



**REGELN  
DES  
JAGDLICHEN  
KOMBINATIONSSCHIESSENS**

**01 / 01 / 09**

# INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	2
REGELN DES JAGDLICHEN KOMBINATIONSSCHIESSENS.....	4
ALLGEMEINES .....	4
1. INSTALLATIONEN.....	4
1.1 Schiessstand .....	4
1.1.2 Jagdlicher Compak.....	4
1.1.3 Jagdbüchse.....	4
1.2 Wurfmaschinen. ....	4
1.3 Wurfvorrichtungen.....	4
1.3.2 Jagdlicher Compak.....	5
1.4 Flugbahnen.....	5
1.4.1 Jagdlicher Trap.....	5
1.4.2 Jagdlicher Compak.....	5
2. ZIELE.....	5
2.1 BESCHREIBUNG.....	5
2.1.1 Einzelwurfscheibe (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	5
2.1.2 Doublette auf Schuss Jagdlicher Compak.....	5
2.1.3 Simultandoublette jagdlicher Compak.....	5
2.1.4 Jagdbüchse.....	6
2.2 EINFACHE WURFSCHEIBEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap) .....	6
2.2.1 ALS GETROFFEN GEWERTETE WURFSCHEIBE .....	6
2.2.2 ALS FEHLER GEWERTETE WURFSCHEIBE .....	6
2.3 JAGDDOUBLETTEN (Jagdlicher Compak).....	6
2.3.1 ZWEI GETROFFENE DOUBLETTEN (bon + bon). ....	6
2.3.2 DOUBLETTE GETROFFEN NICHT GETROFFEN, NICHT GETROFFEN GETROFFEN ODER NICHT GETROFFEN NICHT GETROFFEN.....	6
2.4 SIMULTANDOUBLETTEN. (Jagdlicher Compak) .....	6
2.4.1 .DOUBLETTE GETROFFEN + GETROFFEN (bon UND bon).....	6
2.4.2 DOUBLETTE GETROFFEN + NICHT GETROFFEN, NICHT GETROFFEN + GETROFFEN ODER NICHT GETROFFEN + NICHT GETROFFEN. ....	6
2.5 Doublette "no bird" (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	7
2.5.1 NO BIRD aufgrund eines Waffen oder Munitionsfehlers.....	7
2.5.2 NO BIRD Wurfscheibenfehler.....	7
2.5.3 Witterungsverhältnisse .....	8
3. DURCHGANG EINER SERIE.....	8
3.1 SERIE (Definition) .....	8
3.1.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN.....	8
3.1.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	8
3.2 WETTKAMPFROTTE.....	8
3.3 WAFFENTESTS .....	8
3.3.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN.....	8
3.3.2 JAGDBÜCHSEN SCHIESSEN.....	8
3.4 SCHIESSPOSITION .....	8
3.4.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN.....	8
3.4.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	8
3.5 Rotation.....	8
3.5.1 JAGDGFLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	8
3.5.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	9
3.6 PROGRAMM ODER REIHENFOLGE DES WURFSCHEIBENSCHIESSENS.....	9
3.6.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap) .....	9
3.6.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	9
3.7 VORBEREITUNGSZEIT.....	9
3.7.1 JAGDGFLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	9
3.7.2 3.7.2.JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	10
3.8 WURFFRIST .....	10
3.8.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap) .....	10

3.8.2	JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	10
3.9	POSITION DER WAFFE.....	10
3.9.1	JAGDGFLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	10
4.	WAFFEN UND MUNITION.....	10
4.1	MERKMALE DER WAFFEN.....	10
4.1.1	JAGDGFLINTEN.....	10
4.1.2	JAGDBUECHSE.....	11
4.2	GURTE UND RIEMEN.....	11
4.3	VERÄNDERUNGEN AN DER WAFFE ODER AUSWECHSELN DER WAFFE.....	11
4.4	DEFEKT.....	11
4.5	WAFFENAUSLEIHE.....	11
4.6	BENUTZUNG EINER WAFFE FÜR ZWEI.....	11
4.7	MUNITION.....	12
4.7.1	JAGDGFLINTENSCHIESSEN.....	12
4.7.2	JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	12
5.	KLEIDUNG.....	12
5.1	PERSÖNLICHE KLEIDUNG.....	12
5.2	RÜCKENNUMMERN.....	12
5.3	SCHUTZVORRICHTUNGEN.....	12
6.	VERHALTENSREGELN.....	12
6.1	SICHERHEIT.....	12
6.2	SCHIESSEN ZUM SCHEIN.....	13
6.3	BEIM AUFRUF ABWESENDER SCHÜTZE.....	13
6.4	PROTEST.....	13
	Organisation UND AUSRICHTUNG.....	14
7.	TEILNEHMER.....	15
8.	NATIONALMANNSCHAFTEN UND EINZELSCHÜTZEN.....	15
9.	Jury.....	16
10.	organisationSAUSSCHUSS (SIEHE LASTENHEFT).....	17
11.	VERBANDSLEITER. (SIEHE LASTENHEFT).....	17
12.	KAMPFRICHTER UND AUFZEICHNER.....	17
12.1	KAMPFRICHTER.....	17
12.2	AUFZEICHNER BEISITZER.....	18
12.2.1	JAGDGFLINTENSCHIESSEN.....	18
12.2.2	JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	18
13.	KONTROLLBLATT.....	18
13.1	JAGDGFLINTENSCHIESSEN.....	18
13.2	JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.....	18
14.	SANKTIONEN.....	18
14.1	VERWARNUNGEN.....	18
15.	STECHEN.....	19
16.	VOKABULAR.....	19
17.	WURFSCHEMEN.....	20
17.1	JAGDLICHER TRAP.....	20
17.2	ANLAGE JAGDL. COMPAK.....	20

# REGELN DES JAGDLICHEN KOMBINATIONSSCHIESENS.

## ALLGEMEINES

Beim jagdlichen Kombinationsschießen handelt es sich um das kombinierte Schießen auf Wurfscheiben mit einer Flinte und feststehende Ziele sowie laufendem Keiler mit Büchse, um möglichst getreu an das Jagdschießen zu erinnern. Beim jagdlichen Trap („Fosse chasse“) stammen die Wurfscheiben aus einem Graben. Der jagdliche Compak wird auf einem Jagd-Compak-Stand durchgeführt. Auf die Wildscheiben werden mit Kugeln auf 100 m und auf den laufenden Keiler auf 50 m geschossen.

## 1. INSTALLATIONEN

### 1.1 Schiessstand

#### 1.1.1 Jagdlicher Trap

Die fünf Schießstandplätze, die aus 1m x 1 m großen Quadraten bestehen, sind in gerader Linie parallel zu den fünf Trap-Maschinen ausgerichtet. Ein horizontaler Abstand von 11 m muss zwischen der vorderen Linie des Schießstandplatzes und der Linie, die am vorderen Rand des Bunkerdachs vorbeiführt, gewahrt werden.

#### 1.1.2 Jagdlicher Compak

Die fünf Schützenstände werden durch 1m x 1m große Quadrate gebildet, die auf einer geraden Linie vier (4) m nach hinten parallel zur so genannten Wurfscheiben-Überflugzone angeordnet sind. Sie sind auf dieser Linie vom Organisator nach Belieben in einem Abstand von mindestens 3 Metern von Mitte zu Mitte angeordnet (siehe Abbildung 1).

Die Eckbegrenzungen, die verhindern, dass die Schützen ihre Waffe auf ihren Nachbarn links oder rechts von ihnen richten, werden an jedem Schützenstand aufgebaut, um die allgemeine Sicherheit zu gewährleisten. Sie werden aus „Boxen“ gebildet, deren empfohlenes Modell im Anhang des vorliegenden Reglements aufgezeigt wird. Einfache Pfosten vor und zu beiden Seiten eines Schützenstands gelten als « Box », unter der Voraussetzung, dass die generelle Sicherheit nicht in Frage gestellt wird (den Schießwinkel seitlich und senkrecht effizient begrenzen und die Schützen daran hindern, ihren Körper über den Schießstand hinaus nach vorne zu lehnen).

#### 1.1.3 Jagdbüchse

Der Schießstand muss mit der im jeweiligen Land geltenden Gesetzgebung übereinstimmen. Aus Sicherheitsgründen ist dafür zu sorgen, dass die Geschosse mit allen geeigneten Mitteln ausschließlich im Schießbereich eingeschlossen werden (Schutzwand, Gerüststrahlen, Schutzschirm etc.). Die Wildscheiben stehen auf einer Entfernung von 100 m, der laufende Keiler auf 50 m in einem Sichtfenster von 10m, Durchlaufzeit von 2.5 Sek.

### 1.2 Wurfmaschinen.

Das jagdl. Trap ('Fosse chasse') wird auf einer bereits bestehenden Anlage praktiziert.

