
Deutscher Schützenbund



Regeln für Flinten

Ausgabe 2005
Gültig ab 01.01.2005 – Ergänzung April 2005

Gliederung Flinte

3.0.1	Quellen	
3.0.2	Allgemeines	
3.0.2.2	Flinten	
3.0.2.3	Munition	
3.0.2.4	Bekleidung	
3.0.3	Schießordnung	
3.0.4	Wurfscheiben	
3.0.5	Störungen	
3.0.6	Verhaltensregeln	
3.0.6.2	Zielübungen	
3.0.6.3	Laden	
3.0.7	Disziplinarmaßnahmen	
3.0.8	Haupt- und Hilfsrichter	
3.0.9	Trefferfeststellung	
3.0.10	NO BIRD	
3.0.11	Auswertung	
3.0.11.3	Ergebnisgleichheit	
3.0.12	Einsprüche	
3.10	Trap	
3.10.2	Einstellung der Wurfmaschinen - Schemen	
3.10.2.10	Horizontale Wurfwinkel der Maschinen	
3.10.3	Trapanlage	
3.10.3.1	Wurfmaschinengraben	
3.10.3.2, ff	Wurfmaschinen	
3.10.3.6	Schützenstände	
3.10.4	Wettkampfdurchführung	
3.15	Doppeltrap	
3.15.2	Einstellung der Wurfmaschinen - Tabellen	
3.15.2.1	Horizontale Wurfwinkel der Maschinen	
3.15.3	Doppeltrapanlage	
3.15.3.1	Wurfmaschinengraben	
3.15.3.2, ff	Wurfmaschinen	
3.15.3.6	Schützenstände	
3.15.4	Wettkampfdurchführung	
3.20	Skeet	
3.20.2	Wurffolge der Scheiben	
3.20.3	Skeetanlage	
3.20.3.2, ff	Wurfmaschinen	
3.20.4, ff	Wettkampfdurchführung	
3.20.4.1	Fertighaltung	
	Stichwortverzeichnis	

Teil 3

Regeln für das Flintenschießen

3.0.1 Die Regeln wurden an die "Special Technical Rules for Clay Target Shooting - Olympic Trap, Double Trap and Skeet" (01/2005) der ISSF angelehnt.

3.0.1.1 Gliederung

- 3.0 Allgemeine Regeln
- 3.10 Spezielle Regeln TRAP
- 3.15 Spezielle Regeln DOPPELTRAP
- 3.20 Spezielle Regeln SKEET

3.0.2 Allgemeines, Flinten, Munition und Kleidung

3.0.2.1 Verboten ist jede Vorrichtung, Munition oder Ausrüstung, die in den vorliegenden Regeln nicht enthalten ist oder dem Sinn dieser Regeln widerspricht.

3.0.2.2 Flinten

Zugelassen sind alle Flinten einschließlich halbautomatischer Modelle, die Kaliber 12 nicht überschreiten.

Vorderschaftrepetierer (Pump-Guns) sind verboten.

Das Wechseln der Flinte während einer Serie ist nicht gestattet; das gleiche gilt für funktionsfähige Flintenteile, 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 (1) Patrone in das Magazin zu laden.

3.0.2.2.1 Gewehrriemen sind verboten.

3.0.2.2.2 Kompensatoren

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.

3.0.2.3 Munition

3.0.2.3.1 Die Länge der Patrone nach Abgabe des Schusses darf 70 mm, das Gewicht der Ladung 24,5 g nicht überschreiten. Es sind nur runde Schrotkugeln aus Blei, Bleilegierung oder alternativem Material von maximal 2,6 mm Durchmesser zugelassen.

Der Schrot darf metallüberzogen sein.

Schwarzpulver-, Leucht- und Brandpatronen sowie andere Spezialpatronen sind verboten.

3.0.2.3.2 Es dürfen keine in seitigen Änderungen, die einen Streueffekt durch Spezialkomponenten, Streukreuze usw. bewirken, vorgenommen werden.

3.0.2.3.3 **Munitionskontrolle**

Der Hauptrichter oder der Schießleiter ist berechtigt, der Flinte eines Schützen eine nicht abgeschossene Patrone zur Prüfung zu entnehmen.

3.0.2.4 **Kleidung**

Es liegt in der Verantwortung des Wettkampfteilnehmers, in einer der öffentlichen Veranstaltung angemessenen Kleidung zu erscheinen.

Sporthosen, Trainingshosen und -jacken für Damen und Männer sowie ähnliche Sportblousons, Kleider und Röcke für Damen sind erlaubt. Bermudashorts, bei denen die Unterkante der Hosenbeine nicht höher als 15cm über der Mitte der Kniescheibe endet, sind erlaubt.

Hemden, T-Shirts und ähnliche Bekleidungsstücke ohne Ärmel sind nicht erlaubt.

3.0.2.5 **Augenschutz**

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

3.0.3 **Schießordnung**

3.0.3.1 **Rotten**

Eine Rote besteht in der Regel aus 6 Schützen, es sei denn, die Auslosung läßt keine gleichmäßige Verteilung zu.

3.0.3.2 **Hilfs - oder Füllschützen**

Rotten, in denen weniger als 6 gemeldete Schützen schießen, sollen nach Möglichkeit durch erfahrene Schützen, die nicht am Wettbewerb teilnehmen, aufgefüllt werden. Resultate und Resultatkarten sollen, um eine fortlaufende Abwicklung des Schießbetriebs sicherzustellen, auch von diesen Hilfs-Schützen geführt werden, jedoch ohne Vermerk der Namen.

3.0.3.3 **Schießstellung**

Der Schütze muß mit beiden Füßen innerhalb des markierten Schützenstandes stehen.

3.0.4 **Wurfscheiben**

3.0.4.1 **Regelgerechte Wurfscheibe**

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

3.0.4.1.1 **Doubletten**

Eine Doublette gilt als regelgerecht, wenn gleichzeitig zwei (2) nicht beschädigte Wurfscheiben nach den Regeln geworfen werden.

-
- 3.0.4.2 Fehlerhafte Wurfscheibe**
Als fehlerhafte Wurfscheibe wird eine Wurfscheibe angesehen, die den Vorschriften der Regel 0.4.3.30 in Aussehen, Gewicht und Farbe nicht entspricht.
- 3.0.4.3 Beschädigte Wurfscheibe**
Der Schütze, der eine beschädigte Wurfscheibe erhalten hat, muß seinen Schuß auf eine regelgerechte Wurfscheibe wiederholen, unabhängig davon, ob er diese getroffen hat oder nicht.
- 3.0.4.4 Regelwidrige Wurfscheibe**
Jede Wurfscheibe, deren Wurfrichtung, Winkel, Höhe oder Weite nicht den Regeln entspricht, gilt als regelwidrige Wurfscheibe.
- 3.0.4.5 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 senkt.
- 3.0.5 Störungen (Funktionsstörungen)**
Der Hauptrichter entscheidet.
- 3.0.5.1 Flinten**
Jede Flinte, die nicht sicher schießt, die automatisch doppelt, deren Ladung nicht zündet, ist nach den Regeln nicht zugelassen.
- 3.0.5.2 Munition**
- 3.0.5.2.1** Als Patronenversager wird angesehen:
Nicht ordnungsgemäßes Zünden oder Repetieren der Munition, obwohl der Eindruck des Schlagbolzens deutlich sichtbar ist;
Wenn Bestandteile der Ladung im Lauf verbleiben, so kann dies als Patronenversager anerkannt werden.
- 3.0.5.2.2** Falsches Patronenkaliber wird nicht als Patronenversager anerkannt.
- 3.0.5.3 Verfahrensweise bei anerkannten Störungen:**
Wenn der Hauptrichter entscheidet, daß die Utauglichkeit der Waffe bzw. Störung von Waffe und Munition nicht durch ein Verschulden des Schützen verursacht wurde und diese nicht schnell genug zu beheben ist, darf der Schütze eine andere zugelassene Waffe benutzen, wenn diese innerhalb von drei (3) Minuten, nachdem die Waffe als 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 fertigschießen.
- 3.0.5.4** Innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben/Doubletten bei Doppeltrap 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, gleichgültig, ob auf sie geschossen wurde oder nicht.

3.0.6 Verhaltensregeln

3.0.6.1 Umgang mit Flinten

- 3.0.6.1.1** Alle Flinten, auch ungeladene, müssen mit größtmöglicher Sorgfalt gehandhabt werden.
- 3.0.6.1.2** Doppelflinten müssen mit offenem Verschluß mit nach unten gerichtetem Lauf, Halbautomaten mit offener Kammer, mit nach oben gerichteter Mündung getragen werden.

- 3.0.6.1.3** Auf dem Stand verbleibende Flinten müssen mit dem Lauf nach oben, entladen und mit offenem Verschluß in einem Gewehrständere abgestellt werden.

- 3.0.6.1.4** Es ist verboten, die Flinte eines anderen Schützen ohne dessen Erlaubnis zu berühren.

3.0.6.2 Zielübungen

- 3.0.6.2.1** Zielübungen sind nur auf dem Schützenstand oder auf einem hierfür vorgesehenen Platz gestattet.

- 3.0.6.2.2** Bei Zielübungen darf die Waffe nicht geladen werden.

- 3.0.6.2.3** Zielübungen auf Wurfscheiben eines anderen Wettkampfteilnehmers sind verboten.

- 3.0.6.2.4** Es ist verboten, absichtlich auf Vögel oder andere Tiere zu zielen oder zu schießen.

3.0.6.2.5 Zielübungen bei Skeet

Nur auf Station 1 darf der Schütze sowohl für den Einzelschuß als auch für die Doubletten die Flinte vor dem Abruf für Zielübungen an die Schulter heben. Gleicher gilt auch für Station 8 Hoch- und Niederhaus-Wurfscheibe. Im Augenblick des Kommandos hat der Schütze die Fertighaltung einzunehmen.

Vor Beginn einer Skeetrunde dürfen Zielübungen nur auf den Ständen 1, 2, 3 durchgeführt werden

3.0.6.2.6 Funktionsschüsse

Jeder Schütze darf vor seiner ersten Serie an jedem Wettkampftag nur einmal einen (1) Funktionsschuß pro Lauf mit Genehmigung des Hauptrichters abgeben.

3.0.6.3 Laden

Flinten dürfen nur auf dem Schützenstand und erst nach dem Kommando **START** geladen werden.

3.0.6.3.1 Trap und Doppeltrap

3.0.6.3.1.1 Schließen der Flinte

Der Schütze darf seine Flinte erst schließen, wenn der Schütze zur linken auf eine regelgerechte Wurfscheibe geschossen hat.

3.0.6.3.1.2 Stationswechsel

Alle Flinten müssen zwischen den Schützenständen 1 bis 5 **offen** und zwischen Stand 5 und 1 (6) **offen und entladen** getragen werden.

3.0.6.4 Abwenden vom Schützenstand

Der Schütze darf sich nicht vom Schießstand 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 Zeichen zur Fortsetzung des Wettkampfes gegeben wird.

