Regelbuch

SSC 95 - Flinten-Vergleichsschießen

Stand: 21.09.2006

Inhalt

Inhalt ... 2
Allgemeines ... 3
Transport von Flinten auf dem Schießstand ... 3
Be- und Entladen von Waffen ... 3
Schützenstände ... 3
Störungen ... 3
Schüsse vor Abgabe des Startsignals ... 3
Schüsse nach Abgabe des Stoppsignals ... 3
Verwenden von nicht zugelassener Munition ... 3
Verwarnungen ... 3
Eine Taube „abrufen“ ... 3
Sportlicher Anschlag ... 4
Jagdlicher Anschlag ... 4
Trap - Schießen ... 5
Beschreibung ... 5
Anschlagsarten ... 5
Zugelassene Waffenarten ... 5
Zugelassene Munition ... 5
Schützenanzahl pro Durchgang ... 5
Anzahl Tauben pro Durchgang ... 5
Ablauf der Disziplin ... 5
Treffer ... 5
Gewinner des Trap-Schießens ... 6
Stechen bei Gleichstand ... 6
Skeet - Schießen ... 7
Beschreibung ... 7
Anschlagsarten ... 7
Zugelassene Waffenarten ... 7
Zugelassene Munition ... 7
Schützenanzahl pro Durchgang ... 7
Anzahl Tauben pro Durchgang ... 7
Ablauf der Disziplin ... 7
Treffer ... 8
Gewinner des Skeet-Schießens ... 8
Stechen bei Gleichstand ... 8

Allgemeines

Transport von Flinten auf dem Schießstand

Eine Flinte wird transportiert, wenn der Schütze sich nicht auf einem Schützenstand befindet und die Flinte bei sich trägt.
Unverpackt dürfen Flinten nur in geöffnetem und entladenem Zustand auf dem Schießstand transportiert werden. Flinten ohne Kipplauf sind dabei mit der Mündung nach oben zeigend zu halten.

Be- und Entladen von Waffen

Das Be- und Entladen der Flinten darf nur auf den Schützenständen geschehen.
Ein Schütze, der seine Flinte geladen und geöffnet transportiert, wird verwarnt.
Ein Schütze, der seine Flinte geladen und geschlossen transportiert, wird disqualifiziert.

Schützenstände

Ein Schützenstand ist die Position, von der aus der Schütze auf die Tauben zu schießen hat. Die Anzahl und Position der Schützenstände hängt von der Disziplin ab.
In der Regel markiert eine entsprechende Betonplatte auf dem Boden einen Schützenstand.

Störungen

Wenn ein Schütze eine Störung während des Schießens feststellt, hat er die Standaufsicht unverzüglich und deutlich darauf hinzuweisen. Ihm ist eine angemessene Zeit zur Verfügung zu stellen, um diese zu beheben. Die Waffe muss dabei immer eine sichere Richtung zeigen.
Kann die Störung nicht ohne Gefährdung anderer beseitigt werden oder handelt es sich dabei um die dritte Störung eines Schützen in einer Disziplin, wird der betreffende Schütze disqualifiziert.
Durch Störungen nicht abgegebene Schüsse gehen zu Lasten des Schützen und dürfen nicht nachgeholt werden.

Schüsse vor Abgabe des Startsignals

Ein Schütze, der vor dem Kommando „Feuer frei!“ einen Schuss abgibt, wird disqualifiziert.

Schüsse nach Abgabe des Stoppsignals

Ein Schütze, der nach dem Kommando „Fertig!“ einen Schuss abgibt, wird disqualifiziert.

Verwenden von nicht zugelassener Munition

Ein Schütze, der mit nicht für die Disziplin zugelassener Munition schießt, wird disqualifiziert. Siehe auch „Zugelassene Munition“ in der jeweiligen Disziplin.

Verwarnungen

Erhält ein Schütze in einer Disziplin die dritte Verwarnung wird er disqualifiziert.

Eine Taube „abrufen“

Abrufen einer Taube bedeutet, der Aufsicht verbal oder durch absenken der Flinte (je nach Anschlagsart) mitzuteilen, dass die Taube ausgelöst werden soll.

Sportlicher Anschlag

Beim sportlichen Anschlag steht der Schütze frei auf seinem Schützenstand, nimmt den Hinterschaft der Flinte in die Schulter und ruft die Taube anschließend verbal ab. Die Taube muss innerhalb von 3 Sekunden nach dem Abruf durch den Schützen ausgelöst werden.

