



**AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND**

**Wurfscheibe und Kombination**

**AUSTRIA SHOOTING FEDERATION Clay Target and Combined**

# **Wettkampfregelein**

## **American Trap**



# Inhaltsverzeichnis

|    |   |    |
|----|---|----|
| 1  | ALLGEMEINES.....                                | 4  |
| 2  | WAFFEN UND MUNITION .....                       | 5  |
| 3  | BEKLEIDUNG .....                                | 5  |
| 4  | SCHIESSPOSITION .....                           | 6  |
| 5  | RICHTER.....                                    | 6  |
| 6  | ABLAUF EINES DURCHGANGES .....                  | 7  |
| 7  | ZWISCHENFÄLLE .....                             | 8  |
| 8  | SCHIESSREGELN.....                              | 9  |
| 9  | PROTESTE .....                                  | 10 |
| 10 | STRAFEN.....                                    | 11 |
| 11 | RESULTATE UND STECHEN .....                     | 11 |
| 12 | ANZAHL DER WURFSCHEIBEN .....                   | 12 |
| 13 | QUALIFIKATION / QUALIFIKATIONSRICHTLINIEN ..... | 12 |
| 14 | SCHIESSPLATZABNAHME .....                       | 12 |
| 15 | ANORDNUNG DER SCHÜTZENSTÄNDE .....              | 13 |
| 16 | GLOSSAR .....                                   | 14 |

## 1 ALLGEMEINES

Eine American Trap Anlage besteht aus einer Wurfmaschine, bei der man Winkel - und Höheneinstellungen vornehmen kann. Sie steht auf dem Niveau der Schützenstände. Die Wurfmaschine ist gegen Beschuss zu sichern, z.B.: Einhausung. Diese hat 70 - 90cm Höhe und  $2,5\text{m} \pm 10\text{cm}$  Breite zu betragen (Kistenmaß nach ETU).

Die Maschine befindet sich 16 Yards (14,63m) vor den Schützenständen. Die Schützenstände sind radial angeordnet.

Die Maschine muss so aufgestellt werden, dass die Spitze des Wurfarmes in abgeschlagenem Zustand  $0,5\text{m} \pm 0,1\text{m}$  über dem Erdboden ist (bei eingestellter Wurfhöhe  $2,85\text{m} \pm 0,15\text{m}$ ).

Die AMT Anlage muss

- mit einem Phono - Pull
- einem Steuergerät und
- einer akustischen Signalanlage für Fehleranzeige und den Standwechsel

ausgestattet sein.

Die Stände liegen:

- kreisförmig 0,91m oder  $0,91\text{m} * 0,91\text{m}$  im Quadrat
- ab 16 Yards (14,63m) bis 27 Yards (24,69m)

hinter der Maschine.

Sie reihen sich von 16 Yards bis 27 Yards aneinander und müssen markiert sein. Die Anordnung siehe Punkt 15

Die **Klasseneinteilung** erfolgt bei Österreichischen Meisterschaften nach der ASF - Sportordnung.

Die **Flugbahnhöhe** der Wurfscheibe soll zwischen 2,44m und 3,05m in einer Entfernung von 9,14m vor der Wurfscheibenauflage betragen.

Die **Wurfweite** ist auf  $50\text{m} \pm 5\text{m}$  einzustellen (Flugbahnhöhe der Wurfscheibe  $2,85\text{m} \pm 0,15\text{m}$  in einer Entfernung von 9,14m vor der Wurfscheibenauflage)

Der minimale **Wurfwinkel** aus der Mitte soll jeweils symmetrisch 17 Grad nach rechts und links mit einer Toleranz von 10 Grad beidseitig nach außen, maximal 27 Grad sein.

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

Die **Wurfscheiben** müssen den Maßen und Vorgabe der ETU oder der ISSF entsprechen.

Die Farbe und die verwendeten Wurfscheiben müssen in der Einladung angegeben werden.

Die **Scheibenfarbe** muss klar gegen den Hintergrund des Schießstandes unter allen normalen Lichtverhältnissen sichtbar sein. Dieselbe Scheibenfarbe muss im Training verwendet werden.

## 2 WAFFEN UND MUNITION

Alle Waffen können verwendet werden, inklusive Selbstladeflinten. Wobei bei Selbstladeflinten das Auswerfen der leeren Hülse die anderen Schützen nicht stören darf.

