ändern:

~~FITA im Freien ca. 15°~~

~~FITA WA Halle~~

~~<15 10°~~

Das Fähnchen auf der Scheibe muss weg.

Bei der rechten Abbildung sind folgende Angaben zu ändern:

Die Größe der Scheibenummer: ~~30-15 cm~~

Scheibenneigung WA Halle < 10 Grad, Scheibenmitte 130 cm +/- 2 cm.

#### 6.4.2.2 3-Meter Linie

Vor der Schießlinie sell-muss eine 3-Meter-Linie gezogen werden....

#### 6.4.3.1 Qualifikationsrunde

...Die Schützen schießen in Passen zu je drei Pfeilen in zwei Minuten mit einer Vorlaufzeit von 10 Sekunden.

#### 6.4.3.2.5.1 Ergebnisgleichheit im Finale Recurve

...Verfehlen die Pfeile beider Schützen die Wertungszone der Auflage, schießen beide Schützen einen weiteren Pfeil.

...

#### 6.4.3.2.6.1 Ergebnisgleichheit im Finale Compound

...Verfehlen die Pfeile beider Schützen die Wertungszone der Auflage, schießen beide Schützen einen weiteren Pfeil.

...

#### 6.5.3.2.5.1 Ergebnisgleichheit im Finale Recurve

...Verfehlen die Pfeile beider Schützen die Wertungszone der Auflage, schießen beide Schützen einen weiteren Pfeil.

...

#### 6.5.3.2.6.1 Ergebnisgleichheit im Finale Compound

...Verfehlen die Pfeile beider Schützen die Wertungszone der Auflage, schießen beide Schützen einen weiteren Pfeil.

...

#### 6.5.1.1 Tabelle

Recurve ~~Altersklasse~~ Mastersklasse

#### 6.5.1.2.1 80 cm-6-Ring-Auflage

Toleranzen im Wertungsbereich	10 - 8	± 1 mm
	7 - 6 5	± 2 mm

#### 6.5.2.1 Scheiben / Ständer

Bei der linken Abbildung sind folgende Angaben zu ändern:

~~FITA~~ WA im Freien ca. 15°

~~FITA Halle~~

~~< 10°~~

Bei der rechten Abbildung sind folgende Angaben zu ändern:

Die Größe der Scheibenummer: ~~30~~ 15 cm

#### 6.5.2.2 3-Meter Linie

Vor der Schießlinie ~~soll~~ muss eine 3-Meter-Linie gezogen werden....

#### 6.5.2.5 Empfohlene Anlage des Wettkampffeldes

*Unter die Abbildung:*

Sicherheitsmaßnahmen: Pfeilfang (Netz, Wall, etc.) oder 150 m frei ab Schießlinie.

#### 6.5.3.1 Qualifikationsrunde

...Die Schützen schießen in Passen zu je sechs Pfeilen in vier Minuten mit einer Vorlaufzeit von 10 Sekunden...

#### 6.6.2 Meisterschaftsprogramm

...

~~Die Deutsche Meisterschaft besteht aus zwei Feldbogenmeisterschaftsrunden.~~

Bis einschließlich Landesmeisterschaft wird eine Feldbogenmeisterschaftsrunde geschossen.

#### 6.6.4 Bekleidung

Beim Feldbogenschießen ist angemessene Sportkleidung zulässig zu tragen.

~~...Ärmellose Hemden sind für Herren nicht gestattet....~~

#### 6.6.7.1 Verhaltensregeln

...

Mobiltelefone dürfen ausgeschaltet im Parcours mitgeführt werden, um im medizinischen Notfall Hilfe zu holen. Schützen, die das Mobiltelefon im Parcours benutzen, ohne dass ein medizinischer Notfall vorliegt, werden disqualifiziert.

#### 6.6.7.4 Wertung

...

Sollten sich bei der Feldbogenrunde mehr als drei Pfeile eines Wettkämpfers in der Scheibe oder auf dem Boden der in der Schießbahn befinden....

...

