

Jagd- und Wurftaubenschützen  
Landesverband Tirol



**Wettkampffreglement für  
Jagdparcour PC**

gültig ab 13. Februar 2023

Beschlossen in der Vorstandssitzung

am 13. Februar 2023

ZVR Nr.: 134053401

# Wettkampfbreglement für Jagdparcour

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in der Tiroler Sportordnung und in den Disziplinenreglements 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. Regeln des Jagdparcourschießens</b> .....	1
1.1. Regelauslegung.....	1
1.2. Gestaltung eines Jagdparcours .....	1
1.3. Schiessregeln .....	3
1.4. Begriffserklärung .....	5
<b>2. Schiedsrichtern bei Wettkämpfen</b> .....	6
2.1. Wettkampfrichter .....	6
2.2. Beurteilung der Treffer.....	6
2.3. Waffen und Munition.....	8
2.4. Verhaltens- und Sicherheitsregeln.....	10
2.5. Einsprüche.....	12
2.6. Verweigerung zur Regelbefolgung.....	13
2.7. Beeinflussung des Wettkampfrichters.....	14
2.8. Verwarnungen .....	14
2.9. Strafen.....	15
2.10. Wertungslisten .....	15
<b>3. Organisation von Wettkämpfen</b> .....	17
3.1. Wettkampfororganisation.....	17
3.2. Ablauf einer Meisterschaft .....	18

3.3. Bekleidung.....	20
3.4. Stechen.....	20
<b>4. Begriffe .....</b>	<b>21</b>

## 1. Regeln des Jagdparcourschießens

### 1.1. Regelauslegung

Jagdparcours (sporting) ist eine Schießsportart die jagdliche Situationen wiedergibt und wird mit jagdlichen Waffen auf künstliche Ziele ausgeübt. Jagdparcourschiessen nutzt alle Möglichkeiten des Geländes und der verfügbaren Wurfscheiben, um die technischen und sportlichen Fähigkeiten der Schützen herauszufordern. Die Flugbahnen der Wurfscheiben geben die Verhaltensweisen von jagdbarem Wild in unterschiedlicher Schwierigkeit wieder.

Die Anordnung der Schiessrichtung und die Flugbahnen der Wurfscheiben müssen unbedingt der Sicherheit aller Anwesenden Rechnung tragen. Ebenso müssen alle Belange des Natur- und Umweltschutzes berücksichtigt werden. Das Schießen auf lebende Tiere ist strengstens verboten.

### 1.2. Gestaltung eines Jagdparcours

#### 1.2.1. Schema des Jagdparcours

In Abhängigkeit von der Geländestruktur sollte ein Jagdparcours mit ausreichend Wurfmaschinen bestückt sein, so dass die Schützen bestmöglich Wurfscheiben, die jagdlichen Bedingungen entsprechen, beschießen können (z.B. Rebhuhn, Ente, Fasan, Hase, Krickente und so weiter ...). Es sollten abgehende und ankommende, querende und überfliegende Flugbahnen in niedrigen und hohen Bereichen vorhanden sein. Die Flugbahnen sollten sich im freien Luftraum oder teilweise verdeckt durch Bäume und Gebüsch befinden.

#### 1.2.2. Wurfmaschinen

Abhängig von den Möglichkeiten des Schießstandes können je Stand manuelle Maschinen oder automatische Maschinen oder gemischt verwendet werden. Die Wurfmaschinen müssen von links nach rechts alphabetisch gekennzeichnet (A, B, C, D und E) sein.

<b>Art der Planung</b>	<b>Zahl der Maschinen</b>	<b>Zusammensetzung der Einzel-Wurfscheiben und Dubletten</b>
Layout altes System	5 Maschinen auf 3 Ständen	15 Einzelscheiben, 5 Dubletten
Neues System Linie mit 4 Ständen	3 Standplätze mit 4 Maschinen je Standplatz	15 Einzelscheiben, 5 Dubletten, davon 2

	und 1 Standplatz (#2 oder #3) mit 3 Maschinen	Dubletten auf dem Stand mit 3 Maschinen
Neues System Linie mit 5 Standplätzen	5 Standplätze mit je 3 Maschinen	15 Einzelscheiben, 5 Dubletten

### 1.2.3. Wurfscheiben

Es können Standardwurfscheiben, Rollhasen, Midi- und Miniwurfscheiben, Segelwurfscheiben, Flashwurfscheiben und Elektrotauben (ZZ) verwendet werden. Die Farbe der Wurfscheiben muss sich deutlich vom Hintergrund abheben.

### 1.2.4. Standplätze der Schützen

Die Standplätze der Schützen werden durch ein Rechteck (1m x 1m) oder mit einem Kreis im Durchmesser 1m festgelegt. Soweit möglich sollten die Standplätze der Schützen über einen rutschsicheren und ebenen Bodenbelag verfügen (Sicherheitsbelange).

Vor dem Stand - in Schussrichtung und gut sichtbar für den Schützen - befindet sich eine Tafel, auf welcher die an diesem Stand verwendeten Wurfmaschinen in richtiger Reihenfolge (z.B.: A, B, C etc.) angeführt sind.

Spezielle Wurfscheiben (90mm, 70mm, 60mm, Battue, Rollhase etc.) müssen auf der Tafel bezeichnet werden. Der Wettkampfrichter stellt vor dem Wettbewerb sicher, dass alle Wurfmaschinen für die Abwicklung einer kompletten Serie ausreichend mit Wurfscheiben geladen sind.

Die Warteposition für Schützen muss so nahe wie möglich am Standplatz des Schützen sein, ohne jedoch andere Schützen beim Schießen zu behindern oder die Sicherheitsregeln zu verletzen.

### 1.2.5. Flugbahnen

1.2.5.1. Die Gestaltung der Flugbahnen und Standplätze muss den jagdlichen Grundsätzen und der waidgerechten Schussentfernung für Schrotflinten entsprechen, d.h.

- keine Nahschüsse, damit wird das Wildbret für den Genuss unbrauchbar,
- keine Weitschüsse, damit wird das Wild nur verletzt.