Es darf das Kaliber 12 nicht überschritten werden.

Es sind keine Waffen gestattet, deren Lauf kürzer als 60 cm ist.

Wird mit einer Bockflinte geschossen, so wird allgemein angenommen, dass mit dem unteren Lauf geschossen wird. Ist das nicht der Fall, so muss der Schütze vor Beginn jedes Durchganges dem Richter mitteilen, dass er mit dem oberen Lauf schießt.

Es darf bei doppelläufigen Flinten weder eine Patrone noch eine Hülse noch eine Pufferpatrone im zweiten Lauf sein.

Gewehrriemen oder Ähnliches sind verboten.

Die Waffen müssen offen und ungeladen sein. Selbstladeflinten müssen mit geöffnetem Verschluss und mit der Mündung nach oben getragen werden.

Wenn der Schütze seine Waffe nicht benützt, so muss diese senkrecht in einem Gewehrständer, gebrochen oder mit offenem Verschluss abgestellt werden.

Es ist verboten, die Waffe eines anderen Schützen ohne entsprechende Erlaubnis zu berühren.

Die Hülsenlänge der Patrone darf nicht länger als **70 mm** sein.

Die Schrotladung der Patrone darf **28g** + 0,5g Toleranz nicht überschreiten. Die Schrotkörner dürfen einen maximalen Durchmesser von **2,5 mm** + 0,1 mm Toleranz nicht überschreiten.

Die Verwendung von Schwarzpulver ist verboten, ebenso Leuchtschmuckmunition, Streupatronen oder wiedergeladene Patronen.

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

## 3 BEKLEIDUNG

Der Schütze muss den Stand in einer Bekleidung, die einer öffentlichen Veranstaltung angemessen und würdig ist, betreten. Sandalen sind aus Sicherheitsgründen verboten.

Die Startnummern müssen auf den Rücken, als Ganzes sichtbar sein und auch bei einem Stechen getragen werden.

Ein Verstoß gegen die Regeln kann mit einer Verwarnung durch den Richter geahndet und im Falle eines zweiten Verstoßes mit dem Ausschluss aus dem Bewerb bestraft werden.

### Nicht erlaubt sind:

Hemden, T-Shirts oder ähnliche Bekleidungsstücke mit Ärmel kürzer als 10 cm (außer Schießwesten), Schießwesten auf nackter Haut, Flecktarnkleidung, Springerstiefel, Texte aggressiver, sexueller, rassistischer oder anderweitig anstößiger Art auf der Kleidung.

## 4 SCHIESSPOSITION

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.

## 5 RICHTER

Zu der Österreichischen Meisterschaft und speziell gekennzeichneten Veranstaltungen, die im ASF-Wettkampfkalender aufscheinen, werden vom ASF die Richter delegiert.

Die Bezahlung erfolgt durch den ASF (ASF-Richterhonorar)

Nach jedem Wurf muss er deutlich die Wertung als „**TREFFER**“ oder „**FEHLER**“ bekannt geben. Dies wird bei Fehler durch akustisches Signal angezeigt.

Richter: Richtet den Bewerb

Seitenrichter: Der Richter wird von zwei (2) oder drei (3) Seitenrichtern unterstützt. Diese werden üblicherweise rotierend von Schützen der abtretenden Rotte bestimmt; Als Seitenrichter werden alle Schützen, die am Bewerb teilnehmen, eingeteilt.

Der Schütze kann den Seitenrichterdienst nicht verweigern, wenn er dafür bestimmt wird. Der Richter kann jedoch einen Ersatz aus den teilnehmenden Schützen akzeptieren. Der Schütze, der seine Pflicht als Seitenrichter, nachdem er dazu aufgefordert wurde, verweigert oder der auffällig lange braucht, um seinen Platz einzunehmen, wird mit einem Abzug einer Scheibe vom Ergebnis der Serie bestraft.

Ein Seitenrichter muss auf jeder Seitenlinie des Schießstandes stehen, so dass er den gesamten Schussbereich überblickt. Ein Seitenrichter bedient die Resultattafel, so dass jede Richterentscheidung öffentlich sichtbar angezeigt wird. Ausnahme: elektronische Resultattafel.

