



**REGELN
DES
JAGDLICHEN
KOMBINATIONSSCHIESSENS
01 / 01 / 2017**

INHALTSVERZEICHNIS

1. INSTALLATIONEN.....	4
1.1 Schießstand 4	
1.1.1 Jagdlicher Trap.....	4
1.1.2 Jagdlicher Compak.....	4
1.1.3 Jagdbüchse	4
1.2 Wurfmaschinen.....	4
1.3 Wurfvorrichtungen	5
1.3.1 Jagdlicher Trap.....	5
1.3.2 Jagdlicher Compak.....	5
1.4 Flugbahnen 5	
1.4.1 Jagdlicher Trap.....	5
1.4.2 Jagdlicher Compak.....	5
1.4.3 Schussordnung, Menü.....	5
2. ZIELE.....	6
2.1 Beschreibung 6	
2.1.1 Einzelwurfscheibe (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	6
2.1.2 Doublette auf Schuss (Jagdlicher Compak).....	6
2.1.3 Simultandoublette (Jagdlicher Compak)	6
2.1.4 Jagdbüchse	6
2.2 Einzelwurfscheiben (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)	6
2.2.1 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 Beide Wurfscheiben getroffen (Treffer / Treffer).....	6
2.3.2 Doubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler.....	7
2.4 Simultandoubletten (Jagdlicher Compak)	7
2.4.1 Beide Wurfscheiben Getroffen (Treffer / Treffer)	7
2.4.2 Doubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler.....	7
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“ bedingt durch Wurfscheibenfehler	7
2.5.3 Witterungsverhältnisse	8
3. DURCHGANG EINER SERIE.....	8
3.1 Definition einer Serie	8
3.1.1 Jagdflintenschiessen	8
3.1.2 Jagdbüchschenschiessen	8
3.2 Wettkampfpfrote.....	8
3.3 Waffentests 8	
3.3.1 Jagdflintenschiessen	8
3.3.2 Jagdbüchschenschiessen	8
3.4 Schiessposition.....	8
3.4.1 Jagdflintenschiessen	8
3.4.2 Jagdbüchschenschiessen	8
3.5 Rotationen 9	
3.5.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	9
3.5.2 Jagdbüchschenschiessen	9
3.6 Programm oder Reihenfolge des Wurfscheibenschiessens	9
3.6.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	9
3.6.2 Jagdbüchschenschiessen	10
3.7 Vorbereitungszeit.....	10
3.7.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	10
3.7.2 Jagdbüchschenschiessen	10
3.8 Wurffrist 10	
3.8.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	10
3.8.2 Jagdbüchschenschiessen	10
3.9 Position der Waffe	10
3.9.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap).....	10

3.9.2	Waffenhaltung beim laufenden Keiler	11
4.	WAFFEN UND MUNITION	11
4.1	Merkmale der Waffen	11
4.1.1	Jagdflinten	11
4.1.2	Jagdbüchsen	11
4.2	Gurte und Riemen	12
4.3	Mikro-Kameras.....	12
4.4	Veränderungen an der Waffe oder auswechseln der Waffe	12
4.5	Defekt 12	
4.6	Waffenausleihe	12
4.7	Benützung einer Waffe durch zwei Schützen.....	12
4.8	Scheibenfehler.....	12
4.9	Waffenkontrolle.....	13
4.10	Munition 13	
4.10.1	Jagdflintenschiessen	13
5.	KLEIDUNG	13
5.1	Persönliche Kleidung.....	13
5.2	Startnummern 13	
5.3	Schutzvorrichtungen	14
5.4	Strafen 14	
6.	VERHALTENSREGELN	14
6.1	Sicherheit 14	
6.2	Schiessen zum Schein	14
6.3	Beim Aufruf abwesender Schütze	14
6.4	Protest 14	
7.	TEILNAHME	17
8.	NATIONALMANNSCHAFTEN UND EINZELSCHÜTZEN	17
9.	Jury.....	18
10.	organisationSAUSSCHUSS (SIEHE PFLICHTENHEFT).....	19
11.	VERBANDSLEITER. (SIEHE PFLICHTENHEFT)	19
12.	KAMPFRICHTER UND AUFZEICHNER	20
12.1	Kampfrichter 20	
12.2	Aufzeichner, Beisitzer	21
12.2.1	Jagdflintenschiessen	21
12.2.2	Jagdbüchsenschiessen	21
13.	KONTROLLBLATT.....	21
13.1	Jagdflintenschiessen	21
13.2	Jagdbüchsenschiessen	21
14.	SANKTIONEN	21
14.1	Verwarnungen 21	
15.	STECHEN	21
15.1	Mannschaften 22	
15.1.1	Kombinationsschiessen.....	22
15.1.2	Jagdflintenschiessen	22
15.1.3	Jagdbüchsenschiessen	22
15.2	Einzelshützen.....	22
15.2.1	Kombinationsschiessen.....	22
15.2.2	Wertung Jagdflintenschiessen	22
15.2.3	Wertung Jagdbüchsenschiessen	22
16.	GLOSSAR	23
17.	WURFSCHEMEN.....	24
17.1	JAGDLICHER TRAP	24
17.2	ANLAGE JAGDL. COMPAK	24

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.

Die von diesen Regeln festgelegten Bedingungen sind die, die für internationale Wettkämpfe erforderlich sind.

Jeder am Wettkampf teilnehmenden Schütze hat eine Erklärung zu unterzeichnen, in der er sich verpflichtet, diese Regeln gelesen und akzeptiert zu haben.

