

3D-Schießen

1. Wettkampfklassen, Entfernungen und Pflöcke

Klasse	Blauer Pflöck	Roter Pflöck
Jugend	Blankbogen, Langbogen, Instinktivbogen	Recurvebogen, Compoundbogen
Herren, Damen		
Alle anderen		

Die 3D-Ziele werden auf der Grundlage der Größe des 11/10-Rings (vertikal vom Boden gemessen) in 4 Gruppen eingeteilt:

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
11/10-Größe	> 130 mm	110-129 mm	70-109 mm	20-69 mm
Rot	Ziele aus allen Gruppen werden zwischen 10 und 45 Metern aufgestellt.			
Blau	Ziele aus allen Gruppen werden zwischen 5 und 30 Metern aufgestellt.			

2. Meisterschaftsprogramm

Eine 3D-Meisterschaftsrunde besteht aus je 2 Pfeilen auf 24 Ziele auf unbekannte Entfernungen.

Die Deutsche Meisterschaft besteht aus zwei 3D-Meisterschaftsrunden.

Bis einschließlich Landesmeisterschaft wird eine 3D-Meisterschaftsrunde geschossen.

Jeder Schütze muss 2 Pfeile pro Ziel schießen. Die maximale Zeit einer Gruppe von zwei Schützen für zwei Pfeile beträgt 90 Sekunden.

3. Neue Bogenarten

3.1 Langbogen

3.1.1 Bogen:

Der Bogen soll der traditionellen Form eines Langbogens entsprechen, bei dem die Wurfarme so konzipiert sind, dass bei gespanntem Bogen die Sehne keinen Teil des Bogens außer die Sehnennocken berühren darf. Der Bogen kann aus zwei auseinandernehmbaren Teilen bestehen, wobei beide Teile gleichlang sein müssen (Teilung im Bereich des Griffstücks/der Pfeilaufgabe), und der Bogen kann aus einem beliebigem Material oder mehreren Materialkomponenten gefertigt sein. Die Form des Griffes (lediglich im Bereich des Griffstücks) unterliegt keinen Einschränkungen und das Bogenfenster kann auf Zentrumschuss ausgeschnitten sein. Der Bogen muss frei sein von Herausstehendem, Visieren oder Visiermarkierungen, sonstigen Markierungen, Flecken oder Laminierungen (im Bogenfenster), die als Zielhilfe dienen könnten.

Gewichte im Mittelstück sind zulässig, sofern sie während des Herstellungsverfahrens des Bogens eingebaut wurden und nicht danach. Diese Gewichte dürfen auf der Außenseite des Mittelstücks nicht sichtbar sein und müssen von Material bedeckt sein, das beim ursprünglichen Herstellungsverfahren angebracht wurde, und zwar ohne sichtbare Löcher, gefüllte Löcher, Deckschichten oder Abdeckungen, jedoch mit Ausnahme der Originaleinlage des Herstellers oder des eingelegeten Logos des Herstellers (Intarsie).

Für Junioren und Damen muss der Bogen mindestens 150 cm lang sein, für Herren muss er wenigstens 160 cm lang sein. Die Länge wird bei gespanntem Bogen zwischen den Sehnennocken auf der Außenseite der Wurfarme gemessen.

3.1.2 Sehne:

Die Sehne besteht aus beliebigem Material und einer beliebigen Zahl von Einzelfäden, die verschiedenfarbig sein dürfen. Die Sehne kann versehen sein mit einer Mittelwicklung für die Zugfinger, einem Nockpunkt, an dem bis zu zwei zusätzliche Wicklungen angebracht werden dürfen, um die Pfeilnocke aufzunehmen, und bis zu zwei Nockpunktmarken, um diesen Punkt festzulegen. An den beiden Sehnenenden befindet sich je eine Schlinge, die beim Spannen des Bogens in die Sehnenkerben eingehängt wird. Lippen- oder Nasenmarkierungen sind nicht zulässig. Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfers enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch ein Peepsight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen.

3.1.3 Pfeilauflage:

Verfügt der Bogen über eine Aussparung für den Pfeil (Shelf), darf diese als Pfeilauflage verwendet werden und mit jeder Art von Material (lediglich im Shelf) ausgekleidet sein. Der vertikale Teil des Bogenfensters kann mit Material ausgekleidet sein; die Auskleidung muss jedoch maximal 1 cm über dem aufliegenden Pfeil enden oder darf nicht dicker als 3 mm sein, gemessen von der Stelle des Mittelteils, die sich direkt neben dem Material befindet.

3.1.4 Auszugskontrolle:

Hilfsmittel zur Auszugskontrolle sind nicht zulässig.

Die Position der Finger an der Sehne und im Gesicht darf nicht verändert werden.

3.1.5 Visier:

Ein Visier zum Zielen ist nicht zulässig.

