



WS Wurfscheibe

Die nachfolgenden Regelungen gliedern sich in:

WS 1	Allgemeine Bestimmungen	2
WS 2	Sicherheits- und Verhaltensregeln	5
WS 3	Technische Spezifikationen	6
WS 4	Disziplinabläufe	9

Soweit hier nicht abweichende Regelungen getroffen sind, gelten der Allgemeine Teil zum BDS-Sporthandbuch und der Kommentar zum Sporthandbuch dazu.

WS 1 Allgemeine Bestimmungen

WS 1.1 Allgemeine Bestimmungen

Der Disziplinablauf erfolgt entsprechend den nachstehenden Regelungen für die Disziplinen Trap, Skeet, Skeet-Vorderschaftrepetierflinte und Parcours.

Bei Deutschen Meisterschaften werden in den Disziplinen 4700/4701/4702 90 Wurfscheiben und bei Landesmeisterschaften 45 Wurfscheiben beschossen.

Das Auslösen der Wurfscheibe(n) kann über einen Drücker (Person, die die Wurfscheibe(n) auf Abruf hin startet) oder über eine Mikrofonanlage erfolgen. In der Wettkampfausschreibung ist die beabsichtigte Art der Auslösung anzugeben.

In den Parcours-Disziplinen 4703 und 4704 wird die Anzahl der zu beschießenden Wurfscheiben jeweils in der Wettkampfausschreibung festgelegt. Das Auslösen der Wurfscheibe(n) durch Abrufen erfolgt beim Parcours über einen Drücker. Die Durchführung von Wettkämpfen erfolgt je nach Bedarf.

Mannschaftswertungen können in den jeweiligen Disziplinen ausgeschrieben werden.

WS 1.2 Anschlag und Waffenhaltung

Wurfscheiben bzw. Doubletten können erst geworfen werden, wenn der Schütze die vorgeschriebene Waffenhaltung eingenommen hat.

Um die Position der Waffe in der vorgeschriebenen Waffenhaltung besser kontrollieren zu können, muss eine ca. 25 cm lange und 2 cm breite Markierung auf der Außenkleidung angebracht sein. Die Ausrichtung ist waagrecht (bei normaler Körperhaltung) und die Markierung muss unter dem Ellenbogen sichtbar sein. Hierzu wird die rechte Hand (bei Rechtsschützen) bzw. die linke Hand (bei Linksschützen) an die Schulter gelegt, dann ist der Ellenbogen der tiefste Punkt und unter diesem hat sich die Waffenhaltungsmarkierung zu befinden. Der Schaft muss mit seiner unteren Spitze den Körper des Schützen berühren und zwar am oder unterhalb des Markierungsstreifens und muss dort gehalten werden, bis die Wurfscheibe erscheint

WS 1.3 Anschlag- und Waffenhaltungsfehler

Die Flinte darf erst nach dem Sichtbarwerden der Wurfscheibe in Anschlag genommen werden.

Bei verfrühtem Anschlag, ohne sichtbare Wurfscheibe oder bei falscher Waffenhaltung gibt der Hauptrichter das Kommando „NO BIRD“-„ANSCHLAGFEHLER“, lässt die Wurfscheibe wiederholen und es gibt eine Verwarnung.

Jeder Anschlagfehler ist als Verwarnung unter den Namen des Schützen in die Startkarte / Trefferaufnahme mit dem Merkmal „A“ (für Anschlagfehler) einzutragen. Bei der dritten Verwarnung ist der Schütze disqualifiziert.

**WS 1.4 Kommandos**

Kommando	Bedeutung / Wirkung
STÄNDE EINNEHEMEN	Die Schützen begeben sich auf die ihnen zugewiesene Position.
SCHÜTZEN BEREIT?	Sind die Schützen bereit, erfolgt von ihnen keine Bestätigung hierfür. Ist ein Schütze nicht bereit, so hebt er die Hand und gibt das Kommando „NICHT BEREIT“.
NICHT BEREIT	Meldung des Schützen, wenn er nicht zum Schießen bereit ist.
FEUER FREI	Waffen laden / Wettkampfbeginn
NO BIRD	Ungültige Wurfscheibe / Wiederholung
FEHLER	Kein regelgerechter Treffer
UNTERBRECHUNG	Waffen entladen, warten / Fortsetzung mit dem Kommando „FEUER FREI“
ANSCHLAGFEHLER	Der Anschlag wurde nicht regelkonform durchgeführt. Vermerk mit dem Merkmal „A“ auf der Startkarte / Trefferaufnahme des Schützen. Wiederholung: Alle regelgerechten Wurfscheiben, die nach dem zweiten Anschlagfehler geworfen werden, gelten bei erneutem Anschlagfehler als Fehler.
FUNKTIONSSTÖRUNG	Vermerk mit dem Merkmal „S“ auf der Startkarte / Trefferaufnahme des Schützen, ggf. Wiederholung: Alle regelgerechten Wurfscheiben, die nach der zweiten Funktionsstörung geworfen werden, gelten bei erneuter Störung als Fehler.
VERWARNUNG	Verwarnung des Schützen durch Fehlverhalten, welches nicht direkt zum Scheibenabzug führt. Vermerk mit dem Merkmal „V“ auf der Startkarte / Trefferaufnahme des Schützen. Mit der dritten Verwarnung erfolgt die Disqualifizierung des Schützen.



