



Österreichische Bewerbe

Wettkampfregelein

Trap FA

1. Schießpositionen

Die Schützenstände müssen sich auf einer Geraden 15 m hinter dem vorderen Rand des Wurfmaschinengrabens, gemessen vom Mittel der vorderen Kante der Abdeckung, befinden. Station 3 liegt auf einer Linie rechtwinklig zur vorderen Kante der Abdeckung. Die Stationen 1, 2, sowie 4, 5 liegen, ausgehend von der Standachse, auf einer Linie 2.5 m bis 3.3 m.

2. DURCHFÜHRUNG EINER SERIE TRAP FA

- 2.1 Die Schützen beziehen gem. der Einteilung in der Rottenliste ihre Schützenstände (Stationen). Sie haben dabei ausreichend Munition und ihre gesamte Ausrüstung mitzuführen, um die Serie vollständig beenden zu können.
- 2.2 Der sechste Schütze hat sich auf der markierten Fläche hinter Station 1 aufzustellen und geht unmittelbar nachdem der erste Schütze eine reguläre Scheibe beschossen hat und das Ergebnis festgestellt wurde auf Station 1.
- 2.3 Nachdem alle vorbereitenden Maßnahmen abgeschlossen sind (Namen, Startnummern, Hilfsrichter, Scheibenvorführung, Funktionsschüsse etc.) übernimmt der Kampfrichter die Leitung und gibt, das Kommando **“START”**.

3. ABLAUF

- 3.1 Ist der Schütze Schussbereit, führt er die Flinte an die Schulter und ruft laut und deutlich **“PULL”**, **“LOS”**, **“GO”** oder ein anderes Signal oder Kommando, wonach die Scheibe sofort geworfen werden muss. Steht das Ergebnis des Schusses/der Schüsse fest, hat der zweite Schütze, gefolgt vom dritten und weiteren Schützen in gleicher Weise zu verfahren.
- 3.2 Hat der Schütze die Scheibe abgerufen, muss der Wurf sofort ausgelöst werden.
- 3.3 Es dürfen zwei (2) Schüsse auf jede Scheibe abgegeben werden, ausgenommen Finale und Stechen.



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

- 3.4 Nachdem der Schütze Nr. 1 auf eine regelgerechte Scheibe gefeuert hat, hält er sich bereit für den Wechsel auf Station 2. Sobald der Schütze auf Station 2 eine regelgerechte Scheibe beschossen hat, wechselt der Schütze von Station 1 auf Station 2. Die restlichen Schützen der Rotte verfahren in gleicher Weise rotierend von links nach rechts.
- 3.5 Dieser Wechsel geht solange vonstatten, bis jeder Schütze auf 25 Scheiben geschossen hat.
- 3.6 Nachdem die Serie begonnen hat, darf der Schütze erst dann seine Waffe schließen, wenn der vorausgehende Schütze seine Scheibe beschossen hat.
- 3.7 Ein Schütze, der abgeschossen hat, darf seine Station solange nicht verlassen, bis der Schütze zu seiner rechten eine regelgerechte Scheibe beschossen hat und das Ergebnis aufgenommen wurde. Auf Station 5 muss er jedoch sofort auf Station 1 (6) wechseln, wobei er beim Wechsel die anderen Schützen an der Feuerlinie nicht stören darf.
- 3.8 Beim Wechsel zwischen den Stationen 1 und 5 müssen alle Waffen in offenem/gebrochenen Zustand getragen werden. Beim Wechsel von Station 5 auf Station 1 (6) müssen die Waffen zusätzlich in ungeladenem Zustand getragen werden.
- 3.9 Hat ein Schütze an einer Station geschossen, so hat er den Stationswechsel so zu vollziehen, dass kein anderer Schütze oder Wettkampffunktionär dabei gestört wird.
- 3.10 Am Schluss der Serie verbleiben die Schützen der Rotte solange auf ihren Stationen bis der letzte Schütze seinen Durchgang beendet hat. Bevor sie den Schießbereich verlassen, haben sie ihre Ergebnisse auf der Rottenliste zu unterschrieben.

4. ZEITBEGRENZUNG

- 4.1 Der Schütze hat seine Schießstellung einzunehmen, die Flinte zu schließen und die Scheibe innerhalb von zehn (10) Sekunden abzurufen nachdem der vorausgehende Schütze auf eine regelgerechte Scheibe geschossen hat und das Ergebnis festgestellt wurde bzw. nachdem der Kampfrichter das Signal „START“ gegeben hat.
- 4.2 Beim Verstoß gegen diese Zeitbegrenzung kommen folgende Strafen zur Anwendung:
 - beim erstmaligem Auftreten eine Verwarnung



- bei jedem weiteren Auftreten in der jeweiligen Serie Abzug einer Wurfscheibe

5. Unterbrechung

- 5.1 Wird eine Serie für länger als fünf (5) Minuten wegen einer technischen Störung, die keinem Schützen anzulasten ist, unterbrochen, muss bei der Fortsetzung eine (1) reguläre Sichtscheibe vorgeworfen werden.

