

Jagd- und Wurftaubenschützen  
Landesverband Tirol



**Wettkampffreglement für  
Compak® Sporting CSP**

gültig ab 13. Februar 2023

Beschlossen in der Vorstandssitzung

am 13. Februar 2023

ZVR Nr.: 134053401

# Wettkampfbreglement für Compak® Sporting CSP

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in der Tiroler Sportordnung auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Ausgabe	Datum	Änderungen
1	13.02.2023	Umfassende Überarbeitung

Inhalt

<b>1. Die Definition von Compak® Sporting</b> .....	1
1.1. Allgemeine Informationen .....	1
1.2. Schießanlagen .....	1
1.2.1. Terrain (Compak).....	1
1.2.2. Schützenstände .....	2
1.2.3. Auslösesysteme.....	3
1.2.4. Wurfmaschinen.....	4
1.3. Flugbahnen der Wurfscheiben (siehe Installationsplan) .....	4
1.3.1. Verpflichtend einzurichtende Flugbahnen .....	4
1.3.2. Frei wählbare Flugbahnen .....	5
1.4. Wurfscheiben .....	5
1.5. Definition von Dubletten .....	5
1.5.1. Dubletten auf Schuss.....	5
1.5.2. Simultandublette.....	5
<b>2. Schießdurchgänge (Serien) des Compak® Sporting Bewerbs</b> .....	6
<b>3. Wurfschema und Reihenfolge der Wurfscheiben</b> .....	6
<b>4. Wettkampftraining</b> .....	7
<b>5. Kleiderordnung</b> .....	7
5.1. Bekleidungsvorschriften .....	7
5.2. Startnummern .....	7
<b>6. Wettkampf-Antrittszeiten</b> .....	7

<b>7. Verspäteter Antritt eines Schützen</b> .....	8
<b>8. Funktionstest der Wettkampfflinte</b> .....	8
<b>9. Wettkampf mit einer Leihwaffe</b> .....	9
<b>10. Verwendung der selben Schrotflinte durch mehrere Schützen</b> .....	9
<b>11. Entscheidung durch Stechen</b> .....	9
<b>12. Ergebnisliste</b> .....	9
<b>13. Abwicklung einer Serie</b> .....	10
13.1. Wettkampfsrie .....	10
13.2. Abwurf-Reihenfolge der Wurfscheiben .....	10
13.3. Bildung von Rotten und Linien an Schützen .....	11
13.4. Abwicklung einer Serie in einer Rotte .....	11
13.5. Abwicklung einer Serie in Linie .....	12
13.5.1. Compak mit Dubletten auf Schuss .....	12
13.5.2. Compak mit Simultandubletten .....	13
13.5.3. Abschluss der Serie in Linien in alle Situationen.....	13
<b>14. Schießausrüstung</b> .....	14
14.1. Die Flinte.....	14
14.2. Munition .....	14
14.3. Gehörschutz.....	15
14.4. Augenschutz .....	15
14.5. Kopfbedeckung.....	15
<b>15. Wertung der beschossenen Wurfscheiben</b> .....	15
15.1. Die beschossene Wurfscheibe wird als TREFFER („ONE“) gewertet .....	15
15.2. Die beschossene Wurfscheibe wird als FEHLER („ZERO“) gewertet .....	15
15.3. Wertung als „NO BIRD“ .....	15
15.3.1. Ausgelöst durch Flinten und Munition.....	15
15.3.2. Ausgelöst durch die Wurfscheiben .....	16
15.3.3. Ausgelöst durch Schlechtwetter.....	17
<b>16. Wettkampfrichter</b> .....	17

<b>17. Jury</b> .....	17
<b>18. Wettkampfrichterentscheidungen, Verhaltensregeln und Strafen</b> .....	17
18.1. Vorbereitungszeit auf den Schuss .....	18
18.2. Ablehnung/Verweigerung einer Wurfscheibe.....	18
18.3. Beschuss einer Wurfscheibe nach einem „NO BIRD“-Kommando .....	18
18.4. Fehlfunktion bei Flinte oder Munition .....	18
18.5. Strafen.....	18
18.6. Verhaltensregeln, Sicherheitsbestimmungen .....	19
18.7. Verweigerung der Regeleinhaltung .....	20
<b>19. Irreguläre Einflussnahme</b> .....	20
<b>20. Sanktionen</b> .....	21
<b>21. Sicherheitsregeln</b> .....	21

## 1. Die Definition von Compak® Sporting

### 1.1. Allgemeine Informationen

Compak® Sporting ist eine Wurfscheiben-Sportschießdisziplin.

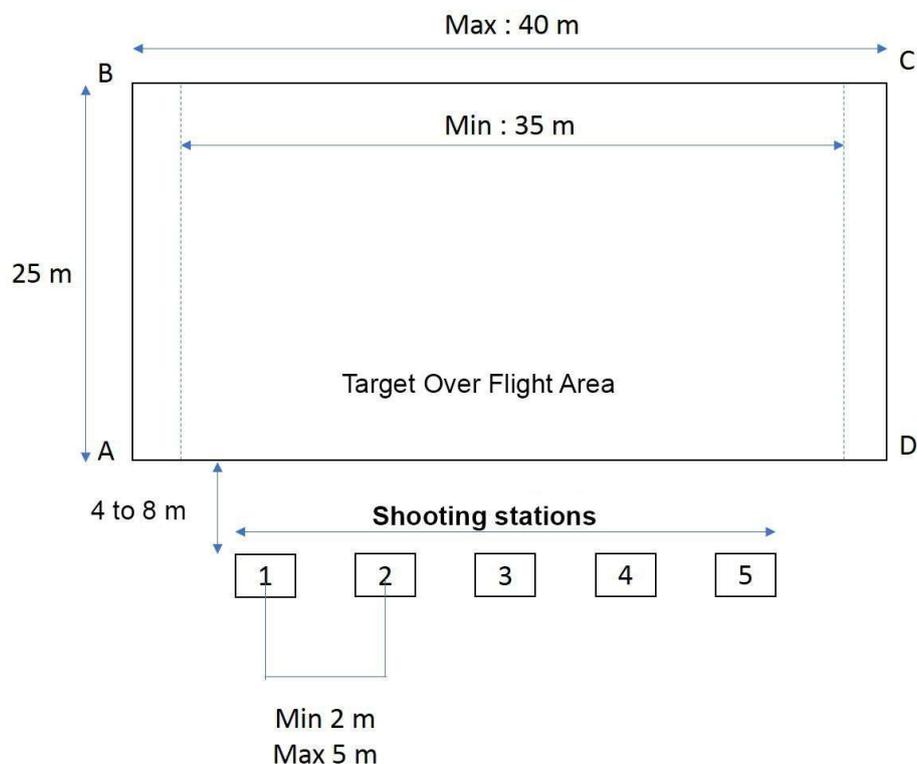
Compak® Sporting“ ist ein Warenzeichen und Sportreglement, das von FITASC geschützt und eingetragen ist.

