



Österreichische Bewerbe

Wettkampffregeln

Trap FU

Kapitel	INHALTSVERZEICHNIS	Seite
1	Allgemeines, Stände, Flugbahnen und Wurfschemas, Wurfscheiben, Wurfmaschinen	3 - 5
2	Waffen und Munition	5 - 6
3	Bekleidung	6
4	Schießposition	6
5	Organisation von Bewerben, Jury und Richter	6 - 8
6	Richter	8 - 9
7	Ablauf eines Durchganges FU	9 - 11
8	Zwischenfälle	11 - 12
9	Schießregeln	12 - 13
10	Protest	14
11	Strafen	14 - 15
12	Resultate und Stechen	16
13	Internationale Bewerbe	16
	Glossar	17
	FU Wurfschemas	18 - 19



INTERNATIONALE REGELN - FU

Im Zweifelsfall gilt die französische Fassung.

KAPITEL 1

ALLGEMEINES

1.01

Eine FU-Anlage besteht aus fünf Maschinen in einem Bunker, der mit einem fixen oder an Scharnieren befestigtem Dach abgedeckt ist. Das Dach muss den Sicherheitsbestimmungen entsprechen.

1.02

Die fünf Maschinen befinden sich in einer geraden Linie, auf festen, gleich hohen Sockeln (Fundamenten), die absolut eben sind. Die Sockeln werden von 1 bis 5 nummeriert und zwar, von links nach rechts.

1.03

Die fünf Sockel sind so ausgelegt, dass die fünf Maschinen, wenn mit einer Wurfscheibe auf dem Wurfarm bestückt:

- 1°) eine horizontale Distanz von min. 1 m und max. 1,25 m, (1,10 m empfohlen) zwischen dem Mittelpunkt zweier Wurfscheiben auf nebeneinander befindlichen Maschinen, die fertig zum Wurf sind, haben,
- 2°) Die Maschinen müssen im Bunker so aufgebaut sein, dass der Drehpunkt der Maschine 0,50 m (+/- 10 cm) unter der oberen Fläche des Daches und 0,50 m (+/- 10 cm) von der Vorderkante des Daches entfernt ist, und zwar, wenn die Maschine auf 2 m Höhe eingestellt ist.

STÄNDE

1.04

Die Stände, 1,00 m x 1,00 m im Quadrat, liegen parallel zu den fünf Maschinen im Bunker. Eine Entfernung von 15,00 m, gemessen zwischen den Vorderkanten der Stände und des Daches ist einzuhalten.

1.05

Die Verlängerung der Mittellinie des Standes No. 3 muss genau durch den Mittelpunkt der Wurfscheibe auf der zum werfen fertigen Maschine No. 3, (eingestellt auf 0°), gehen, und muss im rechten Winkel zu der Linie der Stände sein. Diese Mittellinie muss an der Vorderkante des Daches markiert sein.

Jeweils zwei Stände sind links und rechts von Stand No. 3 platziert. Zwischen den Mitten der Stände sind 2,50 m, so dass eine Entfernung von 1,50 m zwischen jedem der fünf Stände eingehalten wird.



1.06

Jeder Stand muss eine Ablagemöglichkeit für die Patronen des Schützen haben.

FLUGBAHNEN und WURFSCHEMAS

1.07

Die Flugbahnen der Wurfscheiben von den fünf Maschinen können den unterschiedlichen Schiessbedingungen angepasst werden.

Um diese unterschiedlichen Einstellungen auszuführen, gibt es 10 offizielle Schemas (siehe letzte Seite dieser Regeln).

1.08

Die geworfene Scheibe sollte bei Windstille eine Flugbahn haben, die mit den offiziellen Schemas konform ist, mit einer Toleranz von +/- 5 m. Diese Entfernung ist von den Drehpunkten des Wurfarmes (1.03.2°) in Richtung der Flugbahn zu messen.

1.09

Die Höhenkontrolle wird 10,00 m vor der Wurfmaschine gemessen. Die Höhe der Wurfscheibe muss min. 1,50 m und max. 3,50 m sein, mit einer Toleranz von +/- 0,50 m. Der Veranstalter muss die nötigen Mittel zur Kontrolle dieser Flugbahnen zur Verfügung stellen.

1.10

Die Einstellung der linken und rechten Flugbahnen muss dergestalt sein, dass die Wurfscheiben nicht außerhalb der Grenzen, die die beiden Seiten eines 90° Winkels darstellen, fallen, wobei die Mittellinie des Winkels zwischen der Mitte der Maschine No. 3 und der Mitte des Standes No. 3 verläuft.

1.11

Die Maschinen No. 1 und 2 werfen die Wurfscheiben nach rechts und die Maschinen No. 4 und 5 nach links, wobei die Flugbahnen die erwähnte Mittellinie kreuzen müssen.

