



**International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo**

FLINTENREGELN

FÜR

Trap

Doppel Trap

Skeet

Ausgabe 2013 (Dritter Druck 06/2016)

Gültig ab 1. Januar 2013



KAPITEL

9.1	ALLGEMEINES.....	- 445 -
9.2	SICHERHEIT.....	- 445 -
9.3	SCHIESSTÄNDE UND SCHEIBEN	- 447 -
9.4	AUSRÜSTUNG UND MUNITION.....	- 448 -
9.5	WETTKAMPFFUNKTIONÄRE.....	- 450 -
9.6	WETTBEWERBE UND WETTKAMPFDURCHFÜHRUNG.....	- 455 -
9.7	WETTKAMPFREGLN FÜR TRAP	- 456 -
9.8	WETTKAMPFREGLN für DOPPELTRAP.....	- 463 -
9.9	WETTKAMPFREGLN für SKEET	- 469 -
9.10	WETTKAMPFVERWALTUNG	- 478 -
9.11	DEFEKTE.....	- 480 -
9.12	WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG.....	- 483 -
9.13	SCHEIBEN – REGELGERECHT, REGELWIDRIG, GEBROCHEN, TREFFER, FEHLER UND NEUE SCHEIBE	- 484 -
9.14	KLASSIFIKATION UND AUSWERTUNG.....	- 486 -
9.15	ERGEBNISGLEICHHEIT UND STECHEN	- 489 -
9.16	PROTESTE UND BERUFUNGEN	- 493 -
9.17	FINALS IN OLYMPISCHEN FLINTE WETTBEWERBEN	- 498 -
9.18	ABBILDUNGEN UND TABELLEN	- 506 -
9.19	STICHWORTVERZEICHNIS/INDEX.....	- 513 -



9.1 ALLGEMEINES

9.1.1 Diese Regeln sind Teil der Technischen ISSF Regeln und betreffen alle Flintenwettbewerbe.

9.1.2 Jeder Athlet, Mannschaftsführer und Funktionär muss die ISSF Regeln kennen und muss dafür sorgen, dass diese Regeln eingehalten werden. Jeder Athlet ist für die Einhaltung der Regeln selbst verantwortlich.

9.1.3 Bezieht sich eine Regel auf rechtshändige Athleten, so gilt sie sinngemäß auch für linkshändige Athleten

9.1.4 Bezieht sich eine Regel nicht speziell auf einen Männer- oder Frauenwettbewerb, so muss sie gleichermaßen für Männer- und Frauenwettbewerbe angewendet werden.

9.1.5 Wo Abbildungen und Tabellen spezifische Informationen enthalten, haben sie die gleiche Gültigkeit wie die nummerierten Regeln.

9.2 SICHERHEIT

SICHERHEIT HAT HÖCHSTE PRIORITÄT

ISSF Sicherheitsregeln befinden sich in den Allgemeinen Technischen Regeln 6.2.

9.2.1 Die Sicherheit der Athleten, des Schießstandpersonals und der Zuschauer erfordert eine ständige und stets aufmerksame Beachtung einer sicheren Flintenhandhabung und Vorsicht auf dem Schießstand. Es wird dringend empfohlen, dass sämtliches Personal, welches vor der Feuerlinie arbeitet, sog. „Warnwesten“ (Jacken, Westen mit fluoreszierender Farbe) trägt. Selbstdisziplin ist zwingend erforderlich und geht alle an.

9.2.2 Tragen von Flinten

Um die Sicherheit zu gewährleisten, müssen stets alle Flinten, auch wenn sich keine Patrone im Lauf befindet, mit äußerster Vorsicht gehandhabt werden (Strafen - sind möglich) **DISQUALIFIKATION**).

- a) Übliche doppelläufige Flinten dürfen nur „gebrochen“ und ohne Patronen getragen werden;
- b) Halbautomatische Flinten dürfen nur mit sichtbar offenem Verschluss getragen werden, mit einer eingeführten Sicherheitsfahne, wobei die Laufmündung in eine sichere Richtung zeigen muss – entweder senkrecht nach oben oder auf den Boden;
- c) Nicht benutzte Flinten müssen im Gewehrständer abgestellt werden, verschlossen im Flintenbehälter aufbewahrt werden oder im Flintenaufbewahrungsraum oder an einem anderen sicheren Platz abgestellt werden;
- d) Alle Flinten dürfen erst auf der entsprechenden Station und nachdem das Signal bzw. Kommando „**START**“ gegeben wurde, geladen werden;



- e) Der Athlet darf die Flinte erst laden, wenn er auf der entsprechenden Station die Flinte in die Flugrichtung der Scheiben ausgerichtet, und vom Richter die Erlaubnis erhalten hat (Ausnahmen, siehe Regel 9.7.2.i und 9.8.2.g);
- f) Wird das Schießen unterbrochen, muss die Flinte geöffnet und entladen werden;
- g) Der Athlet darf erst dann seine Station verlassen, wenn die Flinte geöffnet und entladen ist;
- h) Nach dem letzten Schuss und bevor der Athlet den Stand verlässt oder die Flinte in den Gewehrständer, zur Flintenaufbewahrung etc. bringt, muss er sich vergewissern, und der Richter muss überprüfen, dass sich keine Patronen oder Patronenhülsen mehr im Lauf oder Magazin befinden; und
- i) Das Hantieren mit Flinten ist nicht erlaubt, wenn sich Personen vor der Feuerlinie befinden.