### 1.2. Schießanlagen

#### 1.2.1. Terrain (Compak)

Das Terrain wird durch eine fix festgelegte rechteckige Überflugzone für die Wurfscheiben mit einer Mindestbreite von 35 m und einer Höchstbreite von 40 m und einer Tiefe von 25 m begrenzt (siehe Diagramm unten).

Diese Zone wird am Boden durch vier etwa 50 cm hohe, mit einer Fahne oder einer anderen sichtbaren Markierung ausgestattete Pfähle gekennzeichnet, um die Einrichtung der Flugbahnen und die Kontrolle der abgegebenen Schüsse durch die Schützen zu erleichtern. Die Seitenbezeichnungen - von links beginnend und sich im Uhrzeigersinn bewegend - sind: AB-BC-CD-DA.



### 1.2.2. Schützenstände

Die fünf Schützenstände sind jeweils ein Quadratmeter, die in einem Abstand von 2 bis 5 Metern zwischen ihren Mittelpunkten ausgerichtet sind.

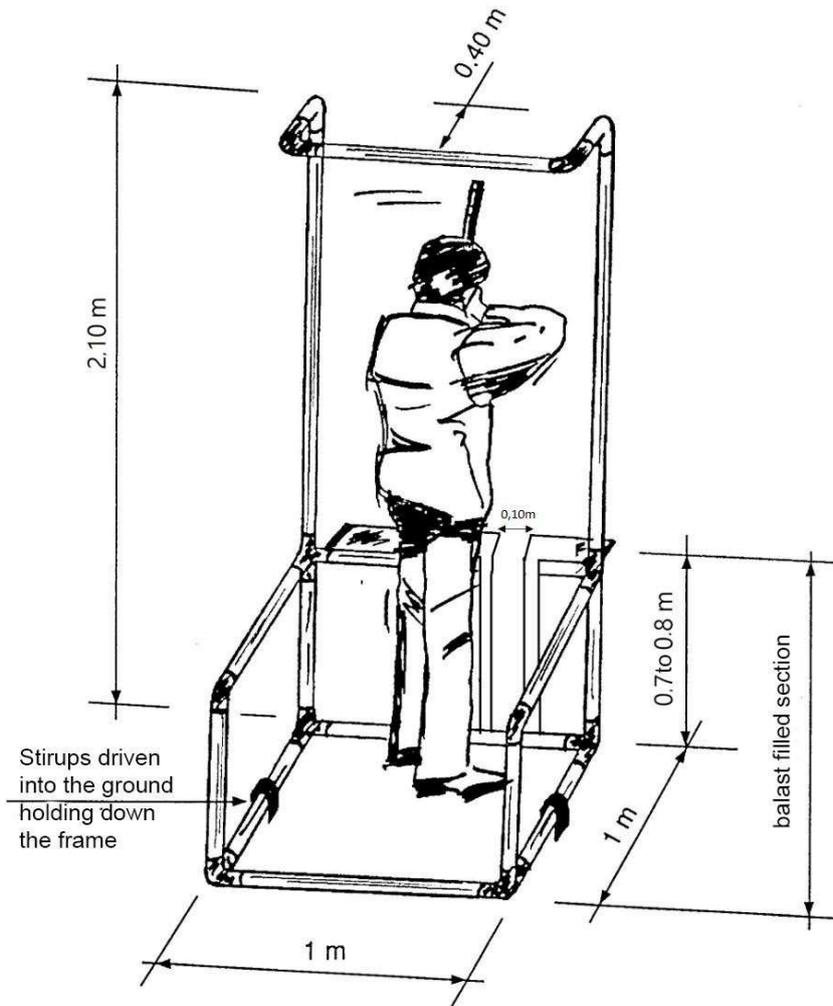
Die gerade Linie, an welcher sich die fünf Schützenstände an ihrer Vorderseite ausrichten, muss sich in einem Abstand von 4 bis 8 Metern hinter und parallel zur Linie DA des Rechtecks befinden.

Der Schützenstand 3 ist nach der Mitte der Seite DA ausgerichtet.

Um die allgemeine Sicherheit zu gewährleisten, müssen an jedem Schützenstand Schussfeldbegrenzungskörbe (engl.: fire angle limiter; FAL) eingerichtet sein.

Diese FAL (empfohlenes Modell siehe unten) müssen

- die Schussrichtung zu jeder Seite eindeutig begrenzen,
- die vertikale Schussrichtung eindeutig begrenzen, und
- mittels Barriere verhindern, dass Schützen ihren Körper vor deren Schützenstand bewegen.



Bereich zur Schussabgabe aus farbigen PVC- Röhren, D=50 mm,  
gerade Rohre und Bögen.

Der ganze untere Bereich sollte mit Wasser oder  
Sand gefüllt sein oder im Boden befestigt sein.

### 1.2.3. Auslösesysteme

Die Wurfmaschinen können manuell, über eine Fernbedienung oder akustischen Abruf ausgelöst werden.

Im Falle eines manuellen Systems oder Systems mit Fernbedienung muss das Ziel in einer Zeit von 0 bis 3 Sekunden nach Abruf durch den Schützen ausgelöst werden.

Im Falle einer akustischen Auslösung muss das Ziel innerhalb von 0,5 Sekunden nach Abruf durch den Schützen ausgelöst werden.

Es wird empfohlen, bei Einsatz auf demselben Compak nur Maschinen mit der gleichen Wurfverzögerung zu verwenden.

#### 1.2.4. Wurfmaschinen

Ein Compak® Sporting-Wettbewerb benötigt sechs Wurfmaschinen.

Es können automatische, halbautomatische und manuelle Wurfmaschinen verwendet werden.

Die Wurfmaschinen müssen von links nach rechts mit Buchstaben (A, B , C, D, E...) oder mit Zahlen (1, 2, 3, ....) bezeichnet werden. Jede Wurfmaschinenposition ist sichtbar mit einem Schild zu kennzeichnen.

Die Positionen der Wurfmaschinen können frei gewählt werden, insofern sichergestellt ist, dass durch sie keine Gefährdung von Schützen, Wettkampfrichtern, Personal oder Zuschauer ausgeht, sogar im Falle eines NO BIRD.

Ist eine Wurfmaschine hinter den Schützenstände positioniert, so ist diese in einer Höhe von zumindest 4 Metern über den Schützenstände anzubringen.

