

Jagd- und Wurftaubenschützen

Landesverband Tirol



Wettkampffreglement für TRAP UT (Universal Trench)

gültig ab 13. Februar 2023

Beschlossen in der Vorstandssitzung

am 13. Februar 2023

ZVR Nr.: 134053401

Wettkampfbreglement für TRAP UT (Universal Trench)

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in der Tiroler Sportordnung und in den Disziplinenreglements auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Ausgabe	Datum	Änderungen
1	13.02.2023	Umfassende Überarbeitung

Inhalt

1. KAPITEL: Allgemeine Bestimmungen	1
Schießplatz.....	1
Flugbahnen und Wurfschemata.....	2
Wurfscheiben	3
Wurfmaschinen.....	3
2. KAPITEL: Waffen und Munition	4
3. Kapitel: Bekleidungsvorschriften.....	5
4. Kapitel: Schussposition	6
5. Kapitel: Organisation von Wettkämpfen	6
6. Kapitel: Wettkampfrichter	6
7. Kapitel: Ablauf einer Trap-Runde (Serie)	6
8. Kapitel: Technisches Versagen.....	9
9. Kapitel: Regeln des Wettkampfs.....	10
10. KAPITEL: Protest	13
11. Kapitel: Strafen	13
12. Kapitel: Ergebnisse und Stechen.....	16
13. GLOSSARY.....	16
14. SCHIESSSCHEMATA.....	17

1. KAPITEL: Allgemeine Bestimmungen

- 1.1. Das Layout für Trap UT besteht aus 5 Wurfmaschinen, die sich in einem Graben befinden, welcher mit einem festen oder hängendem Dach ausgestattet ist.
- 1.2. Die fünf Wurfmaschinen sind in einer geraden Linie ausgerichtet und befinden sich auf festen, flachen Standflächen auf gleicher Höhe. Die Standflächen werden von links nach rechts mit den Ziffern 1 bis 5 nummeriert.
- 1.3. Die fünf Standflächen sind so ausgerichtet, dass die fünf Wurfmaschinen, wenn diese auf jedem Wurfarm mit einer Wurfscheibe belegt sind, folgende Abmessungen aufweisen.
 - einen horizontalen Abstand von minimal 1,00 m und maximal 1,25 m (empfohlener Abstand von 1,10 m) zwischen den Mittelpunkten der für den Abwurf bereiten Wurfscheiben von benachbarten Wurfmaschinen.
 - Die Wurfmaschinen müssen derart in einem Graben installiert sein, dass sich der Drehpunkt des Wurfarms, bei einer eingestellten Steighöhe von 2,50 m (+/- 10 cm) unterhalb des Daches und 0,50 m (+/- 10 cm) hinter der Vorderkante des Daches befindet.

Schießplatz

- 1.4. Die Schützenstände im Ausmaß von 1m x 1m (quadratisch) sind in einer geraden Linie parallel zu den fünf Wurfmaschinen im Graben angeordnet. Der Abstand zwischen der vordersten Linie der Schützenstände und der Vorderkante des Grabens beträgt 15 m.
- 1.5. Eine Wurfscheibe muss auf dem Grabendach direkt über der Wurfmaschine Nr. 3 angebracht sein. Sie bezeichnet jenen Punkt, an welchem die Wurfscheibe erscheint, wenn diese bei einem Winkel von null (0) Grad geworfen wird.
Die Wurfscheibe wird am Tag vor dem Wettkampf während der Einstellung der Anlagen positioniert.
Für den Fall, dass diese Wurfscheibe unglücklicherweise durch einen Schützen zerbrochen wird, wird eine neue Wurfscheibe durch den für den Stand zuständigen Wettkampfrichter angebracht.

Die Schützenstände werden so angebracht, dass sich jeweils zwei Schützenstände auf der rechten und auf der linken Seite vom Schützenstand No. 3 befinden. Die Schützenstände haben einen Abstand von 2,5 Metern, jeweils von der Mitte des

Schützenstandes aus gemessen. Daraus ergibt sich ein Abstand zwischen den fünf Schützenständen von jeweils 1,5 Metern.

- 1.6. Jeder Schützenstand muss mit einer Vorrichtung ausgestattet sein, die es dem Schützen ermöglicht, seine Patronen abzulegen.

Ist ein Schützenstand mit einem Behälter zur Entsorgung der leeren Patronenhülsen ausgestattet, so hat der Schütze seine leeren Patronenhülsen in diesen Behälter zu entsorgen. Schützen, die eine halbautomatische Flinte verwenden, müssen, nachdem sie den Schützenstand verlassen haben, ihre leeren Patronenhülsen aufsammeln und diese im dafür vorgesehenen Behälter entsorgen.

Eine Nichtbeachtung dieser Vorschrift führt zu den dafür vorgesehenen Sanktionen (11).

Jeder Stand muss zum Schutz der Schützen und der Wettkampfrichter gegen widrige Witterungsbedingungen mit einer Überdachung ausgestattet sein.

Hinter dem Stand muss ein Zelt oder ein Unterstand errichtet sein, damit sich die wartenden Schützen bei widrigen Witterungsbedingungen darunter aufhalten können.

Flugbahnen und Wurfschemata

- 1.7. Die Flugbahnen der Wurfscheiben, die von den fünf Wurfmaschinen geworfen werden, können, um die Schießbedingungen zu variieren, verändert werden.