9.2.3

Zielübungen

- a) Zielübungen sind nur auf den zugewiesenen Stationen mit Erlaubnis des Richters oder in ausgewiesenen, überwachten Bereichen erlaubt;
- b) Das Schießen oder Zielübungen auf Scheiben eines anderen Athleten sowie vorsätzliches Zielen oder Schießen auf Vögel oder andere Tiere sind untersagt; und
- c) Zielübungen außerhalb der dafür ausgewiesenen Flächen sind verboten.

9.2.4

Schießen und Funktionsschüsse

- a) Schüsse dürfen nur abgegeben werden, wenn der Athlet an der Reihe ist und die Scheibe(n) geworfen wurde(n);
- b) Mit Erlaubnis des Richters dürfen Funktionsschüsse (maximal zwei (2) Schüsse) je Athlet und Wettkampftag unmittelbar vor Beginn des ersten Durchganges abgegeben werden;
- c) Die Abgabe von Funktionsschüssen ist ebenfalls jedem Athleten vor Beginn des Finales oder eines Stechens vor dem Finale erlaubt;
- d) Funktionsschüsse dürfen nicht in den Boden des Schießgeländes abgefeuert werden; und
- e) Funktionsschüsse einer Flinte nach einer Reparatur müssen mit dem Richter oder dem Hauptrichter abgesprochen werden.

9.2.5

„STOPP“ Kommando

- a) Wird das Kommando „STOPP“ gegeben, ist das Schießen sofort einzustellen. Sämtliche Athleten haben ihre Flinten zu entladen und die Sicherheit herzustellen;



- b) Erst wenn das Kommando („**START**“) zur Fortsetzung gegeben worden ist, dürfen die Flinten wieder geschlossen werden;
- c) Schießen darf nur nach dem entsprechenden Kommando („**START**“) oder Signal wieder aufgenommen werden; und
- d) Jeder Athlet, der mit einer geschlossenen Waffe nach dem Kommando „**STOPP**“ ohne Erlaubnis des Referees hantiert, kann disqualifiziert werden.

9.2.6

Kommandos

- a) Alle Kommandos müssen in englischer Sprache gegeben werden;
- b) Richter oder andere zuständige Standfunktionäre sind verantwortlich dafür, dass die Kommandos „**START**“, „**STOPP**“ sowie alle weiteren notwendige Kommandos erteilt werden; und
- c) Die Richter müssen sicherstellen, dass die Kommandos befolgt werden und dass alle Flinten sicher gehandhabt werden.

9.2.7

Augen und Gehörschutz

- a) Alle Athleten und andere Personen in unmittelbarer Nähe der Feuerlinie sollten unbedingt Ohrenstöpsel oder Gehörschutz tragen;
- b) Gehörschutz mit eingebautem Empfangsgerät, jedweder Art, ist für Athleten nicht gestattet; und
- c) Allen Athleten, Richtern und Offiziellen wird dringend empfohlen, bruchsichere Schießbrillen oder ähnlichen Augenschutz zu tragen.

9.3

SCHIESSTÄNDE UND SCHEIBEN

- a) Standards für Wurfscheiben sind in den Allgemeinen Technischen Regeln (Regel 6.3.7) zu finden,
- b) Normen für Stände der Wurfscheibenanlagen sind in den allgemeinen Technischen Regeln 6.4.17.-6.4.21. beschrieben,
- c) Ist die Standausstattung (Wurfmaschinen, Mikrophone, Maschinencomputer usw.) durch den Kampfrichter oder die Jury bereits abgenommen worden, dürfen die Schützen, Trainer oder Mannschaftsoffiziellen in keiner Weise mehr auf diese Einfluss nehmen. Beim ersten Verstoß wird eine **WARNUNG** (Gelbe Karte) erteilt; beim zweiten Verstoß wird ein (1) Treffer Abzug gegeben, jeder weitere darauffolgende Verstoß wird mit Disqualifikation geahndet. Die vorsätzliche Abschaltung des Maschinencomputers wird mit sofortiger Disqualifikation bestraft.