Die Flugbahnen aller Wurfscheiben müssen – auch unter Einfluss von leichtem Wind – das ABCD Rechteck überfliegen.

Insgesamt wird von fünf Schützenständen aus geschossen.

#### 1.3. Flugbahnen der Wurfscheiben (siehe Installationsplan)

Die Flugbahnen sollten möglichst abwechslungsreich sein:  
aufsteigend, fallend, abgehend, annähernd, steil aufsteigend, Rollhase, ...

Jede einzelne Wurfscheibe muss von jedem Schützenstand aus zweimal beschossen werden können. Die Sicherheit der Schützen, Wettkampfrichter, Personal und Zuschauer muss auf alle Fälle gewährleistet sein.

Ein Compak® Sporting beinhaltet zwei Arten von Flugbahnen:

##### 1.3.1. Verpflichtend einzurichtende Flugbahnen

- a) eine Wurfscheibe mit der Flugbahn von links nach rechts, welche die Seiten AB und CD des Compak überfliegt.
- b) eine Wurfscheibe mit der Flugbahn von rechts nach links, welche die Seiten CD und AB des Compak überfliegt.

- c) eine abgehende Wurfscheibe mit einer Flugbahn, welche die Seite BC des Compak überfliegt.

Dazu kann der Standort der Wurfmaschine auf drei Arten festgelegt werden:

1. eine Wurfmaschine in einem Bunker vor den Schützenständen
2. oder eine Wurfmaschine an der Seite des Compak
3. oder eine erhöhte Wurfmaschine (4m) hinter den Schützenstände

### 1.3.2. Frei wählbare Flugbahnen

Frei wählbare Flugbahnen bestimmen sich nach den Präferenzen des Veranstalters und den Möglichkeiten der Schießanlage. Die Flugbahnen beim Compak® Sporting sind so kurz zu wählen, dass sie den benachbarten Compak nicht stören.

### 1.4. Wurfscheiben

Es können Standard- oder Sonder-Wurfscheiben zum Einsatz kommen (Battue, 60mm, 90mm, Rollhase, Looper, etc.).

Die Farbe der Wurfscheiben ist so zu wählen, dass sie in Abhängigkeit von der Umgebung und den Lichtverhältnissen möglichst gut zu erkennen sind.

Es wird vom Einsatz der Battue-Wurfscheiben bei sehr kurzen Wurfscheiben-Flugbahnen abgeraten.

### 1.5. Definition von Dubletten

#### 1.5.1. Dubletten auf Schuss

Zwei Wurfscheiben werden von einer oder zwei Wurfmaschinen geworfen. Die erste Wurfscheibe wird vom Schützen abgerufen, der Abwurf der zweiten Wurfscheibe erfolgt automatisch, nachdem der Schütze den ersten Schuss auf die erste Wurfscheibe abgegeben hat.

#### 1.5.2. Simultandublette

Zwei Wurfscheiben werden nach Abruf durch den Schützen gleichzeitig von zwei verschiedenen Wurfmaschinen geworfen.

Bei Dubletten darf nur jeweils ein Schuss auf eine Wurfscheibe abgegeben werden. Die Abgabe von zwei Schüssen auf einer der beiden Wurfscheiben einer Dublette ist verboten.

Für den Fall, dass bei einer Dublette auf Schuss beide Wurfscheiben mit nur einem Schuss getroffen werden, so wird die erste Wurfscheibe als getroffen gewertet, und das Ergebnis für die zweite Wurfscheibe ist NO BIRD. Die Dublette muss wiederholt werden.

In einer Simultandublette ist es dem Schützen frei gestellt, welche Wurfscheibe er zuerst beschießt. Wenn dabei beide Wurfscheiben mit nur einem Schuss getroffen werden, wird die Dublette als NO BIRD gewertet; die Simultandublette ist zu wiederholen.

## **2. Schießdurchgänge (Serien) des Compak® Sporting Bewerbs**

Eine Serie geht über 25 Ziele = 5 Wurfscheiben pro Schützenstand nach einem festen Programm.

Bei Tiroler Landesmeisterschaften stehen folgende Programme zur Auswahl:

- a) Eine Serie mit für Einzelwurfscheiben
- b) Eine Serie mit 3 Einzel-Wurfscheiben und einer Dublette (Dublette auf Schuss oder Simultandublette)
- c) Eine Serie mit einer Einzel-Wurfscheibe und zwei Dubletten (Dublette auf Schuss oder Sumultandublette)

Vor jedem Wettbewerb wird die Übereinstimmung des Compak und der Flugbahnen sowie aller anderen technischen Einrichtungen mit den hier vorgenannten Regeln und Sicherheitsbestimmungen überprüft. Die Überprüfung erfolgt gemeinsam durch den Wettkampfleiter und die Jury.

Die Flugbahnen und/oder die Position der Wurfmaschinen und/oder die Programme und/oder der Abstand zwischen den Schützenstände und/oder der Abstand zwischen den Schützenstände und der theoretischen Linie können nach jeder vollständigen Runde (nachdem alle am Wettbewerb teilnehmenden Schützen eine bestehende Konfiguration abgeschossen haben) geändert werden.

## **3. Wurfschema und Reihenfolge der Wurfscheiben**

Die Reihenfolge der Wurfscheiben bzw. das Wurfschema ist an jedem Schützenstand so anzubringen, dass es für den Schützen gut lesbar ist.

Die Reihenfolge der Einzel-Wurfscheiben auf den Schemas kann beliebig gewählt werden.

Die erste Wurfscheibe einer Dublette muss der letzten Wurfscheibe des vorangehenden Schützenstandes entsprechen. Falls die Rotte weniger als sechs Schützen hat, muss die

letzte Wurfscheibe vom nicht besetzten Schützenstand dem Schützen auf dem nachfolgenden Schützenstand vorgeworfen werden.

#### **4. Wettkampftraining**

Das Wettkampftraining wird in der für den Wettkampf vorgesehenen Konfiguration stattfinden. Die Einstellungen dürfen für den Wettkampf nicht mehr verändert werden.

#### **5. Kleiderordnung**

##### 5.1. Bekleidungsvorschriften

Jeder Schütze ist verpflichtet, in einer der öffentlichen Veranstaltung angemessenen und zweckmäßigen Kleidung an seinem Schützenstand zu erscheinen.

Kurze Beinkleider sind nicht zugelassen; knielange Beinkleider (ähnlich Bermudashorts bis ca. 5 cm oberhalb des Knies) sind möglich.

Hemden müssen mindestens kurzärmelig sein, können mit oder ohne Kragen sein und sollten wenigstens bis zum Anfang des Genicks reichen (T-Shirt).

Unter der Schießweste ist auf jedem Fall ein Hemd zu tragen. Die Schießweste darf nicht auf nacktem Oberkörper getragen werden.