Um verschiedene Anpassungen vornehmen zu können, wurden 10 verschiedene Schemata entworfen (siehe Anhang).

- 1.8. Eine geworfene Wurfscheibe soll bei Windstille eine dem offiziellen Schema entsprechende Flugbahn aufweisen; dabei wird eine Abweichung von +/- 5m toleriert. Die Entfernung wird ausgehend vom Drehpunkt des Wurfarms der fünf Wurfmaschinen (1.3) in Richtung der Flugbahnen gemessen.

- 1.9. Die Kontrolle der Wurfhöhe erfolgt in 10 m Entfernung vor der Wurfmaschine. Die Flughöhe in 10 m Entfernung muss mindestens 1,50 m und darf maximal 3,50 m betragen; dabei wird eine Abweichung von +/- 0,50 m toleriert.

Der Wettkampfleiter muss die für die Kontrolle der Flugbahnen erforderlichen Gerätschaften bereitstellen.

- 1.10. Die Einstellung der Flugbahn nach rechts oder links muss so erfolgen, dass die Wurfscheiben nicht aus dem Bereich des Schießstandes fliegen, dies kann durch die beiden Seiten eines 90°-Winkels dargestellt werden, wobei der Scheitelpunkt das Zentrum der Maschine Nr. 3, und der Beginn der Mittellinie hinter der Mitte der Schützenposition 3 verläuft.
- 1.11. Die Wurfmaschinen Nr. 1 und Nr. 2 werfen ihre Wurfscheiben derart nach rechts und die Wurfmaschinen Nr. 4 und Nr. 5 werfen ihre Wurfscheiben derart nach links, dass die Flugbahnen die Mittellinie kreuzen.
- 1.12. Die Wurfmaschinen müssen mit einer dauernden Vorrichtung ausgestattet sein, die es erlaubt, verschiedene Anpassungen in Übereinstimmung mit den in den Punkten gemäß 1.7, 1.8, 1.9, 1.10 und 1.11 vorzunehmen.
- 1.13. Jede Wurfmaschine muss fest arretiert sein, damit sich die eingestellte Flugbahn während des Überprüfungsvorgangs nicht unbeabsichtigt verändern kann. Die Arretierung ist zu überprüfen.

Für den Fall, dass eine Wurfmaschine ihre Position verändert, hat der für den Stand verantwortliche Wettkampfrichter die Runde sofort zu stoppen, um die Einstellung der Wurfmaschine wiederherzustellen.

Die Ergebnisse der bis dahin beschossenen Wurfscheiben werden gewertet. Es ist nicht möglich, die Wurfscheiben erneut zu beschießen und kein Schütze hat dahingehend ein Einspruchs- oder Beschwerderecht.

- 1.14. Die verschiedenen Einstelleinrichtungen einer jeden Wurfmaschine (Wurfgeschwindigkeit, Wurfhöhe und im Fall Abwurfposition der Wurfscheibe) müssen mit einer Vorrichtung ausgestattet sein, um die Einstellung der Wurfmaschine zu verplomben. Die Plombierung ist an jedem Wettkampftag zu überprüfen.

Wurfscheiben

- 1.15. Die Wurfscheiben müssen einen Durchmesser von 11 cm und eine Wandhöhe von 25 bis 26 mm aufweisen. Sie haben eine Gewicht zwischen 100 und 110 Gramm.
- 1.16. Die Farbe der Wurfscheiben ist so zu wählen, dass sich diese bei normalen Lichtverhältnissen gut gegen den Hintergrund abheben.

Wurfmaschinen

- 1.17. Die Wurfmaschinen müssen mit einem Sono-Pull-System (elektrisch oder elektronisch) ausgestattet sein. Dieses System beinhaltet einen mit einem Zufallsgenerator ausgestatteten Verteilungsmechanismus, welcher garantiert, dass jeder Schütze von jeder Schützenposition aus Wurfscheiben auf allen fünf Flugbahnen zu beschießen hat.

2. KAPITEL: Waffen und Munition

- 2.1. Alle Waffen - mit Ausnahme von Pumpguns und Flinten mit release trigger – sind grundsätzlich erlaubt. Auch halbautomatische Flinten sind erlaubt unter der Bedingung, dass der Auswurf von abgeschossenen Patronenhülsen andere Schützen nicht stört. Die erlaubten Kaliber sind Kaliber 12 und kleiner.

Schützen, die eine Flinte mit kleinerem Kaliber als Kaliber 12 verwenden, erhalten dafür keinerlei Vorteile.

- 2.2. Die Lauflänge der Flinte muss zumindest 66 cm betragen.
- 2.3. Gurten und Bänder (Gewehrriemen) sind nicht erlaubt. Auch ist der Gebrauch von Mikrokameras (shotcam) verboten.
- 2.4. Alle Flinten, auch wenn sie nicht in Gebrauch sind, müssen mit äußerster Vorsicht gehandhabt werden. Alle Flinten müssen geöffnet und ungeladen getragen werden.

Halbautomatische Flinten müssen mit offenem Verschluss und mit der Mündung nach oben oder nach unten zeigend getragen werden.

- 2.5. Wenn die Waffe nicht in Gebrauch ist, muss diese vertikal in einem dafür vorgesehenen Ständer gestellt werden. Ohne die ausdrückliche Genehmigung eines Schützen darf dessen Waffe von anderen nicht berührt werden.