Wird das Schießen unterbrochen, so müssen alle Flinten entladen werden.

3.0.6.5 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 Hauptschütze die Flinte kontrolliert hat.

3.0.6.6 Schießverlauf

Die Schützen dürfen keine Unterbrechung des Schießens verursachen, die in der Regel nicht zugelassen sind.

Sie müssen ihre Äußerungen auf das Abrufen der Scheibe, auf ihre Meldung **FERTIG**, das Erheben eines Einspruchs oder die Beantwortung von Fragen des Hauptschützen beschränken.

3.0.7 Disziplinarmaßnahmen

3.0.7.1 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 wird er durch den Hauptschützen laut als **ABWESEND** erklärt. 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.

3.0.7.2 Abwesenheit

Ein als **ABWESEND** erklärter Schütze muß sich, bevor die versäumte Serie zu Ende ist, beim Hauptschützen oder bei der Schießleitung melden, um die Erlaubnis zum Nachschießen zu erhalten. Tut er dies nicht, so wird er disqualifiziert.

3.0.7.3 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.

3.0.7.4 Verlassen der Rotte

Verläßt der Schütze die Rotte während einer Serie oder unterbricht er das Schießen ohne einen vom Hauptsrichter anerkannten Grund, so werden alle verbleibenden Wurfscheiben der Serie als FEHLER gewertet.

3.0.7.5 Warnung und Trefferabzug

Regelverstöße, bei denen kein sofortiger Trefferabzug vorgesehen ist, haben zunächst eine Warnung des Schützen zur Folge (Gelbe Karte). Wiederholte Verstöße während einer Serie von 25 Wurfscheiben/Doubletten bei Doppeltrap werden jedesmal mit dem Verlust eines TREFFERS bestraft (Grüne Karte).

3.0.7.6 Zielen auf zu spät erscheinende Wurfscheiben

Wenn der Schütze auf eine zu spät erscheinende Wurfscheibe zielt, wird er beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von einem (1) TREFFER bestraft (Grüne Karte).

3.0.8 Haupt- und Hilfsrichter

3.0.8.1 Hauptsrichter

Das Schießen leitet ein erfahrener Hauptsrichter, der auch weitgehende Waffenkenntnisse haben soll.

3.0.8.1.1 Entscheidungen durch den Hauptsrichter

Der Hauptsrichter 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 Hauptsrichter.

3.0.8.1.2 Entscheidungskompetenz

Der Hauptsrichter trifft seine endgültige Entscheidung in jedem Falle allein. Sollte ein Hilfsrichter mit der Entscheidung nicht übereinstimmen, so ist es seine Pflicht, den Hauptsrichter davon in Kenntnis zu setzen, indem er den Arm hebt oder ein anderes erkennbares Zeichen gibt. Der Hauptsrichter berät sich vor einer endgültigen Entscheidung mit den Hilfsrichtern.

Danach trifft der Hauptsrichter seine endgültige Entscheidung.

3.0.8.1.3 Einsprüche gegen die Entscheidungen des Hauptschiedsrichters

Gegen die Entscheidungen des Hauptschiedsrichters über Auslegung und Anwendung der Regeln kann Einspruch erhoben werden. Entscheidungen des Hauptschiedsrichters über getroffene, regelwidrige oder über gefeierte Wurfscheiben sind endgültig. Dagegen kann kein Einspruch erhoben werden.

3.0.8.2 Hilfsrichter

3.0.8.2.1 Auswahl der Hilfsrichter

Der Hauptschiedsrichter wird von mindestens zwei (2) Hilfsrichtern unterstützt, die er im Normalfall reihum aus den Wettkampfschützen, vorzugsweise aus einer der vorhergehenden Rotten, ernennt.

3.0.8.2.2 Verpflichtung der Hilfsrichter

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 bestraft durch Abzug eines (1) TREFFERS von seinem Endresultat. Fortgesetzte Verweigerung kann den Ausschluß vom Wettkampf zur Folge haben.

3.0.8.2.3 Aufgaben der Hilfsrichter

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 Hauptschiedsrichter anzuzeigen.

3.0.8.2.4 Einsatz der Hilfsrichter

Zwei Hilfsrichter beziehen ihre Stellungen an beiden Seiten des Schießstandes so, daß sie die Gesamtlänge des Schießbereichs beobachten können.

3.0.8.3 Verantwortlichkeit des Haupt- und der Hilfsrichter

Der Hauptschiedsrichter und die Hilfsrichter sind dem Schießleiter gegenüber verpflichtet, auf die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen, der Sportordnung und der Schießstandordnung zu achten.

3.0.9 Trefferfeststellung

3.0.9.1 TREFFER

Eine Wurfscheibe gilt als getroffen, wenn sie den Regeln entsprechend geworfen und beschossen wurde und wenigstens ein sichtbares Stück von ihr abspringt oder das farbige Pulver staubt (Finalscheiben).

3.0.9.2 FEHLER

Eine Wurfscheibe gilt als gefehlt, wenn

3.0.9.2.1 sie nicht während des Fluges - und bei SKEET zusätzlich innerhalb der Schußgrenzen - getroffen wird;

-
- 3.0.9.2.2** sie vom Schuß nur gestreift wird und kein sichtbares Stück abspringt;
 - 3.0.9.2.3** der Schütze nicht auf eine von ihm abgerufene regelgerechte Wurfscheibe schießt;
 - 3.0.9.2.4** der Schütze wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition ohne vorherige Prüfung durch den Hauptschiedsrichter die Flinte öffnet oder die Sicherung betätigt;
 - 3.0.9.2.5** sich zum dritten und weiteren Mal eine Funktionsstörung an Flinte oder Munition beim selben Schützen innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben/Doubletten bei Doppeltrap einstellt;
 - 3.0.9.2.6** die Fertighaltung des Schützen bei SKEET den Regeln nicht entspricht und er deswegen während derselben Serie schon einmal gewarnt worden ist;
 - 3.0.9.2.7** die Doubletten bei SKEET in umgekehrter Reihenfolge beschossen werden; (wenn hier beide Scheiben getroffen werden ist die Wertung: FEHLER/FEHLER)
 - 3.0.9.2.8** 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.

3.0.10 "NO BIRD"

Definition: NO BIRD bedeutet ungültige Wurfscheibe.

3.0.10.1 Entscheidung über "NO BIRD"

Die Entscheidung "NO BIRD" liegt immer in der Verantwortung des Hauptschiedsrichters.

- 3.0.10.1.1** Wurde eine Wurfscheibe nicht nach den Regeln geworfen, wird sie als "NO BIRD" gewertet.
- 3.0.10.1.2** Eine Wurfscheibe, die vom Hauptschiedsrichter 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.
- 3.0.10.1.3** Eine neue Wurfscheibe muß bei "NO BIRD" immer von der Maschine oder von dem Haus geworfen werden, woher vorher die regelwidrige Wurfscheibe geworfen wurde.

3.0.10.1.4 "NO BIRD" bei TRAP

3.0.10.1.4.1 Annahme der Scheibe

Der Schütze muß die neue Wurfscheibe in jedem Fall annehmen, auch wenn er der Meinung ist, sie sei von einer anderen Maschine dieser Gruppe geworfen worden.

3.0.10.1.4.2 Gleichzeitige Schüsse

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

-
- 3.0.10.2 Eine neue Wurfscheibe muß immer geworfen werden gleichgültig, ob der Schütze geschossen hat oder nicht, wenn:**
- 3.0.10.2.1** eine beschädigte, fehlerhafte oder regelwidrige Wurfscheibe erscheint,
- 3.0.10.2.2** die Wurfscheibe von einer Maschine einer anderen Gruppe oder aus dem falschen Haus geworfen wurde,
- 3.0.10.2.3** ein Schütze außerhalb der Reihenfolge schießt,
- 3.0.10.2.4** bei TRAP zwei oder mehr Wurfscheiben gleichzeitig geworfen wurden,
- 3.0.10.2.5** bei SKEET zwei Wurfscheiben beim Schießen auf Einzelwurfscheiben geworfen wurden;
- 3.0.10.2.6** bei DOPPELTRAP/SKEET eine der beiden Wurfscheiben nicht den Regeln entspricht;
eine einzelne Wurfscheibe anstatt einer Doublette geworfen wird.
- 3.0.10.3 Eine neue Wurfscheibe muß geworfen werden (vorausgesetzt, der Schütze hat noch keinen Schuß abgegeben), wenn:**
- 3.0.10.3.1** die Wurfscheibe vor dem Kommando des Schützen geworfen wird;
- 3.0.10.3.2** bei TRAP die Wurfscheibe auf den Abruf nicht sofort erscheint und der Schütze die Annahme verweigert und dies anzeigt, indem er seine Flinte absetzt,
- 3.0.10.3.3** bei TRAP der erste Schuß wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition nicht abgegeben wurde. Wird der zweite Schuß abgegeben, so zählt das Resultat,
- 3.0.10.3.4** bei SKEET die Wurfscheibe nicht binnen drei (3) Sekunden nach dem Abruf erscheint,
- 3.0.10.3.5** bei DOPPELTRAP die Wurfscheibe nicht binnen einer (1) Sekunde nach dem Abruf erscheint.
- 3.0.10.4 Eine neue Wurfscheibe muß geworfen werden (auch wenn der Schütze bereits geschossen hat), wenn:**
- 3.0.10.4.1** der Schütze erkennbar gestört worden ist;
- 3.0.10.4.2** ein anderer Schütze auf seine Wurfscheibe geschossen hat;
- 3.0.10.4.3** 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 der Hauptrichter, bevor er eine endgültige Entscheidung trifft, sich mit den Hilfsrichtern beraten);
- 3.0.10.4.4** 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);
- 3.0.10.4.5** bei TRAP die Scheibe mit den ersten Schuß gefehlt wurde und der zweite Schuß wegen einer Funktionsstörung an Flinte oder Munition nicht abgegeben werden konnte.
In diesem Fall muß 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.

3.0.10.5 Regeln für das Doublettenschießen

3.0.10.5.1 "NO BIRD" wird nicht anerkannt, wenn:

3.0.10.5.1.1 eine Scheibe einer Doublette regelwidrig ist, der Schütze jedoch beide Scheiben beschießt. In diesem Falle wird das Ergebnis gewertet.

3.0.10.5.2 "NO BIRD"-Wertung

Eine Doublette wird als "NO BIRD" gewertet und der Schütze muß, um das Resultat beider Schüsse feststellen zu können, beide Wurfscheiben wiederholen, wenn:

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

3.0.10.5.2.2 eine Funktionsstörung an Flinte oder Munition den Schützen daran hindert, auf die erste Wurfscheibe zu schießen;

3.0.10.5.2.3 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.

3.0.10.5.3 "NO BIRD" bei DOPPELTRAP (Doppeln der Flinte)

3.0.10.5.3.1 Lösen sich bei einer Doublette beide Schüsse gleichzeitig, so wird dies als "NO BIRD" gewertet, die Doublette wird wiederholt, um das Resultat beider Schüsse zu ermitteln, gleichgültig, ob nur eine oder beide Wurfscheiben getroffen wurden.