Aus Sicherheitsgründen ist das Tragen von Sandalen sowohl im Training als auch im Wettbewerb untersagt.

##### 5.2. Startnummern

Die Startnummern eines Schützen müssen am Rücken horizontal zwischen den Schultern und vertikal zwischen den Schultern und der Hüfte angebracht und vollständig sichtbar sein.

Bei einem Verstoß gegen diese Regel wird der Schütze einmal vom Wettkampfrichter verwarnet. Sollte der Schütze den Regelverstoß nicht beheben, erfolgt eine Disqualifikation des Schützen durch Juryentscheid.

#### **6. Wettkampf-Antrittszeiten**

Die Schützen werden über ihre individuellen Wettkampf-Antrittszeiten im Anschluss an die Wettbewerbseröffnung informiert. Die Schützen sind selbst für die strikte Einhaltung ihrer Antrittszeiten verantwortlich.

Die Schützen müssen rechtzeitig an ihrem Schützenstand erscheinen, um

- dem Wettkampfrichter die Bestätigung der rechtzeitigen Anwesenheit zu ermöglichen.
- selbst sicherzustellen, dass der Schütze nicht zu spät kommt.
- rechtzeitig für das Abschießen seiner Runde vorbereitet zu sein.
- um sich die gewählten Einstellungen ansehen zu können.

Während des Wettbewerbs müssen sich die Schützen über Verzögerungen oder Vorverlegungen der Schießzeiten auf dem Laufenden halten, um immer rechtzeitig am Schießstand zur Absolvierung ihrer Runde zu erscheinen.

## **7. Verspäteter Antritt eines Schützen**

Der Schütze hat zu seiner vorgesehenen Schießzeit seine Ausrüstung und Munition bereit zu halten, um unmittelbar schussbereit zu sein, und den Wettkampf aufnehmen zu können.

Wenn ein Schütze beim namentlichen Aufruf nicht anwesend ist, muss der Wettkampfrichter innerhalb von einer Minute dreimal die Startnummer aufrufen. Wenn ein Schütze in dieser Zeit nicht anwesend ist, wird er als abwesend betrachtet. Er darf sich unter keinen Umständen in die Rotte einfügen. Die gesamte Serie wird in diesem Fall mit 25 mal ZERO gewertet.

Sollte eine Schütze der Ansicht sein, einen triftigen Grund für sein verspätetes Erscheinen zu haben, kann er wie folgt vorgehen:

- Er erhebt unter Angabe des triftigen Grundes unmittelbar, mündlich und mit Erlag der Einspruchsgebühr Einspruch bei der Jury und ersucht um die Zuteilung einer neuer Startzeit.
- Die Entscheidung der Jury über Einspruch des Schützen ist endgültig.
- Entscheidet die Jury, dass der Einspruch des Schützen gerechtfertigt und diesem stattzugeben ist, kann die Jury dem Schützen nach Rücksprache mit dem Wettkampfleiter neue Schießzeiten zuteilen. Die Einspruchsgebühr wird in diesem Falle dem Schützen erstattet.
- Kommt die Jury zur Entscheidung, dass dem Einspruch des Schützen nicht stattgegeben wird, wird die betroffene Serie mit 25 mal NULL gewertet.

## **8. Funktionstest der Wettkampfflinte**

Für den Fall, dass ein Wettkampfschütze die Funktionsfähigkeit und Sicherheit seiner Wettkampfflinte testen möchte, so ist ihm das an einem Schießstand unweit der

Schützenstände zu ermöglichen.

Ein Funktionstest der Wettkampfflinte darf auf keinen Fall auf einem der Schützenstände vor Beginn einer Serie erfolgen.

## **9. Wettkampf mit einer Leihwaffe**

Für den Fall, dass die eigenen Wettkampfwaffe während einer Serie wegen einem technischen Gebrechen unbrauchbar wird, kann der betroffene Schütze mit einer Leihwaffe eines anderen Schützen, welcher nicht in derselben Rotte ist, die Serie fertig-schießen. Für solche Fälle ist die ausdrückliche Genehmigung des Wettkampfrichters zum Waffentausch und Gebrauch einer Leihwaffe erforderlich.

## **10. Verwendung der selben Schrotflinte durch mehrere Schützen**

Die Verwendung der selben Schrotflinte durch mehrere Schützen in ein und derselben Rotte ist verboten.

## **11. Entscheidung durch Stechen**

Das Stechen erfolgt mittels Entscheid in einer einzigen Serie (25 Wurfscheiben; je 5 Wurfscheiben pro Schützenstand).

Im Falle von Entscheidungen durch Stechen obliegt es der Jury, über den Compak, den Einsatz der Wurfanlagen und die Auswahl der Flugbahnen zu befinden.

Für Entscheidungen im Stechen werden pro Schützenstand jeweils eine Einzelwurfscheibe und zwei Dubletten (Dublette auf Schuss oder Simultandublette) beschossen.

Bei Treffergleichheit nach Abschluss der Stechserie beschießen die Schützen in einem „FIRST ELIMINATING ZERO“-Verfahren jeweils fünf Wurfscheiben von einem Schützenstand aus nach dem System der Stechserie (eine Einzelwurfscheibe und zwei Dubletten) bis ein Schütze auf einen Schützenstand mehr Treffer erzielt als sein Konkurrent.

Nur die Plätze eins bis drei werden durch Entscheidungen mittels Stechen ermittelt. Ab den Plätzen 4 folgende werden gegebenenfalls ex-equo-Platzierungen gewertet.

## **12. Ergebnisliste**

Das Ergebnis jeder Serie wird in einer eigenen Ergebnisliste eingetragen.

Bei einer Wertung mit „FEHLER“ (ZERO) wird diese vom Wettkampfrichter laut und deutlich angesagt oder mit einem akustischen Signal dem Schützen bekannt gemacht, damit dieser,

für den Fall, dass er mit der Entscheidung des Wettkampfrichters nicht einverstanden ist, unmittelbar Protest einlegen kann.

Jene Wurfscheiben, die nicht getroffen werden („FEHLER“), sind auf der Ergebnisliste mit „0“ zu vermerken, die getroffenen Wurfscheiben („TREFFER“) sind mit „X“ zu vermerken.

Nachdem die Serie abgeschossen ist, ist jeder Schütze verpflichtet, sein Ergebnis auf der Ergebnisliste zu signieren. Sollte die Unterschrift durch den Schützen verweigert werden, sind spätere Einsprüche seinerseits unzulässig.