1. INSTALLATIONEN

1.1 Schießstand

1.1.1 Jagdlicher Trap

Die fünf Schießstandplätze, die aus 1m x 1 m großen Quadraten bestehen, und einem Abstand von 2 – 3 m von Mitte zu Mitte, sind in gerader Linie parallel zu der oder den Trap-Maschinen ausgerichtet. Ein horizontaler Abstand von 11 m muss zwischen der vorderen Linie des Schießstandplatzes dem vorderen Rand des Bunkerdachs 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 3 - 6 Metern von Mitte zu Mitte angeordnet (siehe Anhang 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 (siehe Anhang 1).

Es müssen sechs Wurfmaschinen (6) verwendet werden, diese können manuell, halbautomatisch oder automatisch bedienbar sein. Die Kennzeichnung erfolgt in der Reihenfolge A B C D E F oder 1 2 3 4 5 6 von links nach rechts, mittels einer Anzeigetafel versehen mit dem entsprechenden Buchstaben oder Zahl welche die Position der Maschine deutlich sichtbar macht.

Je 1 Serie zu 25 Scheiben werden auf 2 jagdlichen Compak® geschossen. Eine Serie wird mit einer Simultan-Dublette pro Stand geschossen, die Zweite Serie mit einer Dublette auf Schuss pro Stand.

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, mit einem, entweder mechanischen und oder per Kabelzug angetriebenen Rückholmechanismus zwecks Scheibenkontrolle und Austausch und oder einem elektronischen System ausgerüstet sein. Der laufende Keiler wird auf 50 m in einem Sichtfenster von 10m von links nach rechts und rechts nach links in einer Durchlaufzeit von 2,5 Sek. beschossen. In beiden Laufrichtungen muss die Scheibe während 2,5 Sek. sichtbar sein.

1.2 Wurfmaschinen

Jagdlicher Trap (Fosse Chasse) wird auf einer Anlage durchgeführt welche wie folgt ausgestattet sein kann:

- Mit fünf (5) feststehenden Wurfmaschinen ausgestattet ist.
- Mit fünfzehn (15) feststehenden Wurfmaschinen ausgestattet ist, von denen die 6te 7te 8te 9te und 10te genutzt werden.
- Mit einer Wurfmaschine mit Winkelveränderung (Turbulenz-Automat).

Der jagdliche Compak® wird mit sechs 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 oder mittels eines halbautomatischen Systems (Fernbedienung), In diesem Fall muss die Scheibe zwischen 0 – 3 Sek. nach dem Abruf durch den Schützen geworfen werden, oder eines Systems vom Typ Sonopull mit einer maximalen Verzögerung von 0,5sek.bedient werden.

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 die Flugweite von sechzig (60) plus minus 5 Metern nicht überschreiten. Der maximale Winkel links und rechts der Achse der Anlage liegt bei maximal fünfunddreissig (35) Grad.

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

Die geworfenen Wurfscheiben müssen bei Windstille eine Flugbahn in Übereinstimmung mit den offiziellen Schießtabellen haben. Dieser Abstand wird vom 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 Wurfscheibe gewährleistet sein.

1.4.2 Jagdlicher Compak

Bei den Flugbahnen ist auf den Parcours Bezug zu nehmen. Sie müssen so unterschiedlich wie möglich sein,

(steigend , fallend, ankommend, abgehend rabbit,etc) doch jede von ihnen muss mit zwei Schrotschüssen von fünf Ständen aus so beschossen werden können, dass weder die Schützen noch die Zuschauer gefährdet werden.

Es müssen grundsätzlich jeweils folgende Flugbahnen verwendet werden:

- ein Querflieger links/rechtsSeiten A/B und C/D überfliegend
- ein Querflieger rechts /links C/D und A/B überfliegend
- eine abgehende Wurfscheibe B/C überfliegend
- Ein Rabbit rechts / links oder links / rechts, jedoch nur einer pro Wettkampf

Freie Flugbahnen:

Diese werden vom Organisator dem Gelände entsprechend eingerichtet.

Diese Flugbahn kann wie folgt sein:

1. Ein Werfer aus einem Bunker vor den Schützenständen.
2. Ein Werfer erhöht hinter den Schützenständen.

1.4.3 Schussordnung, Menü

Die Schussfolge (Programm) muss gut sichtbar vor dem Schützen an jedem Posten befestigt werden.

Die Wurfscheiben (Einzelwurfscheiben und Doubletten) auf dem Menü können vom Ausrichter frei gewählt werden.

2. ZIELE

2.1 Beschreibung

2.1.1 Einzelwurfscheibe (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)

Eine Wurfscheibe auf Abruf des Schützen regelkonform und nach vorgegebenem Programm geworfen.

2.1.2 Doublette auf Schuss (Jagdlicher Compak)

Zwei 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 geworfen. 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 4 verwendeten Wildscheiben, die in 100 Meter Entfernung stehen, sind vom Typ DJV oder ähnlich und 1x1 Meter gross. Der laufende „2 Kopf Keiler“ DJV oder ähnlich 76 x 132 cm (Anlage 4 Wildscheiben).

Der Ausrichter kann Spiegel als Zentrum verwenden, die mindestens 10er-,9er –und 8ter Ringe enthalten. Treffer ausserhalb dieser Ring werden gewertet und müssen vom Schiedsrichter handschriftlich auf dem Spiegel notiert werden und anschliessend mittels Klebern abgedeckt werden. Die Spiegel müssen für alle Wettkämpfe, Wildscheiben und Schützen verwendet werden. Ein Schiedsrichter muss bei jedem Wechsel dieser Spiegel anwesend sein.

2.2 Einzelwurfscheiben (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 2.2.1 Als getroffen gewertete Wurfscheibe

Die Wurfscheibe wird als "getroffen" gewertet, wenn sie regelkonform 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 ») gewertet: Wenn die Wurfscheibe regelkonform geworfen und auf ihrer Flugbahn nicht sichtbar getroffen wurde.

