

Wurfscheibenschießen im BDS

Disziplinablauf / technische Spezifikationen der zugelassenen Waffen

Der allgemeine Teil des BDS-Sporthandbuches ist zusätzlich zu beachten!

Flintenschießen (nach DJV) **(für die Disziplinen Trap, Skeet u. Skeet Vorderschaftrepetierflinte)**

1. Gewehre, Flintenhaltung und Patronen

Zugelassen sind alle Flinten, einschließlich haltautomatische Modelle, Kal. 12 und kleiner. Geschossen werden darf grundsätzlich nur mit einer Flinte bzw. mit einem Laufpaar oder Einzellauf. Ebenso ist nur ein Schaft zugelassen. Funktions- und handhabungssichere Gewehre und Läufe dürfen innerhalb des Schießens nicht ausgewechselt werden. Flinten mit veränderlichen Mündungsaufsätzen (Polychoke usw.) sowie Mündungseinsätzen dürfen verwendet, jedoch nach Wettkampfbeginn nicht mehr verändert werden.

Die Schrotladung darf 36 g, der Schrotdurchmesser 2,5 mm und die Hülsenlänge 70 mm nicht überschreiten. Bei Bundesmeisterschaften, Landesmeisterschaften, Qualifikationsschießen der Landesjagdverbände zur Bundesmeisterschaft und bei Schießen zum Erwerb der DJV-Schießleistungs-nadel Sonderstufe Gold darf die Schrotladung 24 g nicht überschreiten. Vernickelte Schrote sind nicht erlaubt.

Um der Standaufsicht (Hauptrichter) zu helfen, die Position der Waffe in jagdlicher Gewehrhaltung zu kontrollieren, muss eine ca. 25 cm lange und 2 cm breite Marke auf der Außenbekleidung dauerhaft befestigt sein (s. Anhang 1, Abb.6) – auf der rechten Seite bei Rechtsschützen (auf der linken Seite bei Linksschützen) – entsprechend der individuellen Höhe der Spitze des Hüftknochens. Der Schaft muss mit seiner unteren Spitze den Körper des Schützen berühren und zwar am oder unterhalb des Markierungstreifens (s. Anhang 1, Abb. 6) und muss dort bleiben, bis die Taube erscheint.

2. Wurftauben

Die zu verwendenden Tauben müssen einen Durchmesser von ca. 11 cm, eine Höhe von 25 bis 28,5 mm und ein Gewicht von 100 – 110 g haben. Es dürfen nur schadstoffarme Wurfscheiben mit einem Gehalt an polycyclischen aromatischen Kohlenwasserstoffen (16 PAK n. USEPA) von max. 30,0 mg/kg verwendet werden. Der Gehalt an Benzo(a)pyren darf dabei max. 30,0 mg/kg betragen.

3. Waffenstörungen und Patronenversager

Waffenstörungen und Patronenversager zählen nicht als abgegebener Schuss. Sie erfordern den Wurf einer neuen Taube. Versagt der erste Schuss, darf eine neue Taube mit 2 Schüssen beschossen werden. Versagt der zweite Schuss, muss bei der Wiederholung mit dem ersten absichtlich gefehlt werden. Trifft jedoch der erste, wird die Taube als Fehler gewertet. Nach dreimaliger Waffenstörung innerhalb einer Serie wird der Schütze von dem weiteren Schießen ausgenommen.

4. Doppeln

Beim Doppeln einer Flinte bei Einzeltauben ist ein Treffer anzuschreiben, falls die Taube getroffen wurde. Wird die Taube gefehlt, erhält der Schütze eine neue Taube, muss jedoch mit dem ersten Schuss absichtlich fehlen. Ein Treffer gilt nur, wenn er bei der Wiederholung mit dem zweiten Schuss erzielt wird. Wird die Taube mit dem ersten Schuss getroffen, ist ein Fehler anzuschreiben. Lösen sie bei einer Doublette beide Schüsse gleichzeitig, so erhält der Schütze eine neue Doublette. Falls während einer Serie eine Waffe dreimal doppelt, scheidet der Schütze vom weiteren Wettbewerb aus.

