



**Kärntner
Jägerschaft**

**REGELN
DES
KÄRNTNER JAGDCUP
01 / 01 / 2025**

INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEINES	5
1. INSTALLATIONEN	6
1.1 Schießstand	6
1.1.1 Jagdlicher Trap	6
1.1.2 Jagdlicher Compak	6
1.1.3 Jagdlicher Parcours	6
1.1.4 Jagdbüchse	6
1.2 Wurfmaschinen	6
1.3 Wurfvorrichtungen	7
1.3.1 Jagdlicher Trap	7
1.3.2 Jagdlicher Compak / Jagdparcours	7
1.4 Flugbahnen	7
1.4.1 Jagdlicher Trap	7
1.4.2 Jagdlicher Compak	7
1.4.3 Jagdlicher Parcours	7
1.4.4 Programm Wurfscheiben	8
2. ZIELE	8
2.1 Beschreibung	8
2.1.1 Einzelwurfscheibe (Jagdlicher Compak und Jagdlicher Trap)	8
2.1.2 Doublette auf Schuss (Jagdlicher Compak & Parcours)	8
2.1.3 Simultandoublette (Jagdlicher Compak & Parcours)	8
2.1.4 Jagdbüchse	8
2.2 Einzelwurfscheiben (Jagdlicher Compak, Parcours & Jagdlicher Trap)	8
2.2.1 Als getroffen gewertete Wurfscheibe	9
2.2.2 Als Fehler gewertete Wurfscheibe	9
2.3 Jagddoubletten (Jagdlicher Compak & Parcours)	9
2.3.1 Beide Wurfscheiben getroffen (Treffer / Treffer)	9
2.3.2 Doubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler	9
2.4 Simultandoubletten (Jagdlicher Compak & Parcours)	9
2.4.1 Beide Wurfscheiben Getroffen (Treffer / Treffer)	9
2.4.2 Doubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler	9
2.5 Doublette "no bird" (Jagdlicher Compak & Jagdlicher Trap)	10
2.5.1 NO BIRD aufgrund eines Waffen- oder Munitionsfehlers	10
2.5.2 „NO BIRD“ bedingt durch Wurfscheibenfehler	10
2.5.3 Witterungsverhältnisse	11
3. DURCHGANG EINER SERIE	11
3.1 Definition einer Serie	11
3.1.1 Jagdflintenschiessen	11
3.1.2 Jagdbüchschenschiessen	11
3.2 Wettkampfpotte	11
3.3 Waffentests	11

3.3.1	Jagdflintenschiessen	11
3.3.2	JagdbüchSENSchiessen	12
3.4	Schiessposition	12
3.4.1	Jagdflintenschiessen	12
3.4.2	JagdbüchSENSchiessen	12
3.5	Rotationen	12
3.5.1	Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak & Jagdlicher Trap)	12
3.5.2	JagdbüchSENSchiessen	13
3.6	Programm oder Reihenfolge des Wurfscheibenschiessens	13
3.6.1	Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak Parcours & Jagdlicher Trap).....	13
3.6.2	JagdbüchSENSchiessen	13
3.7	Vorbereitungszeit	13
3.7.1	Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak & Jagdlicher Trap)	13
3.7.2	JagdbüchSENSchiessen	14
3.8	Wurffrist	14
3.8.1	Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak, Parocurs & Jagdlicher Trap).....	14
3.9	Position der Waffe	14
3.9.1	Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak, Parocurs & Jagdlicher Trap).....	14
4.	WAFFEN UND MUNITION.....	15
4.1	Merkmale der Waffen	15
4.1.1	Jagdflinten	15
4.1.2	JagdbüchSEN	15
4.2	Gurte und Riemen	16
4.3	Mikro-Kameras	16
4.4	Veränderungen an der Waffe oder auswechseln der Waffe	16
4.5	Defekt	16
4.6	Waffenausleihe	17
4.7	Benützung einer Waffe durch zwei Schützen	17
4.8	Scheibenfehler	17
4.9	Munition	17
4.9.1	Jagdflintenschiessen	17
4.9.2	JagdbüchSENSchiessen	18
5.	KLEIDUNG.....	18
5.1	Persönliche Kleidung	18
5.2	Startnummern	18
5.3	Persönliche Schutzausrüstung	18
6.	VERHALTENSREGELN	18
6.1	Sicherheit	18
6.2	Schießübungen	19
6.3	Beim Aufruf abwesender Schütze	19
6.4	Protest	19

7. TEILNAHME	20
8. BEWERBE, TEILNEHMER & PREISE	20
8.1 Jagdcup Einzelbewerbe	20
8.2 Landesmeisterschaft & Jagdcup Finale	20
8.2.1 Wettkampfdisziplinen:	21
8.2.2 Klasseneinteilung Jagdcup Gesamtwertung:	21
8.3 Auszeichnungen, Medaillen und Wanderpokal	21
8.3.1 Schützenabzeichen:	21
8.3.2 Medaillen:	22
8.3.3 Wanderpokal	22
8.4 Team Kärnten & Qualifikation zum Bundesschießen	22
8.4.1 Team Kärnten	22
8.4.2 Einladung zum Qualifikationsschießen	22
8.4.2 Qualifikationsschießen	22
9. JURY	23
10. SCHIEDSRICHTER UND AUFZEICHNER	23
10.1 Schiedsrichter	23
10.2 Aufzeichner, Beisitzer	25
12.2.1 Jagdflintenschiessen	25
12.2.2 Jagdbüchschenschiessen	25
11. KONTROLLBLATT	25
11.1 Jagdflintenschiessen	25
11.2 Jagdbüchschenschiessen	25
12. SANKTIONEN	25
12.1 Verwarnungen	25
13. STECHEN	26
13.1 Mannschaften	26
13.1.1 Kombinationsschiessen	26
13.1.2 Jagdflintenschiessen	26
13.1.3 Jagdbüchschenschiessen	26
13.2.1 Kombinationsschiessen	26
13.2.2 Wertung Jagdflintenschiessen	27
13.2.3 Wertung Jagdbüchschenschiessen	27

ALLGEMEINES

Beim jagdlichen Kombinationsschießen sind die Disziplinen so nahe wie möglich an jagdliche Situationen angepasst. Dieser Bewerb soll als Plattform für eine perfekte Vorbereitung des Jägers auf verschiedenen Jagdsituationen bieten.

Beim jagdlichen Kombinationsschießen handelt es sich um das kombinierte Schießen auf Wurfscheiben mit einer Flinte und feststehende Ziele mit Büchse.

Beim jagdlichen Trap wird auf Wurfscheiben, welche aus einem Bunker starten, geschossen. Der jagdliche Compak wird auf einem Jagd-Compak-Stand durchgeführt. Die Büchsendisziplinen werden auf 100m geschossen.