Kommando	Bedeutung / Wirkung
DURCHGANG BEENDET	Serie beendet, Waffen entladen, Schützenstände räumen, am Ende des Wettkampfes Ergebnisprotokoll unterzeichnen

WS 1.5 Wurfscheiben

Es dürfen grundsätzlich nur Wurfscheiben verwendet werden, die auf dem jeweiligen Schießstand zugelassen sind.

Die Farbe der Wurfscheiben muss sich deutlich vom Hintergrund abheben.

Bei „Trap“ und „Skeet“- Kennziffern 4700 / 4701 / 4702:

Die zu verwendenden Wurfscheiben müssen einen Durchmesser von ca. 11 cm, eine Höhe von 25 bis 28,5 mm und ein Gewicht von 100 bis 110 g haben.

Bei „Parcours“- Kennziffern 4703 und 4704:

Es können Standardwurfscheiben, Rollhasen, Midi- und Miniwurfscheiben, Segelwurfscheiben, Flashwurfscheiben und Elektrotauben (ZZ) verwendet werden.

WS 1.6 Ablauf der Anmeldung am Wettkampftag und Helferdienste

Alle Teilnehmer haben sich durch den BDS-Ausweis mit aktueller Jahresmarke bei Wettkampfantritt auszuweisen und sich mindestens 30 Minuten vor Startbeginn bei einem Start vormittags und 60 Minuten vor Startbeginn bei einem Start nachmittags anzumelden.

Sind Mannschaftswertungen ausgeschrieben, sind die jeweiligen Schützen einer Mannschaft vor deren erstem Start bei der Anmeldung zu benennen.

Bei der Anmeldung erfolgt gleichzeitig auch die Kontrolle der Anschlagmarkierung.

Tritt ein Starter zu der für ihn vorgesehenen Startzeit nicht an, hat er keinen Anspruch auf eine Ersatzstartzeit.

In allen Disziplinen ist es zulässig, dass der Veranstalter einer Meisterschaft oder eines Wettbewerbs die Teilnehmer der Veranstaltung zu Helferdiensten verpflichtet. Teilnehmer die sich weigern diese Helferdienste abzuleisten, können aus der Wertung genommen werden. Die verpflichtende Einteilung zu Helferdiensten sollte in der Wettbewerbsausschreibung bekannt gegeben werden.

WS 2 Sicherheits- und Verhaltensregeln

WS 2.1 Allgemeine Verhaltens- und Sicherheitsregeln

Zur Vermeidung von Unfällen wird beim Schießen das Tragen einer Kopfbedeckung und einer Schutzbrille empfohlen. Eine „Sehbrille“ ist einer Schutzbrille gleichgestellt.

Anschlagübungen während des Wettkampfs sind nicht erlaubt. Auf Stand 1 ist vor dem ersten Abrufen ein Probeanschlag zulässig.

Flinten dürfen nur auf dem Schützenstand und erst nach dem Kommando „SCHÜTZEN BEREIT“ geladen werden.

Kipplauflinten müssen mit offenem Verschluss und mit nach unten gerichteter Laufmündung, Halbautomaten und Vorderschaftrepetierflinten mit offener Kammer und mit nach oben gerichteter Laufmündung getragen werden.

Auf dem Stand verbleibende Flinten müssen mit dem Lauf nach oben, entladen und mit offenem Verschluss in einem Gewehrständer abgestellt werden.

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

Es ist den Schützen untersagt, andere Wettkampfteilnehmer zu stören.

Das Betreten des Wurfmaschinen- und Abziehstandes sowie die Unterhaltung mit den hier beschäftigten Helfern sind den Schützen während des Wettkampfes untersagt.

