



DISZIPLIN

FLINTE

DEUTSCHER SCHÜTZENBUND E.V.



Flinte

Die olympischen Flintendisziplinen Skeet, Trap und Doppeltrap werden allesamt auf einem Schießstand im Freien absolviert. Die Athletinnen und Athleten müssen auch mit schwierigen Sichtbedingungen klar kommen und bei Wind und Wetter Topleistungen abrufen können.

Geschossen wird mit Schrotmunition im Kaliber 12, die genauen Vorgaben entsprechen muss. So darf beispielsweise das Schrotgewicht 24 Gramm nicht überschreiten. Flintenläufe sind im Gegensatz zu Pistolen- und Gewehrläufen innen glatt und nicht gezogen, da die Schrotkugeln keinen Drall benötigen.

Eine gute Flinte sollte mehrere hunderttausend Schuss unbeschadet überstehen und kann durchaus den Gegenwert eines Kleinwagens haben. Die Wurfscheiben, früher auch Tauben genannt, haben einen Durchmesser von 11 Zentimetern und fliegen nach dem „Frisbee-Prinzip“ durch Rotation auf einem Luftpolster. Für die Finalwettkämpfe sind sie mit farbigem Pulver gefüllt, sog. „Flash-Scheiben“, damit die Zuschauer einen Treffer besser erkennen können. Die einzelnen Scheiben

werden von den Schützen über ein Mikrofon-System abgerufen.

Allgemeiner Finalablauf

Der Finalablauf ist für die drei olympischen Wettbewerbe weitestgehend gleich. Zunächst bestreiten die besten sechs Athleten aus der Qualifikation das Halb- oder Semifinale. Die zwei besten Schützen aus dem Halbfinale qualifizieren sich für den Kampf um Gold, die Plätze drei und vier kämpfen um Bronze. Gleichstände auf den Plätzen zwei und vier am Ende des Halbfinals oder Gleichstände am Ende der Medaillenkämpfe werden durch Stechen gebrochen.

Wichtig: Die Ergebnisse aus der Qualifikation werden nicht übernommen, die Athleten starten im Halbfinale und in den Medaillenkämpfen alle wieder bei null. Vor dem Wettkampf haben die Sportler die Möglichkeit, einen sogenannten Funktionsschuss abzugeben. Wie in anderen Sportarten, überwacht ein erfahrener Kampfrichter den Wettkampf. Unterstützt wird er von zwei Seitenrichtern und weiteren Offiziellen.



Wussten Sie schon?

Jeans und auch ärmellose Shirts sind bei Sportlern der Flintendisziplin nicht gestattet. Bermuda-Shorts müssen mindestens bis 15 cm über die Mitte der Kniescheibe gehen.



Trap (Frauen und Männer)

Bei der Disziplin Trap werden die Wurf-scheiben aus einem Bunker geworfen, der sich vor den Schützen in der Erde befindet. Jeder Trapschütze muss von fünf Positionen aus schießen, die sich auf einer Linie parallel zum Bunker befinden. In der Qualifikation müssen Männer 125 Scheiben absolvieren und Frauen 75. Die Wurfschemen, nach denen die Maschinen arbeiten, sind genau in den Wettkampfregeln festgelegt.

Finalablauf Trap

- Jedes **Halbfinale** und **Medaillenmatch** besteht aus 15 Scheiben. Im Gegensatz zur Qualifikation haben die Finalisten nur einen Schuss pro Scheibe.
- Die Athleten beziehen im **Halbfinale** die einzelnen Stationen in der Reihenfolge ihrer Startnummern, die vorher ausgelost werden. Es gibt fünf Schießstationen und eine Wartestation. Nach Betreten der Station hat der Sportler 30 Sekunden Zeit, eine Scheibe abzurufen.

- Der Athlet auf Position eins beginnt mit dem Abruf einer Scheibe. Danach schießt der Athlet auf Position zwei ebenfalls eine Scheibe, dann Position drei usw. bis jeder Athlet einmal geschossen hat. Nach jedem Schuss rücken die Sportler weiter zu nächsten Station, bis jeder Athlet auf den fünf Schießpositionen je eine Scheibe mit Flugbahn nach links, in die Mitte und nach rechts geschossen hat. Die Reihenfolge der Flugbahn unterliegt dem Zufallsprinzip.