3.1.6 Fingerschutz/Ablasshilfe:

Gestattet ist Fingerschutz in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tab (weiche Lederlappchen) oder Klebeband (Pflaster) zum Ziehen und Lösen der Sehne, vorausgesetzt, sie sind geschmeidig und haben keine Hilfsmittel zum Ziehen und Lösen der Sehne. Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist nicht zulässig. Die Fingerposition des Schützen für das Lösen des Pfeils ist entweder der „mediterrane“ Griff (mit einem Finger über der Pfeilnocke) oder den Fingern direkt unter der Pfeilnocke (Zeigefinger nicht weiter als 2 mm unter der Nocke) mit einem festen Ankerpunkt. Der Schütze muss entweder mit dem mediterranen Griff oder mit den Fingern unter der Nocke schießen, darf jedoch nicht beide Techniken verwenden. Der Fingerschutz beim Schießen mit den Fingern unter der Nocke muss durchgehend sein oder aus verbundenen Fingerlingen bestehen ohne die Möglichkeit, die Finger zu trennen. Beim Schießen mit dem mediterranen Griff kann ein Fingertrenner verwendet werden, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern.

An der Bogenhand ist ein normaler Handschuh (mit oder ohne Finger) oder Ähnliches gestattet, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.

3.1.7 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer:

Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer sind nicht zulässig.

3.2 Instinktivbogen

3.2.1 Bogen:

Ein Bogen ganz gleich welcher Art, solange er den anerkannten Prinzipien und der Bedeutung des Wortes „Bogen“ bei Scheibenwettkämpfen entspricht, nämlich ein Gerät, welches aus einem Griff, Mittelstück (kein Durchschusstyp) und zwei flexiblen Wurfarmen, deren Enden jeweils mit einer Sehnenkerbe versehen sind, besteht. Das Mittelstück besteht aus natürlichem oder Material auf Harzbasis (z.B. Holz, Bambus, Horn, Stoff, Fiberglas, und ein Teil des Mittelstücks kann Karbon/Graphit oder Metall enthalten). Das Mittelstück muss entweder aus verschiedenen Schichten oder aus einem Stück Holz bestehen. Der Bogen kann zerlegbar sein und darf nur werksseitig eingesetzte Beschläge für die Wurfarme, Visier- und

Dämpferbefestigungen und Buchsen für Stabilisatoren enthalten. Der Bogen darf einen verstellbaren Wurfarm zum Einstellen des Tillers haben, darf aber keine verstellbaren Wurfarmtaschen zum Verändern des Zuggewichtes haben. Das Mittelstück kann dünne synthetische Lamine bis zu einer Dicke von 6 mm zur Verwendung als Wurfarm-/Wurfarmtaschenschutz zur baulichen Verwendung im Mittelstück enthalten, jedoch darf nicht mehr als ein Viertel des Mittelstücks aus Metall oder synthetischem Material bestehen. Das Mittelstück muss Holz oder Bambus enthalten. Bei nicht zerlegbaren Bögen sind Wurfarmlamine aus jeglichem Material, die in das Mittelstück weiterlaufen, aus jedem Material erlaubt. Der Bogen wird zum Gebrauch mit einer einzigen Sehne gespannt, die direkt zwischen den beiden Sehnenkerben verläuft. Beim Schießen wird er mit einer Hand am Griff gehalten, während die Finger der anderen Hand die Sehne ausziehen und lösen.

Der Bogen wie oben beschrieben muss blank sein, mit Ausnahme einer Pfeilauflage, wie sie in Artikel 22.4.3. beschrieben ist, und er muss frei sein von Herausstehendem, Visieren, Visiermarkierungen, sonstigen Markierungen, Flecken oder von Laminierungen (im Bogenfenster), die als Zielhilfe dienen könnten. Gewichte im Mittelstück sind zulässig, sofern sie während des Herstellungsverfahrens des Bogens eingebaut wurden und nicht danach. Diese Gewichte dürfen auf der Außenseite des Mittelstücks nicht sichtbar sein und müssen von Material bedeckt sein, das beim ursprünglichen Herstellungsverfahren angebracht wurde, und zwar ohne sichtbare Löcher, gefüllte Löcher, Deckschichten oder Abdeckungen, jedoch mit Ausnahme der Originaleinlage des Herstellers oder des eingelegten Logos des Herstellers (Intarsie).

Mehrfarbige Mittelstücke sowie das Markenzeichen auf der Innenseite des oberen und unteren Wurfarms sind zulässig. Ist der Bereich im Bogenfenster jedoch so gefärbt, dass er als Zielhilfe verwendet werden könnte, muss er abgeklebt werden.

3.2.2 Sehne:

Die Sehne besteht aus beliebigem Material und einer beliebigen Zahl von Einzelfäden, die verschiedenfarbig sein dürfen. Die Sehne kann versehen sein mit einer Mittelwicklung für die Zugfinger, einem Nockpunkt, an dem bis zu zwei zusätzliche Wicklungen angebracht werden dürfen, um die Pfeilnocke aufzunehmen, und bis zu zwei Nockpunktmarken, um diesen Punkt festzulegen. An den beiden Sehnenenden befindet sich je eine Schlinge, die beim Spannen des Bogens in die Sehnenkerben eingehängt wird. Lippen- oder Nasenmarkierungen sind nicht zulässig. Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfers enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch ein Peepsight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen.