Die von diesem Regelwerk festgelegten Bedingungen sind für alle Bewerbe im Rahmen des Kärntner Jagdcups gültig. Jeder am Wettkampf teilnehmenden Schütze erklärt mit der Anmeldung, dass er diese Regeln gelesen hat und akzeptiert diese.

1. INSTALLATIONEN

1.1 Schießstand

1.1.1 Jagdlicher Trap

Die fünf Schützenstände bestehen aus ca. 1m x 1 m großen Quadraten mit einem Abstand von 1m bis 3m von Mitte zu Mitte. Ein horizontaler Abstand von 10m muss zwischen der vorderen Linie des Schützenstandes und dem vorderen Rand des Bunkerdachs gewahrt werden.

1.1.2 Jagdlicher Compak

Die fünf Schützenstände bestehen aus ca. 1m x 1m großen Quadraten, welche auf einer geraden Linie 4m nach hinten parallel zur so genannten Wurfscheiben-Überflugzone angeordnet sind. Sie sind auf dieser Linie vom Organisator nach Belieben in einem Abstand von 1 - 6 Metern von Mitte zu Mitte angeordnet (siehe Anhang 1). Die Eckbegrenzungen (Häuschen), 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 Anhang 1).

Es müssen mindestens 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. Eine Anzeigetafel mit dem entsprechenden Buchstaben oder der entsprechenden Zahl, welche die Position der Maschine deutlich sichtbar macht, ist anzubringen.

1.1.3 Jagdlicher Parcours

Die Schützenstände bestehen aus markierten Bereichen, welche vom Organisator nach Belieben angeordnet werden.

Es müssen mindestens 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. Eine Anzeigetafel mit dem entsprechenden Buchstaben oder der entsprechenden Zahl, welche die Position der Maschine deutlich sichtbar macht, ist anzubringen.

1.1.4 Jagdbüchse

Die Wildscheiben stehen auf einer Entfernung von 100m. Die Reihenfolge, in welcher die Wildscheiben zu beschießen sind, wird vom Veranstalter in Abstimmung mit dem Landesschießreferenten vorgegeben. Je Wildscheibe sind 5 Schüsse abzufeuern. Dafür steht eine Zeit von 5min je Wildscheibe zur Verfügung.

1.2 Wurfmaschinen

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

- Mit fünf (5) feststehenden Wurfmaschinen ausgestattet ist
- Mit einer Wurfmaschine mit Winkelveränderung (Turbulenz-Automat)

Der jagdliche Compak oder Jagdparcours wird mit mindestens sechs Wurfmaschinen ausgeführt.

1.3 Wurfvorrichtungen

1.3.1 Jagdlicher Trap

Bei feststehenden Maschinen müssen 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 / Jagdparcours

Die Wurfmaschinen können manuell oder mittels eines halbautomatischen Systems (Fernbedienung), ausgestattet sein. In diesem Fall muss die Scheibe zwischen 0 – 3 Sek. nach dem Abruf durch den Schützen geworfen werden. Bei halbautomatischen Systemen darf die maximale Verzögerung 0,5 Sekunden betragen.

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 Metern plus/minus 5 Metern (bei windstille) nicht überschreiten.

Bei Benutzung eines Automaten, welcher mit Winkelveränderung ausgestattet ist, ist nur die vorgegebenen Flugweite zu berücksichtigen.

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, Rollhase, Teal, Battue, etc.). Jede Wurfscheibe muss mit zwei Schrotschüssen von fünf Ständen aus so beschossen werden können, dass niemand gefährdet wird.

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 A/B überfliegend
- eine abgehende Wurfscheibe B/C überfliegend
- Ein Rabbit rechts / links oder links / rechts, jedoch nur einer pro Wettkampf

1.4.3 Jagdlicher Parcours

Bei den Flugbahnen ist auf den Parcours Bezug zu nehmen. Sie müssen so unterschiedlich wie möglich sein (steigend, fallend, ankommend, abgehend, Rollhase, Teal, Battue, etc.). Jede Wurfscheibe muss mit zwei Schrotschüssen von drei bis sechs

Ständen aus so beschossen werden können, dass weder die Schützen noch die Zuschauer gefährdet werden.

1.4.4 Programm Wurfscheiben

Die Schussfolge (Programm) muss gut sichtbar vor dem Schützen an jedem Schützenstand befestigt werden. Die Wurfscheiben (Einzelwurfscheiben und Doubletten) 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 wird auf Abruf des Schützen regelkonform und nach vorgegebenem Programm geworfen.

2.1.2 Doublette auf Schuss (Jagdlicher Compak & Parcours)

Zwei Wurfscheiben aus einer oder zwei Maschinen. Die erste Wurfscheibe startet auf Abruf des Schützen, die zweite auf Schuss (0-3 Sekunden nach Schussabgabe). Die Doublette auf Schuss wird nicht separat gezeigt. Es können 2 Schüsse auf eine Scheibe abgegeben werden.

2.1.3 Simultandoublette (Jagdlicher Compak & Parcours)

Es werden zwei Wurfscheiben gleichzeitig aus einer oder zwei Maschinen geworfen. Simultandoubletten werden den Schützen vor dem Start der Serie gezeigt. Die Schussordnung der Wurfscheiben ist frei, es können 2 Schüsse auf eine Wurfscheibe abgegeben werden. An jedem Stand müssen entweder drei Einzel und eine Simultandoublette oder Doublette auf Schuss geschossen werden.

2.1.4 Jagdbüchse

Die vier Wildscheiben, die in 100 Meter Entfernung stehen, sind vom Typ DJV (Anlage 4). Jeder Schütze bekommt neue, unbeschossene Spiegel. Treffer außerhalb dieses Spiegels werden gewertet, müssen vom Schiedsrichter handschriftlich auf dem Spiegel notiert und anschließend abgeklebt werden. Ein Schiedsrichter muss bei jedem Wechsel dieser Spiegel anwesend sein.

2.2 Einzelwurfscheiben (Jagdlicher Compak, Parcours & Jagdlicher Trap)

Alle Wurfscheibentypen sind gestattet. Die Farben der Wurfscheiben müssen so sein, dass die letzteren 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 absplittert. Bei sogenannte „Flash“ Wurfscheibe wird der Treffer gewertet, wenn ein Splitter sichtbar abgetrennt wird oder der farbige „Rauch“ erkennbar ist. Auf jede Wurfscheibe kann zweimal geschossen werden.