- Nach 15 Scheiben scheidet die beiden Letztplatzierten aus.

- Die beiden **Medaillenkämpfe** werden nur von den Positionen zwei, drei und vier ausgetragen. Wieder beginnt der Sportler mit der niedrigsten Startnummer. Die Athleten wechseln sich nach jedem Schuss ab und rücken weiter zur nächsten Station.

- Während der **Medaillenkämpfe** beschießen die Finalteilnehmer je Station zwei linke, eine mittlere und zwei rechte Scheiben. Auch hier unterliegt die Reihenfolge dem Zufallsprinzip.



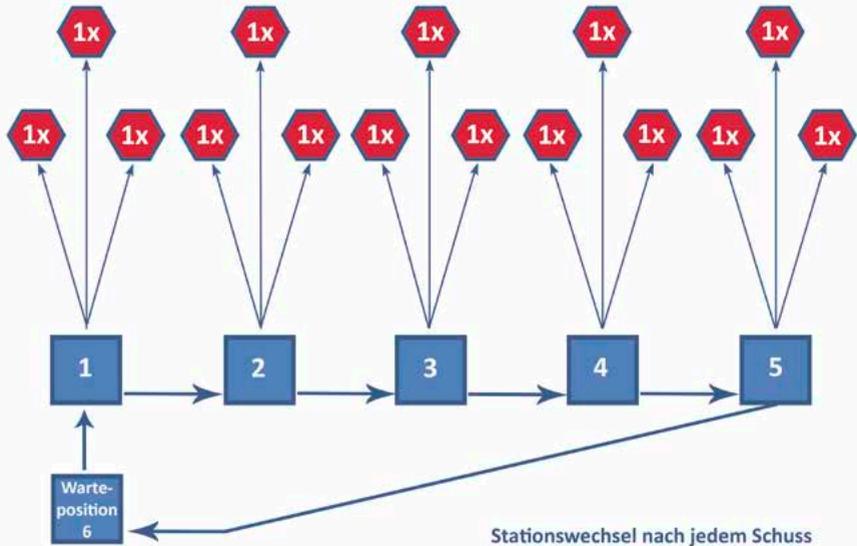
Wussten Sie schon?

Beim Abwurf erreichen die Scheiben eine Geschwindigkeit von bis zu 70 km/h.



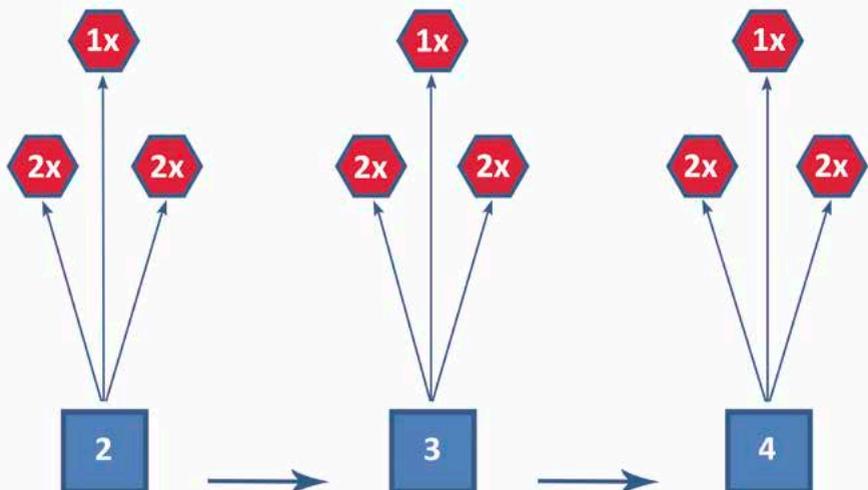
Beispielhafter Ablauf eines Halbfinal-Matches Trap

Auf jeder Station muss eine linke, eine rechte und eine mittlere Scheibe geschossen werden. Die Reihenfolge ist zufällig.



Beispielhafter Ablauf eines Medaillen-Matches Trap

Auf jeder Station müssen zwei linke, eine mittlere und zwei rechte Scheiben geschossen werden. Die Reihenfolge ist zufällig.