Es muss gewährleistet sein, dass auf jede einzelne Wurfscheibe 2 Schüsse abgegeben

werden können.

Die Schwierigkeit einer Flugbahn ist wie folgt einzuordnen:

Der Prozentsatz der Treffer in jeder Klasse muss mit dem Ergebnis der getroffenen Wurfscheiben eines Durchschnittsschützen übereinstimmen:

Klasse	A	B	C
	über 80 %	60 % - 80 %	40 % - 60 %

Unterschiedliche Flugbahnen von Klasse A – C werden für jeden Schützenstandplatz empfohlen:

- eine „A“ Flugbahn
- zwei „B“ Flugbahnen
- eine „C“ Flugbahn

Bei einem Standplatz mit 5 Einzelwurfscheiben sollte die folgende Wurfscheibe nur eine „A“ oder „B“ Wurfscheibe sein.

1.2.5.2. Dubletten müssen zuvor als Einzelwurfscheiben vom selben Schützenstand aus geworfen worden sein. Außerdem:

- Eine „C“ Wurfscheibe kann für die Dublette oder die Dubletten in Verbindung mit einer „A“ Wurfscheibe nur einmal von einem Stand geworfen werden.
- Zwei „B“ Wurfscheiben können für eine Dublette oder eine „B“ Wurfscheibe kann zusammen mit einer „A“ Wurfscheibe eingesetzt werden.

1.2.5.3. In einem Layout mit 3 Schusspositionen und zwei Dubletten kann es entweder eine Simultandublette oder eine Rafeledublette oder beides geben. Es darf aber keine zwei Dubletten auf Schuss geben.

### 1.3. Schiessregeln

#### 1.3.1. Standort und Schussposition des Schützen

1.3.1.1. Der Schütze muss die „ready Position“ (Bereitschaftsposition) einnehmen: Dies bedeutet, er muss mit beiden Füßen innerhalb der Begrenzung des Standplatzes stehen. Das Ende des Schaftes muss den Körper berühren.

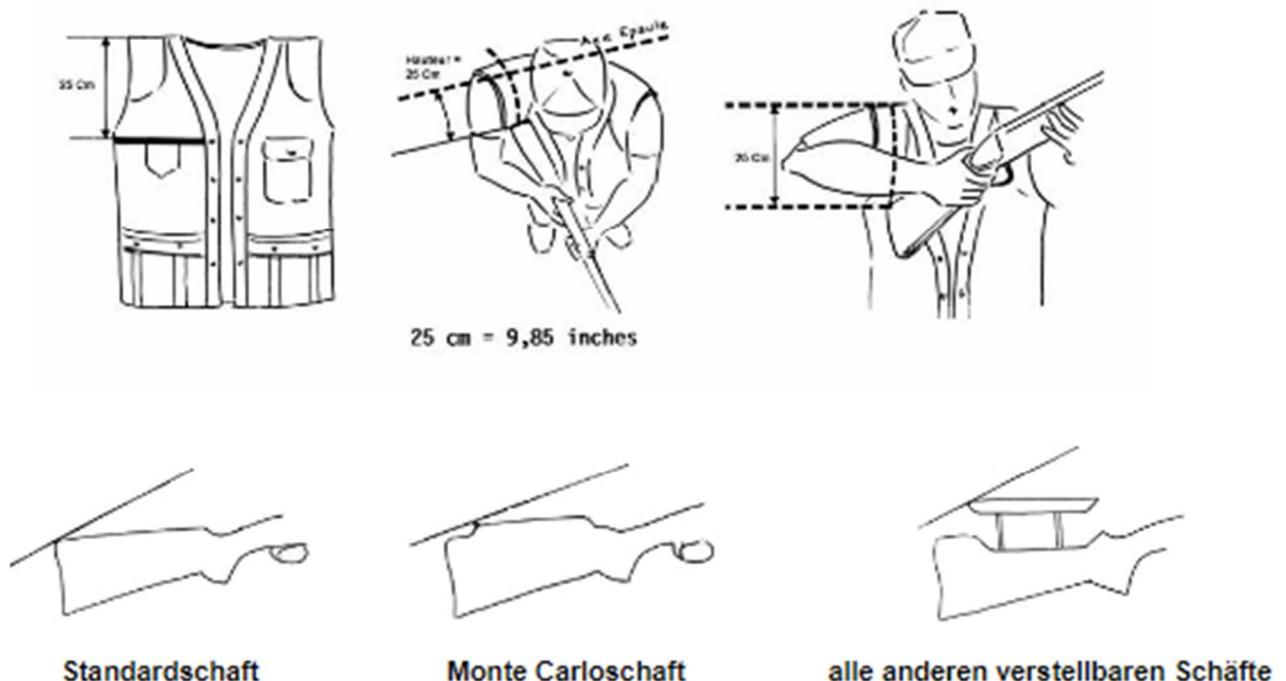
Für allen Arten von Schäften, einschließlich

- Standardschaft,
- Monte Carloschaft, und
- alle anderen verstellbaren Schäfte

muss der höchste Punkt des Schaftes, wenn der Schütze in der Bereitschaftsposition ist, unter der markierten Linie der Schiessweste sein.

Diese Markierung ist 25 cm unterhalb der Schulterachse und verläuft parallel zur Schulterachse (siehe nachfolgende Abb.).

Der Schütze hat diese Position beizubehalten bis die Wurfscheibe ausgelöst wurde und sichtbar ist.



1.3.1.2. Der Schütze darf die Flinte erst dann hochnehmen, wenn die Wurfscheibe erscheint. Der Schütze darf alle Arten von Wurfscheiben und ebenso Rollhasen nur in korrektem Anschlag beschießen (z.B. nicht aus der Hüfte).

1.3.1.3. Bei Dubletten auf Schuss, Simultandubletten oder Rafeledubletten ist dem Schützen die Haltung der Waffe zwischen den beiden Wurfscheiben freigestellt.

