

## Griesheimer FLINT-Runde:

1. Eine Standardeinheit besteht aus sechs Passen mit jeweils vier Pfeilen über sechs verschiedene Entfernungen.
2. Die Standardeinheit besteht aus folgenden Wettkampfbahnen.

Reihenfolge (Passen)	Entfernung Abschussposition	Scheibenaufgabe Erwachsene/ Senioren/Junge Erwachsene/Junioren	Scheibenaufgaben Schüler
1	20 ft	20 cm	35 cm
2	25 yd	35 cm	50 cm
3	15 yd	20 cm	35 cm
4	20 yd	35 cm	50 cm
5	10 yd	20 cm	35 cm
6	25-20-15-10 yd	35 cm	50 cm

3. Gewertet wird wie in der Feldrunde (von innen nach außen): 5,4,3.
4. Die Scheibenaufgaben sind 20 cm und 35 cm Felddauflagen (DFBV), die in zwei horizontalen Reihen auf jeder Zielscheibe angeordnet sind. Die Zentren der oberen Auflagenreihe sind höchstens 157 cm vom Boden entfernt, die Zentren der unteren Auflagenreihe befindet sich genau darunter und sind mindestens 76 cm vom Boden entfernt (Anmerkung: die 35 cm-Auflagen sind oben bei ungerader und unten bei gerader Zielscheibennummer)
5. Schüler bestreiten ihren Wettkampf auf 35 cm Auflagen anstelle der 20 cm Auflagen und auf 50 cm Auflagen anstelle der 35 cm Auflagen.
6. Die Griesheimer FLINT-Runde wird auf einer 25 Yards Anlage ausgetragen, mit Schießlinien parallel zur Zielscheibenlinie in einer Entfernung von 20 Fuß, 10, 15, 20 und 25 Yards
7. Beginnend mit der 25 Yard Linie werden die Schießlinien der Reihe nach wie folgt nummeriert: 2, 4, 3, 5, 1 und 6.
8. Für jede Zielscheibe muss eine eigene Wettkampfbahn vorhanden sein, und der Teilnehmer geht innerhalb seiner Wettkampfbahn von Schießlinie zu Schießlinie.
9. Die Scheibenaufgaben in der zweiten Wettkampfbahn müssen umgekehrt wie in der ersten Wettkampfbahn angeordnet sein, die in der dritten Wettkampfbahn wieder so wie in der ersten, etc..
10. Der Teilnehmer steht mit einem Fuß vor und dem anderen hinter der Schießlinie.
11. Das Zeitlimit pro Passe (vier Pfeile) beträgt drei Minuten.
12. Es gelten alle anderen Wettkampfregeln des DFBV.

13. Im Fall eines technischen Defekts verständigt der Teilnehmer den Schießleiter am Ende der jeweiligen Passe. Er hat dann 15 Minuten Zeit zur Behebung des Defekts; das Turnier geht inzwischen weiter. Maximal drei Passen (12 Pfeile) können am Ende der Runde nachgeschossen werden. Der Teilnehmer hat diese Möglichkeit nur einmal pro Runde.
14. Bestreitet ein Teilnehmer die erste Passe auf einer Scheibenauflage in der oberen Auflagenreihe, dann bestreitet er anschließend die zweite Passe auf der unteren Auflagenreihe in derselben Wettkampfbahn, und macht so weiter bis zur sechsten Passe.