- 2.6. Die Länge der Patronenhülse darf nach dem Abschuss nicht mehr als 70 mm betragen.

Die Ladung der Schrottpatrone darf maximal 28 Gramm mit einer Toleranz von + 2 % betragen. Die Schrottkörner müssen kugelförmig sein und dürfen einen Durchmesser von 2,5 mm mit einer Toleranz von 0,1 mm nicht überschreiten.

Der Gebrauch von Schwarzpulver ist verboten. Ebenso ist der Gebrauch von Leuchtpurmunition und selbstgeladener Patronen verboten.

- 2.7. Der diensthabende, verantwortliche Wettkampfrichter kann aus der Waffe eines Schützen oder auch mehrerer Schützen Patronen entnehmen, um der Jury die Überprüfung der Regelkonformität der gewählten Munition zu ermöglichen.

3. Kapitel: Bekleidungs Vorschriften

3.1. Schützenbekleidung

Von den Schützen wird erwartet, dass sie den Schießstand mit für eine Tiroler Landesmeisterschaft angemessener Bekleidung betreten.

Kurze Hosen sind verboten; Knielange Hosen (im Bermuda-Hose-Stil, nicht kürzer als 5 cm oberhalb des Knies) sind erlaubt.

Hemden müssen zumindest kurze Ärmel haben, mit oder ohne Kragen, ein Rundkragen muss zumindest in den Nacken reichen (T-Shirt).

Ein nackter Oberkörper unter der Schießweste ist verboten.

Sandalen sind aus Sicherheitsgründen verboten.

3.2. Startnummern

Die Schützen haben die Startnummern gut sichtbar und im Ganzen am Rücken horizontal zwischen den Schultern und vertikal zwischen Schulter und Hüfte zu tragen.

Missachtet ein Schütze diese Vorschrift, wird er vom Wettkampfrichter verwarnet. Missachtet ein Schütze diese Vorschrift auch nach der Verwarnung weiterhin, werden weitere Strafen über ihn verhängt, die bis zur Juryentscheidung über den Ausschluss des Schützen vom Wettbewerb führen können.

3.3. Sonstg. Ausrüstung

Jegliche Einrichtungen, seien diese elektronischer, mechanischer oder irgendeiner anderen Technologie, welche in der Lage sind, dem Schützen die Flugbahnen und Flugwinkel der Wurfscheiben anzuzeigen, sind strikt verboten.

Der Gebrauch von Mobiltelefonen, Funkgeräten oder ähnlicher Geräte durch die Schützen, Betreuer oder offizielle Vertreter der Teams innerhalb des Wettkampfbereichs oder in Hörreichweite des Wettkampfbereichs ist verboten. Alle Mobiltelefone müssen ausgeschaltet oder auf Lautlosbetrieb eingestellt sein.

Es sind ausschließlich Geräte zur Lautstärkenreduktion erlaubt. Funkgeräte, Aufnahmegeräte oder andere Geräte zur Erzeugung von Tönen oder Kommunikationssysteme (wie „Bluetooth“) sind während des Wettkampfs und während des offiziellen Trainings innerhalb der Hörreichweite des Wettkampfbereichs verboten.

4. Kapitel: Schussposition

- 4.1. Der Schütze nimmt die Bereitschaftsposition ein und die Flinte muss in der Schulter angeschlagen sein, bevor er die Wurfscheibe abrufft. Die Füße müssen dabei innerhalb der Grenzen des Schützenstandes sein. Sollte der Schütze eine regelwidrige Stellung einnehmen, wird er vom Wettkampfrichter verwarnt.

5. Kapitel: Organisation von Wettkämpfen

- 5.1. Jury

Lt. Tiroler Sportordnung

6. Kapitel: Wettkampfrichter

- 6.1. Wettkampfrichter

Lt. Tiroler Sportordnung

7. Kapitel: Ablauf einer Trap-Runde (Serie)

- 7.1. Jede Runde werden pro Schütze 25 Wurfscheiben beschossen.
- 7.2. Bei Aufruf muss der Schütze sofort bereit sein, die Wurfscheibe zu beschießen. Er muss die Munition und sonstige Ausrüstung, die er zur Abwicklung der gesamten Runde benötigt, bei sich tragen.
- 7.3. Die Überprüfung der Flinte kann vor der ersten Runde eines jeden Wettkampftages erfolgen. Dabei kann immer nur ein Schütze seine Waffe am Schützenstand in der Reihenfolge der Rotte und nach Freigabe durch den Wettkampfrichter testen.

Die Flinte muss mit dem Lauf in den Schießbereich und über die „Gefahrenzone“ gerichtet sein, damit der Schuss über das Wurfmaschinengebäude hinweg ausgeführt wird.

Die Flugbahnen der Wurfscheiben werden der ersten Rotte der Schützen am ersten Tag des Wettkampfes in der Reihenfolge der Wurfmaschinen von 1 bis 5 vorgeworfen. Dies

geschieht nur am ersten Tag des Wettkampfes, sofern sich das Wurfschema nicht ändert. Nur im Falle, dass sich das Wurfschema ändert, werden die Wurfscheiben der ersten Rotte wieder vorgeworfen.

