

Das Ausfüllen des Schusszettels

FITA- Runde Halle						
	Pfeile			Summe >	Übertrag >	Total
	1	2	3			
	Trefferaufnahme					201
6	10	10	5	25		
	10	7	3	20	45	246
12	10	9	8	27		
	9	8	1	18	45	291
18	6	5	4	15		
	9	7	5	21	36	327
24	9	5	M	14		
	3	M	M	3	17	344
30	10	9	9	28		
	7	5	3	15	43	387
Summe				186		387
				Summe		Gesamt
10: 5		9: 6		Durchgang		

FITA- Runde im Freien						
	Pfeile			Summe >	Übertrag >	Total
	1	2	3			
	Trefferaufnahme					201
6	X(=10)	10	10	30		
	7	5	3	15	45	246
12	10	9	9	28		
	8	8	1	17	45	291
18	X(=10)	9	7	26		
	5	5	4	14	40	331
24	9	9	6	24		
	M	M	M	0	24	355
30	X(=10)	9	9	28		
	7	5	3	15	43	398
36	10	9	8	27		
	7	6	5	18	45	443
Summe				242		443
				Summe		Gesamt
10: 7		X: 3		Durchgang		

Summenbildung		
Summe	Summe	Übertrag vorherige Distanz
Pfeile 1 - 3		Summe Pfeile 1 - 6
Pfeile 4 - 6	Pfeile 1-6	plus Übertrag
Pfeile 7 - 9		Summe Pfeile 7 - 12
Pfeile 10 - 12	Pfeile 7-12	plus obiges Feld
Pfeile 13 - 15		Summe Pfeile 13 - 18
Pfeile 16 - 18	Pfeile 13-18	plus obiges Feld
Pfeile 19 - 21		Summe Pfeile 19 - 24
Pfeile 22 - 24	Pfeile 19-24	plus obiges Feld
Pfeile 25 - 27		Summe Pfeile 25 - 30
Pfeile 28 - 30	Pfeile 25-30	plus obiges Feld
Pfeile 31 - 33		Summe Pfeile 31 - 36
Pfeile 34 - 36	Pfeile 31-36	plus obiges Feld
Summe		Gesamt
Durchgang		

FITA Hallenrunde

Für alle Compound Klassen gilt für den Ringwert 10 der kleinere Innenring.

Bei Ringgleichheit: zuerst Anzahl der 10er, dann Anzahl der 9er, dann gleiche Platzierung

FITA Runde im Freien

Die Innenzehn wird als X (=10) geschrieben.

Bei Ringgleichheit: zuerst Anzahl der 10er, dann Anzahl der Xer, dann gleiche Platzierung

Jeder sagt seine Pfeile selber an, auch wenn man schreibt. **A** beginnt mit dem Ansagen, dann folgt **B**, **C** und **D**. Der oder die höchsten Ringe werden zuerst angesagt. Man überprüft auch ob die Anderen richtig ansagen. Wenn sich die Schützen auf der Scheibe nicht einigen, wird der Kampfrichter gerufen.

Bei der Trefferaufnahme dürfen Korrekturen nur vom Kampfrichter vorgenommen werden.