#### 6.6.7.5 Schusszettel

Die Schusszettel werden vom Schreiber und vom Wettkämpfer unterschrieben, womit der Wettkämpfer den Wert jedes Pfeils, ~~das Gesamtergebnis (auf beiden Schusszetteln identisch)~~ und die Anzahl an...

#### 6.6.9 Technische Defekte

Ein ~~gebrochener~~ defekter Bogen darf ersetzt werden.

....

#### 6.7.2

Eine 3D-Meisterschaftsrunde besteht aus je 2 Pfeilen auf 24 Ziele auf unbekannte Entfernungen. ~~Die Deutsche Meisterschaft besteht aus zwei 3D-Meisterschaftsrunden.~~ ...

#### 6.7.4 Bekleidung

Beim 3D-Schießen ist angemessene Sportkleidung zulässig zu tragen.

~~...Ärmellose Hemden sind für Herren nicht gestattet....~~

#### 6.7.8.1 Verhaltensregeln

...

Mobiltelefone dürfen ausgeschaltet im Parcours mitgeführt werden, um im medizinischen Notfall Hilfe zu holen. Schützen, die das Mobiltelefon im Parcours benutzen, ohne dass ein medizinischer Notfall vorliegt, werden disqualifiziert.

#### 6.7.8.4 Wertung

...

Sollten sich bei der 3D-Runde mehr als zwei Pfeile eines Wettkämpfers im Ziel oder ~~auf dem Boden der~~ in der Schießbahn befinden....

#### 6.7.8.5 Schusszettel

Die Schusszettel werden vom Schreiber und vom Wettkämpfer unterschrieben, womit der Wettkämpfer den Wert jedes Pfeils, ~~das Gesamtergebnis (auf beiden Schusszetteln identisch)~~ und die Anzahl an...

#### 6.7.9.1

~~Ferngläser und Teleskope dürfen verwendet werden, um das Tierziel vor dem Schießen und am Abschusspflock vor dem Schießen der Pfeile zu betrachten. Die Benutzung von Ferngläsern ist nicht erlaubt, nachdem beide Pfeile geschossen wurden. Es muss sich jedoch um Standardferngläser ohne Skalen auf den Linsen oder irgendeine andere eingebaute Vorrichtung zum Schätzen der Entfernung handeln.~~

Bei den verwendeten Ferngläsern und Teleskopen muss es sich um Standardferngläser ohne Skalen auf den Linsen oder irgendeine andere eingebaute Vorrichtung zum Schätzen oder Messen der Entfernung handeln. Diese dürfen verwendet werden, um das Tierziel vor dem Schießen und am Abschusspflock zu betrachten.

#### 6.7.10 Technische Defekte

Ein ~~gebrochener defekter~~ Bogen darf ersetzt werden.

....

#### 6.8 Werbung

~~Die Schützen dürfen während des Wettkampfes zusätzlich zur normalen Handelsmarke des getragenen Artikels die Werbung von Sponsoren tragen.~~

~~Außerdem dürfen sie zusätzlich zur normalen Handelsmarke die Werbung von Sponsoren auf ihrer persönlichen oder technischen Ausrüstung anbringen.~~

~~Die Werbung darf pro Artikel oder Kleidungsstück 400 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten. Diese Einschränkung gilt nicht für Startnummern.~~

~~Die Handelsmarken dürfen mit Ausnahme auf Bögen und Stabilisatoren 30 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten.~~

~~Diese Bestimmungen gelten auch für Trainer und Betreuer auf dem Wettkampffeld.~~

#### 7.2.2 Ausrüstung der Schützen

Beim Vorderladerschießen müssen Brillen gemäß 0.2. ~~sowie ein Seitenschutz für beide Augen getragen~~ werden. Regel 0.5.3.2 ist nicht anzuwenden. Kontaktlinsen ersetzen keine Schutzbrille.

#### 9.4.2 Ergebnisgleichheit der Mannschaft

Für die Plätze 1 – 3 siehe SpO, Regel 0.12.2 (sinngemäß). Bei Wettbewerben, in denen Zehntelwertung stattfindet wird bei Ergebnisgleichheit die Regel 9.4.1 verwendet.