1.12

Die Maschinen müssen mit einer permanenten Vorrichtung ausgestattet sein, die, bei einfacher Ablesung, die verschiedenen Einstellungen, konform mit den Punkten, wie in 1.07, 1.08, 1.09, 1.10 und 1.11 angegeben, ermöglicht.

1.13

Jede Maschine muss, nachdem die Einstellung durchgeführt wurde, so fixiert sein, dass ein unbeabsichtigtes Verstellen während der Überprüfung nicht möglich ist.

1.14

Jede Maschine muss eine Möglichkeit haben, um eine Bleiplombe, nachdem die Einstellungen für Geschwindigkeit, Höhe, Richtung, gemacht wurden, anzubringen.



WURFSCHEIBEN

1.15

Die Wurfscheiben müssen einen Durchmesser von 11,00 cm, eine Höhe von 25 mm bis 26 mm und ein Gewicht von 100 g bis 110 g haben. Für internationale Bewerbe müssen die Wurfscheiben die gleiche Farbe und die gewählte Marke haben.

1.16

Die Lage des Schiessplatzes und die Farbe der Wurfscheibe müssen so gewählt sein, dass diese, unter normalen Lichtverhältnissen, gegen den Hintergrund sichtbar ist.

WURFMASCHINEN

1.17

Die Maschinen müssen über Phono-Pull (elektrisch oder elektronisch) ausgelöst werden und zwar mittels eines Ablaufsteuergerätes, welches erlaubt, dass die Schützen gleiche Wurfscheiben, in unterschiedlicher Reihenfolge erhalten, ohne zu wissen, welche der fünf Maschinen werfen wird.

KAPITEL 2

WAFFEN und MUNITION

2.01

Alle Waffen können verwendet werden, inklusive Halbautomaten, wobei deren Auswerfen der leeren Hülse die anderen Schützen nicht stören darf und unter der Bedingung, dass kein größeres Kaliber als 12 verwendet wird. Kein Vorteil wird gegenüber Schützen bei Verwendung von kleineren Kalibern als 12 gewährt.

2.02

Keine Waffe mit kürzerem Lauf als 66,00 cm ist gestattet.

2.03

Gewehrriemen oder Ähnliches sind verboten.

2.04

Alle Waffen, auch ungeladen, müssen mit äußerster Vorsicht gehandhabt werden. Die Waffen müssen offen und ungeladen sein. Halbautomatische Gewehre müssen mit geöffnetem Verschluss und mit der Mündung entweder gerade nach unten oder gerade nach oben getragen werden.



2.05

Wenn der Schütze seine Waffe nicht benützt, so muss diese senkrecht in einem Gewehrständler abgestellt werden. Es ist verboten, die Waffe eines anderen Schützen ohne entsprechende Erlaubnis zu berühren.

2.06

Nach dem Schuss darf die Hülse einer Patrone nicht länger als 70 mm sein. Die Schrotladung der Patrone muss aus Blei sein und darf 28 g, +/- 0,5 g, nicht überschreiten. Die Schrotkörner müssen rund sein und einen Durchmesser von 2,50 mm, + 0,10 mm, nicht überschreiten. Die Verwendung von Schwarzpulver ist verboten, ebenso Leuchtschurmunition oder wieder geladene Patronen bei internationalen Bewerben.

2.07

Der amtierende Richter kann zwei Patronen aus der Waffe eines Schützen oder aus den Waffen von mehreren Schützen für die Jury zum Zweck der Überprüfung entnehmen.

KAPITEL 3

BEKLEIDUNG

3.01

Der Schütze muss den Stand in einer Bekleidung, die einer öffentlichen Veranstaltung angemessen und würdig ist, betreten; Sandalen sind aus Sicherheitsgründen verboten (sh. ISSF-Regeln).

Die Startnummern müssen als Ganzes sichtbar sein.

Verstoß gegen diese Regeln können mit einer „**VERWARNUNG**“ durch den Richter (sh. 11.03) geahndet und im Falle eines zweiten Verstoßes (sh. 11.05) mit dem Ausschluss aus dem Bewerb bestraft werden.

KAPITEL 4

SCHIESSPOSITION

4.01

Der Schütze nimmt die Bereitschaftsstellung ein. Der Schütze positioniert dabei seine Füße innerhalb der Begrenzung des Standes. Nimmt der Schütze eine nicht vorschriftsmäßige Bereitschaftsstellung ein, so erhält er eine „**VERWARNUNG**“.

KAPITEL 5

ORGANISATION von BEWERBEN



JURY und RICHTER

5.01

Internationale Bewerbe werden von einer Jury kontrolliert, die sich aus je einem Vertreter pro teilnehmender Nation, die ein Nationalteam stellt, zusammensetzt. Der Vorsitzende der Jury wird von der FITASC bestimmt und darf nicht von der veranstaltenden Nation sein.