9.4 AUSTRÜSTUNG UND MUNITION

9.4.1 Ausrüstungseinschränkungen

Athleten dürfen nur Ausrüstung und Bekleidung benutzen, die den Bestimmungen der ISSF-Regeln entsprechen. Jedwede Waffe oder Ausrüstung, jedes Hilfsmittel, Zubehör oder Gegenstand, der dem Athleten einen ungerechtfertigten Vorteil über andere verschafft, nicht explizit in diesem Regelwerk genannt wird oder sich im Widerspruch mit diesen Regeln befindet, ist verboten (s. Allgemeine Technische Regeln 6.7.2).

Jedwedes Zubehör, Verfahren oder System, das das Zählen der Scheiben ermöglicht, ist verboten. Beim ersten Regelverstoß wird eine WARNUNG (Gelbe Karte) erteilt. Für wiederholten Regelverstoß erfolgt die DISQUALIFIKATION.

9.4.1.1 Ausrüstungskontrolle

Die Athleten haben in eigener Verantwortung dafür Sorge zu tragen, dass sämtliche während der ISSF-Meisterschaften von ihnen benutzten Gegenstände der Ausrüstung und Bekleidung den Bestimmungen der ISSF-Regeln entsprechen. Die Flintenjury stellt die Regelkonformität der Ausrüstungsgegenstände der Athleten bei den Ausrüstungskontrollen fest. Beginnend am ersten Tag des offiziellen Trainings, richtet die Jury eine für alle Athleten verfügbare Beratungsstelle für Ausrüstungskontrolle ein, die es ihnen ermöglicht – soweit sie es wünschen – ihre Ausrüstung vor dem Wettkampf überprüfen zu lassen. Um die Regelkonformität mit den ISSF-Regeln sicherzustellen, werden von der Jury während des Wettkampfes Stichproben durchgeführt. Jeder Athlet der dabei eines Regelverstoßes überführt wird (auch bei Waffen oder Skeet-Markierungsstreifen), wird disqualifiziert.

9.4.1.2 Ausrüstung am Stand / Schießbereich

Sämtliche, auf dem Schießstand angetroffene Ausrüstungsgegenstände oder Zubehör werden als für den betreffenden Athleten verfügbar betrachtet und unterliegen der Kontrolle durch die Jury. Strafen werden dementsprechend ausgesprochen.

9.4.2 Flinten

9.4.2.1 Flintentypen

Alle Arten von Flinten mit glatten Läufen, einschließlich halbautomatischer Modelle, aber keine Pump Gun Action Flinten die das Kaliber 12 nicht überschreiten, dürfen verwendet werden. Flinten kleineren Kalibers dürfen verwendet werden. Flinten dürfen keinen Tarnanstrich oder Lackierung haben.

9.4.2.2 Spezialabzüge bei Flinten

Flinten, die bei Loslassen des Abzuges den Schuss auslösen, sind verboten (sog. „Release Trigger“)

9.4.2.3 Riemen

Riemen oder Bänder an Flinten sind verboten



9.4.2.4 Magazine

Flinten mit Magazinen müssen so beschaffen sein, und das Magazin muss so blockiert sein, dass es nicht möglich ist, mehr als eine (1) Patrone in das Magazin zu laden.

9.4.2.5 Auswechseln von Flinten

Innerhalb desselben Durchganges ist das Wechseln von ordnungsgemäß funktionierenden Flinten oder Flintenteilen einschließlich auswechselbarer Chokeyinsätze nicht erlaubt.

9.4.2.6 Kompensatoren

Zusätzliche Kompensatoren und ähnliche Vorrichtungen, welche an Waffenläufen angebracht sind, sind für Skeet erlaubt, für Trap und Double Trap verboten.

9.4.2.7 Läufe mit Gasentlastungsbohrungen sowie Wechselchokes mit Gasentlastungsbohrungen

- a) Läufe mit Gasentlastungsbohrungen, die nicht weiter als 20 cm, gemessen von der Laufmündung, reichen, sind gestattet; und
- b) Wechselchokes mit Gasentlastungsbohrungen sind unter der Voraussetzung gestattet, dass sie und alle Gasentlastungsbohrungen an den Läufen ein Gesamtmaß von 20 cm, gemessen von der Laufmündung des Wechselchokes, nicht überschreiten.

9.4.2.8 Optische Zielhilfen

Alle Hilfsmittel an Flinten, die vergrößernde, lichtaussendende, schrotgarbenanzeigende Eigenschaften haben, oder eine visuelle Verbesserung des Zieles bewirken, sind nicht erlaubt.

9.4.3 Munition

9.4.3.1 Festlegung für Patronen

Patronen bei ISSF Wettkämpfen müssen folgende Festlegungen erfüllen:

- a) Die Schrotladung darf ein Gewicht von 24,5 Gramm nicht überschreiten
- b) Die Schrote müssen von runder Form sein;
- c) Die Schrote müssen aus Blei, Bleilegierung oder anderem von der ISSF zugelassen Material sein;
- d) Der Durchmesser der Schrote darf 2,6 mm nicht überschreiten;
- e) Die Schrote dürfen beschichtet sein;
- f) Schwarzpulver-, Leuchtspur-, Brand- oder andere Spezialpatronen sind verboten; und
- g) Änderungen im Inneren, die einen zusätzlichen oder speziellen Streueffekt hervorrufen wie etwa das umgekehrte Laden der einzelnen Komponenten, Streukreuze usw. dürfen nicht vorgenommen werden.