#### 9.7.6.1 Sitzend aufgelegt

Teilnehmer ab Seniorenklasse III dürfen unter Zuhilfenahme eines Hockers (ohne Lehne) schießen. Das Anstemmen oder Einhaken eines Fußes oder beider Füße an der Schießbahnabgrenzung oder am Hocker ist nicht gestattet. Den Hocker hat der Schütze selbst zu stellen. Ein Stehstuhl - oder Stehhocker ist nicht zugelassen. Die Sitzhöhe des Hockers muss wie bei einem normalen Stuhl den Körpermaßen des Schützen, angepasst sein. Der Hocker muss mit mindestens 3 Füßen ausgestattet sein. Die Stabilität und Unfallsicherheit muss in jedem Fall gewährleistet sein. Hockermaße siehe Tabelle Teil 10. Die Stärke der Sitzpolster darf max. 10 mm im zusammengedruckten Zustand betragen. Die Sitzfläche muss waagrecht sein.

Die Fußsohlen müssen vollflächig den Boden berühren – Ausnahme Behinderte mit entsprechendem Eintrag.

***Regeln für Luftgewehr / Luftpistole Mix Team Wettbewerb (werden nachgereicht – befinden sich noch in der Übersetzung)***

#### **15.3 Finalregeln Flinte (komplett neu, synoptische Darstellung nicht möglich)**

### **15.3.1 Allgemeines**

Nach dem Vorkampf wird die Entscheidung über die Reihenfolge der ersten sechs Plätze durch ein Finale ermittelt. Dies betrifft die Klassen Herren 1 (10), Damen 1 (11), Junioren 1 (40), Juniorinnen 1 (41), Trap Mixed Erwachsene (3.12 10/11) und Trap Mixed Junioren (3.12 40/41). Bei allen anderen Klassen wird die Entscheidung bis Platz sechs gegebenenfalls über ein Stechen ermittelt.

### **15.3.2 Finalvorbereitung**

1. 30 bis 60 Minuten vor Finalbeginn findet gegebenenfalls ein Stechen sowohl für die genauen Finalpositionen, also auch für den Einzug in das Finale statt. Alle sechs Finalpositionen müssen durch Stechen oder Vorkampfergebnis eindeutig definiert sein. Im Finale beginnen alle Schützen wieder bei NULL, ohne Anerkennung des Stech- oder Vorkampfergebnisses.
2. 15 bis 30 Minuten vor Finalbeginn müssen sich alle Finalisten oder ihre Trainer oder Mannschaftsführer auf dem Stand melden. Die Jury wird die Finalisten oder Trainer oder Mannschaftsführer anweisen, dass sie ihre Munition in nummerierte Behälter (entsprechend den Startnummern) legen. Die Jury wird die Munition zum Testen auswählen und die Ausrüstungskontrolle durchführen. Die Munitionskontrollen müssen vor der Vorstellung der Finalisten abgeschlossen sein. Die Finalisten dürfen den Schiessstand verlassen, müssen aber spätestens 10 Minuten vor dem Finalstart zurückkehren. Es darf keine weitere Munition zum Schiessstand mitgebracht werden.
3. 10 Minuten vor Finalbeginn erlaubt der Hauptrichter den Finalisten, ihre Vorbereitungszeit zu komplettieren, und Testschüsse abzugeben und wirft regelgerechte Scheiben für jeden Durchgang gemäß diesen Regeln vor.
4. Fünf (5) Minuten vor dem Finalbeginn stellen sich die sechs (6) Finalisten (bei MIXED 12 Finalisten), der Hauptrichter, die Hilfsrichter und das verantwortliche Jury-Mitglied in der vorgegebenen Vorstellungszone in der Mitte des Standes auf.
5. Vier (4) Minuten vor dem Finalbeginn stellt der Sprecher die Finalisten in der Reihenfolge der Startnummern mit Nummer eins (1) ganz links beginnend, in Blickrichtung der Zuschauer mit Name, Verband und ausführliche Information über bisherige Erfolge einzeln vor. Der Sprecher stellt auch den Hauptrichter, die Hilfsrichter und das verantwortliche Jury-Mitglied vor.
6. Eine (1) Minute vor Finalbeginn bittet der Hauptrichter die Finalisten die Stände einzunehmen.
7. Finalstart. Der Hauptrichter fordert den ersten Finalisten mit dem Kommando STRART auf zu beginnen. Jeder Finalist im Trap hat zwölf (12) Sekunden Zeit jede Scheibe abzurufen. Im Skeet hat jeder Finalist auf jedem Stand dreißig (30) Sekunden Zeit - nachdem er den Stand eingenommen hat - die Doubletten abzurufen und zwei Doubletten zu beschießen, außer bei Gleichstand im Shoot-off, bei dem die Vorbereitungszeit fünfzehn (15) Sekunden beträgt.

