

REGELN

für das



JAGDPARCOURS ***Schiessen***

Herausgegeben vom VJWÖ am 18. 02. 2007

INHALTSVERZEICHNIS J P C

		Seite
Kapitel 1	Allgemeines	1
	Schiessstand	1
	Wurfmaschinen	1
	Schiessposition	1, 2
Kapitel 2	Einzelscheiben-Treffer-Fehler	2,3
Kapitel 3	Einzelscheibe	3,4,5
Kapitel 4	Doubletten auf Schuss	5,6
Kapitel 5	Doubletten auf Schuss, Wertung	6
Kapitel 6	Simultan-Doubletten	6,7
Kapitel 7	Rafale-Doubletten	7,8
Kapitel 8	Wettkampforgansisation	8,9,10,11
Kapitel 9	Waffen und Munition	11,12,13
Kapitel 10	Kleidungs- u. Verhaltensordnung	13,14,15
Kapitel 11	Schiedsrichter	15,16
Kapitel 12	Straffmassnahmen	16
Kapitel 13	Stechen	16,17
Kapitel 14	Wertungskarte	17
Glossar		18
	Wertungskarte	19

INTERNATIONALE REGELN –

JAGDPARCOURS

Im Zweifelsfall gilt die französische Fassung.

F.I.T.A.S.C. 02/04/2005 zu VJWÖ 1995

KAPITEL 1

ALLGEMEINES

1.01 Schiessstand

Ein Jagdparcours muss – unter Ausnutzung der Geländebeschaffenheit – mit ausreichend Wurfmaschinen ausgerüstet sein, damit die Schützen die gleichen Bedingungen vorfinden, wie bei der Jagd auf lebendes Wild, z.B. Rebhühner, Enten, Fasanen, Hasen, etc.

Die Ziele sollen hoch oder niedrig, ansteigend oder abfallend, quer oder halbquer – wie auf einer Treibjagd im offenen Gelände oder Wald, unter Umständen durch Bäume und Sträucher begrenzt – geworfen werden.

1.02

Der Schiessstand muss für die Durchführung nationaler Wettbewerbe durch den nationalen Verband und für die Durchführung internationaler Wettbewerbe durch den internationalen Verband anerkannt werden.

1.03 Wurfmaschinen

Das alte System sieht je Parcours mindestens vier Maschinen vor, das neue System jedoch mindestens drei Maschinen pro Schützenstand, d.h. mindestens 12 Maschinen je Parcours.

Es können Handmaschinen, automatische Maschinen oder eine Mischung aus beiden Maschinenarten verwendet werden.

Die Maschinen sind alphabetisch (A,B,C,D) im Uhrzeigersinn von links nach rechts vom Schützenstand zu markieren.

1.04

Zu verwendende Wurfscheiben sind Standards und Rollhasen (Rabbits), sowie dünnere und mit kleinerem Durchmesser. Es können auch Midi, Super-Mini, Battue, Flash und ZZ verwendet werden. **Die Wurfscheiben müssen, abhängig vom Hintergrund, schwarz oder orange sein.**

1.05 Schiessposition

Der Schütze steht mit beiden Füßen aufrecht innerhalb der Standabgrenzung. Die Oberkante der Schaftkappe der Waffe berührt den Körper unterhalb einer auf der Schiessweste angebrachten Linie. Diese Linie befindet sich 25 cm (9,85 inches) unterhalb der Schultermitte

(sh. Skizze). Der Schütze bleibt bis zum Erscheinen der (die) Wurfscheibe(n) in dieser Position.

1.06

Wenn es sich um eine Doublette auf Schuss, Simultan-Doublette oder Rafale-(Jagd)-Doublette handelt, ist dem Schützen zwischen der ersten und zweiten Wurfscheibe die Position freigestellt.

1.07

Befindet sich ein Schütze nicht in Übereinstimmung mit 1.05 bevor die Wurfscheibe erscheint, so erhält er eine erste Verwarnung.

1.08

Nach der ersten Verwarnung auf dem gleichen Parcours oder während des gleichen Durchganges werden Fehler gezählt: „ZERO“ für eine Einzelscheibe oder „ZERO NO BIRD“ für eine Doublette auf Schuss oder „ZERO ZERO“ für eine Simultan- oder Rafale-(Jagd)-Doublette.

1.09

Der Schütze hat nicht das Recht, eine Wurfscheibe abzulehnen, es sei denn, er hat sie nicht abgerufen.

Nur der Schiedsrichter entscheidet über die Vorschriftsmäßigkeit der Flugbahn oder über ein „NO BIRD“.

1.10

Die Schützenstände werden in Quadrate mit einem Seitenmaß von 1,00 m oder in Kreise mit einem Durchmesser von ca. 1,00 m abgegrenzt.

1.11

Nach Erscheinen der Wurfscheibe(n) muss der Schütze, auch bei Rollhasen, die Waffe in Anschlag bringen, um zu schießen (Art. 1.05 und 1.07).

1.12

Nachdem der Schiedsrichter eine Wurfscheibe als „NO BIRD“ erklärt hat, darf keinesfalls ein Schuss abgegeben werden.

Nach der ersten Verwarnung wird der Schütze wie folgt bestraft:

- „ZERO“ für eine Einzelscheibe;
- „ZERO NO BIRD“ für eine Doublette auf Schuss;
- „ZERO ZERO“ für eine Simultan-Doublette.