Wiederholt sich dieser Zwischenfall das dritte und ein weiteres Mal in der gleichen Serie so wird die Doublette als FEHLER/FEHLER gewertet.

3.0.10.5.3.2 Trifft der Schütze beide Wurfscheiben mit einem Schuß, so wird die Doublette als "NO BIRD" gewertet und wiederholt. Wiederholt sich dieser Zwischenfall so wird im dritten Versuch die Doublette als TREFFER/FEHLER gewertet.

3.0.10.5.4 "NO BIRD" bei SKEET (Doppeln der Flinte)

3.0.10.5.4.1 Die Einzelscheibe oder Doublette muß maximal zweimal als "NO BIRD" erklärt werden, wenn beide Schüsse gleichzeitig in einer Serie ausgelöst werden.

3.0.10.5.4.2 Bei einen dritten oder weiteren Vorfällen in einer Serie wird die Einzelscheibe als FEHLER, die Doublette als FEHLER/FEHLER gewertet.

3.0.11 Auswertung

3.0.11.1 Treffernotierung

Die Treffernotierung findet offiziell auf jedem Schießstand jeweils nach Beendigung einer Serie über 25 Wurfscheiben statt. Bei Wettkämpfen werden die TREFFER auf jedem Stand von zwei Personen notiert, von denen die eine die durchgehende offizielle Resultatliste führt und die andere die Ergebnisse auf einer Tafel aufzeichnet, die für die Schützen wie auch für die Zuschauer sichtbar sein soll. Der Schreiber, der die offizielle Resultatliste führt, hält sich hinter der Schützenlinie in der Nähe des Hauptschiedsrichters auf. Die Schreiber notieren die Resultate unabhängig voneinander aufgrund der vom Hauptschiedsrichter getroffenen Entscheidung. Nach Beendigung jeder Serie werden die Resultate sofort verglichen und etwaige Unstimmigkeiten geklärt, bevor die offizielle Resultatliste der Auswertung übergeben wird. Weicht eine Notierung von der anderen ab, so gilt nur die, die auf der Tafel angeschlagen ist.

3.0.11.2 Anerkennung der Resultate

Nach Beendigung einer Serie und Vergleich der Resultate zeichnen der Hauptschiedsrichter und jeder Schütze die Resultatliste ab, die dann schnellstens der Auswertung zugestellt wird.

Nachdem die Schützen mit ihrer Unterschrift das übertragene Ergebnis anerkannt haben, ist ein späterer Einspruch ausgeschlossen, es sei denn, es handelt sich um einen späteren Übertragungsfehler.

3.0.11.3 Ergebnisgleichheit bei der Einzelwertung

3.0.11.3.1 Einzelwertung bis Platz 6

Bei Ergebnisgleichheit innerhalb der ersten sechs (6) Plätze, muß, wenn **kein** Finale geschossen wird, ein Stechen durchgeführt werden.

Ist für das Stechen eine Zeit nicht im voraus vereinbart, so haben die Schützen mit dem Schießleiter in Kontakt zu bleiben, so daß 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 (zwanzig) Sekunden seine Wurfscheibe abrufen, nachdem der Richter das Signal "START" gegeben oder der Schütze vor ihm auf eine reguläre Wurfscheibe geschossen hat.

3.0.11.3.1.1 Trap

Wenn zwei oder mehr Schützen für die ersten sechs (6) Plätze im Wettkampf ergebnisgleich sind, muß jeder ergebnisgleiche Schütze auf der von der Jury ausgelosten Station Aufstellung nehmen; z.B. Station 1, 2, 3 usw. Wenn er an der Reihe ist, darf der Schütze auf jeder Station nur eine (1) Patrone laden. Jeder Schütze muß die gleiche Anzahl von Wurfscheiben auf der gleichen Anzahl von Stationen beschießen. Der erste Schütze, welcher fehlt, scheidet aus und erhält den untersten Rang im Stechen. Die Schützen, welche ergebnisgleich bleiben, rücken zu ihrer nächsten Station und rotieren so lange, bis alle Ergebnisgleichheiten entschieden sind.

Wenn der Schütze seine Waffe mit zwei (2) Patronen geladen hat und gibt nur einem Schuß ab, so muß das Ergebnis gewertet werden. Er erhält beim erstenmal eine Warnung (Gelbe Karte). Jede Wiederholung wird als FEHLER gewertet. Wenn zwei Schüsse abgegeben werden, wird FEHLER entschieden.

3.0.11.3.1.2 Doppeltrap

Wenn zwei oder mehr Schützen für die ersten sechs (6) Plätze im Wettkampf ergebnisgleich sind, müssen sie alle nacheinander in der von der Jury entschiedenen Reihenfolge eine reguläre Doublette beschießen, indem alle auf Station 1 beginnen und bis 5 weiterrücken, bis das Stechen entschieden ist. Alle ergebnisgleichen Schützen müssen auf den gleichen Stationen schießen, beginnend auf Station 1, und auf dieselbe Anzahl von Doubletten schießen. Der Schütze mit der geringsten Trefferzahl auf der entsprechenden Station ist der Verlierer.

3.0.11.3.1.3 Skeet

Wenn zwei oder mehr Schützen für die ersten sechs (6) Plätze im Wettkampf ergebnisgleich sind, müssen alle nacheinander in der von der Jury entschiedenen Reihenfolge auf den Stationen 3-4-5 reguläre Doubletten beschießen. Begonnen wird mit Station 3. Alle ergebnisgleichen Schützen müssen auf den gleichen Stationen die gleiche Anzahl von Doubletten beschießen. Der Schütze mit der geringsten Trefferzahl auf der entsprechenden Station ist der Verlierer.

3.0.11.3.2 Ergebnisgleichheit ab Platz 7

3.0.11.3.2.1 Bei Ergebnisgleichheit muß ab Platz 7, wenn kein Finale geschossen wird, das höchste Ergebnis in der letzten Serie über 25 Scheiben bei Trap und Skeet bzw. 25/20 Doubletten bei Doppeltrap und in den weiteren Serien zurückverglichen werden, bis ein Unterschied gegeben ist.

3.0.11.3.2.2 Wenn die Ergebnisse aller Serien gleich sind, wird die Rangfolge entschieden, indem man, in der letzten Serie mit der ersten Wurfscheibe beginnend, alle TREFFER bis zum ersten FEHLER zusammenzählt. Der Schütze mit den meisten aufeinanderfolgenden Treffern erhält die bessere Plazierung.

3.0.11.4 Ergebnisgleichheit in der Mannschaftswertung

Erreichen Mannschaften das gleiche Resultat, so ergibt sich die Rangfolge aufgrund des Gesamtresultats der Mannschaftsmitglieder über die letzten 25 Wurfscheiben, dann aufgrund des Resultats der vorletzten Serie usw., bis eine Differenz erreicht ist.

3.0.12 Einsprüche

3.0.12.1

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. Es ist nicht gestattet, eine Wurfscheibe vom Schußfeld aufzuheben, um festzustellen, ob sie getroffen wurde oder nicht.

3.0.12.2

Sollte der Schütze mit der Entscheidung des Hauptrichters nicht einverstanden sein, so darf er das Schießen nicht verzögern. Es kann lediglich in die Ergebnisliste ein Vermerk eingetragen werden, daß der Schütze unter Protest weiterschießt. Die endgültige Entscheidung liegt dann beim Kampfgericht.

3.10 Trap

3.10.1

Wettkampfprogramm

Männer 10, 40, 50, 60	125 Wurfscheiben in fünf (5) Serien zu je 25 Wurfscheiben.
Frauen 11, 41, 42	75 Wurfscheiben in drei (3) Serien zu je 25 Wurfscheiben

Auf jede Wurfscheibe dürfen bis zu zwei (2) Schüsse abgegeben werden.

Die Wettkämpfe können an einem, zwei oder drei Tagen mit beliebiger Anzahl von Serien zu je 25 Wurfscheiben durchgeführt werden.

3.10.2

Einstellung der olympischen Wurfmaschinen

3.10.2.1

Schema 1

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25 ° rechts	2.00 m		
	2	5 ° links	3.00 m		
	3	35 ° links	1.50 m		
2	4	20 ° rechts	2.50 m		
	5	10 ° rechts	1.80 m		
	6	35 ° links	3.00 m		
3	7	35 ° rechts	3.20 m	76 m	
	8	5 ° links	1.50 m	± 1 m	
	9	45 ° links	1.60 m		
4	10	40 ° rechts	1.50 m		
	11	0 °	3.30 m		
	12	25 ° links	2.60 m		
5	13	45 ° rechts	2.40 m		
	14	5 ° rechts	1.90 m		
	15	35 ° links	3.50 m		

3.10.2.2 Schema 2

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25 ° rechts	3.20 m		
	2	5 ° links	1.80 m		
	3	40 ° 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	76 m	
	8	0 °	2.80 m	± 1 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	40 ° rechts	1.80 m		
	14	5 ° links	1.50 m		
	15	40 ° links	3.30 m		

3.10.2.3 Schema 3

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	30 ° rechts	2.50 m		
	2	0 °	2.80 m		
	3	35 ° links	3.50 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	76 m	
	8	5 ° rechts	3.50 m	± 1 m	
	9	45 ° links	1.50 m		
4	10	45 ° rechts	2.30 m		
	11	0 °	3.00 m		
	12	40 ° links	1.60 m		
5	13	45 ° rechts	2.00 m		
	14	0 °	1.50 m		
	15	35 ° links	2.20 m		

3.10.2.4 Schema 4

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40 ° rechts	3.00 m		
	2	10 ° rechts	1.50 m		
	3	30 ° links	2.20 m		
2	4	30 ° rechts	1.60 m		
	5	10 ° links	3.00 m		
	6	35 ° links	2.00 m		
3	7	45 ° rechts	2.00 m	76 m	
	8	0 °	3.30 m	± 1 m	
	9	20 ° links	1.50 m		
4	10	30 ° rechts	1.50 m		
	11	5 ° links	2.00 m		
	12	45 ° links	2.80 m		
5	13	35 ° rechts	2.50 m		
	14	0 °	1.60 m		
	15	30 ° links	3.00 m		

3.10.2.5 Schema 5

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	45 ° rechts	1.60 m		
	2	0 °	3.00 m		
	3	45 ° links	2.00 m		
2	4	40 ° rechts	2.80 m		
	5	10 ° links	1.50 m		
	6	45 ° links	2.00 m		
3	7	35 ° rechts	3.00 m	76 m	
	8	5 ° links	1.80 m	± 1 m	
	9	40 ° links	1.50 m		
4	10	25 ° rechts	1.80 m		
	11	0 °	1.60 m		
	12	30 ° links	3.40 m		
5	13	30 ° rechts	2.00 m		
	14	10 ° rechts	2.40 m		
	15	15 ° links	1.80 m		