Stationswechsel nach jedem Schuss



Doppeltrap (Männer)

Der olympische Wettbewerb wird nur von Männern bestritten. Der Schütze beschießt zwei Scheiben gleichzeitig, so genannte Dubletten, und hat für jede Scheibe nur einen Schuss. Die Dubletten unterscheiden sich auf drei Arten: Programm A (linke und gerade Scheibe), B (rechte und gerade Scheibe) und C (linke und rechte Scheibe). Die Dubletten werden innerhalb jeder Runde nach dem Zufallsprinzip geworfen. Im Qualifikationswettkampf werden 150 Scheiben geschossen.

Finalablauf Doppeltrap

- Das Finale besteht, wie beim Trap, aus dem Halbfinale und den beiden Medaillenwettkämpfen. Es müssen je 15 Dubletten (30 Scheiben) getroffen werden, die nach bestimmten Schemata, die sich in Höhe und Weite unterscheiden, geworfen werden.

- Die Athleten beziehen die einzelnen Stationen in der Reihenfolge ihrer Startnummern. Die niedrigste Startnummer bezieht Station eins. Es gibt fünf Schießstationen und eine Wartestation. Nach Betreten der Station hat der Sportler 30 Sekunden Zeit, eine Dublette abzurufen.

- Der Athlet auf Position eins beginnt mit dem Abruf einer Dublette. Danach schießt der Athlet auf Position zwei ebenfalls eine Dublette, dann Position drei usw. bis jeder Athlet eine Dublette geschossen hat. Nach jeder Dublette rücken die Sportler weiter zu nächsten Station, bis jeder Athlet auf den fünf Schießpositionen je drei Dubletten geschossen hat.

- Die beiden Medaillenkämpfe werden nur von den Positionen zwei, drei und vier ausgetragen. Wieder beginnt der Sportler mit der niedrigsten Startnummer. Die Athleten wechseln sich nach jeder Dublette ab und rücken weiter zur nächsten Station.



Was ist eine Schrotgarbe?

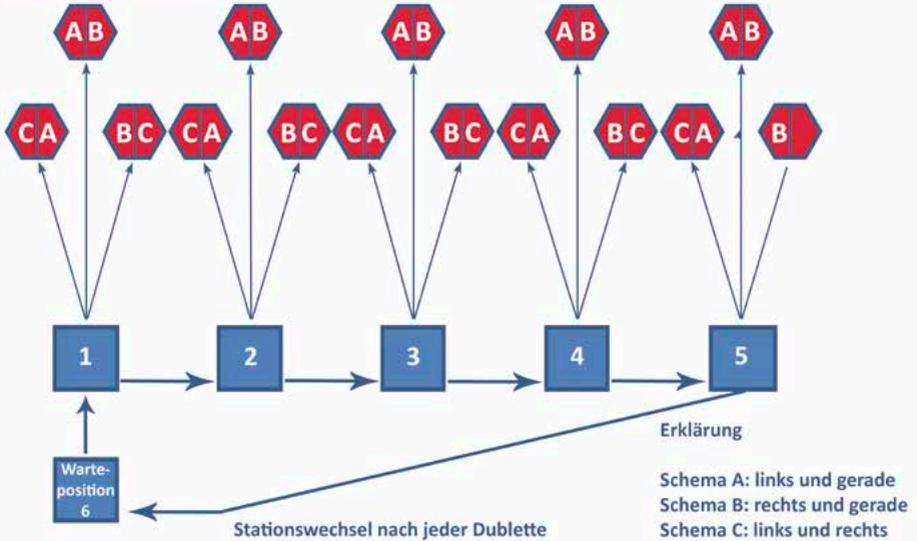
- A) abgeschossene Schrotkugeln aus einer Flinte
- B) seitliche Begrenzungen des Schießstandes
- C) Handschutz an der Flinte



Antwort: Die Gruppe der Schrotkugeln aus einer Schrotpatrone bezeichnet man auch als Garbe.