7.4. Schießen in der Rotte/Linie

Schießen in der Rotte

Bei Beginn des Wettkampfes begeben sich 6 Schützen zu den fünf Schützenständen, wobei der sechste Schütze sich auf eine Warteposition hinter dem Schützenstand Nr. 1 begibt. Der sechste Schütze wechselt auf den Schützenstand Nr. 1 sobald der sich dort befindliche Schütze auf den Schützenstand Nr. 2 wechselt.

Nachdem ein Schütze auf dem Schützenstand Nr. 5 geschossen hat, wechselt dieser auf den Schützenstand Nr. 1. Dabei ist die Waffe geöffnet und ungeladen.

Schießen in Linie

Alle Schützen beginnen ihre Runde auf Schützenstand Nr. 1 und beenden diese nach dem Schützenstand Nr. 5. Zwei Wettkampfrichter gehen dem ersten Schützen voran und folgen dem letzten Schützen um sicherzustellen, dass der erste Schütze der Linie und der letzte Schütze der Linie nie fünf Wurfscheiben hintereinander beschießen müssen.

7.5. Die Wettkampfrichter geben die Kommandos «Feuer frei», «Feuer einstellen», «Ausladen» und alle anderen Anweisungen, die für einen ungestörten Ablauf des Schießens erforderlich sind. Sie sind auch dafür verantwortlich, dass die gegebenen Kommandos und Anweisungen eingehalten und die Flinten ohne jemanden in Gefahr zu bringen gehandhabt werden.

Jeder Schütze, der seine Waffe bedient, ohne dafür eine klare Anweisung vom Wettkampfrichter erhalten zu haben, bevor das Kommando «Feuer frei» oder nach dem Kommando «Feuer einstellen» gegeben worden ist, kann durch eine Verwarnung bestraft werden. Bei weiteren Regelverstößen kann der Schütze vom Wettkampf ausgeschlossen werden. (11.5)

7.6. Der Schütze auf dem Schützenstand Nr. 1 darf seine Waffe erst laden, nachdem er dazu die Freigabe durch den Wettkampfrichter erhalten hat.

Die anderen Schützen dürfen ihre Waffen nicht schließen, bevor der vorhergehende Schütze seine Wurfscheiben beschossen hat.

In keinem Fall darf die Waffe geschlossen werden, wenn die Mündung nicht in Richtung der Schusszone zeigt.

Nachdem ein Schütze seine Wurfscheiben beschossen hat, darf er sich erst umdrehen, nachdem er seine Waffe geöffnet hat.

Die Bedienung der Waffe ist verboten, wenn sich Personen vor den Schützenständen befinden. (11.4)

Es ist verboten, auf andere Wurfscheiben zu zielen oder zu schießen. Es ist ebenfalls verboten, auf lebende Tiere zu zielen oder Andeutungen von Schussabgaben zu machen. (11.4)

Die Schützen, Wettkampfrichter, das Personal und Zuseher in der Nähe des Schießplatzes müssen einen Gehörschutz tragen. Jeder Schütze, der ohne Gehörschutz zum Schützenstand kommt, gilt als abwesend und es wird ihm nicht erlaubt, am Wettkampf teilzunehmen.

Die Schützen, Wettkampfrichter und das Personal müssen Schutzbrillen tragen. Jeder Schütze, der ohne Schutzbrille zum Schützenstand kommt, gilt als abwesend und es wird ihm nicht erlaubt, am Wettkampf teilzunehmen.

Jene Schützen, die am Schützenstand sind und sich auf ihre Runde vorbereiten, dürfen, sofern es der Wettkampfschiedsrichter erlaubt, mit ihrer ungeladenen Waffe Zielübungen durchführen.

- 7.7. Sobald der Schütze bereit zum Schießen ist, ruft er die Wurfscheiben durch ein Kommando «PULL», «GO», «LOS» oder ein anderes, welches das Sono-Pull-System auslöst, ab.

Nachdem ein Schütze seine Wurfscheibe beschossen hat, wartet er mit dem Standwechsel, bis auch der nachfolgender Schütze seine Wurfscheibe beschossen hat, und den nachfolgenden Stand freimacht. Sollte er dies nicht abwarten, kann der Wettkampfrichter eine Verwarnung aussprechen.(11.3)

- 7.8. Im Falle einer Unterbrechung des Wettkampfes muss die Waffe sofort geöffnet werden. Sie darf nicht geschlossen oder geladen werden, bevor der Wettkampf wieder durch das Kommando des Wettkampfrichters fortgesetzt wird.
- 7.9. Nachdem der vorhergehende Schütze seine Wurfscheibe beschossen hat, hat ein Schütze 10 Sekunden Zeit, um seine Wurfscheibe abzurufen und zu beschießen. Falls eine Schütze diese Zeit überschreitet, wird er durch den Wettkampfrichter verwarnet. (11.3)
- 7.10. Nachdem ein Schütze seine letzte Wurfscheibe beschossen hat, muss er auf dem Schützenstand verweilen, bis alle Schützen ihre letzte Wurfscheibe beschossen haben und der Wettkampfrichter das Kommando «ABGESCHOSSEN» gegeben hat.
- 7.11. Sobald ein Schütze seine Wurfscheibe abgerufen hat, muss diese sofort geworfen werden, wobei nur die Verzögerung des Signals berücksichtigt werden muss (ca. 1/10 Sekunde).
- 7.12. Alle Wurfscheiben müssen beschossen werden, außer der Schütze ist der Meinung, dass der Abwurf nicht mit den Bestimmungen gem. 7.11 übereinstimmt. In diesem Fall kann der Beschuss verweigert werden; der Schütze zeigt dies durch Herunternehmen der Waffe an. Sollte der Wettkampfrichter den Abwurf als regelkonform einstufen, wird diese Wurfscheibe als ZERO gewertet.
- 7.13. Jegliche Fehlfunktion der Wurfmaschinen während des Schießens muss sofort vom Wettkampfrichter den technischen Verantwortlichen gemeldet werden.
- Für den Fall, dass eine Wurfmaschine nicht in vertretbarer Zeit repariert werden kann, kann der Wettkampfrichter den Austausch der Wurfmaschine anordnen und später mit den Anpassungen fortfahren.
- 7.14. Für den Fall, dass ein Schütze für länger als fünf Minuten durch ein technisches Gebrechen, welches nicht im Verantwortungsbereich des Schützen liegt, im Wettbewerb unterbrochen wird, müssen die Flugbahnen den Schützen erneut vorgeworfen werden.