### **13. Abwicklung einer Serie**

#### 13.1. Wettkampfsrie

In einer Wettkampfsrie werden 25 Wurfscheiben beschossen. Es werden jeweils 5 Wurfscheiben pro Schützenstand auf fünf Schützenständen beschossen. Pro Schützenstand ergeben sich folgende Möglichkeiten der Kombination von Abwurfarten der Wurfscheiben:

- Abwurf von fünf einzelnen Wurfscheiben aus fünf verschiedenen Wurfmaschinen
- Abwurf von drei einzelnen Wurfscheiben aus drei verschiedenen Wurfmaschinen und einer Dublette (entweder Dublette auf Schuss oder Simultandublette)
- Abwurf einer Wurfscheibe und zwei Dubletten (entweder Dubletten auf Schuss oder Simultandubletten)

Es wird empfohlen, auf verschiedenen Compak® Sportings auch unterschiedliche Flugbahnen der Wurfscheiben zu verwenden. Auf ein und demselben Compak muss die Art der Dubletten (Dubletten auf Ruf oder Simultandubletten) auf allen Schützenständen die selbe sein.

#### 13.2. Abwurf-Reihenfolge der Wurfscheiben

Die Reihenfolge, in welcher die Wurfscheiben geworfen werden, ist für jeden Schützen gut lesbar an der jeweiligen Schützenstand angeschlagen.

Die einzeln geworfenen Wurfscheiben aus der Liste können in einer zufälligen Reihenfolge der Wurfmaschinen gewählt werden.

Die erste Wurfscheibe einer jeden Dublette muss die Art der letzten Wurfscheibe des vorangegangenen Schützenstandes sein.

Wenn eine Rotte weniger als sechs Schützen hat, so muss die letzte Wurfscheibe der leeren Schützenstand dem nächstfolgenden Schützen „vorgeworfen“ werden.

### 13.3. Bildung von Rotten und Linien an Schützen

Wenn Compak® Sporting in Rotten geschossen wird, besteht eine Rotte aus maximal 6 Schützen.

Wenn Compak® Sporting in Linien geschossen wird, besteht eine Gruppe aus der Gesamtanzahl der Schützen geteilt durch die Anzahl der Compaks.

### 13.4. Abwicklung einer Serie in einer Rotte

Die ersten fünf Schützen einer Rotte begeben sich an die Ihnen gemäß Rottenblatt zugewiesenen Schützenstände. Der 6. Schütze einer Rotte wartet hinter dem Schützenstand Nr. 1 und muss bereit sein, den Schützenstand Nr. 1 einzunehmen, sobald der Schütze auf dem Schützenstand Nr. 5 all seine Wurfscheiben beschossen hat, alle Schützen einen Wechsel zum nächsten Schützenstand vornehmen, und der Schützenstand Nr. 1 frei wird.

Nur die einzeln geworfenen Wurfscheiben der Schützenstände 1 bis 5 und die Simultandubletten werden einmalig bei Beginn des Wettbewerbs den Schützen der ersten Rotte „vorgeworfen“.

1. Der Schütze auf dem Schützenstand 1 ruft alle einzeln geworfenen Wurfscheiben von den Schützenständen 1 bis F ab (maximal 2 Wurfscheiben).
2. Der Wettkampfrichter zeigt dann alle Simultandubletten von den Schützenpositionen 1 bis 5.

Dann gibt der Wettkampfrichter das Kommando „start“ oder „Wettbewerb beginnen“ für den ersten Schützen der Rotte.

In Falle einer längeren Unterbrechung der Serie als 10 Minuten, wird der Wettkampfrichter 6 einzeln geworfene Wurfscheiben erneut vorwerfen.

Die Haltung der Waffe zum Zeitpunkt des Betretens des Schützenstandes ist frei wählbar (über die Schulter oder in der Hand).

Die Anschlagposition ist bei Abruf der Wurfscheibe frei wählbar (Voranschlag oder nicht). Die Schüsse auf die Wurfscheiben dürfen nur im Anschlag in der Schulter abgegeben werden.

Die Schützen schießen der Reihe nach die für ihre Schützenstand vorgegebene Reihenfolge an Wurfscheiben (jeweils fünf Wurfscheiben).

Nachdem der Schütze der vorherigen Schützenstand die letzte Wurfscheibe seiner Reihenfolge beschossen hat, hat der Schütze der nachfolgenden Schützenstand 10 Sekunden Zeit, um die Wurfscheibe seiner Reihenfolge abzurufen.

Der Wettkampfrichter signalisiert dem Schützen auf der Schützenstand 1, wann er mit dem Abruf der ersten Wurfscheibe seiner Reihenfolge beginnen kann.

Sobald der Schütze auf der Schützenstand 5 seine Serie beendet hat,

- begibt er sich auf eine Warteposition hinter der Schützenstand 1.
- Die anderen Schützen wechseln um eine Schützenstand nach rechts.
- Jener Schütze, welcher noch hinter der Schützenstand 1 gewartet hat, nimmt den freiwerdenden Platz auf Schützenstand 1 ein.

Nachdem ein Schütze seine Reihenfolge auf seiner Schützenstand abgeschossen hat, wartet er, bis der Schütze auf der nächsten Schützenstand ebenfalls seine Reihenfolge abgeschossen hat, um den Schützen nicht zu stören. Dann wechselt er in die nächste freiwerdende Schützenstand. Üblicherweise wechseln alle Schützen gleichzeitig in die nächste Schützenstand.

In jedem Fall beginnt nach Freigabe durch den Wettkampfrichter der Schütze auf der Schützenstand 1 mit der Reihenfolge von jeweils fünf Wurfscheiben.

Der Wechsel von einer Schützenstand in den nächsten bzw. das Verlassen des Schützenstandes 5 darf nur mit geöffneter und ungeladener Flinte erfolgen.

### 13.5. Abwicklung einer Serie in Linie

#### 13.5.1. Compak mit Dubletten auf Schuss

Der erste Schütze begibt sich auf Schützenstand 1, der zweite Schütze ist dahinter in Warteposition. Der Wettkampfrichter befindet sich auf der linken Seite von Schützenstand 1, ohne den ersten Schützen in irgendeiner Art und Weise zu behindern.

1. Der Wettkampfrichter zeigt auf Abruf durch den ersten Schützen die einzeln geworfenen Wurfscheiben von den Schützenständen 1 bis 5; jede einzeln geworfene Wurfscheibe wird maximal zweimal vorgeworfen.

Der Wettkampfrichter ruft START oder WETTKAMPF BEGINNEN.

Der erste Schütze auf der Schützenstand 1 beschießt alle einzeln geworfenen Wurfscheiben gemäß dem vorgegebenen Programm.