5. Trap

15 Tauben werden bei einem Abstand der Schützenstände von 11,0 m von der Vorderkante des Maschinenunterstandes beschossen.

a) Weite, Richtung und Höhe der Würfe

Die Schützen sollen möglichst Tauben mit gleichen Wurfririchtungen erhalten, deren Reihenfolge nach einem bestimmten Schema wechselt. Dies schließt die Verwendung von vollautomatischen Wurfmaschinen mit selbständiger Höhen- und Seitenverstellung ein. Die Wurfmaschinen müssen so eingestellt werden, dass sie bei ruhigem Wetter folgende Werte ergeben:

aa) Die Flughöhe der Taube bezogen auf das Niveau des Schützenstandes, gemessen 10,0 m von der Vorderkante des Maschinenunterstandes entfernt, soll mind. 1,5 m und höchstens 3,3 m betragen. Bei einer Flughöhe von 1,5 m, muss die Flugweite der Wurftaube im Mittel 65 m betragen. Sofern die freie Flugweite der Wurftaube durch künstliche Hindernisse begrenzt wird (Wallanlage, Netze o.ä.) muss die Flugweite mindestens 55 m betragen. Um die vorgeschriebene Wurfweite einzustellen, sind die Maschinen zunächst seitlich auszuschnwenken. Anschließend sind sie entsprechend dem Wurfeschema nur noch an der Seite und Höhe einzustellen.

Liegt eine Anordnung seitens einer Behörde auf Verwendung von Subsonic-Patronen für einen Schießstand vor, muss die Wurfweite im Mittel 55 m betragen.

Bei Landes- und Bundesmeisterschaften müssen die Wurfeschemen des DJV in der jeweils aktuellen Fassung angewendet werden.

bb) Die Flugbahn der Taube darf nicht mehr als 35° von einer gedachten Geraden seitwärts abweichen, die von der Mitte des Schützenstandes über die mittlere Maschine der betreffenden Gruppe führt. Der Winkel von 35 ° nach links oder nach rechts ist von der mittleren Maschine jeder Gruppe oder des einzelnen Vollautomaten zu jedem Schützenstand zu messen. Bei nur einem Vollautomaten ist der Winkel von 35 ° nach links und rechts über de mittleren Stand zu messen.

b) Schießen und Wertung der Schüsse

Die Schützen treten auf dem Trapstand nach Möglichkeit in vollen Rotten zu 6 Mann, jeder Schütze auf seinem Stand, an. Danach gibt die Standaufsicht (Hauptrichter) das Schießen frei. Der Schütze auf „Stand 1“ erwartet in jagdlicher Gewehrhaltung eine Taube, die ohne Abruf geworfen wird. In gleicher Weise wie der Schütze auf „Stand 1“ verfahren die folgenden Schützen.

Erst nach dem Sichtbarwerden der Taube darf das Gewehr angeschlagen werden. Anschlagübungen während des Wettkampfes sind verboten.

Eine neue Taube wird geworfen, wenn der Schütze nicht die vorschriftsmäßige jagdliche Gewehrhaltung eingenommen hat.

Jede fehlerfrei fliegende Taube muss angenommen werden. Erscheint sie nicht innerhalb von 3 Sekunden, ruft die Standaufsicht (Hauptrichter) nicht der Schütze – „Halt!“ und gibt das Schießen erneut frei.

Eine Taube gilt als getroffen, wenn infolge des Schusses deutlich sichtbar ein Stück von ihr abspringt.

Unterbleibt ein Schuss infolge einer fehlerhaften Bedienung des Gewehrs (nicht gespannt, nicht geladen oder gesichert), so wird ein Fehler angeschrieben.

Bei folgenden Fehlwürfen muss dem Schützen aus der vor ihm stehenden Maschinengruppe bzw. Maschine eine neue Taube geworfen werden, gleichgültig, ob sie mit oder ohne Erfolg beschossen wurde, wenn:

aa) die Taube angebrochen oder eine nicht regulär geworfene Taube erscheint;

bb) ein zweiter Schütze auf die Taube mitschießt;

cc) bei Anlagen mit mehr als einer Wurfmaschine die Taube aus einer falschen, nicht zu dem Stand des Schützen gehörenden Maschine geworfen wird;

dd) mehrere Tauben erscheinen.

Das Ergebnis von Schüssen, die auf die vorstehend angeführten Fehlwürfe abgegeben werden, wird nicht gewertet.

