

0.3.7.3 Die Scheiben und der Raum sollen gleichmäßig und ausreichend beleuchtet sein:

Bei 10 m - Wettbewerben:	Scheiben mindestens 1000 Lux
	Raum mindestens 300 Lux

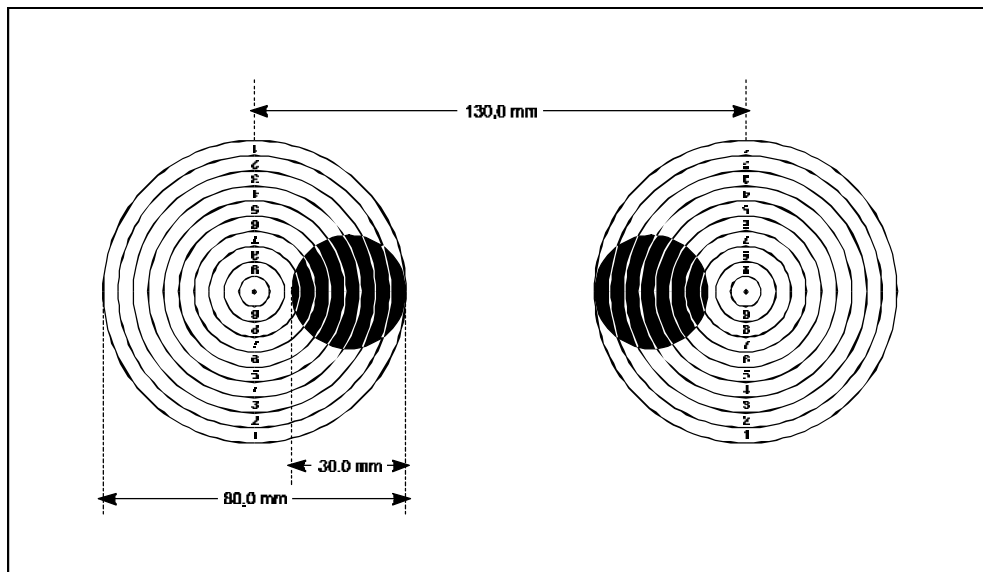
0.4.3 Tabelle der Scheiben alle Maße in mm

Wettbewerb	Scheibennr.	Ø10	Ø Innen 10	Ringabstand	Ø Spiegel	Scheibenart	Format
Laufende Scheibe 10 m (Nachw.)	0.4.3.43	8,0	1,0	4,0		10-kreisig	150x260
Armbrust international 30 m	0.4.3.50	6,0	2,0	6,0	90,0	10-kreisig	200x200
Dreifachauflage Feldarmbrust 18 m / 35 m Bogen-Halle 18 m	0.4.3.52	40,0	20,0	20,0		Ringe 6-10	10 und 9 = gold 7 und 8 = rot 6 = blau
Mehrfachauflage Bogen-FITA 30 m	0.4.3.53	80,0	40,0	40,0			

Es können senkrecht (bei Meisterschaften) oder im Dreieck angeordnete Scheibenbilder verwendet werden.

0.4.3.43

Laufende Scheibe 10 m Nachwuchswettbewerb

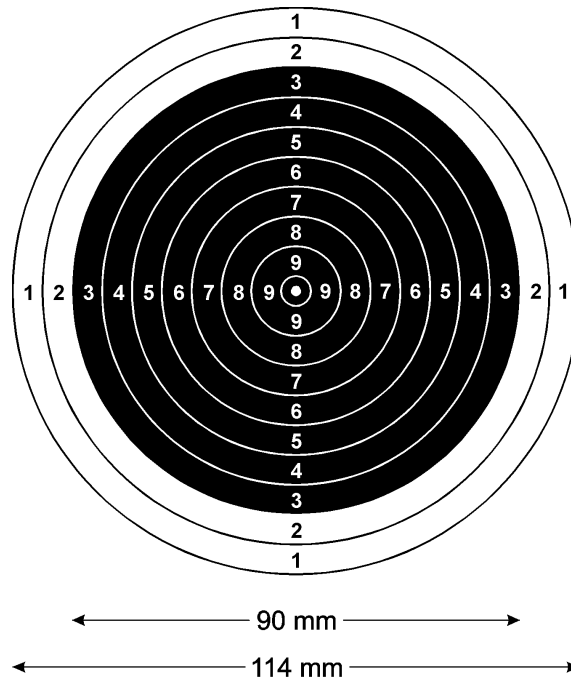


Zugelassen sind auch Scheiben mit einer Scheibe im Zentrum und den Haltepunkten wie oben. (Analog Scheiben 0.4.3.40 / 0.4.3.40.2 Siehe auch Tabelle Laufende Scheibe.)

0.4.3.50

Armbrust International 30 m

Ringwert	Ø mm
Innen-10	2,0
10	6,0
9	18,0
8	30,0
7	42,0
6	54,0
5	66,0
4	78,0
3	90,0
2	102,0
1	114,0



