

Teil 6 – Regeln für das Bogenschießen

6.1 Allgemeines	S. 1	6.5 Wettbewerbe im Freien	S. 30
6.2 Ausrüstung des Schützen	S. 5	6.6 Feldbogen	S. 39
6.3 Regeln für Wettbewerbe in der Halle und im Freien	S. 16	6.7 Bogen 3D	S. 48
6.4 Wettbewerbe in der Halle	S. 24	Stichwortverzeichnis	S. 61

6.1 Allgemeines

6.1.1 Wettbewerbe

6.1.1.1 Bogen im Freien

Wettbewerb Recurvebogen, Kennzahl 6.10

Wettbewerb Compoundbogen, Kennzahl 6.15

Wettbewerb Blankbogen, Kennzahl 6.16

6.1.1.2 Bogen in der Halle

Wettbewerb Recurvebogen, Kennzahl 6.20

Wettbewerb Compoundbogen, Kennzahl 6.25

Wettbewerb Blankbogen, Kennzahl 6.26

6.1.1.3 Feldbogen

Wettbewerb Recurvebogen, Kennzahl 6.30

Wettbewerb Blankbogen, Kennzahl 6.40

Wettbewerb Compoundbogen, Kennzahl 6.50

6.1.1.4 Bogen 3D

Wettbewerb Recurvebogen, Kennzahl 6.60

Wettbewerb Compoundbogen, Kennzahl 6.65

Wettbewerb Blankbogen, Kennzahl 6.66

Wettbewerb Langbogen, Kennzahl 6.67

Wettbewerb Traditioneller Bogen, Kennzahl 6.68

6.1.2 Wettkampfklassen

6.1.2.1 Tabelle

Klassenbezeichnung	Altersbereich	Klassen-Nr.
Herren	21 – 49 Jahre	10
Damen	21 – 49 Jahre	11
Schüler A männl.	13 – 14 Jahre	20
Schüler A weibl.	13 – 14 Jahre	21
Schüler B männl.	11 – 12 Jahre	22
Schüler B weibl.	11 – 12 Jahre	23
Jugend männl.	15 – 17 Jahre	30
Jugend weibl.	15 – 17 Jahre	31
Junioren	18 – 20 Jahre	40
Junioren weibl.	18 – 20 Jahre	41
Master m	50 – 65 Jahre	12
Master w	50 – 65 Jahre	13
Senioren	≥ 66 Jahre	14
Senioren weibl.	≥ 66 Jahre	15

Die Schülerklasse B schießt nur bis zur Landesmeisterschaft.

Unterhalb der nationalen Ebene können Wettkampfklassen (z.B. Schülerklasse C) hinzugefügt werden.

6.1.3 Wettkampffunktionäre

6.1.3.1 Schießleiter

Der Schießleiter (möglichst ein Kampfrichter) ist für die Einhaltung der Sicherheitsvorschriften sowie für den zeitlichen Ablauf des Schießens zuständig.

6.1.3.2 Leitender Kampfrichter

Bei nationalen und internationalen Stern-, Scheibennadel- und Arrowheadturnieren (rekordberechtigte Turniere), Landesmeisterschaften und Deutschen Meisterschaften muss der leitende Kampfrichter ein nationaler Kampfrichter A Bogen des DSB sein.

6.1.3.3 Kampfrichter

Bei Stern- und Arrowheadturnieren, Landesmeisterschaften und Deutschen Meisterschaften sind es nationale Kampfrichter Bogen des DSB.

Die Kampfrichter sind gemeinsam als Kampfrichterkommission mit dem Schießleiter für die Einhaltung der Sicherheitsvorschriften und der Bestimmungen der Sportordnung zuständig. Darüber hinaus sorgen sie für den regelgerechten Ablauf des Schießens.

Beim Schießen auf Scheiben im Freien und in der Halle soll ein Mitglied der Kampfrichterkommission nicht mehr als zehn Scheiben überwachen. Ein Kampfrichter entscheidet endgültig über die Wertung eines Pfeiles.

Beim Feldbogenschießen soll ein Mitglied der Kampfrichterkommission nicht mehr als vier Scheiben überwachen. Beim Feldbogenschießen entscheidet ein Kampfrichter nur dann, wenn sich die Schützen an der Scheibe nicht einigen.