1.3.1.4. Probeschüsse

Keinesfalls dürfen die Waffen am Wettkampfstand ausprobiert werden. Bevor Schützen mit dem Wettkampf beginnen, können sie, falls sie es wünschen, an einem gesondert dafür vorbereiteten Schießplatz, der nahe dem Klubhaus gelegen sein sollte, die Funktion ihrer Waffe überprüfen.

#### 1.3.2. Gehörschutz

Siehe Verhaltensregeln / Sicherheit (2.4.9)

#### 1.3.3. Schutzbrille

Siehe Verhaltensregeln / Sicherheit (2.4.10)

### 1.4. Begriffserklärung

#### 1.4.1. Einzelwurfscheibe

Eine Einzelwurfscheibe, unabhängig vom Typ, wird von einer Wurfmaschine geworfen. Auf eine Einzelwurfscheibe müssen beide Schüsse abgegeben werden können.

#### 1.4.2. Dubletten

Pro Dublette sind nur 2 Patronen zulässig. Beide Schüsse dürfen auf dieselbe Wurfscheibe abgegeben werden.

##### 1.4.2.1. Dublette auf Schuss

Zwei Wurfscheiben werden von einer oder zwei verschiedenen Maschinen geworfen. Die zweite Wurfscheibe wird innerhalb eines Zeitraums von 0 – 3 Sekunden, nachdem die erste Wurfscheibe beschossen wurde, ausgelöst.

##### 1.4.2.2. Simultandublette

Beide Wurfscheiben werden **von einer** oder 2 verschiedenen Maschinen gleichzeitig ausgelöst. Die Wurfscheibe dürfen in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.

##### 1.4.2.3. Rafaledubletten

Beide Wurfscheiben werden aus derselben Wurfmaschine mit derselben Flugbahn so schnell wie möglich hintereinander ausgelöst. Die Wurfscheiben dürfen in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.

## 2. Schiedsrichtern bei Wettkämpfen

### 2.1. Wettkampfrichter

Gemäß Tiroler Sportordnung

### 2.2. Beurteilung der Treffer

2.2.1. Wettkampfrichter treffen ihre Entscheidungen allein.

2.2.2. Rottenmitglieder sind nicht berechtigt zu intervenieren oder ihre Meinung bezüglich der Trefferentscheidungen zum Ausdruck zu bringen.

2.2.3. Die Wurfscheibe wird mit „EINS“ bewertet

Die Wurfscheibe wurde geworfen und der Schütze hat sie ordnungsgemäß beschossen, und es ist wenigstens ein sichtbarer Teil abgesplittert, oder die Wurfscheibe ist ganz oder teilweise zerbrochen. Dies gilt auch für Flashwurfscheiben.

2.2.4. Die Wurfscheibe wird mit „NULL“ bewertet

- wenn es der Schütze ohne gültigen Grund versäumt, die Wurfscheibe zu beschießen. Bei Simultan- oder Rafalewurfscheiben gilt in solchen Fällen „NULL“ und „NULL“.
- wenn der Schütze die Wurfscheibe verfehlt und kein sichtbares Teil absplittert oder nur Staubteilchen sichtbar werden (rauchende Wurfscheiben oder Wurfscheibenstaub).
- wenn der Schütze bei einer Fehlfunktion die Waffe ohne Aufforderung öffnet oder den Sicherungshebel berührt, bevor der Wettkampfrichter die Waffe überprüft hat.
- wenn eine 2. Fehlfunktion der Waffe oder Munition in der gleichen Runde auftritt.

2.2.5. „NO BIRD“

2.2.5.1. „NO BIRD“ aufgrund einer Fehlfunktion der Waffe oder der Munition

Die folgende Tabelle gilt für den 1. Vorfall in der gleichen Runde.

Der Schütze erhält eine Verwarnung (die gelbe Karte wird gezeigt) für den 1. Vorfall und die Wurfscheibe wird mit „NO BIRD“ bewertet. Nach dem 1. Vorfall werden alle Wurfscheiben (nachdem die rote Karte gezeigt wurde) mit „Null“ bewertet, die aus dem gleichen Grund nicht beschossen werden können.

Versagen	Art	Vorgehensweise
2 Schüsse gleichzeitig (Doppeln)	Einzelwurfscheibe	NO Bird, die Wurfscheibe wird wiederholt
	Die 1. Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
	Bei einer Simultandublette	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
	Bei einer Rafeledublette	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
Versager beim 1. Schuss*	Einzelwurfscheibe	NO Bird, die Wurfscheibe wird wiederholt
	Bei einer Dublette auf Schuss	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
	Bei einer Simultandublette	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
	Bei einer Rafeledublette	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
Versager beim 2. Schuss	Einzelwurfscheibe	NO BIRD, die Wurfscheibe wird wiederholt. Die Wurfscheibe muss mit dem 2. Schuss beschossen werden. Ein Treffer mit dem 1. Schuss gilt als NULL
	Bei einer Dublette auf Schuss	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt; der 1. Schuss wird gewertet
	Bei einer Simultandublette	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
	Bei einer Rafeledublette	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt

\* Wenn der 2. Schuss gefallen ist, wird das Ergebnis mit EINS oder NULL bekannt gegeben.

#### 2.2.5.2. „NO BIRD“ wegen Wurfscheibenfehler

Die nachfolgende Tabelle ist anzuwenden, wenn

- eine zerbrochene Wurfscheibe geworfen wird.
- die Wurfscheibe von der falschen Wurfmaschine geworfen wird.
- **zwei Wurfscheiben von Wurfmaschinen auf demselben Stand geworfen werden.**
- die Wurfscheibe von falscher Farbe, Größe oder Typ ist.
- der Wettkampfrichter die Flugbahn der Wurfscheibe als nicht korrekt feststellt.
- die Wurfschiebe später als 3 Sekunden nach dem Abruf durch den Wettkampfrichters geworfen wird.
- der Schütze die Wurfscheibe nicht abgerufen hat.
- der Wettkampfrichter beschließt, dass der Schütze eindeutig gestört wurde.
- der Wettkampfrichter nicht in der Lage ist, die Wurfscheibe nach Treffer/Fehler zu beurteilen.