WS 2.2 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 Hauptrichter die Flinte kontrolliert hat. Betätigt er die Sicherung oder öffnet die Flinte ohne vorherige Prüfung durch den Hauptrichter, gilt die Wurfscheibe als gefehlt.

WS 2.3 Verwarnung / Disqualifikation

Ein Schütze wird förmlich verwarnt, wenn er gegen Bestimmungen des Sporthandbuchs verstößt oder Anordnungen des Schießleiters oder der Standaufsicht nicht Folge leistet. (Ausnahme: Es sind im Sporthandbuch andere Sanktionen festgelegt.) Wird er ein drittes Mal verwarnt oder wollte er sich durch einen Regelverstoß unrechtmäßige Vorteile verschaffen, wird er vom Wettbewerbsleiter (Schießleiter) disqualifiziert. Verstöße gegen Sicherheitsbestimmungen führen zur sofortigen Disqualifikation. Der Schießleiter bzw. die Standaufsicht hat das Recht, einen Schützen für eine Disziplin zu disqualifizieren, wenn dessen eigenes Verhalten für ihn selbst oder für andere Personen eine unmittelbare Gefahr darstellt.

Bei groben Sicherheitsverstößen kann die Wettkampfleitung eine Disqualifikation für den restlichen Wettkampftag aussprechen. Davon sind alle für diesen Tag geplanten und noch offenen Starts betroffen.

WS 2.4 Genuss von Mitteln, die die Wahrnehmungsfähigkeit beeinträchtigen

Personen, die unter dem Einfluss von Mitteln (Alkohol, Tabletten, Drogen) stehen, welche die Wahrnehmung beeinträchtigen, sind vom Schießen auszuschließen.

Diese Regelung gilt genauso für Schießleiter oder Standaufsichten, auch wenn sie nicht selbst am Schießen teilnehmen.

WS 3 Technische Spezifikationen

WS 3.1 Flinten

In allen Disziplinen sind ausschließlich Waffen mit glatten (nicht gezogenen) Läufen, Laufteilen und/oder Laufeinsätzen zugelassen. Choke-Einsätze gelten nicht als Laufeinsätze im obigen Sinne und dürfen deshalb verwendet werden.

Funktions- und handhabungssichere Flinten und Läufe dürfen nach Wettkampfbeginn in der jeweiligen Disziplin nicht ausgewechselt werden. Flinten mit veränderlichen Mündungsaufsätzen (Polychoke usw.) sowie Mündungseinsätze dürfen verwendet werden.

WS 3.2 Disziplin „Trap“ - Kennziffer 4700

Zugelassen sind serienmäßig vom Hersteller angebotene Querflinten, Bockdoppelflinten, halbautomatische Flinten, Repetier- und Vorderschaftrepetierflinten handelsüblicher Bauart.

Kaliber:	12 und kleiner
Schäftung:	Ein Vollschaft für den Schulteranschlag muss vorhanden sein. Lochschaft ist erlaubt. Pistolengriff ohne Schulteranschlag ist nicht erlaubt.
Gewehrriemen:	Die Verwendung eines Gewehrriemens ist nicht erlaubt.

WS 3.3 Disziplinen „Skeet“ und „Parcours“ - Kennziffer 4701 und 4703

Zugelassen sind serienmäßig vom Hersteller angebotene Querflinten, Bockdoppelflinten, halbautomatische Flinten, Repetier- und Vorderschaftrepetierflinten handelsüblicher Bauart.

Kaliber:	12 und kleiner
Schäftung:	Ein Vollschaft für den Schulteranschlag muss vorhanden sein. Lochschaft ist erlaubt. Pistolengriff ohne Schulteranschlag ist nicht erlaubt.
Gewehrriemen:	Die Verwendung eines Gewehrriemens ist nicht erlaubt.

WS 3.4 Disziplinen „Skeet - Vorderschaftrepetierflinte“ und „Parcours - Vorderschaftrepetierflinte“ - Kennziffern 4702 und 4704

Zugelassen sind serienmäßig vom Hersteller angebotene Vorderschaftrepetierflinten handelsüblicher Bauart.

Kaliber:	12 und kleiner
Schäftung:	Ein Vollschaft für den Schulteranschlag muss vorhanden sein. Lochschaft ist erlaubt. Pistolengriff ohne Schulteranschlag ist nicht erlaubt.
Gewehrriemen:	Die Verwendung eines Gewehrriemens ist nicht erlaubt.

