



**FANG-SERVICE**  
Marder, Waschbär & Co.



**JAGD-SERVICE**  
Fuchs, Wildschwein & Co.

## Beschreibung Fallenbeleuchtung "Trapper´s Light"

### 1. Erfinder

5

Dipl.-Ing. Guido Hiller  
Fang- und Jagd-Service  
Ulmenallee 23, 31675 Bückeburg

10

Telefon: +49.5722.2813413  
Mobil: +49.171.4826664  
Email: info@fang-jagd-service.de

15

### 2. Einleitung

20

Im Rahmen der Jagd auf Raubwild (Marder, Waschbären, Füchse usw.) werden häufig Lebendfallen eingesetzt. Hierbei handelt es sich um ein tunnelartiges Gehäuse aus undurchsichtigem Material (Siebdruckplatten, Holz o.ä.), welches i. d. R. zwei Einläufe mit verschließbaren Klappen besitzt (Fig. 1).

25

Im Inneren der Lebendfalle ist mittig ein Trittbrett angebracht, welches bei Berührung dafür sorgt, dass die beiden Einläufe über eine Mechanik verschlossen werden. Um Raubwild in die Lebendfalle zu locken, wird auf dem Trittbrett Ködermaterial (Eier o.ä.) aufgebracht.

30

35

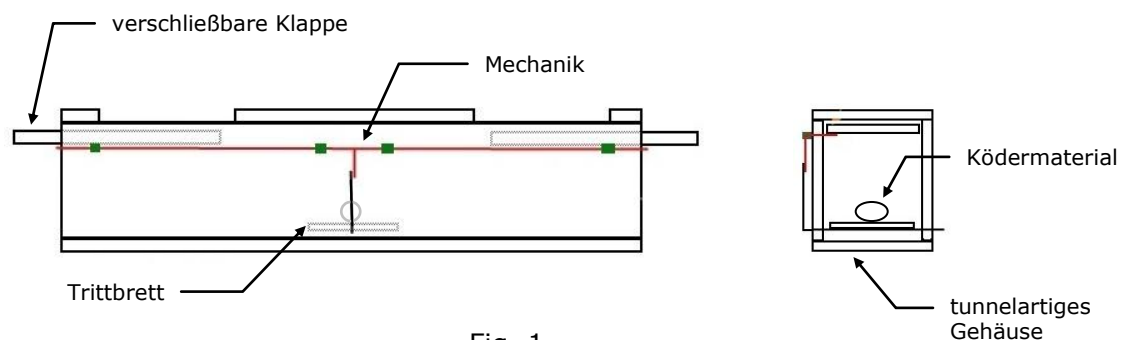


Fig. 1

40

Es muss jetzt versucht werden, das zu fangende Raubwild möglichst gut auf den Köder in der Lebendfalle aufmerksam zu machen.

45



**FANG-SERVICE**  
Marder, Waschbär & Co.



**JAGD-SERVICE**  
Fuchs, Wildschwein & Co.

Da das Raubwild i. d. R. nachtaktiv ist, befindet sich der Köder auf dem Trittbrett in der Mitte der tunnelartigen Lebendfalle i. d. R. in vollständiger Dunkelheit. Somit ist es nicht möglich, das Raubwild über optische Reize des Köders anzulocken. Ein Anlocken erfolgt aus diesem Grunde nur durch olfaktorische Reize (Geruch) des Köders.

Weiterhin ist es aus tierschutzrechtlichen Aspekten notwendig, dass der Innenraum der Lebendfalle nach dem Fang möglichst dunkel ist, um das gefangene Tier keinem Stress auszusetzen.

### 3. Erfindung

Es wird eine Vorrichtung an der Lebendfalle montiert, welche mittels einer Lichtquelle (Glühlampe, LED o.ä.) das Ködermaterial auf dem Trittbrett beleuchtet (Fig.2).

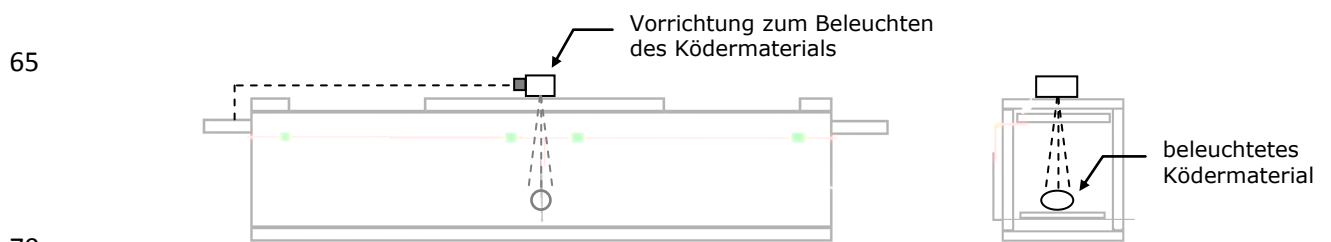


Fig. 2

Weiterhin wird nach dem Auslösen der Falle dafür gesorgt, dass über einen Betätiger (Magnet, Kontaktzunge o.ä.) ein elektrischer Kontakt (Reedrelais, Schalter o.ä.) betätigt wird, so dass die Vorrichtung ausgeschaltet und das Innere der Falle nicht mehr beleuchtet wird (Fig. 3).