8. Kapitel: Technisches Versagen

- 8.1. Im Falle, dass eine Patrone nicht abgefeuert hat, oder im Fall eines anderen technischen Gebrechens an der Waffe oder der Munition, muss der Schütze im Schützenstand stehen bleiben, die Mündung der Waffe zeigt in den Schießbereich, ohne die Waffe zu

öffnen oder den Sicherungshebel der Waffe zu betätigen, bis der Wettkampfrichter die Waffe überprüft hat, ansonsten wird die Wurfscheibe mit ZERO gewertet.

8.2. Eine Waffe wird als nicht einsetzbar gesehen, wenn

- 1) mit ihr nicht sicher geschossen werden kann.
- 2) die Pulverladung nicht zündet.
- 3) wenn die leere Patronenhülse bei einem mechanischen Problem einer halbautomatischen Waffe nicht ausgeworfen wird.
- 4) beide Läufe einer Waffe gleichzeitig abgefeuert werden (Doppeln).

In diesen Fälle hat der Schütze ohne Bestrafung das Recht zweimal in einer Runde eine neue Wurfscheibe abzurufen, ohne die Waffe wechseln zu müssen. Ein drittes technisches Versagen der Waffe führt zur Wertung mit ZERO.

8.3. Die folgenden Vorfälle werden nicht als technisches Versagen qualifiziert. Der Wettkampfrichter wird die Wurfscheiben werten, als ob sie beschossen worden wären.

- 1) Falsche Handhabung durch den Schützen.
- 2) Die Waffe wurde nicht geladen bzw. mit abgeschossenen/leeren Patronen.
- 3) Die Waffe war gesichert.

8.4. Wenn der Wettkampfrichter entscheidet, dass ein technisches Versagen nicht durch den Schützen verschuldet worden ist (8.2) und dass die Waffe nicht unmittelbar repariert werden kann, kann der Schütze mit Zustimmung durch den Wettkampfrichter eine andere Waffe benutzen. Dies unter der Voraussetzung, dass er eine Ersatzwaffe innerhalb von 3 Minuten ab dem Zeitpunkt, ab welchem die funktionsunfähige Waffe als solche durch den Schiedsrichter beurteilt wurde, organisieren und das Schießen fortsetzen kann.

Für die Assistenten des Wettkampfrichters ist der Einsatz von kleinen Fähnchen verpflichtend. Die roten Fähnchen dienen der Anzeige bei Zustimmung zur Bewertung eines Beschusses mit ZERO oder zur Meldung eines Problems.

8.5. Im Falle von höherer Gewalt darf der Schütze nach Zustimmung durch den Wettkampfrichter seine Rotte verlassen und den Wettkampf zu einer andere Zeit, welche vom Wettkampfrichter oder der Jury bestimmt wird, fortsetzen. Im ersten Fall erhält der Schütze dafür keine Strafe, ein wiederholter Fall wird jeweils mit drei ZEROs bestraft.

9. Kapitel: Regeln des Wettkampfs

- 9.1. Jede Wurfscheibe kann mit zwei Schüssen beschossen werden.
- 9.2. Die Wurfscheibe wird als GETROFFEN gewertet, wenn sie gemäß den Regeln geworfen und getroffen wurde und wenn zumindest ein Teil sichtbar von der Wurfscheibe abgebrochen ist. Bei einer FLASH-Wurfscheibe gelten dieselben Regeln.
- 9.3. Der Wettkampfrichter muss sofort, vorzugsweise noch bevor der Schütze einen Schuss abgibt, entscheiden, ob eine Wurfscheibe regelkonform ist oder als «NO BIRD» gewertet werden muss.
- 9.4. Eine Wurfscheibe wird als «FEHLER» gewertet, wenn
- a) eine geworfene Wurfscheibe beschossen aber während des Flugs nicht getroffen wurde.
 - b) nach einem Beschuss nur Staub sichtbar ist (rauchende oder staubende Wurfscheibe).
 - c) der Schütze eine Wurfscheibe, welche regelkonform abgerufen und geworfen wurde, nicht beschossen hat.
 - d) der Schütze nicht schießen kann, weil er den Sicherheitsriegel der Waffe aktiviert hat, vergessen hat, die Waffe zu laden oder zu spannen, oder wenn die Waffe ungenügend verschlossen ist (8.33).
 - e) der Schütze die Wurfscheibe mit dem ersten Schuss verfehlt, jedoch keinen zweiten Schuss abgeben kann, weil
 - er vergessen hat, eine zweite Patrone zu laden.
 - Das Magazin einer halbautomatischen Waffe gesperrt ist.
 - der Sicherungsriegel sich durch den Rückstoß des ersten Schusses in die Sicherungsposition verschoben hat.
 - sich die zweite Patrone durch den Rückstoß geöffnet und entleert hat.
 - f) der Schütze bei einem technischen Gebrechen der Waffe diese öffnet oder den Sicherungshebel bedient bevor der Wettkampfrichter die Waffe überprüft hat.
 - g) es das dritte (oder mehrfache) technische Gebrechen der Waffe oder Munition in einer und derselben Runde des Schützen ist. (8.2)
 - h) die Wurfscheibe nicht nach einem Grund, der den Schützen zum Beschuss berechtigt hat, beschossen wird.
- 9.5. Die Wurfscheibe wird als «NO BIRD» gewertet, wenn: (Eine neue Wurfscheibe wird geworfen, unabhängig davon, ob ein Mitbewerber bereits geschossen hat.)