Jagdlicher Anschlag

Beim jagdlichen Anschlag steht der Schütze frei auf seinem Schützenstand. Der Hinterschaft der Flinte muss die Hüfte des Schützen berühren. Die Taube wird abgerufen, indem der Lauf der Flinte aus dieser Stellung heraus deutlich abgesenkt wird. Alternativ kann die Taube auch verbal abgerufen werden. Innerhalb von 3 Sekunden nach Anzeige / Abruf durch den Schützen muss die Taube ausgelöst werden.
Die Flinte darf erst in den endgültigen Anschlag genommen werden, nachdem die Taube ausgelöst wurde.

Trap - Schießen

Beschreibung

Beim Trap-Schießen sind die Schützen hinter der Wurfmaschine aufgereiht. Die Tauben werden grundsätzlich von den Schützen weg geworfen. Der Winkel und die Steigung der Flugbahn variiert dabei zufällig.

Anschlagsarten

Sportlicher oder jagdlicher Anschlag (siehe Teil Allgemein).

Zugelassene Waffenarten

Bockdoppelflinten, Querflinten, Selbstladeflinten, Repetier- oder Vorderschaftsrepetierflinten
Visierung: Offen
Maximales Kaliber aller Waffen: Kaliber 12

Zugelassene Munition

Schrotpatronen mit nicht mehr als 24 Gramm Schrotladung. Je nach Anforderungen des Schießstandes können noch weitere Einschränkungen bezüglich der Munition gemacht werden, insbesondere ist auf die jeweilige Ausschreibung des Wettbewerbs zu achten.

Schützenanzahl pro Durchgang

Abhängig von den Möglichkeiten des Schießstandes können einer bis maximal S Schützen pro Durchgang teilnehmen, wobei S für die Anzahl der vorhandenen Schützenstände steht.

Anzahl Tauben pro Durchgang

Sofern nicht anders angegeben, schießt jeder Schütze in einem Durchgang auf 15 Tauben. Pro Taube mit maximal zwei Schüssen.

Ablauf der Disziplin

Die Schützen beziehen die Schützenstände in der durch die Aufsicht vorgegebenen Reihenfolge. Auf den Schützenständen angekommen dürfen die Schützen ihre Flinten laden. Geschlossen werden darf nur die Flinte des Schützen, der an der Reihe ist die nächste Taube zu beschießen.
Es startet der äußerst linke Schütze. Nach dem Kommando „Feuer frei!“ ruft der erste Schütze seine Taube ab und gibt darauf max. zwei Schüsse ab. Anschließend ist der nächste Schütze an der Reihe.
Nachdem der letzte Schütze in der Reihe seine Taube beschossen hat, dreht er sich rechts herum, verlässt seinen Schützenstand und begibt sich auf den Schützenstand des äußerst linken Schützen. Alle anderen Schützen rücken jeweils einen Stand nach rechts auf.
Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis jeder Schütze auf 15 Tauben geschossen hat. Bevor der erste Schütze eines Durchgangs auf seine letzte Taube schießt, ruft die Aufsicht „Letzte Taube!“.
Hat der letzte Schütze eines Durchgangs auf die 15. Taube geschossen erfolgt durch die Aufsicht das Kommando „Fertig!“ und die Schützen dürfen die Schützenstände verlassen.

Treffer

Es wird zwischen Erstschusstreffern, Zweitschusstreffern und Fehlern unterschieden:
Eine Taube gilt als getroffen, wenn nach der Schussabgabe ein deutlich sichtbares Stück von der Taube abgesprengt wird.
Geschieht dies nach dem ersten und vor dem zweiten Schuss, wird ein Erstschusstreffer gewertet.

Geschieht dies eindeutig nach dem zweiten Schuss, wird ein Zweitschusstreffer gewertet.
Wird kein deutlich sichtbares Stück von der Taube abgesprengt, wird ein Fehler gewertet.

Zerfällt die Taube vor dem ersten Schuss, wird die Taube wiederholt.
Im Zweifel entscheidet die Aufsicht über die Wertung einer Taube.

Gewinner des Trap-Schießens

Der Schütze mit der höchsten Anzahl an getroffenen Tauben gewinnt das Schießen.
Besteht ein Gleichstand in der Anzahl der getroffenen Tauben, gewinnt der Schütze mit den meisten Erstschusstreffern.
Besteht dann immer noch ein Gleichstand, wird ein Stechen geschossen.

Stechen bei Gleichstand

Besteht in Gleichstand zwischen mehreren Schützen, so müssen diese zu einem Stechen antreten. Das Stechen läuft wie ein gewöhnlicher Durchgang ab, allerdings wird nur auf 5 Tauben geschossen.
Nach diesem verkürzten Durchgang wird das Ergebnis des Stechens zu dem bisherigen Ergebnis der jeweiligen Schützen addiert.
Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis einer der Schützen mehr Treffer insgesamt oder mehr Erstschusstreffer errungen hat.