2.2.2 Als Fehler gewertete Wurfscheibe

Die Wurfscheibe wird als nicht getroffen (Fehler) gewertet, wenn die Wurfscheibe regelkonform geworfen und auf ihrer Flugbahn nicht sichtbar getroffen wurde. Die „Fehler“ 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 Jagddoubletten (Jagdlicher Compak & Parcours)

2.3.1 Beide Wurfscheiben getroffen (Treffer / Treffer).

Wenn der Schütze die geworfenen Scheiben regelkonform 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, wird dies als Treffer / Treffer gewertet.

2.3.2 Doubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler

Fehler 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 Doublette nicht, wird das Ergebnis der ersten Wurfscheibe registriert und das zweite als „Fehler“ registriert. Beschießt der Schütze seine erste Wurfscheibe nicht, ist das Ergebnis der ersten Wurfscheibe „Fehler“. Da die zweite Wurfscheibe nur durch den Schuss ausgelöst wird, ist die Doublette zu wiederholen, um das Ergebnis für die zweite Wurfscheibe zu ermitteln. Schießt ein Schütze bei einer Doublette seine beiden Schüsse auf ein und dieselbe Wurfscheibe ab, wird das Ergebnis des Schusses registriert und die nicht beschossene Wurfscheibe als nicht getroffen ("Fehler") gewertet.

2.4 Simultandoubletten (Jagdlicher Compak & Parcours)

2.4.1 Beide Wurfscheiben Getroffen (Treffer / Treffer)

Wenn die beiden Wurfscheiben geworfen wurden, der Schütze sie regelkonform 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 Simultandoublette mit einem einzigen Schuss zerbrochen, werden sie mit "Treffer / Treffer" gewertet.

2.4.2 Doubletten Treffer/Fehler, Fehler/Treffer, Fehler/Fehler

Fehler 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 ohne berechtigten Grund eine Doublette nicht regelkonform, werden die beiden Wurfscheiben als nicht getroffen („Fehler“) gewertet.

2.5 Doublette "no bird" (Jagdlicher Compak & Jagdlicher Trap)

Jede geworfene Wurfscheibe muss beschossen werden. Falls der Schiedsrichter eine geworfene Doublette als nicht regelkonform ansieht, kann er diese als „No-Bird“ ansagen und neu werfen 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 Doublette auf Schuss	No Bird, neue Doublette
	Auf simultan Doublette	No Bird, neue Doublette
Versagen der ersten Patrone	Auf Einzelscheibe	No Bird, neue Scheibe
	Auf Doublette auf Schuss	No Bird, neue Doublette
	Auf simultan Doublette	No Bird, neue Doublette
Versagen der zweiten Patrone	Auf Einzelscheibe	No Bird, neue Scheibe Erster Schuss „vorbei“ nur zweiter Schuss zählt
	Auf Doublette auf Schuss	No Bird, neue Doublette Das Resultat des ersten Schusses steht fest
	Auf simultan Doublette	No Bird, neue Doublette

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 deutlich eine andere Farbe als die anderen, bei der gleichen Doublette
- Wenn nach Ermessen des Schiedsrichters sich eine Wurfscheibe außerhalb der vorgegebenen Flugbahn befindet
- Die Wurfscheibe wurde später 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 Doublette beschießt.

Fehler	Entscheidung
Bei Einzelscheibe	No Bird, neue Scheibe
Rollhase – Bruch nach erstem Schuss ohne Abgabe des zweiten Schusses	No Bird, neuer Rollhase, erster Schuss „vorbei“, nur zweiter zählt
Erste Scheibe einer Doublette	No Bird, neue Doublette
Bruch der zweiten Scheibe durch erste Scheibe oder Splitter dieser	No Bird, neue Doublette – das Ergebnis des ersten Schusses zählt
Bei zweiter Scheibe einer Doublette auf Schuss	No Bird, neue Doublette – das Ergebnis des ersten Schusses zählt
Simultan Doublette	No Bird, neue Doublette

2.5.3 Witterungsverhältnisse

Keine No-Bird aufgrund widriger Witterungsverhältnisse. 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). Je Wildscheibe sind fünf Schuss abzugeben.

3.2 Wettkampfrotte

Die Wettkampfrotten setzen sich bei allen Disziplinen aus sechs Schützen zusammen.

3.3 Waffentests

3.3.1 Jagdflintenschiessen

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

3.3.2 Jagdbüchenschiessen

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

3.4 Schiessposition

3.4.1 Jagdflintenschiessen

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

3.4.2 Jagdbüchenschiessen

Die Position hängt von der Wildscheibe ab (siehe Anlage 2):

1. Bei der Rehbockscheibe steht der Schütze aufrecht, wobei die Waffe auf einer Seite des Pfostens angestrichen wird.
2. Bei der Scheibe mit dem sitzenden Fuchs liegt der Schütze. Beide Arme sind am Boden/auf der Liege aufgestützt. Der Arm, der den Vorderschaft der Waffe stützt, darf nur auf dem Ellenbogen aufliegen.
 - a. In der Seniorenklasse darf der Schütze sitzen. Beide Arme sind auf der Brüstung aufgestützt. Beide Arme dürfen die Brüstung nur mit dem Ellenbogen berühren
3. Bei der Gamsscheibe steht der Schütze aufrecht. Die Waffe ist am freistehenden Zielstock (Bergstock) angestrichen.
4. Bei der Scheibe Keiler sitzt der Schütze aufrecht. Die Waffe ist am freistehenden Zielstock (Bergstock) angestrichen. Der Schütze darf sich ausschließlich am freien Bergstock abstützen. Prinzipiell identisch mit der Disziplin Gams, nur sitzend.

3.5 Rotationen

3.5.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak & Jagdlicher Trap)

Zu Beginn des Wettschießens halten sich fünf Schützen jeweils an einem Stand bereit. Der sechste muss bereit sein, den Platz des Schützen Nr. 1 einzunehmen, sobald dieser seinen Stand verlässt usw. Der Schütze Nr. 1 darf seine Flinte erst dann laden, wenn der Schiedsrichter ihm erlaubt hat, mit dem Schießen zu beginnen. Die anderen Schützen dürfen erst dann die Flinte schließen und schießen, wenn der vorhergehende Schütze seine Scheibe(n) geschossen hat. Die Flinte darf beim Laden grundsätzlich nur in Richtung des Schießbereichs zeigen. Ist der Schütze schießbereit, ruft er die Scheibe mit einem deutlichen Kommando 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 Stand 5, begeben sich die Schützen sofort 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 Schiedsrichter das Ende des Schießens ankündigt (z.B. « Schießen beendet »).

3.5.2 Jagdbüchschenschiessen

Der Schütze bleibt auf seinem Stand stehen, nachdem er seine Serie von 5 Schüssen abgegeben hat bis die anderen Schützen ihre Serie geschossen haben.