KAPITEL 2

WETTKAMPFORGANISATION

JURY

2.01

Internationale Wettkämpfe werden durch eine Jury überwacht, die aus einem Vertreter jedes teilnehmenden Landes besteht. Den Vorsitz führt der Vertreter des organisierenden Landes.

2.02

Die Jury entscheidet durch Stimmenmehrheit der Anwesenden. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.

2.03

Eine Entscheidung der Jury hat erst dann Gültigkeit, wenn der Vorsitzende oder sein Vertreter sowie ein Viertel der Jurymitglieder anwesend sind.

2.04

In dringenden Fällen (z.B. wenn die Fortsetzung des Wettkampfes gefährdet ist) können zwei vom Vorsitzenden ernannte Jurymitglieder – unter dem Vorbehalt, dass die Jury mit dieser Entscheidung einverstanden ist – im Einvernehmen mit dem Schiedsrichter eine außerordentliche Entscheidung treffen.

AUFGABEN der JURY

2.05

Die Jury muss vor Beginn des Wettkampfes sicherstellen, dass der/die Parcours den Regeln entspricht/entsprechen und dass die Vorbereitungen richtig und zweckmäßig ausgeführt wurden.

2.06

Die Jury muss eine technische Kommission zusammensetzen, die am Vortag des Wettkampfes die verschiedenen Flug- und Rollbahnen, die Lage der Schützenstände, die Auswahl und Geschwindigkeit der Wurfscheiben, die während des Wettkampfes beschossen werden, festlegen.

2.07

Auf den von der Technischen Kommission festgelegten Flug- und Rollbahnen dürfen vor Durchführung des Wettkampfes keine Übungsschießen stattfinden.

2.08

Der Schiessleiter legt vor Beginn des Wettkampfes ein Wurfeschema mit den Flug- und Rollbahnen für jede Maschine fest. Sollten diese, vorgesehen und eingestellt für ruhiges Wetter, durch Wind beeinflusst werden, so sind sie trotzdem als regulär zu betrachten.

2.09

Die Jury hat während des Schiessens darauf zu achten, dass die Regeln eingehalten werden. Außerdem hat sie Waffen, Munition und die Wurfscheiben mit Hilfe technischem Gerät zu prüfen.

2.10

Die Jury muss im Falle technischer Fehler die notwendigen Entscheidungen treffen, wenn diese nicht durch den verantwortlichen Schiedsrichter getroffen worden sind.

2.11

Die Jury muss Proteste behandeln.

2.12

Die Jury muss über Strafmaßnahmen entscheiden, wenn ein Schütze gegen die Regeln verstößt oder sich unsportlich verhält.

2.13

Die Jury muss sicherstellen, dass sich immer mindestens zwei Jurymitglieder auf der Schiessanlage aufhalten.

BERUFUNGSJURY

2.14

Eine Berufungsjury kann bei internationalen Bewerben gebildet werden.

2.15

Wird der Spruch der Jury durch den Schützen oder die F.I.T.A.S.C angefochten, so kann dies an die Berufungsjury weiter geleitet werden. Diese Berufungsjury setzt sich aus dem Präsidenten der F.I.T.A.S.C, dem Präsidenten der Technischen Kommission und dem Präsidenten des nationalen Verbandes oder deren Stellvertreter zusammen. Alle diszipliniären Probleme werden an die Disziplinarkommission der F.I.T.A.S.C weiter geleitet.

2.16

Bei internationalen Wettkämpfen werden Schützen gleicher Nation nach Möglichkeit auf verschiedene Rotten verteilt.

Das Organisationskomitee erstellt für die Zusammensetzung der Rotten einen Auslosungsplan. Der Zeitpunkt der Auslosung ist vorher bekannt zu geben, damit die Delegierten der teilnehmenden Nationen, falls gewünscht, teilnehmen können.

2.17

Die Teilnehmer schießen in ausgelosten Rotten mit jeweils sechs Schützen.

Die Anfangsschützen wechseln, nicht nur auf jedem Schützenstand, sondern auch bei Beginn einer Doublettenserie. Die Schützen einer Rotte beschießen auf jedem Schützenstand zuerst die Einzelscheiben, dann die Doubletten, u.s.w.

Beispiel:

Schützenstand 1:	Einzelscheiben in der Reihenfolge der Schützen	1-2-3-4-5-6	
Schützenstand 1:	Doubletten in der Reihenfolge der Schützen	2-3-4-5-6-1	
Schützenstand 2:	Einzelscheiben in der Reihenfolge der Schützen	3-4-5-6-1-2	
Schützenstand 2:	Doubletten in der Reihenfolge der Schützen	4-5-6-1-2-3	u.s.w.

2.18

Dem ersten Schützen der Rotte werden auf jedem Schützenstand alle Flug- und Rollbahnen gezeigt. Der Schütze muss sich auf dem Schützenstand befinden.

2.19

Während der Präsentation der Wurfscheiben darf nicht auf die Wurfscheiben gezielt oder geschossen werden. Andernfalls sind die Art. 1.07 und 1.08 anzuwenden.

2.20

Dem ersten Schützen der Rotte werden keine Doubletten auf Schuss vorgeworfen, sondern lediglich Simultan- und Rafale-(Jagd-)-Doubletten.