**WS 3.5 Kennziffern, Disziplinen, Scheiben, Waffengewichte, Riemen, Art des Visiers**

Kennziffer	Disziplin	Scheibe	Max. Waffengewicht	Riemen	Visier
4700	Trap	Wurfscheibe	beliebig	nein	offen/ keine Optik
4701	Skeet				
4702	Skeet - Vorderschaftrepetierflinte				
4703	Parcours				
4704	Parcours-Vorderschaftrepetierflinte				

WS 3.6 Magazine

Bei halbautomatischen Langwaffen dürfen nur Magazine verwendet werden, die mit höchstens 10 Patronen geladen werden können (siehe Allgemeiner Teil, Nr. A11.01).

WS 3.7 Kompensator

Als Kompensator gilt jede Art von Mündungsbremse, die gerade, ebene oder senkrechte Prallflächen hat. Kompensatoren sind bei halbautomatischen Flinten mit offener Visierung und bei Repetierflinten mit offener Visierung nicht erlaubt.

WS 3.8 Zulässige Munition

Die Schrotladung darf 28,5 g, der Schrotdurchmesser 2,6 mm und die Länge der Patronenhülse nach Abgabe des Schusses 70 mm nicht überschreiten. Bei Landesmeisterschaften und Deutschen Meisterschaften darf in den Disziplinen 4700, 4701 und 4702 die Schrotladung 24,5 g, beim Parcourschiessen 4703 und 4704 28,5 g nicht überschreiten. Streukreuze sind erlaubt.

Einschränkungen durch den Wettkampfausrichter bzw. Veranstalter sind zulässig (z.B. kein Blei, kein Weicheisen, keine nickelbeschichteten Schrote).

Alle Flinten dürfen generell nur mit maximal zwei Patronen geladen werden, es sei denn, in der Wettbewerbsausschreibung wird ausdrücklich eine andere Regelung getroffen.

WS 3.9 Waffen- und Munitionsstörungen

Der Hauptrichter entscheidet in allen Fällen endgültig.

Waffenstörungen und Patronenversager zählen nicht als abgegebener Schuss. Es erfolgt das Kommando „NO BIRD“ durch den Hauptrichter. Sie erfordern den Wurf einer neuen Scheibe. Versagt der erste Schuss, darf eine neue Scheibe mit zwei Schüssen beschossen werden. Versagt der zweite Schuss, muss bei der Wiederholung mit dem ersten absichtlich gefehlt werden. Trifft hierbei jedoch der erste, wird die Scheibe als Fehler gewertet.

Jede Waffenstörung (auch das Doppeln) ist als Verwarnung unter den Namen des Schützen in die Startkarte / Trefferaufnahme mit dem Merkmal „S“ (für STÖRUNG) einzutragen.

Patronenversager werden anerkannt, wenn der Schlagbolzeneinschlag im Zündhütchen klar erkennbar ist und

- die Pulverladung nicht gezündet hat
- die Ladung zündet, aber Komponenten der Ladung im Lauf verblieben sind
- der Schlagbolzenabdruck auf der Patrone fehlt, die Waffe aber abgeschlagen hat (z.B. wegen zu tief sitzendem Zünder, flachem Patronenrand).

Wenn der Hauptrichter entscheidet, dass die Untauglichkeit der Waffe bzw. Störung von Waffe und Munition nicht durch ein Verschulden des Schützen verursacht wurde und nicht schnell genug zu beheben ist, darf der Schütze eine andere zugelassene Waffe benutzen, wenn diese innerhalb von drei Minuten, nachdem die Waffe für untauglich erklärt worden ist, verfügbar ist.

Beim Doppeln einer Flinte ist ein „NO BIRD“ zu geben und die Wurfscheibe ist zu wiederholen. Jedes Doppeln ist ebenfalls als Verwarnung unter den Namen des Schützen in die Startkarte / Trefferaufnahme mit dem Merkmal „S“ (für „STÖRUNG“) einzutragen.

Innerhalb eines Wettkampfs werden je Disziplin höchstens zwei Funktionsstörungen anerkannt, unabhängig davon, ob der Schütze Flinte oder Munition gewechselt hat oder nicht. Bei der dritten Verwarnung ist der Schütze disqualifiziert.

