

Regel 3.10 Flinte Trap

<u>Waffenart:</u>	Langwaffe
<u>Lauflänge:</u>	min. 40 cm
<u>Visierung:</u>	Lauflinie / Korn
<u>Kaliber/Geschoß:</u>	Kaliber 12/70, Schrot max. 2,6 mm, Schrotgewicht max. 24,5 g
<u>Anschlagsart:</u>	stehend
<u>Wettkampfschüsse:</u>	50/75/125
<u>Zeitvorgabe:</u>	ohne Zeitbegrenzung, entsprechend Rottenplan

1. **Wettkampfprogramm**

Auf jede Wurfscheibe dürfen bis zu zwei (2) Schüsse abgegeben werden (Bei Schüler nur ein Schuss).

2. **Abruf der Scheibe**

Ist der Schütze zum Schießen bereit, so ruft er laut und deutlich die Wurfscheibe ab, die sofort geworfen werden muss.

3. **Wechseln der Station**

Der Schütze darf nach dem Schuss, ausgenommen auf Station fünf (5), seine Station nicht verlassen, bevor der Schütze zu seiner Rechten eine regelgerechte Wurfscheibe beschossen hat und das Ergebnis bekannt gegeben worden ist.

Dies gilt auch, wenn sich dazwischen freie Stände befinden.

4. **Zeitbegrenzung**

Zwölf Sekunden nachdem der Vorschütze eine regelgerechte Wurfscheibe beschossen hat und das Ergebnis feststeht oder der Hauptrichter das Zeichen zum Beginn des Schießens gegeben hat, muss der Schütze seine Stellung einnehmen, seine Flinte laden und sein Kommando geben.

Bei Nichtbeachtung wird der Schütze beim ersten Verstoß innerhalb einer Serie verwarnet (gelbe Karte) und bei jedem weiteren Verstoß wird die zu beschießende Scheibe als Fehler gewertet (grüne Karte).

5. **Unterbrechung des Schießens**

Wird das Schießen innerhalb einer Serie länger als fünf (5) Minuten wegen eines technischen Fehlers der Schießanlage unterbrochen, so hat die Rotte das Recht, sich vor der Fortsetzung des Schießens von jeder Wurfmaschine der Gruppe, bei der der Fehler aufgetreten ist, eine neue Wurfscheibe werfen zu lassen.

6. **Schützenstände**

Drei (3) Meter bis vier (4) Meter hinter den Schützenständen führt ein Weg von Station fünf (5) zu Station eins (1), der während des Wettkampfes von den Schützen benutzt werden muss.

Scheibe Nr.: 11