Art	Vorgehensweise
Einzelwurfscheibe	NO BIRD, die Wurfscheibe wird wiederholt
Der Rollhase zerbricht, nachdem er mit dem 1. Schuss gefehlt wurde, noch bevor der 2. Schuss erfolgen konnte.	NO BIRD, der Rollhase wird wiederholt. Der Rollhase muss mit dem 2. Schuss beschossen werden. Ein Treffer mit dem 1. Schuss gilt als NULL
1. Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
Falls bei einer Dublette auf Schuss die erste Wurfscheibe oder ein Teil davon die zweite Wurfscheibe zerbricht, bevor der Schütze den zweiten Schuss abgeben konnte.	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt. Das Ergebnis der ersten Wurfscheibe zählt.
2. Wurfscheibe einer Dublette auf Schuss	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt. Das Ergebnis der ersten Wurfscheibe zählt.
Simultandublette	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt
Rafaledublette	NO BIRD, die Dublette wird wiederholt

Für alle Dubletten gilt, falls beide Wurfscheiben mit einem Schuss getroffen werden: EINS und EINS

## 2.3. Waffen und Munition

### 2.3.1. Beschreibung

Alle Jagdfinten (ausgenommen solche mit Release Trigger-Abzug), einschließlich

Halbautomaten (ausgenommen Repetierflinten), die das Kaliber 12 nicht überschreiten und eine Lauflänge von zumindest 66 cm haben, sind erlaubt.

Die Verwendung einer Mikrokamera (Shotcam) oder jeglicher künstlicher Zielvorrichtung, welche an der Waffe montiert sind, ist verboten.

Alle Flinten, auch wenn sie nicht geladen sind, müssen mit größter Aufmerksamkeit gehandhabt werden. Waffen müssen offen (gebrochen) und mit der Mündung nach unten oder oben getragen werden. Halbautomaten müssen mit offenem Verschluss und mit der Mündung nach unten oder oben getragen werden.

Gewehrriemen sind nicht zugelassen.

Wenn Schützen ihre Waffen nicht im Einsatz haben, müssen diese senkrecht in einem Gewehrständer oder an einem vergleichbaren Platz verwahrt werden.

2.3.2. Fremde Flinten dürfen nur mit der Erlaubnis des Besitzers berührt werden.

Ein und dieselbe Waffe darf nicht von zwei Schützen in derselben Rotte benützt werden.

2.3.3. In Ausnahmefällen, wie zum Beispiel einer Fehlfunktion der Waffe, darf sich der Schütze die Waffe eines anderen Schützen mit dessen Einverständnis ausleihen, um die Runde zu beenden.

Während der gleichen Runde und zwischen Standplätzen oder Einzelwurfscheiben und Dubletten ist es erlaubt, Waffen oder deren Teile, Wechselchokes und Läufe zu tauschen, soweit dadurch keine Verzögerung entsteht.

2.3.4. Sobald der Schütze am Schießstand steht, sind oben bezeichnete Wechsel nicht mehr erlaubt.

2.3.5. Der Schütze hat maximal 15 Sekunden Zeit für die Schussabgabe zwischen Einzelwurfscheiben oder Dubletten. Wird diese Zeit überschritten erhält der Schütze eine Verwarnung (gelbe Karte); bei weiteren Regelverstößen aufgrund Zeitüberschreitung gilt 2.8.2..

2.3.6. Der Wettkampfrichter wertet die 1. Fehlfunktion einer Waffe mit NO BIRD. Weitere Fehlfunktionen in der selben Runde werden mit NULL bewertet. Kann die Waffe repariert werden, bevor die Rotte an diesem Stand fertig ist, kann der Schütze mit Zustimmung des Wettkampfrichters nachschießen. Kann der Fehler nicht behoben werden, ist der Schütze mit Zustimmung des Wettkampfrichters berechtigt, in seiner Rotte weiter zu

schießen, falls er sofort eine andere Waffe zur Verfügung hat (siehe 2.3.3). Anderenfalls muss der Schütze seinen Platz bzw. die Rotte verlassen und kann die verbleibenden Wurfscheiben in einer anderen Rotte mit einem freien Platz nachschießen, soweit ihn die Jury dazu berechtigt.

2.3.7. Werden beide Läufe einer Waffe auf Grund einer Fehlfunktion gleichzeitig ausgelöst (Doppeln), wird die Wurfscheibe bei einer Einzelwurfscheibe oder auch bei der 1. Wurfscheibe einer Dublette als NO BIRD beurteilt. Es wird kein Ergebnis gewertet (2.2.5.1).

2.3.8. Die Ladung einer Patrone darf maximal 28 Gramm Blei, mit einer Toleranz von + 2% betragen. Der Schrotdurchmesser darf zwischen 2,0 und 2,5 mm mit einer Toleranz von mehr oder weniger 0,1 mm liegen.

- Streupatronen und Patronen mit ähnlichen Hilfsmitteln sind untersagt, genauso wie wiedergeladene Patronen.
- Das Mischen der Ladungen mit unterschiedlichen Schrotdurchmessern oder unterschiedlichen Materialien ist ebenso verboten wie Schwarzpulver- und Leuchtpurmunition.

2.3.9. Falls beide Wurfscheiben einer Dublette mit einem Schuss getroffen werden, werden diese als EINS und EINS gewertet.

2.3.10. Der Wettkampfrichter kann sich - bevor der Schütze mit seiner Serie beginnt - 2 Patronen, eine aus der rechten und eine aus der linken Tasche der Schießjacke des Schützen, zur Überprüfung aushändigen lassen.

## 2.4. Verhaltens- und Sicherheitsregeln

2.4.1. Falls ein Schütze ein Verhalten an den Tag legt, das auf den Verlust seiner Selbstkontrolle schließen lässt (wegwerfen der Waffe, unflätige Ausdrücke, Aggressivität gegen Teilnehmer und Wettkampfrichter), hat der Wettkampfrichter umgehend die Jury zu verständigen (2.9.4).

2.4.2. Eine Schussabgabe ist nur erlaubt, wenn der Schütze dazu aufgerufen ist und eine Wurfscheibe geworfen ist.

Dem Schützen ist es nicht erlaubt auf Wurfscheiben anderer Schützen zu schießen.