Außerdem sind Sehnendämpfer erlaubt, wenn diese mindestens 30 cm vom Nockpunkt entfernt sind.

3.2.3 Pfeilauflage:

Die Pfeilauflage darf nicht verstellbar sein. Sie kann eine einfache, industriell gefertigte, aufgeklebte Standard-Plastikpfeilauflage sein, eine Federpfeilauflage, wie sie vom Hersteller angeboten wird, oder der Wettkämpfer kann die Unterkante des Bogenfensters (Shelf) verwenden, die mit jeder Art von Material (lediglich auf dem Shelf) ausgekleidet sein darf.

Der vertikale Teil des Bogenfensters kann mit Material ausgekleidet sein; die Auskleidung muss jedoch maximal 1 cm über dem aufliegenden Pfeil enden oder darf nicht dicker als 3 mm sein, gemessen von der Stelle des Mittelteils, die sich direkt neben dem Material befindet.

Andere Arten oder Pfeilauflagen sind nicht zulässig.

3.2.4 Auszugskontrolle:

Hilfsmittel zur Auszugskontrolle sind nicht zulässig.

Die Position der Finger an der Sehne und im Gesicht darf nicht verändert werden.

3.2.5 Visier:

Ein Visier zum Zielen ist nicht zulässig.

3.2.6 Fingerschutz/Ablasshilfe:

Gestattet ist Fingerschutz in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tab (weiche

Lederlappchen) oder Klebeband (Pflaster) zum Ziehen und Lösen der Sehne, vorausgesetzt, sie sind geschmeidig und haben keine Hilfsmittel zum Ziehen und Lösen der Sehne. Vom Wettkämpfer hinzugefügte Markierungen, sind in der Instinktivbogen-Disziplin nicht zulässig, ungeachtet dessen, ob sie in Größe, Form und Farbe einheitlich sind oder nicht.

Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist nicht zulässig. Die Fingerposition des Schützen für das Lösen des Pfeils ist entweder der „mediterrane“ Griff (mit einem Finger über der Pfeilnocke) oder den Fingern direkt unter der Pfeilnocke (Zeigefinger nicht weiter als 2 mm unter der Nocke) mit einem festen Ankerpunkt. Der Schütze muss entweder mit dem mediterranen Griff oder mit den Fingern unter der Nocke schießen, darf jedoch nicht beide Techniken verwenden. Der Fingerschutz beim Schießen mit den Fingern unter der Nocke muss durchgehend sein oder aus verbundenen Fingerlingen bestehen ohne die Möglichkeit, die Finger zu trennen. Beim Schießen mit dem mediterranen Griff kann ein Fingertrenner verwendet werden, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern.

An der Bogenhand ist ein normaler Handschuh (mit oder ohne Finger) oder Ähnliches gestattet, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.

3.2.7 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer:

Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer sind nicht zulässig.

3.3. Pfeile

In jeder Disziplin außer der Disziplin Langbogen dürfen Pfeile jeder Art verwendet werden, vorausgesetzt, sie fallen unter das anerkannte Prinzip und die Bedeutung des Wortes „Pfeil“ bei Scheibenswettkämpfen und sie richten keinen unnötigen Schaden an den Scheibenaufgaben und Scheiben an.

Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und eventueller Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts beträgt 9,3 mm. Pfeilumwicklungen („Wraps“) unterliegen dieser Einschränkung nicht, solange sie nicht länger als 22 cm sind, gemessen vom tiefsten Punkt der Nocke bis zum Ende der Pfeilumwicklung; der Durchmesser der dazugehörigen Pfeilspitze darf maximale 9,4 mm betragen. Die Pfeile eines Wettkämpfers müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle in einer Passe verwendeten Pfeile müssen identisch sein, d.h. sie müssen in Länge, Befiederung, Nocken, Spitzen und Bemalung übereinstimmen. In den Disziplinen Blankbogen, Langbogen und Instinktivbogen müssen alle während des gesamten Wettkampfs verwendeten Pfeile identisch sein. Tracer Nocks (elektrisch/elektronisch beleuchtete Nocken) sind nicht erlaubt.

In der Langbogenklasse dürfen ausschließlich Holzpfeile mit Naturfedern und kugelförmigen oder konischen Feldspitzen geschossen werden.

3.4 Zubehör

3.4.1 Ferngläser

Ferngläser, Ferngläser mit Stativ und andere Sehhilfen zum Erkennen der geschossenen Pfeile dürfen verwendet werden, sofern sie für die anderen Wettkämpfer kein Hindernis darstellen.

Die Stative müssen so eingestellt sein, dass der höchste Teil des Stativs einschließlich Fernglas nicht über die Achselhöhle der Wettkämpfer hinausragt, die das Fernglas und das Stativ benutzen.