WS 3.10 Regelwidrige Flinten und Munition

Verwendet der Schütze Flinten oder Munition, die den Regeln nicht entsprechen, werden alle damit beschossenen Wurfscheiben als Fehler gewertet. Herstellungsschwankungen fabrikgefertigter Munition gehen nur zu Lasten des Schützen, wenn er von der daraus resultierenden Unzulässigkeit Kenntnis hat. Befindet der Hauptrichter, dass eine dieser Regeln vorsätzlich verletzt wurde, wird der Schütze disqualifiziert.

WS 4 Disziplinabläufe

WS 4.1 Disziplinablauf Trap

Bei Trap werden pro Serie 15 Wurfscheiben beschossen. Der Abstand der Schützenstände von der Vorderkante des Maschinenunterstandes beträgt 11,0 m.

WS 4.2 Weite, Richtung und Höhe der Würfe

Die Schützen sollen möglichst Wurfscheiben mit gleichen Wurfrichtungen erhalten, deren Reihenfolge nach einem bestimmten Schema wechselt. Dies schließt die Verwendung von vollautomatischen Wurfmaschinen mit selbständiger Höhen- und Seitenverstellung ein. Die Wurfmaschinen müssen so eingestellt werden, dass sich bei ruhigem Wetter folgende Werte ergeben:

- a) Die Flughöhe der Wurfscheibe wird in einer Entfernung von 10,0 m ab der Vorderkante des Maschinenunterstandes gemessen. Die Flughöhe soll mind. 1,5 m und höchstens 3,3 m betragen. Dies bezieht sich auf das Niveau des Schützenstandes. Bei einer Flughöhe von 1,5 m muss die Flugweite der Wurfscheibe im Mittel 65 m betragen. Sofern die freie Flugweite der Wurfscheibe durch künstliche Hindernisse begrenzt wird (Wallanlage, Netze, o.ä.), muss die Flugweite mindestens 55 m betragen. Um die vorgeschriebene Wurfweite einzustellen, sind die Maschinen zunächst seitlich auszuschnwenken. Anschließend sind sie entsprechend dem Wurfeschema nur noch an der Seite und Höhe einzustellen. Liegt eine Anordnung seitens einer Behörde auf Verwendung von Subsonic-Patronen für einen Schießstand vor, muss die Wurfweite im Mittel 55 m betragen.
- b) Die Flugbahn der Wurfscheibe darf nicht mehr als 35° seitwärts von einer gedachten Geraden abweichen, die von der Mitte des Schützenstandes über die mittlere Maschine der betreffenden Gruppe führt. Der Winkel von 35° nach links oder nach rechts ist von der mittleren Maschine jeder Gruppe oder des einzelnen Vollautomaten zu jedem Schützenstand zu messen. Bei nur einem Vollautomaten ist der Winkel von 35° nach links und rechts über den mittleren Stand zu messen.

WS 4.3 Schießen und Wertung der Schüsse

Alle Flinten müssen bei Trap zwischen den Schützenständen 1 bis 5 offen getragen werden. Ein Nachrücken auf den nächsten Stand darf erst erfolgen, wenn der vorhergehende Schütze geschossen hat. Beim Verlassen des 5. Standes muss die Waffe offen und entladen sein und um den nachfolgenden Schützen nicht zu gefährden, hat sich der Schütze beim Verlassen des Standes 5 nach rechts umzudrehen.

Während des Wettkampfs darf der Schütze seine Flinte erst schließen, wenn der Schütze zur Linken auf eine regelgerechte Wurfscheibe geschossen hat.

Mit dem Kommando „STÄNDE EINNEHMEN“ treten die Schützen auf die ihnen zugewiesene Position nach Möglichkeit in vollen Rotten zu 6 Personen an. Nach Einnahme der Stände erfolgt das Kommando „SCHÜTZEN BEREIT“. Erfolgt keine Meldung des Schützen, gibt der Hauptrichter (Standaufsicht) mit dem Kommando „FEUER FREI“ das Schießen frei.

Nach Freigabe des Schießens (Kommando „FEUER FREI“) durch den Hauptrichter (Standaufsicht) muss der Schütze auf Stand 1 innerhalb einer Vorlaufzeit von 30 Sekunden nach Einnahme der vorgeschriebenen Gewehrhaltung seine Wurfscheibe abrufen.

Nach Schussabgabe beginnt für den nächsten Schützen ebenfalls wieder eine Vorlaufzeit von 30 Sekunden. Lässt der Schütze diese Vorlaufzeit ohne triftigen Grund verstreichen, erfolgt das Kommando „VERWARNUNG“ durch den Hauptrichter. Jede Verwarnung ist unter den Namen des Schützen in die Startkarte / Trefferaufnahme mit dem Merkmal „V“ (für „VERWARNUNG“) eingetragen. Mit der dritten Verwarnung ist der Schütze disqualifiziert.