-die mit fünf (5) feststehenden Wurfmaschinen ausgestattet ist.

-mit fünfzehn (15) feststehenden Wurfmaschinen ausgestattet ist, von denen die 6te 7te 8te 9te und 10te genutzt wird.

-mit einer Wurfmaschine mit Winkelveränderung oder einem amerikanischen Roboter ausgestattet ist. Der jagdliche Compak wird mit fünf feststehenden Wurfmaschinen ausgeführt.

### 1.3 Wurfvorrichtungen

#### 1.3.1 Jagdlicher Trap

Die Wurfmaschine wird von einer Vorrichtung vom Typ " Sonopull " mit Ablaufsteuerung gesteuert (elektrisch oder elektronisch), so dass alle Schützen die identischen Wurfscheiben in unterschiedlicher Reihenfolge bekommen, ohne jedoch zu wissen, welche der fünf Maschinen die Scheibe wirft.

Eine manuelle Steuerung ist ebenfalls möglich

### **1.3.2 Jagdlicher Compak**

Die Wurfmaschinen können manuell mittels eines halbautomatischen Systems (Fernbedienung) oder eines Systems vom Typ Sonopull bedient werden. In diesem Fall ist einer Verzögerer auf 0 bis 3 Sekunden einzustellen.

## **1.4 Flugbahnen**

### **1.4.1 Jagdlicher Trap**

Die Flugbahnen der von den fünf Maschinen geschleuderten Flugscheiben können zwecks Veränderung der Schießbedingungen variiert werden. Sie dürfen den Abstand von sechzig (60) plus minus 5 Metern nicht überschreiten. Der maximale Winkel links und rechts der Achse der Anlage liegt bei fünfunddreissig (35) Grad.

Für die diversen Einstellungen wurden drei offizielle Tabellen ausgearbeitet (siehe Kapitel 17.1).

Die gestarteten Wurfscheiben müssen bei Windstille eine Flugbahn in Übereinstimmung mit den offiziellen Schießtabellen haben. Dieser Abstand wird am Rand des Grabens gemessen, unabhängig davon, in welche Richtung sie fliegen.

Bei Benutzung eines Grabens, der mit einer einzigen Wurfmaschine mit Winkelveränderung ausgestattet ist, werden nur die vorgegebenen Grenzen berücksichtigt (Winkel und Höhe).

Eine Serie besteht aus 25 Wurfscheiben, Es muss die Möglichkeit einer 2-fachen Schussabgabe pro Taube gewährleistet sein.

### **1.4.2 Jagdlicher Compak**

Bei den Flugbahnen ist auf den Parcours Bezug zu nehmen. Sie müssen so unterschiedlich wie möglich sein, doch jede von ihnen muss mit zwei Schrotschüssen von fünf Ständen aus so geschossen werden können, dass die Schützen und die Zuschauer nicht gefährdet werden.

Es müssen grundsätzlich jeweils folgende Flugbahnen verwendet werden:

- ein Querflieger links/rechts
- ein Querflieger rechts /links
- eine abgehende Wurfscheibe

Die beiden anderen sind frei, d.h. entweder Rabbit, Teal, Einfliegende oder Helices.

Die Flugbahnen durchqueren ganz oder teilweise die so genannte Flugzone, die durch 0,70 Meter hohe Pfosten gekennzeichnet ist, die an allen vier Ecken eines dreißig (30) Meter breiten und zwanzig (20) Meter tiefen Rechtecks platziert sind. Es befindet sich zwischen vier (4) und sechs (6) Metern vor der Linie der Schießstandplätze.

## **2. ZIELE**

### **2.1 BESCHREIBUNG**

#### **2.1.1 Einzelwurfscheibe (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)**

Eine Wurfscheibe auf Abruf des Schützen regelgerecht und nach vorgegebenem Programm.

#### **2.1.2 Doublette auf Schuss Jagdlicher Compak**

«Wurfscheiben aus einer oder zwei Maschinen, die erste auf Abruf des Schützen, die zweite auf Schuss (0-3 Sekunden nach Schussabgabe plus die notwendige Zeit zum Erfassen des Zieles. Die Doublette auf Schuss wird nicht separat gezeigt, es können nur Wurfscheiben verwendet werden, die bereits im Einzelprogramm enthalten sind. Es können 2 Schüsse auf eine Scheibe abgegeben werden.

#### **2.1.3 Simultandoublette jagdlicher Compak**

Zwei Wurfscheiben gleichzeitig aus einer oder zwei Maschinen. Simultandoubletten werden den Schützen vor dem Schuss gezeigt. Die Schussordnung der Wurfscheiben ist frei, es können 2 Schüsse auf eine Scheibe abgegeben werden.

An jedem Stand müssen (siehe Artikel 17.2) entweder

3 Einzel und eine Simultan oder Doublette auf Schuss oder  
1 Einzel und 2 Doubletten auf Schuss oder Simultan geschossen werden

#### **2.1.4 Jagdbüchse**

Die vier verwendeten Wildscheiben, die in hundert (100) Meter Entfernung stehen, sind vom Typ « DJV » oder ähnlich und ein (1) Meter mal ein (1) Meter groß. Der laufende Keiler DJV oder ähnlich 76cm x 132cm (Anlage 4- Wildscheiben)

### **2.2 EINFACHE WURFSCHEIBEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)**

Alle Wurfscheibentypen sind gestattet. Die Farben der Wurfscheiben müssen so sein, dass die letzteren sich unter normalen Lichtverhältnissen gut sichtbar vom Hintergrund abheben.

#### **2.2.1 ALS GETROFFEN GEWERTETE WURFSCHEIBE**

Die Wurfscheibe wird als "getroffen" gewertet, wenn sie gemäß regelgerecht geworfen und beschossen wurde und mindestens ein Teil sichtbar davon absprang.

Die so genannte « Flash »-Wurfscheibe muss die gleichen Normen erfüllen.

Auf jede Wurfscheibe kann zweimal geschossen werden.

Der Kampfrichter erklärt eine Wurfscheibe zum « no bird », wenn zwei Schüsse gleichzeitig abgegeben werden (Art. 4.4).

#### **2.2.2 ALS FEHLER GEWERTETE WURFSCHEIBE**

Die Wurfscheibe wird als nicht getroffen (« Zero ») bewertet: Wenn die Wurfscheibe regelgerecht geworfen und auf ihrer Flugbahn nicht sichtbar getroffen wurde.

### **2.3 JAGDDOUBLETTEN (Jagdlicher Compak)**

#### **2.3.1 ZWEI GETROFFENE DOUBLETTEN (bon + bon).**

Wenn die beiden Wurfscheiben herausgeschleudert wurden und der Schütze sie regelgerecht beschossen und auf jeder Scheibe mindestens ein Stück sichtbar abgesprungen ist, oder wenn diese ganz oder teilweise zersprungen sind. Das gilt auch für die Flash-Wurfscheiben.

#### **2.3.2 DOUBLETTE GETROFFEN NICHT GETROFFEN, NICHT GETROFFEN GETROFFEN ODER NICHT GETROFFEN NICHT GETROFFEN.**

Fehler ("zéro") werden vom Kampfrichter oder über ein durch ein anderes für die Schützen hörbares System laut und deutlich verkündet, so dass diese eventuell sofort protestieren können.

Beschießt der Schütze die zweite Scheibe einer Doublette nicht regelgerecht, wird das Ergebnis der ersten Wurfscheibe registriert und das zweite als « nicht getroffen » („zero“) registriert.

Beschießt der Schütze seine erste Wurfscheibe nicht, da diese unerwartet kommt oder nicht sichtbar ist für den Schützen, ist das Ergebnis der ersten Wurfscheibe „zero“ und „no bird ». Da die zweite Wurfscheibe nur durch den Flintenschuss ausgelöst wird, ist die Doublette zurückzustecken, um das Ergebnis für die zweite Wurfscheibe zu ermitteln. Schießt ein Schütze bei einer Doublette seine beiden Schüsse auf ein und dieselbe Wurfscheibe ab, wird das Ergebnis des Schusses registriert und die nicht beschossene Wurfscheibe als nicht getroffen ("zero") gewertet.

### **2.4 SIMULTANDOUBLETTEN. (Jagdlicher Compak)**

#### **2.4.1 .DOUBLETTE GETROFFEN + GETROFFEN (bon UND bon).**

Wenn die beiden Wurfscheiben gestartet wurden, der Schütze sie regelgerecht beschossen hat und auf jeder Wurfscheibe sichtbar mindestens ein Stück abgesprungen ist oder diese ganz oder teilweise zersprungen sind. Dies gilt auch für die Flash-Wurfscheiben.

Wurden die beiden Wurfscheiben einer Simultandoublette mit einem einzigen Schuss zerbrochen, werden sie mit "GETROFFEN" ("Bon") und "GETROFFEN" ("Bon") gewertet.