3.6 Programm oder Reihenfolge des Wurfscheibenschiessens

3.6.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak Parcours & Jagdlicher Trap)

Vor Beginn jeder Serie sind den Schützen beim Jagdlichen Compak und dem Jagdlichen Trap die Flugbahnen in der Reihenfolge der Werfer von links nach rechts 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 Gruppe die Flugbahnen erneut zu zeigen.

Es ist unter keinen Umständen erlaubt auf dem Stand vor Beginn einer Runde die Waffe zu testen.

Das Programm für jeden Compak-Schießstand wird lesbar vor jedem Schützen angezeigt.

3.6.2 Jagdbüchschenschiessen

Die Reihenfolge der zu beschießenden Wildscheiben wird vom Veranstalter, in Abstimmung mit dem Landesschießreferenten festgelegt.

3.7 Vorbereitungszeit

3.7.1 Jagdflintenschiessen (Jagdlicher Compak & Jagdlicher Trap)

Der Schütze muss bei seinem Aufruf binnen 5 Minuten schießbereit sein und seine Ausrüstung und Munition zum Beschießen der kompletten Serie bei sich haben. Der Schütze hat 15 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 15 Sekunden zur Verfügung, um die Scheibe abzurufen wird die Zeit erneut überschritten wird die Scheibe als „Fehler“ gewertet.

Das Schießen wird nur durch die im Programm vorgesehenen oder durch technisch bedingte Vorkommnisse unterbrochen. Der Schiedsrichter 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 Jagdbüchschessen

Beim Aufruf muss der Schütze binnen 5 Minuten schießbereit sein und seine Ausrüstung und Munition zum Beschießen der kompletten Serie mit sich führen.

Nachdem der Schiedsrichter den Befehl „Feuer einstellen“ erteilt hat ist kein Schießen mehr erlaubt. Im Falle, dass ein Schütze weiterschießt:

- Nach dem ersten Befehl wird er verwarnt
- Nach dem zweiten Befehl wird der beste Schuss auf der betreffenden Scheibe gestrichen
- Nach dem dritten Befehl muss der Schütze den Stand verlassen

Der Schiedsrichter muss klar und deutlich melden, wenn zum Schießen nur noch eine Minute verbleibt.

3.8 Wurffrist

3.8.1 Jagdflintenschessen (Jagdlicher Compak, Parocurs & Jagdlicher Trap)

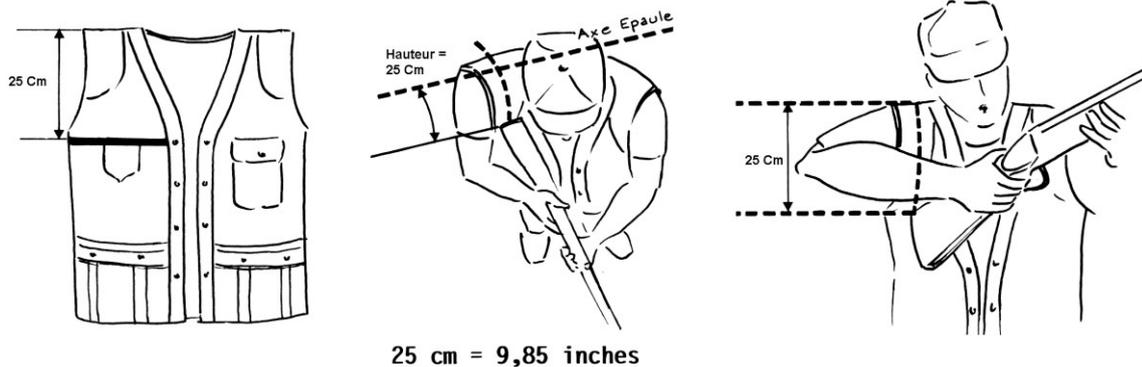
Hat ein Schütze seine Wurfscheibe abgerufen, muss diese angesichts der Reaktionszeit der Wurfauslösung (ca. 1/10 Sekunde) sofort aus dem Graben gestartet werden. Beim jagdlichen Compak beträgt diese Frist null bis drei Sekunden.

3.9 Position der Waffe

3.9.1 Jagdflintenschessen (Jagdlicher Compak, Parocurs & Jagdlicher Trap)

Der auf die Wurfscheibe(n) wartende Schütze steht aufrecht auf dem Schießstandplatz. Der Schaft des Gewehrs berührt den Körper unterhalb einer waagrechten Linie, die auf der Schießweste des Schützen 25cm unterhalb der Mitte der Mittellinie der Schulter angegeben ist (siehe Skizze unten). Er behält diese Position so lange bei, bis die Wurfscheibe(n) sichtbar erscheint (erscheinen).

Ausgenommen davon sind Teilnehmer aus der Newcomer Klasse. Diese dürfen die Position des Anschlages frei wählen.



Bei einer Doublette kann sowohl bei der Simultan- als auch der Doublette 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 er die Waffe vor Erscheinen der Wurfscheibe in Anschlag bringt, wird der Schütze durch den Schiedsrichter verwart.

Mit der zweiten Verwarnung (im selben Durchgang) wird dem Schützen die beschossene Wurfscheibe(n) mit Fehler oder Fehler/Fehler gewertet.

4. WAFFEN UND MUNITION

4.1 Merkmale der Waffen

Die im Wettkampf verwendeten Waffen müssen mit dem geltenden Waffengesetzen übereinstimmen.

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. Halbautomatische Flinten sind verboten.

4.1.2 Jagdbüchsen

Zugelassen sind handelsübliche Jagdbüchsen. 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 .222 Rem. haben. Bei Verwendung eines Schalldämpfers ist ein maximales Gewicht von 5.500 Gramm zulässig.

Der Einsatz von Zweibeinstützen (Bipod) 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. 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, sofern auf Papierscheiben geschossen wird. Bei Polytronic-Anlagen wird das Ergebnis des Displays/Computers herangezogen. Die Vergrößerung der optischen Zielvorrichtung (Zielfernrohr) ist nicht begrenzt.

Die Kontrolle der Waffen (Gewicht und Länge) kann für jeden Schützen unmittelbar nach jeder Serie vor dem Verlassen des Schießstandes erfolgen. Eine Waage wird vom Veranstalter während 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 erlaubt.

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 Schiedsrichter 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 „Fehler“ bewertet und eingetragen.

Eine Waffe gilt als nicht benutzbar, wenn:

1. Mit ihr nicht sicher geschossen werden kann
2. Sich die Pulverladung nicht zündet
3. Die leeren Hülsen nicht ausgeworfen werden wegen eines mechanischen Fehlers
4. 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 („Fehler“)" gewertet.