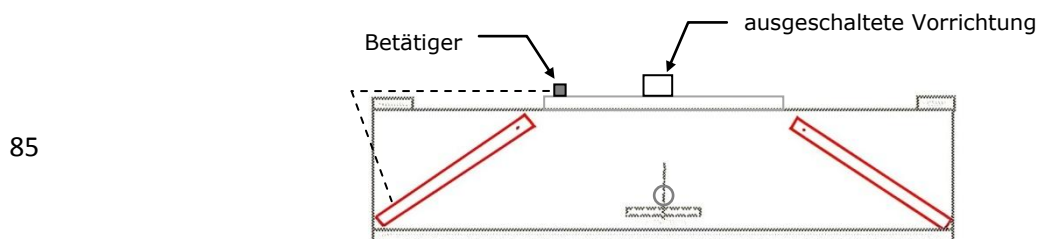


Fig. 3



**FANG-SERVICE**  
Marder, Waschbär & Co.



**JAGD-SERVICE**  
Fuchs, Wildschwein & Co.

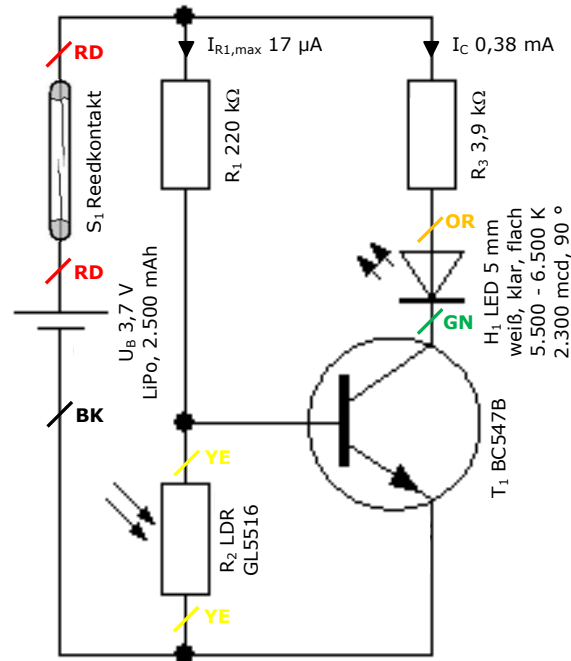
90 Da die Stromversorgung der Vorrichtung i. d. R. über einen Akkumulator  
oder eine Batterie erfolgt, wird die Vorrichtung zur Energieeinsparung am  
Tage über eine lichtempfindliche Schaltung (Dunkelschaltung) automatisch  
ausgeschaltet (Fig. 4).

95

100

105

110



115

Fig. 4

#### 4. Patentansprüche

120

Bekannt und dem Stand der Technik entsprechend sind Vorrichtungen,  
welche Licht erzeugen sowie mittels lichtempfindlicher Schaltung bei  
Umgebungselligkeit abgeschaltet werden (Baustellenleuchten o.ä.).

125

Weiterhin gelten als bekannt sog. Fallenmelder, welche bei Auslösung der  
Lebendfalle ein Funksignal (Mobilfunk o.ä.) senden und mittels  
Textnachricht, Anruf oder E-Mail ein gefangenes Tier signalisieren.

130

Das Patent wird für eine Vorrichtung beansprucht, welche über eine  
Lichtquelle (Glühlampe, LED o.ä.) Licht zur Beleuchtung eines Köders in  
einer Lebendfalle erzeugt und bei heller Umgebung (Tageslicht o.ä.) sowie  
nach Auslösung der Lebendfalle ausgeschaltet wird.



**FANG-SERVICE**  
Marder, Waschbär & Co.



**JAGD-SERVICE**  
Fuchs, Wildschwein & Co.

135            Hierbei ist es unerheblich, wie die einzelnen Funktionen realisiert werden (Analog, Digital, Mikrokontroller o.ä.) und welche Wellenlänge (sichtbares Spektrum, Ultraviolett o.ä.) oder welche Lichtfarbe (rot, gelb, grün, orange, blau, pink, weiß o.ä.) die Lichtquelle aussendet.

140            Weiterhin ist es unerheblich, welche Energiequelle zur Versorgung verwendet wird (Batterie, Akkumulator, Netzteil o.ä.).

145            Das Patent wird sowohl für eine Vorrichtung beansprucht, die für sich alleine arbeitet als auch für eine solche Vorrichtung, die in einem sog. Fallenmelder oder in einer Lebendfalle integriert ist.