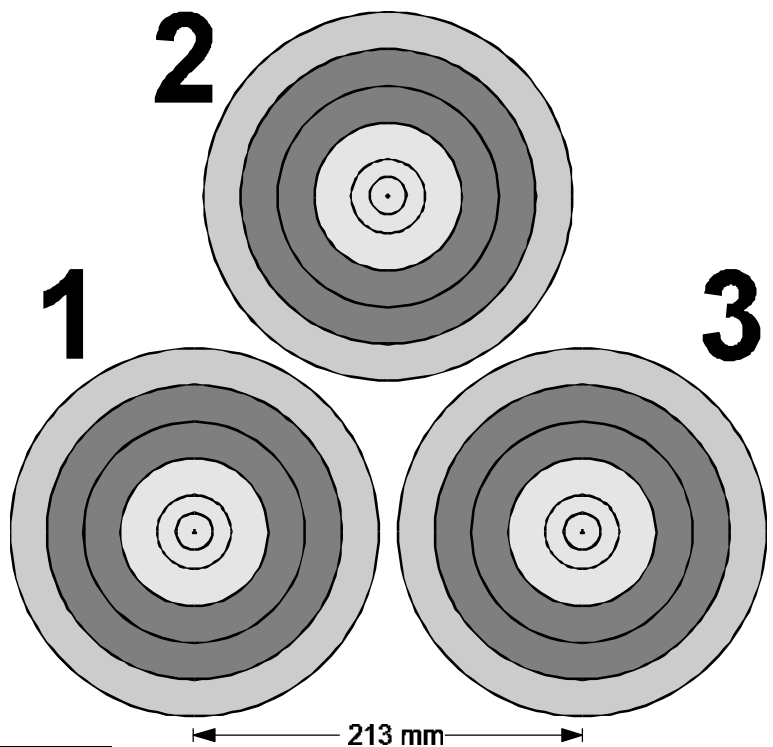
0.4.3.52

Dreifachauflage

Feldarmbrust IAU 600 - 18 m

Feldarmbrust IAU 900 - 35 m

Bogen-Halle - 18 m



Toleranzen	10 - 8	± 1 mm
im Wertungsbereich	7 - 6	± 3 mm

0.4.3.60

Bogen Halle - 18 m
Feldarmbrust
IAU 600 - 25 m
Auflage 40 cm

 gold

 rot

 blau

 schwarz

 weiß

0.4.3.61

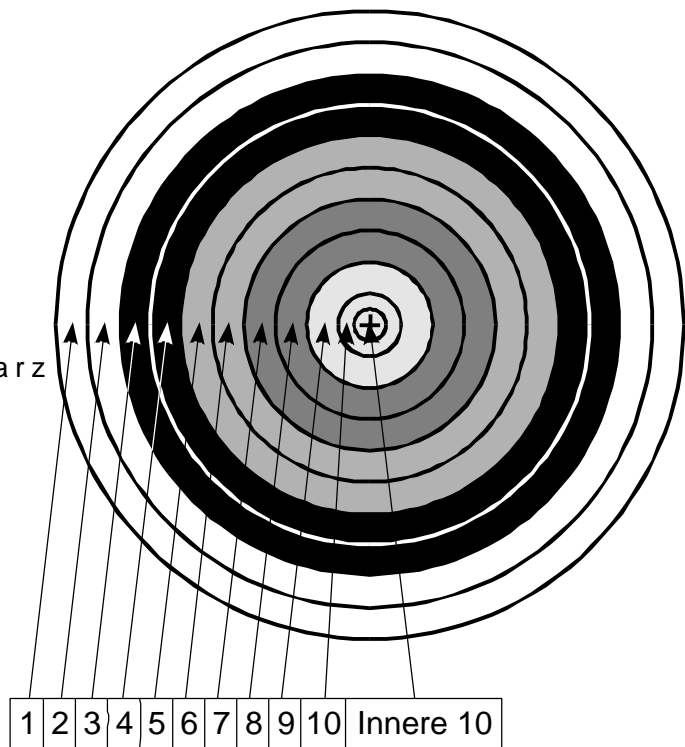
Bogen Halle - 25 m
Feldarmbrust
IAU 900 - 65 / 50 m
Auflage 60 cm

0.4.3.62

Bogen FITA 30-50 m
Auflage 80 cm

0.4.3.63

Bogen FITA 60-90 m
Auflage 122 cm



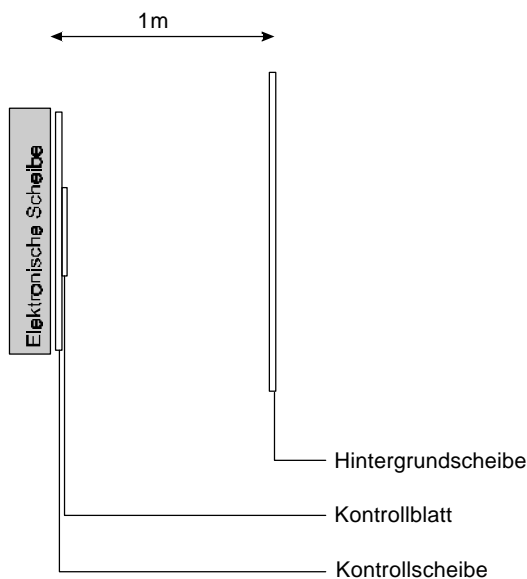
Toleranzen	10 - 8	± 1 mm
im Wertungsbereich	7 - 1	± 3 mm

0.4.5.3.5.2 Der Darstellungsmodus des Schützenmonitors (Zoom-Gesamtbild) und der Wechsel PROBE/WETTKAMPF darf vom Schützen selbst eingestellt werden. Die Monitore dürfen nicht abgeklebt oder abgedunkelt werden. Sie müssen für die Mitarbeiter einsehbar sein.

0.4.5.5.1 **Kontrollscheiben** auf der Rückseite der Elektronischen Scheiben sind bei allen 10-m und 50-m-Scheiben zu verwenden, bei denen kein weiterlaufender Papierstreifen das Verzeichnis aller Schüsse liefern kann. Diese Hintergrundscheiben sind nach jedem Durchgang zu wechseln.

0.4.5.5.2 **Kontrollscheiben** sind bei allen 25-m-Scheiben zu verwenden:

	Abkleben nach Probe	Abkleben nach je 5 Schuß	Wechsel nach Durchgang
Sportpistole	X	X	X
OSP			X
Standardpistole	X	X	X



Statt dem Abkleben können auch Kontrollblätter verwendet werden. Der Wechsel oder das Abkleben darf erst nach dem Feststehen der Ergebnisse der jeweiligen Serie erfolgen.

0.4.6 Zeiteinstellungen für elektronische 25-m-Scheiben.

Die Sollzeiten (ohne Toleranzen) erhalten einen Zuschlag von 0,3 Sekunden, um die Langlochregelung zu gewährleisten.