9.4.3.2

Munitionskontrolle

Die Jury hat die Munitionskontrolle so durchzuführen, dass der Schießbetrieb sowie die Athleten während des Wettkampfes nur minimal gestört werden:

- a) Zur Überprüfung darf der Richter oder ein Mitglied der Jury eine noch nicht abgefeuerte Patrone aus der Flinte des Schützen entnehmen;
- b) Auf dem Stand darf ein Mitglied der Jury oder der Richter zu jeder Zeit eine Patrone eines Athleten für Überprüfungszwecke nehmen;
- c) Verwendet ein Athlet eine nicht regelkonforme Munition, muss der Athlet disqualifiziert werden.

9.5

WETTKAMPFFUNKTIONÄRE

9.5.1

Allgemein

Alle Personen, die als Offizielle in ISSF Wettkämpfen zu tun haben, müssen eine gültige entsprechende Qualifikation auf dem Niveau der Wettkämpfe besitzen. Wenn Jury Mitglieder im Dienst sind, werden sie aufgefordert die offizielle ISSF Jury Weste (rot), die vom ISSF erworben werden kann zu tragen. Wenn Referees im Dienst sind werden sie aufgefordert die offizielle ISSF Wurfscheiben Referee Weste (blau), die vom ISSF erworben werden kann zu tragen.

9.5.2

Jury

9.5.2.1

Aufgaben vor Wettkampfbeginn

Vor Wettkampfbeginn muss die Jury folgendes überprüfen:

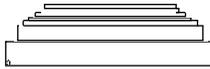
- a) Überprüfung des Standes um sicherzustellen, dass dieser den Regeln entspricht;
- b) Vergewissere dich, dass die Scheiben entsprechend diesen Regeln eingestellt wurden;
- c) Zur Bestätigung, dass sie auf die Durchführung des Wettkampfes vorbereitet ist, bespricht dies mit der Wettkampforganisation; und
- d) Richte eine Ausrüstungs(kontroll)-Beratungsstelle ein, bei der die Athleten ihre Waffen, Bekleidung und Zubehör kontrollieren lassen können.

9.5.2.2

Aufgaben während des Wettkampfes

Die Funktion der Jury ist:

- a) Beaufsichtigung des Wettkampfes;
- b) Beratung und Unterstützung des Organisationskomitees;
- c) Darauf achten, dass die Anwendung der Schieß Regeln ordnungsgemäß angewendet werden;
- d) Überprüfung der Waffe, Munition und Ausrüstung des Athleten;
- e) Überprüfen der Scheiben dass die nach einer Trap Maschinenausfall richtig eingestellt wurden;



- f) Um die Übereinstimmung der Begrenzung der Vorbereitungszeiten sicherzustellen, führe stichprobenartige Überprüfungen während der Qualifikationsserien durch;
- g) Durchführen von Stichproben während der Wettbewerbe um die Einhaltung der Regeln für Waffen, Munition, Schießwesten und anderer Kleidung zu gewährleisten;
- h) Abhandeln von Protesten, die ordnungsgemäß eingereicht wurden;
- i) Durchsetzung der ISSF Zulassungs-, ISSF kommerziellen Rechte und ISSF Sponsoring/ Werbung Regeln;
- j) Treffen von Entscheidungen betreffend Strafen;
- k) Gegebenenfalls Implementieren von Sanktionen; und
- l) Entscheidungen treffen in allen Fällen, die nicht in den Regeln vorgesehen sind, oder gegen den Sinn dieser Regeln stehen.

9.5.3

SCHIEßLEITER

9.5.3.1

Der Schießleiter wird durch das Organisationskomitee eingesetzt. Er sollte eine große Erfahrung im Wurfscheibenschießen besitzen und genug Kenntnis über Wurfscheiben und Standausrüstung besitzen. Er sollte im Besitz einer gültigen ISSF Flintenrichterlizenz (Shotgun Referee License) oder ISSF Richterlizenz (Judges License) sein.

9.5.3.2

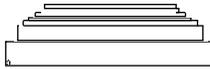
Der Schießleiter ist zuständig für:

- a) Alle technischen und logistischen Fragen betreffend der Vorbereitung und der ordnungsgemäßen Durchführung des Wettkampfes; und
- b) Ausführung aller anstehenden Aufgaben durch die enge Zusammenarbeit mit dem Technischen Delegierten, der Jury, dem Organisationskomitee, dem Hauptrichter, der Auswertung und anderen Mitarbeitern.