3.4.2 Schießbrillen

Gewöhnliche Brillen, Schießbrillen oder Sonnenbrillen dürfen getragen werden. Keiner der Artikel darf mit einer Mikrolochlinse oder einer ähnlichen Ausstattung versehen sein, noch darf er eine Markierung, die in irgendeiner Weise als Zielhilfe dienen kann, aufweisen.

Das Brillenglas am nicht zielenden Auge darf bedeckt oder abgeklebt werden, jedoch nur vollständig. Eine Augenklappe darf getragen werden. In der Compoundklasse gilt die letzte Einschränkung nicht.

3.4.3 Diverses

Zubehörartikel einschließlich Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge und Gürtel- oder Bodenköcher sind erlaubt. Pfeilköcher dürfen nicht am Bogen befestigt sein. Fußmarkierungen dürfen nicht mehr als 1 cm aus dem Boden ragen. Hilfsmittel, um einen Fuß oder einen Teil des Fußes zu erhöhen, auch als Teil des Schuhs, sind erlaubt, solange sie andere Wettkämpfer auf der Schießlinie nicht behindern und nicht mehr als 2 cm über die Schuhsohle hinausragen. Gummierte Wurfarmdämpfer sind ebenfalls erlaubt. Hilfsmittel zur Anzeige des Windes (nicht elektrisch oder elektronisch) dürfen an der Ausrüstung, die auf der Schießlinie verwendet wird, befestigt werden (z.B. leichte Fäden). Elektronische Windmessgeräte dürfen nur hinter der Wartelinie verwendet werden.

3.4.4 Nicht zulässiges Zubehör

Jegliche elektronischen oder elektrischen Hilfs- und Aufzeichnungsmittel sowie elektronische Kommunikationsgeräte, Kopfhörer, Walkman, MP3-Player und Ähnliches nach der Wartelinie in Richtung Scheiben sowie Hilfsmittel zur Lärmreduzierung vor der Wartelinie sind verboten.

Zubehör, das in diesen Regeln nicht erwähnt ist, jedoch einen persönlichen Vorteil gegenüber anderen Schützen verschaffen könnte oder gegen den Sinn dieser Regeln verstößt, ist nicht zulässig.

4 Ausstattung des Kurses

Der Kurs ist so anzulegen, dass die Abschusspflocke und die Scheiben ohne unnötige Schwierigkeiten, Gefahren und Zeitverschwendung erreicht werden können. 3D-Kurse sollen so komprimiert wie möglich angelegt werden.

Die Wegstrecke vom Zentralbereich (Sammelpunkt) zum am weitesten entfernten Ziel darf nicht mehr als 1 Kilometer oder mehr als 15 Minuten Fußmarsch betragen.

Die Verantwortlichen für den Kurs müssen für sichere Wege für Kampfrichter, medizinische Hilfe und den Transport von Ausrüstungsgegenständen sorgen.

Die maximale Höhendifferenz zwischen dem höchsten und dem niedrigsten Punkt des Kurses beträgt nicht mehr als 100 Meter.

Die Tierziele werden so aufgestellt, dass sie der Tatsache Rechnung tragen, dass der Kurs nur aus unbekanntem Entfernungen besteht und ein Maximum an Abwechslung und möglichst gute Geländenutzung bieten. Das Verhältnis zwischen Entfernung und Größe der Wertungszonen muss angemessen sein.

Alle Ziele müssen fortlaufend nummeriert sein. Die Nummern sind mindestens 20 cm groß und entweder schwarz auf gelb oder gelb auf schwarz. Sie werden 5-10 Meter, bevor man die Stelle mit der Abbildung des jeweiligen Tierziels erreicht, angebracht.

Die Scheibennummern dienen gleichzeitig als erster Wartebereich für die Wettkämpfer der nachfolgenden Gruppe(n), die warten, bis sie an der Reihe sind. Vom Wartebereich aus muss man sehen können, ob jemand an den Schießpflocken steht.

Wenn der Schießpflock frei ist, kann die Gruppe nach vorne zur Stelle mit der Abbildung des jeweiligen Tierziels gehen. Dies ist der zweite Wartebereich, bis die Scheibe frei ist.

Bei kleineren Tieren (Gruppengröße 4) platzieren die Ausrichter zwei Tierziele nebeneinander. Der auf der linken Schießposition stehende Schütze schießt auf das linke Ziel, der auf der rechten Schießposition stehende Schütze schießt auf das rechte Ziel.

Für alle anderen Tiergruppen 1,2,3 kann der Ausrichter ein zusätzliches Tierziel aufstellen.

Die Tierziele werden so aufgestellt, dass sie von allen Wettkämpfern in voller Größe gesehen werden.

Bei jedem Schießpflock sollen immer zwei Schützen gleichzeitig schießen können.

Deutlich sichtbare Wegweiser von Tierziel zu Tierziel müssen in angemessenen Abständen

angebracht werden, um sicheres und leichtes Gehen im Kurs zu gewährleisten.