### **15.3.3 Finaledurchführung Trap**

Das Finale im Trap läuft zunächst ab wie ein Durchgang im Vorkampf. Alle Finalisten beschießen von jeder der fünf Positionen zwei (2) rechte-, zwei (2) linke- und eine Geradeausscheibe. Hierbei darf jeder Finalist nur jeweils einen Schuss abgeben. Nach jeweils fünf (5) beschossenen Scheiben (zu Beginn auch 10 Scheiben möglich) unterbricht der Hauptrichter das Finale, damit der Sprecher den aktuellen Stand den Zuschauern verkündet.

Nachdem alle sechs (6) Finalisten 25 Scheiben beschossen haben, scheidet der Letztplatzierte Finalist aus. Sollten auf dieser Position zwei (2) oder mehrere Finalisten gleich sein, scheidet der Schütze aus, der die schlechteste Position aus dem Vorkampf aufweist. Es findet kein Stechen statt. Dies wird vom Sprecher den Zuschauer mit der entsprechenden Verabschiedung des Sechsten verkündet. Die verbleibenden fünf (5) Finalisten behalten ihre ursprüngliche Position bei, um jeweils die nächsten fünf (5) Scheiben zu beschießen. Die bisher getroffenen Scheiben bleiben jedem Schützen erhalten. Unabhängig vom der Position muss jeder Finalist wieder zwei (2) Rechts-, zwei (2) Links- und eine (1) Geradeausscheibe erhalten. Nach insgesamt 30 Scheiben scheidet dann der nächste, also der Fünftplatzierte mit der entsprechenden Verabschiedung aus. Dies wiederholt sich nach 35 Scheiben für den Viertplatzierten und nach 40 Scheiben auch für den Bronzemedallengewinner. Die beiden verbleibenden Finalisten beschießen dann in Anerkennung des bisherigen Ergebnisses zehn (10) weitere Scheiben. Hierbei muss jeder der Beiden vier (4) rechte-, vier (4) linke- und zwei (2) Geradeausscheiben erhalten. Sieger ist der- oder diejenige, mit den meisten Treffern nach 50 Scheiben. Es muss gewährleistet sein, dass die beiden letzten Finalisten nach insgesamt 50 Scheiben von jeder Position vier (4) rechte-, vier (4) linke- und eine zwei (2) Geradeausscheibe erhält. Sollten beide gleich sein, erfolgt ein Stechen analog zum Stechen vor dem Finale.