2.21

Bei Doubletten auf Schuss dürfen nur solche Wurfscheiben geschossen werden, die bereits bei den Einzelscheiben beschossen worden sind.

2.22

Bei internationalen Wettkämpfen werden Durchgänge von jeweils 25 Wurfscheiben geschossen. Diese Anzahl kann bei Bedarf von der Technischen Kommission geändert werden.

2.23

Der Schütze muss dafür sorgen, dass er zeitgerecht am Stand ist. Ist das nicht der Fall, so wird sein Name durch den Richter innerhalb einer Minute dreimal laut aufgerufen. Hat der Schütze seine Reihenfolge bei den Einzel-Wurfscheiben nicht versäumt, so kann er sich ohne Konsequenzen einreihen. Reiht er sich später ein, so werden alle nicht beschossenen Wurfscheiben mit **FEHLER** gewertet. Unter keinen Umständen kann der Schütze diesen Parcours in einer anderen Rotte nachschießen (sh. 2.24).

2.24

Ist der Schütze der Ansicht, einen berechtigten Grund für seine Verspätung zu haben, so **muss** er,

- sich keinesfalls in seine bereits schießende Rotte einreihen,
- seine Sache schriftlich der Jury vorlegen,
- sich dem Spruch der Jury beugen,
- zur Kenntnis nehmen, dass nur die Jury ihm diesen Parcours in einer anderen Rotte wiederholen lässt,
- akzeptieren, dass, wenn die Jury seine Begründung ablehnt, er 25 **FEHLER** für die 25 nicht beschossenen Wurfscheiben erhält.

2.25

Wenn eine Wurfmaschine nicht oder nicht richtig funktioniert, entscheidet der Schiedsrichter, ob die Serie fortgesetzt oder ob zunächst der technische Fehler behoben wird.

Nach der Reparatur hat der Schütze das Recht – bevor er die Serie fortsetzt – sich die Wurfscheibe(n) erneut vorwerfen zu lassen.

2.26

Bei internationalen Wettbewerben werden die Ergebnisse durch den Schiedsrichter oder eines Beauftragten (z.B. ein Schütze) aufgezeichnet. Die Ergebnisse werden anschließend auf der Haupttafel eingetragen.

2.27

Jeder Schütze muss die notierten Ergebnisse bestätigen, bevor er den Schützenstand verlässt. Wird das Ergebnis vom Schützen angezweifelt, muss er das sofort dem Schiedsrichter mitteilen, da nur dessen Entscheidung Gültigkeit hat. Der Schiedsrichter kann sich vor einer endgültigen Entscheidung informieren. Nach dieser Kontrolle ist dann keine Reklamation mehr möglich.

KAPITEL 3

WAFFEN und MUNITION

3.01

Alle, auch halbautomatischen Waffen, mit einer Lauflänge von min. 66,00 cm und nicht größerem Kaliber als Kal. 12, sind erlaubt.

3.02

Alle Waffen, ob geladen oder ungeladen, müssen mit größter Sorgfalt gehandhabt werden.

3.03

Die Waffen müssen geöffnet und entladen getragen werden. Halbautomatische Waffen müssen den Verschluss geöffnet haben und mit der Mündung vertikal nach oben oder unten getragen werden.

3.04

Gewehriemen sind nicht erlaubt.

3.05

Wird die Waffe vom Schützen nicht benötigt, muss er sie senkrecht in einen Waffenständer oder an einem ähnlichen – dafür vorgesehenen – Ort stellen.

3.06

Es ist nicht erlaubt, die Waffe eines anderen Schützen ohne dessen Erlaubnis zu berühren.

3.07

Es ist nicht erlaubt, dass während eines Wettkampfes oder einer offiziellen Meisterschaft zwei Schützen aus einer Rotte mit der gleichen Waffe schießen.

3.08

Wenn die Waffe eines Schützen ohne dessen Verschulden nicht richtig funktioniert, ist es ihm ausnahmsweise gestattet, die Waffe eines anderen Schützen – mit dessen Erlaubnis – auszuleihen, um den Parcours zu beenden.

3.09

Waffenwechsel sowie Lauf- und Chokewechsel sind im Laufe eines Durchganges zwischen zwei Ständen oder zwischen den Einzelscheiben und Doubletten erlaubt. Eine hiermit verbundene Verspätung ist nicht erlaubt.

3.10

Steht der Schütze bereits auf dem Schützenstand, so hat er keine Möglichkeit mehr, die unter 3.09 erlaubten Wechselmöglichkeiten vorzunehmen.

3.11

Die Zeitspanne zwischen dem Beschießen von zwei Einzelscheiben oder Doubletten darf 20 Sekunden nicht überschreiten.

Hält der Schütze diese Zeitspanne nicht ein, kann der Schiedsrichter – nach einer bereits erfolgten Verwarnung – Artikel 1.08 anwenden.

3.12

Bei Bestätigung eines Waffendefektes durch den Schiedsrichter hat der Schütze innerhalb eines Parcours das Recht auf zwei neue Wurfscheiben. Der dritte „VERSAGER“ sowie alle folgenden werden als „ZERO“ gewertet.

Der Schiedsrichter kann dem Schützen, unter der Bedingung, dass er sich unverzüglich eine Ersatzwaffe beschafft, die Erlaubnis geben, weiter in seiner Rotte mitzuschießen (Art. 3.08).