2. Dann zeigt der Wettkampfrichter die erste Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss (bis sich ein Schütze auf der Schützenstand 5 befindet) und der Schütze beschießt die Dublette. Dieser Vorgang wird wiederholt, wenn im Programm auch eine zweite Dublette vorgegeben ist.
3. Die Regel nach Absatz 2 wird so lange wiederholt, bis alle Schützenstände besetzt sind z.B. es wird die erste Dublette auf Schuss den nächsten Schützen auf Schützenstand eins vorgeworfen.

#### 13.5.2. Compak mit Simultandubletten

1. Der Wettkampfrichter zeigt auf Abruf durch den ersten Schützen die einzeln geworfenen Wurfscheiben von den Schützenständen 1 bis 5; jede einzeln geworfene Wurfscheibe wird maximal zweimal vorgeworfen.

Der Wettkampfrichter ruft START oder WETTKAMPF BEGINNEN.

Der erste Schütze auf der Schützenstand 1 beschießt alle einzeln geworfenen Wurfscheiben gemäß dem vorgegebenen Programm.

2. Ab dem zweiten Schützen auf der Schützenstand 1 wirft der Wettkampfrichter jeweils die erste Wurfscheibe der Simultandublette vor, bis der Schütze den Schützenstand 5 erreicht hat. Dieser Vorgang wird ist zu wiederholen, falls eine zweite Dublette im Programm vorgesehen ist. Dieser Ablauf wird bis zum letzten Schützen wiederholt.

Für den Fall, dass die Serie für länger als 15 Minuten unterbrochen ist, wird der Wettkampfrichter alle sechs Einzelwurfscheiben erneut vorwerfen.

#### 13.5.3. Abschluss der Serie in Linien in alle Situationen

Wenn der letzte Schütze der Linie in den Schützenstand 2 wechselt, betritt der Wettkampfrichter die Schützenstand 1. Nachdem alle einzeln geworfenen Wurfscheiben beschossen wurden, wirft der Wettkampfrichter die erste Wurfscheibe aus der Reihenfolge der Dubletten dem Schützen auf Schützenstand 2 vor, bevor der Schütze die Dublette abrufft und beschießt.

Dieser Ablauf wird so lange wiederholt, bis der letzte Schütze die Serie beendet hat.

## 14. Schießausrüstung

### 14.1. Die Flinte

Alle Flinten mit glattem Lauf und einem Kaliber, welches nicht größer als Kaliber 12 ist, deren Lauflänge nicht mehr als 66 cm (26 inches) beträgt, sind zum Wettkampf zugelassen. Von dieser Bestimmung ausgenommen sind „Pumpguns“, Drillinge und Flinten mit „release trigger“, welche für den Wettkampf nicht zugelassen sind.

Halbautomatische Flinten müssen mit einer Auffangeinrichtung ausgestattet sein, die verhindert, dass abgeschossene Patronenhülsen Schützen auf anderen Schützenständen behindern.

Flinten dürfen mit maximal zwei Patronen geladen werden.

Riemen sind an Flinten nicht erlaubt. Ebenso ist die Anbringung von Micro-Kameras oder ähnlicher Vorrichtung an den Flinten nicht erlaubt.

Der Wechsel von Flinten, zur Gänze oder teilweise, von Läufen oder Wechselchokes ist während einer begonnenen Serie verboten. Wechsel sind nach Abschluss einer Serie erlaubt.

### 14.2. Munition

Die Ladung einer Patrone darf maximal 28 Gramm Blei mit einer Toleranz von + 2% betragen. Sie Schrotkugeln müssen rund sein und dürfen einen Durchmesser zwischen 2,0 und 2,5 mm - mit einer Toleranz von +/- 0,1 mm – haben.

Die Verwendung von nachgeladener Munition ist verboten.

Das Mischen der Ladung mit unterschiedlichen Schrotdurchmessern oder unterschiedlichen Materialien sowie die Verwendung von Schwarzpulver- oder Leuchtpurpatronen ist strengstens untersagt.

Wenn ein Schießstand mit einem Abfallbehälter oder einem Behälter für leere Patronen ausgestattet ist, ist der Schütze verpflichtet, diesen zur Entsorgung zu verwenden. Die Schützen mit halbautomatischen Flinten sind verpflichtet, beim Verlassen des Standes ihre leeren Patronen einzusammeln und im Abfallbehälter zu entsorgen.

Die Nichtbeachtung dieser Regel wird mit den üblichen Strafen (Gelbe Karte / Rote Karte) geahndet.

### 14.3. Gehörschutz

Die Wettkämpfer, die Schiedsrichter, das Personal und die Öffentlichkeit, die sich in der Nähe eines Compak aufhalten, müssen einen obligatorischen Gehörschutz tragen. Wettkämpfer, die ohne Gehörschutz am Compak anwesend sind, gelten als abwesend und haben kein Schießrecht.

### 14.4. Augenschutz

Die Wettkämpfer, die Schiedsrichter und das Personal müssen Schutzbrillen tragen. Wettkämpfer, die ohne Schutzbrille zum Compak kommen, gelten als abwesend und haben kein Schießrecht.

### 14.5. Kopfbedeckung

Eine Kopfbedeckung ist ohne Ausnahme für alle Schützen, Wettkampfrichter, Personal und alle anderen in der Umgebung des Schießstandes vorgeschrieben. Ein Schütze ohne Kopfbedeckung gilt als nicht anwesend.

## **15. Wertung der beschossenen Wurfscheiben**

### 15.1. Die beschossene Wurfscheibe wird als TREFFER („ONE“) gewertet

Eine Wurfscheibe wird als TREFFER bewertet, wenn diese geworfen wurde und der Schütze diese gemäß den gültigen Regeln beschossen hat und zumindest ein Teil sichtbar absplittert oder die Wurfscheibe als Gesamtes zersplittert.

Dies gilt auch für flash targets.

### 15.2. Die beschossene Wurfscheibe wird als FEHLER („ZERO“) gewertet

Wird eine Wurfscheibe nicht wie unter 15.1. beschrieben getroffen, wird die Wurfscheibe als FEHLER gewertet.

### 15.3. Wertung als „NO BIRD“

#### 15.3.1. Ausgelöst durch Flinten und Munition

Die nachfolgende Tabelle ist anzuwenden, wenn es sich um einen erstmaligen Vorfall während einer Serie von 25 Wurfscheiben eines Compak® Sporting Wettbewerbs handelt.

