



ASF TRAP

Ausgabe	Datum	Änderungen zur Vorgängerausgabe
1	02.02.2017	Neudefinition der ASF Trap Bewerbe
2	25.03.2022	Änderungen bzgl. Schützenstände, Ready Position – Anschlag, Stechen

INHALTSVERZEICHNIS

- 1 Allgemein
- 2 Disziplinen
- 3 Durchführung von Österreichischen Meisterschaften
- 4 Schießanlagen
- 5 Wurfscheibeneinstellungen
- 6 Schützenstände
- 7 Fertighaltung - READY Position
- 8 Markierungsstreifen
- 9 Verhalten am Schießstand, Schützenausrüstung und Sportflinten
- 10 Munition für ASF Trap Wettkämpfe
- 11 Stechen
 - 11.1 Stechen für Medaillenränge
 - 11.1 KO Stechen

1 Allgemein

Es gelten die gültigen Regeln der Weltverbände ISSF und FITASC, sowie des ASF.

Jeder Schütze ist für die Einhaltung der Regeln selbst verantwortlich. Bezieht sich eine Regel auf rechtshändige Schützen, so gilt sie sinngemäß auch für linkshändige Schützen.

2 Disziplinen

ASF Trap Bewerbe werden in den Disziplinen

- ASF Universal Trap – AUT
- ASF Automatic Trap – AAT
- ASF Olympisch Trap – AOT

ausgetragen werden.

3 Durchführung von Österreichischen Meisterschaften

Die Österreichische Meisterschaft in den ASF Trap Bewerben werden jährlich in einer bis drei Disziplinen durchgeführt, welche vom Präsidium des ASF beschlossen werden.

4 Schießanlagen

Für die ASF Trap Bewerbe werden die Schießanlagen für

- Universal Trap
- Automatic Trap
- Olympisch Trap

verwendet.

5 Wurfscheibeneinstellungen

Die Wurfscheibeneinstellungen werden von den Regeln der Weltverbände ISSF und FITASC übernommen, soweit der ASF keine anderen Durchführungsbestimmungen beschlossen hat.

6 Schützenstände

Die Schützenstände müssen sich auf einer geraden Linie **11 m** hinter dem vorderen Rand des Wurfmaschinengrabens befinden. Der Schützenstand 3 liegt auf einer Linie rechtwinklig zur vorderen Kante der Abdeckung. Die Schützenstände 1, 2, sowie 4, 5 liegen, ausgehend von der Standachse, auf einer Linie 2.5 m bis 3.3 m, entsprechend den Regeln der Weltverbände ISSF und FITASC, sowie das ASF für Olympisch Trap, Universal Trap und Automatic Trap.

7 Fertighaltung - READY Position

Vor dem Abruf der Wurfscheibe muss sich der Schütze in die „Ready Position“ begeben.



Der Schütze muss mit beiden Füßen vollständig innerhalb der Standbegrenzung stehen.

Die Flinte muss mit beiden Händen gehalten werden.

Die Schaftspitze der Flinte muss sich für den Richter klar sichtbar am oder unterhalb des Markierungsstreifens befinden.

Die Bewegung der Flinte zur Wange darf in dem Augenblick erfolgen, nachdem der Schütze die Wurfscheibe abgerufen hat und **der Abruf vollendet** ist.

Sollte ein Schütze „**vorstarten**“, also die Flinte in Anschlag bringen, obwohl er den Abruf noch nicht beendet hatte, ist beim ersten Mal eine Verwarnung auszusprechen.

Bei jedem weiteren Vorfall in der gleichen Runde ist die abgerufene Wurfscheibe als Fehler zu werten.

Startet der Schütze in einer nicht den Regeln entsprechenden Ready Position, z.B.: zu hoher Anschlag über den aufgenähten Markierungsstreifen, erhält er eine Verwarnung.

Die Verwarnung wird vom Wettkampfrichter ausgesprochen. Bei jedem weiteren Vorfall in der gleichen Runde ist die abgerufene Wurfscheibe als Fehler zu werten.

8 Markierungsstreifen

Die Teilnahme am einem ASF Trap Wettkampf ist nur möglich, wenn der Schütze auf einer Schießweste oder Oberbekleidung einen korrekt angebrachten Markierungsstreifen hat. Damit der Wettkampfrichter den korrekten Anschlag der Flinte - Fertighaltung - READY Position überprüfen kann, ist der Markierungsstreifen (250 mm lang, 30 mm breit, in gelben Farbe mit schwarzer Einfassung) fest auf der Schießweste oder Oberbekleidung anzubringen. Das korrekte Anbringen des Markierungsstreifens wird von den Regeln der ISSF – Olympisch Skeet vom ASF übernommen.

9 Verhalten am Schießstand, Schützenausrüstung und Sportflinten

Es gelten die jeweils gültigen Regeln der Weltverbände ISSF und FITASC, sowie des ASF.

10 Munition für ASF Trap Wettkämpfe

Für die ASF Trap Wettkämpfe wird das Schrotgewicht von maximal 24 Gramm mit einer Toleranz von + 0,5 Gramm und ein maximaler Durchmesser von 2,5 mm mit einer Toleranz von + 0,10 mm für alle Disziplinen festgelegt.

11 Stechen

11.1 Stechen für Medaillenränge

Die Platzierungen 1-3 werden durch Stechen entschieden.

Das Stechen erfolgt in einer Wettkampfrunde mit einer Patrone pro Wurfscheibe.

Bei weiterer Gleichheit durch K.O Stechen.

11.2 KO Stechen

Die Startreihenfolge der Schützen für das K.O. Stechen wird mittels Los entschieden.

Das KO. Stechen wird nur mit einer Patrone pro Wurfscheibe durchgeführt.

Die teilnehmenden Schützen beginnen das K.O. Stechen auf Stand 1, wobei bei Automatic Trap keine gleichen Wurfscheiben geworfen werden.

Pro Stand wird für den ersten Schützen die Wurfscheibe vorgeworfen, ausgenommen Automatic Trap.

Das K.O. Stechen wird bis zu einer Entscheidung Stand für Stand weitergeführt.