

ASF-Regeln

A-TRAP

AFA, AFU, AFO

Gültig ab 10.Mai 2010

Beschlossen in der Präsidiumssitzung
am 07-05-2010

1. Allgemein

Die allgemein gültigen Schießregeln sowie spezielle Regeln des Trap-Schießens ISSF-Trap (formals FO), die in diesen A-Trap Regeln nicht festgelegt sind, sind dem aktuell gültigen ISSF-Regulativ zu entnehmen und sinngemäß anzuwenden. Einzige Ausnahme stellt hier das jeweils aktuelle Stand- und Schema-Reglement der FITASC für FU dar.

Jeder Schütze, Mannschaftsführer und Funktionär muss die ISSF-Regeln die Sportordnung des ASF sowie die Regeln für A-Trap kennen und muss dafür sorgen, dass diese Regeln eingehalten werden. 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

Die Bewerbe werden in folgende Disziplinen unterteilt:

AFA

AFU

AFO

3. Schießstandanlagen

Für das Wurfscheibenschießen im A-Trap können FA-, FU- und FO-Stände verwendet werden, die vom ASF abgenommen wurden.

Die Wurfmaschinen der FA-, FU- und FO-Stände sind gemäß den Vorgaben des ASF sowie der ISSF bzw. FITASC für das Wurfscheibenschießen einzubauen.

Die Wurfscheiben in den Bewerben A-Trap AFA, A-Trap AFO und A-Trap AFU wird mit Abruf über Phonopull (ohne Zeitverzögerung) ausgelöst.

4. Wurfweiten, Winkel und Höhen

Die Wurfweite, Höhe und Winkelung der Scheibe wird entsprechend der Einstellung lt. Schema-Reglement für, FU (FITASC) und ISSF-TRAP (ISSF) vorgenommen.

Die Wurfweite für AFA beträgt 70 m +/- 1 m. (Es ist dabei darauf zu achten, dass die Wurfhöhe von 2 m in 10 m Abstand von der Vorderkante des Daches des Maschinengrabens eingehalten wird und der Wurfwinkel 0 Grad beträgt.)

Die korrekten Wurfwinkel betragen sowohl links als rechts 30 Grad Minimum bis 35 Grad Maximum. Die Wurfhöhe muss dabei auf 1,5 m bis 3,5 m (+/- 0,1 m) eingestellt werden.

5. Schießpositionen

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

6. Abnahme durch die Jury

Die Maschineneinstellungen müssen durch die Jury vor Bewerbsbeginn überprüft und abgenommen werden.

7. Offizielles Training

Jeder Teilnehmer an einer A-Trap-Meisterschaft (Österreichische Staatsmeisterschaft) muss die Möglichkeit haben, am Tag vor der Meisterschaft auf jedem Stand mindestens eine Serie (25 Scheiben), im Rahmen der in der Ausschreibung angegebenen Trainingszeit, zu beschießen: auf den selben Ständen und mit den gleichen Scheiben (Hersteller, Farbe) wie sie im Wettkampf verwendet werden, angeboten werden.)

8. Distanz

125 Wurfscheiben + Finale. (Laut gültiger ASF-Sportordnung.)

9. Mannschaftswertung

Eine Mannschaft besteht aus drei Schützen, die verschiedenen Klassen angehören können. Alle drei Schützen einer Mannschaft müssen ein und denselben Landesverband des ASF als Mitglied angehören. Es werden die 125 beschossenen Scheiben jedes Mannschaftsmitgliedes ohne Finale gewertet. Die Mannschaften müssen vor der Auslosung namentlich gemeldet sein.

Wenn zwei oder mehr Mannschaften auf den ersten drei Plätzen das gleiche Ergebnis haben, wird die Rangfolge anhand der Summe der Ergebnisse der Mannschaftsmitglieder in der letzten Serie über 25 Wurfscheiben entschieden, dann anhand der Summen der vorletzten Serie usw., bis eine Entscheidung vorliegt (Rückzählregel).

10. Klasseneinteilung

Laut gültiger ASF-Sportordnung.

11. Jury

Bei allen Bewerben ist eine Jury zu bilden. Sie besteht aus mindestens 3 Mitgliedern. Besteht die Jury aus mehr als 3 Mitgliedern, muss die Anzahl der Jurymitglieder ungerade sein. Es ist darauf zu achten das, wenn dies in ungerader Zahl möglich ist, das alle teilnehmenden Bundesländer in der Jury vertreten sind.