Es sind keine Anschlags- oder Schießübungen am Schiessgelände oder außerhalb zulässig. Wenn sich ein Schütze - bevor er "bereit" ruft - mit Anschlag oder Schießübungen beschäftigt

oder unabsichtlich einen Schuss auslöst, hat ihm der Wettkampfrichter eine Verwarnung zu erteilen. Nach der ersten Verwarnung ist jedes weitere Fehlverhalten mit einer NULL für den nächsten Treffer zu werten.

2.4.3. Ein Schütze muss sofort schießbereit sein, sobald er aufgerufen wird. Er muss die erforderliche Ausstattung und Munition für die Runde bei sich haben. Auf keinen Fall darf ein Schütze einen Stand betreten, bevor ihn sein Vorgänger verlassen hat, und er auch wirklich an der Reihe ist.

2.4.4. Ein Schütze darf seine Waffe erst laden, wenn er seinen Platz am Stand eingenommen hat, die Mündung der Waffe zeigt in Richtung Schussfeld, und der Wettkampfrichter die Erlaubnis zur Schussabgabe erteilt hat.

2.4.5. Halbautomaten dürfen mit maximal 2 Patronen geladen werden.

2.4.6. Schützen dürfen sich erst umdrehen und den Stand verlassen, wenn die Waffe gebrochen ist und beide Läufe entladen sind, unabhängig davon, ob diese abgeschossen wurden oder nicht.

Wenn ein Schützenstand mit einem Behältnis für die leeren Patronenhülsen ausgestattet ist, muss der Schütze seine Patronenhülsen dort entsorgen. Schützen, die eine halbautomatische Flinte verwenden, müssen, nachdem sie ihr Programm auf dem Schützenstand abgeschossen haben, die leeren Patronenhülsen sammeln und im vorbereiteten Behältnis entsorgen.

Ein Nichtbefolgen dieser Regel führt zu den üblichen Sanktionen (gelbe Karte, rote Karte – siehe 2.9).

2.4.7. Während dem Vorwerfen der Wurfscheiben oder bei Unterbrechungen muss die Waffe geöffnet und entladen sein. Die Waffe darf erst nach Freigabe durch den Wettkampfrichter geladen und geschlossen werden.

2.4.8. Wenn der Schütze auf Grund eines Munitions- oder Waffenfehlers keinen Schuss abgeben kann, darf er seinen Standplatz nicht verlassen. Die geschlossene Waffe ist in Schießrichtung zu halten. Erst wenn der Wettkampfrichter die Waffe überprüft hat, darf der Schütze die Waffe öffnen oder den Sicherungshebel berühren.

2.4.9. Gehörschutz

Ein Gehörschutz ist für alle Schützen, Wettkampfrichter, Personal und Zuschauer am

und in der Nähe des Schießstandes Vorschrift. Ein Schütze ohne Gehörschutz gilt als nicht anwesend und Artikel 16.7 tritt in Kraft. Auf alle Fälle müssen Kinder außerhalb des Klubhauses einen Gehörschutz tragen.

#### 2.4.10. Schutzbrille

Schutzbrillen sind ohne Ausnahme für alle Schützen, Wettkampfrichter, Personal und allen anderen in der Umgebung des Schießstandes vorgeschrieben. Eine Schütze ohne Schutzbrille gilt als nicht anwesend, **es gilt Artikel 16.7.**

#### 2.4.11. 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; **es gilt Artikel 16.7**

2.4.12. Das Betreuen (Coaching) eines Mitbewerbers während eines Wettbewerbs ist nicht erlaubt. Wenn der Wettkampfrichter dies feststellt, erhält der Schütze eine Verwarnung (gelbe Karte). Bei Wiederholung desselben Regelverstoßes werden Strafen gem. 2.9 ausgesprochen.

### 2.5. Einsprüche

2.5.1. Der Schütze ist verpflichtet die Wurfscheiben in einer Position zu beschießen, die vom Wettkampfrichter gut einsehbar ist, sodass dieser eine Wertung abgeben kann.

2.5.2. Falls der Wettkampfrichter entscheidet, dass die Wurfscheibe hinter einem natürlichen Hindernis oder außerhalb des Schiessbereiches beschossen wurde, ist keine Beschwerde gegen die Entscheidung zulässig.

2.5.3. Unter keinen Umständen ist es dem Schützen erlaubt, seinen Standplatz zu verlassen oder eine Wurfscheibe aufzuheben, um zu kontrollieren, ob sie getroffen wurde.

2.5.4. Mit dem Abruf der nächsten Wurfscheibe akzeptiert der Schütze die Entscheidung des Wettkampfrichters betreffend der vorhergehenden Wurfscheibe.

2.5.5. Wenn der Schütze eine Entscheidung des Wettkampfrichters nicht akzeptiert, muss er sofort am Stand die Hand heben und "Einspruch" oder "Protest" rufen. Der Wettkampfrichter hat den Wettkampf zu unterbrechen, und der Schütze muss den Grund der Beschwerde angeben.

2.5.5.1. Wenn der Wettkampfrichter sich gänzlich sicher ist, dass seine Entscheidung richtig war, bestätigt er die Entscheidung, welche dann ohne eine Einspruchsmöglichkeit des Schützen Gültigkeit hat (2.6.1 und 2.6.2).

2.5.5.2. Falls der Wettkampfrichter Zweifel an seiner Entscheidung hat, kann er sich folgenderweise beraten, bevor er eine Entscheidung fällt:

- mit einem anderen anwesenden Wettkampfrichter
- mit dem Puller
- mit den Schützen, die zur Rotte gehören.

Der Wettkampfrichter muss die mitgeteilten Meinungen nicht akzeptieren.

2.5.5.3. Der Beratung wie beschrieben nachfolgend gibt der Wettkampfrichter seine endgültige Entscheidung bekannt, welche dadurch unbestreitbar und für den Schützen bindend ist. (2.6.1 und 2.6.2).