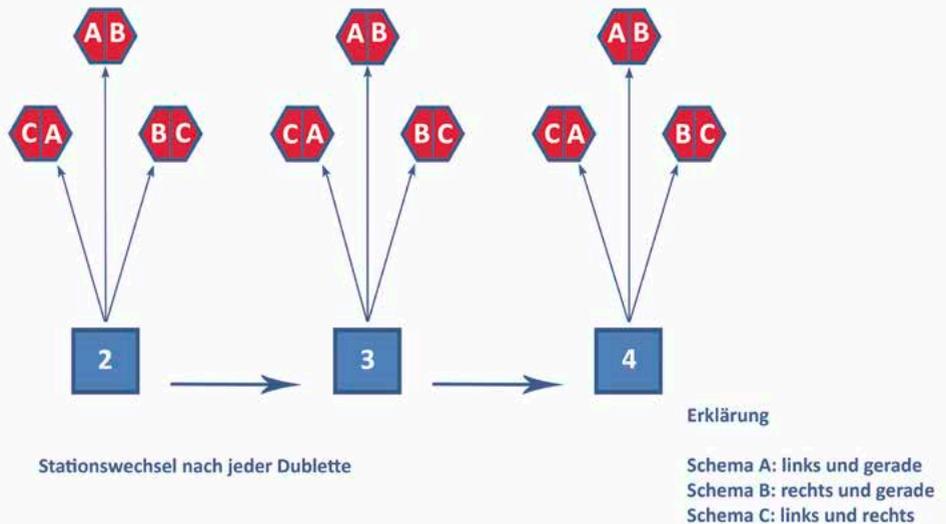
Beispielhafter Ablauf eines Halbfinal-Matches Doppeltrap

Es werden drei Dubletten pro Station geschossen: eine nach Schema A, eine nach Schema B und eine nach Schema C.



Beispielhafter Ablauf eines Medaillen-Matches Doppeltrap

Es werden fünf Dubletten pro Station geschossen: zwei nach Schema A, zwei nach Schema B und eine nach Schema C.



Skeet (Frauen und Männer)

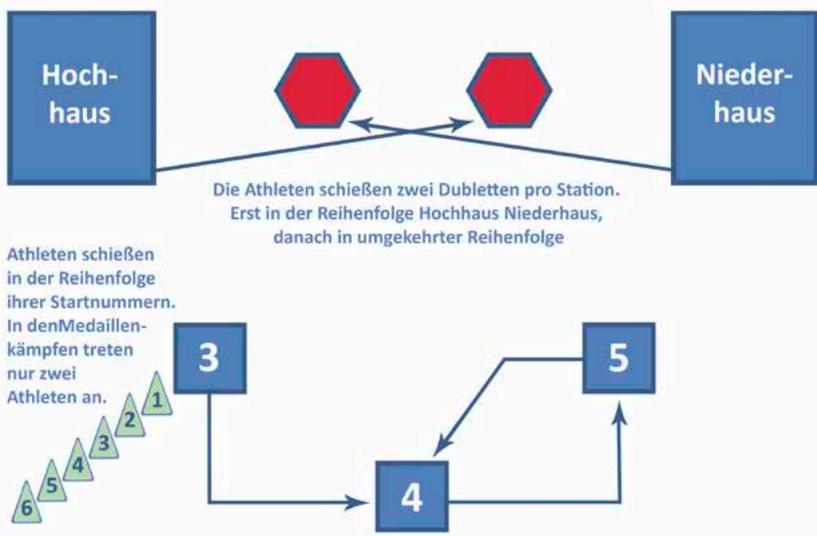
In der Disziplin Skeet werden die Wurf-scheiben von zwei Positionen aus geworfen. Links vom Sportler steht das sogenannte Hochhaus, rechts das Niederhaus. Der Skeetschütze schießt in der Qualifikation von acht Positionen, die sich in einem Halbkreis zwischen den beiden Häusern befinden. Es können sowohl Einzelscheiben, als auch Dubletten (Scheiben von Hoch- und Niederhaus gleichzeitig) vorkommen. Ab dem Finale werden nur noch Dubletten geschossen. In der Qualifikation schießen Männer 125 Scheiben und Frauen 75 Scheiben.