Alle Mitglieder der Jury müssen ein Abzeichen zur Identifikation tragen. Dieses muss vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden.

5.02

Die Aufgabe der Jury ist es, die nationalen oder internationalen Richterausweise zu kontrollieren und im Falle von zu wenigen geprüften Richtern, Hilfsrichter aus den Reihen der Schützen zu bestimmen, die damit ihren nationalen Verband oder den Veranstalter des Bewerbes repräsentieren.

5.03

Die Mitglieder der Jury und die Richter sind für die Kontrolle vor Beginn des Bewerbes verantwortlich und zwar, dass die Einrichtungen den Regeln entsprechen und dass die Vorbereitungen in angemessener und passender Weise umgesetzt wurden.

5.04

Das Urteil der Jury ist nur gültig, wenn es in Anwesenheit des Vorsitzenden oder dessen Vertreter und einem Viertel der Jurymitglieder per Mehrheitsbeschluss gefällt wird. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.

5.05

In einem Notfall (z.B. bei Gefahr, dass der Bewerb unterbrochen werden muss) können zwei, vom Vorsitzenden bestimmte Mitglieder der Jury zusammen mit dem Richter ausnahmsweise eine Entscheidung treffen, vorausgesetzt, dass die Jury dieser zustimmt.

5.06

Sicherstellen, dass die Regeln während des Bewerbes eingehalten werden, einschließlich der Überprüfung von Waffen, Munition und der Wurfscheiben durch technisches Gerät.

5.07

Auf Proteste reagieren.

5.08

Entscheidungen zu treffen, betreffend eines Schützen, der gegen die Regeln verstößt oder sich unsportlich verhält (sh. 11.03, 11.04, 11.05).

5.09



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

Der Vorsitzende der Jury muss sicherstellen, dass mindestens zwei Mitglieder der Jury auf dem Stand anwesend sind.

5.10

Das Organisationskomitee legt zusammen mit der Jury einen Plan für die Auslosung der Startnummern fest. Die Rotteneinteilung wird einen Tag vor Beginn des Bewerbes, zu einem gewählten Zeitpunkt, durch Los od. Computer bestimmt. Der Zeitpunkt ist so zu wählen, dass die nationalen Delegierten daran teilnehmen können. Die Rotten bestehen aus max. 6, min. 3 Schützen.

5.11

Während eines internationalen Bewerbes können die Einstellschemas für eine Gruppe von Maschinen täglich geändert werden, so dies notwendig ist.

Diese Schemas werden von der Jury durch Los bestimmt.

Sobald die Schemas geändert sind, wird eine Wurfscheibe zur Überprüfung der Einstellung geworfen und anschließend alle Verstellmöglichkeiten neu plombiert.

5.12

Die Jury kann, als Akt der Voraussicht, die Zahl der Wurfscheiben für einen Bewerb reduzieren. In diesem Fall kann der Schütze Rückvergütung für die nicht geworfenen Wurfscheiben beanspruchen, wobei der Preis einer Trainingsserie als Basis gilt.

5.13

Bei internationalen Bewerben wird vor Beginn des Wettkampfes eine Berufungsjury gebildet.

5.14

Im Falle, dass ein Schütze gegen das Urteil der Jury oder der FITASC beruft, kann er sich an die Berufungsjury wenden. Diese Berufungsjury besteht aus dem Verbandspräsidenten des Veranstalterlandes, dem Präsidenten der FITASC oder dessen Stellvertreter, dem Präsidenten oder dessen Stellvertreter des Technischen Komitees sowie dem Technischen Direktor der FITASC. Die Berufungsjury wird gleichzeitig mit der Jury gebildet.

KAPITEL 6

RICHTER

6.01

Der Bewerb wird vom Hauptrichter, der im Besitz einer internationalen FITASC-Richterlizenz bzw. VJWÖ-Richterlizenz ist, überwacht. Nach jedem Wurf muss er deutlich die Wertung als „TREFFER“ oder „FEHLER“ bekannt geben.

6.02



Der Richter und seine Hilfsrichter werden, unter Aufsicht der Jury, für die Einhaltung der Regeln, die Sicherheit für alle Anwesenden und dass keine Störung der Schützen durch das Publikum erfolgt, sorgen.

6.03

Der Richter wird unterstützt von drei Hilfsrichtern, die aus der vorangegangenen Rotte bestimmt werden. Der Schütze kann diesen Hilfsdienst nicht verweigern, wenn er dafür bestimmt wird, der Richter kann jedoch einen Ersatz aus den teilnehmenden Schützen akzeptieren. Der Schütze, der seine Pflicht als Hilfsrichter, nachdem er dazu aufgefordert wurde, verweigert, oder der auffällig lange braucht, um seinen Platz einzunehmen, kann nach Artikel 11.0 und 11.05 bestraft werden.