2.5.6. Für jeden anderen Grund, außer dass eine Flugbahn als korrekt oder als NO BIRD oder dass eine Wurfscheibe als EINS oder NULL gewertet wird, kann gegen Wettkampfrichterentscheidungen bei der Jury Protest angemeldet werden.

2.5.7. Eine Beschwerde gegen eine Wettkampfrichterentscheidung muss bei der Jury schriftlich eingereicht werden. Das dabei zu hinterlegende Beschwerdegeld beträgt 40% des Startgeldes.

2.5.8. Falls die Jury dem Protest des Schützen stattgibt, wird das Beschwerdegeld rückerstattet; anderenfalls wird es einer gemeinnützigen Gesellschaft übergeben, die der Präsident des JWL Tirol bestimmt. Falls die Jury überzeugt ist, dass der Protest gerechtfertigt ist und unter die Regelung nach 2.5.6 fällt, wird der Wettkampfrichter angewiesen, seine Entscheidung zu ändern. Die Jury kann auch einen neuen Wettkampfrichter bestimmen oder die Entscheidung abändern.

## 2.6. Verweigerung zur Regelbefolgung

2.6.1. Ein Schütze hat innerhalb von 15 Sekunden nach Entscheidung durch den Wettkampfrichter das Schießen fortzusetzen.

2.6.2. Falls der Schütze seinen nächsten Schuss nicht innerhalb von 15 Sekunden nach der Entscheidung des Wettkampfrichters abgibt, wird dies als Verweigerung zur Regelbefolgung gewertet und es kommen die Strafen gemäß 2.9 zum Tragen.

2.6.3. Sollte der Wettkampfrichter entscheiden, dass der Schütze absichtlich nicht schießt oder offensichtlich in unfairen Weise handelt, ist dies als Verweigerung der Regelbefolgung zu betrachten.

## 2.7. Beeinflussung des Wettkampfrichters

Als Beeinflussung des Wettkampfrichters gelten folgende Umstände:

- Der betroffene Schütze greift die letzte Wertung des Wettkampfrichters fortwährend durch sein Verhalten oder seine Äußerungen an, obwohl der Wettkampf bereits fortgesetzt wird.
- Der betroffene Schütze kritisiert die Entscheidungen des Wettkampfrichters in auffälliger Weise.
- Die anwesenden Schützen äußern offen ihre Meinung oder Kritik zu einer Entscheidung, ohne dazu vom Wettkampfrichter aufgefordert worden zu sein.

## 2.8. Verwarnungen

2.8.1. Nimmt der Schütze eine Position ein, welche nicht jener gem. 1.3.1 entspricht, oder bringt er die Waffe in Anschlag, bevor die Wurfscheibe sichtbar ist, wird eine mündliche Verwarnung ausgesprochen; diese wird durch das Vorzeigen der gelben Karte durch den Wettkampfrichter ergänzt.

2.8.2. Nach der ersten Verwarnung wird der Wettkampfrichter dem Schützen für jedes weitere Vergehen aus dem gleichen Grund die rote Karte zeigen. Die Wurfscheiben werden daraufhin wie folgt bewertet:

“Null” für ein Einzelwurfscheibe;

“Null” und “No Bird” für eine Dublette auf Schuss;

“Null” und “Null” für Simultandubletten;

“Null” und “Null” für Rafeledubletten.

2.8.3. Eine Wurfscheibe, die vom Wettkampfrichter mit “No Bird” bewertet wird, darf unter keinen Umständen beschossen werden. Jeder Schütze, der sich nach einer ersten Verwarnung fortwährend gegen diese Regel verhält, wird bei jedem weiteren Verstoß folgendermaßen bestraft:

- “Null” für ein Einzelwurfscheibe;
- “Null” und “No Bird” für eine Dublette auf Schuss;
- “Null” und “Null” für Simultandubletten;

- “Null” und “Null” für Rafaledubletten.

## 2.9. Strafen

2.9.1. Sämtliche Schützen, die am Wettkampf teilnehmen, akzeptieren die Regeln des JWL Tirol und erkennen die Tiroler Sportordnung und die aktuellen Regeln für Jagdparcours an. Die teilnehmenden Schützen akzeptieren ebenso die damit verbundenen Auflagen und Folgen bei Regelverletzungen, bei Missachtung der Anordnungen der Wettkampfrichter und bei Ablehnung der Wettkampfrichterentscheidungen.

2.9.2. Bei der ersten Regelverletzung werden der Wettkampfrichter oder die Jury eine Verwarnung - gelbe Karte - aussprechen.

2.9.3. Im Falle wiederholter Regelverletzung, Verweigerung der Regelbefolgung oder des Versuchs der Beeinflussung des Wettkampfrichters verhängt die Jury folgende Strafen:

- Verlust eines Treffers;
- Verlust einer Runde von 25 Wurfscheiben;
- Ausschluss vom Wettkampf.

2.9.4. Auf Anraten eines Wettkampfrichters kann die Jury jeden Schützen, der die Selbstbeherrschung verloren hat, oder Anweisungen nicht befolgt, oder den Wettkampfrichter beeinflusst, oder vorsätzlich auf lebende Tiere schießt vom Wettbewerb ausschließen.

2.9.5. Jeder Wettkampfausschluss gemäß ist dem JWL Tirol mitzuteilen. Der Ausschluss ist dort für 5 Jahre zu vermerken.

2.9.6. Schützen, die vom Wettkampf ausgeschlossen werden, erhalten auf keinen Fall eine Entschädigung oder eine Erstattung ihrer Auslagen.

## 2.10. Wertungslisten

2.10.1. Wertungslisten werden beim Wettkampfrichter oder von einer anderen Person, die der Wettkampfrichter bestimmt, aufbewahrt. Jeder Wettkampfrichter muss die Wertungslisten für seinen Standplatz mit einer anderen Farbe ausfüllen, gleich bleibend für den ganzen Wettkampf.

### 2.10.2. Wertung

Nur Wurfscheiben, die mit “Null” bewertet werden, werden in die Wertungsliste eingetragen

(s. Anhang). Jede Wurfscheibe, die mit "Null" gewertet wird, ist von links nach rechts der Reihe nach in die Wertungsliste einzutragen.