Der Richter trifft seine Entscheidung allein. Wenn einer der Seitenrichter eine abweichende Entscheidung hat, so muss er durch Heben des Armes den Richter informieren, der sodann seine endgültige Entscheidung trifft. Er hat sich jedoch vorher mit den Seitenrichtern zu besprechen. Nach der Besprechung mit den Seitenrichtern ist die endgültige Entscheidung des Richters in die Anzeigetafel aufzunehmen bzw. zu berichtigen.

Unmittelbar nach jeder Runde werden die Resultate durch den Richter geprüft und verglichen. Bei Differenzen gilt die Entscheidung des Richters und ist diese auf der Anzeigetafel aufzuzeigen. Der Richter gibt dies mit lauter Stimme bekannt, so dass jeder Schütze dies hören kann. Jeder Schütze muss vor Verlassen des Standes sein Resultat überprüfen und unterschreiben. Beschwerden werden nach erbrachter Unterschrift nicht mehr akzeptiert.

Im Falle, dass 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. Das Steuergerät muss auf die korrekte Anzahl der Schützen eingestellt werden. Das bis dahin festgestellte Resultat gilt, und der Durchgang wird dort fortgesetzt, wo er unterbrochen wurde.

Der Bewerb läuft ohne Unterbrechungen, ausgenommen vom im Programm vorgesehen Grund (angekündigte Pausen) oder auf Grund technischer Probleme ab.

Der Richter kann, unter gewissen Umständen, das Schießen unterbrechen, z.B. bei Gewitter. Er muss jedoch bei längerer Dauer der Unterbrechung die Jury informieren.

## 6 ABLAUF EINES DURCHGANGES

Jeder Durchgang besteht aus 25 Wurfscheiben.

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

Die Prüfung der Waffe durch einen Funktionsschuss 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.

Zu Beginn des Durchgangs müssen die fünf Schützen bereit sein und ihre entsprechenden Stände eingenommen haben. Es werden 5 Schüsse pro Stand in abwechselnder Reihenfolge abgegeben. Erst dann gibt der Seitenrichter, der die Rottenliste führt, durch akustisches Signal den Standwechsel bekannt. Vor dem Kommando **CHANGE/WECHSELN** oder akustischen Signal ist das Wechseln des Standes verboten.

Erst, wenn der Schütze die Schießposition auf Stand 1 eingenommen hat, gibt der Richter erneut mit dem Kommando **START** oder durch ein akustisches Signal dem Schützen Nr. 1, der nach dem ersten Wechsel auf Stand 2 steht, das Feuer frei. So ist die Folge, bis Schütze 1 auf Stand 5 seine Scheiben beschossen hat.

Beim Standwechsel von Stand 5 auf Stand 1 muss die Waffe offen und entladen getragen werden. Bei Selbstladeflinten mit der Mündung nach oben und mit offenem Verschluss.

Der Richter ist verantwortlich für das geben der Kommandos

„**FEUER FREI**“

„**ENDE DES DURCHGANGES**“

„**ENTLADEN**“

„**STOP**“

„**SICHERHEIT – ENTLADEN**“

Jeder Schütze, der diese Kommandos nicht befolgt, erhält eine „**VERWARNUNG**“. Bei weiteren Verstößen wird der Schütze aus dem Bewerb genommen.

Schütze Nr. 1 darf seine Waffe erst laden, wenn ihm der Richter die Erlaubnis zum Beginn des Schießens gegeben hat.

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

Die abgeschossene Patronenhülse darf erst entsorgt werden, nachdem der nachfolgende Schütze seinen Schuss abgegeben hat.

In jedem Fall muss die Waffe beim Laden nach vorne Richtung Bunker (Schießsektor) zeigen. Befindet sich Bedienungspersonal vor den Ständen müssen die Waffen gebrochen sein und es darf sich keine Patrone im Lauf befinden.

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.

Alle Schützen und andere Personen in unmittelbarer Nähe der Feuerlinie haben unbedingt Ohrenstöpsel, Ohrenschützer oder entsprechenden Gehörschutz tragen. Den Anweisungen des Richters ist Folge zu leisten. Zuwiderhandeln wird mit dem Abzug einer Scheibe bestraft.

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

Im Falle einer Unterbrechung des Schießens durch den Richter mit dem Kommando „**STOP**“, muss die Waffe sofort geöffnet werden.