6.04

Ein Hilfsrichter muss auf jeder Seitenlinie des Schiesstandes stehen, so dass er den gesamten Schussbereich überblickt. Der dritte Hilfsrichter bedient die Resultattafel, so dass jede Richterentscheidung öffentlich sichtbar vermerkt wird.

6.05

Der Richter trifft seine Entscheidung allein. Wenn einer der Hilfsrichter eine abweichende Entscheidung hat, so muss er durch heben des Armes den Richter informieren, der seine endgültige Entscheidung trifft. Er kann sich jedoch vorher mit den anderen Hilfsrichtern besprechen.

6.06

Unmittelbar nach jeder Runde werden die Resultate geprüft und verglichen. Bei Differenzen gilt das Ergebnis auf der Resultattafel. Nach Bestätigung der Resultate gibt diese der Richter mit lauter Stimme bekannt, so dass jeder Schütze dies hören kann. Jeder Schütze muss vor Verlassen des Standes sein Resultat überprüfen und unterschreiben. Keine Beschwerde wird danach akzeptiert.

6.07

Vor Beginn eines Durchganges hat der Richter dem Puller mit lauter Stimme die Anzahl der Schützen der Rotte bekannt zu geben, so dass dieser das Steuergerät entsprechend (6,5,4,3) programmieren kann.

6.08

Im Falle, dass durch den Puller eine falsche Anzahl an Schützen eingegeben wurde und der Durchgang begonnen hat, ist die Verteilung für jeden Schützen und die Anzahl der Wurfscheiben falsch.

Sobald der Richter den FEHLER bemerkt, muss er den Durchgang unterbrechen.

Der Richter muss das Steuergerät auf die korrekte Anzahl der Schützen einstellen, das bis dahin festgestellte Resultat gilt und der Durchgang wird dort fortgesetzt, wo er unterbrochen wurde.

6.09



Der Bewerb läuft ohne Unterbrechungen, ausgenommen von im Programm vorgesehenen oder auf Grund technischer Probleme, ab.

6.10

Der Richter kann, unter gewissen Umständen, das Schiessen unterbrechen, z.B. wenn plötzlich starker Regen einsetzt oder im Falle eines starken Windes, der anscheinend schnell vorübergeht. Er muss jedoch bei längerer Dauer der Unterbrechung die Jury informieren.

KAPITEL 7

ABLAUF eines DURCHGANGES FU

7.01

Jeder Durchgang besteht aus 25 Wurfscheiben.

7.02

Im Moment des Aufrufes muss der Schütze sofort bereit sein und Munition und Ausrüstung für den gesamten Durchgang bei sich haben.

7.03

Die Prüfung der Waffe durch Ölschüsse kann beim ersten Durchgang jeden Tages durchgeführt werden und zwar ein Schütze nach dem anderen, innerhalb ihrer Stände und Reihenfolge innerhalb der Rotte und nach Anordnung durch den Richter.

Die Flugbahnen der Maschinen 1 bis 5 müssen in dieser Reihenfolge den Schützen einer Rotte vorgezeigt werden.

7.04

Zu Beginn des Durchganges müssen die sechs Schützen bereit sein und ihre entsprechenden Stände eingenommen haben. Der sechste Schütze muss bereit sein, den Stand No. 1, nach Verlassen desselben durch Schütze No. 1, einzunehmen, u.s.w.

Nachdem auf Stand No. 5 geschossen wurde, muss dieser Schütze sofort zu Stand No. 1 gehen und dabei die Waffe „**offen und entladen**“ sein.

7.05

Der Richter ist verantwortlich für das geben der Kommandos „Feuer frei“, „Ende des Durchganges“ und „Entladen“, sowie für alle anderen notwendigen Anordnungen, die für einen einwandfreien Ablauf erforderlich sind. Der Richter muss auch sicherstellen, dass seine Anordnungen von den Schützen befolgt werden und die Waffen keine Gefährdung darstellen.

Jeder Schütze, der seine Waffe ohne Erlaubnis vor dem Kommando „Feuer frei“ des Richters abfeuert oder nach dessen Kommando „Ende des Durchganges“, „Entladen“ kann mit einer „**VERWARNUNG**“ (sh. 11.03) bestraft und im Falle weiterer Verstöße aus dem Bewerb genommen werden.



7.06

Schütze No. 1 darf seine Waffe erst laden, wenn ihm der Richter die Erlaubnis zum Beginn des Schiessens gegeben hat.

Die Schützen dürfen ihre geladene Waffe nicht schließen, erst dann, wenn der vorangehende Schütze seine Wurfscheibe beschossen hat.

In jedem Falle muss die Waffe beim Laden nach vorne Richtung Bunker zeigen.

Nach Abgabe des Schusses oder der Schüsse darf sich der Schütze erst nach Öffnen der Waffe umdrehen.