Andernfalls muss er den Schützenstand sowie seine Rotte verlassen. Er kann den Durchgang, wenn es einen freien Platz in einer anderen Rotte gibt, mit Genehmigung der Jury fortsetzen.

Wenn seine Waffe repariert ist, bevor seine Rotte den Durchgang beendet hat, kann er, mit Erlaubnis des Schiedsrichters, den Platz in seiner Rotte wieder einnehmen.

3.13

Wenn beim Beschießen einer Einzelscheibe oder der ersten Wurfscheibe einer Doublette beide Schüsse gleichzeitig losgehen („Waffenfehler“), wird „NO BIRD“ gewertet und kein Ergebnis registriert. Zusätzlich ist Art. 3.12 zu berücksichtigen.

3.14

Die Schrotladung darf 28 g nicht überschreiten. Die Schrote müssen **rund** sein und einen Durchmesser zwischen 2,00 mm und 2,5 mm haben.

3.15

Die Verwendung von Streumitteln sowie aller anderen von der Norm abweichenden Ladungen ist – ebenso wie der Gebrauch von wiedergeladenen Patronen – strengstens untersagt.

3.16

Das Mischen verschiedener Schrotstärken und unterschiedlicher Härte der Schrote ist nicht erlaubt.

3.17

Die Verwendung von Schwarzpulver sowie Leucht- und Leuchtschrotpatronen ist nicht erlaubt.

3.18

Für jede Einzelscheibe dürfen zwei Patronen verwendet werden. Für eine Doublette hat der Schütze jedoch nur Anrecht auf zwei Patronen.

3.19

Werden bei einer Doublette beide Wurfscheiben mit einer Patrone getroffen, wird „BON BON“ gewertet.

3.20

Der Schiedsrichter kann jederzeit aus der Waffe eines Schützen ein oder zwei nicht abgeschossene Patronen zur Prüfung durch die Jury entnehmen.

KAPITEL 4

KLEIDUNGS- und VERHALTENSORDNUNG

4.01

Wettkampfteilnehmer müssen korrekt gekleidet sein. Die Startnummer muss zur Gänze getragen und auch zur Gänze sichtbar sein. Jeder Verstoß gegen dieses wird vom Richter mit einer ersten Verwarnung bestraft, der, abhängig von der Entscheidung der Jury, weitere Strafen bis hin zum Ausschluss aus dem Wettkampf folgen können.

4.02

Ein Schütze darf nur schießen, wenn er an der Reihe ist, eine Wurfscheibe geworfen wurde, oder wenn er die Erlaubnis des Schiedsrichters (Test) hat.

4.03

Es ist nicht erlaubt, auf die Wurfscheiben anderer Schützen zu zielen oder zu schießen.

4.04

Es ist ebenso nicht erlaubt, absichtlich auf lebende Tiere zu zielen oder zu schießen.

4.05

Auf der gesamten Schießanlage ist das Scheinschießen untersagt.

4.06

Wenn ein Schütze vor seinem Abruf der Wurfscheibe, auf dem Schützenstand die Andeutung von Schießen macht oder unabsichtlich einen Schuss abgibt, so ist der Richter verpflichtet, ihm eine Verwarnung zu geben. Nach zwei Verwarnungen wird bei jedem weiteren Verstoß die nächste getroffene Wurfscheibe als **FEHLER** gewertet.

4.07

Bei Aufruf muss der Schütze sofort bereit sein. Die für die Serie notwendige Munition und Ausrüstung muss er dabei haben.

4.08

Der Schütze darf den Schützenstand nicht betreten, bevor der vorherige Schütze den Stand verlassen hat und er an der Reihe ist, zu schießen.

4.09

Der Schütze darf seine Waffe nur auf dem Schützenstand laden. Die Waffe ist in Schussrichtung zu halten und erst, nachdem der Schiedsrichter die Erlaubnis erteilt hat, darf geschossen werden.

4.10

Halbautomatische Waffen dürfen mit max. zwei Patronen geladen werden.

4.11

Der Schütze darf sich auf dem Schützenstand erst umdrehen, wenn er die Waffe geöffnet und dem Patronenlager die restlichen Patronen entnommen hat. Unabhängig davon, ob er sie verschossen hat oder nicht.

4.12

Während des Vorwerfens oder bei Unterbrechung des Schiessens muss die Waffe geöffnet und entladen sein. Der Schütze darf die Waffe erst wieder schließen, wenn der Schiedsrichter ihm die Erlaubnis erteilt.

4.13

Bei einem Defekt der Waffe oder der Munition muss der Schütze an seinem Platz bleiben und die Waffe in Schussrichtung halten. Die Waffe darf nicht geöffnet und die Sicherung nicht berührt werden, bevor der Schiedsrichter sie kontrolliert hat.

4.14

Das Schiessen muss ohne Unterbrechung durchgeführt werden. Die Schützen dürfen daher nur die notwendigen Worte zur Erklärung der Schussbereitschaft („BEREIT“, „PULL“, etc.) aussprechen und die Fragen des Schiedsrichters beantworten.

4.15

Wenn ein Jurymitglied eine Beobachtung macht, die nicht den Regeln entspricht, muss der Schiedsrichter benachrichtigt werden.

Der Schiedsrichter wiederum muss die Jury benachrichtigen, wenn er die notwendigen Entscheidungen nicht sofort treffen kann.