Geeignete Absperrungen sind dort wo notwendig um den Kurs herum anzubringen, um Zuschauer in sicherem Abstand zu halten und ihnen gleichzeitig einen möglichst guten Blick auf das Wettkampfgeschehen zu ermöglichen. Nur Personen mit der entsprechenden Akkreditierung dürfen den Kurs innerhalb der Absperrungen betreten.

Der Sammelpunkt enthält folgende Anlagen:

- ein Kommunikationssystem, das den Kontakt zwischen dem Leitenden Kampfrichter, den Kampfrichtern und den Ausrichtern ermöglicht;
- ein eigener Unterstand für die Jury und die Kampfrichter;
- ein bewachter Unterstand für Ausrüstung und Ersatzmaterial der Wettkämpfer;
- Trainingsscheiben an den Wettkampftagen nahe des Sammelpunkts für die Wettkämpfer;
- Der Trainingsplatz kann als Einschießplatz verwendet werden;
- Verpflegungsstand;
- Toiletten.

Der 3D-Kurs muss spätestens 16 Stunden vor Schießbeginn fertiggestellt sein und zur Abnahme bereitstehen. Bei Meisterschaften muss der Kurs spätestens zwei Tage vor Schießbeginn morgens bereitstehen, mit Ausnahme von Kursen, die abgeändert werden.

5. Bekleidung

Beim 3D-Schießen ist angemessene Sportkleidung zulässig.

Kleidung in Camouflage sowie übergroße, hängende, mit großen Außentaschen versehene Hosen oder Shorts sind nicht zulässig. Ärmellose Hemden sind für Herren nicht gestattet. Vollständig geschlossene Schuhe müssen zu jeder Zeit getragen werden. Shorts und Röcke dürfen nicht kürzer sein, als die Fingerspitzen des Wettkämpfers mit an den Seiten gestreckten Armen und Fingern reichen.

Bei schlechtem Wetter darf Schutzkleidung getragen werden.

Die Startnummer des Wettkämpfers muss während des Schießens gut sichtbar getragen werden.

6. Ziele

6.1 Der Kurs ist ausschließlich unbekannt.

Die Ziele sind Tieren in den verschiedenen Größen und Formen nachempfunden.

6.2 Es werden 3D-Tierscheiben verwendet. Die Scheiben sind dreidimensional und verwenden eine große Anzahl an Tierformen unterschiedlicher Größe. Die Anzahl an verwendeten Tieren, ihre jeweilige Größe und die Größe der Wertungszonen sind nicht festgelegt. Die Trennlinien der Wertungszonen liegen im höheren Wertungsbereich.

Die Körperfarbe der Tiere entspricht dem gewählten Tier.

Die Tierscheiben sind in vier Wertungszonen aufgeteilt (11, 10, 8 und 5).

- 11 Punkte der kleine Ring im Inneren des 10er-Rings (ca. 25 % des 10er-Ringbereichs);
- 10 Punkte der größere Ring im Vitalbereich;
- Acht Punkte der Vitalbereich außerhalb des 10er-Ringbereichs;
- Fünf Punkte die übrige Körperfarbzone;
- Ein Pfeil, der ein Horn oder einen Huf trifft, der die Körperfarbzone jedoch nicht berührt, der abgleitet oder der nicht trifft, gilt als Fehlschuss (M).

Ein Pfeil, der durch ein Horn oder Huf hindurchgeht und eine Wertungszone berührt, erhält den Wert der entsprechenden Wertungszone. Ein Pfeil, der durch ein Horn oder Huf hindurchgeht und keine Wertungszone berührt, gilt als Fehlschuss (M).

Ein Pfeil, der die Trennlinie zwischen zwei Wertungszonen oder die Grenzlinie des Wertungsbereiches berührt, erhält die höhere Wertung.

Es müssen 2 Pfeile geschossen werden. Die Punkte beider Pfeile werden addiert.

Bei jeglichem Zweifel über den Wert eines Pfeils auf seiner Scheibe wendet sich ein Wettkämpfer, bevor ein Pfeil gezogen wird, an die Mitglieder seiner Gruppe. Die Mehrheitsentscheidung bestimmt den Wert des Pfeils – wenn die Entscheidung unentschieden (50/50) ausgeht, erhält der Pfeil den höheren Wert. Diese Entscheidung der Wettkämpfer ist endgültig.