0.7.4.3.1.1 Ab der Qualifikation zur Landesmeisterschaft ist ein Wechsel im laufenden Sportjahr nicht mehr möglich.

0.9.1.2 Wettbewerbe des DSB

Regelnr.	Wettbewerb	Kaliber	Distanz m	Scheibe
1.59	GK-Sportgewehr	≤ 8 mm	300	0.4.3.05
5.43	Feldarmbrust IAU 900		65-50-35	0.4.3.61 / 0.4.3.52

0.9.3.1.5 Vorbereitungszeit (vor Beginn des Qualifikationswettkampfes)

Gewehr / Pistole 10 m / 50 m / 300 m	10 Minuten
Standardpistole, Sportpistole Präzision	5 Minuten
Olympische Schnellfeuer-, Sportpistole Duell	3 Minuten
Laufende Scheibe	2 Minuten

0.11.1.7.2 Trockenschuß (Definition)

Unter "Trockenschießen" versteht man das Auslösen des gespannten Abzugsmechanismus einer ungeladenen Waffe oder das Auslösen des Abzugs einer Waffe, die mit einer Vorrichtung versehen ist, die es ermöglicht, den Abzug zu betätigen, ohne dabei die Treibladung auszulösen (Trainingsabzug). Trockenschießen im Finale ist verboten.

L.3.7 Mindestleistungen zum Erwerb des Meisterschützenabzeichens

Regel-Nr.	Wettbewerb	30 Schuß Ringe	40 Schuß Ringe	60 Schuß Ringe	Schuß- zahl	Ringe	Schei- ben	Tref- fer
4.10	Laufende Scheibe 10 m		340	508				

Gliederung Finale

F.1	Finale in den ISSF-Wettbewerben - allgemein	
F.1.1	Anzahl der Finalisten	
F.1.1.1	Ergebnisgleichheit Qualifikation Gewehr, Luftpistole, Freie Pistole, Sportpistole	
F.1.1.2		Ergebnisgleichheit Qualifikation Flinte
F.1.1.3		Ergebnisgleichheit Qualifikation Olympische Schnellfeuerpistole, Laufende Scheibe 10 m
F.1.2	Meldung zum Finale	
F.1.3	Vorbereitungszeit - Vorstellungszeit	
F.1.4	Startzeit	
F.1.4.2, ff	Startpositionen	
F.1.5	Probescheiben und Wettkampfschüsse	
F.1.6	Ergebnisse im Finale	
F.1.7	Programm der Finalwettkämpfe	
F.1.7.1	Gewehr/Pistole 10 m/50m	
F.1.7.2	KK - Gewehr 50 m Liegendkampf	
F.1.7.3.1	Olympische Schnellfeuerpistole	
F.1.7.3.2	Sportpistole	
F.1.7.4	Laufende Scheibe 10 m	
F.1.7.5	Trap/Skeet	
F.1.7.6	Doppeltrap	
F.1.8	Ergebnisgleichheit im Finale	
F.1.8.1	Gewehr/Pistole 10 m/50m - Sportpistole 25 m	
F.1.8.2.1		Olympische Schnellfeuerpistole
F.1.8.2.2		Sportpistole
F.1.8.3		Laufende Scheibe 10 m
F.1.8.4, ff		Trap/Doppeltrap/Skeet
F.1.9	Defekte im Finale	
	Stichwortverzeichnis	Seite 13
	Finaltabelle	Seite 15

F.1.1 Anzahl der Finalisten

Gewehr, Freie, Luft- und Sportpistole	8 Schützen
Trap, Doppeltrap und Skeet	6 Schützen
Laufende Scheibe	6 Schützen
Olympische Schnellfeuerpistole	6 Schützen

F.1.1.1 Ergebnisgleichheit Gewehr, Pistole 10 m / 50 m, Sportpistole

In den **Qualifikationswettkämpfen** Sportpistole entfällt bei Ergebnisgleichheit der ersten drei Ränge das Stechen laut SpO.

Die Platzierung erfolgt für alle Ränge – auch für die ersten drei Ränge im Wettbewerb Sportpistole nach Regel **0.12.1.2**.

F.1.1.1.1

Bei bleibender Ergebnisgleichheit entscheidet der Veranstalter durch Losentscheid:

F.1.1.2 Ergebnisgleichheit Olympische Schnellfeuerpistole, Laufende Scheibe 10 m (Qualifikation)

- Die Ergebnisgleichheit zwischen zwei oder mehreren Schützen muß nach Regel 0.12.1 ff entschieden werden.
- Wenn aufgrund von Ergebnisgleichheiten mehr als sechs Schützen als Finalteilnehmer in Frage kommen, wird die Ergebnisgleichheit gemäß Regel F.1.8.2 / F.1.8.3 entschieden. (Stechen um den Einzug ins Finale)

F.1.1.3 Ergebnisgleichheit Trap, Doppeltrap und Skeet (Qualifikation)

- Die Ergebnisgleichheit zwischen zwei oder mehreren Schützen muß nach Regel 3.0.11.3.2 entschieden werden.
- Wenn aufgrund von Ergebnisgleichheiten mehr als sechs Schützen als Finalteilnehmer in Frage kommen, wird die Ergebnisgleichheit gemäß Regel F.1.8.4 entschieden. (Stechen um den Einzug ins Finale)

F.1.3.1 Drei (3) Minuten Vorbereitungszeit Gewehr / Pistole 10 m und 50 m

F.1.3.2 Zwei (2) Minuten Vorbereitungszeit für Olympische Schnellfeuerpistole und Sportpistole.

F.1.4.2.2 Olympische Schnellfeuerpistole

entweder

Scheibengruppe		A	B	C
1. Durchgang	Platzierung	4.	5.	6.
2. Durchgang	Platzierung	1.	2.	3.

oder

Scheibengruppe		A	B
1. Durchgang	Platzierung	5.	6.
2. Durchgang	Platzierung	3.	4.
3. Durchgang	Platzierung	1.	2.