<b>1. Vorfall</b>	<b>Einzelwurfscheibe oder Dublette</b>	<b>Entscheidung</b>
Beide Schüsse werden gleichzeitig abgefeuert (Waffe doppelt)	auf eine einzelne Wurfscheibe	NO BIRD; die Wurfscheibe wird wiederholt und erneut geworfen
	auf die erst Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt
	auf eine Simultandublette	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt
Fehler beim ersten Schuss	auf eine einzelne Wurfscheibe	NO BIRD; die Wurfscheibe wird wiederholt und erneut geworfen
	auf die erst Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt
	auf eine Simultandublette	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt
Fehler beim zweiten Schuss	auf eine einzelne Wurfscheibe	NO BIRD; die Wurfscheibe wird wiederholt und erneut geworfen; der erste Schuss geht nicht auf die Wurfscheibe; nur das Ergebnis des zweiten Schusses zählt
	auf die erst Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt; das Ergebnis des zweiten Schusses zählt
	auf eine Simultandublette	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt

### 15.3.2. Ausgelöst durch die Wurfscheiben

In folgenden Situationen ist gemäß der untenstehenden Tabelle zu entscheiden:

1. Eine Wurfscheibe bricht bei Abwurf aus der Wurfmaschine.
2. Eine Wurfscheibe wird von einer anderen („falschen“) Wurfmaschine geworfen.
3. Eine Wurfscheibe hat eine andere Farbe.
4. Eine Wurfscheibe wird als stark abweichend von der gewohnten Flugbahn bewertet.
5. Die Wurfscheibe wird später als drei Sekunden nach Abruf durch den Schützen geworfen.
6. Die Wurfscheibe wurde ohne Abruf durch den Schützen geworfen.

7. Der Wettkampfrichter entscheidet, dass der Schütze sichtbar gestört und abgelenkt wurde.
8. Der Wettkampfrichter ist nicht in der Lage, das Ergebnis des Schützen festzustellen.
9. Eine Wurfscheibe wird fälschlicherweise im selben Compak geworfen, obwohl gleichzeitig eine Einzelwurfscheibe oder eine Dublette beschossen wird.

<b>Problem</b>	<b>Entscheidung</b>
Im Falle einer Einzelwurfscheibe	NO BIRD; die Wurfscheibe wird wiederholt
Im Falle, dass ein Rollhase noch vor dem zweiten Schuss bricht, nachdem er mit dem ersten Schuss gefehlt wurde	NO BIRD; der Rollhase wird wiederholt und erneut geworfen; der erste Schuss geht nicht auf den Rollhasen; nur das Ergebnis des zweiten Schusses zählt
Im Falle der ersten Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt
Für den Fall, dass die erste Wurfscheibe (oder Teile von ihr) einer Dublette auf Schuss die zweite Wurfscheibe trifft, bevor der Schütze den zweiten Schuss abgibt	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt; das Ergebnis des ersten Schusses zählt
Die zweite Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt; das Ergebnis des ersten Schusses zählt
Eine Wurfscheibe einer Simultandublette	NO BIRD; die Dublette wird wiederholt

\* Es gibt kein NO BIRD, wenn eine Wurfscheibe oder Teile einer Wurfscheibe von einem anderen Compak deutlich sichtbar für den Schützen sind.

### 15.3.3. Ausgelöst durch Schlechtwetter

Es gibt keine Entscheidungen auf NO BIRD unter Bezug auf Schlechtwetter.

Alle getroffenen Wurfscheiben sind als TREFFER und alle nicht getroffenen Wurfscheiben sind als FEHLER zu werten.

## 16. Wettkampfrichter

Lt. Tiroler Sportordnung

## 17. Jury

Lt. Tiroler Sportordnung

## 18. Wettkampfrichterentscheidungen, Verhaltensregeln und Strafen

### 18.1. Vorbereitungszeit auf den Schuss

Ein Schütze hat maximal 10 Sekunden nach der Abgabe der Schüsse des vorhergehenden Schützen für den Abruf seiner Wurfscheibe(n) Zeit.

Verletzt ein Schütze diese Regel, wird er vom Wettkampfrichter einmalig verwarnet (die gelbe Karte wird gezeigt und die Verwarnung wird in der Ergebnisliste eingetragen); bei erneuter Regelverletzung während einer Serie muss der Wettkampfrichter gem. der Tabelle in 18.5 entscheiden.

### 18.2. Ablehnung/Verweigerung einer Wurfscheibe

Ein Schütze hat kein Recht, eine Wurfscheibe abzulehnen oder zu verweigern, außer er hat diese nicht abgerufen. Für den Fall, dass ein Schütze sich weigert, eine Wurfscheibe, welche als regelkonform durch den Wettkampfrichter beurteilt wurde, zu beschießen, wird der Schütze gem. der Tabelle in 18.5 bestraft.

### 18.3. Beschuss einer Wurfscheibe nach einem „NO BIRD“-Kommando

Eine Wurfscheibe, welche von einem Wettkampfrichter als NO BIRD gewertet wurde, darf unter keinen Umständen von einem Schützen beschossen werden. Bei Zuwiderhandeln wird der Schütze gem. Tabelle 18.5 bestraft.

### 18.4. Fehlfunktion bei Flinte oder Munition

Für den Fall, dass eine Flinte oder die Munition mehr als einmal eine Fehlfunktion aufweisen, oder für den Fall, dass der Schütze bei Fehlfunktion von Flinte oder Munition die Flinte öffnet oder den Sicherheitshebel bedient bevor der Wettkampfrichter die Flinte inspizieren konnte, wird der Schütze gemäß dem entsprechenden Artikel in der Tabelle 18.5 bestraft.

Der Schütze hat zwei Minuten Zeit, um die Fehlfunktion zu beseitigen oder die Flinte durch eine Ersatzflinte auszutauschen.

Der Wettkampfrichter entscheidet, ob der Schütze die Serie in derselben Rotte mit einer Ersatzflinte fortsetzen kann. Anderenfalls werden die in der Serie noch nicht abgeschossenen Wurfscheiben als FEHLER („ZERO“) gewertet.

### 18.5. Strafen

Nach EINER Verwarnung durch den Wettkampfrichter wird dem Schützen für alle weiteren Vergehen innerhalb desselben Compak vom Wettkampfrichter eine Rote Karte gezeigt; die darauffolgenden Wurfscheiben werden wie nachfolgend bewertet:

<b>Vergehen</b>		<b>Einzel- wurfscheiben</b>	<b>Dublette auf Schuss</b>	<b>Simultan- Dublette</b>
15.1	Vorbereitungszeit	ZERO	ZERO / NO BIRD	ZERO / ZERO
15.2	Ablehnung/Verweigerung einer Wurfscheibe			
15.3	Beschuss einer Wurfscheibe NO BIRD			
15.4	Fehlfunktion von Flinte oder Munition	ZERO		
	Fehlfunktion bei Beschuss der ersten Wurfscheibe einer Dublette		ZERO / NO BIRD	ZERO / ZERO
	Fehlfunktion bei Beschuss der zweiten Wurfscheibe einer Dublette		1. TREFFER, 2. FEHLER	1. TREFFER, 2. FEHLER

#### 18.6. Verhaltensregeln, Sicherheitsbestimmungen

Wenn ein Schütze erkennbar (indem er seine Flinte von sich wirft oder sich in Worten und/oder Taten gewalttätig gegenüber dem Wettkampfrichter, den anderen Schützen, etc. verhält) seine Fassung und Selbstbeherrschung verliert, hat der Wettkampfrichter die Verpflichtung, diesen Schützen ehestmöglich bei der Jury anzuzeigen.