Folgende Vorfälle gelten nicht als Defekt und der Schiedsrichter registriert das Ergebnis auf der geworfenen Wurfscheibe:

1. Falsche Handhabung des Schützen
2. Kammer(n) gar nicht oder mit leeren Patronen geladen
3. Waffe gesichert

4.6 Waffenausleihe

Befindet der Schiedsrichter, dass der Schießdefekt nicht durch den Schützen verschuldet wurde und kann die Waffe nicht schnell repariert werden, darf der Schütze mit Einverständnis des Schiedsrichters eine andere Waffe benutzen, unter der Bedingung, dass er sie sich innerhalb von fünf Minuten nachdem seine Waffe für nicht einsatzfähig erklärt wurde, beschaffen kann.

4.7 Benützung einer Waffe durch zwei Schützen

Eine einzige Waffe darf nicht von zwei Schützen der gleichen Gruppe 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 (6Treffer) zu bewerten wird folgendermaßen vorgegangen:

- Bei einer Erkennung des Treffers durch unterschiedliche Kalibergröße wird dieser nicht gewertet
- Bei Nichterkennung, z.B. gleiches Kaliber werden die 5 besten Treffer gewertet, der schlechteste annulliert.

4.9 Munition

Nur im Handel angefertigte Munition ist beim Flintenschiessen zulässig. Der Schiedsrichter kann aus der Flinte jedes Schützen zwei Patronen entnehmen, um zu prüfen, ob sie mit den Auflagen übereinstimmen.

Wiedergeladene Patronen sind beim Büchschenschiessen erlaubt.

4.9.1 Jagdflintenschiessen

Die Patronen dürfen mit maximal 28 Gramm 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.

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

4.9.2 Jagdbüchschenschiessen

Beim Büchschenschießen hat der Schütze die Pflicht, seine Leeren Patronen in den bereitgestellten Behälter zu deponieren oder selbst zu entsorgen.

5. KLEIDUNG

5.1 Persönliche Kleidung

Der Schütze muss in jagdlicher Kleidung auf dem Schießstand erscheinen. Der nackte Oberkörper unter der Schießweste ist verboten. Das Tragen von offenen Schuhen bzw. Sandalen ist aus Sicherheitsgründen verboten. Die Beachtung dieser Regel ist zwingende Voraussetzung zur Teilnahme.

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 (wenn vom Veranstalter ausgegeben) komplett und sichtbar auf dem Rücken, zwischen den Schultern und der Gürtellinie zu tragen.

5.3 Persönliche Schutzausrüstung

Gehörschutz ist in allen Disziplinen für Schützen und Begleiter verpflichtend. Schießbrillen und Kopfbedeckung sind für alle Flintendisziplinen für Schützen und Begleiter verpflichtend.

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 (Repetiergewehre) muss der Verschluss offen sein und die Waffe mit der Mündung nach oben oder unten zeigend getragen werden.

Benutzt der Schütze seine Waffe nicht, muss er sie senkrecht in einen Gewehrständler oder

ähnliches 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 Schiedsrichters hantieren, bevor das Kommando "Start" oder nachdem das Kommando „Stop" gegeben wurde, können mit einer Verwarnung und bei wiederholtem Vorkommnis 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 Schiedsrichters wieder fortgesetzt wird.

Schützen und andere Personen, die sich in unmittelbarer Nähe der Schießlinie befinden, sind verpflichtet, einen Gehörschutz zu tragen.

6.2 Schießübungen

Auf dem Schießstandplatz 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 Schiedsrichter, verliert er den Durchgang (25 Wurfscheiben oder 20 Kugeln). Das Verhalten eines Schützen, der ohne vorherige glaubhafte Begründung bei der Jury nicht zum Wettkampf erscheint oder aufgibt, gilt als unsportlich. Der Disziplinarausschuss wird über die anzuwendende Sanktionierung des Schützen bei seinem nächsten Zusammentreffen entscheiden.

6.4 Protest

Ist der Schütze nicht einverstanden mit der Entscheidung des Schiedsrichters hinsichtlich der Bewertung seines Schusses, muss er sofort durch Heben des Armes mit den Worten „Protest“ oder „Beschwerde“ protestieren. Der Schiedsrichter muss in diesem Fall das Schießen unterbrechen und nach Rücksprache mit den Seitenrichtern 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 Schiedsrichters zu äußern.

Der Schütze kann bei der Jury Beschwerde einlegen und die Entscheidung des Schiedsrichters anfechten. Diese Beschwerde ist schriftlich vorzulegen zusammen mit der Kautions i.H.v. € 50,--, die ihm zurückgezahlt wird, wenn seine Beschwerde von der Jury

angenommen wird. In diesem Fall kann die Jury dem Schiedsrichter Anweisungen hinsichtlich künftiger Bewertungen geben oder einen neuen Schiedsrichter ernennen oder die Entscheidung des Schiedsrichters revidieren.

In folgenden Fällen kann keine Beschwerde gegen die Entscheidung des Schiedsrichters 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 nicht regelkonform erscheint

Jagdbüchschenschiessen

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

7. TEILNAHME

Teilnahmeberechtigt sind Schützen, welche im Besitz einer gültigen Kärntner Jahresjagdkarte sind. Jeder Teilnehmer muss ausreichend haftpflichtversichert sein. Die Namen der Mannschaftsschützen und der Einzelschützen sind dem Veranstalter spätestens 2 Tage vor Wettkampfbeginn zu melden.

Mit der Anmeldung zum Schießen erkennt der Schütze die Bedingungen der geltenden Vorschrift an und verzichtet auf den Rechtsweg.

8. BEWERBE, TEILNEHMER & PREISE

8.1 Jagdcup Einzelbewerbe

Für die Einzelbewerbe im Rahmen des Jagdcups müssen sich die Schützen beim jeweiligen Veranstalter spätestens zwei Tage vor dem Wettbewerb anmelden. Bei Einzelbewerben gibt es keine vorgegebene Startreihenfolge. Die Schützen schießen in der Reihenfolge, in welcher Sie am Wettbewerbstag am Schießstand eintreffen. Die Start- und Endzeiten des Wertes sind den Ausschreibungen der einzelnen Wettbewerbe zu entnehmen.

8.2 Landesmeisterschaft & Jagdcup Finale

Eine Bezirksmannschaft, bestehend aus 6 Schützen, kann nur vom jeweiligen Bezirksamtschießreferenten gemeldet werden. Einzelschützen können sich direkt bei der Kärntner Jägerschaft anmelden.

Eine Mannschaft darf auch mit weniger als 6 Schützen an den Start gehen. Die Mannschaften müssen geschlossen antreten. Die Startzeiten werden vom Landesschießreferenten ausgelost.