F.1.4.2.3 Sportpistole Damen

	Gruppe A					Gruppe B				
Scheibe	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Platzierung	1.	2.	-	3.	4.	5.	6.	-	7.	8.

F.1.4.2.4 10 m Laufende Scheibe

entweder

	Stand 1	Stand 2	Stand 3
1. Durchgang	Platz 4	Platz 5	Platz 6
2. Durchgang	Platz 1	Platz 2	Platz 3

oder

1. Durchgang	Platz 5	Platz 6
2. Durchgang	Platz 3	Platz 4
3. Durchgang	Platz 1	Platz 2

F.1.7.1.3 Der Finalwettkampf besteht aus 10 Schüssen, die einzeln nach folgenden Kommandos Schuß für Schuß abgegeben werden:

LADEN für den ersten (nächsten) Wettkampfschuß	Nach diesem Kommando darf der Schütze seine Waffe laden. Die Waffe darf vor diesem Kommando nicht geladen werden. Das heißt:
	Der Verschuß (das Schloß) von 50 m - Waffen muß offen sein. Es ist erlaubt, zwischen den Schüssen eine leere Hülse in der Kammer zu lassen.
	Luft- und Gasdruckwaffen dürfen erst nach dem Kommando LADEN gespannt werden.
	Die Patrone oder die Kugel darf erst nach dem Kommando LADEN in die Kammer geladen werden.
ACHTUNG-3-2-1-START	Der Schütze hat 75 Sekunden Zeit für seinen Schuß. Dieses Kommando mit dem Rückwärtszählen soll dem Schützen genügend Zeit geben, seine Schießstellung einzunehmen. Die Schießzeit beginnt nach dem Kommando START .
STOP	Dieses Kommando erfolgt, nachdem der letzte Schütze geschossen hat, spätestens jedoch sofort nach Ablauf der Schußzeit von 75 Sekunden. Die letzte Sekunde (75.) muß mit dem Wort STOP zusammenfallen.
SCHEIBENWECHSEL	Bei Zielergräben oder Zugscheibenanlagen nach dem Kommando STOP .

F.1.7.2.2 Das Zeitlimit pro Schuß ist 45 Sekunden.

F.1.7.3 25 m Wettbewerbe

F.1.7.3.1 Olympische Schnellfeuerpistole - Schützen

F.1.7.3.1.1 Eine Probserie mit 5 Schüssen in 4 Sekunden.

F.1.7.3.1.2 Zwei (2) Wettkampfserien von 5 Schüssen in je 4 Sekunden.

F.1.7.3.1.3 Alle Finalisten schießen sowohl die Probe- als auch die Wettkampfserien entweder in zwei Gruppen von drei Schützen oder in drei Gruppen von zwei Schützen (siehe Regel **F.1.4.2.2**) zur gleichen Zeit und nach dem gleichen Kommando:

Für die Probserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Zeit von einer Minute.
Für die erste (nächste) Wettkampfserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Zeit von einer Minute.
ACHTUNG	Das rote Lichtsignal wird eingeschaltet oder die Scheiben werden in die abgewendete Ausgangsstellung gedreht.
3-2-1-START	Das Kommando START ist das Zeichen den Zeitmechanismus der Scheibendrehung zu starten.
	Die Schützen müssen bei >1< die Fertighaltung eingenommen haben.

F.1.7.3.2 Sportpistole - Damen

F.1.7.3.2.1 Eine Probeserie mit 5 Schüssen im Duellmodus.

F.1.7.3.2.2 Zwei (2) Wettkampfserien von 5 Schüssen im Duellmodus.

Für die Probeserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Zeit von einer (1) Minute.
Für die erste (nächste) Wettkampfserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Zeit von einer (1) Minute.
ACHTUNG	Das rote Lichtsignal wird eingeschaltet oder die Scheiben werden in die abgewendete Ausgangsstellung gedreht.
	Vor jedem Schuß müssen die Schützen die Fertighaltung eingenommen haben.

F.1.8.2 25 m Wettbewerbe

F.1.8.2.1 Olympische Schnellfeuerpistole

F.1.8.2.1.1 Ergebnisgleiche Schützen schießen eine (1) Serie von fünf Schüssen in der gleichen Zeit und zu gleichen Bedingungen wie im Finale (siehe Regel **F.1.7.3.3**) bis die Gleichheit gebrochen ist.

F.1.8.2.1.2 Alle anderen Schützen verlassen den Stand sofort nach Beendigung der Auswertung ihres Finalergebnisses.

F.1.8.2.1.3 Das Stechen beginnt ohne Verzögerung.

F.1.8.2.1.4 Ergebnisgleiche Schützen erhalten ihre Stände durch Auslosung unter Aufsicht der Jury zugewiesen. Wenn nach der Finalserie mehr als zwei (2) Schützen ergebnisgleich sind, wird auch die Reihenfolge des Stechens durch Losentscheid festgelegt.

F.1.8.2.1.5 Jedes Stechen beginnt mit einer Probeserie von fünf (5) Schüssen in vier (4) Sekunden.

F.1.8.2.2 Sportpistole

F.1.8.2.2.1 Ergebnisgleiche Schützen schießen eine (1) Serie von fünf Schüssen im Duellmodus bis die Gleichheit gebrochen ist.

F.1.8.2.2.2 Alle anderen Schützen verlassen den Stand sofort nach Beendigung der Auswertung ihres Finalergebnisses.

F.1.8.2.2.3 Das Stechen beginnt ohne Verzögerung ohne Probeschüsse.

F.1.9.2.3 Kann die Unterbrechung nicht behoben werden, so daß eine Fortsetzung des Finales in der oben genannten Zeit nicht möglich ist, wird das registrierte Teilergebnis (**F.1.9.2.1**) als Endergebnis des Wettkampfes gewertet und die Wertung erfolgt auf dieser Grundlage. Das Finalergebnis zählt dann als letzte Serie gemäß den Regeln für die Ergebnisgleichheit.