Die „Zero“ werden vom Schiedsrichter oder über ein anderes für die Schützen hörbares System laut und deutlich verkündet, so dass diese eventuell sofort protestieren können.

2.3 Jagddoubletten (Jagdlicher Compak)

2.3.1 Beide Wurfscheiben getroffen (Treffer / Treffer).

Wenn die beiden Wurfscheiben geworfen wurden und der Schütze sie regelkonform nach Art. 2.2.1 beschossen und von jeder Scheibe mindestens ein Stück sichtbar abgesprungen ist, oder wenn diese ganz oder teilweise zersprungen sind. Das gilt auch für die Flash-Wurfscheiben. Falls beide Wurfscheiben mit einem Schuss getroffen werden gelten diese als **Treffer / Treffer**.

2.3.2 Doubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler

Fehler ("zéro") werden vom Schiedsrichter oder über 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 regelkonform geworfenen Doublette nicht, 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 auf Schuss ausgelöst wird, ist die zu wiederholen, 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 Beide Wurfscheiben Getroffen (Treffer / Treffer)

Wenn die beiden Wurfscheiben geworfen wurden, der Schütze sie regelkonform nach Art. 2.1.1 beschossen hat und von 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 "Treffer / Treffer" gewertet.

2.4.2 Doubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler

„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 berechtigten Grund eine Doublette nicht regelkonform, 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 regelkonform ansieht, kann er diese als „No Bird“ ansagen und neu schießen lassen.

2.5.1 NO BIRD aufgrund eines Waffen oder Munitionsfehlers

	Fehler	Entscheidung
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 erster Schuss vorbei, nur 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

*Auch für Jagdlich Trap gültig

2.5.2 „NO BIRD“ bedingt durch Wurfscheibenfehler

Folgende Tabelle bezieht sich auf die hiernach aufgeführten Fälle:

- Eine Wurfscheibe zerbricht beim Start
- Eine Wurfscheibe wird nicht von der richtigen Maschine geworfen
- Eine Wurfscheibe deutlich eine andere Farbe hat als die anderen, bei der gleichen Doublette
- Wenn nach Ermessen des Schiedsrichters, sich eine Wurfscheibe ausserhalb der vorgegebenen Flugbahn befindet
Die Wurfscheibe wurde länger als 3 Sekunden nach dem Abruf gestartet
- Die Wurfscheibe wurde vom Schützen nicht abgerufen
- Wenn nach Ermessen des Schiedsrichters der Schütze sichtlich gestört wurde.

- Wenn der Schiedsrichter das Resultat auf einer Wurfscheibe nicht beurteilen kann
- Wenn versehentlich eine Wurfscheibe vom selben Stand geworfen wird während der Schütze eine Einzelscheibe oder eine Doublette beschießt.

Fehler	Entscheidung
Bei Einzelscheibe*	No Bird Neue Scheibe
Rabbitbruch nach erstem Schuss ohne Abgabe des zweiten Schusses	No Bird neuer Rabbit erster Schuss vorbei, nur 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 Scheibe einer Doublette auf Schuss	No Bird neue Doublette das Resultat des ersten Schusses zählt
Simultan Doublette	No Bird neue Doublette

*Ebenfalls für Jagdlich Trap Gültig

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 Definition einer Serie

3.1.1 Jagdflintenschiessen

Jede Serie umfasst 25 Wurfscheiben.

3.1.2 JagdbüchSENSchiessen

Ein Durchgang besteht aus 4 Serien (zu je 5 Minuten) zu je fünf Schüssen pro Wildscheibe (4 Scheiben). Der laufende Keiler wird 3 mal von links nach rechts und 2 mal von rechts nach links beschossen oder umgekehrt je nach Wunsch der Schützen.

3.2 Wettkampfrotte

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

3.3 Waffentests

3.3.1 Jagdflintenschiessen

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

3.3.2 JagdbüchSENSchiessen

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

3.4 Schiessposition

3.4.1 Jagdflintenschiessen

Es wird stehend geschossen. Der Schütze muss mit seinen Füßen innerhalb der Abgrenzung des Schießstandplatzes stehen.

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 Pfostens angestrichen wird.

2. Bei der Scheibe mit dem sitzenden Fuchs liegt der Schütze, beide Arme am Boden aufgestützt. Der Arm, der den vorderen Teil der Waffe stützt, darf nur auf dem Ellenbogen aufliegen.
3. Bei der Gammscheibe 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 der Scheibe Keiler oder Ueberläufer steht der Schütze aufrecht, freihändig oder mit angewinkeltem Ellbogen Anlage 2, pos.4)

3.5 Rotationen

3.5.1 Jagdflintenschiessen (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 die Flinte schliessen und 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 und entladener Flinte den Stand verlassen.

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

Sofort nach dem Schiessen auf Stand 5, begeben sich die Schützen sofort mit geöffneter und entladener Flinte zur Warteposition hinter dem Stand 1 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 Jagdbüchschenschiessen

Der Schütze bleibt auf seinem Stand stehen nachdem er seine Serie von 5 Schüssen abgegeben hat bis die anderen Schützen ihre Serie geschossen haben.

3.6 Programm oder Reihenfolge des Wurfscheibenschiessens

3.6.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)

Vor Beginn jeder Serie sind den Schützen beim Jagdlichen Compak und dem Jagdlichen Trap die Flugbahnen in der Reihenfolge der Werfer von links nach rechts zu zeigen.

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

Es ist unter keinen Umständen erlaubt auf dem Stand vor Beginn einer Runde die Waffe zu testen.