3.10.2.6 Schema 6

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40 ° rechts	2.00 m		
	2	0 °	3.30 m		
	3	35 ° links	1.50 m		
2	4	35 ° rechts	2.50 m		
	5	10 ° rechts	1.50 m		
	6	35 ° links	2.00 m		
3	7	35 ° rechts	2.00 m	76 m	
	8	5 ° links	1.50 m	± 1 m	
	9	40 ° links	3.30 m		
4	10	45 ° rechts	1.50 m		
	11	10 ° links	3.00 m		
	12	25 ° links	2.60 m		
5	13	25 ° rechts	2.40 m		
	14	5 ° rechts	1.50 m		
	15	45 ° links	2.00 m		

3.10.2.7 Schema 7

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	35 ° rechts	2.20 m		
	2	5 ° links	3.00 m		
	3	20 ° links	3.10 m		
2	4	40 ° rechts	2.00 m		
	5	0 °	3.50 m		
	6	45 ° links	2.80 m		
3	7	20 ° rechts	3.00 m	76 m	
	8	0 °	2.00 m	± 1 m	
	9	40 ° links	2.20 m		
4	10	45 ° rechts	1.50 m		
	11	5 ° rechts	2.00 m		
	12	35 ° links	1.80 m		
5	13	40 ° rechts	1.80 m		
	14	5 ° links	1.50 m		
	15	45 ° links	2.00 m		

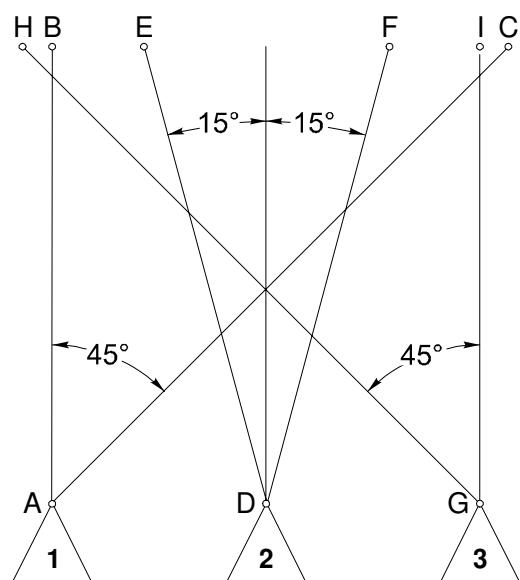
3.10.2.8 Schema 8

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25 ° rechts	3.00 m		
	2	5 ° rechts	1.50 m		
	3	45 ° links	2.00 m		
2	4	40 ° rechts	1.50 m		
	5	0 °	3.00 m		
	6	45 ° links	2.80 m		
3	7	35 ° rechts	3.20 m	76 m	
	8	5 ° links	2.50 m	± 1 m	
	9	20 ° links	2.00 m		
4	10	45 ° rechts	1.80 m		
	11	0 °	1.50 m		
	12	30 ° links	3.40 m		
5	13	30 ° rechts	2.00 m		
	14	10 ° rechts	3.40 m		
	15	15 ° links	2.20 m		

3.10.2.9 Schema 9

Gruppe	Maschinen-nummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40 °rechts	3.50 m		
	2	0 °	1.80 m		
	3	20 °links	3.00 m		
2	4	15 ° rechts	3.20 m		
	5	10 ° links	1.50 m		
	6	35 ° links	2.00 m		
3	7	45 ° rechts	1.60 m	76 m	
	8	0 °	2.80 m	± 1 m	
	9	30 ° links	3.00 m		
4	10	30 ° rechts	2.00 m		
	11	5 ° links	2.00 m		
	12	15 ° links	3.00 m		
5	13	35 ° rechts	2.90 m		
	14	0 °	1.60 m		
	15	45 ° links	2.20 m		

3.10.2.10 Maximale horizontale Wurfwinkel der Maschinen jeder Gruppe

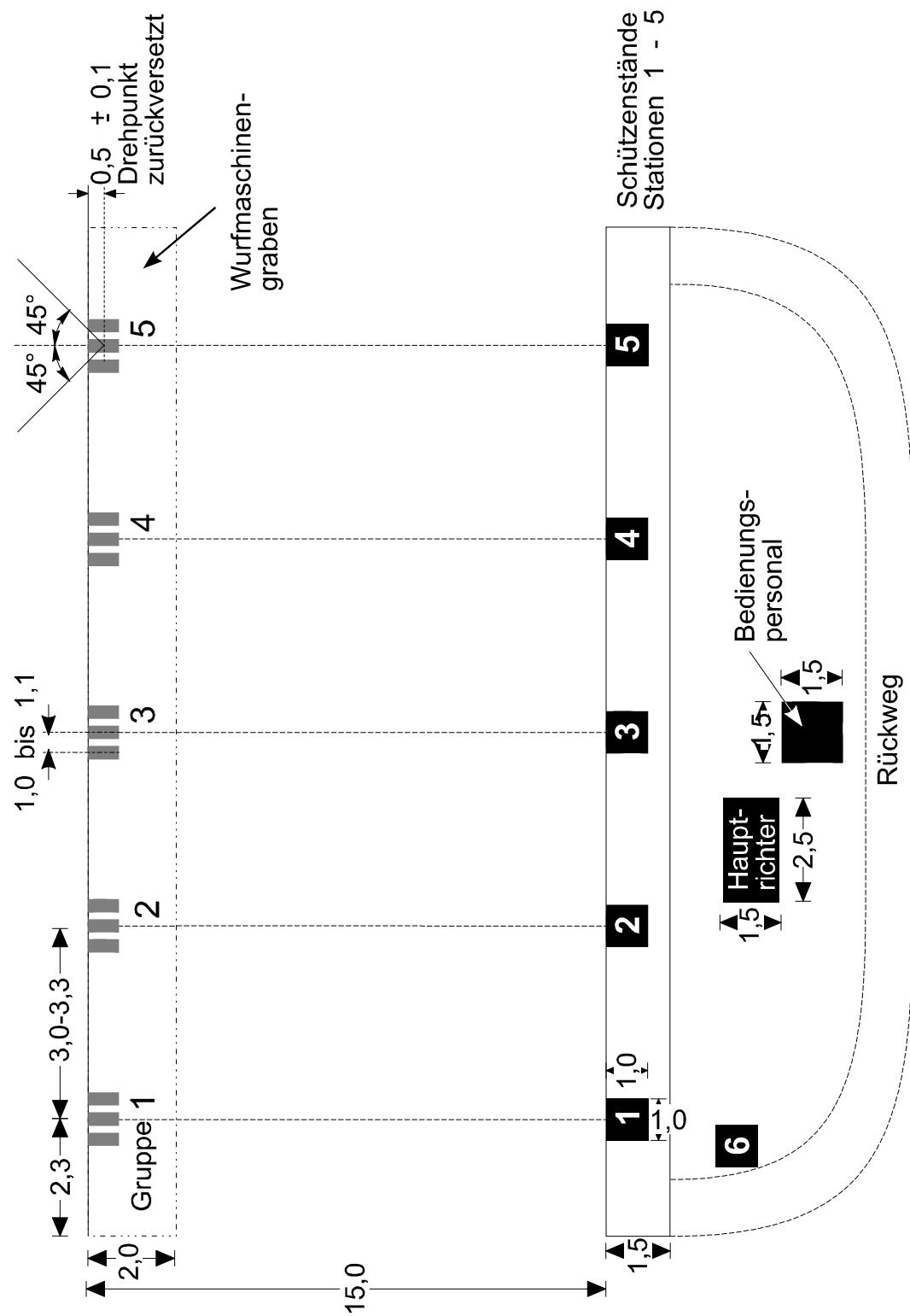


Die Wurfscheiben von Maschine 1 müssen in den Bereich, den der Winkel BAC (45°) aufspannt fallen.

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

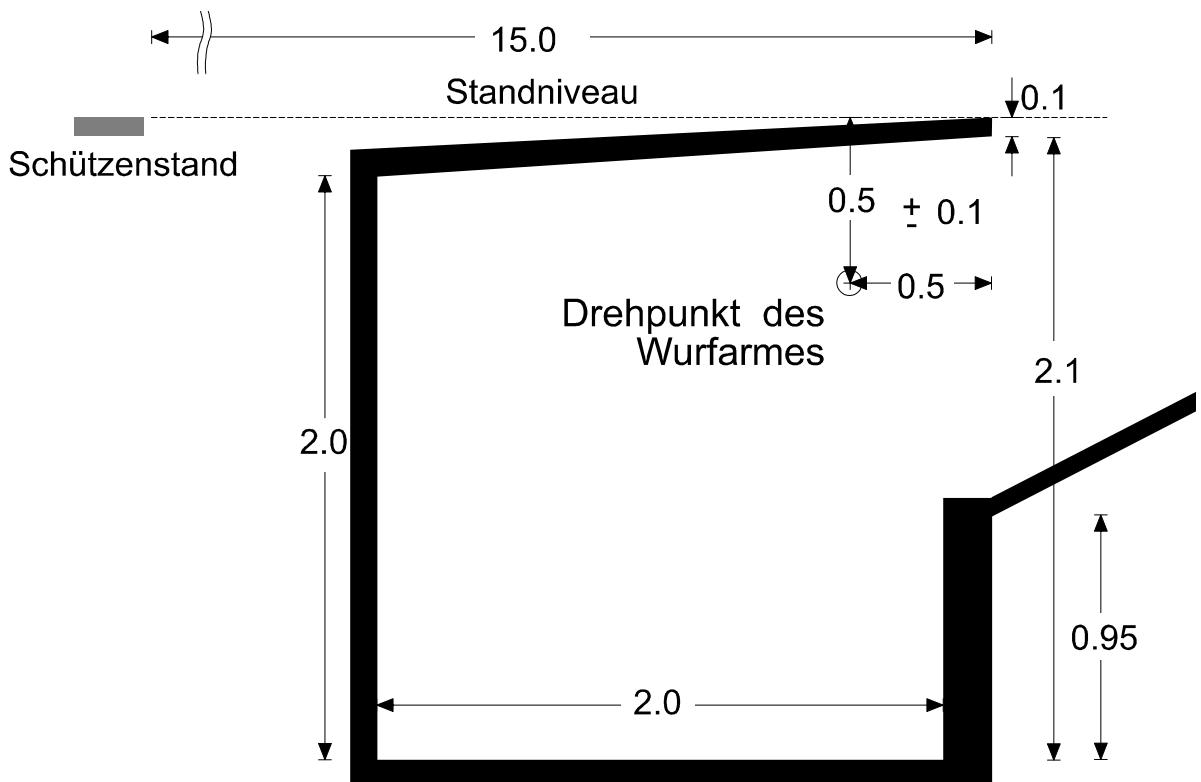
Die Wurfscheiben von Maschine 3 müssen in den Bereich, den der Winkel HGI (45°) aufspannt fallen.

3.10.3 Trapanlage Olympischer Graben (Maße in m)



3.10.3.1 Wurfmaschinengraben (Maße in m)

Der Graben muß so ausgelegt sein, daß die Oberkante der Wurfgrabenabdeckung mit den Schützenständen auf gleicher Höhe liegt.



