



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND

Wurfscheibe und Kombination

AUSTRIA SHOOTING FEDERATION Clay Target and Combined

Wettkampfregele

ASF Trap

ATR



Ausgabe	Datum	Änderungen zur Vorgängerausgabe
1	02.02.2017	Neudefinition der ATR Bewerbe

INHALTSVERZEICHNIS

1	Allgemein.....	4
2	Disziplinen	4
3	Durchführung von Österreichischen Meisterschaften.....	4
4	Schießstandanlagen	4
5	Wurfweiten, Winkel und Höhen	4
6	Schützenstände.....	4
7	Fertighaltung - READY Position	4
7.1	Markierungsstreifen.....	5
8	Ausrüstung, Gewehre, Wurfscheiben, Patronen und Verhalten am Schießstand.....	5
9	Bevorzugte spezielle Einstellungen für ATR.....	6
10	Finale und Stechen	6
10.1	KO Stechen.....	6
10.2	Stechen für Medaillenränge.....	6
11	Flash-Wurfscheiben Finale der Allgemeinen Klasse	6

1 Allgemein

Es gelten die gültigen Regulative der Weltverbände ISSF und FITASC und die Zusatzbestimmungen 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 ATR kann als AOT, AUT oder AAT ausgetragen werden.

3 Durchführung von Österreichischen Meisterschaften

Die Österreichische Meisterschaft in ATR wird jährlich in einer bis drei Disziplinen durchgeführt, welche vom Präsidium des ASF beschlossen werden.

4 Schießstandanlagen

Für ATR-Bewerbe sind

- Olympisch Trap Stände - 15 Wurfmaschinen,
- Universal Trap Stände - 5 Wurfmaschinen oder
- Automatic Trap Stände - 1 Wurfmaschine mit variabler Höhen- und Seitenverstellung

zu verwenden, die vom ASF abgenommen worden sind.

5 Wurfweiten, Winkel und Höhen

Die Wurfweite, Höhe und Winkelung der Scheibe wird entsprechend der Einstellung lt. Schema-Reglement für UT und AT von der FITASC und OT von der ISSF vorgenommen.

6 Schützenstände

Die Schützenstände müssen sich auf einer Geraden 10 m hinter dem vorderen Rand des Wurfmaschinengrabens, gemessen vom Mittel der vorderen Kante der Abdeckung, befinden. Station 3 liegt auf einer Linie rechtwinklig zur vorderen Kante der Abdeckung. Die Stationen 1, 2, sowie 4, 5 liegen, ausgehend von der Standachse, auf einer Linie 2.5 m bis 3.3 m.

7 Fertighaltung - READY Position

Die Wurfscheibenwettkämpfe werden in Fertighaltung wie folgt geschossen.

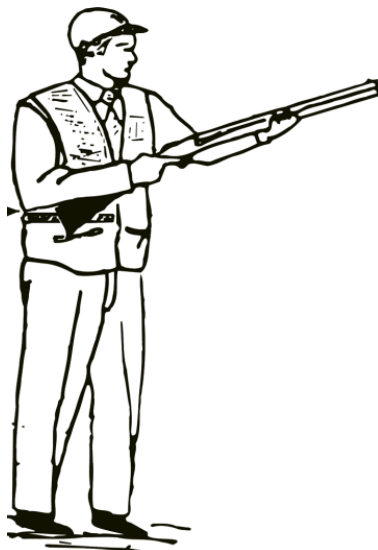
Der Schütze muss mit beiden Füßen vollständig innerhalb der Stationsgrenzen stehen.

Die Flinte muss mit beiden Händen gehalten werden.

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

Die Bewegung des Gewehres zur Wange darf in dem Augenblick erfolgen, in dem der Schütze die Scheibe abrufft.

Absichtliches bewusstes Verzögern der Auslösung einer Wurfscheibe durch ansteigende Lautstärke beim Abruf (Sirenenabruf) und gleichzeitigem Anschlag ist durch den Richter als "technischer Regelverstoß" zu werten. In diesem Fall ist beim ersten Mal eine Verwarnung auszusprechen. Bei jedem weiteren Vorfall in der gleichen Runde ist die abgerufene Wurfscheibe als Fehler zu werten.



Wenn der Schütze sich in einer nicht den Regeln entsprechenden Position (zu hoher Anschlag über den aufgenähten Markierungstreifen) befindet, erhält er eine Verwarnung. Die Verwarnung wird vom Standrichter ausgesprochen. Bei jedem weiteren Vorfall in der gleichen Runde ist die abgerufene Wurfscheibe als Fehler zu werten.

7.1 Markierungstreifen

Damit der Richter den korrekten Anschlag der Flinte überprüfen kann, ist der Markierungstreifen (250 mm lang, 30 mm breit, in gelber Farbe mit schwarzer Einfassung) fest auf der Schießweste (äußeres Bekleidungsstück) anzubringen.

Die korrekte Anbringung des Markierungstreifens muss wie folgt geprüft werden:

Alle Taschen der Schießweste müssen leer sein.

In aufrechter Stellung ohne dass die Schultern angehoben werden, muss der Schießarm voll angewinkelt werden und am Oberkörper angelegt sein.

Der Markierungstreifen muss waagrecht und unter der Spitze des Ellbogens dauerhaft angebracht sein (siehe Zeichnung oben).

Alle nicht korrekten Streifen müssen richtig angebracht und zum Nachtest vorgesehen werden, bevor der Schütze die Erlaubnis zum Wettkampf erhält.

8 Ausrüstung, Gewehre, Wurfscheiben, Patronen und Verhalten am Schießstand

Hier gelten unverändert die Regeln der ISSF und FITASC.

Besonders zu beachten ist, dass das Schrotgewicht 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 gilt.

9 Bevorzugte spezielle Einstellungen für ATR

Wettkampf über zwei (2) Tage		
	TAG 1	TAG 2
	100 Scheiben	50 Scheiben
2 Stände (100+50)	2 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)	Geändert – 2 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)
3 Stände (75+75)	3 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)	3 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)
4 Stände (100+50)	4 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)	4 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)

10 Finale und Stechen

10.1 KO Stechen

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

Das K.O. Stechen wird nur mit einer Patrone pro Wurfscheibe durchgeführt.

Die teilnehmenden Schützen beginnen das K.O. Stechen auf Stand 1, wobei bei AT 10m keine gleichen Wurfscheiben geworfen werden. Pro Stand wird für den ersten Schützen die Wurfscheibe vorgeworfen, ausgenommen AT 10m.

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

10.2 Stechen für Medaillenränge

Für alle übrigen Klassen, außer der allgemeinen Klasse, werden die Platzierungen 1-3 durch Stechen entschieden. Das Stechen erfolgt in einer Wettkampfrunde mit einer Patrone pro Wurfscheibe, bei weiterer Gleichheit durch K.O Stechen.

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

11 Flash-Wurfscheiben Finale der Allgemeinen Klasse

In der allgemeinen Klasse wird ein Flash-Wurfscheiben Finale mit einer Patrone pro Wurfscheibe unter den besten sechs Schützen der allgemeinen Klasse durchgeführt.

Die Aufstellung der Schützen im Finale erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Wettkampf-Platzierung.

Die Reihung nach dem Finale erfolgt durch die Summe der Finalserie und des Grunddurchganges.

Bei Treffergleichheit nach dem Flash-Wurfscheiben Finale erfolgt ein K.O. Stechen.

Bei Treffergleichheit nach dem Grunddurchgang von mehr als die ersten 6 Schützen werden die Finalplätze 1 bis 6 durch K.O. Stechen ermittelt.