

Jagd- und Wurftaubenschützen

Landesverband Tirol



Wettkampffreglement für Jagdliches Kombinationsschießen CGS

gültig ab 13. Februar 2023

Beschlossen in der Vorstandssitzung

am 13. Februar 2023

ZVR Nr.: 134053401

Wettkampfbreglement für Jagdliches Kombinationsschießen CGS Jagd- und Wurftaubenschützen-Landesverband Tirol (JWL Tirol)

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

Allgemeines	1
1. Installationen	1
1.1. Schießstand	1
1.2. Wurfmaschinen	2
1.3. Wurfvorrichtungen	2
1.4. Flugbahnen	3
2. Ziele	4
2.1. Beschreibung	4
2.2. Einzelwurfscheiben (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)	5
2.3. Dubletten auf Schuss (Jagdlicher Compak)	5
2.4. Simultandubletten (Jagdlicher Compak)	6
2.5. Dublette NO BIRD (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)	7
3. Durchgang einer Serie	8
3.1. Definition einer Serie	8
3.2. Wettkampffrotte	9
3.3. Waffentests	9
3.4. Schiessposition	9
3.5. Rotationen	10
3.6. Programm oder Reihenfolge des Wurfscheibenschiessens	12
3.7. Vorbereitungszeit	13
3.9. Position der Waffe	14
4. WAFFEN UND MUNITION	15

4.1.	Merkmale der Waffen	15
4.2.	Gurte und Riemen.....	16
4.3.	Mikro-Kameras	16
4.4.	Veränderungen an der Waffe oder auswechseln der Waffe	17
4.5.	Defekt.....	17
4.6.	Waffenausleihe	18
4.7.	Benützung einer Waffe durch zwei Schützen	18
4.8.	Scheibenfehler	18
4.9.	Waffenkontrolle.....	18
4.10.	Munition	19
5.	KLEIDUNG	19
5.1.	Persönliche Kleidung.....	20
5.2.	Startnummern	20
5.3.	Schutzvorrichtungen	20
5.4.	Strafen.....	20
6.	VERHALTENSREGELN	21
6.1.	Sicherheit.....	21
6.2.	Schießen zum Schein.....	21
6.3.	Beim Aufruf abwesender Schütze	21
6.4.	Protest.....	22
7.	JURY	23
8.	KAMPFRICHTER UND AUFZEICHNER	23
8.1.	Kampfrichter.....	23
8.2.	Aufzeichner, Beisitzer	24
9.	Kontrollblatt	24
10.	SANKTIONEN	25
11.	STECHEN	25
11.1.	Mannschaften (rechnerische Ermittlung).....	25
11.2.	Einzelschützen.....	25
12.	GLOSSAR	25
13.	WURFSCHEMEN	26
13.1.	JAGDLICHER TRAP.....	26
13.2.	JAGDL. COMPAK	27
ANLAGEN		28
ANLAGE 1:	JAGDLICHER COMPAK	29
ANLAGE 2:	SCHUSSPOSITIONEN JAGDLICHES SCHIESSEN	31

ANLAGE 3: WURFSCHEIBEN	32
ANLAGE 4: WILDSCHEIBEN	33
ANLAGE 5: WERTUNGSLISTE JAGDLICHER COMPAK.....	1
ANLAGE 6: WERTUNGSLISTE JAGDLICH TRAP	2

Allgemeines

Beim jagdlichen Kombinationsschießen handelt es sich um das kombinierte Schießen auf Wurfscheiben mit einer Flinte und feststehende Ziele mit Büchse, um möglichst getreu an das Jagdschießen zu erinnern.

Beim jagdlichen Trap („Fosse chasse“) werden die Wurfscheiben aus einem Graben geworfen. Der jagdliche Compak wird auf einem Jagd-Compak-Stand durchgeführt. Auf die Wildscheiben wird mit Büchsen (Kugelgeschossen) auf 100 m geschossen.

Jeder am Wettkampf teilnehmenden Schütze erklärt durch seine gültige Anmeldung zum Wettbewerb, dass er diese Regeln kennt und sie uneingeschränkt anerkennt.

1. Installationen

1.1. Schießstand

1.1.1. Jagdlicher Trap

Die fünf Schützenstände, die aus 1m x 1m großen Quadraten bestehen und einen Abstand von 2 – 3 m von Mitte zu Mitte haben, sind in gerader Linie parallel zu der oder den Trap-Maschinen ausgerichtet. Ein horizontaler Abstand von 10m bis 11m muss zwischen der vorderen Linie der Schützenstände und 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 dessen Ermessen in einem Abstand von 3 - 6 Metern von Mitte zu Mitte angeordnet (siehe Anlage 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 Anlage 1).