9.5.3.3

Allgemeine Aufgaben des Schießleiters:

- a) Anleitung und Überwachung der Vorbereitung der Schießstände bezüglich der technischen und sicherheitsrelevanten Anforderungen gemäß den Technischen Regeln für Flintenwettkämpfe des ISSF;
- b) Anleitung und Überwachung der Vorbereitung hinsichtlich der Einrichtung von Räumen für die Flinten- und Munitionsaufbewahrung, der Einrichtung von technischen Dienstleistungen, der Kommunikationsmittel unter den Schießständen, des Technischen Personals usw.;
- c) Anweisung und Überwachung der Vorbereitungen bzgl. der Wurfscheiben für Training und Wettkampf;
- d) Bereitstellung spezieller, mit farbigem Pulver gefüllten Wurfscheiben (Flash-Scheiben) für die Final-Durchgänge und alle Stechen im Finale;
- e) Sicherstellung, dass die Wurfmaschinen gemäß den Schemen für den jeweiligen Tag eingestellt wurden;
- f) Sicherstellung der ordnungsgemäßen Funktion aller notwendigen Systeme auf dem Stand;



- g) Sicherstellung, dass sich weiteres Schießstandzubehör auf allen Ständen befindet und ordnungsgemäß aufgestellt wird (Große Anzeigetafel, Stühle für Seitenrichter, Einrichtungen für Athleten, Tafeldienst, usw.);
- h) Bereitstellung einer metrischen Dezimalwaage (1/10 g Angabe) zum Wiegen der Schrotladungen sowie der Scheiben;
- i) Bereitstellung von geeigneten Instrumenten zur Feststellung der Maße der Scheiben und Schrote;
- j) Unterstützung des Organisationskomitees bei der Vorbereitung der Trainingspläne und der Schießprogramme für den Wettkampf;
- k) Unterstützung des Organisationskomitees hinsichtlich der Vorbereitung der technischen Besprechungen für die Wettkampffunktionäre und der Mannschaftsoffiziellen;
- l) Treffen von Entscheidungen, in Übereinstimmung mit der Jury hinsichtlich der Änderung der Wettkampfzeiten, der Standzuweisungen und Unterbrechung des Schießens aus Sicherheit oder anderen Gründen; und
- m) Unterweisung des Bedienpersonals an den Maschinen, der Auslösesysteme usw. mit besonderem Bezug auf Sicherheit.

9.5.4

Hauptrichter

9.5.4.1

Der Hauptrichter wird durch das Organisationskomitee bestimmt. Er muss eine gültige ISSF Flintenrichterlizenz (Wurfscheibenrichterlizenz) haben. Er muss einen großen Erfahrungsschatz über das Flintenschießen sowie tief greifende Kenntnisse über Flinten und die Anwendung der ISSF Regeln bei Wettkämpfen besitzen.

9.5.4.2

Allgemeine Aufgaben des Hauptrichters:

- a) Unterstützung des Organisationskomitees bei der Auswahl und Festlegung der Richter;
- b) Beaufsichtigung der Richter und Seitenrichter;
- c) Unterweisung und Information an Richter und Seitenrichter;
- d) Vorbereitung der Ablaufpläne und Einsatz der Richter;
- e) In Zusammenarbeit mit der Jury Entscheidungen treffen wann und auf welchem Stand ein Athlet, der seine Rotte wegen der Reparatur eines Flintendefekts verlassen musste oder welcher als **ABWESEND** ("ABSENT") erklärt wurde, seinen Durchgang fertig schießen darf; und
- f) ständige Information des Schießleiters über alle auf den Ständen auftretenden Schwierigkeiten, Mängel etc.

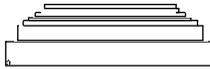
9.5.5

Richter

9.5.5.1

Die Richter werden vom Organisationskomitee in Zusammenarbeit mit dem Hauptrichter bestellt und müssen:

- a) Müssen eine ISSF Wurfscheibenlizenz besitzen, und ein aktuelles Augen Sehkraft Zertifikat vorlegen;
- b) Über einen großen Erfahrungsschatz im Flintenschießen verfügen; und



- c) gründliche Fachkenntnis über Flinten und der anzuwendenden ISSF Regeln für den Wettkampf haben.