#### **2.4.2 DOUBLETTE GETROFFEN + NICHT GETROFFEN, NICHT GETROFFEN + GETROFFEN ODER NICHT GETROFFEN + NICHT GETROFFEN.**

„Nicht getroffen“ ("zéro") wird vom Kampfrichter oder ein anderes, für die Schützen hörbares System laut und deutlich verkündet, so dass diese eventuell sofort protestieren können.

Beschießt der Schütze ohne rechtmäßigen Grund eine Doublette nicht regelgerecht, werden die beiden Wurfscheiben als nicht getroffen („zero“) gewertet.

## 2.5 Doublette "no bird" (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)

Jede geworfene Wurfscheibe muss beschossen werden. Falls der Schiedsrichter eine geworfene Doublette als nicht regelgerecht ansieht, kann er diese als No Bird ansagen und neu schießen lassen.

### 2.5.1 NO BIRD aufgrund eines Waffen oder Munitionsfehlers

	<b>Fehler</b>	<b>Entscheidung</b>
Beide Schüsse gleichzeitig	auf Einzelscheibe*	No Bird Neue Scheibe
	auf die erste Scheibe einer Doublette auf Schuss	No Bird neue Doublette
	auf Simultan Doublette	No Bird neue Doublette
Versagen der ersten Patrone	auf Einzelscheibe*	No Bird Neue Scheibe
	auf Doublette auf Schuss	No Bird neue Doublette
	auf Simultan Doublette	No Bird neue Doublette
Versagen der zweiten Patrone	auf Einzelscheibe*	No Bird neue Doublette erstes Schuss vorbei zweiter Schuss zählt
	auf Doublette auf Schuss	No Bird neue Doublette das Resultat des ersten Schusses steht fest
	auf Simultan Doublette	No Bird neue Doublette

\*ebenfalls für Jagdlich Trap

### 2.5.2 NO BIRD Wurfscheibenfehler

Die Doublette wird als "no bird" gewertet und man bittet den Schützen, eine zweite Doublette zu schießen, um die Ergebnisse der beiden Schüsse zu ermitteln:

wenn die Wurfscheibe(n) beim Start zerbricht (zerbrechen);

wenn die Wurfscheibe(n) nicht von der richtigen Wurfmaschine aus gestartet wird (werden);

wenn die Wurfscheiben deutlich eine andere Farbe haben, als die anderen, bei der gleichen Doublette verwendeten Wurfscheiben;

wenn die Wurfscheiben gestartet wurden, bevor der Schütze den Schuss abgerufen hat oder wenn die Wurfscheiben nach mehr als 3 Sekunden gestartet wurden;

wenn der Schütze seine erste Wurfscheibe verfehlt und diese mit der zweiten zusammenprallt, bevor der Schütze seinen zweiten Schuss abgeben konnte;

wenn die Teilstücke der ersten Wurfscheibe die zweite zerschlagen, bevor der Schütze seinen zweiten Schuss abgegeben hat.

<b>Fehler</b>	<b>Entscheidung</b>
Bei Einzelscheibe*	No Bird Neue Scheibe
Rabbitbruch nach erstem Schuss ohne Abgabe des zweiten Schusses	No Bird neue Doublette erstes Schuss vorbei zweiter Schuss zählt
Erste Scheibe einer Doublette	No Bird neue Doublette
Bruch der zweiten Scheibe durch erste Scheibe oder Stücke von Dieser	No Bird neue Doublette das Resultat des ersten Schusses zählt
zweite Tube einer Doublette auf Schuss	No Bird neue Doublette das Resultat des ersten Schusses zählt
Simultan Doublette	No Bird neue Doublette

\*ebenfalls für Jagdlich Trap

### **2.5.3 Witterungsverhältnisse**

Keine No Bird aufgrund widriger Witterungsverhältnisse. In allen anderen Fällen gilt getroffen BON oder Fehler ZERO. In keinem Fall darf ein Schütze eine als NO BIRD angesagte Scheibe beschiessen

## **3. DURCHGANG EINER SERIE**

### **3.1 SERIE (Definition)**

#### **3.1.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN.**

Jede Serie umfasst 25 Wurfscheiben.

#### **3.1.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.**

Eine Serie besteht aus fünf Schüssen pro Wildscheibe.

### **3.2 WETTKAMPFROTTE**

Die Wettkampfrotten setzen sich bei allen Disziplinen aus sechs Schützen zusammen.

### **3.3 WAFFENTESTS**

#### **3.3.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN**

Das Testen der Schusswaffe ist nur auf einem zu diesem Zweck vorgesehenen, abgesicherten Stand unter der Verantwortung des Organisators möglich.

#### **3.3.2 JAGDBÜCHSEN SCHIESSEN**

Das Testen der Schusswaffe ist nur auf einem zu diesem Zweck vorgesehenen, abgesicherten Stand unter der Verantwortung des Hauptrichters gestattet

### **3.4 SCHIESSPOSITION**

#### **3.4.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN**

Es wird stehend geschossen. Der Schütze muss mit seinen Füßen innerhalb der Abgrenzung des Schießstandplatzes stehen. Steht ein Schütze außerhalb dieser Abgrenzung, erhält er eine Verwarnung.

#### **3.4.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.**

Die Position hängt von der Wildscheibe ab:

1. Bei der Rehbockscheibe steht der Schütze aufrecht, wobei die Waffe auf einer Seite des Balkens angestrichen wird.
2. Bei der Scheibe mit dem sitzenden Fuchs liegt der Schütze, beide Arme aufgestützt. Der Arm, der den vorderen Karabinerteil stützt, darf nur auf dem Ellenbogen aufliegen.
3. Bei der Gemswildscheibe steht der Schütze aufrecht. Die Waffe ist am Zielstock angestrichen. Der Zielstock muss folgende Standardmasse aufweisen: rund, Länge 2 Meter, Durchmesser 30 mm, mit einer Toleranz von + / - 5%.
4. Bei stehender Ueberläuferscheibe steht der Schütze aufrecht, freihändig oder mitangewinkeltem Ellbogen (anlage 2, pos.4).

### **3.5 Rotation.**

#### **3.5.1 JAGDGLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)**

Zu Beginn des Wettschießens halten sich fünf Schützen jeweils an einem Stand bereit. Der sechste muss bereit sein, den Platz des Schützen Nr. 1 einzunehmen, sobald dieser seinen Stand verlässt usw.

Der Schütze Nr. 1 darf sein Flinte erst dann laden, wenn der Kampfrichter ihm erlaubt hat, mit dem Schießen zu beginnen.

Die anderen Schützen dürfen erst dann schießen, wenn der vorhergehende Schütze seine Scheibe(n) geschossen hat.

Die Flinte darf beim Laden grundsätzlich nur in Richtung des Schießbereichs zeigen.

Ist der Schütze schießbereit, ruft er die Scheibe mit den Worten « pull », « go », « los » oder einem anderen Kommando, der die akustische Sono Pull-Anlage auslöst, ab.

Nachdem der Schütze auf seinem Stand geschossen hat, muss er warten, bis der nächste Schütze sein Schießen beendet hat, um dessen Platz einzunehmen. Andernfalls bekommt er eine Verwarnung (Art. 13.1)

Der Schütze darf nach dem Schießen nur mit gebrochener Flinte den Stand verlassen.

Der Umgang mit den Flinten ist verboten, wenn sich vor dem Schießstand Personal befindet (Art. 13.3 und 13.4).

Wenn die Schützen auf dem fünften Stand geschossen haben, kehren sie mit **geöffneter, nicht geladener** Flinte sofort wieder zum Stand eins zurück.

Wurde die letzte Scheibe einer Serie geschossen, müssen alle Schützen auf ihrem Platz bleiben, bis der letzte Schütze geschossen hat und der Kampfrichter das Ende des Schießens ankündigt (z.B. «Schießen beendet »).

### **3.5.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN**

Ein einziger Schütze pro Stand. Der Stand ist mit sechs Plätzen und sechs Zielscheibenhaltungen mit Zielscheibenrückführung oder Monitor ausgestattet, damit die Schützen ihren ersten Schuss sehen können.

## **3.6 PROGRAMM ODER REIHENFOLGE DES WURFSCHEIBENSCHIESSENS**

### **3.6.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)**

Die Flugbahnen sind dem ersten Schützen jeder Gruppe in der Reihenfolge der Wurfmaschinen von 1 bis 5 bei der Fosse und von A, B, C bis D beim jagdlichen Compak zu zeigen.

Wird der Ablauf des Schießens während eines Durchgangs wegen eines technischen Vorfalls, der nicht durch den Schützen verschuldet wurde, länger als fünf Minuten lang unterbrochen, sind der Gruppe die Flugbahnen erneut zu zeigen.