Das Abfeuern der Waffe ist verboten, wenn sich Bedienungspersonal vor den Ständen befindet (Art. 11.04 und 11.05).

Es ist verboten, auf die Wurfscheibe eines anderen Schützen zu zielen oder diese zu beschießen, wie es ebenso untersagt ist, auf lebende Tiere zu zielen oder zu schießen (Art. 11.04 und 11.05).

Den Schützen oder anderen Personen in unmittelbarer Nähe des Standes wird das Tragen von Gehörschutz dringend empfohlen.

7.07

Wenn der Schütze bereit ist, so ruft er über Phono-Pull mit „PULL“, „GO“, „LOS“ etc. die Wurfscheibe ab.

Nachdem der Schütze geschossen hat, muss er warten, bis der nachfolgende Schütze geschossen hat. Erst dann darf er den nächsten Stand einnehmen. Wenn nicht so, so kann er eine „**VERWARNUNG**“ (Art. 11.03) erhalten.

7.08

Im Falle einer Unterbrechung des Schiessens muss die Waffe sofort geöffnet werden und darf erst nach Erlaubnis durch den Richter wieder geladen und geschlossen werden.

7.09

Der Schütze hat **10 Sekunden**, um seine Wurfscheibe abzurufen, nachdem der vorhergehende Schütze seine Wurfscheibe beschossen hat. Überzieht er diese Zeit, so kann ihm eine „**VERWARNUNG**“ (Art. 11.03) gegeben werden.

7.10

Nachdem die Schützen ihre letzte Wurfscheibe beschossen haben, müssen sie so lange warten, bis auch der letzte Schütze abgeschossen hat und der Richter das Kommando „**ENDE DES DURCHGANGES**“ gibt.

7.11

Nachdem der Schütze seine Wurfscheibe abgerufen hat, muss diese unmittelbar ausgelöst werden, mit einer ungefähren Verzögerung von 1/10 Sekunde durch die Anlage.

7.12

Alle Wurfscheiben müssen beschossen werden, außer der Schütze ist der Meinung, dass die Auslösung nicht mit Art. 7.11 übereinstimmt. In diesem Fall muss er dies durch deutliches Senken der Waffe anzeigen. Wenn jedoch der Richter die Auslösung der Wurfscheibe als korrekt befindet, so wird dies mit „**FEHLER**“ gewertet.



7.13

Eine Fehlfunktion der Maschinen muss durch den Richter –dem Wartungspersonal –zur Kenntnis gebracht werden.

Wenn die Maschine nicht in vernünftiger Zeit oder ohne erheblichen Aufwand repariert werden kann, so kann der Richter entscheiden, dass eine Ersatzmaschine eingesetzt und dann die entsprechende Einstellung vorgenommen wird.

7.14

Wenn das Schiessen während eines Durchganges länger als fünf Minuten durch einen technischen Fehler unterbrochen wurde, der nicht im Bereich der/des Schützen liegt, so müssen die Flugbahnen der Gruppe wieder vorgezeigt werden.

KAPITEL 8

ZWISCHENFÄLLE

8.01

Im Falle eines Zwischenfalles mit seiner Waffe, egal aus welchem Grunde, muss der Schütze stehen bleiben, mit Waffe in Richtung Schiessbereich gerichtet, ohne die Waffe zu öffnen oder die Sicherung zu berühren, bis der Richter die Waffe überprüft hat.

8.02

Eine Waffe muss als fehlerhaft betrachtet werden, wenn

- a) diese nicht in absoluter Sicherheit benützt werden kann;
- b) die Pulverladung nicht gezündet wurde;
- c) die leere Hülse bei einer halbautomatischen Waffe nicht ausgeworfen wurde;
- d) beide Schüsse gleichzeitig ausgelöst werden;

In diesen Fällen hat der Schütze zwei Mal das Recht auf neue Wurfscheiben, ohne Waffentausch, im selben Durchgang. Die dritte und nachfolgende Störungen an der Waffe werden jeweils mit „**FEHLER**“ gewertet.

8.03

Die folgenden Störungen werden nicht als Waffenfehler betrachtet und der Richter wertet das Resultat, als wäre die Wurfscheibe geworfen worden, wenn

- a) falsche Handhabung durch den Schützen vorliegt;
- b) ein oder beide Patronenlager nicht oder mit leeren Hülsen geladen waren;
- c) Waffe gesichert war.

8.04



Ist der Richter der Ansicht, dass eine Waffe ohne Verschulden des Schützen funktionsunfähig ist (8.02) und dass dieselbe nicht rasch zu reparieren ist, so kann der Schütze mit Erlaubnis des Richters eine andere Waffe verwenden. Voraussetzung ist, dass dies innerhalb von drei Minuten, nachdem die Funktionsunfähigkeit der Waffe festgestellt wurde, erfolgt.