Aus jeder Position wird jeweils eine Wurfscheibe beschossen. Jede fehlerfrei fliegende Wurfscheibe muss angenommen werden. Erscheint sie nicht unmittelbar nach dem Abrufen, ruft der Hauptrichter bzw. die Standaufsicht (nicht der Schütze) „NO BIRD“ und gibt das Schießen erneut frei.

Eine Wurfscheibe gilt als getroffen, wenn infolge des Schusses deutlich sichtbar ein Stück von ihr abspringt.

Unterbleibt ein Schuss infolge einer fehlerhaften Bedienung des Gewehrs (nicht gespannt, nicht geladen oder gesichert), wird dies als Fehler gewertet.

Bei folgenden Fehlwürfen erfolgt das Kommando „NO BIRD“ und es muss dem Schützen aus der vor ihm stehenden Maschinengruppe bzw. Maschine eine neue Wurfscheibe geworfen werden, gleichgültig ob sie mit oder ohne Erfolg beschossen wurde, wenn:

- die Wurfscheibe angebrochen ist oder eine nicht regulär geworfene Wurfscheibe erscheint;
- ein zweiter Schütze auf die Wurfscheibe mitschießt;
- bei Anlagen mit mehr als einer Wurfmaschine die Wurfscheibe aus einer falschen, nicht zu dem Stand des Schützen gehörenden Maschine geworfen wird;
- mehrere Wurfscheiben erscheinen.

Das Ergebnis von Schüssen, die auf die vorstehend angeführten Fehlwürfe abgegeben werden, wird nicht gewertet.

WS 4.4 Disziplinablauf Skeet

Bei Skeet sind pro Serie 15 Wurfscheiben auf einem Turmstand zu beschießen und zwar je zwei Wurfscheiben von den Ständen 1 bis 7 und am Schluss der Serie von Stand 7 die fünfzehnte vom Niederhaus abfliegende Wurfscheibe. Von den Ständen 1, 3, 4 und 5 werden Einzel-Wurfscheiben beschossen und zwar jeweils zuerst die Wurfscheibe vom hohen Turm und dann die Wurfscheibe vom niederen Turm. Von den Ständen 2, 6 und 7 sind Doubletten zu beschießen. Bei Doubletten ist zuerst die abfliegende und dann die entgegengerichtete Wurfscheibe zu beschießen.



WS 4.5 Weite, Richtung und Höhe der Würfe

Die Wurfmaschinen auf dem Skeetstand sind so einzustellen, dass:

- a) die Wurfscheiben aus dem Hoch- und Niederhaus so geworfen werden, dass sie den Mittelpunkt eines angenommenen Kreises von 0,9 m Durchmesser in einer Höhe von 4,6 m über dem Kreuzungspunkt passieren; dieser Kreuzungspunkt befindet sich auf einer geraden Verbindungslinie von Stand 4 über die Mitte der Verbindungslinie zwischen Hoch- und Niederhaus in einer Entfernung von 5,5 m von der Mittellinie entfernt. Doubletten müssen sich innerhalb des oben genannten Kreises kreuzen.
- b) die geworfene Wurfscheibe eine Strecke von 60 bis 65 m im flachen, d.h. dem Grundniveau der Türme angepassten Gelände zurücklegt.

WS 4.6 Schießen und Wertung der Schüsse

Soweit beim Skeetschießen nichts anderes geregelt wird, gelten die vorstehenden Regelungen für das Trapschießen sinngemäß.

Gibt ein Schütze unberechtigte Schüsse ab, ist dies ein grober Verstoß gegen die Sicherheitsvorschriften und er wird umgehend disqualifiziert.

Während des Wettkampfs darf der Schütze seine Flinte erst schließen, wenn er sich mit beiden Füßen innerhalb des Schützenstandes (Station) befindet. Vor dem Verlassen ist die Flinte zu entladen. Vorderschaftrepetierflinten und Halbautomaten sind geöffnet mit dem Lauf nach oben zu tragen.

Mit dem Kommando „STAND EINNEHEMEN“ treten die zur Rotte eingeteilten Schützen auf dem Skeetstand gemeinsam hinter der zugewiesenen Position an.