Vor Beginn eines Fosse Chasse-Durchgangs muss der Kampfrichter dem Puller laut und deutlich die Anzahl der in der Gruppe vorhandenen Schützen nennen, damit dieser seine Wurfvorrichtung auf die genannte Anzahl positioniert (6, 5, 4, 3 Schützen).

Sollte die Wurfvorrichtung der Fosse chasse vom Puller nicht auf die richtige Anzahl der Schützen der Gruppe ausgerichtet sein und das Schießen beginnen, wird die für jeden Schützen vorgesehene gleiche Aufteilung der Scheiben verfälscht.

- **In diesem Fall muss der Kampfrichter, sobald er dies bemerkt, das Schießen sofort unterbrechen.**
- Das Ergebnis der beschossenen Wurfscheiben gilt als ermittelt, und der Kampfrichter lässt die Pull-Vorrichtung auf die richtige Anzahl der anwesenden Schützen (6, 5, 4, 3) ausrichten. Das Schießen kann da fortgesetzt werden, wo es unterbrochen wurde.

Das Programm für jeden Compak-Schießstand wird lesbar vor jedem Schützen angezeigt. Das Programm aller Schießstände wird in Großbuchstaben (für den Kampfrichter sichtbar) zwischen Schießstand drei (3) und Schießstand vier (4) angezeigt. Auf allen Schießständen ist die gleiche einfache Wurfscheibe zu beschießen (siehe Programm im Anhang). Bei Doubletten ist außer bei Schießstand eins die erste Wurfscheibe die gleiche, wie die letzte des vorhergehenden Schießstands.

### **3.6.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.**

Je nach Anlage wird die erste Serie auf der Rehbockscheibe, die zweite auf der Scheibe mit dem sitzenden Fuchs, die dritte auf der Gemswildscheibe und die vierte auf der Keilerscheibe geschossen.

## **3.7 VORBEREITUNGSZEIT.**

### **3.7.1 JAGDGLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)**

Der Schütze muss bei seinem Aufruf sofort schießbereit sein und seine Ausrüstung und Munition zum Beschießen der kompletten Serie innerhalb von fünfundzwanzig (25) Minuten bei sich haben.

Der Schütze hat **10 Sekunden** Zeit, um seine Wurfscheibe abzurufen, nachdem die vorhergehende Wurfscheibe beschossen wurde.

Sollte diese Frist überschritten werden, bekommt der Schütze eine Verwarnung (Art 13.1).

Das Schießen wird nur durch die im Programm vorgesehenen oder durch technisch bedingte Vorkommnisse unterbrochen.

Der Kampfrichter kann das Schießen in Ausnahmefällen unterbrechen, wenn es plötzlich stark regnet oder gewittert und dies von kurzer Dauer zu sein scheint. Sollte diese Unterbrechung länger anhalten, ist die Jury darüber zu informieren.

### 3.7.2 3.7.2.JAGDBÜCHSENSCHIESSEN

Beim Aufruf muss der Schütze sofort schießbereit sein und seine Ausrüstung und Munition zum Beschießen der kompletten Serie mit sich führen.

Der Schütze hat dreissig Minuten (30) Minuten Zeit, um seine Serie zu schießen.

## 3.8 WURFFRIST

### 3.8.1 JAGDFLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)

Hat ein Schütze seine Wurfscheibe abgerufen, muss diese angesichts der Reaktionszeit der Wurfauslösung (ca. 1/10 Sekunde) sofort aus dem Graben gestartet werden. Beim jagdlichen Compak beträgt diese Frist null bis drei Sekunden.

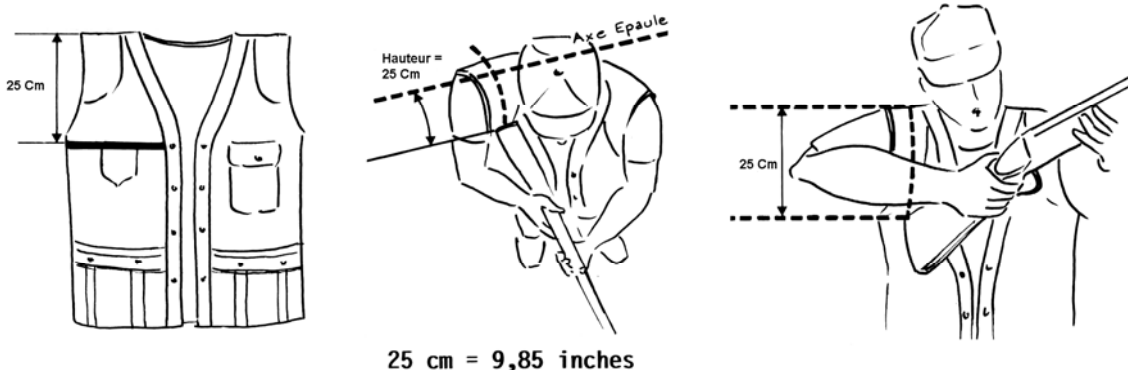
### 3.8.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN

Der laufende Keiler muss innerhalb von 0 – 3 Sekunden im Schiessfenster erscheinen.

## 3.9 POSITION DER WAFFE.

### 3.9.1 JAGDGLINTENSCHIESSEN (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)

Der auf die Wurfscheibe(n) wartende Schütze steht aufrecht auf dem Schießstandplatz « wobei der Schaft des Gewehrs den Körper unterhalb einer waagrechten Linie berührt, die auf der Schießweste des Schützen 25 cm unterhalb der Mitte der Mittellinie der Schulter angegeben ist » (siehe Skizze unten). Er behält die abgeschulterte Position solange bei, bis die Wurfscheibe(n) erscheint (erscheinen).



Bei einer Doublette kann sowohl bei der Simultan- als auch der Aufschuss-Doublette die Position zwischen der ersten und der zweiten Wurfscheibe beliebig gewählt werden.

Nach Erscheinen des oder der Wurfscheiben muss der Schütze geschultert schießen, auch bei den Rabbits.

## 4. WAFFEN UND MUNITION

### 4.1 MERKMALE DER WAFFEN.

Die im Wettkampf oder bei Veranstaltungen, die von den nationalen Verbänden organisiert werden, verwendeten Waffen müssen mit den geltenden Waffengesetzen übereinstimmen. Sie dürfen ausschließlich aus dem Handel stammen und weder ganz noch teilweise abgeändert worden sein.

#### 4.1.1 JAGDGLINTEN

Alle im Handel erhältlichen Flinten mit glattem Lauf mit einer Länge größer/gleich 66 Zentimeter und einem Kaliber kleiner/gleich 12 sind zulässig, außer:

- Halbautomatische Flinten, die kein System zur Begrenzung des Auswurfes haben und solche, die das Einführen von zwei Patronen in das Magazin ermöglichen.
- Flinten, die mit einem Abzug mit Entspanner (realease trigger) versehen sind.

Halbautomatische Modelle sind erlaubt, wenn der Auswurf der leeren Hülsen nicht die anderen Schützen behindert und wenn **maximal zwei Patronen** geladen werden können. Sie müssen bei jedem Standwechsel entladen werden.

Schützen, die eine Flinte mit einem Kaliber unter 12 benutzen, bekommen keine Vorteile.

#### **4.1.2 JAGDBUECHSE**

Zugelassen sind Jagdwaffen handelsüblicher Bauart. Sie wiegen maximal fünf Kilogramm (einschließlich Fernrohr). Ihr Kaliber ist größer/gleich .22 Hornet (5.588mm). Der Einsatz eines Stechers ist erlaubt. Stoßdämpfungseinrichtungen sind verboten (Ausfütterung, Rückstoßschutz, Mündungsbremse usw.). Die Gewehrkolben und Schaftkappen dürfen keine Verstellmöglichkeiten aufweisen. Alle Waffen werden vor und während des Wettkampfes kontrolliert. Repetierbüchsen und Halbautomaten werden als einschüssige Waffen benutzt. (Die Maße der Waffen stimmen mit der Definition überein, siehe Anlage 5)

Die Vergrößerung des optischen Zielvorrichtungen ist nicht limitiert.

#### **4.2 GURTE UND RIEMEN.**

Riemen und Gurte an den Waffen sind verboten.

#### **4.3 VERÄNDERUNGEN AN DER WAFFE ODER AUSWECHSELN DER WAFFE.**

Das teilweise oder vollständige Auswechseln der persönlichen Waffe, des « Mobilchoke » oder Laufs während einer Serie ist verboten. Zwischen den Serien jedoch ist dies erlaubt. Das Auswechseln des Zielfernrohres während des Wettkampfes ist verboten.

#### **4.4 DEFEKT**

Bei einem Defekt der Waffe während des Schießens aus beliebigem Grund muss der Schütze stehen bleiben, und die Waffe zum Schießbereich gezeigt halten, ohne sein Flinte zu öffnen oder die Sicherung zu berühren, bis die Waffe von einem Kampfrichter untersucht worden ist.