7. Durchführung des Schießens

7.1 Verhaltensregeln

- Der Schütze hat eine Schießposition hinter einer Linie einzunehmen, die parallel zum Tierziel durch seinen Abschusspflock verläuft. Der Wettkämpfer kann unter Berücksichtigung des Geländes bis zu etwa 1 m Entfernung in beliebiger Richtung neben oder hinter dem Abschusspflock stehen oder knien. Unter außergewöhnlichen Bedingungen kann ein Kampfrichter erlauben, von außerhalb dieses Bereichs zu schießen.
- Schützen, die warten müssen, bis sie an der Reihe sind, müssen sich mit deutlichem Abstand hinter den Schützen befinden, die gerade schießen.
- Wenn es der Platz erlaubt, dürfen auch mehr als zwei Schützen gleichzeitig schießen.
- Kein Schütze darf zum Tierziel vorgehen, bevor nicht alle Schützen der Gruppe mit dem Schießen fertig sind.
- Unter keinen Umständen darf ein Pfeil noch einmal geschossen werden.
- Ein Pfeil gilt, sofern es sich nicht um einen Abpraller handelt, als nicht geschossen, wenn ihn der Schütze mit seinem Bogen berühren kann, ohne seine Fußstellung an der Schießlinie zu verändern.
- Kein Schütze, Trainer oder Betreuer darf während des Turniers einem anderen Schützen die Entfernungen des Kurses mit unbekanntem Entfernungen weitergeben.
- Bei Zielen mit starker Blendwirkung durch die Sonne können andere Mitglieder der Gruppe für Abschirmung sorgen.
- Das Rauchen (auch E-Zigaretten) im Parcours ist streng verboten.
- Es ist nicht zulässig, dass ein Wettkämpfer sich in Richtung Abschusspflock bewegt und kurz vor dem Abschusspflock stehen bleibt, um die Entfernung zu schätzen, bevor er schießt.
- Nach Abgabe der Wertungsschüsse muss der Pflock unverzüglich verlassen werden.
- Sollte ein Ziel unverhältnismäßig abgenutzt oder anderweitig beschädigt sein, kann sich ein Wettkämpfer oder sein Mannschaftsleiter an die Kampfrichter wenden, damit der schadhafte Gegenstand ersetzt oder repariert wird.

7.2 Schießfolge

Wenn möglich, sollen die Schützen in Vierergruppen eingeteilt werden, aber mindestens zu dritt. Es können zusätzliche Vierergruppen eingeteilt werden.

Die Schützen müssen Startnummern tragen und es müssen ihnen Scheiben sowie Schießpositionen zugeteilt werden, aus denen sich die Reihenfolge des Schießens in jeder Gruppe

ergibt (1A, 1B, 1C, 1D, 2A, 2B, 2C, 2D usw.).

Jede Gruppe muss in Abteilungen schießen, die wie folgt wechseln:

- in einer normalen Vierergruppe schießen zwei Schützen gemeinsam, jeder von je einer Seite des Abschusspflocks, AB –CD, CD –AB, AB –CD usw.;
- wenn drei Schützen in einer Gruppe sind: AB –C, C –AB, AB –C usw.
- Ein Einzelschütze schießt immer von der linken Seite des Pflocks auf die entsprechende Reihe.

Die Gruppen werden so eingeteilt, dass sie alle zur gleichen Zeit auf verschiedenen Tierziele mit dem Schießen beginnen und die Runde auf dem Tierziel beenden, das vor dem liegt, auf dem sie begonnen haben.

Übersteigt die Anzahl der Teilnehmer die normale Kapazität des Kurses, können zusätzliche Gruppen gebildet werden, die nach Bedarf in das Feld eingegliedert werden können. Zusätzliche Gruppen, die auf einem Tierbild eingeteilt worden sind, warten, bis die eigentliche Gruppe geschossen und die Trefferaufnahme abgeschlossen hat, bevor sie ihrerseits mit dem Schießen beginnt.

Die Reihenfolge des Schießens kann vorübergehend geändert werden, um einen Sehnenwechsel oder andere kleine Änderungen am Gerät vorzunehmen.

Langsame Gruppen dürfen anderen Gruppen gestatten, zu überholen, sofern der Veranstalter oder die Kampfrichter von der Änderung in Kenntnis gesetzt werden.

Sobald die vorausgehende Gruppe den Abschusspflock freimacht, tritt die nachfolgende Gruppe aus dem Wartebereich an den Pflock mit dem Tierbild der Scheibe, die geschossen wird. Wenn die vorausgehende Gruppe die Scheibe freigemacht hat und sich in sicherem Abstand befindet, kann die folgende Gruppe den Tierbildbereich verlassen, an den Abschusspflock vorgehen und der erste Wettkämpfer der Gruppe kann mit dem Schießen beginnen. Aus Gründen der Sicherheit und des Zeitlimits darf der Pfeil erst am Abschusspflock aufgelegt werden.

Soweit in der Gruppe keine andere Übereinkunft getroffen wurde, ist der Wettkämpfer mit der niedrigsten Wettkampfnummer der Gruppenführer und für das Verhalten der Gruppe verantwortlich.

7.3 Zeitnahme und Verwarnungen

Bemerkt ein Kampfrichter, dass ein Schütze oder eine Gruppe das Zeitlimit überschreitet oder den Wettkampf unnötig aufhält, verwarnt er den Schützen oder die Gruppe mit einem ersten schriftlichen Eintrag auf dessen Schusszettel unter Angabe der Uhrzeit der Verwarnung. Eine Schießzeit von 90 Sekunden pro Tierbild ist erlaubt, sobald der Schütze seine Schießposition am Abschusspflock eingenommen hat. Dies hat zu geschehen, sobald der Pflock frei wird.