Es müssen sechs Wurfmaschinen 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 der Zahl, welche die Position der Maschine deutlich sichtbar macht.

Je 1 Serie zu 25 Scheiben werden auf 2 unterschiedlichen, 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 (Schutzwall, Gerüststrahlen, Schutzschirm etc.). Die Wildscheiben stehen auf einer Entfernung von 100 m und sind mit einem entweder mechanischen und oder per Kabelzug angetriebenen Rückholmechanismus - zwecks Scheibenkontrolle und Austausch - oder einem elektronischen System ausgerüstet.

1.2. Wurfmaschinen

Jagdlicher Trap wird auf einer Anlage durchgeführt, welche wie folgt ausgestattet sein kann:

- mit fünf feststehenden Wurfmaschinen
- mit fünfzehn feststehenden Wurfmaschinen, 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 Wurfmaschinen werden 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 Grad.

Für die diversen Einstellungen wurden drei offizielle Tabellen ausgearbeitet (siehe Kapitel 12.1).

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

Freie Flugbahnen:

Diese werden vom Wettkampfleiter dem Gelände entsprechend eingerichtet.

Diese Flugbahn kann wie folgt sein:

- a) Ein Werfer aus einem Bunker vor den Schützenständen.
- b) Ein Werfer erhöht hinter den Schützenständen.

1.4.3. Schussordnung, Menü

Die Schussfolge (Programm) muss gut sichtbar vor den Schützenständen an jedem Posten befestigt werden. Die Wurfscheiben (Einzelwurfscheiben und Dubletten) 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. Dublette 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 auf die zuerst abgerufene Wurfscheibe) plus die notwendige Zeit zum Erfassen des Zieles. Die Dublette 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. Simultandublette (Jagdlicher Compak)

Zwei Wurfscheiben gleichzeitig aus einer oder zwei Maschinen geworfen. Simultandubletten 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 3 Einzel und eine Simultandublette oder eine Dublette auf Schuss geschossen werden.

2.1.4. Jagdbüchse

Die 4 verwendeten Wildscheiben, die in 100 Meter Entfernung stehen, werden vom JWL Tirol festgelegt und jeweils in der Ausschreibung zur Tiroler Landesmeisterschaft frühzeitig bekanntgegeben. Sie sind ca. 1x1 Meter groß. (Anlage 4 Wildscheiben; Vorschlag).

Der Ausrichter kann Spiegel als Zentrum verwenden, die mit Teilerringen ausgestattet sind. Treffer außerhalb der Spiegel werden gewertet und müssen vom Schiedsrichter handschriftlich auf dem Spiegel notiert und anschließend mittels Klebern abgedeckt werden. Die jeweils in der Ausschreibung bekannt gegebenen Wildscheiben/Spiegel müssen für den gesamten Wettkampf für alle 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 Wurfscheiben sich unter normalen Lichtverhältnissen gut sichtbar vom Hintergrund abheben.

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.

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. Dubletten auf Schuss (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. Dubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler

Fehler (ZERO) 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 Dublette nicht, wird das Ergebnis der ersten Wurfscheibe registriert und das zweite als Fehler (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 diese zu wiederholen, um das Ergebnis für die zweite Wurfscheibe zu ermitteln.

Schießt ein Schütze bei einer Dublette seine beiden Schüsse auf ein und dieselbe Wurfscheibe ab, wird das Ergebnis des Schusses registriert und die nicht beschossene Wurfscheibe als Fehler (ZERO) gewertet.

2.4. Simultandubletten (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 Simultandublette mit einem einzigen Schuss zerbrochen, werden sie mit "Treffer/Treffer" gewertet.

2.4.2. Dubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler

„Nicht getroffen“ (ZERO) 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 Dublette nicht regelkonform, werden die beiden Wurfscheiben als nicht getroffen (ZERO) gewertet.