9.5.5.2

Hauptaufgaben des Richters:

- a) Vor dem Start des Durchganges überprüfen, dass sich die korrekte Rote auf dem Stand befindet;
- b) Sicherstellen, dass das korrekte Verfahren, einen Athleten als **ABWESEND** („ABSENT“) zu erklären, (siehe **Regel 9.16.5.3 für abwesenden Athleten**) angewendet wird;
- c) treffen von Sofortentscheidungen hinsichtlich **TREFFER** („HIT“) –in allen Zweifelsfällen oder bei Einwendungen des Athleten **muss** er die Seitenrichter befragen, bevor er seine abschließende Entscheidung trifft;
- d) Treffen von sofortigen Entscheidungen betreffend **FEHLER** („LOST“). (Der Richter muss klares und eindeutiges Signal für alle **FEHLER** („LOST“) zu geben;
- e) Treffen von Sofortentscheidungen bezüglich **NEUER SCHEIBE** („**NO TARGET**“) und **REGELWIDRIGEN** Scheiben;(soweit möglich, muss der Richter „**NEUE SCHEIBE**“ („**NO TARGET**“) rufen oder ein anderes Signal geben, noch bevor der Athlet schießt);
- f) Aussprechen von Warnungen – **WARNUNG** („**WARNING**“) oder automatischen **ABZUG** („**DEDUCTION**“) bei Regelverstößen, wo dies geboten ist;
- g) Sicherzustellen, dass das Ergebnis jedes Schusses korrekt aufgezeichnet wird;
- h) Sicherzustellen, dass die Athleten nicht gestört werden;
- i) Auf unzulässige Betreuung (Coaching) achten;
- j) Regeln jeglichen Protestes eines Athleten;
- k) Handeln bei Flintendefekten
- l) Handeln bei Störungen;
- m) Sicherstellen der korrekten Durchführung des Durchganges; und
- n) sicherstellen der Anwendung der Sicherheitsregeln;

Hinweis: Regelwidrige Scheiben erfordern eine sofortige Entscheidung des Richters.

9.5.5.3

Warnungen des Richters

- a) Der Richter hat bei Regelverstößen **WARNUNGEN** auszusprechen (**GELBE KARTE**) und muss diese auf dem offiziellen Standprotokoll vermerken; aber
- b) der Richter darf keine Strafen oder Disqualifikationen aussprechen, die in den Zuständigkeitsbereich der Jury fallen.

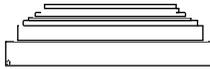
9.5.6

Seitenrichter

9.5.6.1

Der Richter muss von zwei (2) oder drei (3) Seitenrichtern unterstützt werden:

- a) Diese werden üblicherweise rotierend von Schützen der vorausgehenden Rote bestimmt;



- b) alle Athleten müssen sich für diese Funktion zur Verfügung stellen, wenn sie hierzu bestimmt werden;
- c) Das Organisationskomitee muss qualifizierten Ersatz von Seitenrichtern stellen;
- d) Der Richter darf erfahrene Ersatzrichter zulassen; und
- e) ein Trainer darf nicht Ersatzrichter sein, wenn ein Athlet seiner Nation in der Rotte ist.

9.5.6.2

Hauptaufgaben der Seitenrichter:

- a) jede geworfene Scheibe zu beobachten;
- b) sorgfältig zu beobachten ob eine Scheibe noch vor der Schussabgabe gebrochen ist;
- c) sofortige Signalisierung nach Abgabe des Schusses an den Richter wenn seiner Meinung nach die Scheibe(n) nicht getroffen wurde(n) – **FEHLER („LOST“)**;
- d) Soweit gefordert, das Ergebnis der Richterentscheidung jedes Schusses in das Standprotokoll einzutragen;
- e) Auf Befragung, Beratung des Richters über alle anderen, die Scheiben betreffenden Angelegenheiten;
- f) and Die Seitenrichter müssen so positioniert werden, dass sie den kompletten Schießbereich ungehindert einsehen können; und
- g) dem Richter anzuzeigen, wenn bei Skeet die Scheibe(n) nicht innerhalb der Schussbegrenzungen getroffen wurde(n).

9.5.6.3

Abwesenheit eines bestellten Seitenrichters

Hat sich ein zum Seitenrichter bestellter Schütze ohne Angaben von plausiblen Gründen nicht beim Richter abgemeldet oder hat er nicht für einen akzeptablen Ersatz gesorgt, muss ihm die Jury für jede Verweigerung eine (1) Scheibe vom Ergebnis abziehen.

Fortgesetzte Verweigerungen können die Disqualifikation vom Wettkampf zur Folge haben.

9.5.6.4

Beratung des Richters

Der Richter hat stets die endgültige Entscheidung zu treffen. Sollte einer der Seitenrichter anderer Meinung sein, ist es dessen Pflicht, den Richter durch Heben des Armes zu verständigen oder seine Aufmerksamkeit auf andere Art auf sich zu lenken. Der Richter muss dann die endgültige Entscheidung fällen.