Ist der Schütze in einer Serie (15 Tauben) von der Standaufsicht (Hauptrichter) zweimal wegen des gleichen Fehlers verwarnt worden, so sind weitere unter Beibehaltung dieses Fehlers beschossene Tauben als Fehler zu werten, auch wenn diese getroffen wurden.

6. Skeet

15 Tauben sind auf einem Turmstand zu beschießen, und zwar je 2 Tauben von den Ständen 1-7 und am Schluss der Serie von Stand 7 die 15. vom Niederhaus abfliegende Taube. Von den Ständen 1,3,4 und 5 werden Einzeltauben beschossen, und zwar jeweils zuerst die Taube vom hohen Turm und dann die Taube vom niederen Turm. Von den Ständen 2,6 und 7 sind Doubletten zu beschießen.. Bei den Doubletten ist zuerst die abfliegende, dann die kommende Taube zu beschießen..

a) Weite, Richtung und Höhe der Würfe

Die Wurfmaschinen auf dem Skeetstand sind so einzustellen, dass:

aa) die Tauben aus dem Hoch- und Niederhaus so geworfen werden, dass sie den Mittelpunkt eines angenommenen Kreises von 0,9 m Durchmesser in einer Höhe von 4,6 m über dem Kreuzungspunkt passieren müssen; dieser Kreuzungspunkt befindet sich auf einer geraden Verbindungslinie von Stand 4 über die Mitte der Verbindungslinie zwischen Hoch- und Niederhaus in einer Entfernung von 5,5 m von der Mittellinie entfernt. Doubletten müssen sich innerhalb des o.g. Kreises kreuzen.

bb) die geworfene Taube einer Strecke von 60-65 m im flachen, d.h. dem Grundniveau der Türme angepassten Gelände zurücklegt.

b) Schießen und Wertung der Schüsse

Beim Skeetschießen ist sinngemäß zu verfahren, wie das für das Trapschießen (IV.5.b) vorgeschrieben ist.

Bei den auf den Ständen 2,6 und 7 zu erwartenden Doubletten gilt folgende Regelung:

Doubletten werden ggf. Unbeschränkt wiederholt.

aa) Wird mit dem ersten Schuss die falsche Taube getroffen, so gilt der erste Schuss als Fehler. Die Doublette wird zur Feststellung des zweiten Schusses wiederholt. Es sind beide Schüsse abzugeben.

Wird dabei mit dem zweiten Schuss die zweite Taube getroffen, so lautet die Gesamtwertung: „Fehler/Treffer“; wird die zweite Taube gefehlt, lautet die Wertung: „Fehler/Fehler“. Der erste Schuss muss hierbei auf die erste Taube abgegeben werden.

bb) Werden mit dem ersten Schuss beide Tauben getroffen, so ist die Doublette zu wiederholen. Dies gilt auch, wenn mit dem ersten Schuss gefehlt wird und mit dem zweiten beide Tauben getroffen werden. Dann wird der erste Schuss als Fehler gewertet und zur Feststellung des zweiten Schusses eine neue Doublette geworfen. Der erste Schuss muss hierbei auf die erste Taube abgegeben werden (siehe aa) Abs. 2).

cc) Erscheint bei einer Doublette eine Taube nicht, oder ist sie Bruch, oder fliegt sie unregelmäßig, so gilt die Gesamtdoublette als nicht geworfen und ist zu wiederholen.

dd) Wird die erste Taube gefehlt und stoßen beide Tauben vor Abgabe des zweiten Schusses zusammen, wird der erste Schuss als Fehler gewertet und zur Feststellung des zweiten Schusses eine neue Doublette geworfen. Der erste Schuss muss hierbei auf die erste Taube abgegeben werden.

ee) Wird die erste Taube getroffen und vor Abgabe des zweiten Schusses die zweite Taube durch Splittwirkung beschädigt, so lautet die Gesamtwertung: „Treffer, neue Doublette zur Feststellung des zweiten Schusses.“ Es sind beide Schüsse abzugeben. Der erste Schuss muss auf die erste Taube abgegeben werden.

ff) Lösen sich bei einer Doublette beide Schüsse gleichzeitig, so erhält der Schütze eine neue Doublette.

gg) Wenn bei einer regulär fliegenden Doublette eine der beiden Tauben wegen einer Waffenstörung nicht beschossen werden kann, muss die Doublette wiederholt werden. Wird der erste Schuss gefehlt, dann wird der erste Schuss als Fehler gewertet und zur Feststellung des zweiten Schusses eine neue Doublette geworden (s aa).

hh) Wenn der Schütze ohne berechtigten Grund eine regulär geworfene Doublette ganz oder teilweise nicht beschießt, werden die nicht beschossenen Tauben als Fehler gewertet.

ii) Schießt der Schütze außer der Reihe, werden die Schüsse nicht gewertet.