4.16

Für alle Bewerbe ist das Tragen von Augen- und Gehörschutz verpflichtend. Dies gilt für die Schützen einer Rotte am jeweiligen Stand einer Linie, als auch für alle Schützen, die sich im Gefahrenbereich von Taubensplittern befinden. Bei Regen, Schnee oder kurzzeitigen Regen- oder Schneeschauern kann der Schütze den Augenschutz auf eigene Gefahr vorübergehend abnehmen.

KAPITEL 5

SCHIEDSRICHTER

5.01

Die Richter müssen vor dem Wettkampf von der Jury genehmigt sein. Wenn eine große Anzahl der Richter nicht absolut qualifiziert und erfahren ist, so müssen sie von einem Internationalen Richter überwacht werden.

5.02

Ein Richter muss große Erfahrung im Wurfscheibenschiessen und einen gültigen nationalen Richterausweis haben. Sollte dies nicht der Fall sein, so muss die Jury zustimmen, Hilfsrichter zu akzeptieren. Der Hauptrichter hat eine F.I.T.A.S.C.-Lizenz zu haben, ansonsten muss die Jury im Interesse des Wettkampfes diesbezüglich aktiv werden.

5.03

Die Richter müssen für Ordnung und anständiges Benehmen auf dem Schiessstand und während des Stechens sorgen.

5.04

Der Schiedsrichter trifft seine Entscheidungen allein. Ist der Schütze mit der Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden, muss er sofort den Arm heben und „PROTEST“ rufen. Der Schiedsrichter muss das Schiessen dann unterbrechen, um sofort seine endgültige Entscheidung mitzuteilen.

5.05

Der Schütze kann gegen die Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen.

Der Protest muss schriftlich – zusammen mit der gültigen Protestgebühr – an die Jury gerichtet werden. Die Kautions wird dem Schützen erstattet, wenn die Jury den Protest anerkennt.

Wenn die Jury den Protest anerkennt, kann sie dem Schiedsrichter Instruktionen für künftige Entscheidungen erteilen, einen neuen Schiedsrichter ernennen oder die Entscheidung des Schiedsrichters ändern.

Es darf kein Protest eingelegt werden, wenn es sich um die Frage handelt, ob eine Wurfscheibe getroffen wurde oder nicht, oder ob sie mangelhaft war.

5.06

Ist der Schütze schussbereit, sagt er dies dem Schiedsrichter an („BEREIT“). Die Wurfscheibe muss, nachdem der Schiedsrichter dem Puller die Schussbereitschaft signalisiert hat, innerhalb einer Zeitspanne von 0 bis 3 Sekunden geworfen werden.

5.07

Der Schiedsrichter muss den Abruf des Schützen schnellstmöglich an den Puller weitergeben.

5.08

Der Schiedsrichter kann das Schiessen bei starken Regen, Gewitter oder Sturm – wenn die kurze Dauer abzusehen ist – ausnahmsweise unterbrechen. Dennoch muss er mit der Jury beraten, ob diese Unterbrechung die Dauer des Wettkampfes gefährdet.

5.09

Es ist nicht erlaubt, eine Wurfscheibe aufzuheben, um zu prüfen, ob sie getroffen wurde oder nicht.

5.10

Der Schiedsrichter ist verpflichtet, das Tragen von Augen- und Gehörschutz zu kontrollieren.. Dies gilt für die Schützen einer Rotte am jeweiligen Stand einer Linie, als auch für alle Schützen, die sich im Gefahrenbereich von Taubensplintern befinden. Bei Nichttragen ist eine Strafe (1. Verwarnung, folgende Verwarnung = „Fehler) auszusprechen.

KAPITEL 6

EINZELSCHEIBEN – TREFFER und FEHLER

Die Wurfscheibe wird als getroffen „BON“ erklärt, wenn

6.01

der Schütze gemäß den Regeln geschossen und sich mindestens ein sichtbares Stück von der geworfenen Wurfscheibe gelöst oder sie sich ganz oder teilweise pulverisiert hat. Das Gleiche gilt für Flash-Scheiben.

Die Wurfscheibe wird als nicht getroffen „ZERO“ erklärt, wenn

6.02

die Wurfscheibe nicht getroffen wurde oder sich nur Staub von ihr gelöst hat (rauchende oder stäubende Wurfscheibe).

6.03

wenn der Schütze nicht schießen konnte, weil er

- vergessen hatte, zu entsichern,
- die Waffe zu spannen oder zu laden,
- die Waffe ungenügend geöffnet oder geschlossen hat. Bei einer halbautomatischen Waffe keine Patrone in das Patronenlager eingeführt hat.

6.04

wenn während eines Parcours zum dritten Male ein Funktionsfehler der Waffe oder der Munition auftritt, wird Art. 3.12 angewendet.

6.05

wenn der Schütze seinen zweiten Schuss nicht abgeben kann, weil er keine zweite Patronen geladen hat oder die Magazinsperre bei einer halbautomatischen Waffe nicht löste, oder aus einem sonstigen Grunde.

6.06

wenn der zweite Schuss nicht abgegeben werden kann, weil der Schütze eine Waffe mit Einabzug benutzt und den Abzug nach dem ersten Schuss nicht genügend losgelassen hat.

6.07

wenn der Schütze bei fehlerhafter Funktion seiner Waffe, die Waffe selbst öffnet oder die Sicherung berührt, bevor der Schiedsrichter die Waffe kontrolliert hat.