9.6 WETTBEWERBE UND WETTKAMPFDURCHFÜHRUNG

9.6.1 Flintenwettbewerbe sind:

Trap Männer und Trap Frauen

Doppeltrap Männer und Doppeltrap Frauen

Skeet Männer und Skeet Frauen

Programme in jedem Wettbewerb:

WETTBEWERB	Anzahl der Scheiben	
	Einzel Männer	Einzel Frauen
Trap (Runden von 25)	125 + Finale	75 + Finale
Doppeltrap (in 5 oder 4 Runden von 30 Scheiben jeweils)	150 + Finale	120
Skeet (Runden von 25)	125 + Finale	75 + Finale

9.6.2 Training

9.6.2.1 Pre-Event Training

- Muss für jeden Wettbewerb am Tag vor dem Wettkampfes, auf denselben Ständen und mit den gleichen Scheiben (Hersteller, Farbe) wie sie im Wettkampf verwendet werden, angeboten werden; und
- Die Jury muss sicherstellen, dass die Scheiben für alle Pre-Event-Trainingseinheiten richtig eingestellt sind;
- Der Trainingsplan muss so erstellt werden, dass die Einteilung keinen der anwesenden Athleten bevorzugt; und
- für Skeet, zwei zusätzliche Doppel (Reverse Doppel auf Stationen 3 und 5) eingestellt sind.

9.6.2.2 Inoffizielles Training

Die Verfügbarkeit der Schießanlagen für Inoffizielles Training liegt in der Verantwortung des Organisationskomitees, das sicherzustellen hat, dass:

- Das inoffizielle Training keinen störenden Einfluss auf einen planmäßigen Wettkampf hat;
- Der Trainingsplan so erstellt ist, dass die Einteilung keine der anwesenden Nationen bevorzugt; und
- alle anwesenden Mannschaftsführer über die Zeitpläne jeden inoffiziellen Trainings informiert sind



9.7

WETTKAMPFREGLN FÜR TRAP

9.7.1

Durchführung eines Durchgangs Trap:

Jeder Athlet der Rotte hat sich mit seiner Schießausrüstung und ausreichend Munition für einen Durchgang, gemäß Einteilung Standprotokoll, auf seine Station zu begeben. Der sechste Athlet muss auf der markierten Fläche hinter Station 1 (Station 6) stehen. Er muss bereit sein auf die Station 1 vorzurücken, wenn der erste Schütze auf Station 1 eine regelgerechte Scheibe beschossen hat und das Resultat vorliegt. Der Richter muss das Kommando übernehmen, und wenn alle vorbereitenden Maßnahmen abgeschlossen (Namen, Startnummern, Seitenrichter, Vorwerfen der Scheiben, Funktionsschüsse usw.) sind, das Kommando „**START**“ geben.

9.7.2

Verfahren/Ablauf

- a) Ist der erste Athlet bereit, so hebt er seine Flinte an die Schulter und ruft laut und deutlich die Scheibe ab nach welchem die Scheibe sofort geworfen werden muss;
- b) ist das Resultat des Schusses/der Schüsse festgestellt, muss der zweite Athlet ebenso verfahren, gefolgt vom dritten und den weiteren;
- c) Hat der Athlet die Scheibe abgerufen, muss diese sofort geworfen werden. Bei manueller Auslösung darf die Verzögerung nur die menschliche Reaktionszeit für die Betätigung des Auslöseknopfes betragen;
- d) Es dürfen zwei (2) Schüsse auf jede Scheibe abgegeben werden. Beim Finale und bei allen Stechen vor und nach dem Finale darf jedoch nur eine (1) Patrone geladen werden;
- e) Nachdem der Athlet Nr. 1 eine regelgerechte Scheibe beschossen hat, muss er sich für den Wechsel auf Station 2 vorbereiten sobald der Athlet auf Station 2 eine regelgerechte Scheibe beschossen hat. Die weiteren Schützen der Rotte verfahren gleicher Weise, rotierend, von links nach rechts;
- f) Diese Abfolge geht solange vonstatten, bis jeder Athlet auf 25 Scheiben geschossen hat; (2 links, 2 rechts und 1 Mittel von jeder der fünf Stationen);
- g) Sobald die Serie begonnen hat, darf der Athlet erst dann die Flinte schließen, nachdem der vorausgehende Athlet seine Scheibe beschossen hat;
- h) Hat der Athlet geschossen, darf er seine Station solange nicht verlassen, bis der Athlet zu seiner Rechten eine regelgerechte Scheibe beschossen hat und das Ergebnis registriert wurde. Auf Station 5 muss er nach der Schussabgabe sofort auf Station 6 wechseln, wobei er beim Vorbeigehen die anderen Athleten an der Feuerlinie nicht stören darf;
- i) Beim Wechsel zwischen den Stationen 1 bis 5 müssen alle Flinten **OFFEN**, und **OFFEN** und **UNGELADEN** zwischen den Stationen 5 bis 6, und 6 bis 1 getragen werden;



- j) Jeder Athlet, der seine Flinte auf Station 6 lädt muss zuerst eine erste WARNUNG (Gelbe Karte), erhalten; alle weiteren Vorkommnisse in der gleichen Runde führen zu einer DISQUALIFIKATION; und
- k) hat ein Athlet an einer (1) Station geschossen, so hat er den Stationswechsel so zu vollziehen, dass kein anderer Athlet oder Wettkampffunktionär gestört wird.