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 beginnt, 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.

3.6.2 Jagdbüchschenschiessen

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

3.7 Vorbereitungszeit

3.7.1 Jagdflintenschieszen (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 und hat erneut 10 Sekunden zur Verfügung um die Scheibe abzurufen wird die Zeit erneut überschritten wird die Scheibe als „Zero“ gewertet.

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 Jagdbüchschenschiessen

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 von 4 Jagdscheiben zu schießen.

Nachdem der Kampfrichter den Befehl „Feuer einstellen“ erteilt hat ist kein Schiessen mehr erlaubt. Im Falle dass ein Schütze weiterschiesst:

- Nach dem ersten Befehl, wird er verwarnt
- Nach dem zweiten Befehl, wird der beste Schuss auf der betreffenden Scheibe gestrichen
- Nach dem dritten Befehl, muss der Schütze den Stand verlassen.

Der Kampfrichter muss klar und deutlich melden wenn zum Schiessen nur noch eine Minute verbleibt.

3.8 Wurffrist

3.8.1 Jagdflintenschieszen (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.

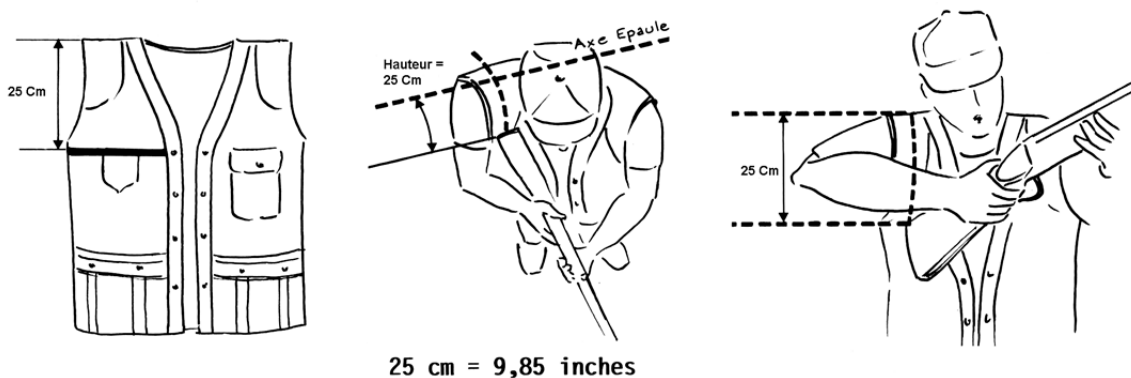
3.8.2 Jagdbüchschenschiessen

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

3.9 Position der Waffe

3.9.1 Jagdflintenschieszen (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 diese Position solange bei, bis die Wurfscheibe(n) erscheint (erscheinen).



Bei einer Doublette kann sowohl bei der Simultan- als auch der Doublette auf Schuss 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.

3.9.2 Waffenhaltung beim laufenden Keiler

In Erwartung der Scheibe ist die Grundhaltung die Gleiche wie unter 3.9.1 aber der Schütze kann die Büchse nach Abruf anschlagen.

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 Jagdflinten

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 (release 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, Erhalten keine Vorteile.

4.1.2 Jagdbüchsen

Zugelassen sind Jagdbüchsen handelsüblicher Bauart mit der offiziellen Zulassung der beteiligten Länder. Die Waffe darf (inklusive Zielfernrohr, Montage, Magazin, Verschluss, Zusatzgewichten und Balance (feuerbereit ohne Munition) max. 5.000 Gramm wiegen und muss mindestens ein Kaliber größer/gleich .22 Hornet haben.

Der Einsatz eines Stecherabzugs ist erlaub. Der Einsatz von Zweibeinstützen (Bipod), Mündungsbremsen, geporteten (perforierten) Läufen und Schalldämpfern ist verboten.

Geflutete Läufe sind, soweit es sich um kommerzielle Serienwaffen und nicht um Modifikationen im Ganzen oder in Teilen handelt, erlaubt. Verstellbare Schäfte und Lochschäfte sind erlaubt. Skelettierte Schäfte und Vorderschäfte sind verboten. Schafthaken sind nicht zugelassen.

Die Gesamtlänge der Waffe darf 125 cm nicht übersteigen.

Repetierbüchsen und Halbautomatische Waffen müssen als Einzellader benutzt werden, es darf jeweils nur ein Schuss geladen werden. Unabhängig vom tatsächlich verwendeten Kaliber, wird das Trefferbild mit einem 8mm Kaliber kontrolliert.

Die Vergrößerung der optischen Zielvorrichtung (Zielfernrohr) ist nicht begrenzt.

Die Kontrolle der Waffen (Gewicht und Länge) erfolgt für jeden Schützen unmittelbar nach jeder Serie vor dem Verlassen des Schiessstandes. Eine geeichte Waage wird vom Veranstalter während den Trainingstagen vor dem Wettkampf zur Verfügung gestellt.

4.2 Gurte und Riemen

Riemen und Gurte an den Waffen sind verboten.

4.3 Mikro-Kameras

Jegliche Verwendung von auf der Flinte oder Büchse montierten Mikro-Kameras ist untersagt.

4.4 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.

4.5 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.

Wenn der Schütze seine Waffe im Falle eines Ausfalls oder einer anderen Fehlfunktion, der Waffe oder Patrone öffnet oder den Sicherungsschieber berührt, bevor der Schiedsrichter die Waffe überprüft hat, wird die Scheibe oder Scheiben mit „NULL“ bewertet und eingetragen.