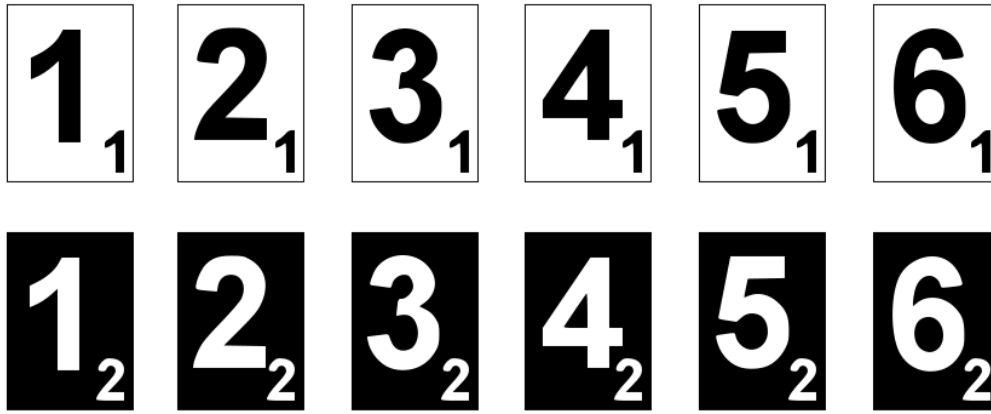
### **15.3.4 Finaledurchführung Trap Mixed**

Das Finale bei Trap Mixed läuft bezüglich der Vorbereitung, des Ausscheidens, der Kontrollen und der Scheibenfolge ab wie ein Trapfinale im Einzel. Die Mannschaften und deren Trainer können zu Beginn bestimmen, ob das männliche oder das weibliche Teammitglied beginnt. Jeweils nach fünf (5) Scheiben wechseln alle Teams den Schützen aus. Bei den beiden verbleibenden Teams im Kampf um die Goldmedaille, wird nach Scheibe 45 ebenfalls noch einmal gewechselt, so dass beide Teammitglieder jeweils 25 Scheiben beschießen.

Im Finale müssen 12 Stühle aufgestellt werden. Sechs (6) für die Trainer und sechs (6) für die pausierenden Schützen. Drei (3) mal zwei (2) Stühle hinter Stand eins (1), zwei (2) und sechs (6) und drei (3) mal zwei (2) Stühle hinter Stand drei (3), vier (4) und fünf (5).

Im Finale ist jedem Team eine Unterbrechung (timeout) von einer (1) Minute gestattet, wenn der jeweilige Schütze an der Reihe ist. Bei timeout dürfen alle Trainer mit ihren Schützen sprechen.

Im Finale startet das schlechteste Team zuerst (Nr. 1), das beste Team als Letztes (Nr. 6). Die Teams erhalten für das Finale neue Rückennummer. Der startende Schütze die weiße, der zweite Schütze die schwarze Rückennummer.



### **15.3.5 Finaledurchführung Doppeltrap**

Das Finale im Doppeltrap läuft zunächst ab wie ein Durchgang im Vorkampf. Alle Finalisten beschießen von jeder der fünf (5) Positionen alle drei (3) verschiedenen Wurfkombinationen in unbekannter Reihenfolge. Nach jeweils fünf (5) beschossenen Doubletten unterbricht der Hauptrichter das Finale, damit der Sprecher den aktuellen Stand den Zuschauern verkündet. Nachdem alle sechs (6) Finalisten 15 Doubletten beschossen haben, scheidet der Letztplatzierte Finalist aus. Sollten auf dieser Position zwei (2) oder mehrere Finalisten gleich sein, scheidet der Schütze aus, der die schlechteste Position aus dem Vorkampf aufweist. Es findet kein Stechen statt. Dies wird vom Sprecher den Zuschauer mit der entsprechenden Verabschiedung des Sechsten verkündet. Die verbleibenden fünf (5) Finalisten behalten ihre ursprüngliche Position bei, um jeweils die nächsten fünf (5) Doubletten zu beschießen. Die bisher getroffenen Scheiben bleiben jedem Schützen erhalten. Nach insgesamt 20 Doubletten scheidet dann der nächste, also der Fünftplatzierte mit der entsprechenden Verabschiedung aus. Dies wiederholt sich nach 25 Doubletten für den Viertplatzierten und nach 30 Doubletten auch für den Bronzemedailengewinner. Die beiden verbleibenden Finalisten beschießen dann in Anerkennung des bisherigen Ergebnisses zehn (10) weitere Doubletten. Sieger ist der- oder diejenige, mit den meisten Treffern nach 40 Doubletten. Sollten beide gleich sein, erfolgt ein Stechen analog zum Stechen vor dem Finale.