Für eine Bezirksmannschaft dürfen nur Schützen nominiert werden, die einen ordentlichen und dauerhaften Hauptwohnsitz im Bezirk haben. Alle Schützen die bis Stichtag 31.12.2024 schon dauerhaft für einen anderen Bezirk schießen bleiben aufrecht. Sollte jemand den Bezirk wechseln wollen, muss dies schriftlich per E-Mail an die Kärntner Jägerschaft (office@kaerntner-jaegerschaft.at) erfolgen. Dieses Ansuchen wird dann an den Landes-schießreferenten und die beiden betroffenen Bezirksschießreferenten weitergeleitet und behandelt.

8.2.1 Wettkampfdisziplinen:

Eine Teilnahme an beiden Disziplinen, Flinte und Büchse ist zwingend vorgeschrieben.

Flinte: 25 Compak bzw. jagdliche Trapwurfscheiben

Büchse: 20 Schuss (4x5) auf Rehbock, Sitzender Fuchs, Gams, Keiler

Punktezahl:

- mit der Büchse 200 Punkte (20 Schuss à 10 Punkte)
- mit der Flinte 100 Punkte (25 Wurfscheiben à 4 Punkte)
- Max. Einzelwertung 300 Punkte
- Max. Mannschaftswertung 1.800 Punkte

8.2.2 Klasseneinteilung Jagdcup Gesamtwertung:

- Senioren (ab Vollendung des 65. Lebensjahres zum Stichtag 01.01. des jeweiligen Wettbewerbsjahres)
- Newcomer (Teilnehmer, die weniger als 3 Gesamtjagdcup Teilnahmen vorweisen)
- Damen
- Allgemeine Klasse (alle Teilnehmer des Jagdcups)

Es müssen je Klasse mindestens 6 Teilnehmer sein, ansonsten werden die Teilnehmer in der Allgemeinen Klasse geführt. Diese 6 Teilnehmer dürfen maximal an einem der veranstalteten Jagdcups nicht anwesend sein, damit einer Wertung zustande kommt. Sollten weniger als 6 Teilnehmer die Gesamtwertung bilden, so werden diese Teilnehmer allesamt in der Allgemeinen Klasse gewertet.

Der Sieger aus der Newcomer Wertung, darf in dieser Klasse nicht mehr antreten.

8.3 Auszeichnungen, Medaillen und Wanderpokal

8.3.1 Schützenabzeichen:

Die erbrachten Leistungen jedes Einzelschützen beim letzten Bewerb des Jahres (Jagdcup Finale) werden mit folgenden Abzeichen honoriert:

- Meisterschütze: 300 bis 280 Punkte
- Abzeichen in Gold: 279 bis 270 Punkte
- Abzeichen in Silber: 269 bis 260 Punkte
- Abzeichen in Bronze: 259 Punkte und weniger

8.3.2 Medaillen:

Einzelwertung:

Die Plätze 1 bis 3 in der jeweiligen Klasse (Allgemeine Klasse, Senioren, Newcomer, Damen) erhalten Medaillen. Sollte der Schütze an allen Jagdcups teilnehmen, wird das schlechteste Ergebnis des Jahres (in jeder Kategorie) als Streichresultat geführt.

Mannschaftswertung:

Beim Jagdcup Finale, welches zugleich die Mannschafts-Landesmeisterschaft ist, erhalten ausschließlich die Mannschaften in den Kategorien Kombination, Flinte und Kugel Medaillen.

8.3.3 Wanderpokal

Der Gesamtsieger im Kombinationsschießen erhält den Wanderpokal der Kärntner Jägerschaft.

Dieser Pokal geht nach fünfmaligen Gewinnen in den Besitz des Schützen oder der Schützin über.

8.4 Team Kärnten & Qualifikation zum Bundesschießen

Die besten 6 Schützen des jeweiligen Jahres bilden das Team und vertreten Kärnten beim Bundesschießen.

8.4.1 Team Kärnten

Die besten drei Schützen der Jagdcup Gesamtwertung qualifizieren sich über den Jagdcup direkt für das Team Kärnten. Die weiteren drei Mannschaftsmitglieder werden durch ein Qualifikationsschießen ermittelt.

8.4.2 Einladung zum Qualifikationsschießen

Zu diesem Qualifikationsschießen wird man vom Landesschießreferenten eingeladen. Die Einladung ergeht an folgende Schützen:

- Die Schützen des „Team Kärnten“ aus dem vergangenen Jahr
- Platz 1 bis 3 der Jagdcupgesamtwertung (fix qualifiziert – dient als Training)
- Platz 4 bis 12 der Jagdcupgesamtwertung
- Platz 1 bis 3 der Newcomerwertung
- Platz 1 bis 3 der Damenwertung
- Platz 1 bis 3 der Seniorenwertung
- Platz 1 bis 3 der Landesmeisterschaft Combined Game Shooting (CGS) Kategorie Open – sofern diese im Besitz einer gültigen Kärntner Jahresjagdkarte sind

8.4.2 Qualifikationsschießen

Das Qualifikationsschießen findet als eigener Wettbewerb statt. Die zu schießenden Disziplinen sind an das jeweilige Programm des Bundesschießen in diesem Jahr angelehnt. Die beim Bundesschießen zu absolvierenden Disziplinen werden im Qualifikationsschießen (wenn möglich) zwei Mal geschossen (doppelte Wettbewerbslänge).

9. JURY

Der Verlauf des Jagdcups wird von einer Jury kontrolliert, die sich aus einem Vertreter eines jeden Bezirkes zusammensetzt, welcher eine Mannschaft angemeldet hat. Der Jury sitzt der Landesschießreferent vor.

Die Jury kann nur in Gegenwart ihres Vorsitzenden oder dessen Stellvertreters zusammen mit einem Viertel der Jurymitglieder rechtsgültig entscheiden. Die Entscheidungen werden nach dem Mehrheitsprinzip getroffen, wobei die Anzahl der anwesenden Mitglieder ausschlaggebend ist. Bei Stimmengleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden ausschlaggebend.

Die Aufgabe der Jury besteht darin:

- während des Schießens auf die Anwendung des Sportreglements zu achten, insbesondere auch durch die Kontrolle der Waffen, der Munitionen und der Zielscheiben durch technische Prüfungen.
- auf Proteste zu antworten.
- über Sanktionen zu befinden, die anstehen, wenn ein Schütze das Reglement nicht beachtet hat oder sich unsportlich verhält.

Die Jurymitglieder und die Schiedsrichter haben die Aufgabe, vor Beginn des Wettschießens die Übereinstimmung der Anlagen mit dem Pflichtenheft und die angemessene und effiziente Vorbereitung zur überprüfen.