Eine Waffe gilt als nicht benutzbar, wenn:

1. Mit ihr nicht sicher geschossen werden kann.
2. Sich die Pulverladung nicht zündet.
3. Die leeren Hülsen nicht ausgeworfen werden wegen eines mechanischen Fehlers an einer halbautomatischen Waffe.
4. Systematisch gleichzeitig zwei Schüsse losgehen (doppeln).

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 gesichert.

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.

4.6 Waffenausleihe

Befindet der Kampfrichter, dass der Schießdefekt nicht durch den Schützen verschuldet wurde 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.

4.7 Benützung einer Waffe durch zwei Schützen

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

4.8 Scheibenfehler

Bei Abgabe von 6 anstatt 5 Schüssen des gleichen Schützen auf seine Wildscheibe wird das schlechteste Resultat gewertet. Das beste Resultat wird annulliert

Bei fälschlicher Abgabe eines Schusses von Schütze A auf die Scheibe seines Nachbarn B werden nach Abgabe von maximal 5 Schüssen nur die Treffer auf seiner eigenen Scheibe gewertet. Der Schütze A darf nicht mehr als 5 Schüsse abgeben..

Um die Wildscheibe des Schützen B (6Treffer) zu bewerten wird folgendermassen vorgegangen :
Bei einer Erkennung des Treffers durch unterschiedliche Kalibergrösse wird dieser nicht gewertet
Bei nichterkennung , z.B. gleiches Kaliber werden die 5besten Treffer gewertet , der schlechteste annulliert.

4.9 Waffenkontrolle

Jeder Schütze hat das Recht seine Waffe und Optik jederzeit , ausser während eines Durchganges ,zu kontrollieren. Zu diesem Zweck stellt der Ausrichter eine separate 100m-Bahn mit Wildscheibe zur Verfügung.

Der Schütze ist jederzeit für seine Waffen und Munition verantwortlich.

Während dem Wettkampf sind keine Trainings auf den Wettkampfanlagen erlaubt.

4.10 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 Leuchtpurgeschossen oder Patronen, die nachgeladen werden, sind in internationalen Wettkämpfen verboten.

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

Eigenlaborierungen oder wiedergeladene Patronen sind beim Büchschenschiessen erlaubt.

4.10.1 Jagdflintenschiessen

Nach dem Schiessen darf die Patronenhülse nicht länger als 70 mm sein. Die Patronen müssen mit maximal 28 g Bleischrot geladen sein, wobei eine Toleranz von + 2% gilt.

Der Schrot hat eine runde Form und einen Durchmesser zwischen 2 und 2,5 mm mit einer Toleranz von +/- 0,1 mm.

5. KLEIDUNG

5.1 Persönliche Kleidung

Der Schütze sollte vorzugsweise in jagdlicher Kleidung auf dem Schiessstand erscheinen, und in langen Hosen an der Eröffnungszeremonie teilnehmen.

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 offenen Schuhen Sandalen ist aus Sicherheitsgründen verboten.

Die Beachtung dieser Regel ist zwingende Voraussetzung zur Teilnahme.

Schießhandschuhe sind beim Flinteschießen zulässig, beim Büchschenschiessen nicht gestattet

Die Benützung von Accessoires oder Kleiderelementen, Kissen, gepolsterten Jacken, Füllungen, Gürtel und Spornhalterungen, Stoßdämpfungssystemen usw. ist verboten.

5.2 Startnummern

Der Schütze hat die Startnummer komplett und sichtbar auf dem Rücken, zwischen den Schultern und der Gürtellinie zu tragen.

Jeder Verstoss gegen diese Regel wird vom Schiedsrichter mit einer ersten „VERWARNUNG“ sanktioniert. Jeder weitere Verstoss gegen diese Regel, nachdem der Schütze vom Schiedsrichter ermahnt wurde, führen zu weiteren Sanktionen, bis zum Ausschluss aus dem Wettbewerb durch Entscheidung der Jury.

5.3 Schutzvorrichtungen

Gehörschutz ist in allen Disziplinen obligatorisch für Schützen und Begleiter in nächster Nähe der Schießstandplätze.

Schiessbrillen sind für alle Flintendisziplinen für Schützen und Begleiter obligatorisch.

5.4 Strafen

Nicht beachten oder Vergehen von Schützen gegen die Art. 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 5.1, 5.2 und 5.3 werden mit einer Anzahl Strafpunkten sanktioniert gemäss Entscheidung der Jury.

Falls die Jury glaubt, dass die Widerhandlung vorsätzlich und zu Betrugszwecken gemacht wurde, wird die ganze Serie mit „NULL“ bewertet.

6. VERHALTENSGESAMT

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 mit einer geladenen Waffe ohne Erlaubnis des Kampfrichters hantieren, bevor das Kommando **"Start"** oder nachdem das Kommando **„Stop“** gegeben wurde, können mit einer **Verwarnung** und bei wiederholtem Vorkommen durch Ausschluss aus dem Wettkampf 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 anderer zu zielen oder zu schießen. Es ist ferner verboten, vorsätzlich auf lebende Tiere zu zielen oder zu schießen. Eine versehentliche Schussabgabe kann sanktioniert werden.

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.

Schützen derselben Rotte ist es nicht gestattet zu intervenieren oder ihre Meinung über einen Entscheid des Kampfrichters zu äussern.

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:

- Jagdflintenschiessen:
 - Bei einem Urteil darüber, ob der Schuss ein Treffer oder kein Treffer war.
 - Wenn die Flugbahn als korrekt oder "no bird » beurteilt wurde.
 - Wenn die Scheibe reglementsconform erscheint.
- Jagdbüchschenschiessen
 - Wenn das Urteil einen Treffer betrifft, ob 10 oder 9...oder 0

ORGANISATION UND AUSRICHTUNG VON INTERNATIONALEN WETTKÄMPFEN

7. TEILNAHME

Teilnahmeberechtigt sind Schützen, deren Nationaler Landesverband FITASC-MITGLIED ist, die über diesen Verband gemeldet wurden 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

Eine Nationalmannschaft von 6 Schützen kann nur über den Nationalen Verband gemeldet werden. Einzelschützen können sich direkt über Fitasc anmelden.