Stichwortverzeichnis Finalschießen

Anzahl der Finalisten	F.1.1
Anzahl der Probescheiben und der Schüsse je Scheibe	F.1.5, ff
Aufwärmeschüsse – Gewehr/Pistole 50 m	F.1.8.1.1.2.1
Ausrüstung/Schießbekleidung	F.1.2.1
Auswertung – Proteste	F.1.6.1
Auswertungsverfahren	F.1.6.2
Defekt aller Finalscheiben – Fortsetzung nach Reparatur	F.1.9.2
Defekt aller Finalscheiben – Reparatur nicht möglich	F.1.9.2.3
Defekt einer Finalscheibe – Wechsel des Finalstandes	F.1.9.3
Defekte – Allgemein	F.1.9
Defekte – Waffen/Munition	F.1.9.1
Defekte – Waffen/Munition – Ansage/Anzeige der Schüsse	F.1.9.1.1
Ergebnisgleichheit 25 m Wettbewerbe	F.1.8.2
Ergebnisgleichheit – Allgemein	F.1.8
Ergebnisgleichheit – Flinte – Allgemein	F.1.8.4
Ergebnisgleichheit – Flinte – Doppeltrap	F.1.8.4.3
Ergebnisgleichheit – Flinte – Skeet	F.1.8.4.4
Ergebnisgleichheit – Flinte – Trap	F.1.8.4.2
Ergebnisgleichheit – Gewehr/Pistole 10 m / 50 m, Sportpistole 25 m	F.1.8.1
Ergebnisgleichheit – Laufende Scheibe	F.1.8.3
Ergebnisgleichheit – Olympische Schnellfeuerpistole	F.1.8.2.1
Ergebnisgleichheit – Sportpistole	F.1.8.2.2
Ergebnisgleichheit, Qualifikation – Flinte	F.1.1.3
Ergebnisgleichheit, Qualifikation – Gewehr/Pistole 10 m / 50 m Sportpistole	F.1.1.1
Ergebnisgleichheit, Qualifikation – Olympische Schnellfeuerpistole / Laufende Scheibe 10 m	F.1.1.2
Ergebnisse im Finale	F.1.6
Finale in den ISSF-Wettbewerben	F.1
Losentscheid – Nach regulärem Flinte – für Stechen	F.1.8.4.1
Losentscheid – Nach regulärem Laufende Scheibe – für Stechen	F.1.8.3.1.1
Losentscheid – Olympische Schnellfeuerpistole – für Stechen	F.1.8.2.1.4
Losentscheid – Qualifikation	F.1.1.1
Meldung der Finalisten	F.1.2
Nicht anwesende Finalisten	F.1.4.1
Programm – 25 m Wettbewerbe	F.1.7.3
Programm – Doppeltrap	F.1.7.6
Programm – Gewehr 50 m Liegendkampf	F.1.7.2
Programm – Gewehr/Pistole 10 m / 50 m	F.1.7.1
Programm – Laufende Scheibe	F.1.7.4
Programm – Olympische Schnellfeuerpistole	F.1.7.3.1
Programm – Sportpistole	F.1.7.3.2
Programm – Trap/Skeet	F.1.7.5
Programm der Finalkämpfe	F.1.7
Proteste – Auswertung	F.1.6.1
Schießbekleidung/Ausrüstung	F.1.2.1

Startpositionen	F.1.4.2, ff
Startzeit	F.1.4
Startzeit – Nicht anwesende Finalisten	F.1.4.1
Startzeit – Verschiebung	F.1.4
Trockenschießen	F.1.7.1.8
Trockenschießen – Finale	F.1.7.1.8
Verschiebung – Startzeit	F.1.4
Vorbereitungszeit	F.1.3, ff
Vorstellung der Finalteilnehmer	F.1.3
Wechsel des Finalstandes – Probeschüsse	F.1.9.3
Wiederholung von Schüssen	F.1.9.1
Wurfscheiben	F.1.7.7

Gliederung Gewehr

1.59	GK Sportgewehr 300 m / 3x20	Tabelle
------	-----------------------------	---------

1.0.3.5.2 Schafthkappe Großkaliberstandardgewehr, Luftgewehr

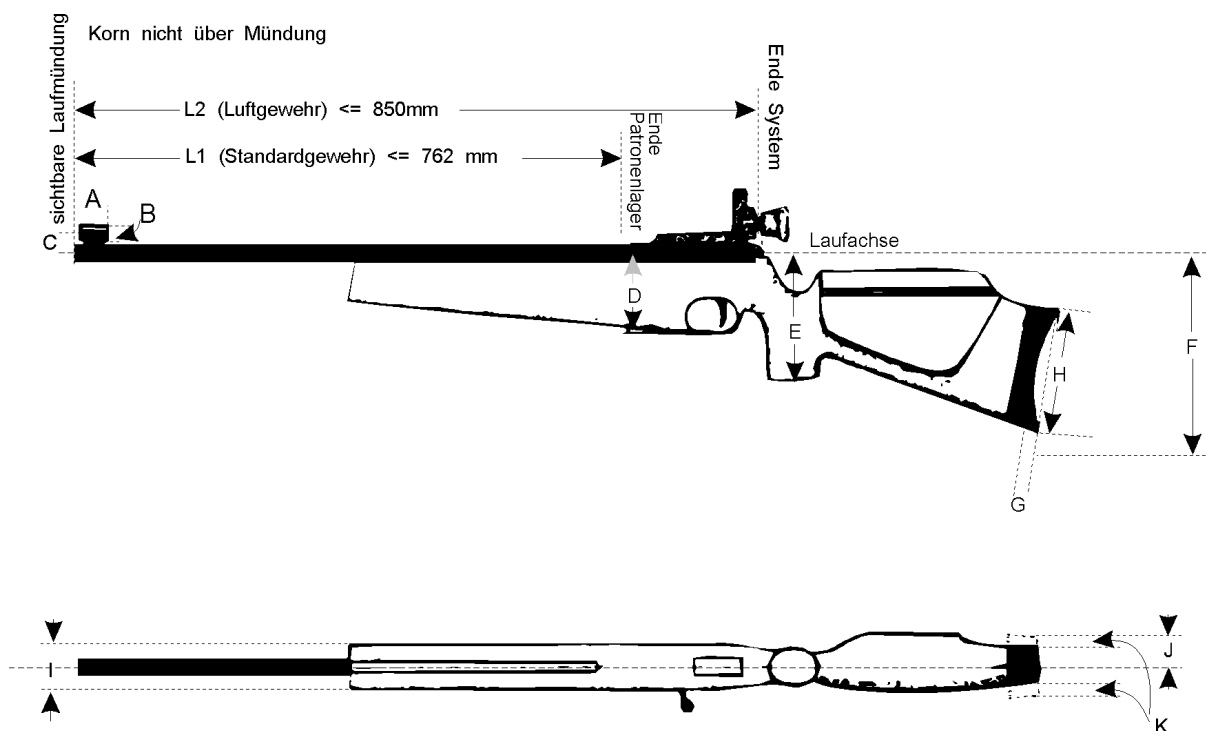
Die Schafthkappe darf nach oben oder unten verstellt werden.
 Sie darf maximal 15 mm von der Normalstellung aus parallel nach links oder rechts verschoben **oder** um eine vertikale Achse gedreht werden.
 (1.0.3.6.3.1 „K“)