Beim Kommando „**SICHERHEIT - ENTLADEN**“, muss die Waffe geöffnet und entladen werden und darf erst nach Erlaubnis des Richters wieder geladen und geschlossen werden.

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**“ gegeben werden.

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.

Nachdem der Schütze seine Wurfscheibe abgerufen hat, muss diese unmittelbar ausgelöst werden.

Alle Wurfscheiben müssen beschossen werden, außer der Schütze ist der Meinung, dass die Auslösung nicht mit dem Zeitlimit übereinstimmt. In diesem Fall muss er dies durch Heben der rechten oder linken Hand anzeigen. Er hat laut und deutlich seine Mitteilung zu machen. Schlussendlich entscheidet der Richter über die versagte Scheibenannahme des Schützen.

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 wird. Nach entsprechender Einstellung wird die Maschine von der Jury abgenommen.

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 muss wieder eine neue Wurfscheibe geworfen werden.

## 7 ZWISCHENFÄLLE

Bei einer Funktionsstörung mit seiner Waffe, egal aus welchem Grunde, muss der Schütze stehen bleiben, mit der Waffe in Richtung Schießbereich gerichtet, ohne die Waffe zu öffnen oder die



Sicherung zu berühren. Er hat die rechte oder linke Hand zu heben und deutlich seine Mitteilung zu machen.

Eine Waffe muss als fehlerhaft betrachtet werden, wenn

- a) diese nicht in absoluter Sicherheit benützt werden kann;
- b) die Pulverladung nicht gezündet wurde;

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

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

- a) das Patronenlager nicht oder mit einer leeren Hülsen geladen war;
- b) Waffe gesichert war;
- c) der falsche Lauf eingestellt war;

Ist der Richter der Ansicht, dass eine Waffe ohne Verschulden des Schützen funktionsunfähig ist 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. Die nunmehr andere Waffe darf nicht einer Person der eigenen Rotte gehören.

Im Fall höherer Gewalt, sofern der Schütze dies feststellt, kann der Schütze mit Erlaubnis des Richters seine/ihre Rotte verlassen und seine/ihre Serie zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen bzw. nachschießen. Voraussetzung hierfür ist, dass die Jury die „höhere Gewalt“ bestätigt.

## 8 SCHIESSREGELN

Pro Wurfscheibe ist ein Schuss erlaubt.

Die Wurfscheibe wird als „**TREFFER**“ gewertet, wenn sie den Regeln entsprechend geworfen und beschossen wurde und zumindest ein sichtbares Stück abgebrochen wurde.

Der Richter muss sofort entscheiden, ob eine Wurfscheibe korrekt geworfen wurde oder „**NO BIRD**“ ist.

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
- e) der Schütze eine Wurfscheibe verfehlt, weil
  - er vergessen hat, eine Patrone zu laden

- er die Magazinsperre bei einer Selbstladeflinten nicht entriegelt 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
- g) es der dritte (oder nachfolgende) Fehler von Waffe oder Munition in einem Durchgang beim selben Schützen ist;

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) die Farbe der Wurfscheibe sich sehr deutlich von der der anderen Wurfscheiben unterscheidet, die im Bewerb aus demselben Bunker geworfen werden
- d) die Auslösung vor dem Abruf des Schützen erfolgt
- e) der Schütze sichtlich gestört wurde (Vögel, etc.)

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 Seitenrichtern besprechen, bevor er eine Wiederholung gestattet.

Ein Schuss wird als nicht abgegeben betrachtet, wenn

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

## 9 PROTESTE

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 Seitenrichter die Entscheidung bekannt geben.

Der Schütze kann sich mit einem Protest gegen die Richterentscheidung an die Jury wenden. Dieser Protest muss gemäß ASF - Sportordnung schriftlich, zusammen mit der Protestgebühr, abgegeben werden. Wird der Protest durch die Jury akzeptiert, so erhält der Schütze diese Protestgebühr zurück.

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 und auf „**NO BIRD**“ entschieden wurde
- c) ob die Auslösung der Wurfscheibe in der regelkonformen Zeit erfolgte

Gegen Juryentscheidungen kann binnen zwei Wochen beim ASF eine schriftliche Berufung eingelegt werden. Die schriftliche Berufung ist an das ASF Verbandsbüro zu senden.