6.08

wenn der Schütze auf dem Stand eine Wartehaltung einnimmt, die nicht mit den Artikeln 1.05 bis 1.08 und 1.11 übereinstimmt und er aus diesem Grund während des gleichen Parcours bereits vom Schiedsrichter verwarnet wurde.

KAPITEL 7

EINZELSCHEIBE „NO BIRD“

7.01

Die Wurfscheibe wird nicht gewertet („NO BIRD“) und es wird eine neue Scheibe geworfen, gleichgültig, ob der Schütze geschossen hat oder nicht, wenn

- die Wurfscheibe schon beim Abwurf zerbricht,
- die Wurfscheibe nicht von der vorgesehenen Wurfmaschine geworfen wurde,
- nach Abruf einer Einzelscheibe weitere Wurfscheiben ausgelöst werden, die aus Maschinen kommen, die für den gleichen Stand vorgesehen sind. In diesem Fall wird die Einzelscheibe als „NO BIRD“ gewertet, unabhängig davon, ob der Schütze behindert wurde oder nicht,
- ein Rollhase mit dem ersten Schuss verfehlt wurde, jedoch vor Abgabe des zweiten Schusses beim Rollen zerplatzt. Bei der Wiederholung muss der erste Schuss in Richtung des Rollhasen abgegeben werden, jedoch ohne ihn zu treffen, um dann das Ergebnis des zweiten Schusses zu beurteilen.

7.02

wenn die Wurfscheibe eindeutig eine andere Farbe hat, als die für diese Flug- oder Rollbahn vorgesehene Wurfscheibe.

7.03

wenn die Wurfscheibe geworfen wurde, bevor der Schütze seine Schussbereitschaft erklärt hat.

7.04

wenn die Wurfscheibe nicht innerhalb von drei Sekunden nach dem Kommando des Schiedsrichters geworfen wurde.

7.05

wenn der Schiedsrichter die Flugbahn als unregelmäßig beurteilt.

7.06

wenn bei einer halbautomatischen Waffe die Hülse der abgeschossenen Patrone die Zufuhr der zweiten Patrone verhindert. In diesem Falle, wenn die Wurfscheibe nochmals geworfen wird, muss der erste Schuss in die Nähe derselben gemacht werden, jedoch ohne sie zu treffen. Nur das Resultat des zweiten Schusses wird gewertet.

7.07

wenn bei Abgabe des ersten Schusses ein Versagen von Munition oder Waffe auftritt, das nicht auf einen Fehler des Schützen zurückzuführen ist und der Schütze keinen zweiten Schuss abgibt. Wenn der Schütze den zweiten Schuss abgibt, wird das Ergebnis gewertet.

Der Schiedsrichter kann eine Wurfscheibe als „NO BIRD“ erklären, wenn

7.08

der Richter kann auch **NO BIRD** geben, wenn der Schütze sichtlich gestört wurde.

7.09

ein anderer Schütze die gleiche Wurfscheibe beschießt.

7.10

der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, zu entscheiden, ob die Wurfscheibe getroffen wurde oder nicht.

7.11

Die vom Schiedsrichter nicht als „NO BIRD“ erklärten Wurfscheiben müssen beschossen werden. Der Schiedsrichter kann jedoch auch, nachdem die Wurfscheibe(n) beschossen worden ist/sind, „NO BIRD“ erklären (z.B. bei verfrühten oder verspäteten Abwurf oder schlechter Flug- oder Rollbahn).

7.12

Wenn ein Versagen von Munition oder Waffe nicht auf einen Fehler des Schützen zurückzuführen ist, wird die Wurfscheibe als „NO BIRD“ erklärt und eine neue Scheibe geworfen. Nach der zweiten Funktionsstörung innerhalb eines Parcours (ob der Schütze das Gewehr gewechselt hat oder nicht) werden alle folgenden Funktionsstörungen als „ZERO“ gewertet (sh. Art. 3.12).

KAPITEL 8

DOUBLETTEN auf SCHUSS

Beschreibung einer Doublette auf SCHUSS

8.01

Zwei Wurfscheiben, die von einer oder zwei verschiedenen Wurfmaschinen geworfen werden. Die zweite Wurfscheibe ist innerhalb von 0 bis 3 Sekunden, nachdem die erste Scheibe beschossen wurde, zu werfen.

Eine Doublette auf Schuss wird als „NO BIRD“ erklärt, wenn

8.02

zwei Wurfscheiben gleichzeitig geworfen wurden,

8.03

der Schütze bei einer Doublette auf Schuss die erste Wurfscheibe nicht beschießt, weil er von ihr überrascht wurde oder sie gar nicht gesehen hat. Das Ergebnis der ersten Wurfscheibe lautet „ZERO und NO BIRD“. Da die zweite Wurfscheibe erst nach dem Knall des ersten Schusses geworfen werden darf, muss die Doublette wiederholt werden, um das Ergebnis des zweiten Schusses zu ermitteln (Art. 3.18).

8.04

die Wurfscheibe nicht von der vorgesehenen Wurfmaschine geworfen wurde.

8.05

die erste Wurfscheibe korrekt und die zweite nicht korrekt ist, wird das Ergebnis für die erste Wurfscheibe dennoch mit „BON“ oder „ZERO“ gewertet.