Ein Schütze ist ausschließlich dann berechtigt, auf eine Wurfscheibe zu schießen, wenn er zum Schuss an der Reihe ist und eine Wurfscheibe geworfen wurde.

Es ist untersagt, auf andere Wurfscheiben zu zielen.

Es ist ebenfalls verboten, absichtlich auf lebende Tiere zu zielen oder zu schießen.

Der Schütze darf seine Flinte erst dann laden, wenn er den ihm zugewiesene Schützenstand bezogen hat, die Flinte mit ihrem Lauf in Schussrichtung gerichtet ist und er vom Wettkampfrichter die Erlaubnis hat, mit dem Schießen zu beginnen.

Halbautomatische Flinten dürfen nicht mit mehr als zwei Patronen geladen werden.

Es ist dem Schützen untersagt, sich im Schützenstand umzudrehen, bevor er die Flinte geöffnet und die Patronen aus der Patronenkammer entfernt hat, unabhängig davon, ob die Patronen abgeschossen wurden oder nicht.

Während Wurfscheiben zur Sichtung vorgeworfen werden oder während einer Unterbrechung des Schießens muss die Flinte der Schützen geöffnet und entladen sein. Die Waffe darf nicht geladen und geschlossen werden, bis der Wettkampfrichter dazu die ausdrückliche Freigabe erteilt.

Im Falle einer Fehlfunktion der Flinte oder der Patronen muss der Schütze im Schützenstand verweilen, die Waffe muss in Schussrichtung weisen und die Flinte darf nicht geöffnet und der Sicherungshebel darf nicht berührt werden, bis der Wettkampfrichter die Flinte kontrolliert hat.

Das Coaching eines Schützen während eines Wettkampfs ist nicht erlaubt. Sollte ein Wettkampfrichter Coaching feststellen, erhält der Schütze eine Verwarnung mit einer gelben Karte. Bei fortgesetzter Missachtung dieser Regel werden Strafen ausgesprochen. Dem illegalen Coach wird durch den Wettkampfrichter ein Schießplatzverbot ausgesprochen und dieser hat den Schießplatz zu verlassen.

#### 18.7. Verweigerung der Regeleinhaltung

Nachdem ein Wettkampfrichter seine Entscheidung bekannt gegeben hat, hat der Schütze das Schießen innerhalb von 10 Sekunden fortzusetzen.

Kommt ein Schützen dieser Regel nicht nach, so ist dies als Verweigerung der Regeleinhaltung zu werten und gem. der dafür vorgesehenen Sanktionen zu bestrafen.

Sollte der Wettkampfrichter erkennen, dass der Schütze seinen Schuss absichtlich verzögert, oder er sich offensichtlich unfair verhält, so ist dieses Verhalten als Verweigerung zur Regeleinhaltung zu qualifizieren und gem. der dafür vorgesehenen Sanktionen zu bestrafen.

### **19. Irreguläre Einflussnahme**

Es wird als illegale Einflussnahme verstanden, wenn

1. ein Schütze eine Aufforderung zur Fortsetzung des Schießens verweigert und die endgültige Entscheidung des Wettkampfrichters – entweder durch Worte oder Handlungen - fortlaufend infrage stellt.
2. ein Schütze vorsätzlich und andauernd die Entscheidung des Wettkampfrichters kritisiert.
3. ein Schütze oder das anwesende Publikum vorsätzlich und andauern ihre Meinungen oder Kritik bezüglich einer Wettkampfrichterentscheidung - ohne Genehmigung des Wettkampfrichters - äußern.

## **20. Sanktionen**

Gemäß Tiroler Sportordnung.

## **21. Sicherheitsregeln**

Alle Flinten, auch wenn sie ungeladen sind, müssen mit größtem Bedacht auf die Sicherheit und größter Vorsicht überall am Schießstand gehandhabt werden.

Die Flinten müssen geöffnet („gebrochen“) und ungeladen getragen werden.

Bei halbautomatischen Flinten muss der Verschluss geöffnet sein, und die Waffe muss mit der Mündung senkrecht nach oben oder senkrecht nach unten getragen werden.

Wenn die Flinten nicht im Wettkampfeinsatz sind, sind diese vertikal in einer dafür vorbereiteten Vorrichtung (Flintenhalterung) unterzubringen.

Ohne ausdrückliche Erlaubnis eines Mitbewerbers darf dessen Flinte von jemand anderem nicht berührt werden.

Es ist ausdrücklich untersagt, auf lebende Tiere zu zielen oder zu schießen.

Schusssimulationen (z.B. Anschlagübungen) sind generell (außerhalb und innerhalb der Schützenstände) ausdrücklich untersagt.

Während ein anderer Schütze seine Wurfscheiben beschießt, sind Schusssimulationen im eigenen Schützenstand untersagt.

Es ist den Schützen untersagt, einen Schützenstand zu betreten, wenn dieser noch nicht vom vorhergehenden Schützen frei gemacht wurde.

Wenn ein Schütze seine Schützenstand eingenommen hat, darf er seine Flinte laden, muss diese jedoch offen („gebrochen“ oder mit offenem Verschluss bei Halbautomaten) halten und die Laufmündung muss innerhalb der Seiteneinschränkungen in Richtung des Compak zeigen. Der Schütze darf seine Flinten schließen, sobald er in der Serie zur Abgabe des Schusses an der Reihe ist.

Für den Fall, dass es zu einer Fehlfunktion der Flinte oder der Munition kommt, verbleibt der Schütze (mit geschlossener Waffe und ohne den Sicherheitsmechanismus zu berühren) auf seine Schützenstand, die Waffe zeigt dabei in Richtung Compak, bis der Wettkampfrichter die Waffe inspiziert hat.

Ein Schütze darf die Schützenstand erst verlassen, wenn er die Flinte geöffnet und die Munition aus der Waffe entfernt hat, unabhängig davon, ob diese abgeschossen wurde oder nicht.

Die Flinte muss geöffnet und darf nicht geladen sein, wenn die Wurfscheiben „vorgeworfen“ werden oder wenn es zu einer Unterbrechung des Wettbewerbs kommt.