## 10 STRAFEN

Die am Bewerb teilnehmenden Schützen akzeptieren die jeweils gültigen Regeln und verpflichten sich diese einzuhalten. Sie akzeptieren ferner im Voraus, dass Verstöße gegen dieselben oder gegen Anweisungen des Richters bzw. der Jury Konsequenzen und Strafen nach sich ziehen.

Verwendet der Schütze Waffe oder Munition, die nicht 2.01, 2.02, 2.03 oder 2.06 entsprechen, so werden alle mit dieser Waffe oder Munition abgegebenen Schüsse als „**FEHLER**“ betrachtet. Wenn die Jury zu der Ansicht gelangt, dass er dadurch keinen ersichtlichen Vorteil erlangt hat, so kann die Jury das Ergebnis werten, sofern der Grund des Regelverstößes sofort bei Bekannt werden abgestellt wird.

Der Richter gibt bei einem Regelverstoß:

- beim ersten Mal: **1 „VERWARNUNG“**
- beim zweiten Mal: **2 „VERWARNUNG“**
- beim dritten Mal und allen nachfolgenden Wiederholungsfällen: Wird die nächste getroffene Wurfscheibe als „**FEHLER**“ gewertet

Ist der Schütze nach dreimaligem Aufruf - innerhalb 1 Minute - durch den Richter, nicht anwesend, **so verliert er 3 Wurfscheiben**.

Die Jury entscheidet ob überhaupt, wenn ja: zu welchem Zeitpunkt und in welcher Rotte der Schütze die Serie nachschießen darf. Auch ein Solo Start ist möglich. Die Strafe von 3 Wurfscheiben verbleibt.

Beim zweiten Verstoß wegen Abwesenheit wird der Schütze vom Bewerb ausgeschlossen.

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.

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

Befindet der Richter oder ein Mitglied der Jury, dass ein Schütze absichtlich das Schießen verzögert oder sich unsportlich den anderen Schützen gegenüber benimmt, so kann er bestraft bzw. vom Bewerb ausgeschlossen werden.

## 11 RESULTATE UND STECHEN

Bei Treffergleichheit werden die ersten 3 Ränge durch **Shoot - off** ermittelt.

Es kann ein Handicap bis 27 Yards festgelegt werden.

Bei Österreichischen Meisterschaften wird das **Shoot – off** bei 22 Yard begonnen.

In abwechselnder Reihenfolge beschießt jeder Schütze eine Wurfscheibe vom Stand 1.

Beim ersten Fehler und gleicher Wurfscheibenanzahl scheidet der Schütze aus.

Nach 5 abgegebenen Schüssen und Gleichstand erfolgt ein Standwechsel auf Stand 2 usw. bis Stand 5.

Ist hier noch ein Gleichstand, wird ein höheres Handicap geschossen bis der Sieger ermittelt ist.

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.

Mannschaftsplatzierungen werden durch Rückwärtswertung der geschossenen Durchgänge bestimmt.

## **12 ANZAHL DER WURFSCHEIBEN**

Bei Österreichischen Meisterschaften werden 200 Wurfscheiben (100 pro Tag) von 20 Yards beschossen.

Ein Training während des Bewerbes auf den Wettkampfständen ist verboten.