1.0.3.6.3 Luftgewehre und Großkaliberstandardgewehre

1.0.3.6.3.1 Abmessungen

J.	Breite der Schaftbacke	40 mm
K.	Parallele Rechts- oder Linksverstellung – oder Drehung um eine vertikale Achse der Schafthkappe von der Normalstellung aus	15 mm
L1.	Maximale Lauflänge bei Standardgewehr: (Ende Patronenlager - evtl. Laufverlängerung)	762 mm

Luftgewehr und Großkaliberstandardgewehr



2.40.2.1.1 Präzisionschießen: sechs (6) Serien zu je 5 Schuß in fünf (5) Minuten.

2.40.2.2 Probeschüsse

Vor Beginn des Präzisionsschießens ist eine Probeserie (5 Schuß) in fünf (5) Minuten erlaubt.

2.40.3.1 Beim **Präzisionschießen** sagt der Schießleiter die Serie an. Nach dem Kommando **LADEN** haben die Schützen ihre Pistole mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen innerhalb einer (1) Minute zu laden. Mit dem entsprechenden Kommando / Signal wird dann die Serie gestartet.

2.40.3.3 Beim **Duellschießen** sagt der Schießleiter die Serie an. Nach dem Kommando **LADEN** haben die Schützen ihre Pistole mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen innerhalb einer (1) Minute zu laden. Danach wird die Anlage gestartet. Nach 7 Sekunden (± 1 Sekunde) muß die Scheibe zum ersten Mal erscheinen. Der Schütze muß nach jedem Schuß die Fertighaltung einnehmen. Die Waffe darf nicht aufgestützt werden.

2.40.3.4 Bei Standscheiben wird nach dem Ladevorgang der Beginn der Serie mit **ACHTUNG** angekündigt. Nach sieben (7) Sekunden wird die Serie mit dem Kommando **START** gestartet und nach drei (3) Sekunden mit dem Kommando **STOP** die Schießzeit beendet. Dieser Vorgang wird 4mal wiederholt bis die Serie abgeschlossen ist.

3.10.2.1 Tabelle 1

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25 ° rechts	2.00 m	76 m ± 1 m	
	2	5 ° links	3.00 m		
	3	35 ° links	1.50 m		
2	4	20 ° rechts	2.50 m		
	5	10 ° rechts	1.80 m		
	6	35 ° links	3.00 m		
3	7	35 ° rechts	3.20 m		
	8	5 ° links	1.50 m		
	9	45 ° links	1.60 m		
4	10	40 ° rechts	1.50 m		
	11	0 °	3.30 m		
	12	25 ° links	2.60 m		
5	13	45 ° rechts	2.40 m		
	14	5 ° rechts	1.90 m		
	15	35 ° links	3.50 m		

3.10.2.2 Tabelle 2

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25 ° rechts	3.20 m	76 m ± 1 m	
	2	5 ° links	1.80 m		
	3	40 ° links	2.00 m		
2	4	40 ° rechts	2.00 m		
	5	0 °	3.00m		
	6	45 ° links	1.60 m		
3	7	45 ° rechts	1.50 m		
	8	0 °	2.80 m		
	9	40 ° links	2.00 m		
4	10	15 ° rechts	1.50 m		
	11	5 ° rechts	2.00 m		
	12	35 ° links	1.80 m		
5	13	40 ° rechts	1.80 m		
	14	5 ° links	1.50 m		
	15	40 ° links	3.30 m		

3.10.2.3 Tabelle 3

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	30 ° rechts	2.50 m	76 m ± 1 m	
	2	0 °	2.80 m		
	3	35 ° links	3.50 m		
2	4	45 ° rechts	1.50 m		
	5	5 ° links	2.50 m		
	6	40 ° links	1.70 m		
3	7	30 ° rechts	2.80 m		
	8	5 ° rechts	3.50 m		
	9	45 ° links	1.50 m		
4	10	45 ° rechts	2.30 m		
	11	0 °	3.00 m		
	12	40 ° links	1.60 m		
5	13	45 ° rechts	2.00 m		
	14	0 °	1.50 m		
	15	35 ° links	2.20 m		

