

VJWÖ - REGELN

für das



JAGDLICHE S K E E T **Schiessen**

Herausgegeben vom VJWÖ am 18. 02. 2007

INHALTSVERZEICHNIS Jagdlich Skeet

		Seite
1.	Grundsätzliches	1
2.	Techn. Angelegenheiten	1
3.	Der Schiessstand	1
4.	Die Wurfscheiben	1
5.	Der Wettkampf	1, 2
6.	Schiedsrichter und Jury	2
7.	Gewehre und Patronen	2
8.	Das Schiessen	2
9.	Treffer und Fehler	2
10.	Neue Scheibe	2
11.	Verhaltensregeln	2
12.	Protest	2
13.	Strafen	2
14.	Stechen	2,3

Regeln für „Jagdlich Skeet“

1.

Grundsätzlich gelten für das „Jagdliche Skeet“ die gleichen Regeln, wie für das Olympische Skeet. In den folgenden Punkten sind nur solche Regelungen angeführt, die für das Jagdliche Skeet signifikant bzw. die von den Regeln des Olympischen Skeet abweichend sind.

2.

Die technischen Angelegenheiten während einer Veranstaltung unterstehen der Verantwortung des jeweiligen Schießleiters.

3. DER SCHIESSSTAND

3.1.

Das Wurfscheibenschiessen im „Jagdlichen Skeet“ kann auf jedem Schiessstand durchgeführt werden, der gemäß den Regeln für das Olympische Skeet zugelassen und vom VJWÖ abgenommen wurde.

3.2.

Die Einrichtung des Schiessstandes für das „Jagdliche Skeet“ ist unverändert, wie für das Olympische Skeet.

4. DIE WURFSCHEIBEN

4.1.

Die Art und Farbe der Scheiben ist unverändert. In der Ausschreibung des Wettkampfes ist die Farbe der zur Verwendung kommenden Scheiben anzugeben.

4.2.

Die Regeln für regelmäßige oder unregelmäßige Scheiben gelten unverändert, wie beim Olympischen Skeet.

5. DER WETTKAMPF

5.1.

Die Wettkämpfe umfassen

- a) Landesmeisterschaften 100 Scheiben in 4 Serien
- b) Staatsmeisterschaften 2 x 75 Scheiben an 2 aufeinanderfolgenden Tagen in 6 Serien
- c) Sonstige Wettbewerbe nach den Ausschreibungen der Veranstalter.

5.2.

Im Normalfall wird der Wettkampf in Gruppen (Rotten) von 6 Schützen durchgeführt. Gegebenenfalls können Gruppen auch mit weniger Schützen gebildet werden.

5.3.

Eine Runde (Serie) im „Jagdlichen Skeet“ besteht für einen Schützen aus 25 regulär geworfenen Scheiben, und zwar:

STAND 1 Hochhaus + 1 Doublette	3 Scheiben
STAND 2 Hochhaus + Niederhaus + 1 Doublette	4 Scheiben
STAND 3 Hochhaus + Niederhaus + 1 Raffeldoublette vom Niederhaus	4 Scheiben
STAND 4 Hochhaus + Niederhaus	2 Scheiben
STAND 5 Hochhaus + Niederhaus + 1 Raffeldoublette vom Hochhaus	4 Scheiben
STAND 6 Hochhaus + Niederhaus + 1 Doublette	4 Scheiben
STAND 7 Hochhaus + Niederhaus + 1 Doublette	<u>4 Scheiben</u>

Z U S A M M E N : 25 Scheiben

Erklärung:

Eine Raffeldoublette ist eine Doublette aus 2 aufeinander folgenden Scheiben, die aus der selben Maschine geworfen werden. Der Zeitraum zwischen den beiden Würfeln wird durch die Nachladegeschwindigkeit der Wurfmaschine bestimmt.

Des weiteren gelten alle Regeln, wie für das Olympische Skeet, dies gilt auch für:

6. SCHIEDSRICHTER und JURY

7. GEWEHRE und PATRONEN

8. DAS SCHIESSEN

8.1.

Probeanschläge dürfen nur auf Stand 1 und Stand 7 gemacht werden. Sonst sind die Regeln unverändert.

9. TREFFER und FEHLER

9.1.

Jede geworfene Einzelscheibe darf innerhalb der Schussfeldbegrenzung mit 2 Schüssen beschossen werden.

9.2.

Beschießt ein Schütze bei einer regulär geworfenen Doublette die erste Scheibe mit 2 Schüssen, ist das Ergebnis des ersten Schusses zu werten und das Ergebnis des zweiten Schusses „Fehler“.

10. NEUE SCHEIBE

11. VERHALTENSREGELN

12. PROTEST

12.1.

Die Protestgebühr beträgt bis auf weiteres 22,00 EURO. Der Protest ist der Jury schriftlich vorzulegen.

Sonst weiter unverändert, wie im Olympischen Skeet, dies gilt auch für

13. STRAFEN

14. STECHEN

14.1.

Wenn zwei oder mehrere Schützen ein gleiches Trefferergebnis erreicht haben, wird die Reihung für die ersten drei Plätze im Bewerb „Jagdlich Skeet“ durch ein Stechen auf 25 Scheiben ermittelt.

Bei weiterer Gleichheit durch KO-Stechen bis zum 1. Fehler.

14.2.

Die Wertung für den 4. bis 10. Platz erfolgt durch Ermittlung der besseren Deckserie, beginnend bei der letzten Serie nach vorne.

Wenn bei Auswertung aller Serien solcherart noch Treffergleichheit besteht, wird, wieder von rückwärts beginnend, pro Serie die längere Trefferfolge bestimmt und danach der Platzvorrang zuerkannt.

14.3.

Die Wertung vom 11. bis zum letzten Platz erfolgt derart, dass bei gleichem Trefferergebnis der gleiche Rang gewertet wird, dafür aber die entsprechende Anzahl der nächstfolgenden Plätze frei bleibt.