Weitere Aufgaben der Kampfrichter sind:

- die Beratung und Unterstützung des Ausrichters bei der Durchführung des Wettkampfes,
- die Prüfung aller Entfernungen und vorgeschriebenen Maße auf ihre Richtigkeit,
- die Prüfung der Ausrüstung der Schützen vor und jederzeit während des Wettkampfes,
- die Überwachung des Verlaufs des Schießens und der Auswertung an den Scheiben sowie die Klärung von Wertungsfragen,
- die Klärung von Streitfällen und Protesten, sofern keine Jury bestellt ist,
- bei unvorhergesehenen Ereignissen (z. B. Wetterunbilden) Unterbrechung des Schießens in Absprache mit dem Ausrichter,
- bei Sternanträgen und bei Rekorden Abzeichnung der Schusszettel und Weiterleitung der entsprechenden Anträge,
- Anfertigung des Wettkampfberichts.

6.1.3.4 Jury

Die Jury besteht aus drei Mitgliedern, die nicht zur Kampfrichterkommission gehören dürfen. Bei Landesmeisterschaften und Deutschen Meisterschaften muss mindestens ein Mitglied eine nationale Kampfrichtertelizenz A Bogen besitzen. Bei Ranglistenturnieren kann eine Jury berufen werden.

Mitglieder der Jury haben jederzeit das Recht, während eines Wettkampfes (Meisterschaft) das Wettkampffeld zu betreten bzw. auch mit zu den Scheiben bei der Trefferaufnahme zu gehen.

Das Urteil der Jury ist endgültig.

Einsprüche gegen Kampfrichterentscheidungen müssen schriftlich eingelegt werden. Die Absicht einen Einspruch einzulegen, der Einfluss auf das Vorrücken eines Wettkämpfers von einer Phase des Wettkampfs zur nächsten hat, muss innerhalb von fünf Minuten nach Beendigung des jeweiligen Matches oder der entsprechenden Runde dem Leitenden Kampfrichter und der Jury gegenüber schriftlich geäußert werden. Während der Finalrunden der Matchrunde muss die Absicht, Einspruch einzulegen, innerhalb von fünf Minuten nach Beendigung des jeweiligen Matches oder vor Beginn des folgenden Matches, je nachdem, was zuerst stattfindet, angekündigt werden.

Der schriftliche Einspruch muss bei der Jury innerhalb von 15 Minuten nach Ende der jeweiligen Runde bzw. des betroffenen Matches eingereicht werden. Für einen Einspruch muss eine Gebühr hinterlegt werden, die erstattet wird, wenn dem Einspruch stattgegeben wird.

6.1.4 Einsprüche

Wenn ein Wettkämpfer mit einer Kampfrichterentscheidung nicht einverstanden ist, so kann er, außer bei Entscheidungen über die Wertung, schriftlich bei der Jury Protest einlegen, die darüber endgültig entscheidet.

Die Jury entscheidet unter Ausschluss des Rechtswegs.

Bei Ablehnung des Einspruchs verfällt die Einspruchsgebühr zugunsten des Veranstalters.

Einwendungen gegen die auf der Ergebnisliste aufgeführten Ergebnisse sind als Einsprüche zu behandeln. Sie müssen spätestens 20 Minuten nach Bekanntgabe des Ergebnisses eingelegt werden.

6.1.5 Regelverletzungen

6.1.5.1

Verwendet ein Schütze Ausrüstung, die nicht der Sportordnung entspricht, kann er alle bis zum Entdecken der Ausrüstung geschossenen Ringe verlieren.

6.1.5.2

Wird einem Schützen ein Verstoß gegen die Anti-Doping-Regeln nachgewiesen, wird er disqualifiziert.

6.1.5.3

Schießt ein Schütze mehrmals mehr als die zugelassene Anzahl an Pfeilen pro Passe, kann er disqualifiziert werden.

6.1.5.4

Wird nachgewiesen, dass ein Schütze wissentlich gegen die Sportordnung verstößt, kann er disqualifiziert werden.

6.1.5.5

Ein Schütze, der beim Ausziehen des Bogens eine Technik verwendet, durch die nach Ansicht der Kampfrichter ein unbeabsichtigt ausgelöster Pfeil über die Sicherheitszone oder die Sicherheitsvorkehrungen hinausfliegen kann, und der diese Technik nach einem entsprechenden Hinweis eines Kampfrichters trotzdem weiter anwendet, ist sofort zu disqualifizieren.

6.1.6 Sicherheit

6.1.6.1

Bei der Errichtung von Schießplätzen sind die behördlichen Sicherheitsvorschriften zu beachten (siehe „Schießstandordnung für Bogenschießplätze“ und „Sicherheitstechnische und bauliche Regeln für Bogenplätze“).