Eine Waffe gilt als nicht benutzbar, wenn:

1. mit ihr nicht sicher geschossen werden kann.
2. sich die Pulverladung nicht zündet.
3. keine leeren Hülsen ausgeworfen werden wegen eines mechanischen Fehlers an einer halbautomatischen Waffe.
4. gleichzeitig zwei Schüsse losgehen.

In diesem Fall ist der Schütze berechtigt, ohne Strafe zwei Mal in der gleichen Serie erneut zu schießen, ohne das Auswechseln der Flinte zu berücksichtigen. Bei einem dritten Defekt und den nachfolgenden Ausfällen werden diese mit "nicht getroffen („zero“)" gewertet.

Folgende Vorfälle gelten nicht als Defekt und der Kampfrichter registriert das Ergebnis auf der geworfenen Wurfscheibe:

1. Falsche Handhabung des Schützen.
2. Kammer(n) gar nicht oder mit leeren Patronen geladen.
3. Waffe in Sicherheitsposition.

In Fällen höherer Gewalt kann der Schütze, nachdem der Kampfrichter ihm dies gestattet hat, seine Gruppe verlassen und die Serie zu einem vom Kampfrichter oder der Jury festgelegten Zeitpunkt beenden.

#### **4.5 WAFFENAUSLEIHE**

Befindet der Kampfrichter, dass der Schießdefekt nicht durch den Schützen verschuldet wurde (Art. 4.4) und kann die Waffe nicht schnell repariert werden, darf der Schütze mit Einverständnis des Kampfrichters eine andere Waffe benutzen, unter der Bedingung, dass er sie sich innerhalb von drei Minuten nachdem seine Waffe für nicht einsatzfähig erklärt wurde, beschaffen kann.

#### **4.6 BENUTZUNG EINER WAFFE FÜR ZWEI**

Eine einzige Waffe darf nicht von zwei Schützen der gleichen Gruppe verwendet werden.

## 4.7 MUNITION

Nur im Handel angefertigte Munition ist beim Flintenschiessen zulässig. Dispersionsanfertigungen und Schrotgemische unterschiedlichen Durchmessers sind verboten. Die Verwendung von Schwarzpulver ebenso wie die Verwendung von Leuchtspurgeschosse oder Patronen, die nachgeladen werden, sind in internationalen Wettkämpfen verboten.

### STREUKREUZPATRONEN SIND VERBOTEN

Der Kampfrichter kann aus der Flinte oder Büchse eines oder mehrerer Schützen zwei Patronen entnehmen, um zu prüfen, ob sie mit den Auflagen übereinstimmen.

Eigenlaborierungen oder wiedergeladene Patronen sind beim Büchschenschiessen erlaubt.

#### 4.7.1 JAGDGLINTENSCHIESSEN

Nach dem Schießen darf die Patronenhülse nicht länger als 70 mm sein. Die Patronen werden mit maximal 28 g Schrot geladen, wobei eine Toleranz von + 0,5 g gilt.

Der Schrot hat eine runde Form und einen Durchmesser von maximal 2,5 mm, wobei eine Toleranz von + 0,1 mm gilt.

#### 4.7.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN

Vollmantelgeschosse sind verboten.

## 5. KLEIDUNG

### 5.1 PERSÖNLICHE KLEIDUNG

Der Schütze ist verpflichtet, am Schießstand in jagdlicher Kleidung seines Landes zu erscheinen. Kurze Hosen sind verboten. Hemden mit oder ohne Kragen müssen zumindest kurze Ärmel haben und hochgeschlossen sein (T-Shirt). Der nackte Oberkörper unter der Schießweste ist verboten. Das Tragen von Schuhen, die nicht fest am Fuß sitzen, ist aus Sicherheitsgründen verboten. Die Beachtung dieser Regel ist zwingende Voraussetzung zur Teilnahme.

### 5.2 RÜCKENNUMMERN

Die Rückennummer des Schützen ist komplett und sichtbar zu tragen. Ein Schütze, der nicht die ganze Rückennummer trägt, wird gebeten, den Schießstandplatz umgehend zu verlassen. Die Jury kann beschließen, ihn vom Wettkampf auszuschließen.

### 5.3 SCHUTZVORRICHTUNGEN

Gehör –und Augenschutz ist für alle obligatorisch (Schützen und Begleiter in nächster Nähe der Schießstandplätze). Schießhandschuhe sind beim Flinteschießen zulässig. Die Benutzung von Accessoires oder Kleiderelementen, Kissen, gepolsterten Jacken, Füllungen, Gürtel und Spornhalterungen, Stoßdämpfungssystemen usw. ist verboten.

## 6. VERHALTENSREGELN

### 6.1 SICHERHEIT

Alle Schusswaffen müssen, auch wenn sie nicht geladen sind, mit größter Vorsicht gehandhabt werden.

Gewehre dürfen nur offen und ungeladen getragen werden. Bei Waffen mit feststehendem Lauf (halbautomatisch, Repetiergewehr oder „Darne“-System usw.) muss der Verschluss offen sein und die Waffe mit der Mündung nach oben oder unten zeigend getragen werden.

Benutzt der Schütze seine Waffe nicht, muss er sie senkrecht in einen Gewehrständer oder ähnliches stellen.

Es ist verboten, die Waffen anderer Schützen ohne deren Erlaubnis in die Hand zu nehmen.

Schützen, die eine geladene Waffe ohne Erlaubnis des Kampfrichters handeln, bevor das Kommando "**Start**" oder nachdem das Kommando „**Stop**“ gegeben wurde, können mit einer **Verwarnung** (Art. 13.1) und bei wiederholtem Vorkommnis durch Ausschluss aus dem Wettkampf (Art. 13.4) sanktioniert werden.

Bei einer Unterbrechung des Schießens muss die Waffe sofort geöffnet werden. Sie darf erst dann wieder geschlossen oder nachgeladen werden, wenn das Schießen mit Erlaubnis des Kampfrichters wieder fortgesetzt wird.

Schützen und andere Personen, die sich in unmittelbarer Nähe der Schießlinie befinden, sind verpflichtet, einen Ohrenschutz oder eine andere ähnliche Lärmschutzvorrichtung zu tragen.

## **6.2 SCHIESSEN ZUM SCHEIN**

Auf dem Schießstandplatz oder außerhalb des Platzes ist es nicht gestattet, Anschlagübungen zu machen. Es ist verboten, auf die Zielscheiben der anderen zu zielen oder zu schießen. Es ist ferner verboten, vorsätzlich auf lebende Tiere zu zielen oder schießen und versehentlich auf den Abzug zu drücken (Art. 13.1, 13.3 und 13.5).

## **6.3 BEIM AUFRUF ABWESENDER SCHÜTZE.**

Erscheint ein Schütze nicht vor dem ersten Schuss der Serie seiner Gruppe bzw. nach dreimaligem Aufruf vor dem Kampfrichter, verliert er den Durchgang(25 Wurfscheiben oder 20 Kugeln).

Das Verhalten eines Schützen, der ohne vorherige glaubhafte Begründung bei der Jury nicht zum Wettkampf erscheint oder aufgibt, gilt als unsportlich. Der Disziplinarausschuss wird über die anzuwendende Sanktionierung des Schützen bei seinem nächsten Zusammentreffen entscheiden.

## **6.4 PROTEST**

Ist der Schütze nicht einverstanden mit der Entscheidung des Kampfrichters hinsichtlich der Bewertung seines Schusses, muss er sofort durch Heben des Armes mit den Worten « Protest » oder « Beschwerde » protestieren.

Der Kampfrichter muss in diesem Fall das Schießen unterbrechen und nach Rücksprache mit den Seitenrichtern seine Entscheidung bekannt geben.

Es ist grundsätzlich nicht gestattet, eine Wurfscheibe aufzuheben, um festzustellen, ob sie getroffen wurde oder nicht.

Der Schütze kann bei der Jury Beschwerde einlegen und die Entscheidung des Kampfrichters anfechten. Diese Beschwerde ist schriftlich vorzulegen zusammen mit der von der Jury vor dem Wettkampf festgelegten Kautions, die ihm zurückgezahlt wird, wenn seine Beschwerde von der Jury angenommen wird. In diesem Fall kann die Jury dem Kampfrichter Anweisungen hinsichtlich künftiger Bewertungen geben oder einen neuen Kampfrichter ernennen oder die Entscheidung des Kampfrichters revidieren.

In folgenden Fällen kann keine Beschwerde gegen die Entscheidung des Kampfrichters eingelegt werden:

bei einem Urteil darüber, ob der Schuss ein Treffer oder kein Treffer war.

wenn die Flugbahn als korrekt beurteilt wurde oder bei "no bird ».

wenn die Scheibe innerhalb einer ordnungsgemäßen Frist gestartet wurde.

bei der Bewertung eines Schusses mit 10 oder 9 oder ... Null.