Skeet - Schießen

Beschreibung

Beim Skeet-Schießen bewegen sich die Schützen im Halbkreis von einer Wurfmaschine („Hochhaus“) zur nächsten Wurfmaschine („Niederhaus“) und zwar über 7 Schützenstände. Die Tauben werden, je nach Schützenstand, nacheinander oder gleichzeitig aus dem Hoch- und Niederhaus in einer festen Flugbahn geworfen.

Anschlagsarten

Sportlicher oder jagdlicher Anschlag (siehe Teil Allgemein).

Zugelassene Waffenarten

Bockdoppelflinten, Querflinten, Selbstladeflinten, Repetier- oder Vorderschaftsrepetierflinten
Visierung: Offen
Maximales Kaliber aller Waffen: Kaliber 12

Zugelassene Munition

Schrotpatronen mit nicht mehr als 24 Gramm Schrotladung. Je nach Anforderungen des Schießstandes können noch weitere Einschränkungen bezüglich der Munition gemacht werden, insbesondere ist auf die jeweilige Ausschreibung des Wettbewerbs zu achten.

Schützenanzahl pro Durchgang

Abhängig von den Möglichkeiten des Schießstandes können einer bis maximal 5 Schützen pro Durchgang teilnehmen.

Anzahl Tauben pro Durchgang

Jeder Schütze schießt in einem Durchgang auf 15 Tauben.

Ablauf der Disziplin

Die Schützen begeben sich zum ersten Schützenstand. Der erste Schütze des Durchgangs bezieht diesen, während die anderen in seiner Nähe in einem sicheren Bereich warten.
Nach dem Kommando „Feuer frei!“ ruft der erste Schütze seine Taube(n) ab, beschießt diese und räumt anschließend den Schützenstand für den nächsten Schützen. Nachdem der letzte Schütze eines Durchgangs an der Reihe war, begeben sich alle Schützen zum nächsten Schützenstand und der Vorgang beginnt von neuem. Dabei gelten die folgenden Besonderheiten für die einzelnen Schützenstände:

Stand 1: Zuerst wird die Taube aus dem Hochhaus abgerufen und mit max. 2 Schüssen beschossen.
Danach wird die Taube aus dem Niederhaus abgerufen und mit max. 2 Schüssen beschossen.
Stand 2: Nach dem Abruf durch den Schützen werden beide Tauben gleichzeitig ausgelöst (Doublette).
Zuerst muss die Taube aus dem Hochhaus, dann die aus dem Niederhaus beschossen werden.
Jede Taube darf nur mit einem Schuss beschossen werden.
Bei falscher Reihenfolge gelten beide Tauben als nicht getroffen.
Stand 3,4 und 5: siehe Stand 1
Stand 6: siehe Stand 2. Allerdings muss zuerst die Taube aus dem Niederhaus beschossen werden.
Stand 7: siehe Stand 6.
Zusätzlich wird nach der Doublette eine weitere Taube aus dem Niederhaus
mit max. 2 Schüssen beschossen.
Insgesamt ergibt sich so eine Menge von 15 Tauben.

Treffer

Es wird zwischen Erstschusstreffern, Zweitschusstreffern und Fehlern unterschieden:
Eine Taube gilt als getroffen, wenn nach der Schussabgabe ein deutlich sichtbares Stück von der Taube abgesprengt wird.
Geschieht dies nach dem ersten und vor dem zweiten Schuss, wird ein Erstschusstreffer gewertet.
Geschieht dies eindeutig nach dem zweiten Schuss, wird ein Zweitschusstreffer gewertet.
Wird kein deutlich sichtbares Stück von der Taube abgesprengt, wird ein Fehler gewertet.

Zerfällt die Taube vor dem ersten Schuss, wird die Taube wiederholt (Bei einer Doublette werden grundsätzlich beide Tauben wiederholt).
Im Zweifel entscheidet die Aufsicht über die Wertung einer Taube.

Gewinner des Skeet-Schießens

Der Schütze mit der höchsten Anzahl an getroffenen Tauben gewinnt das Schießen.
Besteht ein Gleichstand in der Anzahl der getroffenen Tauben, gewinnt der Schütze mit den meisten Erstschusstreffern.
Besteht dann immer noch ein Gleichstand, wird ein Stechen geschossen.

Stechen bei Gleichstand

Besteht in Gleichstand zwischen mehreren Schützen, so müssen diese zu einem Stechen antreten. Das Stechen läuft wie ein gewöhnlicher Durchgang ab, allerdings wird nur auf die ersten 8 Tauben geschossen.
Nach diesem verkürzten Durchgang wird das Ergebnis des Stechens zu dem bisherigen Ergebnis der jeweiligen Schützen addiert.
Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis einer der Schützen mehr Treffer insgesamt oder mehr Erstschusstreffer errungen hat.