7. Punktgleichheit beim Flintenschießen

Bei Punktgleichheit der Schützen hat die größere Anzahl der Treffer mit dem ersten Schuss den Vorrang. Besteht Treffergleichheit, entscheidet die größere Anzahl der auf dem Skeetstand getroffenen Tauben, danach gegebenenfalls die größere Anzahl der Treffer 1.

Bleibt Rangleichheit weiterhin bestehen, entscheidet ein Stechen. (BDS: wird der gleiche Platz an alle treffergleichen Schützen vergeben!)

8. Betreten des Wurfmaschinenstandes

Das Betreten des Wurfmaschinen- und Abziehstandes und die Unterhaltung mit den hier beschäftigten Helfern ist den Schützen während des Wettkampfes untersagt.

technische Spezifikationen der zugelassenen Waffen

L 2.03.1 Technische Spezifikationen für Trapflinten - für die Disziplin mit der Kennziffer 4600

Zugelassen sind Querflinten, Bockdoppelflinten, Selbstladeflinten, Repetier- oder Vorderschaftrepetierflinten.

Kaliber: höchstens 12

Schäftung: Ein Vollschaft für den Schulteranschlag muss vorhanden sein. Lochschaft ist erlaubt. Pistolengriff ohne Schulteranschlag ist nicht erlaubt.

Visierung: offen; keine optischen Visierungen.

Abzugswiderstand: mindestens 1000 Gramm

Gewehrriemen: Die Verwendung eines Gewehrriemens ist nicht erlaubt.

L 2.03.2 Technische Spezifikationen für Skeetflinten - für die Disziplin mit der Kennziffer 4700

Zugelassen sind Querflinten, Bockdoppelflinten, Selbstladeflinten, Repetier- oder Vorderschaftrepetierflinten.

Kaliber: höchstens 12

Schäftung: Ein Vollschaft für den Schulteranschlag muss vorhanden sein. Lochschaft ist erlaubt. Pistolengriff ohne Schulteranschlag ist nicht erlaubt.

Visierung: offen; keine optischen Visierungen.

Abzugswiderstand: mindestens 1000 Gramm

Gewehrriemen: Die Verwendung eines Gewehrriemens ist nicht erlaubt.

L 2.03.3 Technische Spezifikationen für Vorderschaftrepetierflinten bei Wurfscheibe - für die Disziplin mit der Kennziffer 4701

Zugelassen sind Vorderschaftrepetierflinten.

Kaliber: höchstens 12

Schäftung: Ein Vollschaft für den Schulteranschlag muss vorhanden sein. Lochschaft ist erlaubt. Pistolengriff ohne Schulteranschlag ist nicht erlaubt.

Visierung: offen; keine optischen Visierungen.

Abzugswiderstand: mindestens 1000 Gramm

Gewehrriemen: Die Verwendung eines Gewehrriemens ist nicht erlaubt.

Regeln / Disziplinauf für „Skeet-Parcour“

1. jagdlicher Anschlag
2. Abruf der Wurfscheiben durch „Abwinken“ oder „Abrufen“
3. der Disziplinauf bzw. die Reihenfolge der geworfenen Wurfscheiben ist auf den jeweiligen Ständen deutlich sichtbar auszuhängen
4. die Wurfscheiben müssen jeder „Rotte“ einmal gezeigt werden
5. Waffenspezifikationen gemäß BDS-Sporthandbuch L 2.03.2 (Technische Spezifikationen für Skeetflinten)
6. gültig ist BDS-Sporthandbuch „allgemeiner Teil“
7. zusätzlich Regeln des DJV für Flintenschießen
 - q Flintenhaltung und Patronen
 - q Waffenstörungen und Patronenversager
 - q Doppeln
 - q Wertung der Schüsse / Skeet
 - q Punktgleichheit beim Flintenschießen
 - q Betreten des Wurfmaschinenstandes