2.5. Dublette NO BIRD (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)

Jede geworfene Wurfscheibe muss beschossen werden. Falls der Schiedsrichter eine geworfene Dublette 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 Dublette auf Schuss	NO BIRD neue Dublette
	auf Simultan Dublette	NO BIRD neue Dublette
Versagen der ersten Patrone	auf Einzelscheibe*	NO BIRD neue Scheibe
	auf Dublette auf Schuss	NO BIRD neue Dublette
	auf Simultan Dublette	NO BIRD neue Dublette
Versagen der zweiten Patrone	auf Einzelscheibe*	NO BIRD neue Scheibe, erster Schuss vorbei, nur zweiter Schuss zählt
	auf Dublette auf Schuss	NO BIRD neue Dublette, das Resultat des ersten Schusses steht fest
	auf Simultan Dublette	NO BIRD neue Dublette

* 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 hat bei der gleichen Dublette deutlich eine andere Farbe als die andere Wurfscheibe

- 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 Dublette 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 Dublette	NO BIRD neue Dublette
Bruch der zweiten Scheibe durch erste Scheibe oder Stücke von Dieser	NO BIRD neue Dublette das Resultat des ersten Schusses zählt
Zweite Scheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD neue Dublette das Resultat des ersten Schusses zählt
Simultan Dublette	NO BIRD neue Dublette

* auch 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. Jagdbüchschenschiessen

Ein Durchgang besteht aus 4 Serien (zu je 5 Minuten) zu je fünf Schüssen pro Wildscheibe (4 Scheiben).

3.2. Wettkampffrotte

Die Wettkampffrotten in Flintenbewerben setzen sich bei allen Disziplinen aus maximal sechs Schützen zusammen.

3.3. Waffentests

3.3.1. Jagdflintenschieszen

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

3.3.2. Jagdbüchschenschiessen

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

3.4. Schiessposition

3.4.1. Jagdflintenschieszen

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

3.4.2. Jagdbüchschenschiessen

Die Position hängt von der Wildscheibe ab:

- a) Bei der Rehbockscheibe steht der Schütze aufrecht, wobei die Waffe auf einer Seite des feststehenden Pfostens angestrichen wird.
- b) Bei der Scheibe mit dem sitzenden Fuchs liegt der Schütze, wobei beide Arme am Boden/der Unterlage aufgestützt sind. Der Arm, der den vorderen Teil der Waffe stützt, darf nur auf dem Ellenbogen aufliegen.
- c) Bei der Gamsscheibe steht der Schütze aufrecht. Die Waffe ist am freien Zielstock angestrichen. Der Zielstock muss folgende Standardmaße aufweisen:

rund, Länge 2 Meter, Durchmesser 30 mm, mit einer Toleranz von +/- 5%.

- d) Bei der Scheibe Keiler oder Überläufer steht der Schütze aufrecht, freihändig oder mit angewinkeltem Ellbogen Anlage 2, pos.4)

3.5. Rotationen

3.5.1. Jagdflintenschiessen

3.5.1.1. Jagdlicher Trap

Zu Beginn des Wettschießens halten sich fünf Schützen jeweils an einem Schützenstand bereit. Der sechste muss bereit sein, den Platz des Schützen auf dem Schützenstand Nr. 1 einzunehmen, sobald dieser auf den Schützenstand Nr. 2 wechselt.

Der Schütze Nr. 1 darf seine 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 Wurfscheibe(n) beschossen 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, das 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.

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.

Sofort nach dem Schießen auf Schützenstand Nr. 5 begibt sich der Schütze 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» oder «abgeschossen»).

3.5.1.2. Jagdlicher Compak

Zu Beginn des Wettschießens halten sich alle Schützen einer Rotte bereit.

Der erste Schütze betritt den Stützenstand Nr. 1.

Die Flinte darf beim Laden grundsätzlich nur in Richtung des Schießbereichs zeigen. Das Manipulieren mit den Flinten ist verboten, wenn sich Personal vor dem Schießstand befindet.

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

Ist der Schütze schießbereit, ruft er die Wurfscheibe mit den Worten « pull », « go », « los » oder einem anderen Kommando ab.

Der Schütze Nr. 1 schießt sein Programm auf Schützenstand Nr. 1. Dann wechselt er auf den Schützenstand Nr. 2.

Der Schütze Nr. 2 betritt den Schützenstand Nr. 1.

Der Schütze Nr. 2 auf dem Schützenstand Nr. 1 darf seine Flinte erst dann laden, wenn der Kampfrichter ihm erlaubt hat, mit dem Schießen zu beginnen.

Ist der Schütze Nr. 2 schießbereit, ruft er die Wurfscheibe mit den Worten « pull », « go », « los » oder einem anderen Kommando ab. Er schießt sein Programm auf dem Schützenstand Nr. 1.