Der erste Schütze begibt sich auf Stand 1. Nach Einnahme des Standes erfolgt das Kommando „SCHÜTZEN BEREIT?“. Erfolgt keine Meldung der Schützen, gibt der Hauptrichter (Standaufsicht) mit dem Kommando „FEUER FREI“ das Schießen frei.

Nach Freigabe des Schießens (Kommando „FEUER FREI“) durch den Hauptrichter (Standaufsicht) muss der Schütze 1 innerhalb einer Vorlaufzeit von 30 Sekunden seine Wurfscheibe nach Einnahme der vorgeschriebenen Gewehrhaltung abrufen. Lässt der Schütze diese Vorlaufzeit ohne triftigen Grund verstreichen, erfolgt das Kommando „VERWARNUNG“ durch den Hauptrichter.

Nach dem Schießen gibt der Schütze die Position unverzüglich frei. Die folgenden Schützen rücken in der festgelegten Reihenfolge selbständig nach, sobald die Schießposition frei ist.

Nach Einnahme der vorgeschriebenen Schießposition durch den nächsten Schützen beginnt erneut die Vorlaufzeit von 30 Sekunden, innerhalb derer der Schütze seine Wurfscheibe / Doublette „abrufen“.

Lässt der Schütze diese Vorlaufzeit ohne triftigen Grund verstreichen, erfolgt ebenfalls das Kommando „VERWARNUNG“ durch den Hauptrichter.

Jede Verwarnung ist unter den Namen des Schützen in die Startkarte / Trefferaufnahme mit dem Merkmal „V“ (für „VERWARNUNG“) einzutragen.

Mit der dritten Verwarnung erfolgt die Disqualifizierung des Schützen.



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 7 wechselt.

Die vorstehenden Regelungen gelten für alle Skeet-Positionen.

Bei auf den Ständen 2, 6 und 7 zu erwartenden Doubletten gilt folgende Regelung:

- Doubletten werden bei nachstehenden Situationen gegebenenfalls unbeschränkt wiederholt.
- Wird mit dem ersten Schuss die falsche Wurfscheibe getroffen, gilt der erste Schuss als Fehler. Die Doublette wird zur Feststellung des zweiten Schusses wiederholt. Es sind beide Schüsse abzugeben.
- Wird dabei mit dem zweiten Schuss die zweite Wurfscheibe getroffen, so lautet die Gesamtwertung „Fehler / Treffer“. Wird die zweite Wurfscheibe verfehlt, lautet die Wertung „Fehler / Fehler“. Der erste Schuss muss dabei auf die erste Wurfscheibe abgegeben werden.
- Werden mit dem ersten Schuss beide Wurfscheiben getroffen, ist die Doublette zu wiederholen. Dies gilt auch, wenn mit dem ersten Schuss gefehlt wird und mit dem zweiten beide Wurfscheiben getroffen werden. Dann wird der erste Schuss als Fehler gewertet und zur Feststellung des zweiten Schusses eine neue Doublette geworfen. Der erste Schuss muss hierbei auf die erste Wurfscheibe abgegeben werden (siehe vorstehender Punkt, Abs. 2).
- Erscheint bei einer Doublette eine Wurfscheibe nicht oder ist sie beschädigt oder fliegt sie unregelmäßig, gilt die Gesamtdoublette als nicht geworfen und ist zu wiederholen.
- Wird die erste Wurfscheibe verfehlt und stoßen beide Wurfscheiben vor Abgabe des zweiten Schusses zusammen, wird der erste Schuss als Fehler gewertet und zur Feststellung des zweiten Schusses eine neue Doublette geworfen. Der erste Schuss muss hierbei auf die erste Wurfscheibe abgegeben werden.
- Wird die erste Wurfscheibe getroffen und wird vor Abgabe des zweiten Schusses die zweite Wurfscheibe durch Splitterwirkung beschädigt, lautet die Gesamtwertung „Treffer, neue Doublette zur Feststellung des zweiten Schusses“. Es sind beide Schüsse abzugeben. Der erste Schuss muss dabei auf die erste Wurfscheibe abgegeben werden.
- Wenn der Schütze ohne berechtigten Grund eine regulär geworfene Doublette ganz oder teilweise nicht beschießt, werden die nicht beschossenen Wurfscheiben als Fehler gewertet.

In allen Fällen gibt der Hauptrichter das Kommando „NO BIRD“ und lässt die Wurfscheiben wiederholen.