8.06

Eine Doublette wird als „NO BIRD“ erklärt und der Schütze wird, um die Ergebnisse der zwei Schüsse zu bestimmen, gebeten, eine zweite Doublette zu beschießen:

- a) Verstoß gegen Art. 1.05, Wartehaltung für die erste Wurfscheibe (Art. 1.07 bis 1.08),
- b) wenn sich bei einer Doublette beide Schüsse gleichzeitig lösen („Waffenfehler“), selbst, wenn die erste Wurfscheibe getroffen wurde (Art. 3.12 und 3.13).
- c) wenn der Schütze auf dem Schützenstand unbeabsichtigt einen Schuss abgibt (z.B. beim Laden der Waffe), bevor er seine Schussbereitschaft erklärt hat.

8.07

Die zweite Wurfscheibe in einer Doublette wird als **NO BIRD** erklärt und die Doublette wiederholt, aber das Ergebnis der ersten Wurfscheibe gewertet. Der Schütze kann seine erste Wurfscheibe nicht wertungsmässig wiederholen, wenn sie bereits mit **FEHLER** gewertet wurde, aber er muss auf sie schießen.

8.08

wenn ein Funktionsfehler von Waffe oder Munition den Schützen an der Abgabe des ersten Schusses hindert (Art. 3.12 und 3.13).

8.09

wenn der Schütze sich nicht an die Reihenfolge hält, wird ihm eine Verwarnung erteilt. Bei der zweiten Verwarnung auf dem gleichen Parcours oder während des gleichen Durchganges wird eine Einzelscheibe als „ZERO“ erklärt oder „ZERO NO BIRD“, wenn es sich um eine Doublette auf Schuss handelt oder „ZERO ZERO“, wenn es sich um eine Simultan-Doublette oder Rafale-(Jagd-)-Doublette handelt.

8.10

Die Regeln der Art. 6.01 bis 7.12 sind für Doubletten auf Schuss anwendbar.

KAPITEL 9

DOUBLETTEN auf SCHUSS

Wertung, wenn

9.01

der Schütze ohne berechtigten Grund seine zweite Wurfscheibe nicht beschießt, so wird das Ergebnis der ersten Wurfscheibe gewertet und die zweite als **FEHLER**.

9.02

innerhalb eines Durchganges zum dritten Male eine Funktionsstörung auftritt, wird die Wurfscheibe als „ZERO“ gewertet (Art. 3.12 und 3.13).

9.03

ein Schütze beide Schüsse auf dieselbe Wurfscheibe abgibt, so wird das Ergebnis gewertet und die zweite Wurfscheibe als **FEHLER** erklärt.

9.04

Die Regeln der Art. 6.01 bis 7.12 sind auf Doubletten anwendbar.

KAPITEL 10

SIMULTAN-DOUBLETEN

10.01

Simultan-Doubletten sind zwei zur gleichen Zeit geworfene Wurfscheiben (aus einer oder zwei Wurfmaschinen).

10.02

Bei einer Simultan-Doublette wird kein Ergebnis registriert, wenn eine oder beide Wurfscheiben als „NO BIRD“ erklärt worden sind.

10.03

Werden beide Wurfscheiben mit einem Schuss getroffen, wird als Ergebnis „BON BON“ gewertet.

10.04

Die Wurfscheiben können in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.

10.05

Wenn der Schütze eine ordnungsgemäße Doublette ohne besonderen Grund nicht beschießt, werden beide Wurfscheiben als „ZERO“ gewertet (Art. 8.03).

Simultan-Doubletten „NO BIRD“

10.06

Eine Doublette wird als „NO BIRD“ erklärt und der Schütze wird, um das Ergebnis zu ermitteln, gebeten, eine zweite Doublette zu beschießen, wenn

- a) die Wurfscheibe(n) schon beim Abwurf zerbricht,

- b) die Wurfscheibe(n) nicht von der vorgesehenen Wurfmaschine geworfen wurde,
- c) die Wurfscheibe(n) eindeutig eine andere Farbe hatte(n), als die anderen für diese Doublette verwendeten Wurfscheiben,
- d) wenn die Wurfscheibe(n) geworfen wurde(n), bevor der Schütze bereit war,
- e) die Wurfscheibe(n) nicht innerhalb von drei Sekunden nach dem Kommando des Schiedsrichters geworfen wurde(n),
- f) eine der beiden Flugbahnen vom Schiedsrichter als unregelmäßig beurteilt wurde,
- g) der Schütze die erste Wurfscheibe verfehlt und diese, bevor der Schütze seinen zweiten Schuss abgibt, mit der zweiten Wurfscheibe kollidiert,
- h) Bruchstücke der ersten Wurfscheibe die zweite Wurfscheibe zerbrechen, bevor der Schütze seinen zweiten Schuss abgegeben hat,
- i) Verstoß gegen Art. 1.05 und 1.06, Wartehaltung für die erste Wurfscheibe (Art. 1.07 und 1.08),
- j) ein Funktionsfehler von Waffe oder Munition den Schützen daran hindert, seine erste(n) Wurfscheibe(n) zu beschießen (Art. 3.12 und 3.13),
- k) der Schütze bei einer Doublette den zweiten Schuss auf Grund eines Funktionsfehlers von Waffe oder Munition nicht abgeben kann (Art. 3.12 und 3.13),
- l) sich bei einer Doublette beide Schüsse gleichzeitig lösen („Waffenfehler“), wird sie als „NO BIRD“ erklärt und ist zu wiederholen (Art. 3.12 und 3.13),
- m) der Schütze auf dem Schützenstand unbeabsichtigt einen Schuss abgibt (z.B. beim Laden der Waffe) bevor er bereit war.