Grabenquerschnitt bei Trap und Doppeltrap

3.10.3.2 Wurfmaschinen

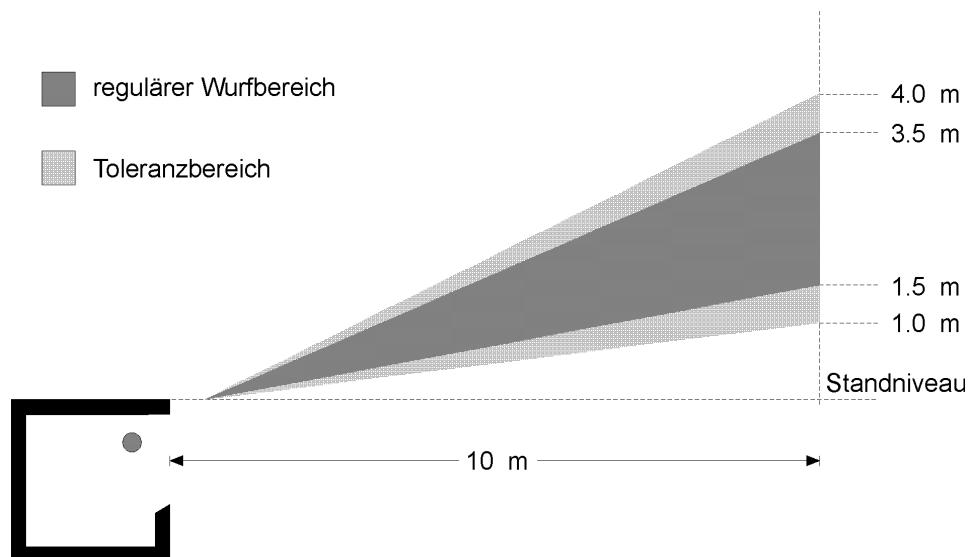
Ein olympischer Trapgraben muß mit 15 Wurfmaschinen ausgestattet sein, die entweder am Boden oder an der vorderen Grabenwand montiert sind. Die Maschinen sind in 5 Dreiergruppen aufgestellt. Der Mittelpunkt jeder Gruppe muß durch einen Farbstrich auf dem Dach gekennzeichnet sein. Die Abstände der Maschinen in jeder Gruppe müssen gleich sein.

3.10.3.3 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.

3.10.3.4 Einstellung der Wurfmaschinen

3.10.3.4.1 Die Wurfmaschinen müssen vor Beginn des Wettkampfes eingestellt werden, und zwar nach den Schemen der Schemen 3.10.2.1-3.10.2.9.

- 3.10.3.4.2** Die Reihenfolge der Einstellung ist: Winkel, Höhe, Weite. Der Winkelmesser muß über jeder einzustellenden Maschine positioniert werden.
- 3.10.3.4.3** Die verwendeten Schemen werden durch Los bestimmt.
- 3.10.3.4.4** Die Einstellung wird vom Kampfgericht/Jury geprüft, abgenommen und verplombt.
- 3.10.3.4.5** Das Wechseln der Schemen und die Neueinstellung hat täglich zu erfolgen.
- 3.10.3.4.6** Vor dem 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.
- 3.10.3.4.7** Es ist allen Wettkampfteilnehmern, Trainern, Betreuern und anderen, nicht vom Veranstalter ausdrücklich autorisierten Personen untersagt, den Trapgraben zu betreten, nachdem die Wurfmaschinen eingestellt und vom Kampfgericht/Jury geprüft, abgenommen und verplombt worden sind.



3.10.3.5 Auslösen der Wurfmaschinen

Die Wurfmaschinen können nur durch ein elektrommanuelles oder elektroakustisches System ausgelöst werden. Die Mikrofonanlage muß mit einer automatisch wirkenden Verzögerung von 0,1 bis 0,2 Sekunden arbeiten. Die Steuergeräte sind so angebracht, daß der Abzieher die Schützen deutlich sehen und hören kann.

Die Würfe müssen einem System folgen, das jedem Schützen in einer Serie von 25 Wurfscheiben die gleichen Würfe zuteilt, nämlich insgesamt zehn (10) Wurfscheiben nach rechts, zehn (10) Wurfscheiben nach links und fünf (5) Wurfscheiben in der Mitte voraus. In einer Serie von 25 Wurfscheiben müssen die Wurfmaschinen die Wurfscheiben wie folgt werfen:

Zwei (2) Wurfscheiben aus der linken Wurfmaschine, zwei (2) Wurfscheiben aus der rechten Wurfmaschine, eine (1) Wurfscheibe aus der mittleren Wurfmaschine für jede Gruppe fortlaufend auf den Schützenständen.

Nach jeweils fünf (5) Wurfscheiben muß bei manuellen Steuergeräten der Selektor um eine Raste weitergedreht werden.

3.10.3.6

Schützenstände

Fünf Schützenstände liegen 15 m hinter der Vorderkante des Trapgrabens auf einer dazu parallelen Linie. Sie sind als Flächen von je 1 m x 1 m deutlich markiert. Jede Station liegt genau hinter der mittleren der ihm zugeordneten drei Wurfmaschinen. Etwa 2 m hinter und etwas nach links versetzt von Station 1 befindet sich Station 6.

Alle sechs Stände sollten mit einer Ablagefläche für zusätzliche Patronen u. ä. ausgestattet sein. Die Standplatten sollen stabil und horizontal sein. Auf jeder Standplatte ist ein kleiner Holzblock, ein Stück Teppich oder ein Stück Gummi von etwa 15 cm Durchmesser angebracht, worauf der Schütze in der Pause seine Flinte aufstützen kann. 3 bis 4 m hinter den Schützenständen führt ein Weg von Station 5 zu Station 1, der während des Wettkampfes von den Schützen benutzt werden muß. Die Schützenstände sollen gegen Sonne und Regen ausreichend geschützt sein.

3.10.4

Wettkampfdurchführung

3.10.4.1

Abruf der Scheibe

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

3.10.4.2

Wechseln der Station

Der Schütze darf nach dem Schuß - ausgenommen auf Station 5 - seine Station nicht verlassen, bevor der Schütze zu seiner Rechten eine regelgerechte Wurfscheibe beschossen hat und das Ergebnis bekanntgegeben worden ist.

3.10.4.3

Zeitbegrenzung

10 Sekunden nachdem der Vorschütze eine regelgerechte Wurfscheibe 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. Im Falle der Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von einem (1) TREFFER bestraft (Grüne Karte).

3.10.4.4

Unterbrechung des Schießens

Wird das Schießen innerhalb einer Serie länger als 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.

3.15 Doppeltrap

3.15.1 Wettkampfprogramm

3.15.1.1	Männer 10, 40, 50, 60	150 Wurfscheiben in drei (3) Serien zu je 25 Doubletten
-----------------	----------------------------------	---

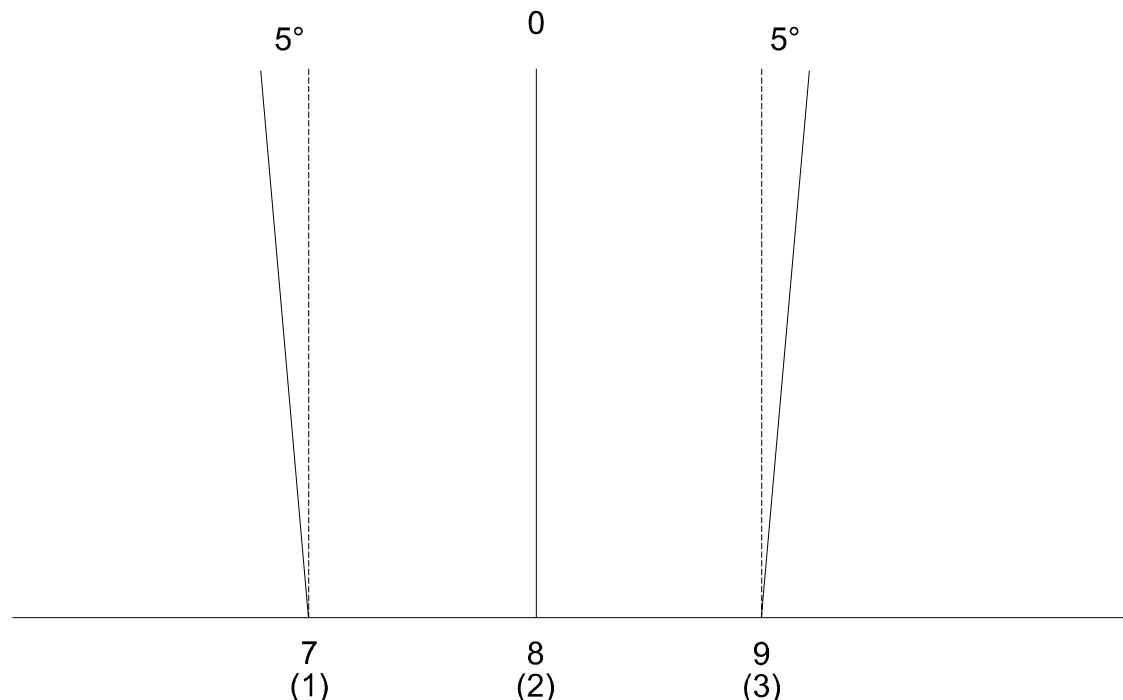
3.15.1.2	Frauen 11, 41, 42	120 Wurfscheiben in drei (3) Serien zu je 20 Doubletten
-----------------	------------------------------	---

3.15.1.3 Die Wettkämpfe können an einem, zwei oder drei Tagen mit beliebiger Anzahl von Serien zu je 25 Doubletten für Männer oder 20 Doubletten für Frauen durchgeführt werden.