Die Wurfscheiben sind in der zu schießenden Reihenfolge pro Stand zu beziffern, z.B.:

Stand 1:

Wurfscheibe Nr. 1, Nr. 2, Nr. 3 und Nr. 4, Dublette Nr. 5 und Nr. 6

Stand 2:

Wurfscheibe Nr. 1, Nr. 2 und Nr. 3, Dublette Nr. 4 und Nr. 5, Dublette Nr. 6 und Nr. 7

### 3. Organisation von Wettkämpfen

#### 3.1. Wettkampforganisation

3.1.1. Der JWL Tirol muss das Parcourlayout für Tiroler Landesmeisterschaften genehmigen.

#### 3.1.2.

Der JWL Tirol kann die Organisation und Durchführung von Wettkämpfen an einen seiner Vereine delegieren; für die Einhaltung aller bereits oben getroffenen Vorschriften ist trotzdem der JWL Tirol verantwortlich.

#### 3.1.3. Jury

Lt. Tiroler Sportordnung

#### 3.1.4. Verantwortliche für die Wettkampfgestaltung

3.1.4.1. Spätestens vor dem offiziellen Training muss der Wettkampfleiter die Platzierung der Wurfmaschinen und Standplätze, die Flugbahnen und die Art der Wurfscheiben den folgenden Personen vorstellen:

- den Mitgliedern der Jury, soweit sie für die Wettkampfgestaltung verantwortlich sind, und
- ebenso dem Ober-Wettkampfrichter.

3.1.4.2. Die Vorschläge aus 3.1.4.1 können hinsichtlich technischer Anforderungen, der Wertung, der Sicherheit und Regeln, die das Umfeld betreffen, angepasst werden, insbesondere dann, wenn es dem Sinn von Wettkämpfen des JWL Tirol entspricht.

3.1.4.3. Das Parcourlayout und alle Wurfschemata sind erst gültig, wenn sie durch die Jurymitglieder und dem Ober-Wettkampfrichter anerkannt wurden.

3.1.4.4. Der Ober-Wettkampfrichter übergibt die Entscheidungsrichtlinien an jeden Wettkampfrichter am Stand.

3.1.4.5. Flugbahnen, die von der Jury bestätigt worden sind, können durch den Wettkampfrichter nicht abgeändert werden.

Im Falle einer Fehlfunktion einer Wurfmaschine oder unerwarteter Veränderung der Witterungsbedingungen ist es dem Wettkampfrichter gestattet, die fehlerhafte Wurfmaschine

neu einzustellen, sofern

- a) die Wurfscheibe auf Abruf nicht erscheint.
- b) die Flugbahn nach Einschätzung des Wettkampfrichters als gefährlich anzusehen ist.

In jedem Fall ist es angeraten, den Wettkampfleiter oder ein Jurymitglied darüber zu informieren und die neuen Flugbahnen zu überprüfen.

3.1.4.6. Flugbahnen, die bei windstillem Wetter festgelegt wurden, können aufgrund außergewöhnlicher Wetterverhältnisse geändert werden.

3.1.4.7. Übungsschießen ist unmittelbar vor dem Wettbewerb im Wettbewerbslayout nicht gestattet.

## 3.2. Ablauf einer Meisterschaft

3.2.1. Eine Tiroler Landesmeisterschaft wird in einem Umfang von 100 Wurfscheiben abgewickelt. Eine Runde besteht aus 25 Wurfscheiben. Unter besonderen Umständen kann die Zahl der Wurfscheiben durch die Jury geändert werden, soweit es sich als sinnvoll erweist.

3.2.2. Das Schießen wird in Rotten zu je 6 Schützen durchgeführt, die ausgelost werden. Die Anfangsschützen jeder Rotte wechseln nicht nur auf jedem Stand sondern auch bei Beginn der Dublettenrunde. Bei Tiroler Landesmeisterschaften werden die Schützen eines Mitgliedsvereins des JWL Tirol - soweit wie möglich - auf verschiedene Rotten aufgeteilt. Der Wettkampfleiter kündigt die Startzeiten und die Mitglieder einer Rotte im Voraus an.

3.2.3. An jedem Stand werden von jedem Schützen der Rotte zuerst die Einzelwurfscheiben beschossen und dann im Wechsel die Dubletten (außer die Jury entscheidet anders).

3.2.4. Alle Flugbahnen werden an jedem Stand dem ersten Schützen der Rotte, der im Stand bereit sein muss, vorgeworfen.

3.2.5.

Anschlag- und Schießübungen sind beim Vorwerfen der Wurfscheiben verboten; es gelten die Bestimmungen gem. 2.8.1. und 2.8.2.

3.2.6. Dubletten auf Schuss werden nicht gezeigt. Nur Simultan- und Rafeledubletten

werden dem 1. Schützen einer Rotte vorgeworfen.

3.2.7. Schützen müssen rechtzeitig am Stand sein. Wenn ein Schütze beim Aufruf seines Namens nicht anwesend ist, muss der Wettkampfrichter den Namen und die Nummer innerhalb einer Minute dreimal laut aufrufen. Wenn sein Platz zum Beschießen der Einzelscheibe auf Position 1 noch nicht übersprungen wurde, kann sich der Schütze ohne Konsequenzen in seine Rotte einfügen. Falls der Schütze versäumt sich der Rotte anzuschließen bevor er an der Reihe ist, werden alle Einzelwurfscheiben und Dubletten, die er nicht beschossen hat mit "Null" bewertet. Falls ein Schütze an einem der folgenden Stände (2, 3, 4 ...) anwesend ist, werden alle Wurfscheiben der vorhergehenden Stände mit "Null" gewertet. Auf keinen Fall darf der Schütze die Runde, die er versäumt, in einer anderen Rotte nachholen.