10.07

Die Regeln der Art. 6.02 bis 6.08 sind auf Simultan-Doubletten anwendbar.

KAPITEL 11

RAFALE-DOUBLETTEN

Definition einer Rafale-(Jagd-)Doublette

11.01

Die Wurfscheiben werden aus der gleichen Wurfmaschine geworfen, auf der gleichen Flug- oder Rollbahn.

11.02

Es können zwei Patronen für eine Wurfscheibe verwendet werden.

11.03

Die Rafale-(Jagd-)Doubletten können vom Schützen in beliebiger Reihenfolge beschossen werden.

11.04

Es wird kein Ergebnis registriert, wenn eine oder beide Wurfscheiben der Rafale-(Jagd-)Doublette als „NO BIRD“ erklärt worden sind.

11.05

Alle Regeln für Simultan-Doubletten sind auch auf Rafale-(Jagd-)Doubletten anwendbar (Art. 10.04 bis 10.06).

11.06

Weiterhin sind die Art. 6.02 bis 6.08 und 10.05 auf Rafale-(Jagd-)Doubletten anwendbar.

KAPITEL 12

STRAFFMASSNAHMEN

12.01

Es wird davon ausgegangen, dass alle Schützen mit den zur Zeit gültigen Regeln für Jagdparcours-Schiessen vertraut sind.

Durch die Teilnahme am Wettkampf akzeptieren die Schützen Strafmaßnahmen sowie Konsequenzen, die sich aus Verstößen gegen die Regeln oder gegen die Anordnungen der Schiedsrichter ergeben.

12.02

Absichtlicher Verstoß gegen die Regeln wird, zuerst mit einer Verwarnung durch den Richter oder die Jury geahndet. Im Falle eines weiteren Verstoßes mit dem Abzug eines Treffers und in noch ernsteren Fällen durch die Jury mit Ausschluss aus dem Durchgang oder des Wettkampfes bestraft.

12.03

Wenn die Jury feststellt, dass ein Schütze absichtlich das Schießen verzögert oder sich unsportlich verhält, kann sie ihn warnen, einen Trefferabzug veranlassen oder ihn vom Wettkampf ausschließen.

KAPITEL 13

STECHEN

13.01

Im Falle eines Stechens kann, wenn es die Zeit erlaubt, die Jury einen neuen Parcours setzen.

13.02

Um die ersten drei Plätze wird (bei Einzelschützen und Nationalmannschaften) mit einer Serie von 25 Wurfscheiben gestochen.

Bei Treffergleichheit wird eine zweite Serie begonnen. Der Schütze, der – nachdem alle Teilnehmer die gleiche Anzahl beschossen haben – zuerst mit einem Fehler im Rückstand liegt, scheidet aus.

Die folgenden Schützen (ab Platz 4) erscheinen bei gleichem Ergebnis gleichrangig.

13.03

Das Stechen wird unter Anwendung der vorgenannten Regeln durchgeführt. Leere Plätze einer Rotte werden jedoch nicht aufgefüllt.

13.04

Wenn das Stechen nicht zu einem bereits vorher festgelegten Zeitpunkt durchgeführt wird, müssen die betroffenen Schützen mit der Sportkommission in Kontakt bleiben, um innerhalb von 15 Minuten nach ihrem Aufruf schießen zu können.

13.05

Schützen, die beim Stechen abwesend sind, werden von der Wertung ausgeschlossen.

13.06

Die Jury kann aus besonderen Gründen die Entscheidung treffen, das Stechen erst am nächsten Tag durchzuführen.

Die in diesem Fall abwesenden Schützen werden von der Wertung ausgeschlossen.

KAPITEL 14

WERTUNGSKARTE

14.01

Die Wertungskarte wird vom Schiedsrichter oder unter seiner Verantwortung durch einen von ihm bestimmten Dritten ausgefüllt.

Jeder Schiedsrichter verfügt auf dem selben Parcours oder innerhalb eines Durchganges über einen Stift, der mit anderer Farbe schreibt.

14.02

Auf der Wertungskarte (sh. Anlage) werden nur die Fehler „ZERO“ notiert.

Jeder Fehler „ZERO“ wird von links nach rechts auf der Wertungskarte notiert.

Die Wurfscheiben werden von jedem Schützenstand durchnummeriert angezeigt.

Beispiel:

Stand 1: Scheibe 1, 2, 3, 4, Doublette 5 und 6

Stand 2: Scheibe 1, 2, 3, Doublette 4 und 5, Doublette 6 und 7

etc.

Bei „ZERO“ ist die Nummer der Wurfscheibe im entsprechenden Feld der Wertungskarte einzutragen, so dass eine spätere Kontrolle der Wertungskarte möglich ist.

G L O S S A R

ROTTE: Gruppe von sechs Schützen am selben Parcours zur selben Zeit.

DURCHGANG: 25 Wurfscheiben auf demselben Parcours.

MASCHINE: Vorrichtung zum Werfen der Wurfscheiben.

SCHUSS: Abfeuern einer Patrone.

WURFSCHEIBE: Taube, Tontaube, Ziel.

FLUGBAHN: Die Linie der Wurfscheibe durch die Luft.