9.7.3

Preparation Time Limit

- a) Nachdem der vorausgehende Athlet geschossen und das Ergebnis festgestellt wurde oder der Richter das Kommando „**START**“ gegeben hat, muss sich der Athlet innerhalb von 12 Sekunden schussbereit machen, die Flinte schließen und die Scheibe abrufen;
- b) Beim Verstoß gegen diese Zeitbegrenzung werden die in den Regeln dafür vorgesehenen Strafen angewendet;
- c) Wo Rotten aus fünf (5) oder weniger Athleten bestehen, muss die Vorbereitungszeit erweitert werden, um Athleten auf Station 5 genügend Zeit zu geben zu Station 1 zu gehen; und
- d) Während der Qualifikation hat der Kampfrichter die Zeiteinhaltung der Vorbereitungszeiten zu kontrollieren. Während des Finales, muss die Überwachung der Zeiteinhaltung für die Vorbereitungszeiten durch ein elektronisches Zeitgebersystem (9.17.2.5) sichergestellt werden. Dieses wird von einem ausgewählten und aus den Reihen der für den Wettkampf ernannten Kampfrichter bedient (9.17.2.6.b).

9.7.4

Unterbrechung

Wird eine Serie für länger als fünf (5) Minuten wegen einer technischen Störung, die keinem Athleten anzulasten ist, unterbrochen, muss bei der Fortsetzung eine (1) Probescheibe von jeder Maschine aus der Gruppe vorgeworfen werden, bei der die Unterbrechung auftrat.

Wenn ein Defekt des Scheibensequenzers einen Neustart erfordert, muss die Wertung von dem Punkt wo die Störung war, oder neu beginnt, und ohne Protest über die ungleiche Verteilung der Scheiben berücksichtigt fortgesetzt werden.

9.7.5

Wurfweiten, Winkel und Höhen

9.7.5.1

Einstellungsschemen der Trap Maschinen

Die Wurfmaschinen müssen täglich vor Wettkampfbeginn auf ein (1) **Schema I - IX** eingestellt werden. Die Schemen Auslösung erfolgt unter Aufsicht des Technischen Delegierten und der Jury.



9.7.5.2

Bevorzugte spezielle Einstellungen für Trap

Wettkampf über zwei (2) Tage (75 + 50)

	TAG 1	TAG 2
	75 Scheiben	50 Scheiben
3 Stände	3 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)	Geändert – gleiche Einstellung für alle Stände
4 Stände	Gleiche Einstellung für alle Stände	Geändert, gleiche Einstellung für Stand 1 und 3; unterschiedlich davon – gleiche Einstellung für Stand 2 und 4
Oder Wettkampf über zwei (2) Tage (50 + 75)		
	TAG 1	TAG 2
	50 Scheiben	75 Scheiben
3 Stände	Gleiche Einstellung für alle Stände	Geändert – jedoch unterschiedliche Einstellung je Stand
4 Stände	Gleiche Einstellung für Stand 1 und 3; unterschiedlich davon – gleiche Einstellung für Stand 2 und 4	Geändert – jedoch unterschiedliche Einstellung je Stand

An drei (3) Tagen durchgeführter Wettkampf (50 + 50 + 25)			
	TAG 1	TAG 2	TAG 3
	50 Scheiben	50 Scheiben	25 Scheiben
3 Stände	Gleiche Einstellung für alle Stände	3 Einstellungen Geändert – jedoch unterschiedliche Einstellung je Stand	
oder			
3 Stände	Gleiche Einstellung für alle Stände	Geändert – gleiche Einstellung für alle Stände	Geändert – gleiche Einstellung für alle Stände
4 Stände	Gleiche Einstellung für Stand 1 und 3; unterschiedlich davon – gleiche Einstellung für Stand 2 und 4	Geändert – gleiche Einstellung für alle Stände	Geändert – gleiche Einstellung für alle Stände



Oder an drei (3) Tagen durchgeführter Wettkampf (25 + 50 + 50)			
	TAG 1	TAG 2	TAG 3
	25 Scheiben	50 Scheiben	50 Scheiben
3 Stände	3 Einstellungen (Unterschiedliche Einstellungen für alle Stände)		Geändert – gleiche Einstellung für alle Stände
4 Stände	Gleiche Einstellung für alle Stände	Geändert – aber gleiche Einstellung für Stand 1 und 3 und unterschiedliche – aber gleiche Einstellung für Stand 2 und 4	Geändert – aber gleiche Einstellung für Stand 1 und 3 und unterschiedliche – aber gleiche Einstellung für Stand 2 und 4
5 Stände	Zwei (2) oder Drei (3) Wettkampftage 5 Einstellungen (Unterschiedliche Einstellungen für j		