Der Schütze Nr. 1 schießt sein Programm auf Schützenstand Nr. 2.

Der Schütze Nr. 1 wechselt dann auf den Schützenstand Nr. 3, der Schütze Nr. 2 wechselt auf den Schützenstand Nr. 2.

Dieser Ablauf wird so lange fortgesetzt, bis der letzte Schütze einer Rotte sein Programm auf dem Schützenstand Nr. 5 abgeschossen hat.

Die anderen Schützen dürfen erst dann die Flinte schließen und schießen, wenn der vorhergehende Schütze seine Wurfscheibe(n) beschossen hat.

Nachdem der Schütze auf seinem Stand geschossen hat, muss er warten, bis alle Schützen auf ihren Schützenständen ihr Programm abgeschossen haben; erst dann wechseln alle Schützen gleichzeitig zum jeweils nächstfolgenden Schützenstand. Verlässt ein Schütze seinen Schützenstand, bevor alle anderen Schützen ihr Programm abgeschossen haben, bekommt er eine Verwarnung.

Sobald ein Schütze sein Programm auf dem Schützenstand Nr. 5 abgeschossen hat, begibt er sich zum Kampfrichter und unterzeichnet das für ihn festgehaltene Ergebnis auf der Ergebnisliste.

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

3.5.2. Jagdbüchschenschiessen

Der Schütze bleibt auf seinem Stand stehen, nachdem er seine Serie von 5 Schüssen abgegeben hat. Der Schütze darf den Stand wechseln bzw. den Stand verlassen, wenn er vom Richter einen anderen Stand zugewiesen bekommt, oder wenn der Richter ihm die Anweisung zum Verlassen des Standes gibt.

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 Trap die Flugbahnen in der Reihenfolge der Werfer von links nach rechts zu zeigen.

Vor Beginn jede Serie sind den Schützen beim Jagdlichen Compak die Flugbahnen in der Reihenfolge der Wurfmaschinen von A bis F bzw. 1 bis 6 zu zeigen.

Wird der Ablauf des Schießens während eines Durchgangs wegen eines technischen Vorfalls, der nicht durch den Schützen verschuldet wurde, länger als zehn Minuten unterbrochen, sind der Rotte 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 Durchgangs Compak 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 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 wird lesbar vor jedem Schützen angezeigt. Das Programm aller Schützenstände wird in Großbuchstaben (für den Kampfrichter sichtbar) zwischen Schützenstand drei (3) und Schützenstand vier (4) angezeigt.

3.6.2. Jagdbüchschenschiessen

Je nach Anlage und Freiwerden von Schießständen 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. Der Wettkampfleiter entscheidet vor Beginn des Büchsenbewerbes über die Reihenfolge.

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 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) 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 verwahrt
- 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.

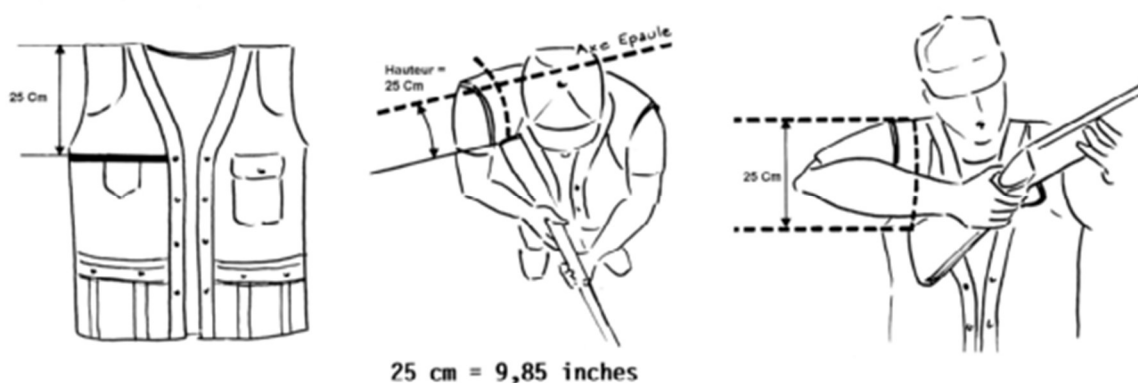
3.8. Wurffrist beim Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)

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

3.9. Position der Waffe

3.9.1. Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)

Der auf die Wurfscheibe(n) wartende Schütze steht aufrecht auf dem Schützenstand, 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 so lange bei, bis die Wurfscheibe(n) erscheint (erscheinen).