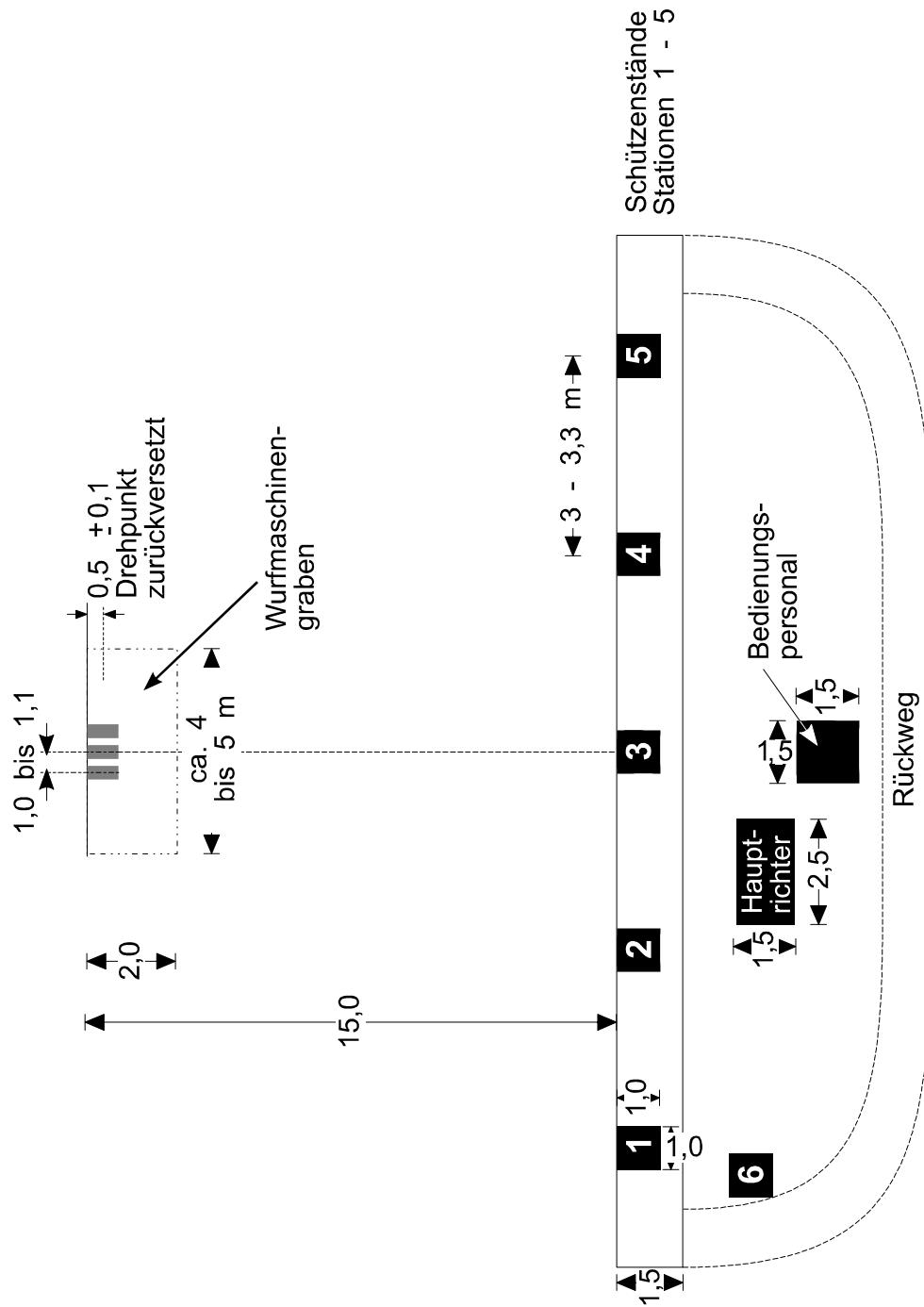
3.15.2 Einstellungsschema für Doppeltrap

Tab.	Maschinennr.	Wurfrichtung	Wurfhöhe	Wurfweite
A	7 (1)	5° links	3,0 m	55 m
	8 (2)	0°	3,5 m	55 m
B	8 (2)	0°	3,5 m	55 m
	9 (3)	5° rechts	3,0 m	55 m
C	7 (1)	5° links	3,0 m	55 m
	9 (3)	5° rechts	3,0 m	55 m

3.15.2.1 Horizontale Wurfwinkel bei Doppeltrap



3.15.3 Doppeltrapanlage - Maße in m



3.15.3.1 Wurfmaschinengraben

3.15.3.1.1 Verwendung Olympischer Trapgräben

Olympische Trapstände können für den Wettbewerb Doppeltrap angepaßt werden, indem die mittlere Maschinengruppe (Nr. 7,8,9) direkt vor Station 3 aktiviert wird.

3.15.3.2 Wurfmaschinen

Ein Doppeltrapgraben muß mit 3 Wurfmaschinen ausgestattet sein, die entweder am Boden oder an der vorderen Grabenwand montiert sind. Der Mittelpunkt der Gruppe muß durch einen Farbstrich auf dem Dach gekennzeichnet sein.

3.15.3.3

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.

3.15.3.4 Einstellung der Wurfmaschinen

3.15.3.4.1

Die Wurfmaschinen müssen vor Beginn des Wettkampfes eingestellt werden.

3.15.3.4.2

Die Reihenfolge der Einstellung ist: Winkel, Höhe, Weite. Der Winkelmesser muß über jeder einzustellenden Maschine positioniert werden.

3.15.3.4.3

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

3.15.3.4.4

Vor dem Beginn des Wettkampfes und nach jeder späteren Neueinstellung der Maschinen muß eine Probefire geworfen werden. 7-8 / 8-9 / 7-9 bei einem angepaßten olympischen Graben, 1-2 / 2-3 / 1-3 bei einem speziellen Doppeltrapgraben.

3.15.3.4.5

Bei diesem Probewerfen dürfen die Schützen anwesend sein.

3.15.3.4.6

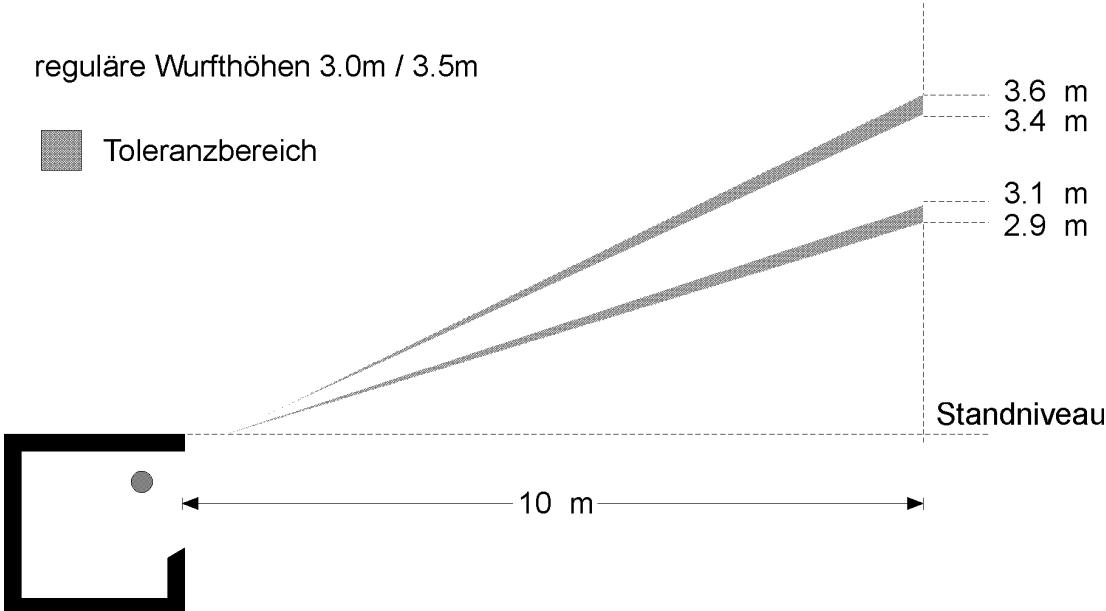
Es ist allen Wettkampfteilnehmern, Trainern, Betreuern und anderen, nicht vom Veranstalter ausdrücklich autorisierten Personen untersagt, den Trapgraben zu betreten, nachdem die Wurfmaschinen eingestellt und vom Kampfgericht geprüft, abgenommen und verplombt worden sind.

3.15.3.5 Auslösen der Wurfmaschinen

Die Wurfmaschinen dürfen nur durch ein elektromanuelles oder Elektrisches Mikrophonsystem mit einem Zeitgeber (Timer) ausgelöst werden. Das Steuersystem ist so anzubringen, daß der Auslöser den Schützen deutlich sehen und dessen Ruf deutlich hören kann. Bei allen DSB Meisterschaften muß ein automatischer Zeitgeber verwendet werden. Dieser Zeitgeber muß derart beschaffen sein, daß die Scheiben innerhalb einer nach dem Zufallsprinzip variierenden Zeitperiode von null (0) bis eine (1) Sekunde nach dem Abruf des Schützen geworfen werden. Das Auslösesystem

gleichzeitiges und konstantes Auslösen der zwei (2) Wurfscheiben von den zuvor festgelegten Wurfmaschinen garantieren. Wird eine elektrisch – manuelles Auslösesystem verwendet, so muß die Auslösevorrichtung derart beschaffen sein, daß mit einem Knopf oder Schalter die Auslösung der Wurfscheiben erfolgt.

3.15.3.6 Schützenstände - Siehe 3.10.3.6



3.15.4 Wettkampfdurchführung

3.15.4.1 Abruf der Doublette

Vor Beginn einer jeden Runde muß eine Probeflotte geworfen werden.

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

3.15.4.2 Wechseln der Station

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

3.15.4.3 Zeitbegrenzung

10 Sekunden nachdem der Vorschütze eine regelgerechte Doublette beschossen hat oder der Hauptschütze das Zeichen zum Beginn des Schießens gegeben hat, muß der Schütze seine Stellung einnehmen, seine Flinte laden und sein Kommando geben. Im Falle der Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von einem (1) TREFFER bestraft (Grüne Karte).

3.15.4.4 Unterbrechung des Schießens

Wird das Schießen innerhalb einer Serie länger als 5 Minuten wegen eines technischen Fehlers, der nicht beim Schützen liegt, unterbrochen, so hat die Rotte das Recht, sich vor der Fortsetzung des Schießens eine neue Doublette vorführen zu lassen.

3.20 Skeet

3.20.1 Wettkampfprogramm

3.20.1.1	Männer 10, 40, 50, 60	125 Wurfscheiben in fünf (5) Serien zu je 25 Wurfscheiben
3.20.1.2	Frauen 11, 41, 42	75 Wurfscheiben in drei (3) Serien zu je 25 Wurfscheiben