Im Notfall (z.B.: drohende längere Unterbrechung des Schießens) können zwei Mitglieder der Jury, die vom Vorsitzenden ernannt werden, mit Zustimmung des Schiedsrichters eine Ausnahmeentscheidung treffen, vorbehaltlich der Billigung dieser Entscheidung durch die Jury.

Im Falle höherer Gewalt kann die Jury die Anzahl der Ziele in einem Wettkampf verringern.

10. SCHIEDSRICHTER UND AUFZEICHNER

10.1 Schiedsrichter

Die Schiedsrichter versprechen ehrenwörtlich:

- die Regeln, deren Anwendung und Auslegung zu respektieren.
- unabhängig und unbeeinflussbar zu richten
- sich nicht durch Nationalität und Bezirkszugehörigkeit in ihrer Entscheidung beeinflussen lassen
- am Stand konzentriert unter strikter Anwendung der Regeln zu richten
- ihre Entscheidungen klar und deutlich auszudrücken
- Reklamationen der Schützen aufmerksam anzunehmen

Das Schießen wird von einem Hauptschiedsrichter geleitet, welcher vom Landesschießreferenten zu ernennen ist. Das Ergebnis des Schießens auf Wildscheiben ist

von einem Schiedsrichter in Anwesenheit des Schützen zu ermitteln.

Der Schiedsrichter und seine Assistenten sorgen unter der Aufsicht der Jury für die Anwendung der Vorschriften, vergewissern sich, dass das anwesende Publikum in Sicherheit ist und achten darauf, dass letzteres die Schützen nicht behindert.

Die Schiedsrichter oder andere offizielle Personen sind für die Kommandos **"Start"**, **"Stop"**, **"Entladen"** und alle anderen, für den einwandfreien Verlauf des Wettbewerbes notwendigen Anweisungen verantwortlich. Die Schiedsrichter müssen sich ferner vergewissern, dass die Kommandos ausgeführt werden und die Waffen ohne Gefahr gehandhabt werden.

Nachfolgend die Befehle welche ein Schiedsrichter beim Jagdbüchschenschiessen zu benutzen hat:

1. Der Schiedsrichter 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“ + lauter, gut hörbarer Pfiff
5. Eine Minute vor Ende des Durchgangs das Kommando „1 MINUTE“
6. Nach Ende des Durchgangs: „SCHIESSEN EINSTELLEN & ENTLADEN“ + langer lauter Pfiff.
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 Hauptschiedsrichter trifft seine Entscheidungen allein. Ist einer der Seitenrichter anderer Meinung, muss er seinen Arm heben, um den Hauptschiedsrichter darüber zu informieren. Dieser trifft daraufhin eine definitive Entscheidung. Bevor er diese Entscheidung trifft, kann er mit den Seitenrichtern Rücksprache halten.

Den Schützen der Gruppe ist es nicht gestattet die Entscheidung des Schiedsrichters zu kommentieren oder eine eigene Meinung einzubringen.

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 Schiedsrichter 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.

10.2 Aufzeichner, Beisitzer

12.2.1 Jagdflintenschiessen

Der Schiedsrichter wird von zusätzlichen Hilfsrichtern unterstützt, die vom Organisator zur Verfügung gestellt werden. Die Hilfsrichter sind so zu positionieren, dass den Schützen sowie den gesamten Schießbereich überblicken kann.

12.2.2 Jagdbüchschenschiessen

Das Ergebnis wird von den ernannten Schiedsrichtern im Beisein des Schützen ermittelt.

11. KONTROLLBLATT

Es werden die Vorlagen der Kärntner Jägerschaft verwendet.

11.1 Jagdflintenschiessen

Die nicht getroffenen Wurfscheiben werden mit „O“ und die getroffenen Wurfscheiben mit „X“ oder „/“ gekennzeichnet.

11.2 Jagdbüchschenschiessen

Der offizielle Schiedsrichter ermittelt das Ergebnis. Die Gesamtzahl wird auf einem Kontrollblatt eingetragen, das von den Schützen abgezeichnet wird.

12. SANKTIONEN

Alle Schützen, die an einem Wettkampf teilnehmen, müssen vorliegendes Reglement kennen und verpflichten sich dazu, es zu beachten. Sie akzeptieren vorab Sanktionen und andere Konsequenzen, die sich aus der Verletzung des Reglements oder der Anforderungen der Schiedsrichter ergeben könnten.

12.1 Verwarnungen

Benutzt ein Schütze Waffen oder Munitionen, die nicht mit den Bestimmungen dieses Regelwerkes übereinstimmen, gelten alle Schüsse, die mit solchen Waffen oder Munitionen geschossen werden, als Fehler (Null).

Zeigt ein Schütze ein vom Schiedsrichter eingestuftes gefährliches Verhalten, kann dieser den Schützen nach einmaliger Verwarnung disqualifizieren.

Verlässt der Schütze seine Gruppe ohne einen im Reglement geltenden oder vom Schiedsrichter akzeptierten oder gebilligten Grund, werden alle noch verbleibenden Zielscheiben

seiner Serie als Fehler gewertet. Wiederholt sich das Vorkommnis, wird der Schütze der Jury gemeldet.

Merkt ein Schiedsrichter oder ein Jurymitglied, dass ein Wettkämpfer absichtlich das Schießen hinauszögert oder er unsportlich handelt, kann er bestraft werden.

13. STECHEN

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

13.1 Mannschaften

13.1.1 Kombinationsschiessen

Der Sieger wird ermittelt, in dem man das Gesamtergebnis der punktegleichen Mannschaften in umgekehrter Reihenfolge ermittelt:

- Gams, Keiler, Fuchs, Trap oder Compak.

13.1.2 Jagdflintenschiessen

Der Sieger wird ermittelt, in dem man das schlechteste Ergebnis aller Schützen streicht, dies so lange bis kein Gleichstand vorherrscht – z.B. Schlechtester Schütze Mannschaft A – 12 Punkte (3 Treffer), schlechtester Schütze Mannschaft B – 16 Punkte (4 Treffer) => Sieger Mannschaft B.

13.1.3 Jagdbüchschenschiessen

Der Sieger wird ermittelt, in dem man das Gesamtergebnis der Punktegleichen Mannschaften in umgekehrter Reihenfolge ermittelt:

- Gams, Keiler, Fuchs, Rehbock

13.2 Einzelschützen Jagdcup Gesamtwertung

13.2.1 Kombinationsschiessen

Der Sieger wird ermittelt, indem man das Gesamtergebnis Büchse der punktegleichen Schützen gegenüberstellt. Im Falle von abermaliger Punktegleichheit gilt:

- Gams, Keiler, Fuchs, Rehbock

Sollte abermals Punktegleichheit vorherrschen, gibt es ein Stechen.