Bei einer Dublette kann sowohl bei der Simultandublette als auch der Dublette auf Schuss die Position zwischen der ersten und der zweiten Wurfscheibe beliebig gewählt werden.

Nach Erscheinen der Wurfscheiben muss der Schütze im Anschlag schießen.

Wenn ein Schütze die vorgeschriebene Erwartungshaltung nicht einhält oder die Waffe vor Erscheinen der Wurfscheibe in Anschlag bringt, wird der Schütze durch den Schiedsrichter verwarnet und ihm die gelbe Karte gezeigt.

Nach dieser ersten Verwarnung zeigt der Schiedsrichter im Wiederholungsfall in dem gleichen Durchgang dem Schützen die rote Karte. Dies bedeutet:

Die beschossene Wurfscheibe wird bei einer einzelnen Wurfscheibe mit Fehler, bei einer Dublette auf Schuss mit Fehler und NO BIRD bei einer Simultandublette mit Fehler und Fehler gewertet.

4. WAFFEN UND MUNITION

4.1. Merkmale der Waffen

Die im Wettkampf oder bei Veranstaltungen, die von JWL Tirol organisiert werden, verwendeten Waffen müssen mit den geltenden Waffengesetzen übereinstimmen. Sie müssen ein amtliches Beschusszeichen aufweisen 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 mehr als zwei Patronen in das Magazin ermöglichen. 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.
- Flinten, die mit einem Abzug mit Entspanner (release trigger) versehen sind.

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 (Beschusszeichen) der beteiligten Länder. Halbautomatische Büchsen sind nicht erlaubt.

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.

Die Verwendung eines auf den Lauf aufgeschraubten Zusatzgewichtes (als Ersatz für Schalldämpfer) ist erlaubt, wenn es fest verschraubt ist und während des gesamten Wettkampfs verwendet wird. Dieses Gewicht muss ordnungsgemäß angebracht werden, sicher sein und darf nicht verstellbar sein. Nach der ersten Schussserie werden über den Lauf und das Gewicht ein Aufkleber/Siegel angebracht. Dieser Aufkleber/diese Siegel dürfen nicht entfernt oder anderweitig beschädigt werden.

Jede Manipulation an diesem Aufkleber/Siegel führt zur Disqualifikation.

Die Verwendung eines Stecherabzugs ist erlaubt.

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 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 der Trainingstage 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 seine 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:

- a) Mit ihr nicht sicher geschossen werden kann.
- b) Sich die Pulverladung nicht zündet.
- c) 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 der geworfenen Wurfscheibe:

- a) Falsche Handhabung des Schützen.
- b) Kammer(n) gar nicht oder mit leeren Patronen geladen.
- c) 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 Defekt an der Waffe 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

Ein und dieselbe Waffe darf nicht von zwei Schützen der gleichen Gruppe/Rotte/Serie 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 (6 Treffer) zu bewerten wird folgendermaßen vorgegangen:

- Bei einer Erkennung des Treffers durch unterschiedliche Kalibergröße wird dieser nicht gewertet.
- Bei Nicht Erkennung, 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 Leuchtspurgeschossen oder Patronen, die nachgeladen werden, sind in 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.

Wenn beim Flintenschiessen ein Stand mit einem Mülleimer oder sonstigem Behälter für leere Patronen ausgestattet ist, hat der Schütze die Pflicht, seine Leeren Patronen in dem bereitgestellten Behälter zu deponieren.

Die Nichteinhaltung dieser Regel führt zu den üblichen Strafen (Gelbe Karte/rote Karte).

4.10.2. Jagdbüchschenschiessen

Beim Büchschenschiessen hat der Schütze die Pflicht, seine leeren Patronen in den bereitgestellten Behälter zu deponieren. Ab dem Zeitpunkt, ab welchem der Kampfrichter den Schützen zum Wechseln des Schützenstandes auffordert, hat der Schütze die Patronenhülse aus dem bereitgestellten Behälter zu entfernen und mitzunehmen.

Die Nichteinhaltung dieser Regel führt zu den üblichen Strafen (Gelbe Karte/rote Karte).

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 Flintenschießen 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 den Bewerb Jagdlicher Compak für Schützen und Begleiter obligatorisch.

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; es gilt Artikel 16.7

5.4. Strafen

Regelverstöße von Schützen werden mit Sanktionen (Verwarnung, Strafpunkte, Ausschluss, ...) belegt, die von der Jury festgelegt werden.