Bei der dritten und bei allen folgenden Verwarnungen während dieses Turniers wird dem Schützen sein jeweils höchstzählender Pfeil auf dem Tierbild abgezogen.

Unter außergewöhnlichen Umständen kann die Schießzeit verlängert werden.

Verwarnungen wegen Zeitüberschreitung werden nicht von einer Runde des Wettkampfs auf die nächste übertragen.

7.4 Wertung

Die Trefferaufnahme findet statt, nachdem alle Schützen der Gruppe ihre Pfeile geschossen haben.

Einwände gegen die veröffentlichten Ergebnisse müssen den Kampfrichtern unverzüglich gemeldet werden, auf alle Fälle so rechtzeitig, dass noch vor der Siegerehrung Korrekturen möglich sind.

Unter keinen Umständen darf ein geschossener Pfeil wiederholt werden.

Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn:

- der Schütze ihn mit dem Bogen berühren kann ohne die Fußstellung zu verändern und der Pfeil kein Abpraller war.
- wenn das 3 D Ziel umfällt. In diesem Fall ist ein Kampfrichter hinzuzuziehen.

Die Schreiber, die auch Wettkämpfer sein können, tragen auf dem Schusszettel neben der entsprechenden Scheibenummer in fallender Reihenfolge den Wert jedes Pfeils ein, so wie er von dem Wettkämpfer, dem er gehört, angegeben wird. Die anderen Wettkämpfer der Gruppe überprüfen den Wert jedes angegebenen Pfeils. Wird ein Irrtum auf dem Schusszettel entdeckt, bevor die Pfeile gezogen wurden, so kann korrigiert werden, sofern sich alle Schützen dieser Gruppe über die Korrektur einig sind. Die Korrektur hat in Gegenwart aller Schützen dieser Gruppe zu geschehen und muss von allen abgezeichnet werden. Bei allen anderen Streitfragen um Einträge auf dem Schusszettel ist ein Kampfrichter hinzuzuziehen.

Ein Pfeil wird entsprechend der Position des Schafts in der Auflage gewertet. Berührt der Schaft eines Pfeils zwei Zonen oder die Trennlinie zwischen zwei Wertungszonen, erhält dieser Pfeil den Wert der höheren Wertungszone.

Weder die Pfeile noch die 3D-Ziele dürfen berührt werden, bevor nicht alle Pfeile auf der Scheibe aufgeschrieben und die Ergebnisse überprüft worden sind.

Pfeile, die im Tierziel stecken, aber nicht zu sehen sind, können nur von einem Kampfrichter gewertet werden.

Bei einem Abpraller oder Durchschuss wird wie folgt gewertet:

- Wenn sich alle Wettkämpfer der Gruppe darauf einigen, dass es einen Abpraller oder Durchschuss gegeben hat, dann dürfen sie sich auch auf den Wert des Pfeils einigen;
- Wenn keine Einigung besteht, wird der Pfeil als Fehlschuss (M) gewertet.

Ein Pfeil, der:

einen anderen Pfeil trifft und in dessen Nocke stecken bleibt, erhält er den Wert des getroffenen Pfeils;

einen anderen Pfeil trifft, abgelenkt wird und dann in der Scheibe stecken bleibt, zählt so, wie er in der Scheibe steckt;

einen anderen Pfeil trifft und abprallt, erhält er den Wert des getroffenen Pfeils, vorausgesetzt, dieser lässt sich ermitteln;

außerhalb des äußersten Randes des Wertungsbereichs der 3D-Scheibe trifft, wird als Fehlschuss gewertet.

Ein Fehlschuss wird als „M“ auf dem Schusszettel eingetragen.

Sollten sich bei der 3D-Runde mehr als zwei Pfeile eines Wettkämpfers im Ziel oder auf dem Boden der Schießbahn befinden, so werden nur die zwei niedrigsten Pfeile gewertet.

Sollte sich dies wiederholen, so kann der Wettkämpfer disqualifiziert werden.

7.5 Schusszettel

Die Schusszettel werden vom Schreiber und vom Wettkämpfer unterschrieben, womit der Wettkämpfer den Wert jedes Pfeils, das Gesamtergebnis (auf beiden Schusszetteln identisch) und die Anzahl an 10-ern und 11-ern anerkennt. Der Schusszettel des Schreibers muss von einem anderen Wettkämpfer der gleichen Gruppe unterschrieben werden.