WS 4.7 Disziplinablauf Parcours

Parcours ist eine Disziplin, die jagdliche Situationen widerspiegelt und alle Möglichkeiten des Geländes und der verfügbaren Ziele nutzt, um die technischen und sportlichen Fähigkeiten der Schützen herauszufordern.

Für das Parcoursschießen gelten die Regelungen für das Skeetschießen mit folgenden Abweichungen:

- Der Disziplinablauf bzw. die Reihenfolge der geworfenen Wurfscheiben ist auf den jeweiligen Ständen deutlich sichtbar auszuhängen.
- Die Wurfscheiben müssen jeder Rotte einmal gezeigt werden.
- Die Gesamtzahl der zu beschießenden Wurfscheiben wird in der jeweiligen Wettkampfausschreibung festgelegt.

WS 4.8 Weite, Richtung und Höhe der Würfe

In Abhängigkeit der jeweiligen Geländestruktur sollte ein Parcours mit ausreichend Wurfmaschinen bestückt sein, dass die Schützen bestmögliche Ziele, die jagdlichen Bedingungen entsprechen, beschießen können.

Die Anordnung der Schießrichtung und die Flugbahn der Ziele müssen unbedingt der Sicherheit aller Beteiligten Rechnung tragen, ebenso müssen alle Belange des Natur- und Umweltschutzes berücksichtigt werden.

Es sollten gehende und kommende, querende und überfliegende Flugbahnen in niedrigen und hohen Bereichen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades vorhanden sein.

Bei der Einstellung der Flugbahnen muss gewährleistet sein, dass auf jede einzelne Wurfscheibe 2 Schüsse abgegeben werden können.

Auf jeder Station sind mindestens drei Wurfmaschinen erforderlich. Bei der Festlegung der Layouts ist darauf zu achten, dass Doubletten zuvor als Einzelziele geworfen werden.

Beispiel:

Station 1 verfügt über die Wurfmaschinen A, B, C.

Das Layout für Stand 1 könnte dann z.B. wie folgt aussehen:

A

B

C

A/C (Simultan oder auf Schuss)

A/B (Simultan oder auf Schuss)

WS 4.9 Begriffserklärung:

- Einzelwurfscheibe
Eine Einzelwurfscheibe, unabhängig vom Typ, wird von einer Wurfmaschine ausgelöst. Auf eine Einzelwurfscheibe müssen beide Schüsse abgegeben werden können.
- Doublette
Pro Doublette sind nur 2 Patronen zulässig. Beide Schüsse dürfen auf das gleiche Ziel abgegeben werden. Trifft ein Schuss beide Scheiben, wird dies als „Treffer“ / „Treffer“ gewertet.

- Doublette auf Schuss
Beide Wurfscheiben werden von einer oder zwei verschiedenen Maschinen geworfen. Die zweite Wurfscheibe wird sofort, nachdem der erste Schuss gefallen ist, ausgelöst.
- Simultandoublette
Beide Wurfscheiben werden von einer oder zwei verschiedenen Maschinen gleichzeitig ausgelöst. Die Ziele dürfen in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.
- Rafaledoublette
Beide Ziele werden aus der gleichen Wurfmaschine und in gleicher Richtung so schnell wie möglich ausgelöst. Die Ziele dürfen in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.

WS 4.10 Schießen und Wertung der Schüsse

Für das Parcoursschießen gelten die Regelungen für das Skeetschießen mit folgenden Abweichungen:

- Die Reihenfolge der zu beschießenden Scheiben bei Doubletten ist dem Schützen freigestellt.
- Situation:
Der Rollhase zerbricht, nachdem er mit dem ersten Schuss gefehlt wurde und bevor der zweite Schuss erfolgen konnte.
Vorgehensweise:
„NO BIRD“, der Rollhase wird wiederholt. Der erste Schuss muss abgegeben werden. Das Ziel muss mit dem zweiten Schuss beschossen werden. Ein Treffer mit dem ersten Schuss gilt als „FEHLER“.

WS 4.11 Treffergleichheit

Bei Treffergleichheit hat der Schütze mit der geringeren Anzahl an Zweittreffern den Vorrang.

Bleibt Ranggleichheit weiterhin bestehen, erfolgt die Festlegung der Reihenfolge durch Rückwärtsvergleich der einzelnen Wertungsserien. Wer dabei als Erster eine höhere Trefferquote erreicht hat, bekommt den Vorrang.

Bei Treffergleichheit im Parcours erfolgt ein Stechen auf einem vom Haupttrichter zu bestimmenden Stand.

Änderungen hiervon können in der Ausschreibung geregelt werden.