3.10.2.4 Tabelle 4

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40 ° rechts	3.00 m	76 m ± 1 m	
	2	10 ° rechts	1.50 m		
	3	30 ° links	2.20 m		
2	4	30 ° rechts	1.60 m		
	5	10 ° links	3.00 m		
	6	35 ° links	2.00 m		
3	7	45 ° rechts	2.00 m		
	8	0 °	3.30 m		
	9	20 ° links	1.50 m		
4	10	30 ° rechts	1.50 m		
	11	5 ° links	2.00 m		
	12	45 ° links	2.80 m		
5	13	35 ° rechts	2.50 m		
	14	0 °	1.60 m		
	15	30 ° links	3.00 m		

3.10.2.5 Tabelle 5

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	45 ° rechts	1.60 m	76 m ± 1 m	
	2	0 °	3.00 m		
	3	45 ° links	2.00 m		
2	4	40 ° rechts	2.80 m		
	5	10 ° links	1.50 m		
	6	45 ° links	2.00 m		
3	7	35 ° rechts	3.00 m		
	8	5 ° links	1.80 m		
	9	40 ° links	1.50 m		
4	10	25 ° rechts	1.80 m		
	11	0 °	1.60 m		
	12	30 ° links	3.40 m		
5	13	30 ° rechts	2.00 m		
	14	10 ° rechts	2.40 m		
	15	15 ° links	1.80 m		

3.10.2.6 Tabelle 6

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40 ° rechts	2.00 m	76 m ± 1 m	
	2	0 °	3.30 m		
	3	35 ° links	1.50 m		
2	4	35 ° rechts	2.50 m		
	5	10 ° rechts	1.50 m		
	6	35 ° links	2.00 m		
3	7	35 ° rechts	2.00 m		
	8	5 ° links	1.50 m		
	9	40 ° links	3.30 m		
4	10	45 ° rechts	1.50 m		
	11	10 ° links	3.00		
	12	25 ° links	2.60 m		
5	13	25 ° rechts	2.40 m		
	14	5 ° rechts	1.50 m		
	15	45 ° links	2.00 m		

3.10.2.7 Tabelle 7

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	35 ° rechts	2.20 m	76 m ± 1 m	
	2	5 ° links	3.00 m		
	3	20 ° links	3.10 m		
2	4	40 ° rechts	2.00 m		
	5	0 °	3.50 m		
	6	45 ° links	2.80 m		
3	7	20 ° rechts	3.00 m		
	8	0 °	2.00 m		
	9	40 ° links	2.20 m		
4	10	45 ° rechts	1.50 m		
	11	5 ° rechts	2.00 m		
	12	35 ° links	1.80 m		
5	13	40 ° rechts	1.80 m		
	14	5 ° links	1.50 m		
	15	45 ° links	2.00 m		

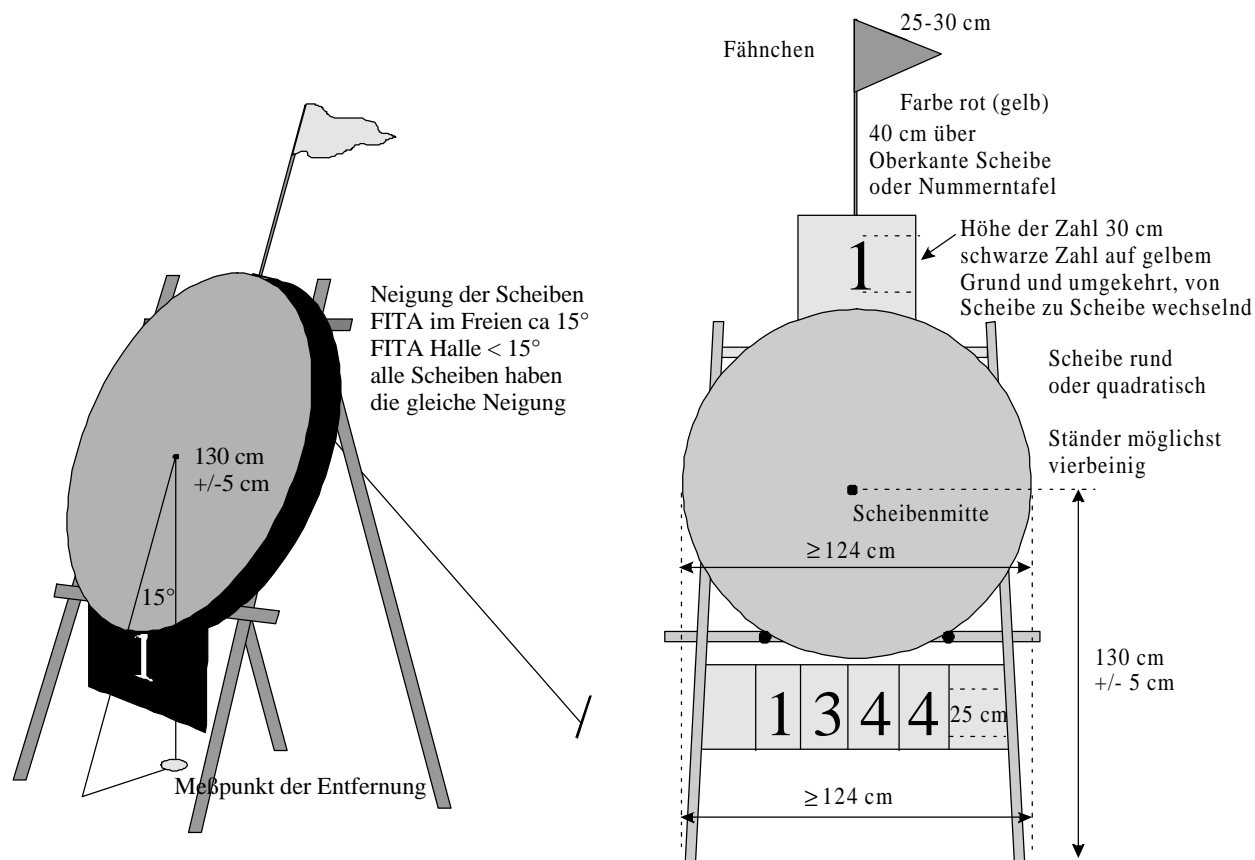
3.10.2.8 Tabelle 8

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	25 ° rechts	3.00 m	76 m ± 1 m	
	2	5 ° rechts	1.50 m		
	3	45 ° links	2.00 m		
2	4	40 ° rechts	1.50 m		
	5	0 °	3.00 m		
	6	45 ° links	2.80 m		
3	7	35 ° rechts	3.20 m		
	8	5 ° links	2.50 m		
	9	20 ° links	2.00 m		
4	10	45 ° rechts	1.80 m		
	11	0 °	1.50 m		
	12	30 ° links	3.40 m		
5	13	30 ° rechts	2.00 m		
	14	10 ° rechts	3.40 m		
	15	15 ° links	2.20 m		