6. WURFWEITEN, WINKEL und HÖHEN

6.1 Abnahme durch die Jury

Jeder Stand muss täglich vor Wettkampfbeginn eingestellt sein. Die Maschineneinstellungen müssen durch die Jury überprüft und abgenommen werden.

Diese Einstellungen müssen täglich vor Schießbeginn erneut überprüft werden.

6.2 Einstellverfahren für Wurfmaschinen

Die Wurfmaschine muss wie folgt eingestellt werden:

Der Einstellungswinkel beträgt Null (0) Grad, geradeaus,

Bei einer Entfernung von 10 m, gemessen ab der Vorderkante des Daches des Wurfmaschinengrabens, beträgt die Flughöhe der Scheibe 2 m

Die Wurfmaschine wird so eingestellt, dass die Wurfweite der Scheibe die erforderliche Weite von 70 m +/- 1 m beträgt. Es ist dabei darauf zu achten, dass die Wurfhöhe von 2 m eingehalten wird.

Die korrekten Wurfwinkel betragen sowohl links als rechts 30 Grad Minimum bis 35 Grad Maximum. Die Wurfhöhe muss dabei auf 1,5 m bis 3,5 m (+/- 0,1 m) eingestellt werden.

6.3 Probescheiben

Nachdem die Maschine eingestellt und von der Jury abgenommen wurde, muss eine (1) Probescheibe geworfen werden.

Probescheiben dürfen von den Schützen beobachtet werden.



6.4 Regelwidrige Flugbahn

Wurfscheiben, die bzgl. der vorgeschriebenen Winkel, Höhe und Weite abweichen und eine andere Flugbahn einnehmen, müssen als regelwidrig gewertet werden.

7. VERWEIGERTE ANNAHME EINER WURFSCHEIBE

7.1 Ein Schütze darf die Annahme einer Wurfscheibe verweigern, wenn:

- eine Wurfscheibe nicht unmittelbar nach seinem Abruf ausgelöst wird,
- der Schütze sichtbar gestört wird,
- der Kampfrichter bestätigt, dass die Wurfscheibe regelwidrig war.

Das lediglich Zielen oder Verfolgen des Zieles mit der Waffe auf eine zu spät oder zu früh ausgelöste Wurfscheibe ohne auf sie zu schießen ist nicht erlaubt.

7.2 Verfahrensweise des Schützen

Ein Schütze, der die Annahme einer Wurfscheibe verweigert, hat dies anzuzeigen durch Aufgabe der Schießstellung, Öffnen der Waffe und Hebung eines Armes. Der Kampfrichter muss anschließend seine Entscheidung hierüber treffen.

8. "NO TARGET" (Neue Scheibe)

8.1 Eine Scheibe wird als "NO TARGET" (Neue Scheibe) gewertet, wenn diese nicht entsprechend dieser Regeln geworfen wird.

Die "NO TARGET"-Entscheidung (Neue Scheibe) liegt stets im Entscheidungsbereich des Kampfrichters.

Wird eine Scheibe vom Kampfrichter als "NO TARGET" entschieden, so muss diese stets wiederholt werden, wobei es belanglos ist, ob die Scheibe getroffen oder nicht getroffen wurde.

Ein Kampfrichter sollte versuchen, "NO TARGET" (Neue Scheibe) noch vor dem Schuss des Schützen zu rufen. Ruft der Kampfrichter beim Schuss oder erst nach der Schussabgabe des Schützen "NO TARGET", so gilt seine Entscheidung auf Wiederholung und es ist dabei unerheblich ob die Scheibe getroffen -"HIT"- wurde oder nicht.



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

8.2 Auch wenn der Schütze bereits gefeuert hat, muss in folgenden Fällen die Scheibe als "NO TARGET" (Neue Scheibe) gewertet werden, wenn:

- eine "gebrochene" oder regelwidrige Scheibe erscheint,
- eine Scheibe mit deutlicher Abweichung in der Farbe von denen, die im Wettkampf oder im offiziellen Training verwendet werden, geworfen wird,
- zwei (2) Wurfscheiben geworfen werden,
- ein Schütze gibt einen Schuss ab, obwohl er nicht an der Reihe ist,
- ein anderer Schütze beschießt dieselbe Scheibe,

der Kampfrichter der Überzeugung ist, dass der Schütze - nachdem er die Scheibe abgerufen hat - sichtbar aus einem äußeren Grunde gestört wurde,