### **15.3.6 Finaledurchführung Skeet**

Das Finale im Skeet läuft wie folgt ab. Alle Finalisten beschießen von Position drei (3) eine reguläre Doublette (HN) und eine Reversedoublette, also in umgekehrter Reihenfolge (NH). Danach wechseln alle Finalisten auf Position vier (4). Dort wird eine Doublette (HN) beschossen. Auf Stand fünf (5) wiederholt sich dann der Ablauf von Stand drei (3). Zuerst regulär (NH), dann umgekehrt (HN). Unter Verkündung des Sprechers des Zwischenergebnisses, wechselt alle sechs (6) Finalisten wieder zu Position drei (3) und wiederholen diesen Ablauf. Einzige Ausnahme ist Stand vier (4). Hier wird die Doublette als NH geschossen. Nachdem alle sechs (6) Finalisten 20 Scheiben (10 Doubletten) beschossen haben, scheidet der Letztplatzierte Finalist aus. Sollten auf dieser Position zwei (2) oder mehrere Finalisten gleich sein, scheidet der Schütze aus, der die schlechteste Position aus dem Vorkampf aufweist. Es findet kein Stechen statt. Dies wird vom Sprecher den Zuschauer mit der entsprechenden Verabschiedung des Sechsten verkündet. Die verbleibenden fünf (5) Finalisten wechseln wieder zu Position drei (3) und wiederholen den Ablauf der ersten 10er Serie, also mit HN auf Position vier (4). Die bisher getroffenen Scheiben bleiben jedem Schützen erhalten. Nach insgesamt 30 Scheiben scheidet dann der Nächste, also der Fünftplatzierte mit der entsprechenden Verabschiedung aus. Die nächste 10er Serie ist wieder die gleiche wie Serie zwei (2), also NH auf Position vier (4). Nach 40 Scheiben scheidet der Viertplatzierte aus. Nach 50 Scheiben in erneutem Wechsel auf Stand vier (4), steht dann der Bronzemedailengewinner fest. Die beiden verbleibenden Finalisten beschießen dann in Anerkennung des bisherigen Ergebnisses die letzte 10er Serie mit NH auf Stand vier (4). Sieger ist der- oder diejenige, mit den meisten Treffern nach 60 Scheiben (30 Doubletten). Sollten Beide gleich sein, erfolgt ein Stechen nicht analog zum Stechen vor dem Finale, sondern nach der Doubletten-Reihenfolge im Finale.

### **15.3.7 Präsentation**

Nach dem Finale stellen sich die drei (3) Medailengewinner in der Mitte des Schießstandes in Blickrichtung der Zuschauer auf und werden vom Sprecher mit Namen, Verband und der gewonnenen Medaille vorgestellt.

### **15.3.8 Störungen während des Finales**

Entscheidet der Hauptrichter, dass die Flinte funktionsuntüchtig ist oder dass ein Defekt an Waffe oder Munition vorliegt, der nicht dem Schützen zuzurechnen ist, so muss dem Finalist nicht mehr als drei (3) Minuten Zeit gegeben werden, in der er die Flinte reparieren oder eine andere zugelassene Flinte besorgen bzw. die Munition wechseln kann. Kann dies nicht innerhalb von drei (3) Minuten erfolgen, muss der Schütze ausscheiden. Nachdem der Defekt behoben bzw. der Finalist ausgeschieden ist, wird das Finale fortgesetzt. Die Rangfolge des ausgeschiedenen Schützen wird mit den bis zu diesem Defekt erreichten Treffern bestimmt. Einem Schützen sind maximal zwei (2) Defekte während des Finals einschließlich des Stechens gestattet, ungeachtet ob der Schütze den Defekt behoben hat oder nicht. Alle weiteren regelkonform geworfenen Scheiben werden als FEHLER gewertet, unabhängig davon ob der Schütze versuchte zu schießen oder nicht.