3.10.2.9 Tabelle 9

Gruppe	Maschinennummer	Wurfrichtung	Wurfhöhe bei 10 m	Wurfweite	Bemerkung
1	1	40 ° rechts	3.50 m	76 m ± 1 m	
	2	0 °	1.80 m		
	3	20 ° links	3.00 m		
2	4	15 ° rechts	3.20 m		
	5	10 ° links	1.50 m		
	6	35 ° links	2.00 m		
3	7	45 ° rechts	1.60 m		
	8	0 °	2.80 m		
	9	30 ° links	3.00 m		
4	10	30 ° rechts	2.00 m		
	11	5 ° links	2.00 m		
	12	15 ° links	3.00 m		
5	13	35 ° rechts	2.90 m		
	14	0 °	1.60 m		
	15	45 ° links	2.20 m		

6.0.3.2.1 Scheiben



Die Neigung der Scheiben FITA im Freien beträgt ca. 10° bis 15°.

6.0.4.2.4 Der maximal zulässige Durchmesser eines Pfeiles beträgt ab 01.04.2001 9,3 mm.

6.0.4.3.4 Ferngläser sowie Teleskope mit Stativ können, sofern sie für andere Wett-kampfteilnehmer an der Schießlinie kein Hindernis sind, vom Schützen zur Scheibenbeobachtung verwendet werden.

6.0.8.2 Bei anderen technischen Defekten (Sehnenriß, Bogenbruch, Defekt am Vi-sier, gebrochener Stabilisator u.ä.) kann dem Schützen eine angemessene Zeit (bis zu 15 Minuten) gegeben werden, um den Schaden zu beheben. Im Einvernehmen mit dem Kampfrichter erhält er die Möglichkeit, die ver-säumten Pfeile nachzuschießen.

6.0.9.7 Befindet sich ein Schütze auf der Schießlinie, so darf er verbale, nicht elek-tronische Unterstützung oder Information bezüglich des Schießens erhal-ten.

6.0.11.8 Ein Pfeil, der die Scheibe trifft und **abprallt** oder **durchschlägt** und dessen Einschlag auf der Scheibe einwandfrei feststellbar ist, wird, wenn dieser Sachverhalt von einem Kampfrichter bestätigt wird, gewertet, vorausgesetzt alle Schußlöcher wurden markiert und ein unmarkiertes Loch kann festge-stellt werden.

Finden sich (im Wertungsbereich) mehr als ein unmarkiertes Loch auf der Auflage, so wird der Wert des niedrigsten unmarkierten Loches gegeben.

Bei einem **Abpraller** oder **Durchschuß** wird wie folgt gewertet:

Wenn sich alle Schützen einer Gruppe darauf einigen, daß es sich um einen Abpraller/Durchschuß handelt, so einigen sie sich auch über den Wert des Pfeiles. Wenn sie sich nicht einigen, gilt der Wert des niedrigsten unmarkierten Schußloches auf der Auflage.

6.0.11.10.1 Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn er zu Boden fällt oder, vorausgesetzt es handelt sich um keinen Abpraller, bei einem Fehlschuß ein Teil des Pfeilschaftes innerhalb der 3 m – Zone zwischen Schießlinie und 3 m - Linie liegen bleibt oder hineinragt.

6.10.3.3 In der Olympischen Finalrunde werden die **Scheiben paarweise** angeordnet. In dieser Runde wird die Position der Schütze durch die Tabelle (Anlage 1) bestimmt. Beim ersten Match schießt der Schütze, der in der Tabelle oben eingetragen ist, auf der linken Seite. Ab dem 2. Match wird nach der Tabelle verfahren.

6.10.3.6.1 **Stechen** mit einem Pfeil, maximal drei Stechen. Schützen, die zu einem angekündigten Stechen nicht antreten werden zum Verlierer erklärt.

6.20.3.3 Wertung

In der Finalrunde, in der vertikale Dreifachauflagen verwendet werden, können die Pfeile in beliebiger Reihenfolge mit einem (1) Schuß pro Scheibensbild geschossen werden; wenn aber mehr als ein Pfeil in einem Scheibensbild steckt, zählen beide (alle) Pfeile als Teil dieser Passe. Aber nur der Pfeil mit der niedrigeren Ringzahl wird gewertet. Der andere Pfeil (die anderen Pfeile) wird (werden mit 0 gewertet. Ein Pfeil außerhalb der blauen Wertungszone (6) wird mit 0 gewertet.

6.30.4.5.1 Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, vorausgesetzt es handelt sich um keinen Appraller, wenn ihn der Schütze mit seinem Bogen berühren kann, ohne seine Fußstellung an der Schießlinie zu verändern.

7.0.4.5 Schießriemen

Im den Wettbewerben **Perkussionsfreigewehr, Perkussionsdienstgewehr und Muskete** darf ein Gewehrriemen (Tragriemen), der mit beiden Enden an der Waffe befestigt sein muß, verwendet werden. Er darf um den die Waffe haltenden Arm geschlungen werden. Eine Fixierung an der Bekleidung ist nicht gestattet.

7.70.3.1 25 Wurfscheiben, Deutsche Meisterschaft: 50 Wurfscheiben in zwei getrennten Durchgängen.

Änderungen 2001.doc // 09.11.00 14:13