Jede Scheibe hat zwei Schusszettel, von denen einer elektronisch sein kann. Im Falle von

unterschiedlichen Pfeilwerten auf dem elektronischen und dem handschriftlich geführten Schusszettel gilt der handschriftlich geführte Schusszettel. Die Veranstalter sind nicht verpflichtet, Schusszettel ohne Unterschriften, Gesamtergebnis, Anzahl an 10-ern und 11-ern oder mit Rechenfehlern anzunehmen. Die Veranstalter oder Offiziellen sind nicht verpflichtet, die abgegebenen Schusszettel auf ihre Richtigkeit zu überprüfen. Sollten die Veranstalter oder die Offiziellen jedoch einen Fehler feststellen, korrigieren sie diesen Fehler und das Ergebnis gilt wie korrigiert. Sollten Unstimmigkeiten im Gesamtergebnis gefunden werden, so wird das niedrigste Gesamtergebnis als Endergebnis genommen.

Am Ende des Turniers muss der Ausrichter eine vollständige Ergebnisliste veröffentlichen.

7.6 Ergebnisgleichheit:

Bei Ergebnisgleichheit wird die Platzierung in folgender Reihenfolge entschieden:

- Durch die größere Anzahl an 11-ern;
- Durch die größere Anzahl an 10-ern;
- Besteht dann noch immer Gleichheit, werden die Wettkämpfer als gleichrangig erklärt.

7.7 Ziele aus der Wertung nehmen

Wird während des Wettkampfes die Position eines Abschusspflocks verändert, nachdem bereits Wettkämpfer auf das Ziel geschossen haben oder wird ein Ziel durch Witterungseinflüsse für einzelne Schützen unbeschießbar, so wird dieses Ziel (für die betroffene Wettkampfklasse) im Falle eines Protests aus der Wertung genommen und das Gesamtergebnis wird als volle Runde gewertet.

Bei einer Qualifikationsmeisterschaft (Kreis, Gau, Bezirk, Land) wird das aus der Wertung genommene Ziel nachgeschossen, und zwar von allen Schützen der betroffenen Wettkampfklasse auf ein Ziel mit der gleichen Entfernung und der gleichen Größe wie das aus der Wertung genommene Ziel.

8. Verbotene Ausrüstungsgegenstände

- 8.1 Ferngläser und Teleskope dürfen jederzeit verwendet werden. Es muss sich jedoch um Standardferngläser ohne Skalen auf den Linsen oder irgendeine andere eingebaute Vorrichtung zum Schätzen der Entfernung handeln.
- 8.2 Jeglicher Entfernungsmesser oder Hilfsmittel zum Entfernungsschätzen oder Winkelmessen, die nicht durch die Regeln bezüglich der Ausrüstung des Schützen abgedeckt sind, ist verboten.
- 8.3 Jeglicher Ausrüstungsgegenstand eines Wettkämpfers, der hinzugefügt oder abgeändert worden ist, um Entfernungsmessen oder Winkelmessen zu ermöglichen. Die normale Ausrüstung darf nicht ausdrücklich zu diesem Zweck verwendet werden.
- 8.4 Jegliche Aufzeichnungen, die über die normalen Visiereinstellungen, das Regelwerk und die Notierung der laufenden Ergebnisse hinausgehen, sind verboten.
- 8.5 Jegliche elektronischen Hilfs- und Aufzeichnungsmittel sowie elektronische Kommunikationsgeräte, Walkman, MP3-Player und Ähnliches sowie Kopfhörer oder geräuschkämmender Ohrenschutz sind verboten.
- 8.6 Jegliche schriftlichen Aufzeichnungen oder elektronischen Speichermedien, die zum Berechnen von Winkeln und Entfernungen dienen können und welche über die normalen Visiereinstellungen (bei Disziplinen, in denen ein Visier erlaubt ist) und die Notierung der eigenen laufenden Ergebnisse oder Auszüge aus den World Archery-Regeln hinausgehen.
- 8.7 Es darf kein Teil des Visiers verändert werden, um als Entfernungsmesser dienen zu

- können.
- 8.8 „Peep Elimination“-Visiere dürfen in der Compound-Disziplin nicht geschossen werden.

9. Technische Defekte

Ein gebrochener Bogen darf ersetzt werden.

Beim 3D-Schießen kann einem Schützen bis zu 30 Minuten Zeit gegeben werden, einen technischen Defekt zu beheben. Die anderen Schützen der Gruppe schießen ihre restlichen Pfeile dieser Passe und werten, bevor andere Gruppen überholen können. Wenn der Defekt innerhalb der Zeitgrenze behoben werden kann, darf der betroffene Schütze seine fehlenden Pfeile nachschießen. Seine Gruppe wartet und ordnet sich anschließend auf Weisung des Kampfrichters ein. Wird der Defekt später behoben, darf sich der Wettkämpfer seiner Gruppe wieder anschließen, er verliert jedoch die Pfeile, die seine Gruppe in der Zwischenzeit geschossen hat.

Ist der Wettkämpfer aufgrund von gesundheitlichen Problemen, die nach Beginn des Schießens auftreten, nicht in der Lage, weiterzuschießen, finden die gleichen Bestimmungen Anwendung.

Vorabversion für die Bogenwettbewerbe 3D