



**AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND**

**Wurfscheibe, IPSC und Kombination**

AUSTRIA SHOOTING FEDERATION Clay Target, IPSC and Combined

# Wettkampfregeln

## ASF Skeet

## ASK



AUSTRIA SPORTSCHÜTZEN FACHVERBAND Wurfscheibe, IPSC und Kombination  
ZVR 889272006

ASK Seite 1/5





# Inhaltsverzeichnis

1	Allgemein .....	4
2	Schießanlage .....	4
3	Flugweite.....	4
4	Wettkampf .....	4
5	Offizielles Training .....	4
6	Markierungsstreifen .....	5
7	Ausrüstung, Gewehre, Patronen und Verhalten am Schießstand .	5
8	Finale und Stechen.....	5
9	KO Stechen .....	5
10	Stechen für Medaillenränge.....	5
11	Flash-Wurfscheiben Finale der allgemeinen Klasse.....	5

## 1 Allgemein

Die allgemein gültigen Schießregeln des Skeet-Schießens, die in diesen A-Skeet Regeln nicht festgelegt sind, sind dem aktuellen gültigen ISSF-Regulativ zu entnehmen und sinngemäß anzuwenden. Jeder Beteiligte muss die ISSF-Regeln, die Regeln für A-Skeet und die Sportordnung des ASF kennen und muss dafür sorgen, dass diese Regeln eingehalten werden. Diese Regeln gelten auch sinngemäß für linkshändige Schützen.

## 2 Schießanlage

Das Wurfscheibenschießen A-Skeet (ASK) kann auf jeder Schießanlage durchgeführt werden, die gemäß den Regeln der ISSF zugelassen sind und vom ASF abgenommen wurden.

## 3 Flugweite

Die Flugweite der Wurfscheiben muss zwischen 65m und 68m liegen.

## 4 Wettkampf

### Schussfolge der Scheiben für Qualifikation und Finale

Station	Scheibe	Reihenfolge
1	Einzel	hoch
	Dublette	hoch-nieder
2	Einzel	hoch
	Einzel	nieder
	Dublette	hoch-nieder
3	Einzel	hoch
	Einzel	nieder
	Raffeldublette	nieder
4	Einzel	hoch
	Einzel	nieder
5	Einzel	hoch
	Einzel	nieder
	Raffeldublette	hoch
6	Einzel	hoch
	Einzel	nieder
	Dublette	nieder-hoch
7	Einzel	hoch
	Einzel	nieder
	Dublette	nieder-hoch

Auf die Einzelscheibe dürfen zwei Schüsse abgegeben werden.

Der Ablauf bei den Einzeltauben ist analog den ISSF Regeln durchzuführen.

## 5 Offizielles Training

Gemäß ASF - Sportordnung

## 6 Markierungsstreifen

Damit der Richter den korrekten Anschlag der Flinte überprüfen kann, ist der Markierungsstreifen (250 mm lang, 30 mm breit, in gelben Farbe mit schwarzer Einfassung) fest auf der Schießweste (äußeres Bekleidungsstück) anzubringen.

Alle nicht korrekten Streifen müssen richtig angebracht und zum Nachtest vorgesehen werden, bevor der Schütze die Erlaubnis zum Wettkampf erhält.

## 7 Ausrüstung, Gewehre, Patronen und Verhalten am Schießstand

Hier gelten unverändert die Regeln der ISSF.

Ziel- und Anschlagübungen darf der Schütze lediglich auf den Stationen 1 vor dem Abruf der Scheibe(n) für wenige Sekunden durchführen.

## 8 Finale und Stechen

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

## 9 KO Stechen

Die Startreihenfolge der Schützen für das K.O. Stechen wird mittels Los entschieden.

Die teilnehmenden Schützen beginnen das K.O. Stechen auf Stand 1.

Das K.O. Stechen wird bis zu einer Entscheidung Stand für Stand mit einer Patrone weitergeführt.

## 10 Stechen für Medaillenränge

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

Die Startreihenfolge der Schützen für das Stechen wird mittels Los entschieden.

## 11 Flash-Wurfscheiben Finale der allgemeinen Klasse

In der allgemeinen Klasse wird ein Flash-Wurfscheiben Finale (Wettkampfrunde mit einer Patrone) unter den besten sechs Schützen der allgemeinen Klasse durchgeführt.

Die Aufstellung der Schützen im Finale erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Wettkampfplatzierung.

Die Reihung nach dem Finale erfolgt durch die Summe der Finalserie und des Grunddurchganges.

Bei Treffergleichheit nach dem Flash-Wurfscheiben Finale erfolgt ein K.O. Stechen.

Bei Treffergleichheit nach dem Grunddurchgang werden die Finalplätze 1 bis 6 durch K.O. Stechen ermittelt.