



Österreichische Bewerbe

Wettkampfregelein

Austria Skeet

Allgemein

Die allgemein gültigen Schießregeln des Skeet-Schießens, die in diesen A-Skeet Regeln nicht festgelegt sind, sind dem aktuellen gültigen ISSF-Regulativ zu entnehmen und sinngemäß anzuwenden. Jeder Beteiligte muss die ISSF-Regeln, die Regeln für A-Skeet und die Sportordnung des ASF kennen und muss dafür sorgen, dass diese Regeln eingehalten werden. Diese Regeln gelten auch sinngemäß für linkshändige Schützen.

Schießanlage

Das Wurfscheibenschießen A-Skeet (ASK) kann auf jeder Schießanlage durchgeführt werden, die gemäß den Regeln der ISSF zugelassen sind und vom ASF abgenommen wurden.

Wettkampf

Grundsätzlich wird ein Wettkampf in Rotten von 6 (sechs) Schützen durchgeführt. Bei Bedarf können auch Rotten mit weniger Schützen gebildet werden.

Schussfolge der Scheiben für Qualifikation und Finale

<u>Station</u>	<u>Scheibe</u>	<u>Reihenfolge</u>
<u>1</u>	<u>Einzel</u>	<u>hoch</u>
	<u>Dublette</u>	<u>hoch-nieder</u>
<u>2</u>	<u>Einzel</u>	<u>hoch</u>
	<u>Einzel</u>	<u>nieder</u>
	<u>Dublette</u>	<u>hoch-nieder</u>
<u>3</u>	<u>Einzel</u>	<u>hoch</u>
	<u>Einzel</u>	<u>nieder</u>
	<u>Raffeldublette</u>	<u>nieder</u>
<u>4</u>	<u>Einzel</u>	<u>hoch</u>
	<u>Einzel</u>	<u>nieder</u>
<u>5</u>	<u>Einzel</u>	<u>hoch</u>
	<u>Einzel</u>	<u>nieder</u>
	<u>Raffeldublette</u>	<u>hoch</u>
<u>6</u>	<u>Einzel</u>	<u>hoch</u>
	<u>Einzel</u>	<u>nieder</u>
	<u>Dublette</u>	<u>nieder-hoch</u>
<u>7</u>	<u>Einzel</u>	<u>hoch</u>
	<u>Einzel</u>	<u>nieder</u>
	<u>Dublette</u>	<u>nieder-hoch</u>



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

Auf die Einzelscheibe dürfen zwei Schüsse abgegeben werden!!!

Abnahme

Die Maschineneinstellungen müssen durch die Jury vor Bewerbsbeginn überprüft und abgenommen werden.

Offizielles Training

Jeder Teilnehmer an einer A-Skeet-Meisterschaft (Österreichische Staatsmeisterschaft) muss die Möglichkeit haben, am Tag vor der Meisterschaft auf jedem Stand mindestens eine Serie (25 Scheiben) im Rahmen der in der Ausschreibung angegebenen Trainingszeit, zu beschießen.

Distanz

150 Wurfscheiben + Finale. (Laut gültiger ASF-Sportordnung.)

Mannschaftswertung

Eine Mannschaft besteht aus drei Schützen, die verschiedenen Klassen angehören können. Alle drei Schützen einer Mannschaft müssen ein und denselben Landesverband des ASF als Mitglied angehören. Es werden die 150 beschossenen Scheiben jedes Mannschaftsmitgliedes ohne Finale gewertet. Die Mannschaften müssen vor der Auslosung namentlich gemeldet sein.

Wenn zwei oder mehr Mannschaften auf den ersten drei Plätzen das gleiche Ergebnis haben, wird die Rangfolge anhand der Summe der Ergebnisse der Mannschaftsmitglieder in der letzten Serie über 25 Wurfscheiben entschieden, dann anhand der Summen der vorletzten Serie usw., bis eine Entscheidung vorliegt (Rückzahlregel).

Klasseneinteilung

Laut gültiger ASF-Sportordnung.

Jury

Bei allen Bewerben ist eine Jury zu bilden. Sie besteht aus mindestens 3 Mitgliedern. Besteht die Jury aus mehr als 3 Mitgliedern, muss die Anzahl der Jurymitglieder ungerade sein. Es ist darauf zu achten dass, wenn dies in ungerader Zahl möglich ist, dass alle teilnehmenden Bundesländer in der Jury vertreten sind.

Von jedem teilnehmenden Bundesland darf nur ein Vertreter in die Jury nominiert werden und zwar in der Reihenfolge der am stärksten vertretenen Bundesländer. Das jeweilige Jurymitglied wird vom zuständigen Offiziellen für das jeweilige Bundesland beim



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

Veranstalter namhaft gemacht. Der Jury steht bei ihren Entscheidungen der jeweilige Hauptrichter des Bewerbes als beratendes Mitglied zu Seite. Die Namen der Jurymitglieder müssen am Wettkampfort kundgemacht werden.