8.05

Im Falle höherer Gewalt (Force majeure) kann der Schütze mit Erlaubnis des Richters seine/ihre Rote verlassen und seine/ihre Serie zu einem Zeitpunkt fortsetzen, den der Richter oder die Jury festsetzt. **Dies beim ersten Vorfall ohne Strafe, bei weiteren Vorfällen mit Strafe von 3 Fehlern.**

KAPITEL 9

SCHIESSREGELN

9.01

Pro Wurfscheibe sind zwei Schüsse erlaubt.

9.02

Die Wurfscheibe wird als „**TREFFER**“ gewertet, wenn sie den Regeln entsprechend geworfen und beschossen wurde und zumindest ein sichtbares Stück abgebrochen wurde. Dasselbe gilt auch für die „FLASH“-Wurfscheibe.

9.03

Der Richter muss sofort, möglichst bevor der Schütze schießt, entscheiden, ob eine Wurfscheibe korrekt geworfen wurde oder ein „**NO BIRD**“ ist.

9.04

Die Wurfscheibe wird als „**FEHLER**“ gewertet, wenn

- a) die Wurfscheibe während des Fluges nicht getroffen wurde;
- b) sie nur staubt;
- c) der Schütze eine Wurfscheibe, die regelkonform ausgelöst und geworfen wurde, nicht beschießt;
- d) der Schütze nicht schießen kann, weil die Waffe gesichert blieb, nicht geladen, nicht gespannt oder ungenügend geschlossen ist (sh. 8.04);
- e) der Schütze die Wurfscheibe mit dem ersten Schuss verfehlt und den zweiten Schuss nicht abgeben kann, weil
 - er vergessen hat, eine zweite Patrone zu laden;
 - er die Magazinsperre bei einem Halbautomaten nicht entriegelt hat;
 - die Sicherung durch den Rückstoss auf die gesicherte Stellung bewegt wurde;
 - die zweite Patrone durch den Rückstoss sich geöffnet und entleert hat;
- f) der Schütze im Falle eines Fehlers der Waffe oder Munition die Waffe öffnet oder die Sicherung berührt, bevor der Richter die Waffe überprüft hat;



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

- g) es der dritte (oder nachfolgende) Fehler von Waffe oder Munition in einem Durchgang beim selben Schützen ist (8.02);
- h) die Wurfscheibe aus einem Grunde nicht beschossen wurde, der den Schützen nicht zu einer neuen Scheibe berechtigt.

9.05

Eine Wurfscheibe wird als „NO BIRD“ erklärt. Eine neue Wurfscheibe wird geworfen, egal ob der Schütze geschossen hat oder nicht, wenn

- a) die Wurfscheibe vor der Auslösung zerbricht;
- b) die Flugbahn irregulär ist (zu langsam, Zick-Zack, etc.)
- c) zwei oder mehr Wurfscheiben gleichzeitig aus demselben Bunker ausgelöst werden;
- d) die Farbe der Wurfscheibe sich sehr deutlich von der der anderen Wurfscheiben unterscheidet, die im Bewerb aus demselben Bunker geworfen werden;
- e) die Auslösung vor dem Abruf des Schützen erfolgt;
- f) die Wurfscheibe nicht nach dem Abruf ausgelöst wurde und der Schütze deutlich seine Waffe senkt „ZEIT AUS“ (7.12).

9.06

Die Ersatzwurfscheibe muss in jedem Fall von derselben Maschine und mit derselben Flugbahn, wie die „NO BIRD“ (9.08) geworfen werden.

9.07

Der Richter kann eine Wurfscheibe auch als „NO BIRD“ erklären und eine neue Wurfscheibe werfen lassen, wenn

- a) der Schütze sichtlich gestört wurde;
- b) ein anderer Schütze dieselbe Wurfscheibe beschießt;
- c) der Richter es aus irgendeinem Grund unmöglich findet, eine Wertung abzugeben. In diesem Falle kann er sich mit seinen Hilfsrichtern besprechen, bevor er eine Wiederholung gestattet;
- d) ein Schütze eine Wurfscheibe mit seinem ersten Schuss fehlt und der zweite Schuss durch eine Fehlfunktion nicht abgegeben werden kann, wird eine neue Wurfscheibe geworfen, aber nur das Resultat des zweiten Schusses wird gewertet (sh. 8.02).

9.08

Ein Schuss wird als nicht abgegeben betrachtet, wenn

- a) der Schütze außerhalb seiner Reihenfolge geschossen hat, so erhält er eine „**VERWARNUNG**“ gemäß 11.03;
- b) der Schütze an der Reihe ist und sein Gewehr abfeuert, bevor er die Wurfscheibe abgerufen hat, so erhält er eine „**VERWARNUNG**“ (11.03). Ist die



Wurfscheibe jedoch geworfen und der Schütze feuert seinen zweiten Schuss ab, so wird das Resultat gewertet.