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

6. VERHALTENSREGELN

6.1. Sicherheit

Alle Schusswaffen müssen, auch wenn sie nicht geladen sind, mit größter Vorsicht gehandhabt werden. Gewehre dürfen nur offen und ungeladen getragen werden. Bei Waffen mit feststehendem Lauf muss der Verschluss offen sein und die Waffe muss mit der Mündung nach oben oder unten zeigend getragen werden.

Benutzt der Schütze seine Waffe nicht, muss er sie senkrecht in einen Gewehrständer oder eine ähnliche Vorrichtung 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 Schützenstand 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 das Vorbringen einer glaubhaften Begründung bei der Jury nicht zum Wettkampf erscheint oder aufgibt, gilt als unsportlich. Der Vorstand des JWL Tirol wird über die anzuwendende Sanktionierung des Schützen bei seinem nächsten Zusammentreffen entscheiden.

6.4. Protest

Ist der Schütze mit der Entscheidung des Kampfrichters hinsichtlich der Bewertung seines Schusses nicht einverstanden, 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; beim jagdlichen Trap - 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 und zugunsten des Schützen entschieden 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 regelkonform erscheint.

Jagdbüchenschiessen:

- Wenn das Urteil einen Treffer betrifft, ob 10 oder 9...oder 0

7. JURY

Jede Tiroler Landesmeisterschaft wird von einer Jury gemäß den Bestimmungen der Tiroler Sportordnung des JWL Tirol begleitet/überwacht.

8. KAMPFRICHTER UND AUFZEICHNER

8.1. Kampfrichter

Alle Tiroler Landesmeisterschaften werden von geprüften Kampfrichtern gemäß den Bestimmungen der Tiroler Sportordnung geleitet.

Nachfolgend die Befehle, welche ein Kampfrichter beim Jagdbüchenschiessen 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 oder FEUER FREI
5. 1 Minute vor Ende des Durchgangs: 1 MINUTE
6. Nach Ende des Durchgangs: SCHIESSEN EINSTELLEN oder FEUER EINSTELLEN und ENTLADEN
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 (Trap-Wettbewerbe) anderer Meinung, muss er seinen Arm heben, um den Hauptkampfrichter darüber zu informieren. Dieser trifft daraufhin eine definitive Entscheidung. Bevor er diese Entscheidung trifft, kann er mit den Seitenrichtern Rücksprache halten.

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

8.2. Aufzeichner, Beisitzer

8.2.1. Jagdflintenschiessen

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

Auf jeder Seite des Schützenstandes 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.

8.2.2. Jagdbüchschenschiessen

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

9. Kontrollblatt

Die Ergebnisse der Schützen für Jagdlicher Trap und Jagdlicher Compak werden auf eigens dafür entwickelte Kontrollblätter eingetragen (siehe Anlage 5 und Anlage 6). Nach Beendigung einer Serie durch die gesamte Rotte werden die Ergebnisse auf dem Kontrollblatt von den Schützen abgezeichnet.

Die Ergebnisse der Schützen für das Jagdbüchschenschießen werden vom Kampfrichter ermittelt und jeweils für die einzelnen Disziplinen aufsummiert auf einem Kontrollblatt

festgehalten. Auch das Gesamtergebnis über alle Disziplinen wird errechnet und auf dem Kontrollblatt festgehalten. Das Kontrollblatt wird von den Schützen abgezeichnet.

10. SANKTIONEN

Alle Schützen, die an einem Wettkampf teilnehmen, müssen die Tiroler Sportordnung des JWL Tirol und das vorliegende Disziplinenreglement kennen und verpflichten sich zur uneingeschränkten Beachtung des gesamten Regelwerks.

Zuwiderhandlungen werden gem. Sanktionsreglement lt. Tiroler Sportordnung des JWL Tirol geahndet.

11. STECHEN

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

11.1. Mannschaften (rechnerische Ermittlung)

Indem man das Gesamtergebnis der punktglichen Mannschaften in umgekehrter Reihenfolge der Anlagen ermittelt: Schießposition 3, Schießposition 2, Compak Jagd 2.

11.2. Einzelschützen

Im Falle von Punktgleichheit für einen der 3 ersten Ränge von Einzelschützen wird eine komplette Serie Compak Jagd sowie eine Serie (5 Schuss) in der Schießposition 3 (stehend freier Bergstock) geschossen. Bei erneuter Punktgleichheit 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.

12. GLOSSAR

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

Serie: Eine Serie umfasst 25 beschossene Wurfscheiben.