# **ORGANISATION UND AUSRICHTUNG**

## 7. TEILNEHMER

Teilnahmeberechtigt sind Schützen, deren Nationaler Landesverband FITASC-MITGLIED ist, die über diesen Verband gemeldet wurde und die dessen Staatsangehörigkeit besitzen ;

Jeder Teilnehmer muss ausreichend haftpflichtversichert sein. Die Namen der Mannschaftsschützen und der Einzelschützen sind dem Veranstalter spätestens 4 Wochen vor Wettkampfbeginn zu melden.

Mit der Anmeldung zum Schießen erkennt der Schütze die Bedingungen der geltenden Vorschrift an und verzichtet auf den Rechtsweg.

## 8. NATIONALMANNSCHAFTEN UND EINZELSCHÜTZEN

Mannschaften und Einzelschützen

Startberechtigt sind:

- a. je eine Mannschaft pro Nation für das Kombinationsschießen und
- b. je 6 Einzelschützen pro Nation, nicht genützte Einzelplätze werden dem organisierenden Land zur Nutzung zur Verfügung gestellt.

Eine Mannschaft besteht aus 6 Schützen. Sollte eine Nation mit einer Mannschaft von weniger als 5 Schützen an den Start gehen, werden diese nur in der Einzelwertung gewertet. Die Mannschaften müssen geschlossen antreten. Die Startzeiten werden vom Veranstalter ausgelost.

Jede Nation kann für das Kombinationsschießen 6 Einzelschützen melden.

Wettkampfdisziplinen:

Eine Teilnahme an beiden Disziplinen (Flinte und Büchse ist zwingend vorgeschrieben)

Flinte: 2 Durchgänge mit jeweils 50 Compak und 50 jagdlichen Trapwurfscheiben

Büchse: 40 Schuss in 2 Durchgängen (4x5) auf

Reh

Sitzender Fuchs

Gams

Überläufer

und oder

Laufender Keiler

Die Disziplinen werden in zwei Serien (Flinte und Büchse) in zwei aufeinander folgenden Wettkampftagen geschossen.

Punktezahl :

- mit der Büchse 400 Punkte (40 Schuss à 10 Punkte)
- mit der Flinte 400 Punkte (100 Wurfscheiben à 4 Punkte)
- Maximum Einzelwertung 800 Punkte
- maximum Mannschaftswertung 4000 Punkte

Ehrung der Sieger:

Medaillen in Gold, Silber und Bronze werden vergeben:

im Mannschaftswettkampf Kombination

in der Einzelwertung Kombination

Der Titel der Welt –und Europameister werden nur in der Kombination vergeben

In der Einzelwertung Flintenschießen, der Einzelwertung Büchsenschießen wird der Europacup oder Weltcup vergeben.

WETTKAMPF	TITEL	NATIONAL	EINZEL	BUECHSE	FLINTE	PUNKTE	PUNKTE	PUNKTE
		MANNSCHAFT	SCHUETZE			BUECHSE	FLINTE	TOTAL
WELT	WELTMEISTER	5SCHUETZEN		200KUGELN	500SCHEIBEN	2000	2000	4000
	JAGDLICHE							
	KOMBINATION							
WELT	WELTMEISTER							
	JAGDLICHE							
	KOMBINATION		1	40 KUGELN	100SCHEIBEN	400	400	800
WELT	WELTCUP							
	KUGEL	5SCHUETZEN		200KUGELN		2000		2000
WELT	WELTCUP							
	BUECHSE	5SCHUETZEN			500SCHEIBEN		2000	2000
WELT	WELTCUP							
	KUGEL		1	40		400		400
WELT	WELTCUP							
	BUECHSE		1		100	400		400
EUROPA	EUROPAMEISTER							
	JAGDLICHE							
	KOMBINATION	5SCHUETZEN		200KUGELN	500SCHEIBEN	2000	2000	4000
EUROPA	EUROPAMEISTER							
	JAGDLICHE							
	KOMBINATION		1	40KUGELN	100SCHEIBEN	400	400	800
EUROPA	EUROPACUP							
	BUECHSE	5SCHUETZEN		200KUGELN		2000		2000
EUROPA	EUROPACUP							
	FLINTE	5SCHUETZEN			500SCHEIBEN		2000	2000
EUROPA	EUROPACUP							
	BUECHSE		1	40KUGELN		400		400
EUROPA	EUROPACUP							
	FLINTE		1		100SCHEIBEN		400	400
GRAND PRIX	KOMBINATION		1	40KUGELN	100SCHEIBEN	400	400	800
GRAND PRIX	BUECHSE		1	40KUGELN		400		
GRAND PRIX	FLINTE		1		100SCHEIBEN		400	400

## 9. JURY

Der Verlauf der internationalen Wettkämpfe wird von einer Jury kontrolliert, die sich aus einem Vertreter eines jeden Landes zusammensetzt, das eine Nationalmannschaft angemeldet hat. Der Jury sitzt der offizielle Repräsentant der FITASC vor. Er darf nicht die Staatsangehörigkeit des Organisatorlandes haben.

Die Jury kann nur in Gegenwart ihres Vorsitzenden oder dessen Delegierten zusammen mit einem Viertel der Jurymitglieder rechtsgültig entscheiden. Die Entscheidungen werden nach dem Mehrheitsprinzip getroffen, wobei die Anzahl der anwesenden Mitglieder ausschlaggebend ist. Bei Stimmgleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden ausschlaggebend.

Die Mitglieder der Jury tragen einen Identifikationsbadge, das vom Organisator bereitgestellt wird.

Die Aufgabe der Jury besteht darin:

- die nationale oder internationale Lizenz der Kampfrichter zu prüfen, und falls nicht genügend Kampfrichter vorhanden sind, zusätzlich Kampfrichter aus den Wettkampfmannschaften auszuwählen. Diese werden von der Jury auf Vorschlag des Repräsentanten des nationalen Verbands oder des Organisators der Meisterschaft ausgewählt.
- während des Schießens auf die Anwendung des Sportreglements zu achten, insbesondere auch durch die Kontrolle der Waffen, der Munitionen und der Zielscheiben durch technische Prüfungen.
- auf Proteste zu antworten.
- über Sanktionen zu befinden, die anstehen, wenn ein Schütze das Reglement nicht beachtet hat oder sich unsportlich verhält (Kapitel 13).

Die Jurymitglieder und die Kampfrichter haben die Aufgabe, vor Beginn des Wettschießens die Übereinstimmung der Anlagen mit dem Pflichtenheft und die angemessene und effiziente Vorbereitung zur überprüfen.

Im Notfall (z.B.: drohende längere Unterbrechung des Schießens) können zwei Mitglieder der Jury, die vom Vorsitzenden ernannt werden, mit Zustimmung des Kampfrichters eine Ausnahmeentscheidung treffen, vorbehaltlich der Billigung dieser Entscheidung durch die Jury.

Der Vorsitzende der Jury muss darauf achten, dass immer mindestens zwei Jurymitglieder auf den Ständen zugegen sind.

Im Falle höherer Gewalt kann die Jury die Anzahl der Ziele in einem Wettkampf verringern. In diesem Fall hat der Schütze Anspruch auf die Rückzahlung der nicht beschossenen Wurfscheiben auf der Grundlage des Preises einer Trainingsserie.

Auf jedem internationalen Wettkampf wird eine « Jury d'Appel » zusammengestellt.

Bei der Anfechtung einer Entscheidung der Jury durch die Schützen oder die F.I.T.A.S.C. kann eine Jury d'Appel angerufen werden. Diese Jury d'Appel besteht aus dem Vorsitzenden der F.I.T.A.S.C. oder seinem Vertreter, dem Vorsitzenden der Technischen Kommission oder seinem Vertreter, dem Technischen Direktor der F.I.T.A.S.C. oder seinem Vertreter. Diese Jury d'Appel wird zum gleichen Zeitpunkt wie die Jury gebildet.

## **10.ORGANISATIONSAUSSCHUSS (SIEHE LASTENHEFT)**

Der Organisationsausschuss arbeitet im Einvernehmen mit der Jury einen Plan für die Verlosung aus. Die Zusammensetzung der Gruppen und die Durchlaufreihenfolge wird am Vorabend des Wettkampfes zu einer im Voraus angegebenen Zeit verlost, so dass die Delegierten der teilnehmenden Länder anwesend sein können. Die Rotten oder Gruppen bestehen somit aus sechs Schützen (mindestens drei Schützen beim Stechen).

Je nach Anzahl der Schützen kann die Jury beschließen, zwei Gruppen zu bilden, die jeweils im Tageswechsel entweder morgens oder nachmittags schießen.

## **11.VERBANDSLEITER. (SIEHE LASTENHEFT)**

Der Verbandsleiter ist der Vorsitzende der FITASC oder dessen Delegierter.