KAPITEL 10

PROTESTE

10.01

Wenn ein Schütze mit der Wertung durch den Richter nicht einverstanden ist, so muss er sofort den Arm heben und „**PROTEST**“ sagen.

Der Richter muss daraufhin sofort das Schiessen unterbrechen und nach Konsultation seiner Hilfsrichter die Entscheidung bekannt geben. Am Rottenblatt ist der Protest (ab ds. Scheibe) zu vermerken.

Keinesfalls ist es erlaubt, die Wurfscheibe aufzuheben, um zu sehen, ob getroffen oder nicht.

10.02

Der Schütze kann sich mit einem Protest gegen die Richterentscheidung an die Jury wenden. Dieser Protest muss schriftlich, zusammen mit der vor dem Bewerb durch die Jury festgelegten Protestgebühr, abgegeben werden. Wird der Protest durch die Jury akzeptiert, so erhält der Schütze diese Protestgebühr zurück.

In solch einem Falle kann die Jury dem Richter Weisungen für zukünftige Wertungen geben, oder einen neuen Richter bestimmen oder die Entscheidung des Richters ändern.

10.03

Der Schütze kann in folgenden Fällen keinen Protest einlegen.

- a) Gegen die Bewertung der Wurfscheibe ob „**TREFFER**“ oder „**FEHLER**“;
- b) ob die Flugbahn korrekt war oder ein „**NO BIRD**“;
- c) ob die Auslösung der Wurfscheibe in der regelkonformen Zeit erfolgte.

KAPITEL 11

STRAFEN

11.01

Alle am Bewerb teilnehmenden Schützen sind verpflichtet, die gültigen Regeln zu kennen und diese einzuhalten. Sie akzeptieren im voraus, dass Verstöße gegen dieselben oder gegen Anweisungen des Richters Konsequenzen und Strafen nach sich ziehen können.

11.02



Verwendet der Schütze Waffe oder Munition, die nicht 2.01, 2.02, 2.03, 2.06 entsprechen, so werden alle mit dieser Waffe oder Munition abgegebenen Schüsse als „**FEHLER**“ betrachtet. Wenn die Jury zu der Ansicht gelangt, dass es dem Schützen unmöglich war, den Verstoß gegen die Regel gewusst zu haben und wenn er dadurch keinen ersichtlichen Vorteil erlangt hat, so kann sie das Ergebnis werten, sofern der Grund des Regelverstoßes sofort bei bekannt werden abgestellt wird.

11.03

Der Richter gibt bei einem Regelverstoß:

- Beim ersten Mal: 1 „**VERWARNUNG**“;
- Beim zweiten Mal: Eine zweite „**VERWARNUNG**“;
- Beim dritten Mal und allen nachfolgenden Wiederholungsfällen: Wird die nächste getroffene Wurfscheibe als „**FEHLER**“ gewertet.

11.04

Wenn der Schütze direkt vom Richter bestraft wird, so verliert er 3 Wurfscheiben.

11.05

Auf Empfehlung des Richters kann die Jury den Schützen aus dem Bewerb ausschließen.

11.06

Wenn der Richter den Schützen mit dem Verlust von 1 oder 3 Wurfscheiben (11.03, 11.04) bestraft, so wird diese Strafe bei der/den nächste(n) getroffene(n) Wurfscheibe(n) in diesem Durchgang, in dem folgendem Durchgang oder bis zum Ende des Bewerbes oder vom Endresultat abgezogen.

11.07

Ist der Schütze nach dreimaligem Aufruf –innerhalb 1 Minute - durch den Richter und bevor der erste Schuss in seinem Durchgang abgefeuert wird, nicht anwesend, **so verliert er 3 Wurfscheiben** (11.04).

Es kann ihm durch die Jury oder dem Hauptrichter gestattet werden, in einer anderen Rotte und zu einem festgesetzten Zeitpunkt und Ort nachzuschießen.

11.08

Beim zweiten Verstoß gegen 11.07 (Abwesenheit) wird der Schütze vom Bewerb ausgeschlossen.

11.09

In allen Fällen, in denen ein Schütze ohne ersichtlichen Grund das Schiessen unterbricht, wird ihm ein „**FEHLER**“ gegeben (11.06).

11.10

Verlässt ein Schütze seine Rotte ohne einen der in diesen Regeln angeführten Gründe, oder ohne vom Richter akzeptierte Begründung, **so werden alle noch nicht beschossenen** Wurfscheiben mit „**FEHLER**“ gewertet. Im Wiederholungsfalle wird 11.05 angewandt.



11.11

Befindet der Richter oder ein Mitglied der Jury, dass ein Schütze absichtlich das Schiessen verzögert oder sich unsportlich benimmt, so kann er gemäß 11.03, 11.04, 11.05, bestraft werden.