Fertighaltung – Ready Position

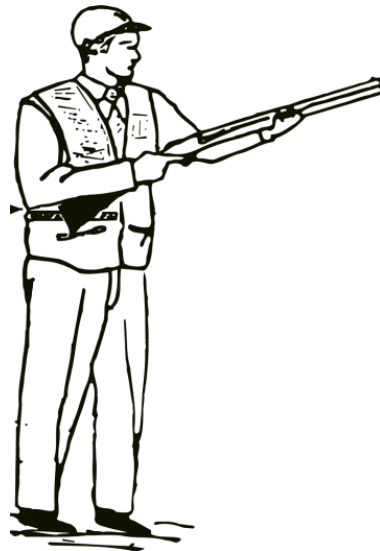
Die A-Skeet-Wurfscheibenwettkämpfe werden in Fertighaltung wie folgt geschossen.

Der Schütze muss mit beiden Füßen vollständig innerhalb der Stationsgrenzen stehen.

Die Flinte muss mit beiden Händen gehalten werden.

Die Schaftspitze der Flinte muss sich für den Richter klar sichtbar am oder unterhalb des ISSF Markierungsstreifens befinden.

Nach Abruf muss eine regelgerechte Scheibe in einer unbestimmten Zeit zufällig zwischen null (0) und max. drei (3) Sekunden geworfen werden.



Wenn der Schütze sich in einer nicht den Regeln entsprechenden Position (zu hoher Anschlag über den aufgenähten Markierungsstreifen) befindet, erhält er eine Verwarnung. Die Verwarnung wird vom Standrichter ausgesprochen. Nach der ersten Verwarnung während des gleichen Durchganges werden Fehler gezählt.

Markierungsstreifen

Damit der Richter den korrekten Anschlag der Flinte überprüfen kann, ist der ISSF-Markierungsstreifen fest auf der Schießweste (äußeres Bekleidungsstück) anzubringen.



Die korrekte Anbringung des ISSF Markierungsstreifens muss wie folgt geprüft werden:

Alle Taschen der Schießweste müssen leer sein;

ohne dass die Schultern angehoben werden, muss der Schießarm voll angewinkelt werden und am Oberkörper angelegt sein;

der ISSF-Markierungsstreifen muss waagrecht und unter der Spitze des Ellbogens dauerhaft angebracht sein (siehe Zeichnung oben)

alle nicht korrekten Streifen müssen richtig angebracht und zum Nachtest vorgesehen werden, bevor der Schütze die Erlaubnis zum Wettkampf erhält.

Ausrüstung, Gewehre, Patronen und Verhalten am Schießstand

Hier gelten unverändert die Regeln der ISSF.

Für das Schrotgewicht gelten für alle Disziplinen max. 24,5 Gramm.

Für die Schrotgröße gilt als max. Durchmesser 2,6 mm.

Ziel- und Anschlagübungen darf der Schütze lediglich auf den Stationen 1 und 7 vor dem Abruf der Scheibe(n) für wenige Sekunden durchführen.

Zeitbegrenzung:

Nachdem der Richter das Signal „START“ oder nachdem der vorausgehende Schütze die Station verlassen hat, muss der Schütze innerhalb von FÜNFZEHN (15) Sekunden die Fertighaltung (Ready Position) einnehmen und die erste Scheibe auf der auf der Station vorgeschriebenen Reihenfolge abrufen.

Ist eine weitere Scheibe(n) auf der Station zu beschießen, so:

- sind ZEHN (10) Sekunden zwischen dem vorausgehenden Schuss und dem Abruf für die nächste(n) Scheibe(n) nicht zu überschreiten.
- Beim Verstoß gegen diese Zeitbegrenzung werden die in den ISSF Regeln dafür vorgesehenen Strafen angewendet.

Finale und Stechen

Für alle Klassen, außer der allgemeinen Klasse, werden die Platzierungen 1-3 durch Stechen ermittelt. Das Stechen erfolgt in einer Wettkampfrunde (25 WS) mit einer Patrone, bei weiterer Gleichheit durch **K.O.-Stechen** ebenfalls mit einer Patrone.



KO Stechen

Die Startreihenfolge der Schützen für das K.O. Stechen wird mittels Los entschieden.

Das K.O. Stechen wird nur mit einer Patrone pro Wurfscheibe durchgeführt.

Die teilnehmenden Schützen beginnen das K.O. Stechen auf Stand 1.

Das K.O. Stechen wird bis zu einer Entscheidung Stand für Stand weitergeführt.

Stechen für Medaillenränge

Für alle übrigen Klassen, außer der allgemeinen Klasse, werden die Platzierungen 1-3 durch Stechen entschieden. Das Stechen erfolgt in einer Wettkampfrunde mit einer Patrone pro Wurfscheibe, bei weiter Gleichheit durch K.O Stechen.

Die Startreihenfolge der Schützen für das Stechen wird mittels Los entschieden.

Flash-Wurfscheiben Finale der allgemeinen Klasse

In der allgemeinen Klasse wird ein Flash-Wurfscheiben Finale mit einer Patrone pro Wurfscheibe unter den besten sechs Schützen der allgemeinen Klasse durchgeführt.

Die Aufstellung der Schützen im Finale erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Wettkampf-Platzierung.

Die Reihung nach dem Finale erfolgt durch die Summe der Finalserie und des Grunddurchganges.

Bei Treffergleichheit nach dem Flash-Wurfscheiben Finale erfolgt ein K.O. Stechen.

Bei Treffergleichheit nach dem Grunddurchgang werden die Finalplätze 1 bis 6 durch K.O. Stechen ermittelt.

Protest und Rekorde

Laut ASF-Sportordnung



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND
Wurfscheibe und Kombination