3.2.8. Wenn ein Schütze glaubt, dass es einen triftigen Grund für seine Verspätung gibt, für die er nicht verantwortlich ist, muss er folgendes beachten:

- a) er darf sich nicht seiner Rotte während der Runde wieder anschließen;
- b) die Jury muss schriftlich informiert werden;
- c) er muss die Entscheidung der Jury abwarten;
- d) nur die Jury kann entscheiden, ob der Schütze den Durchgang in einer anderen Rotte nachschießen darf.

Wenn die Jury die Gründe des Schützen für unzulässig hält, wird der Schütze mit 25 mal "Null" für jede nicht geschossene Runde bestraft.

3.2.9. Nochmaliges Vorwerfen der Wurfscheiben

Im Falle eines Ausfalls der Wurfmaschine oder einer Unterbrechung von mehr als 10 Minuten, sind die Wurfscheiben des Standes nochmals vorzuwerfen.

3.2.10. Bei Tiroler Landesmeisterschaften werden die Ergebnisse durch den Wettkampfrichter oder seine Vertretung, es darf auch ein Schütze sein, bekannt gegeben. Die Ergebnisse jeder Runde werden in einer zentralen Gesamtwertungsliste veröffentlicht.

3.2.11. Vor dem Verlassen des Standes muss jeder Schütze die korrekte Eintragung seiner Ergebnisse in die Wertungsliste überprüfen. Falls der Schütze die Wertung anzweifelt, muss er dies sofort dem Wettkampfrichter mitteilen. Die endgültige Entscheidung verbleibt ausschließlich beim Wettkampfrichter. Der Wettkampfrichter kann sich zur

Entscheidungsfindung ergänzend informieren und beraten (2.5.5.2), bevor er endgültig entscheidet. Gegen die endgültige Entscheidung des Wettkampfrichters sind keine Einsprüche zulässig.

### 3.3. Bekleidung

Wettkampfteilnehmer müssen angemessen gekleidet sein. Kurze Hosen sind nicht erlaubt. Nur lange Hosen ("Bermudas" dürfen bis maximal 5 cm über das Knie reichen) sind erlaubt. Ein nackter Oberkörper unter der Schießweste ist unzulässig. Hemden müssen wenigstens kurze Ärmel und einen Kragen haben. Ohne Kragen ist ein runder Ausschnitt gleich einem T-Shirt erlaubt. Das Tragen von Sandalen ist aus Sicherheitsgründen untersagt.

Die Startnummer des Schützen ist in seiner Gesamtheit gut sichtbar am Rücken horizontal zwischen den Schultern und vertikal zwischen Schultern und Hüfte zu tragen.

Jede Missachtung der Bekleidungsregeln wird durch eine erste Verwarnung vom Wettkampfrichter geahndet. Wenn ein Schütze daraufhin seine Bekleidung nicht den geltenden Bekleidungs Vorschriften anpasst, können weitere Strafen bis zum Ausschluss vom Wettkampf durch die Jury verhängt werden.

### 3.4. Stechen

3.4.1. Falls ein Stechen für die ersten 3 Plätze einer Einzelwertung erforderlich ist, wird von der Jury ein neues Schema festgelegt (falls genügend Zeit für ein Stechen vorhanden ist).

3.4.2. Schützen mit einer Reihung nach den ersten 3 Rängen mit punktgleichen Ergebnissen werden ex-aequo gewertet.

3.4.3. Ein Stechen findet zunächst über eine Runde von 25 Wurfscheiben statt. Bei gleichem Ergebnis aus der 1. Runde findet eine 2. Runde statt. Der Schütze mit der ersten "Null"-Wertung scheidet aus ("K.O.-Prinzip") usw.. Vorausgesetzt alle Schützen haben die gleiche Anzahl von Wurfscheiben beschossen, bleibt der Sieger übrig, nachdem alle seine Mitstreiter ausgeschieden sind.

3.4.4. Das Schießen findet unter Zugrundelegung der zuvor beschriebenen Regeln statt, auch wenn die Rotte nicht vollständig ist.

3.4.5. Falls ein Stechen im Zeitablauf des Wettkampfes nicht vorgesehen ist, müssen die betroffenen Schützen mit der Jury in Kontakt bleiben, so dass sie innerhalb 15 Minuten ab ihrem Aufruf bereit sind. Schützen, die beim Stechen nicht anwesend sind, werden jenen

Schützen, die am Stechen teilnehmen, nachgereiht.

3.4.6. Die Jury kann auf Grund "höherer Macht " das Stechen auf den nächsten Tag verlegen. Abwesende Schützen werden jenen Schützen, die am Stechen teilnehmen, nachgereiht.

3.4.7. Für den Fall der Punktegleichheit in der Teamwertung zählt zunächst das Teamergebnis der letzten Runde (die Einzelergebnisse der Teammitglieder der letzten Runde werden addiert). Bei weiter bestehender Punktegleichheit wird das Teamergebnis der vorletzten Runde ermittelt und eine neue Reihung vorgenommen. Die Ergebnisse der Runden werden so lange berücksichtigt, bis sich eine eindeutige Reihung ergibt. Sollte eine solche bis einschließlich der Teamwertung der ersten Runde nicht möglich sein, denn es herrscht immer noch Punktegleichheit, so werden die Teams ex-aequo gereiht.

#### **4. Begriffe**

Rotte:	Gruppe mit 6 ausgelosten Schützen, die zur gleichen Zeit auf demselben Schießstand schießt.
Runde/ Serie:	eine Runde umfasst 25 Wurfscheiben auf dem gleichen Schießstand
Wurfmaschine:	Gerät zum Werfen von Wurfscheiben oder Rollhasen
Schuss:	entspricht dem Abfeuern einer Patrone
Wurfscheibe:	siehe 1.2.3
Flugbahn:	Dreidimensionaler Verlauf einer Flugbahn
Layout:	Darstellung von verschiedenen Standplätzen und Flugbahnen, die 25 Wurfscheiben umfasst
Standplatz:	Position des Schützen (Quadrat oder Kreis)
Eins:	Nach den Regeln getroffene Wurfscheibe oder Rollhase
Null:	Nach den Regeln NICHT getroffene Wurfscheibe oder Rollhase
NO BIRD:	Wurfscheibe oder Flugbahn entspricht nicht den Regeln