KAPITEL 12

RESULTATE und STECHEN

12.01

Im Falle eines Unentschieden muss bei einem Bewerb um die ersten drei Plätze über einen Durchgang von 25 Wurfscheiben gestochen werden. Ergibt dies wiederum ein Unentschieden, so schießen die Schützen eine zweite Runde, wobei jedoch nur eine Patrone verwendet wird.

Der erste „**FEHLER**“ scheidet den Schützen, bei gleicher Anzahl beschossener Wurfscheiben, aus.

12.02

Das Stechen wird nach den gültigen Regeln abgeführt, jedoch werden leere Plätze nicht aufgefüllt.

12.03

Ist für das Stechen kein Zeitpunkt im Voraus bestimmt, so müssen die Schützen mit der Jury Kontakt halten, um in weniger als 15 Minuten nach Aufruf bereit zu sein. Sind sie nicht anwesend, so gilt das als ausgeschieden.

12.04

Mannschaftsplatzierungen werden durch Rückwärtswertung der geschossenen Durchgänge bestimmt.

KAPITEL 13

INTERNATIONALE BEWERBE

13.01

Preise können für das beste Resultat des Tages vergeben werden. Die offiziellen Medaillen und die internationalen Titel können nicht vergeben werden, ohne regelkonform zu sein und basierend auf 200 Wurfscheiben (5.12).



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

13.02

Die Schiessanlage muss drei Tage vor dem Bewerb zum Training geöffnet sein. Während des Trainings müssen dieselben Wurfscheiben wie im Bewerb (sh. 1.16 und 1.17) verwendet werden und die Flugbahnen konform zu den offiziellen Schemas.

13.03

Ausgenommen mit ausdrücklicher Erlaubnis durch den offiziellen Veranstalter ist das Training während des Bewerbes, auf den für den Bewerb bestimmten Ständen, verboten.

GLOSSAR

ROTTE: Gruppe von max. sechs Schützen, die gleichzeitig auf einem Stand schießen.

DURCHGANG: Besteht aus 25 Wurfscheiben aus einem Bunker pro Schütze.

MASCHINE: Oder: Wurfmaschine, zum Werfen der Wurfscheiben.

PHONO PULL: Akustische Auslösevorrichtung für die Maschinen.

SCHUSS: Abfeuern einer Patrone.

BUNKER: Überdeckter Graben vor den Schützenständen, in dem die Maschinen untergebracht sind.

WURFSCHEIBE: Scheibe, Ziel.

FLUGBAHN: Gleichzusetzen mit Wurfbahn. Ist der Weg der Wurfscheibe in der Luft.

**FU
WURSCHEMAS**

SCHEMA	MASCHINE	WINKEL		HÖHE bei 10,00 m	DISTANZ	SCHEMA	MASCHINE	WINKEL		HÖHE bei 10,00 m	DISTANZ
		LINKS	RECHTS					LINKS	RECHTS		
1	1		35°	1,5 m	70 m		1		40°	1,5 m	60 m
	2		20°	2,0 m	60 m		2		15°	1,5 m	75 m
	3	10°		1,5 m	75 m	6	3		5°	2,5 m	65 m
	4	30°		3,0 m	65 m		4	30°		2,5 m	65 m
	5	45°		1,5 m	60 m		5	45°		3,0 m	60 m
2	1		40°	2,0 m	65 m		1		40°	2,0 m	70 m
	2		25°	3,5 m	60 m		2		15°	1,5 m	65 m
	3		5°	2,5 m	70 m	7	3			2,0 m	75 m
	4	15°		1,5 m	75 m		4	20°		2,5 m	65 m
	5	35°		2,0 m	65 m		5	40°		2,0 m	70 m
3	1		45°	2,0 m	60 m		1		35°	2,0 m	75 m
	2		25°	2,0 m	75 m		2		15°	1,5 m	65 m
	3	5°		3,5 m	60 m	8	3			2,5 m	60 m
	4	30°		2,5 m	65 m		4	20°		3,0 m	65 m
	5	45°		1,5 m	70 m		5	45°		2,5 m	70 m
4	1		40°	2,0 m	70 m		1		40°	2,5 m	60 m
	2		15°	3,5 m	60 m		2		25°	2,0 m	70 m
	3	5°		1,5 m	70 m	9	3			1,5 m	70 m



4	30°	3,0 m	75 m	4	15°	3,5 m	65 m
5	35°	2,5 m	65 m	5	35°	3,0 m	75 m
1	45°	2,5 m	65 m	1	35°	2,0 m	65 m
2	30°	3,0 m	60 m	2	25°	2,0 m	75 m
5	5°	2,0 m	75 m	3	10°	3,0 m	60 m
4	30°	3,5 m	70 m	4	30°	2,5 m	70 m
5	40°	2,0 m	65 m	5	45°	2,5 m	60 m