

2.1. **Flugbahnen** (siehe Plan Seite 2)

Diese müssen so variantenreich als möglich sein.

Steigend, fallend, abgehend, entgegenkommend, Looper, Rollhase, etc..

Es muss möglich sein auf jede Wurfscheibe zwei Schüsse von jedem der fünf Schützenstände abzugeben, und zwar ohne jede Gefahr für Schützen, Richter, Personal und Zuschauer.

Ein COMPAK SPORTING Wettbewerb hat zwei Arten von Flugbahnen.

Verpflichtend vorgeschrieben sind:

Eine Flugbahn von links nach rechts, überquerend die Linien AB und CD

Eine Flugbahn von rechts nach links, überquerend die Linien CD und AB

Eine Flugbahn abgehend, überquerend die Linie BC

Die Positionierung der Maschinen kann auf zwei Arten erfolgen:

- 1) Entweder in einem Bunker vor den Schützenständen
- 2) Oder in erhöhter Position hinter den Schützenständen

Frei wählbare Flugbahnen

Diese werden vom Veranstalter aufgrund der Geländebeschaffenheit gewählt.

2.2. **Maschinen**

In einem COMPAK SPORTING Bewerb sind mind. sechs Maschinen einzusetzen.

Diese können manueller, automatischer oder halb-automatischer Natur sein.

Sie müssen mit Buchstaben (A,B,..) oder Ziffern (1,2,..) von l.n.r. benannt sein, und jede Maschinenposition muss mit einer gleichlautenden, deutlich sichtbaren, Tafel markiert sein.

2.3. **Auslösung**

Die Maschinen können manuell, mittels Fernauslösung oder Phonopull ausgelöst werden.

In jedem Fall muss die Maschine innerhalb von 0 bis 3 Sekunden nach Abruf durch den Schützen ausgelöst werden. Bei Phonopull ist ein entsprechender Timer zu verwenden.

2.4. **Wurfscheiben**

Alle Arten von Wurfscheiben können verwendet werden: Standard, Mini, Supermini, Rocket, Rollhase, etc. Die Farbe der Wurfscheiben muss nach bester Sichtbarkeit gewählt werden, abhängig vom Hintergrund.

2.5. **Definition von Doubletten**

2.5.1. **Doublette auf Schuss**

Wird von einer oder zwei Maschinen geworfen und bei der ersten Wurfscheibe durch den Schützen, bei der zweiten durch den Schuss auf die erste Wurfscheibe, jeweils innerhalb von 0-3 Sekunden ausgelöst.

2.5.2 **Simultan-Doublette**

Zwei Wurfscheiben gleichzeitig von einer oder zwei Maschinen nach Abruf durch den Schützen ausgelöst

2.6. **Schützenstand**

Die fünf Stände sind 1 x1m im Quadrat, in gerader Linie, und zwischen 3 m und 5 m voneinander getrennt.

Die Linie die entlang der Vorderkante der Stände verläuft, hat sich zwischen 4 m und 8 m hinter der Linie AD der Flugbahnzone zu befinden und hat parallel zu sein.

Stand # 3 muss in der Mitte der Linie AD zentriert sein.

Begrenzungen zur generellen Sicherheit müssen auf jedem einzelnen Stand vorhanden sein. Diese Begrenzung kann wie auf nachstehender Abbildung sein, oder individuell gestaltet werden.

In letzterem Falle muss die Begrenzung gewährleistet sein:

- nach oben
- den Stand nach vorne zu verlassen.

10.6 Konsequenzen/Strafen

Punkt		<u>Einzel</u>	<u>Doublette auf Schuss</u>	<u>Simultan- Doublette</u>
10.2	Zeitabstand			
10.3	Verweigerung	FEHLER	FEHLER / NO BIRD	FEHLER / FEHLER
10.4	Beschießen von NO BIRD			
10.5	Funktionsstörung	FEHLER		
	Funktionsstörung bei erstem Ziel einer Doublette		FEHLER / FEHLER	FEHLER / FEHLER
	Funktionsstörung bei zweitem Ziel einer Doublette		NO BIRD	NO BIRD

Wenn nicht vom Richter erlaubt, so muß der Schütze seine Rotte verlassen und **kann** den Rest seines Durchganges in einer anderen Rotte beenden, so dies die Jury gestattet.

KAPITEL 11: STRAFEN

Es wird vorausgesetzt, dass alle Schützen, die am Wettkampf teilnehmen, die Regeln kennen und sich diesen entsprechend verhalten.

Sie akzeptieren im vorhinein alle Strafen und Konsequenzen die sich aus der Nichtbeachtung der Regeln oder den Anweisungen des Richters ergeben.

Verwendet ein Schütze Waffen oder Munition die nicht den geltenden Regeln entsprechen, so werden all mit dieser Waffe oder Munition beschossenen Wurfscheiben als "FEHLER" gewertet.

Ist die Jury der Ansicht, dass der Schütze nicht absichtlich gegen die Regeln verstossen hat, und dass dieser Verstoss ihm keinen Vorteil gebracht hat, so kann sie die Wertung akzeptieren, vorausgesetzt der Irrtum wird sofort nach Bekanntwerden berichtigt.

KAPITEL 12: STECHEN

Der COMPAK Sporting Stand und Parcours auf welchem das Stechen stattfindet, wird von den anwesenden Mitgliedern der Technischen Kommission FITASC ausgewählt.

Ist keines der Mitglieder anwesend, so übernimmt die Jury diese Aufgaben.

Gestochen wird um die ersten drei Plätze in der Gesamtwertung und in jeder Klasse, in einem Durchgang über 25 Wurfscheiben.

Im Falle eines Unentschieden schießen alle Schützen nacheinander auf dem gleichen Stand(=Position) die gleichen Wurfscheiben (k.o. Stechen). **Nachdem** alle Schützen die gleiche Anzahl von Wurfscheiben beschossen haben scheidet der Schütze mit einem "FEHLER" mehr aus.