3.20.1.3 Auf jede Wurfscheibe darf ein (1) Schuß abgegeben werden.

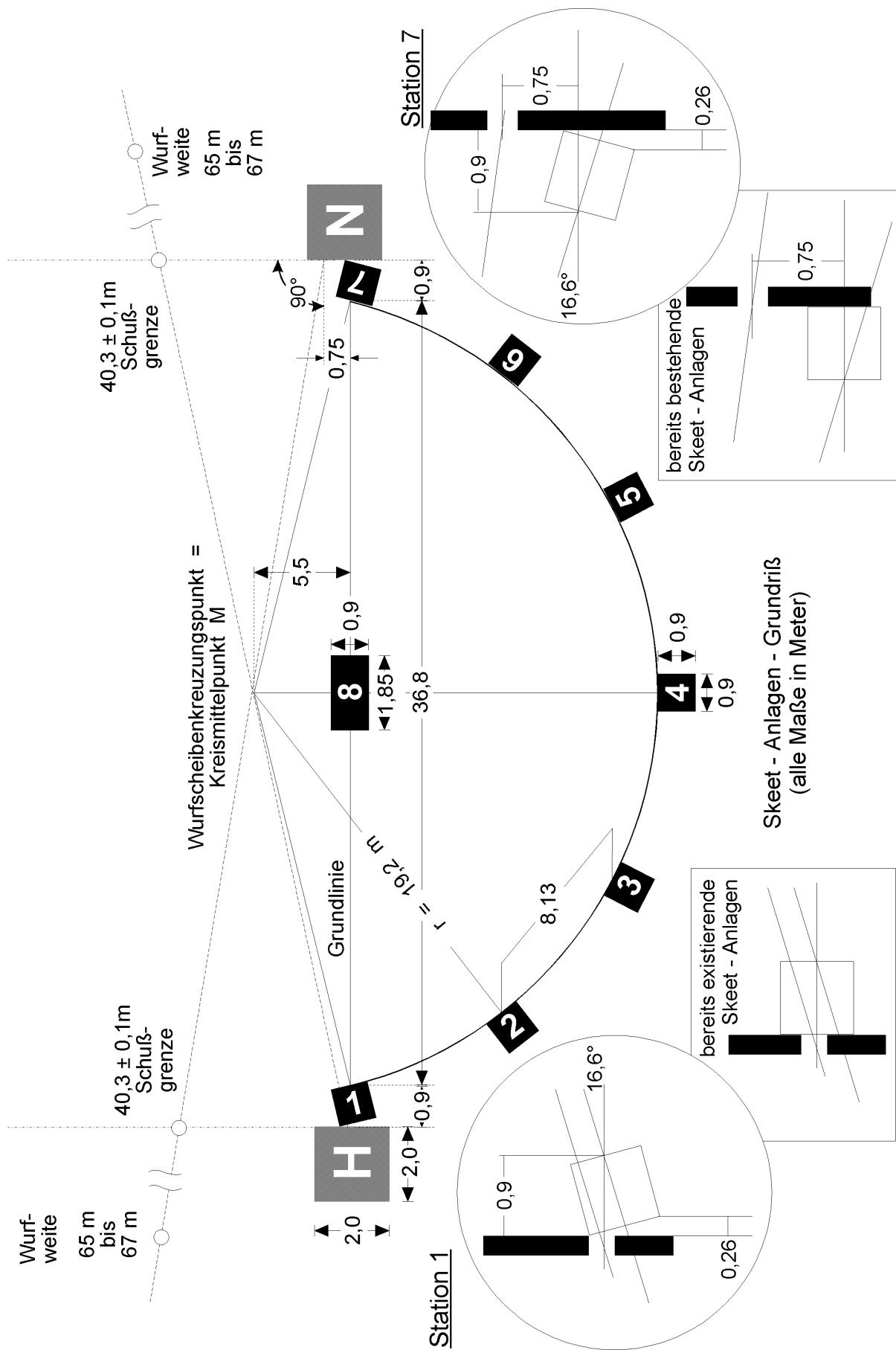
3.20.1.4 Die Wettkämpfe können an einem, zwei oder drei Tagen mit beliebiger Anzahl von Serien zu je 25 Wurfscheiben durchgeführt werden.

3.20.2 Wurffolge der Scheiben in Qualifikation und Finale

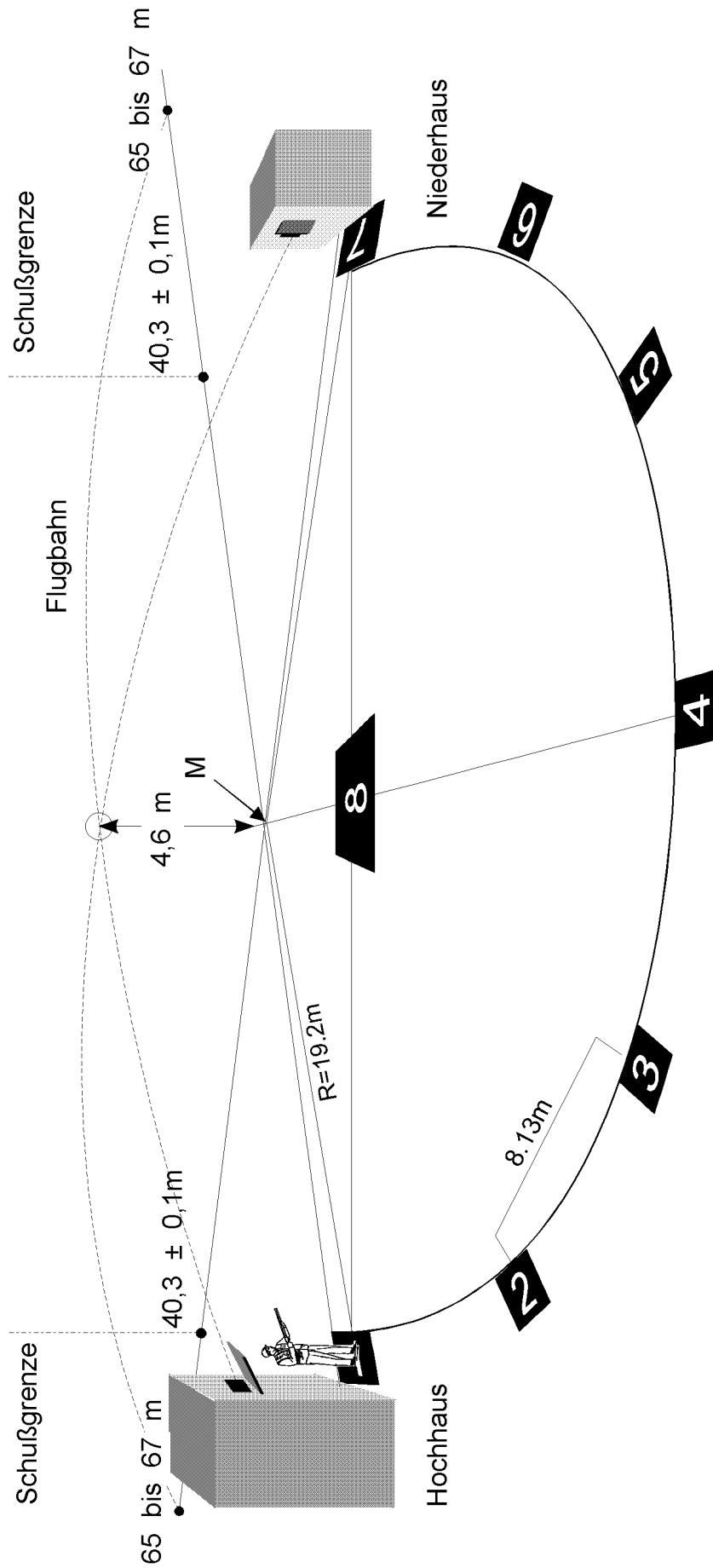
Station	Einzelscheiben		Doubletten	
	Hochhaus	Niederhaus	Hochhaus	Niederhaus
1	1		1 erste	1 zweite
2	1		1 erste	1 zweite
3	1		1 erste	1 zweite
4	1 erste	1 zweite	1 erste 1 zweite	1 zweite 1 erste
5		1	1 zweite	1 erste
6		1	1 zweite	1 erste
7			1 zweite	1 erste
8	1 erste	1 zweite		

3.20.3

Skeetanlage (Grundriß) - alle Maße in m



Der Wurfscheibenkreuzungspunkt ist zugleich der Kreismittelpunkt M. Die Wurfscheiben müssen einen 4,6 m darüberliegenden Kreis von 0,90 bis 0,95 m Durchmesser durchfliegen.



3.20.3.1 Skeetstand

Auf einem Skeetstand befinden sich zwei Häuser (ein "Hochhaus" und ein "Niederhaus") sowie 7 Schützenstände auf einem Kreisbogen.

Station 8 liegt im Mittelpunkt der Kreisbogensehne.

Der Kreismittelpunkt ist der Wurfscheibenkreuzungspunkt und durch einen Pfahl gekennzeichnet.

3.20.3.2 Wurfmaschinen

Im Hochhaus und im Niederhaus befindet sich je eine Wurfmaschine, die fest eingestellt ist.

Die Scheibe zwischen 65 m und 67 m weit fliegen.

3.20.3.3 Abgrenzungen

3.20.3.3.1 Schußgrenzen

Die Schußgrenzen der Stationen 1 bis 7 liegen $40,25\text{ m} \pm 0,10\text{ m}$ von jedem Haus entfernt.

Die Schußgrenzen sind zu markieren.

Bei Station 8 ist die Schußgrenze durch eine gedachte Linie von Station 4 über Station 8 und den Wurfscheibenkreuzungspunkt gegeben.

3.20.3.3.2 Sicherheitsmaßnahmen

Blenden vor den beiden Wurfhäusern verhindern, daß das Bedienungspersonal von den Schützen gesehen werden kann. Diese Maßnahme ist notwendig, um das Bedienungspersonal vor Schüssen oder abprallenden Schroten zu schützen. Als weitere Sicherheitsvorkehrung sollte eine Abgrenzung (Draht oder Seil) etwa 7 bis 10 m hinter den Ständen 1 bis 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.

3.20.3.4 Zeitgeber

Die Wurfmaschinen werden elektrisch, mechanisch oder akustisch ausgelöst, und zwar auf der Seite, von wo aus das Bedienungspersonal die Wettkampfteilnehmer sehen und hören kann. Bei nationalen und internationalen Wettkämpfen ist die Verwendung eines Zeitgebers vorgeschrieben. Der Zeitgeber (Timer) erlaubt ein Abwerfen der Scheiben innerhalb eines unbestimmten Zeitraums von 0 bis 3 Sekunden, nachdem der Schütze die Wurfscheibe abgerufen hat. Die Auslösevorrichtung muß so beschaffen sein, daß nur 1 Schaltknopf zum Auslösen der Doubletten notwendig ist.

An beiden Häusern muß je eine (1) Lampe angebracht sein, die leuchtet, wenn der Bediener auslöst, und erlischt wenn die Scheibe geworfen wurde.

3.20.4 Wettkampfdurchführung

3.20.4.1 Fertighaltung

3.20.4.1.1 Bis zum Erscheinen der Wurfscheibe (Wurfscheiben) steht der Schütze mit beiden Füßen innerhalb des Schützenstandes in Bereitschaft.

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.

3.20.4.1.2 Der Markierungsstreifen ist 25 cm - 30 cm lang und 3 cm breit. Er muß auf der äußeren Schießkleidung fest angebracht sein. Die Oberkante des Markierungsstreifens muß mit dem unteren Spicke des Ellbogengelenks übereinstimmen, (Rechtsschützen rechts, Linksschützen links). Während des ganzen Wettkampfes muß der Hauptrichter diese Markierung erkennen können.



3.20.4.1.3 Prüfung des Markierungsstreifens

Alle Taschen der am Oberkörper getragenen Kleidung müssen leer sein

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

3.20.4.2 Abruf der Scheibe(n)

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

3.20.4.3 Probewurfscheiben, Schießordnung, Stationswechsel, Laden

3.20.4.3.1 Probewurfscheiben

Zu Beginn des Wettkampfes versammelt sich die Rotte auf Station 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.