Von jedem teilnehmenden Bundesland darf nur ein Vertreter in die Jury nominiert werden und zwar in der Reihenfolge der am stärksten vertretenen Bundesländer. Das jeweilige Jurymitglied wird vom zuständigen Offiziellen für das jeweilige Bundesland beim Veranstalter namhaft gemacht. Der Jury steht bei ihren Entscheidungen der jeweilige Hauptrichter des Bewerbes als beratendes Mitglied zu Seite. Die Namen der Jurymitglieder müssen am Wettkampfort kundgemacht werden.

12. FERTIGHALTUNG - READY POSITION

Die A-Trap-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 des ISSF Markierungsstreifens befinden.

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



Wenn der Schütze sich in einer nicht den Regeln entsprechenden Position (zu hoher Anschlag über den aufgenähten Markierungsstreifen) befindet, erhält er eine Verwarnung. Die Verwarnung wird vom Standrichter ausgesprochen. Nach der ersten Verwarnung während des gleichen Durchganges werden Fehler gezählt.

13. Markierungsstreifen

Damit der Richter den korrekten Anschlag der Flinte überprüfen kann, ist der ISSF-Markierungsstreifen fest auf der Schießweste (äußeres Bekleidungsstück) anzubringen.

Die korrekte Anbringung des ISSF Markierungsstreifens muss wie folgt geprüft werden:

Alle Taschen der Schießweste müssen leer sein;

ohne dass die Schultern angehoben werden, muss der Schießarm voll angewinkelt werden und am Oberkörper angelegt sein;

der ISSF-Markierungsstreifen 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.

14. Ausrüstung, Gewehre, Wurfscheiben, Patronen und Verhalten am Schießstand

Hier gelten unverändert die Regeln der ISSF. Besonders zu beachten ist, dass das Schrotgewicht (max. 24,5 Gramm) für alle Disziplinen gilt. Max Durchmesser 2,6 mm

15. Bevorzugte spezielle Einstellungen für A-Trap

Wettkampf über zwei (2) Tage (75 + 50)		
	TAG 1	TAG 2
	75 Scheiben	50 Scheiben
2 Stände	Gleiche Einstellung für alle Stände	Geändert – 2 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)
3 Stände	3 Einstellungen (unterschiedliche Einstellung je Stand)	Geändert – gleiche Einstellung für alle Stände
4 Stände	Gleiche Einstellung für alle Stände	Geändert, gleiche Einstellung für Stand 1 und 3; unterschiedlich davon – gleiche Einstellung für Stand 2 und 4

Die o.a. speziellen Einstellungen müssen bei A-Trap Bewerben des ASF verwendet werden.

Wird ein Bewerb am ersten Tag auf 3 Ständen geschossen aber am zweiten Wettbewerbstag die Standanzahl auf 2 reduziert, sind auf den verbleibenden 2 Ständen 2 geänderte unterschiedliche Einstellungen zu verwenden (s. Tabelle 2 Stände, Tag 2). In diesem Fall hat das Finale bzw. Stechen auf dem nicht verwendeten Stand zur Durchführung zu gelangen. Dieser Stand muss in diesem Fall jedoch ebenfalls eine geänderte und zu den 2 verbleibenden Ständen unterschiedliche Einstellung aufweisen. Diese Maßnahme kann von der Jury auf Vorschlag des die Meisterschaft ausführenden Veranstalters beschlossen werden und ist vor Bewerbsbeginn mittels Aushang bekannt zu machen

Wird die Standanzahl nicht geändert, so ist von der Jury auf Vorschlag des die Meisterschaft ausführenden Veranstalters der Stand für eventuelle Stechen, sowie für das Finale festzulegen und vor Beginn des Bewerbes mittels Aushang bekannt zu machen.

16. Finale und Stechen

Für alle Klassen außer der allgemeinen Klasse, werden die Platzierungen 1-3 durch Stechen entschieden. Das Stechen erfolgt in einer Wettkampfrunde (25 WS) mit einer Patrone, bei weiter Gleichheit durch K.O Stechen ebenfalls mit einer Patrone.

Allgemeine Klasse laut ISSF.

17. Protest

Laut ISSF.

18. Rekorde

Laut ASF-Sportordnung