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 Schützenständen, in der sich die Maschinen befinden.

Wurfscheibe: Tontaube.

Flugbahn: Die von einer Wurfscheibe im Raum verfolgte Linie.

Wildscheiben: Standardzielscheiben DJV oder ähnlich (1m x 1m).

13. WURFSCHEMEN

13.1. 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 Metern	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, m	60 m

13.2. JAGDL. COMPAK

Verlaufsbeispiel:

Beispiel für das PROGRAMM EINER SERIE MIT 3 EINZELWURFSCHEIBEN UND EINER DUBLETTE					
Schützenstände	1	2	3	4	5
	F	F	F	F	F
	(standard)	(standard)	(standard)	(standard)	(standard)
Einfach	A	A	A	A	A
	(standard)	(standard)	(standard)	(standard)	(standard)
	B (rabbit)	B (rabbit)	B (rabbit)	B (rabbit)	B (rabbit)
Dublette	F / C (CF)	C / A (CF)	A / B (CF)	B / A (CF)	A / A (CF)

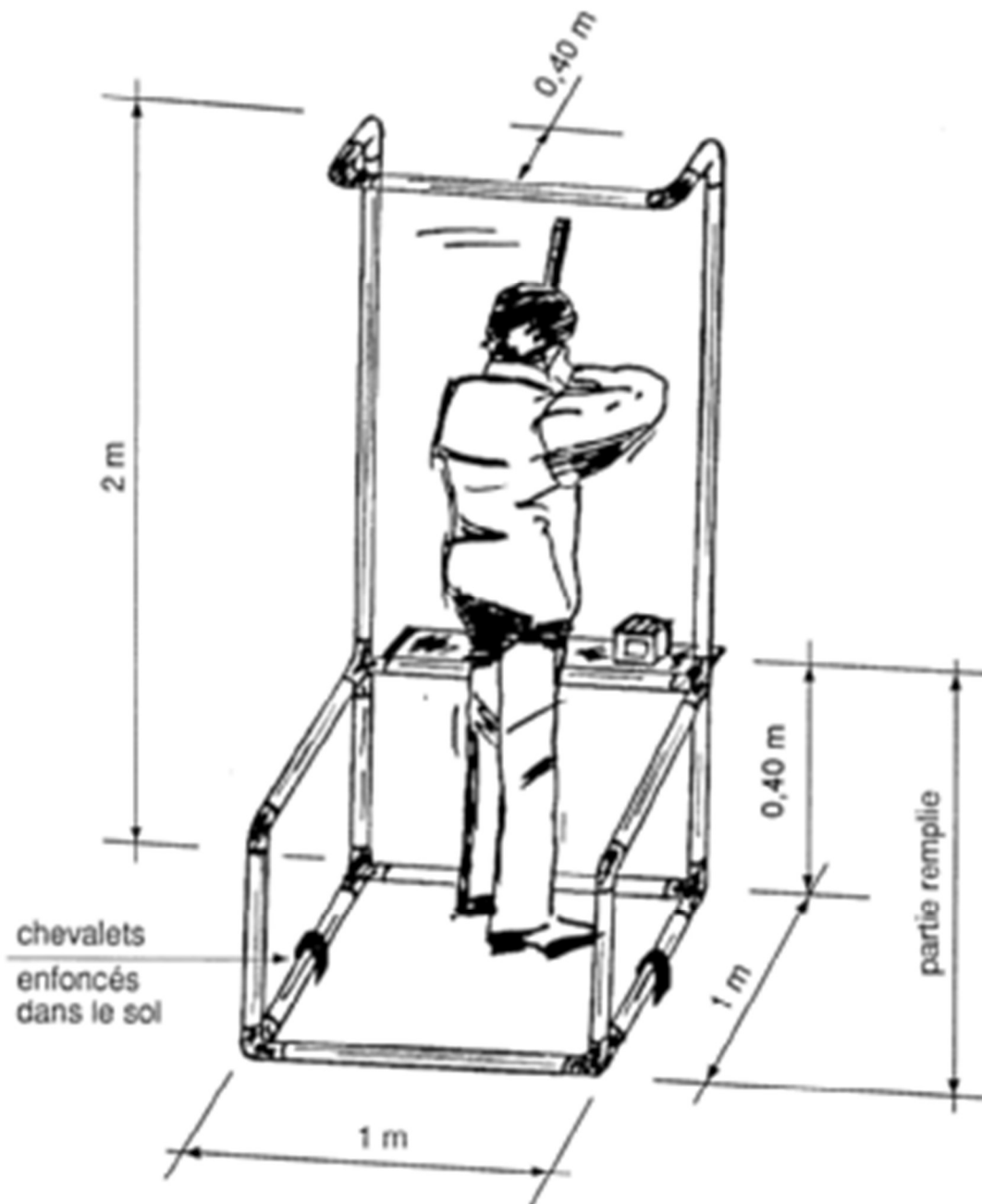
ANLAGEN

ANLAGE 1: JAGDLICHER COMPAK

FLUGZONE

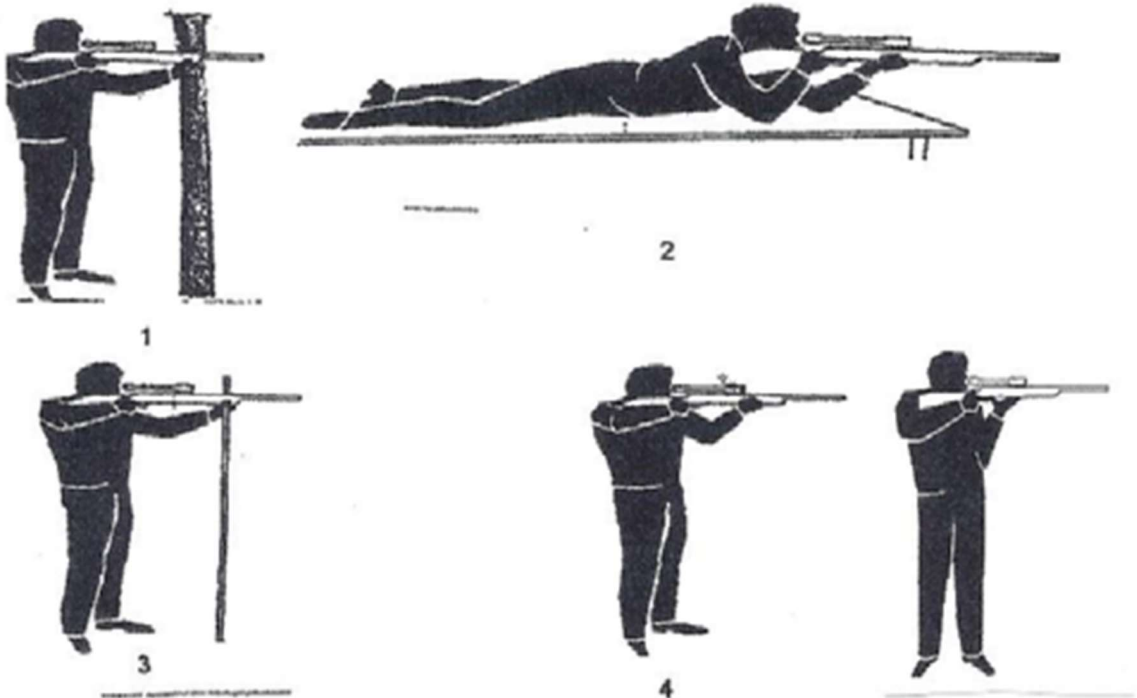


MUSTER SCHUETZENBOX



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

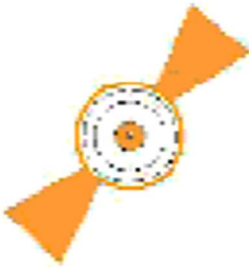


Figure 7 -Helices-ZZ

ANLAGE 4: WILDSCHIEBEN



SCHEIBE LAUFENDER KEILER



oder (optionnal)



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					Poste 2					Poste 3					Poste 4					Poste 5					Attente		
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25			
			Poste 2					Poste 3					Poste 4					Poste 5					Attente	Poste 1						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20		21	22	23	24	25		
			Poste 3					Poste 4					Poste 5					Attente	Poste 1					Poste 2						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15		16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Poste 4					Poste 5					Attente	Poste 1					Poste 2					Poste 3						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10		11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Poste 5					Attente	Poste 1					Poste 2					Poste 3					Poste 4						
			1	2	3	4	5		6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Attente	Poste 1					Poste 2					Poste 3					Poste 4					Poste 5						
				1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		

ANLAGE 6: WERTUNGSLISTE JAGDLICH TRAP



**FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR
AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE**

Championnat d'Europe

Planche n°:

Manche n°:

Arbitre:

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