### **15.3.8 Protest während eines Finales**

Wenn ein Schütze mit der Entscheidung des Hauptrichters bezüglich der Wertung TREFFER, FEHLER oder NO TARGET nicht einverstanden sein, muss er sofort, bevor der nächste Schütze schießt seinen Arm heben und PROTEST rufen. Der Hauptrichter

muss dann das Schießen unterbrechen, die Meinungen der Hilfsrichter einholen, und seine Entscheidung bekannt geben. Kein PROTEST wird zugelassen, nachdem der nächste Finalist geschossen hat. Jede andere Art von Protesten der Schützen oder Betreuer werden sofort durch die Jury im Finale entschieden. Die Entscheidung der Jury im Finale ist endgültig und kann nicht in Berufung gehen. Für jeden anderen verlorenen Protest, außer der Entscheidung des Richters bezüglich TREFFER, FEHLER oder NO TARGET, wird eine Bestrafung mit zwei (2) Scheiben Abzug von den letzten zwei (2) TREFFERN vorgenommen. Es fällt keine Protestgebühr im Finale an.

### **15.3.9 Stechen**

Zur Ermittlung der Finalisten, zur Festlegung der Startreihenfolge im Finale und zur Entscheidung der ersten sechs Einzelplätze bei Klassen in denen kein Finale geschossen wird, ist ein Stechen erforderlich. Bei den Disziplinen Trap, Doppeltrap und Skeet werden diese Stechen unterschiedlich durchgeführt.

#### **15.3.9.1 Stechen bei Trap**

Alle für das Stechen qualifizierten Schützen versammeln sich hinter der Position eins (1) der Trapanlage. Alle Winkelscheiben (fünf (5) Rechte und fünf (5) Linke), werden vorgeworfen. Es beginnt der Schütze, der in der Rangfolge als Erster aufgeführt ist (Besserer letzter Durchgang). Nacheinander beschießen alle eine Linksscheibe von Schützenposition eins (1). Anschließend wechseln alle zur Position zwei (2) und beschießen eine Rechtsscheibe u.s.w. Nach Position fünf (5) wechseln alle verbleibenden Schützen zu Position eins (1) und setzen das Stechen mit einer Rechtsscheibe fort, bis eine Entscheidung herbeigeführt wurde. Bei Trap-Mixed wechseln die beginnenden Teammitglieder von Position zu Position nach dem Modus 1-2-2-1-1-2-2-1 u.s.w. Beim Stechen darf nur eine Patrone geladen werden.

#### **15.3.9.2 Stechen bei Doppeltrap**

Alle für das Stechen qualifizierten Schützen versammeln sich hinter der Position eins (1) der Doppeltrapanlage. Es kommt nur die Doublette drei (3) (Maschine 1/3 bzw. 7/9) zum Einsatz. Nachdem diese Doublette vorgeworfen wurde, beginnt der Schütze, der in der Rangfolge als erster aufgeführt ist (Besserer letzter Durchgang). Nacheinander beschießen alle von Position eins diese Doublette. Anschließend wechseln alle zur Position zwei (2) und beschießen ebenfalls die Doublette drei (3) u.s.w., bis eine Entscheidung herbeigeführt wurde.

#### **15.3.9.3 Stechen bei Skeet**

Alle für das Stechen qualifizierten Schützen versammeln sich hinter der Position vier (4) der Skeetanlage. Es wird eine Doublette vorgeworfen. Es beginnt der Schütze, der in der Rangfolge als Erster aufgeführt ist (Besserer letzter Durchgang). Nacheinander beschießen alle diese Doublette in der Reihenfolge Hochhaus/Niederhaus. Die verbleibenden Schützen beschießen anschließend von der gleichen Position die Doublette in der Reihenfolge Niederhaus/Hochhaus. Danach wieder Hochhaus/Niederhaus u.s.w. Dies wird so lange fortgesetzt, bis eine Entscheidung herbeigeführt wurde. Jede Doublette wird als Kombination gewertet (TREFFER/FEHLER = FEHLER/TREFFER).

Ausnahme: Beim Stechen nach dem Finale (Gold-/Silbermedaille) wird der Modus vom Skeetfinale angewandt.