- a) die Wurfscheibe bricht, bevor sie geworfen wird.
- b) die Flugbahn nicht den Regeln entspricht (die Wurfscheibe fliegt hin und her, hat eine zu geringe Anfangsgeschwindigkeit, etc...)
- c) zwei oder mehr Wurfscheiben gleichzeitig von derselben Wurfmaschinen geworfen werden.
- d) die Farbe der Wurfscheibe deutlich von der Farbe der anderen im Wettkampf geworfenen Wurfscheiben abweicht.
- e) die Wurfscheibe geworfen wird bevor diese vom Schützen abgerufen wurde.
- f) Die Wurfscheibe nicht auf Abruf des Schützen geworfen wird und der Schütze seine Waffe „abnimmt“ «NO GUN» (7.12).

9.6. Eine Ersatz-Wurfscheibe muss verpflichtend von derselben Wurfmaschine mit derselben Flugbahn wie jenen Wurfscheibe geworfen werden, die als «NO BIRD» gewertet wurde (9.8)

9.7. Der Wertungsrichter kann seinerseits eine Wurfscheibe als «NO BIRD» erklären und die Wiederholung der Wurfscheibe anordnen, wenn

- a) der Schütze sichtbar gestört wurde.
- b) ein anderer Schütze auf dieselbe Wurfscheibe schießt.
- c) der Wettkampfrichter, aus welchen Gründen auch immer, nicht eindeutig beurteilen kann, ob eine Wurfscheibe getroffen wurde oder nicht. In einem solchen Fall kann der Wettkampfrichter seine Assistenten zur Beratung heranziehen, bevor er sich für die Wiederholung der Wurfscheibe entschließt.
- d) ein Schütze die Wurfscheibe mit dem ersten Schuss verfehlt und beim zweiten Schuss eine Fehlfunktion seiner Waffe vorliegt. In diesem Fall wird die Wiederholungswurfscheibe nur mit dem zweiten Schuss beschossen (8.2)

9.8. Ein Schuss wird als nicht abgefeuert gewertet, wenn

- a) ein Schütze schießt, obwohl er nicht an der Reihe ist. Der Schütze erhält eine Verwarnung (11.3).
- b) ein Schütze, der an der Reihe ist, schießt, bevor er die Wurfscheibe abgerufen hat.. Der Schütze erhält eine Verwarnung (11.3). Wenn die Wurfscheibe geworfen wird und der Schütze diese mit dem zweiten Schuss beschießt, wird das Ergebnis des zweiten Schusses gewertet.
- c) Ein Wettkampfrichter nicht in der Lage ist festzustellen, ob eine Wurfscheibe getroffen wurde oder nicht.

10. KAPITEL: Protest

10.1. Wenn ein Schütze mit der Entscheidung des Wettkampfrichters nicht einverstanden ist, muss er sofort protestieren, indem er einen Arm hebt und «PROTEST» oder «EINSPRUCH» sagt.

Der Wettkampfrichter muss den Wettkampf sofort unterbrechen. Er wird seine Entscheidung, nachdem er die Assistenten befragt hat, bekanntgeben.

Es ist dem Schützen keinesfalls erlaubt, die Wurfscheibe aufzuheben um festzustellen, ob diese getroffen wurde oder nicht.

10.2. Der Schütze kann Berufung gegen die Entscheidung des Wettkampfrichters bei der Jury einlegen.

Die Berufung muss schriftlich erfolgen. Mit der Berufung ist eine Berufungsgebühr zu hinterlegen, welche vor dem Wettbewerb von der Jury festgelegt wurde. Für den Fall, dass der Berufung durch die Jury stattgegeben wird, erhält der Schütze die Berufungsgebühr wieder zurück.

In diesem Fall kann die Jury dem Wettkampfrichter Anweisungen für weitere Entscheidungen geben oder einen neuen Wettkampfrichter bestellen oder die Entscheidung des Wettkampfrichters widerrufen.