## **12.KAMPFRICHTER UND AUFZEICHNER.**

### **12.1 KAMPFRICHTER.**

Die Schiedsrichter versprechen ehrenwörtlich:

- -die Regeln, deren Anwendung und Auslegung zu respektieren.
- -unabhängig und unbeeinflussbar zu richten
- sich nicht durch Nationalität und Verbandszugehörigkeit in ihrer Entscheidung beeinflussen lassen
- am Stand konzentriert unter strikter Anwendung der Regeln zu richten
- ihre Entscheidungen klar und deutlich auszudrücken
- Reklamationen der Schützen aufmerksam anzunehmen
- gültige Regeln mitzuführen

Das Schießen wird von einem Hauptkampfrichter geleitet, der eine gültige Schiedsrichter- und Verbandslizenz hat. Nach jedem Wurf muss er klar und deutlich melden, ob die Wurfscheibe als getroffen („bon“) oder nicht getroffen („zero“) gewertet wird. Das Ergebnis des Schießens auf Wildscheiben ist von einem Kampfrichter in Anwesenheit des Schützen in einem zu diesem Zweck vorgesehenen Raum zu ermitteln.

Der Kampfrichter und seine Assistenten sorgen unter der Aufsicht der Jury für die Anwendung der Vorschriften, vergewissern sich, dass das anwesende Publikum in Sicherheit ist und achten darauf, dass letzteres die Schützen nicht behindert.

Die Kampfrichter haben zusammen mit den Mitgliedern der Jury die Aufgabe, vor Beginn des Schießens die Übereinstimmung der Anlagen mit dem Lastenheft und die Vorbereitungen auf ihre Richtigkeit und Effizienz hin zu prüfen.

Die Kampfrichter oder andere offizielle Personen sind für die Kommandos " **Start**", " **Stop**", " **Entladen** " und alle anderen, für den einwandfreien Verlauf des Wettschießens notwendigen Anweisungen verantwortlich. Die Kampfrichter müssen sich ferner vergewissern, dass die Kommandos ausgeführt werden und die Waffen ohne Gefahr gehandhabt werden.

Der Hauptkampfrichter trifft seine Entscheidungen allein. Ist einer der Seitenrichter anderer Meinung, muss er seinen Arm heben, um den Hauptkampfrichter darüber zu informieren. Dieser trifft darauf hin eine

definitive Entscheidung. Bevor er diese Entscheidung trifft, kann er mit den Seitenrichtern Rücksprache halten.

Unmittelbar nach jeder Serie werden die Rotten geprüft und verglichen. Stimmt eine der Aufzeichnungen nicht mit den anderen überein, gilt die Anschlag- bzw. Rechentafel. Nachdem dies überprüft wurde, werden die Ergebnisse der Serie vom Kampfrichter laut verkündet, so dass alle Schützen es hören können. Jeder Schütze muss sein Endergebnis überprüfen und unterzeichnen, bevor er den Schießstand verlässt. Nach dieser Formalität ist eine Beschwerde nicht mehr zulässig.

## **12.2 AUFZEICHNER BEISITZER.**

### **12.2.1 JAGDGFLINTENSCHIESSEN**

Der Kampfrichter wird von drei zusätzlichen Seitenrichtern unterstützt, die aus den Kontrahenten der vorhergehenden Gruppe ausgewählt werden. Die Schützen können dieses Amt, falls es Ihnen angetragen wird, nicht ablehnen. Der Schiedsrichter kann jedoch eine Ersatzperson aus den Schützen des Wettkampfes akzeptieren.

Der Schütze, der sich weigert, das Amt des Seitenrichters zu übernehmen oder der seine Position nur zögernd einnimmt, kann sanktioniert werden (Art. 13.3, 13.4).

Auf jeder Seite des Schießstandplatzes ist ein Spektant so aufzustellen, dass er den gesamten Schießbereich überblicken kann. Der dritte Spektant muss in der Nähe der Anzeige- oder Rechentafel bleiben, um die Entscheidungen des Kampfrichters öffentlich zu registrieren und den Schützen Auskunft zu geben.

### **12.2.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN**

Das Ergebnis wird von den ernannten Kampfrichtern ermittelt, nachdem die Zielscheiben in den zu diesem Zweck vorgesehenen Raum gebracht wurden.

## **13.KONTROLLBLATT**

Es werden die FITASC-Vorlagen verwendet. Die Trap-Vorlage (FU) für den Fosse und die Vorlage Compak Sporting für den jagdlichen Compak.

### **13.1 JAGDGFLINTENSCHIESSEN.**

Das Kontrollblatt wird von den Schützen Nr. 1, 3 und 5 der vorhergehenden Rotte unter der Verantwortung des Kampfrichters geführt. Der Kampfrichter beauftragt einen der Schützen, nur das aufzuzeichnen, was er ankündigt. Die verfehlten Wurfscheiben werden mit „O“ und die getroffenen Wurfscheiben mit „X“ oder „/“ gekennzeichnet. (Anlage 6 – Wertungsliste Jagdlicher Compak & Jagdlich Trap).

### **13.2 JAGDBÜCHSENSCHIESSEN.**

Der offizielle Kampfrichter ermittelt das Ergebnis. Die Gesamtzahl wird auf einem Kontrollblatt eingetragen, das von den Schützen abgezeichnet wird.

## **14.SANKTIONEN**

Alle Schützen, die an einem Wettkampf teilnehmen, müssen vorliegendes Reglement kennen und verpflichten sich dazu, es zu beachten. Sie akzeptieren vorab Sanktionen und andere Konsequenzen, die sich aus der Verletzung des Reglements oder der Anforderungen der Kampfrichter ergeben könnten.

### **14.1 VERWARNUNGEN**

Benutzt ein Schütze Waffen oder Munitionen, die nicht mit den Bestimmungen von Artikel 4.1, 4.2, und 4.8, übereinstimmen, gelten alle Schüsse, die mit solchen Waffen oder Munitionen geschossen werden, **als Fehler (Null)**.

Zeigt ein Schütze ein vom Schiedsrichter eingestuftes gefährliches Verhalten, kann dieser den Schützen nach einmaliger Verwarnung disqualifizieren.

Verlässt der Schütze seine Gruppe ohne einen im Reglement geltenden oder vom Kampfrichter akzeptierten oder gebilligten Grund, werden alle noch verbleibenden Zielscheiben seiner Serie als FEHLER gewertet ("ZERO"). Wiederholt sich das Vorkommnis, wird der Schütze der Jury gemeldet.

Merkt ein Kampfrichter oder ein Jurymitglied, dass ein Wettkämpfer absichtlich das Schießen hinauszögert oder er unsportlich handelt, kann er bestraft werden .

## 15. STECHEN

Kein Ausscheidungsschießen der Mannschaften. Die Aufstellung erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Rotten.

Bei Ergebnisgleichheit für einen der drei ersten Plätze einer Meisterschaft. Das Stechen für jede Serie und Kategorie erfolgt mit einer kompletten Serie jagdl. Compak und einer **kompletten Serie mit Keiler und freier Armposition. Bei Gleichheit der ersten Serie ist der erste Fehler der nächsten Serie ausschlaggebend für das Ausscheiden** bei gleicher Anzahl der Wurfscheiben, die mit einer einzigen Patrone von den antretenden Schützen beschossen werden. Das Stechen wird vom verantwortlichen Kampfrichter durchgeführt. Die nachfolgenden punktgleichen Schützen treten in umgekehrter Reihenfolge der Rotten gegeneinander an.

Das Stechen wird gemäß den vorstehenden Regeln durchgeführt. Leere Plätze in der Gruppe können dagegen nicht ersetzt werden.

Wird das Stechen nicht zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt durchgeführt, müssen die betroffenen Schützen mit der Jury in Kontakt bleiben und bereit sein, mindestens „**FÜNFZEHN MINUTEN**“ nach ihrem Aufruf zu schießen. Erscheinen sie nicht innerhalb dieser Frist, gelten sie als besiegt.

## 16. VOKABULAR

**WETTKAMPFROTTE:** Gruppe aus maximal 6 Schützen, die ausgelost wurden und gleichzeitig auf den gleichen Anlagen schießen.