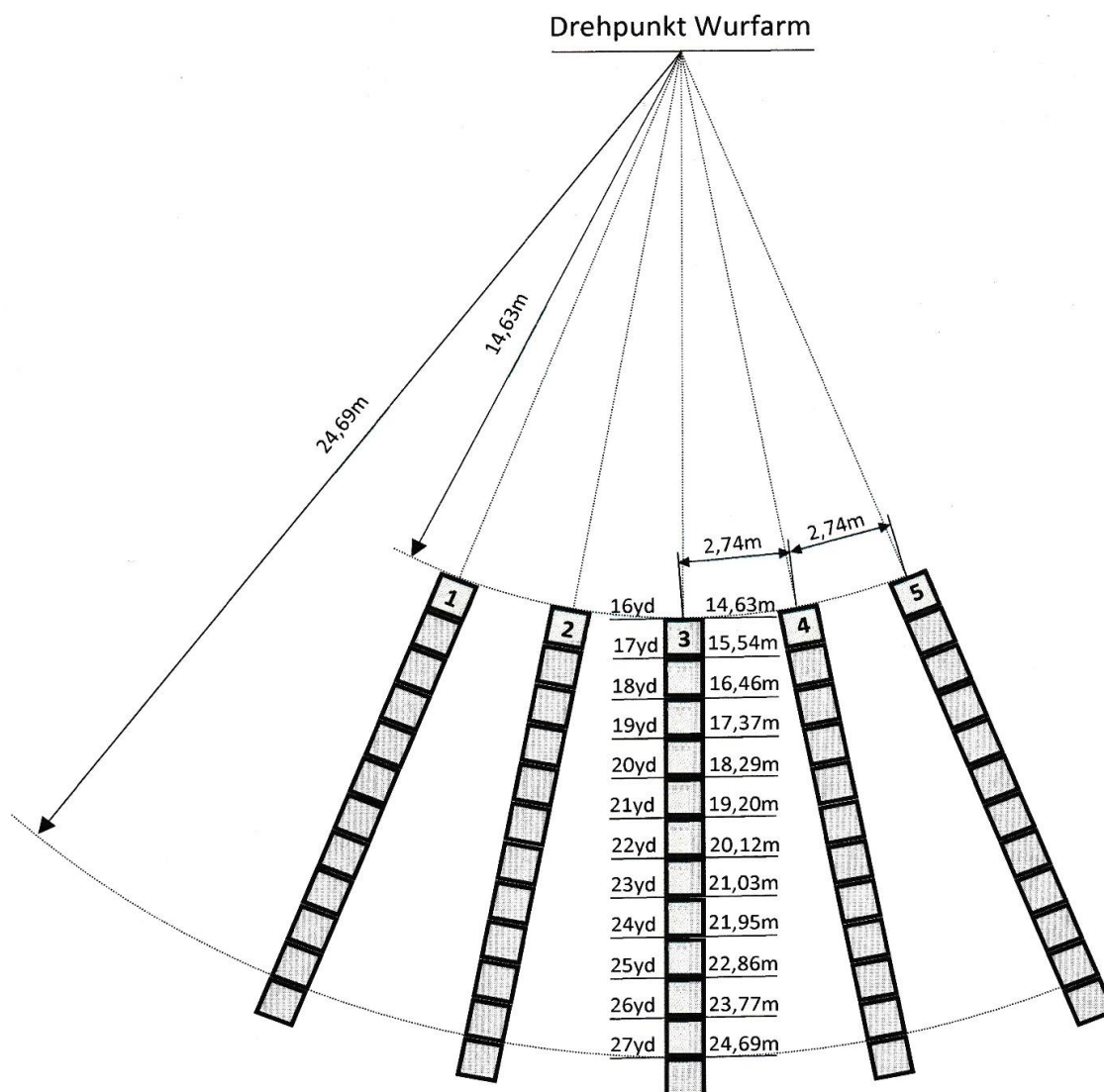
## **13 QUALIFIKATION / QUALIFIKATIONSRICHTLINIEN**

Die Qualifikationsrichtlinien werden für das jeweils kommende Sportjahr vom ASF-Referenten ausgearbeitet und durch den ASF verlautbart.

## **14 SCHIESSPLATZABNAHME**

Die Bewerbe müssen auf einem nach dem Regelwerk abgenommenen Schießplatz stattfinden. Für die Schießplatzabnahme ist der ASF zuständig und ist für die Abnahme schriftlich beim ASF zwecks Terminvereinbarung zu beantragen.

## 15 ANORDNUNG DER SCHÜTZENSTÄNDE



## 16 GLOSSAR

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b><u>ROTTE:</u></b>       | Gruppe von max. 5 Schützen, die gleichzeitig auf einem Stand schießen. |
| <b><u>DURCHGANG:</u></b>   | Besteht aus 25 Wurfscheiben,   |
| <b><u>MASCHINE:</u></b>    | Oder: Wurfmaschine; zum Werfen der Wurfscheiben.                       |
| <b><u>PHONO PULL:</u></b>  | Akustische Auslösevorrichtung für die Maschine.                        |
| <b><u>SCHUSS:</u></b>      | Abfeuern einer Patrone.  |
| <b><u>EINHAUSUNG:</u></b>  | Abdeckung der Wurfmaschine gegen Beschuss und Witterung                |
| <b><u>WURFSCHEIBE:</u></b> | Scheibe, Ziel.   |
| <b><u>FLUGBAHN:</u></b>    | Gleichzusetzen mit Wurfbahn; ist der Weg der Wurfscheibe in der Luft.  |