Es wird eine komplette Serie Compak/Jagdparcours oder Trap (eine Taube zählt nur zwei Punkte) sowie eine Serie auf den Keiler geschossen.

Sollte hier dasselbe Ergebnis erzielt werden kommt es zu einem KO-Stechen. Es wird eine Serie Compak geschossen. Derjenige Schütze, der länger Fehlerlos bleibt, gewinnt die Jagdcup Gesamtwertung.

13.2.2 Wertung Jagdflintenschiessen

Der Sieger wird ermittelt, indem man die Einzelergebnisse der Punkgleichen Schützen in der Reihenfolge bestes Ergebnis absteigend bis niedrigstes Ergebnis gegenüberstellt. Im Falle von Punktegleichheit kommt es zu einem Stechen.

Es wird eine komplette Serie Compak/Jagdparcours oder Trap geschossen.

Sollte hier dasselbe Ergebnis erzielt werden kommt es zu einem KO-Stechen. Derjenige Schütze, der länger Fehlerlos bleibt, gewinnt die Gesamtwertung Flinte.

13.2.3 Wertung Jagdbüchschenschiessen

Der Sieger wird ermittelt, in dem man das Gesamtergebnis der Punkgleichen Mannschaften in umgekehrter Reihenfolge ermittelt:

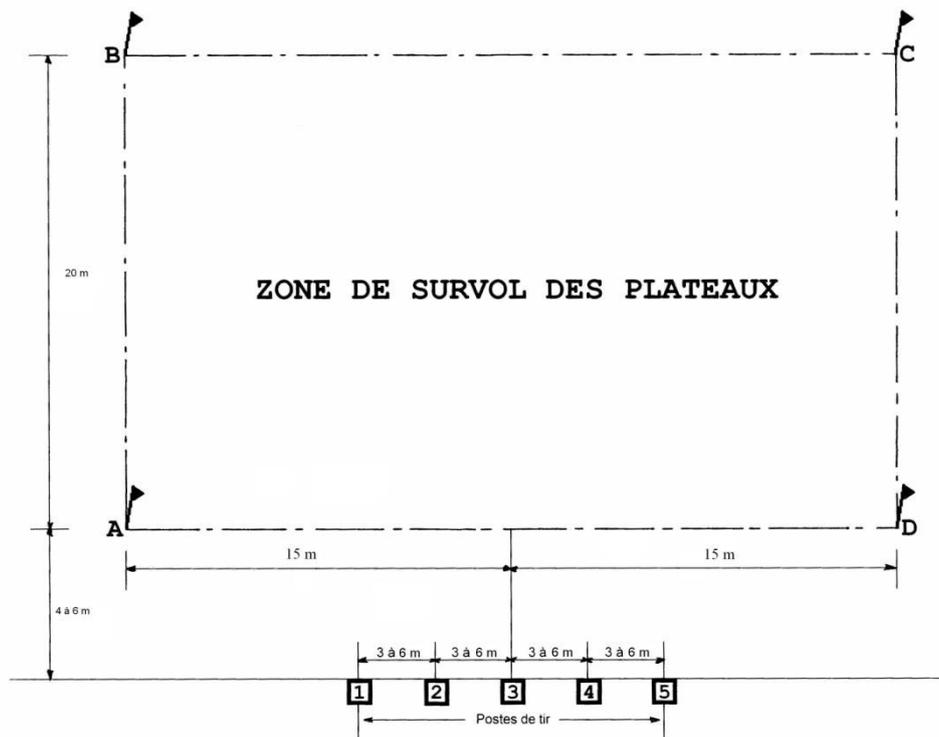
- Gams, Keiler, Fuchs, Rehbock

Sollte abermals Punktegleichheit vorherrschen, gibt es ein Stechen.

Es wird eine Serie (stehend freihändig auf 100m) auf den Keiler geschossen.

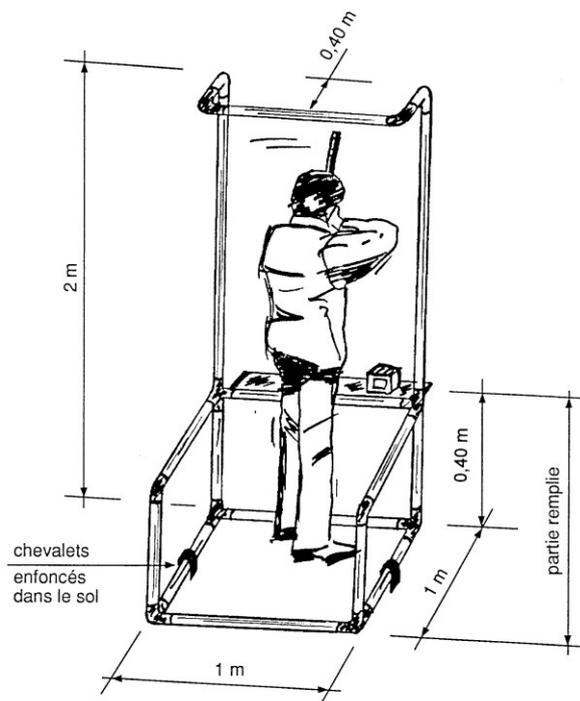
Sollte hier dasselbe Ergebnis erzielt werden kommt es zu einem KO-Stechen. Es wird eine weitere Serie Keiler „stehend freihändig auf 100m“ geschossen. Derjenige Schütze, mit dem höheren Ergebnis in dieser Serie, gewinnt die Gesamtwertung Büchse.

ANLAGE 1 JAGDLICHER COMPAK

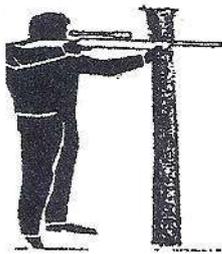


FLUGZONE

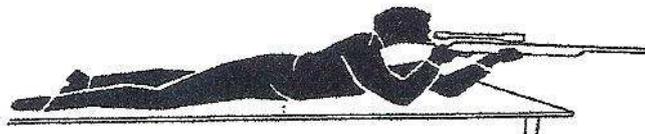
MUSTER SCHUETZENBOX



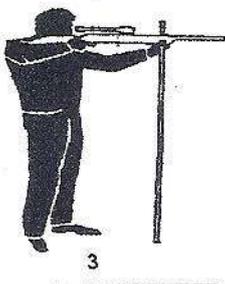
**ANLAGE 2
SCHUSSPOSITIONEN JAGDLICHES SCHIESSEN**



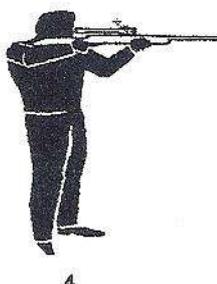
1



2



3



4



ANLAGE 4
WILDSCHIEBEN