**SERIE:** Eine Serie umfasst 25 beschossene Wurfscheiben aus einem Graben.

**WURFMASCHINE :** Maschine oder Gerät zum Abwerfen der Wurfscheiben.

**SONOPULL :** Akustisches Gerät, das die Wurfmaschine durch die Stimme des Schützen auslöst.

**SCHUSS:** Entspricht dem Abschießen einer Patrone.

**FOSSE / GRABEN:** Ausgrabung vor den Schießstandplätzen, in der sich die Maschinen befinden.

**WURFSCHEIBE :** Tontaube.

**FLUGBAHN :** Die von einer Wurfscheibe im Raum verfolgte Linie.

**WILDSCHEIBEN:** Standardzielscheiben DJV oder ähnlich (1m x 1m).

## 17. WURFSCHEMEN

### 17.1 JAGDLICHER TRAP

<b>TABELLE NR.1</b>			
NR. Der Wurfmaschine	WINKEL	HÖHE BEI 10 METERN	LÄNGE
1	22° nach rechts	1.7 m	60 m
2	12° nach rechts	2.2 m	55 m
3	0°	2.5 m	60 m
4	12° nach links	3.0 m	55 m
5	22° nach links	3.5 m	60 m

<b>TABELLE NR. 2</b>			
NR. Der Wurfmaschine	WINKEL	HÖHE BEI 10 METERN	LÄNGE
1	32° nach rechts	3.5 m	55 m
2	18° nach rechts	2.5 m	60 m
3	0°	1.0 m	55 m
4	18° nach links	2.5 m	60 m
5	32° nach links	3.5 m	55 m

<b>TABELLE NR. 3</b>			
NR. Der Wurfmaschine	WINKEL	HÖHE BEI 10 METRES	LÄNGE
1	45° nach rechts	1.0 m	60 m
2	25° nach rechts	2.0 m	55 m
3	0°	3.5 m	60 m
4	30° nach links	2.5 m	55 m
5	45° nach links	1.0 m	60 m

### 17.2 ANLAGE JAGDL. COMPAK

Verlaufsbeispiel:

<b>BEISPIEL FÜR DAS PROGRAMM EINER SERIE MIT 3 EINZEL- UND 1 DOPPELSCHUSSANLAGE</b>					
STÄNDE	1	2	3	4	5
<b>EINFACH</b>	F (Standard)	F (Standard)	F (Standard)	F (Standard)	F (Standard)
	A (Standard)	A (Standard)	A (Standard)	A (Standard)	A (Standard)
	B (Rabbit)	B (Rabbit)	B (Rabbit)	B (Rabbit)	B (Rabbit)
<b>DOUBLETTE</b>	F / C (CF)	C / A (CF)	A / B (CF)	B / A (CF)	A / A (CF)

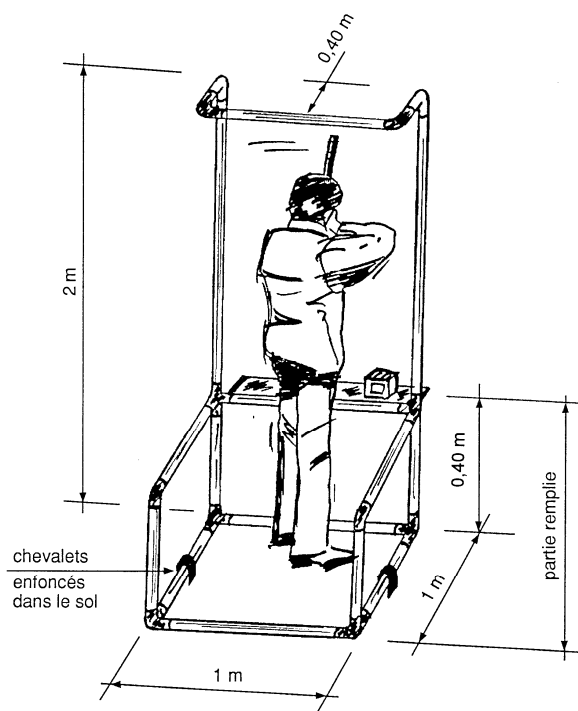
<b>PROGRAMMBEISPIEL MIT 1 EINZEL- UND 2 DOPPELSCHUSSANLAGE</b>					
<b>EINFACH</b>	D (chandelle)	D (chandelle)	D (chandelle)	D (chandelle)	D (chandelle)
<b>DOUBLETTE auf Schuss</b>	A(ini)/B(lapin)	A(Mini)/B(lapin)	A(Mini)/B(lapin)	A(Mini)/B(lapin)	A(Mini)/B(lapin)
<b>DOUBLETTE SIMULTAN</b>	C(battue)/D(chan)	C(battue)/D(chan)	C(battue)/D(chan)	C(battue)/D(chan)	C(battue)/D(chan)

## ANLAGE 1 JAGDLICHER COMPAK



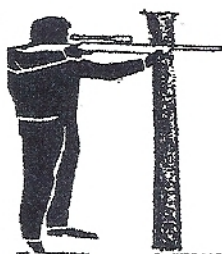
### FLUGZONE

### MUSTER SCHUETZENBOX

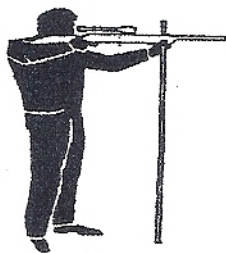


Poste de tir en tubes PVC de couleur,  $\square$  50 mm  
**Tubes droits + coudes emboîtables.**  
Toute la partie basse étant remplie d'eau  
**ou de sable ou fixée au sol.**

## ANLAGE 2 SCHUSSPOSITIONEN JAGDLICHES SCHIESSEN



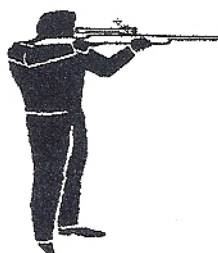
1



3



2



4



**ANLAGE 3**  
**WURFSCHIBE**



**Figure 1- Rabbit**



**Figure 4 -Super Mini**



**Figure 2 -Battue**



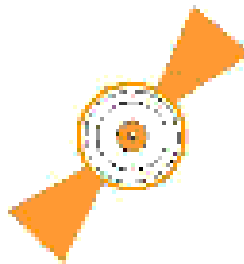
**Figure 5 -Standard**



**Figure 3-Mini**

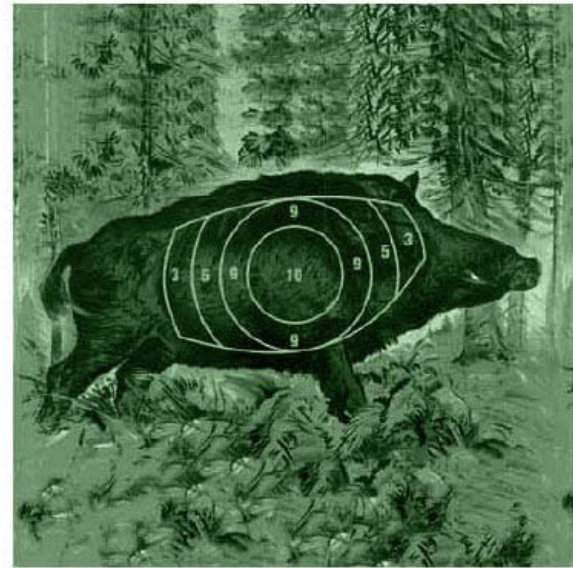


**Figure 6 -Flash**



**Figure 7 -Helices-ZZ**

**ANLAGE 4**  
**WILDSCHEIBEN**



**SCHEIBE LAUFENDER KEILER**





## ANLAGE 6

### WERTUNGSLISTE JAGDLICHER COMPAK



## FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

Epreuve de ...

Planche n° : 1

Manche n° : 1

Arbitre : \_\_\_\_\_

Dossard	Nom/Prénom	Cat.	Plateaux																				Total	Signature						
			Poste 1 1 2 3 4 5					Poste 2 6 7 9 9 10					Poste 3 11 12 13 14 15					Poste 4 16 17 19 19 20					Poste 5 21 22 23 24 25					Attente		
			Poste 2 1 2 3 4 5					Poste 3 6 7 9 9 10					Poste 4 11 12 13 14 15					Poste 5 16 17 19 19 20					Attente	Poste 1 21 22 23 24 25						
			Poste 3 1 2 3 4 5					Poste 4 6 7 9 9 10					Poste 5 11 12 13 14 15					Attente	Poste 1 16 17 19 19 20					Poste 2 21 22 23 24 25						
			Poste 4 1 2 3 4 5					Poste 5 6 7 9 9 10					Attente	Poste 1 11 12 13 14 15					Poste 2 16 17 19 19 20					Poste 3 21 22 23 24 25						
			Poste 5 1 2 3 4 5					Attente	Poste 1 6 7 9 9 10					Poste 2 11 12 13 14 15					Poste 3 16 17 19 19 20					Poste 4 21 22 23 24 25						
			Attente	Poste 1 1 2 3 4 5					Poste 2 6 7 9 9 10					Poste 3 11 12 13 14 15					Poste 4 16 17 19 19 20					Poste 5 21 22 23 24 25						

ANLAGE 6

WERTUNGSLISTE JAGDLICH TRAP



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR  
AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

Championnat d'Europe

Planche n°:

Manche n°:

Arbitre:

Dossard	Nom / Prénom	Catégorie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total	Signature