3.20.4.3.2 Schießordnung

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

Anmerkung zu Station 8:

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

Der erste Schütze nimmt auf Station 8 seine Fertighaltung ein, lädt eine Patrone und schießt zuerst auf die Wurfscheibe aus dem Hochhaus; dann indem er sich im Uhrzeigersinn dreht (in Richtung des Wurfscheibenkreuzungspunktes) nimmt er 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.

3.20.4.3.3 Wechseln der Station

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

3.20.4.3.4 Laden

3.20.4.3.4.1 Auf Station 1, 2, 6, 8 darf nur eine (1) Patrone geladen werden, um auf die Einzelwurfscheibe aus dem Hoch- oder Niederhaus zu schießen.

3.20.4.3.4.2 Auf den Ständen 3, 4, 5 müssen zwei (2) Patronen für die Einzelwurfscheiben geladen und zwei (2) Patronen für die Doubletten auf Station 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 geladen werden.

3.20.4.3.4.3 Auf Station 8 darf nur eine Patrone geladen werden, um auf die Wurfscheibe zu schießen, die vom Hochhaus kommt. Nachdem diese Wurfscheibe beschossen wurde, darf eine weitere Patrone für die Wurfscheibe vom Niederhaus geladen werden.

3.20.4.3.4.4 Hat der Schütze beim Einzelschuß-Schießen seine Flinte mit zwei Patronen geladen, so darf er nach dem ersten Einzelschuß die Flinte nicht öffnen. Sollte er versehentlich oder absichtlich die Flinte öffnen, so erhält er, jeweils innerhalb einer Serie von 25 Wurfscheiben, beim ersten Mal eine Warnung (Gelbe Karte). Jede Wiederholung wird als FEHLER gewertet (Grüne Karte).

Im Falle einer NO BIRD - Entscheidung darf der Schütze die Flinte öffnen und sich neu einrichten

3.20.4.4 Zeitbegrenzung

Der Schütze muß, nachdem sein Vorgänger geschossen hat oder nachdem der Hauptrichter das Zeichen zum Schießen gegeben hat, unverzüglich seine Station betreten. Innerhalb von 15 Sekunden muß er seine Flinte laden, schußbereit stehen und das Abrufkommando geben. Das Schießen auf Doubletten von derselben Station aus muß, laut Regel, innerhalb kürzestmöglicher Zeit geschehen, wobei jedoch die Pause zwischen den Einzelscheiben und den Doubletten nicht länger als 10 Sekunden sein darf.

Im Falle der Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie gewarnt (Gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß mit einem Abzug von einem (1) TREFFER bestraft (Grüne Karte).

3.20.4.5 Unterbrechung des Schießens

Siehe Regel **3.20.4.3.1**

Stichwortverzeichnis Flinte

Abwenden vom Schützenstand	3.0.6.4
Abwesenheit	3.0.7.2
Allgemein - Ausrüstung	3.0.2, ff
Allgemein - Gliederung	3.0.1.1
Anwesenheit	3.0.7.1
Augenschutz	3.0.2.5
Auswertung - Allgemein	3.0.11
Auswertung - Anerkennung des Resultats	3.0.11.2
Auswertung - Treffernotierung	3.0.11.1
Bekleidung	3.0.2.4
Disziplinarmaßnahmen	3.0.7
Doppeltrap	3.15
Doppeltrap - Abruf der Doublette	3.15.4.1
Doppeltrap - Auslösen der Wurfmaschinen	3.15.3.5
Doppeltrap - Doppeltrapanlage	3.15.3
Doppeltrap - Einstellung der Wurfmaschinen	3.15.3.4
Doppeltrap - Einstellungsschemen der Wurfmaschinen	3.15.2
Doppeltrap - Schützenstände	3.15.3.6
Doppeltrap - Unterbrechung des Schießens	3.15.4.4
Doppeltrap - Verwendung Olympischer Trapgräben	3.15.3.1.1
Doppeltrap - Wechsel der Station	3.15.4.2
Doppeltrap - Wettkampfdurchführung	3.15.4, ff
Doppeltrap - Wettkampfprogramm	3.15.1
Doppeltrap - Wurfmaschinen	3.15.3.2, ff
Doppeltrap - Wurfmaschinengraben	3.15.3.1
Doppeltrap - Wurfwinkel der Maschinen	3.15.2.1
Doppeltrap - Zeitbegrenzung	3.15.4.3
Einsprüche	3.0.12
Einsprüche - Allgemeiner Einspruch - Eintrag des Protestes	3.0.12.2
Einsprüche - Eintrag des Protestes in die Liste	3.0.12.2
Einsprüche - FEHLER	3.0.12.1

Ergebnisgleichheit - Einzel	3.0.11.3 ff
Ergebnisgleichheit - Flinte	3.0.11.3 ff
Ergebnisgleichheit ab Platz 4 - Einzel	3.0.11.3.2
Ergebnisgleichheit bis Platz 3 - Stechen	3.0.11.3.1
Ergebnisgleichheit bis Platz 3 - Stechen Doppeltrap	3.0.11.3.1.2
Ergebnisgleichheit bis Platz 3 - Stechen Skeet	3.0.11.3.1.3
Ergebnisgleichheit bis Platz 3 - Stechen Trap	3.0.11.3.1.1
Ergebnisgleichheit Mannschaft	3.0.11.4
FEHLER	3.0.9.2, ff
Flintenschießen	3, ff
Füllschützen	3.0.3.2
Funktionsschüsse	3.0.6.2.6
Haupt- Hilfsrichter/Seitenrichter - Verantwortlichkeit	3.0.8.3
Haupt- und Hilfsrichter	3.0.8
Hauptrichter	3.0.8.1
Hauptrichter - Entscheidungen	3.0.8.1.1
Hauptrichter - Entscheidungen - Einsprüche	3.0.8.1.1.3
Hauptrichter - Entscheidungskompetenz	3.0.8.1.2
Hilfsrichter - Aufgaben	3.0.8.2.3
Hilfsrichter - Auswahl	3.0.8.2.1
Hilfsrichter - Einsatz	3.0.8.2.4
Hilfsrichter - Verpflichtung	3.0.8.2.2
Hilfsrichter (Seitenrichter)	3.0.8.2
Laden - Allgemein	3.0.6.3, ff
Laden - Schließen der Flinte	3.0.6.3.1.1
Laden - Trap/Doppeltrap	3.0.6.3.1, ff
Munition	3.0.2.3
Munition - Schrote/Patronen	3.0.2.3.1
Munition - Spezialeffekte	3.0.2.3.2
Munitionskontrolle	3.0.2.3.3
NO BIRD	3.0.10, ff
NO BIRD - Doppeltrap	3.0.10.5.3, ff
NO BIRD - Doubletten - Allgemein	3.0.10.5, ff
NO BIRD - Keine Schußabgabe	3.0.10.3, ff
NO BIRD - Nach Schußabgabe	3.0.10.2, ff
NO BIRD - Skeet	3.0.10.5.4, ff
NO BIRD - Trap	3.0.10.1.4, ff
NO BIRD - Ungültige Schußabgabe	3.0.10.4, ff
Regelwidrige Flinten und Munition	3.0.7.3
Rotten	3.0.3.1
Schießordnung	3.0.3, ff
Schießstellung	3.0.3.3
Schießverlauf/Unterbrechungen	3.0.6.6
Skeet	3.20
Skeet - Abgrenzungen	3.20.3.3, ff
Skeet - Ablauf des Schießens	3.20.4.3, ff
Skeet - Abruf der Scheibe(n)	3.20.4.2
Skeet - Fertighaltung - Markierungsstreifen	3.20.4.1
Skeet - Laden	3.20.4.3.4, ff

Skeet - Probescheiben	3.20.4.3.1
Skeet - Schießordnung	3.20.4.3.2
Skeet - Schußgrenzen	3.20.3.3.1
Skeet - Sicherheitsmaßnahmen	3.20.3.3.2
Skeet - Skeetanlage	3.20.3
Skeet - Skeetstand - Hochhaus/Niederhaus	3.20.3.1
Skeet - Unterbrechung des Schießens	3.20.4.5
Skeet - Wechsel der Station	3.20.4.3.3
Skeet - Wettkampfdurchführung	3.20.4, ff
Skeet - Wettkampfprogramm	3.20.1
Skeet - Wurffolge der Scheiben	3.20.2
Skeet - Wurfmaschinen	3.20.3.2
Skeet - Zeitbegrenzung	3.20.4.4
Skeet - Zeitgeber - Lampe	3.20.3.4
Stationswechsel	3.0.6.3.1.2
Störungen - Anzahl der anerkannten Störungen je Runde	3.0.5.4
Störungen - Flinten	3.0.5.1
Störungen - Munition	3.0.5.2
Störungen - Munition - Falsches Kaliber	3.0.5.2.2
Störungen - Munition - Patronenversager	3.0.5.2.1
Störungen - Verfahrensweise - Anerkannte Störungen	3.0.5.3
Störungen - Wechsel der Startzeit	3.0.5.3
Störungen - Wechsel der Waffe	3.0.5.3
Störungen (Funktionsstörungen)	3.0.5
Trap	3.10
Trap - Abruf der Scheibe	3.10.4.1
Trap - Auslösen der Wurfmaschinen	3.10.3.5
Trap - Einstellung der Wurfmaschinen	3.10.3.4
Trap - Einstellungsschemen der Wurfmaschinen	3.10.2, ff
Trap - Olympische Grabenanlage	3.10.3
Trap - Schützenstände	3.10.3.6
Trap - Unterbrechung des Schießens	3.10.4.4
Trap - Wechsel der Station	3.10.4.2
Trap - Wettkampfdurchführung	3.10.4, ff
Trap - Wettkampfprogramm	3.10.1
Trap - Wurfmaschinen	3.10.3.2, ff
Trap - Wurfmaschinengraben	3.10.3.1
Trap - Wurfwinkel der Maschinen	3.10.2.10
Trap - Zeitbegrenzung	3.10.4.3
TREFFER	3.0.9.1
Trefferfeststellung - Allgemein	3.0.9
Verhalten bei Störungen	3.0.6.5
Verhaltensregeln - Abgestellte Flinten	3.0.6.1.3
Verhaltensregeln - Allgemein - Sicherheit	3.0.6, ff
Verlassen der Runde	3.0.7.4
Waffen	3.0.2.2
Waffen - Gewehriemen	3.0.2.2.1
Waffen - Halbautomaten	3.0.2.2
Waffen - Kompensatoren	3.0.2.2.2

Waffen - Wechsel	3.0.2.2
Warnung und Trefferabzug	3.0.7.5
Wurfscheiben	3.0.4, ff
Wurfscheiben - Beschädigte	3.0.4.3
Wurfscheiben - Fehlerhafte	3.0.4.2
Wurfscheiben - Nicht angenommene/verweigerte	3.0.4.5
Wurfscheiben - Regelgerechte	3.0.4.1
Wurfscheiben - Regelwidrige	3.0.4.4
Wurfscheiben Doublette	3.0.4.1.1
Zielen auf zu späte erscheinende Wurfscheiben	3.0.7.6
Zielübungen	3.0.6.2, ff
Zielübungen bei Skeet	3.0.6.2.5