- Für das Halbfinale stellen sich die Athleten hintereinander in der Reihenfolge ihrer Startnummern zunächst an Position drei auf. Nach Betreten der Station hat der Sportler 30 Sekunden Zeit, eine Dublette abzurufen.
- Der Sportler mit der niedrigsten Startnummer beginnt und beschießt zwei Dubletten. Danach folgt der nächste Athlet usw. bis alle Teilnehmer auf der Station je zwei Dubletten beschossen haben. Die erste Dublette muss in der Reihenfolge Hochhaus-Niederhaus getroffen werden, die zweite Dublette in umgekehrter Reihenfolge. Haben alle Athleten die Station geschossen, wechseln sie zur nächsten Station.

Finalablauf Skeet

- Das **Halbfinale** und die beiden **Medailenmatches** bestehen aus je acht Dubletten (16 Scheiben). Die Finalisten schießen nacheinander auf den Stationen 3-4-5-4.
- Die beiden **Medailenkämpfe** werden nach demselben Muster wie das Halbfinale absolviert.

Ablauf eines Medailen-Matches Skeet





Glossar

- **Abzugsgewicht**

Kraft, die der Schütze mindestens ausüben muss, um einen Schuss auszulösen. Für die Luftpistole beispielsweise darf ein Abzugsgewicht von 500 Gramm nicht unterschritten werden. Bei anderen Wettbewerben ist kein Abzugsgewicht vorgeschrieben, z.B. Freie Pistole, Flinte,...

- **Anschlag**

Art der Haltung des Schützen oder einer Waffe bei der Schussabgabe. Die Regeln sind von der >ISSF festgelegt.

- **DOSB**

Deutscher Olympischer Sportbund. Dachverband des deutschen Sports. Entstand 2006 aus dem Zusammenschluss von Deutschem Sportbund und dem Nationalen Olympischen Komitee.

- **DSB**

Deutscher Schützenbund. Dachverband des Schieß- und Bogensports in Deutschland und Mitglied im >DOSB. Vertritt die Interessen von 1,3 Mio. Schützinnen und Schützen.

- **Dublette**

Werden im >Flintenbereich zwei Scheiben gleichzeitig geworfen, bezeichnet man dies als Dublette.

- **Flinte**

Im olympischen Programm für die Disziplinen Trap, Doppeltrap und Skeet. Geschossen wird mit Schrotmunition aus einem im Gegensatz zum >Gewehr glatten Lauf. Die olympischen Flinten haben zwei übereinander liegende Läufe, damit der Sportler für eine >Dublette zwei Schüsse hintereinander abgeben kann.

- **ISSF**

Internationaler Schießsportverband (International Shooting Sport Federation). Dachverband des internationalen Schießsports.

- **Kaliber**

Maß für den Durchmesser von Projektilen, bzw. für den Innendurchmesser des Laufs einer Waffe.

- **Schema**

Von der ISSF sind bestimmte Wurfschemata für die Flintendisziplinen Trap und Doppeltrap festgelegt, die sich in Höhe und Weite der geworfenen Scheiben unterscheiden.

- **Shoot-Off**

>Stechen

- **Stechen**

Liegen zwei oder mehr Athleten in den Finalwettkämpfen nach einer bestimmten Anzahl an Schüssen gleichauf, werden solange Stechschüsse abgegeben, bis der Gleichstand gebrochen ist.

- **(Ton-)Taube**

Veraltete Bezeichnung für die Wurfscheiben in den Flintendisziplinen.



Impressum

Herausgeber

DEUTSCHER SCHÜTZENBUND E.V.
Lahnstraße 120 · 65195 Wiesbaden
Telefon 0611-46807-0
Fax 0611-46807-49
Internet: www.dsb.de
E-Mail: info@dsb.de

Redaktion

Simone Scharrenberg
Nadine Schilling
Oliver Reidegeld
Birger Tiemann

Übersetzung

ISSF - International Shooting Sport Federation
Kevin Kilty – Vors. ISSF „Coach Advisory,
Tutor ISSF Akademie

Bildnachweis

DSB, Förderkreis Wurfscheibe

Layout

Ulrike Welsch (Krüger Druck)

Druck

Krüger Druck + Verlag GmbH & Co. KG
Handwerkstraße 8-10 · 66663 Merzig
www.kdv.de

Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Wiesbaden. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Herausgebers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Dank

Ein besonderer Dank geht an die ISSF für die freundliche Unterstützung dieser Broschüre.