10.3. In den nachfolgend beschriebenen Fällen kann durch den Schützen keine Berufung gegen die Entscheidung des Wettkampfrichters bei der Jury eingereicht werden:

- a) Bei der Entscheidung darüber ob eine Wurfscheibe getroffen wurde oder nicht.
- b) Wenn die Flugbahn einer Wurfscheibe als korrekt oder als NO BIRD bewertet wurde.
- c) Wenn der Abwurf der Wurfscheibe innerhalb der Zeitverzögerung geworfen wurde, welche den Regeln entspricht.

11. Kapitel: Strafen

11.1. Alle an einer Tiroler Landesmeisterschaft teilnehmenden Schützen sind verpflichtet, die aktuell gültigen Regeln der Tiroler Sportordnung und dieses Disziplinenreglements zu kennen und zu akzeptieren. Jeder Schütze akzeptiert im Vorhinein die Bestrafung und aller sicher ergebenden Konsequenzen bei Regelverstößen oder bei Zuwiderhandlung gegen die Anweisungen der Wettkampfrichter.

- 11.2. Verwendet ein Schütze Waffen oder Munition, die nicht den Bestimmung gem. 2.1, 2.2, 2.3 und 2.6 entsprechen, werden alle damit abgefeuerten Schüsse mit ZERO gewertet.

Wenn die Jury entscheidet, dass der Schütze den Regelverstoß nicht wissen konnte und sich dadurch kein Vorteil für den Schützen ergeben hat, kann sie die geschossenen Ergebnisse akzeptieren, unter der Bedingung, dass die Regelwidrigkeit sofort nach Bekanntwerden beseitigt wird.

11.3. Sanktionen

Der Wettkampfrichter gibt dem Schützen bei einem Regelverstoß:

- beim 1. Regelverstoß: eine erste Verwarnung
- beim 2. Regelverstoß: eine zweite Verwarnung
- beim 3. und jedem weiteren Regelverstoß in derselben Runde: die nächste getroffene Wurfscheibe wird mit ZERO gewertet

- 11.4. Die Jury kann auf Empfehlung des Wettkampfrichters einen Schützen vom Wettbewerb ausschließen.

- 11.5. Wenn ein Wettkampfrichter eine Strafe über Schützen von ein bis drei Wurfscheiben (11.3) ausspricht, werden diese von den nächsten in derselben Runde getroffenen Wurfscheiben in Abzug gebracht. Sie können auch in einer der nächsten Runden bis zur letzten Runde des Wettkampfes oder auch in der endgültigen Wertung des Schützen in Abzug gebracht werden.

- 11.6. Wenn ein Schütze an der Reihe ist, muss er bereit sein, sofort zu schießen. Er muss sämtliche Ausrüstung und ausreichend Munition mit sich führen, um die ganze Serie abzuwickeln.

Beim Schießen in einer Rotte: Wenn ein Schütze nicht nach Aufruf und noch vor dem Startkommando durch den Wettkampfrichter am Schützenstand erscheint, werden alle seine 25 Wurfscheiben mit ZERO gewertet.

Beim Schießen in Linie: Wenn die Wertungsnummer eines verspäteten Schützen bereits im Wertungssystem gelöscht wurde und der nächste Schütze hat die Position in Schützenstand Nr. 1 bereits eingenommen, werden alle 25 Wurfscheiben des nicht anwesenden Schützen mit ZERO gewertet.

In beiden Fällen ist es nicht die Aufgabe des Wettkampfrichters den abwesenden Schützen zu suchen oder erneut aufzurufen.

Wenn ein Schütze der Meinung ist, dass er einen driftigen Grund für seine Verspätung oder sein Fernbleiben vorzubringen hat, muss er:

1. Berufung bei der Jury einlegen. Dies geschieht in schriftlicher Form und unter Beibringung der Berufungsgebühr.
2. Die Entscheidungen der Jury sind zu befolgen.
3. Falls die Jury entscheidet, dass die vorgebrachten Gründe für einen positiven Bescheid über die Berufung ausreichend sind, kann sie entscheiden, dass der Schütze die Runde mit einer anderen Rotte ohne Strafe bestreiten kann. Die Beschwerdegebühr wird dem Schützen zurückgegeben.
4. Bei einer Entscheidung der Jury gegen den Schützen, werden für den Schützen unter Berücksichtigung der 25 nicht beschossenen Wurfscheiben 25 ZEROs gewertet. Die Beschwerdegebühr wird nicht erstattet.

11.7. Bei der zweiten Regelverletzung gem. 11.6 wird der Schütze vom Wettbewerb ausgeschlossen.

11.8. In allen Fällen, in welchen ein Schütze den Ablauf des Wettbewerbs ohne guten Grund unterbricht, wird eine Strafe mit einem ZERO ausgesprochen (11.5).

11.9. Wenn ein Schütze den Wettkampf während einer Runde ohne Bezug auf eine gültige Regel oder ohne guten Grund, welcher vom Wettkampfrichter als solcher anerkannt werden muss, verlässt, werden alle noch nicht beschossenen Wurfscheiben der betroffenen Runde als ZERO gewertet. Bei andauerndem Regelverstoß kann 11.4 zur Anwendung kommen.

11.10. Wenn ein Wettkampfrichter oder die Jury befindet, dass ein Schütze absichtlich seine Schüsse verzögert oder sich in irgendeiner Art und Weise unsportlich verhält, können Strafen gem. 11.3 und 11.4 ausgesprochen werden.