Eine Mannschaft besteht aus 6 Schützen. Nur die 5 besten Resultate werden gewertet.

Wenn eine Nation eine Mannschaft mit 5 Schützen meldet, werden alle 5 Ergebnisse gewertet.

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 unter der Aufsicht der Jury ausgelost.

Jede Nation hat dem Veranstalter den Namen und die Kontaktinformationen (wie Mobil.) des Teamleiters oder des Verbandsdelegierten der die Mannschaft begleitet mitzuteilen.

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 Rehbock, Sitzender Fuchs, Gams, Überläufer und oder Laufender Keiler

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

Schützen welche in einer Mannschaft gemeldet sind nehmen auch in der Einzelwertung klassiert. Nur die 5 besten Resultate zählen global für die Mannschaftswertung.

Dem Sieger der offenen Klasse (Einzel und Mannschaft) wird den Titel Europameister oder Weltmeister ausschliesslich für das Kombinierte Jagdliche Schiessen vergeben.

Es werden folgende Klassierungen gemacht und in dieser Reihenfolge bei der Siegerehrung bekanntgegeben:

Einzelwertung: Veteranen Junioren Damen Open (Klassierung der besten schützen aller Kategorien)

Mannschaftswertung: Klassierung der besten Schützen aller Kategorien.

Es werden ebenfalls abgegeben:

- Anlässlich der Weltmeisterschaft, je ein „Weltcup-Pokal“ in der Kategorie Open, für das Büchschenschiessen und das Flintenschieszen sowie Mannschaften abgegeben.
- Anlässlich der Europameisterschaft je ein „Europacup-Pokal“ in der Kategorie Open, für das Büchschenschiessen und das Flintenschieszen sowie Mannschaften abgegeben.

WETTKAMPF	TITEL	NATIONAL MANNSCHAFT	EINZEL SCHÜTZE	BÜCHSE	FLINTE	PUNKTE BÜCHE	PUNKTE FLINTE	PUNKTE TOTAL
Welt	Weltmeister Jagdliche Kombination	5 Schützen		200 Kugeln	500 Scheiben	2000	2000	4000
Welt	Weltmeister Jagdliche Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Welt	Junior - Weltmeister Jagdliche Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Welt	Veteran - Weltmeister Jagdliche Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Welt	Weltmeisterin Jagdliche Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Welt	Weltcup Jagdbüchse	5 Schützen		200 Kugeln		2000		2000
Welt	Weltcup Jagdflinte	5 Schützen			500 Scheiben		2000	2000
Welt	Weltcup Jagdbüche		1	400 Kugeln		400		400
Welt	Weltcup Jagdflinte		1		100 Scheiben		400	400
Europa	Europameister Jagdliche Kombination	5 Schützen		200 Kugeln	500 Scheiben	2000	2000	4000
Europa	Europameister Jagdliche Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Europa	Junior - Europameister Jagdliche Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Europa	Veteran - Europameister Jagdliche Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Europa	Europameisterin Jagdliche Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Europa	Europacup Jagdbüchse	5 Schützen		200 Kugeln		2000		2000
Europa	Europacup Jagdflinte	5 Schützen			500 Scheiben		2000	2000
Europa	Europacup Jagdbüche		1	400 Kugeln		400		400
Europa	Europacup Jagdflinte		1		100 Scheiben		400	400
Grand Prix	Klassierung Jagdl. Kombination		1	40 Kugeln	100 Scheiben	400	400	800
Grand Prix	Klassierung Jagdbüchse		1	40 Kugeln		400		400
Grand Prix	Klassierung Jagdflinte		1		100 Scheiben		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 Präsident des organisierenden Verbandes oder seines Delegierten vor.

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 Stimmengleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden ausschlaggebend.

Die Mitglieder der Jury tragen einen Identifikationsbadge, der 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 14).

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 Vorsitzenden der Jury oder seinem Vertreter. Diese Jury d'Appel wird zum gleichen Zeitpunkt wie die Jury gebildet.

10. ORGANISATIONSAUSSCHUSS (SIEHE PFLICHTENHEFT)

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 PFLICHTENHEFT)

Der Verbandsleiter ist der Vorsitzende des organisierenden Verbandes oder seinem Vertreter

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.

Nachfolgend die Befehle welche ein Kampfrichter beim Jagdbüchschenschiessen zu benützen hat:

1. Der kampfrichter ruft die Schützen bei Ihrem Namen auf, und gibt ihnen die Scheibe und die Stellung bekannt.
2. „**VORBEREITUNGSZEIT: 1 MINUTE**“
3. „LADEN“
4. „SCHIESSEN BEGINNEN“ + lauter gut hörbarer Pfiff
5. 1 Minute vor Ende des Durchgangs: „1 MINUTE“
6. Nach Ende des Durchgangs: „SCHIESSEN EINSTELLEN“, „ENTLADEN“ + langer lauter Pfiff.
7. „DIE NÄCHSTE SCHEIBE IST...“ (der Schütze nimmt die Stellung der nächsten Scheibe ein, z.B. liegend bei der Fuchsscheibe).
8. Wieder die Befehle von 2 bis 7
9. Letzte Scheibe: wieder die Befehle von 2 bis 6
10. „ENDE DER SERIE“

Im Falle von technischen Problemen: „SCHIESSEN EINSTELLEN“; „ENTLADEN“.