- der Kampfrichter feststellt, dass ein anfänglicher (erster) Verstoß bezüglich der Fußstellung (Übertretung) in der Serie vorliegt,
- der Kampfrichter feststellt, dass ein anfänglicher (erster) Verstoß bezüglich der einzuhaltenden Zeitbegrenzung vorliegt,
- der Kampfrichter - aus welchen Gründen auch immer – nicht feststellen kann, ob die Scheibe ein Treffer ("**HIT**") war oder nicht. (In diesen Fällen hat der Kampfrichter die Hilfsrichter zu befragen, bevor er die Entscheidung bekannt gibt),
- eine unabsichtliche Schussabgabe des Schützen erfolgt, bevor dieser die Scheibe abgerufen hat. (Beschießt der Schütze jedoch die Scheibe mit dem zweiten Schuss, so wird das Resultat gewertet),
- mit dem ersten Schuss vorbeigeschossen wurde und beim zweiten Schuss des Schützen ein zulässiger Defekt an Waffe oder Munition auftrat. In diesem Falle muss die Scheibe wiederholt werden und mit dem ersten Schuss vorbeigeschossen werden, der zweite Schuss wird entsprechend gewertet. Wird die Scheibe jedoch mit dem ersten Schuss getroffen, so erfolgt die Wertung "**FEHLER**" ("**LOST**").

8.3 Vorausgesetzt, dass der Schütze nicht gefeuert hat, muss eine "NO TARGET"-Wertung (NEUE SCHEIBE) erfolgen, wenn:

- eine Scheibe vor dem Abruf des Schützen geworfen wird,



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

- eine Scheibe nicht sofort nach dem Abruf des Schützen geworfen wird,
- eine Scheibe eine regelwidrige Flugbahn einnimmt,
- ein zulässiger Defekt an Waffe oder Munition vorliegt,
- der erste Schuss ein Versager wegen einer Waffen- oder Munitionsstörung ist und er den zweiten Schuss nicht abgibt. Gibt er den zweiten Schuss dennoch ab, so wird das Resultat gewertet.

Anmerkung: Sofern der Kampfrichter nicht **“NO TARGET”** (NEUE SCHEIBE) entweder vor, unmittelbar bei oder nach der Schussabgabe des Schützen gerufen hat, wird kein Protest als regelwidrige Scheibe zugelassen, soweit der regelwidrige Anspruch lediglich darin besteht, dass behauptet wird, dass auf eine vorzeitig ausgelöste Scheibe (**“QUICK PULL”**), auf eine zu spät ausgelöste Scheibe (**“SLOW PULL”**) oder auf eine von der vorgeschriebenen Flugbahn abgewichene Scheibe geschossen wurde. Feuert der Schütze dennoch, wird das Resultat gewertet.

9. GLEICHZEITIGE SCHUSSENTLADUNG (**“DOPPELN” DER WAFFE**)

Eine **“NO TARGET”-Entscheidung** (NEUE SCHEIBE) **darf nicht** ausgesprochen werden, wenn sich gleichzeitig zwei (2) Schüsse aus der Waffe lösen (sog. Doppeln d. Waffe).

Wird die Scheibe beschossen und es tritt dabei die doppelte Schussentladung (sog. Doppeln d. Waffe) auf, wird diese entsprechend dem erzielten Ergebnis mit FEHLER (LOST) oder TREFFER (HIT) gewertet.

Nach einer doppelten Schussentladung stellt der Kampfrichter zusammen mit dem Schützen fest, ob die Waffe repariert werden soll. Soll diese repariert werden, so finden die allgemeinen Regeln der ISSF oder FITASC ihre Anwendung.

10. FEHLER-WERTUNG (**“LOST” TARGET**)

Eine Scheibe muss als FEHLER (**“LOST”**) gewertet werden, wenn:

- kein TREFFER während des Fluges festgestellt werden kann,
- die Scheibe lediglich **“staubt”** und kein sichtbares Stück von ihr absplittert, außer beim Finale unter Verwendung von **„Flash-Wurfscheiben“**, wo der Austritt des **„Flashpulvers“** als **„HIT“** zählt.



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

- der Schütze aus einem nicht erkennbaren Grund nicht auf eine regelgerechte Scheibe schießt, die er abgerufen hat,
- der Schütze nach einer Waffen- oder Munitionsstörung die Waffe öffnet oder den Sicherungshebel noch vor der Überprüfung der Waffe durch den Kampfrichter berührt,
- beim Schützen eine dritte oder weitere Waffen- oder Munitionsstörung in derselben Serie auftritt,
- der erste Schuss vorbeigeschossen wird und der Schütze deshalb keine weiteren Schuss abgeben konnte, weil er vergessen hat eine zweite Patrone zu laden, den Magazinfanghebel einer halbautomatischen Flinte nicht aus der Arretierung losließ oder weil der Sicherungshebel wegen des Rückschlages des ersten Schusses in Stellung "gesichert" gesprungen ist,
- der Schütze kann keinen Schuss abgeben, da die Waffe nicht entsichert ist oder er vergessen hat die Waffe zu laden,
- Zeitüberschreitung vorliegt und der Schütze deshalb schon einmal in derselben Serie verwahrt wurde,
- der Schütze wegen seiner Fußstellung (Übertretung der Platte auf den Stationen) schon einmal in derselben Serie verwahrt wurde.