Aktive Betreuung (Coaching) eines Konkurrenten während eines Wettkampfes ist nicht gestattet. Sollte der Wettkampfrichter aktive Betreuung erkennen, wird der Schütze mit einer gelben Karte verwarnet. Für fortwährendes Vergehen gegen dieselbe Regel werden Strafen gem. 11.3 verhängt.

Die Person, welche die aktive Betreuung übernimmt, wird durch den Wettkampfrichter vom Schießstand verwiesen.

12. Kapitel: Ergebnisse und Stechen

12.1. Bei Ergebnisgleichheit für einen der drei ersten Plätze der Tiroler Landesmeisterschaft wird ein Stechen über eine Runde von 25 Wurfscheiben durchgeführt. Wenn die Ergebnisgleichheit mit der ersten Runde nicht entschieden ist, wird eine zweite Stechrunde von 25 Wurfscheiben mit nur jeweils einer Patrone pro Wurfscheibe durchgeführt. Das erste ZERO bei gleicher Anzahl von Wurfscheiben führt zum Ausscheiden eines Wettbewerbers.

Ab dem 4. Wertungsrang wird kein Stechen mehr durchgeführt. Die Reihung bei Ergebnisgleichheit erfolgt ex equo.

12.2. Das Stechen wird unter Wahrung der hier festgehaltenen Regeln durchgeführt. Leere Positionen in der Rotte werden nicht nachbesetzt.

12.3. Wenn ein Stechen im Zeitplan des Wettkampfs nicht vorgesehen ist, müssen die betroffenen Schützen mit der Jury in Kontakt bleiben, um innerhalb von 15 Minuten nach Aufruf schießbereit zu sein. Sollte ein Schützen in dieser Zeit nicht erscheinen, gilt er als vom Stechen „zurückgezogen“.

12.4. Für den Fall, dass Ergebnisgleichheit bei Teamwertung besteht, wird zunächst das Teamergebnis der letzten Runde zur Entscheidung herangezogen. Sollte sich dann immer noch Ergebnisgleichheit ergeben, wird das Teamergebnis der vorletzten Runde zur Entscheidung herangezogen, und so fort. Sollte sich auch aus den Rundenergebnissen keine Entscheidung über die Teamplatzierung ergeben, so sind die betroffenen Teams ex aequo zu werten.

13. GLOSSARY

Rotte	Gruppe von maximal 6 Schützen, welche zur selben Zeit das selbe Layout schießen.
Runde	eine Serie, in welcher 25 Wurfscheiben beschossen werden
Wurfmaschine	ein Gerät zum Auswerfen von Wurfscheiben
Sono-Pull	ein akustisches System zur automatischen Auslösung des Auswurfs von Wurfscheiben von den Wurfmaschinen
Graben	Ein Graben vor den Schützenständen, in welchem die Wurfmaschinen angebracht sind.

Wurfscheiben runde Scheiben aus Ton oder anderen Materialien, welche als Ziele dienen und beschossen werden

Flugbahn Die Fluglinie der Wurfscheiben von den Wurfmaschinen ausgehend

14. SCHIESSSCHEMATA

UNIVERSAL TRENCH SHOOTING SCHEMES

SCHEME	TRAP	ANGLE		HEIGHT (at 10 m)	DISTANCE
		L	R		
1	1		35 °	1,5 m	70 m
	2		20 °	2,0 m	60 m
	3	10 °		1,5 m	75 m
	4	30 °		3,0 m	65 m
	5	45 °		1,5 m	60 m
2	1		40 °	2,0 m	65 m
	2		25 °	3,5 m	60 m
	3		5 °	2,5 m	70 m
	4	15 °		1,5 m	75 m
	5	35 °		2,0 m	65 m
3	1		45 °	2,0 m	60 m
	2		25 °	2,0 m	75 m
	3	5 °		3,5 m	60 m
	4	30 °		2,5 m	65 m
	5	45 °		1,5 m	70 m
4	1		40 °	2,0 m	70 m
	2		15 °	3,5 m	60 m
	3	5 °		1,5 m	70 m
	4	30 °		3,0 m	75 m
	5	35 °		2,5 m	65 m
5	1		45 °	2,5 m	65 m
	2		30 °	3,0 m	60 m
	3		5 °	2,0 m	75 m
	4	30 °		3,5 m	70 m
	5	40 °		2,0 m	65 m
6	1		40 °	1,5 m	60 m
	2		15 °	1,5 m	75 m
	3		5 °	2,5 m	65 m
	4	30 °		2,5 m	65 m
	5	45 °		3,0 m	60 m
7	1		40 °	2,0 m	70 m
	2		15 °	1,5 m	65 m
	3			2,0 m	75 m
	4	20 °		2,5 m	65 m
	5	40 °		2,0 m	70 m
8	1		35 °	2,0 m	75 m
	2		15 °	1,5 m	65 m
	3			2,5 m	60 m
	4	20 °		3,0 m	65 m
	5	45 °		2,5 m	70 m
9	1		40 °	2,5 m	60 m
	2		25 °	2,0 m	70 m
	3			1,5 m	70 m
	4	15 °		3,5 m	65 m
	5	35 °		3,0 m	75 m
10	1		35 °	2,0 m	65 m
	2		25 °	2,0 m	75 m
	3		10 °	3,0 m	60 m
	4	30 °		2,5 m	70 m
	5	45 °		2,5 m	60 m