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.

Den Schützen der Gruppe ist es nicht gestattet die Entscheidung des Kampfrichters zu kommentieren oder eine eigene Meinung einzubringen.

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 Jagdflintenschiessen

Der Kampfrichter wird von drei zusätzlichen Hilfsrichtern unterstützt, die vom Organisator zur Verfügung gestellt werden.

Auf jeder Seite des Schießstandplatzes ist ein Hilfsrichter so aufzustellen, dass den Schützen sowie den gesamten Schießbereich überblicken kann. Der dritte Hilfsrichter 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 Jagdbüchenschiessen

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 Jagdflintenschiessen

Die gefehlten Wurfscheiben werden mit „O“ und die getroffenen Wurfscheiben mit „X“ oder „/“ gekennzeichnet. (Anlage 6 – Wertungsliste Jagdlicher Compak & Jagdlich Trap).

13.2 Jagdbüchenschiessen

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 4.10, 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 herauszögert oder er unsportlich handelt, kann er bestraft werden .

15. STECHEN

Im Falle von Punktgleichheit für einen der 3 ersten Plätze von Mannschaften und Einzelschützen wird die Rangierung wie folgt ermittelt:

15.1 Mannschaften

15.1.1 Kombinationsschiessen

Indem man das Gesamtergebnis der Punkgleichen Mannschaften in umgekehrter Reihenfolge der Anlagen ermittelt: Laufender Überläufer, stehender Keiler, Compak Jagd 2.

15.1.2 Jagdflintenschiessen

In dem man das Gesamtergebnis der Punkgleichen Mannschaften in umgekehrter Reihenfolge der 4 Serien beim Flintenschiessen ermittelt: Compak Jagd 2, Compak Jagd 1, Jagdtrap 2, Jagdtrap 1.

15.1.3 Jagdbüchschenschiessen

In dem man das Gesamtergebnis der Punkgleichen Mannschaften in umgekehrter Reihenfolge der Anlagen ermittelt: Laufender Überläufer, Stehender Keiler, Gams 2, Gams 1, Fuchs 2, Fuchs 1, Rehbock 2, Rehbock 1.

Weitere punktgleiche Mannschaften nach dem 3. Rang werden ex aequo rangiert.

15.2 Einzelschützen

15.2.1 Kombinationsschiessen

Im Falle von Punkgleichheit für einen der 3 ersten Ränge von Einzelschützen wird eine komplette Serie Compak Jagd sowie eine Serie auf den Keiler geschossen (Stellung stehend frei). Bei erneuter Punkgleichheit wird eine weitere Serie Compak Jagd geschossen, wobei der erste „Zero“ bei gleicher Anzahl beschossener Scheiben ausscheidet.

Stechen werden nach den vorgegebenen Regeln durchgeführt, jedoch werden leere Stände nicht besetzt.

Falls das Stechen nicht zu einem vorgegebenen Zeitpunkt durchgeführt wird, müssen die betroffenen Schützen mit der Jury in Kontakt bleiben um innerhalb von 15 Minuten nach ihrem Aufruf zum Schiessen anzutreten. Schützen die nicht innerhalb der vorgegebenen Frist erscheinen, gelten als besiegt.

Bei punktgleichen Einzelschützen nach dem 3. Rang welche noch belohnt werden, wird der Rang ermittelt indem man in der umgekehrten Reihenfolge die Resultate Laufender Überläufer, Stehender Keiler, Compak Jagd 2 berücksichtigt.

Punktgleiche Schützen ausserhalb der belohnten Ränge werden ex aequo rangiert.

15.2.2 Wertung Jagdflintenschiessen

Punktgleiche Schützen werden rangiert indem man die Ergebnisse der 4 Serien in umgekehrter Reihenfolge wie folgt berücksichtigt: Compak Jagd 2, Compak jagd 1, Jagdtrap 2, Jagdtrap 1.

15.2.3 Wertung Jagdbüchschenschiessen

Punktgleiche Schützen werden rangiert indem man die Ergebnisse in umgekehrter Reihenfolge der Anlagen wie folgt berücksichtigt: Laufender Überläufer, Stehender Keiler, Gams 2, Gams 1, Fuchs 2, Fuchs 1, Rehbock 2, Rehbock 1.

In der Einzelwertung nach dem 3. Rang, werden punktgleiche Schützen ex aequo klassiert.

*NB: Gams 2, Fuchs 2, Rehbock 2, sind die Scheiben welche zur Serie Laufender Überläufer gehören
Gams 1, Fuchs 1, Rehbock 1, sind die Scheiben welche zur Serie Stehender Keiler gehören.*

16. GLOSSAR

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 :	Tontauben.
FLUGBAHN :	Die von einer Wurfscheibe im Raum verfolgte Linie.
WILDSCHEIBEN:	Standardzielscheiben DJV oder ähnlich (1m x 1m).

17. WURFSCHEMEN

17.1 JAGDLICHER TRAP

TABELLE NR.1			
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

TABELLE NR. 2			
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

TABELLE NR. 3			
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

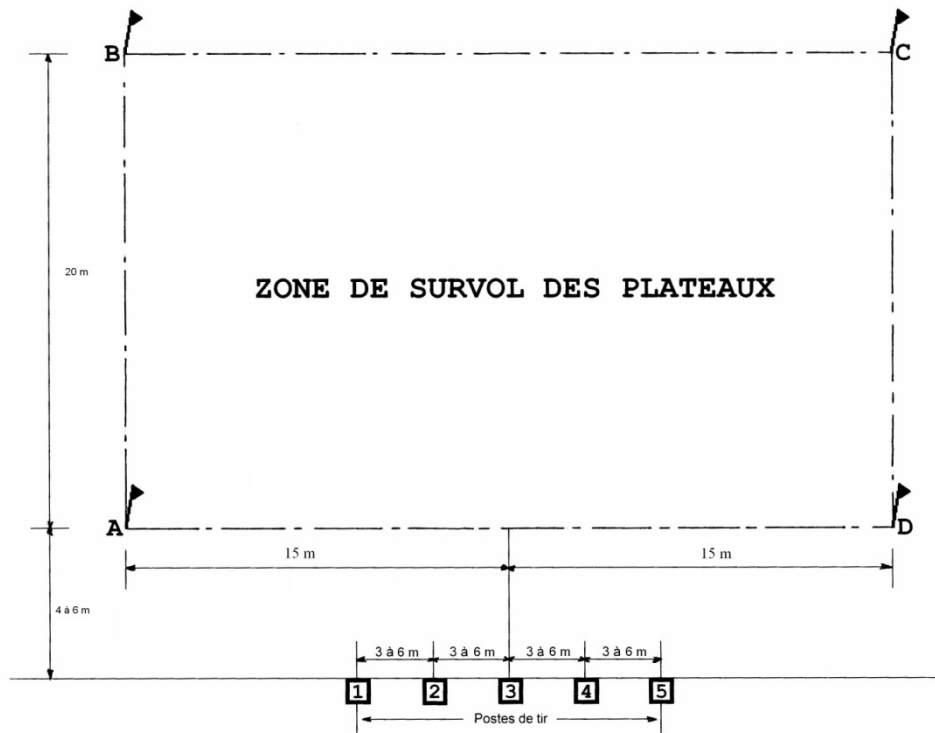
Verlaufsbeispiel:

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

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

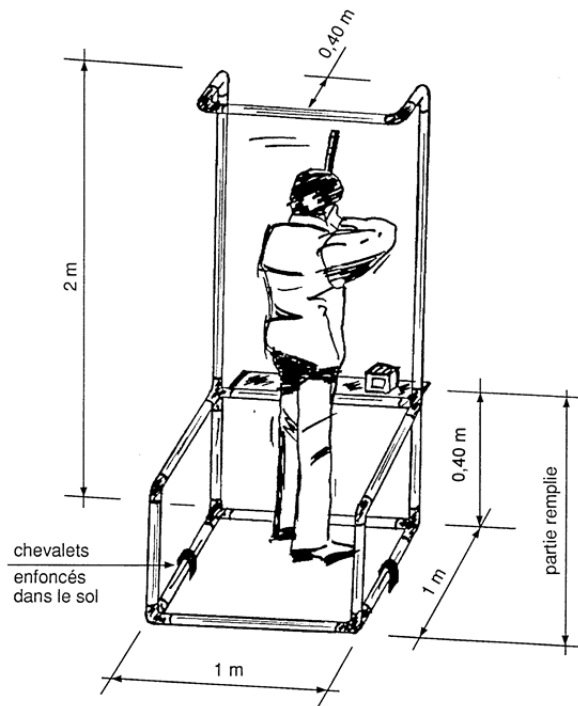
Regelwerk, beschlossen anlässlich der ordentlichen Generalversammlung am 12. Juli 2016

ANLAGE 1 JAGDLICHER COMPAK



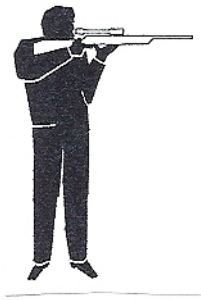
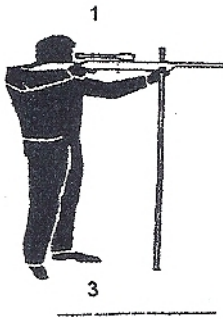
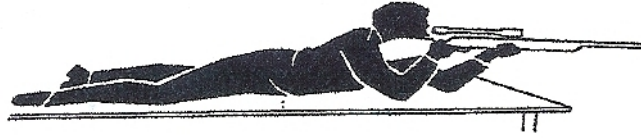
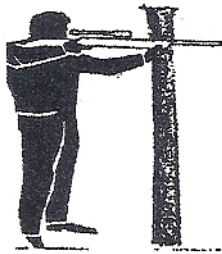
FLUGZONE

MUSTER SCHUETZENBOX



Farbiges PVC-Rohr Durchm. 50mm
Gerades Rohr + verschraubbare Bogen
Der Basis-Teil mit Wasser oder Sand gefüllt
oder am Boden befestigt

ANLAGE 2 SCHUSSPOSITIONEN JAGDLICHES SCHIESSEN



ANLAGE 3
WURFSCHEIBEN



Figure 1- Rabbit



Figure 4 -Super Mini



Figure 2 -Battue



Figure 5 -Standard



Figure 3-Midi 90 mm

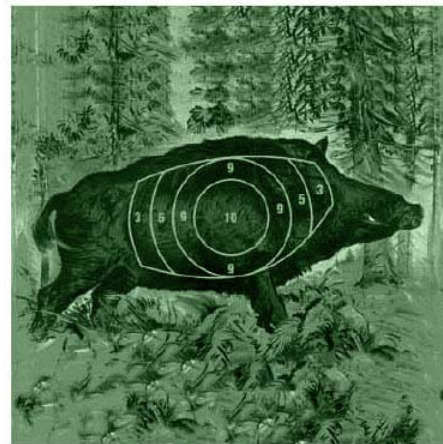


Figure 6 -Flash



Figure 7 -Helices-ZZ

ANLAGE 4
WILDSCHIEBEN



SCHEIBE LAUFENDER KEILER



oder (optional)



ANLAGE 5

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 5

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	