6.1.6.2

An jedem Bogensportplatz sowie in jeder Bogensporthalle sind an gut sichtbarer Stelle die Sicherheitsregeln für Bogensportanlagen anzubringen.

6.1.6.3

Der Bereich hinter den Scheiben ist abzusperren und zu sichern.

6.2 Ausrüstung des Schützen

6.2.1 Kleidung

6.2.1.1

Die Kleidung für Oberkörper und Unterkörper ist weiße Sportkleidung. Eine hiervon abweichende Vereinskleidung ist gestattet; sie muss jedoch einheitlich und als Sportkleidung erkennbar sein und der Name des Vereins muss auf dem Oberteil lesbar sein. Straßenkleidung und blaue Jeans sind nicht erlaubt.

6.2.1.2

Die Oberbekleidung muss die Vorder- und Rückseite des Körpers bedecken, über beide Schultern mindestens Träger haben und bei vollem Auszug den Taillenbereich bedecken. Den Fuß und die Ferse vollständig bedeckende Sportschuhe bei Hallenwettkämpfen und den Fuß und die Ferse vollständig bedeckende Sport- oder dem Gelände angepasste Schuhe bei Wettkämpfen im Freien, müssen zu jeder Zeit getragen werden. Übergroße oder sackartige Hosen oder Shorts sind nicht zulässig.

6.2.1.3

Bei schlechtem Wetter darf Schutzkleidung getragen werden.

6.2.1.4

Schützen einer Mannschaft müssen während des gesamten Wettkampfs einheitliche Vereinskleidung oder weiße Kleidung tragen. Zwischen kurzen und langen Hosen bzw. Röcken wird kein Unterschied gemacht. Die Siegerehrung ist Teil des Wettkampfs. Kopfbedeckung bei der Siegerehrung ist nicht zulässig.

6.2.1.5

In den Finalrunden kann der mit auf dem Wettkampffeld befindliche Trainer oder Betreuer in abweichendem Stil gekleidet sein, muss aber die gleichen Farben tragen wie der/die Wettkämpfer, so dass man ihn leicht als seinen/ihren Trainer/Betreuer erkennen kann. Alle bei Meisterschaften im Warte- und Schießbereich befindlichen Trainer und Betreuer von Schützen müssen Sportkleidung tragen. Blaue Jeans sind nicht erlaubt.

6.2.1.6

Tarnkleidung (Camouflage) jeder Art und Farbe ist nicht zulässig.

6.2.1.7

Die Startnummer ist jederzeit im Vollumfang sichtbar am Köcher oder Gürtel zu tragen. Es darf nur eine Startnummer getragen werden.

6.2.1.8 Werbung

Die Schützen dürfen während des Wettkampfes zusätzlich zur normalen Handelsmarke des getragenen Artikels die Werbung von Sponsoren tragen. Außerdem dürfen sie zusätzlich zur normalen Handelsmarke die Werbung von Sponsoren auf ihrer persönlichen oder technischen Ausrüstung anbringen. Die Werbung auf Artikeln und Kleidungsstücken darf nicht anstößig sein und es darf keine Werbung für Alkohol oder Zigaretten sein. Diese Bestimmungen gelten auch für Trainer und Betreuer auf dem Wettkampffeld.

6.2.2 Bogenarten

6.2.2.1 Recurve

6.2.2.1.1 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. 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.

Mehrfarbige Mittelstücke sowie das Markenzeichen auf der Innenseite des oberen und unteren Wurfarms oder auf dem Mittelstück sind zulässig.

Mittelstücke mit einem Bügel sind zulässig, vorausgesetzt, der Bügel berührt nicht ständig die Hand oder das Handgelenk des Wettkämpfers.

6.2.2.1.2 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. Zusätzlich darf auf der Sehne eine Lippen- oder Nasenmarkierung angebracht sein. 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.

6.2.2.1.3 Pfeilauflage

Die Pfeilauflage darf verstellbar sein.

Ein beliebiger beweglicher Druckpunkt, Pfeilanlage oder Anlageplatte dürfen sich am Bogen befinden, vorausgesetzt, sie sind nicht elektrisch oder elektronisch und stellen keine zusätzliche Zielhilfe dar. Der Druckpunkt darf sich nicht mehr als 4 cm hinter (innen in Richtung Wettkämpfer) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden (4 cm Overdraw).

6.2.2.1.4 Auszugskontrolle

Ein Hilfsmittel zur Auszugskontrolle, hörbar, sichtbar und/oder tastbar, aber weder elektrisch noch elektronisch, darf verwendet werden.

6.2.2.1.5 Visier

Ein Visier zum Zielen ist erlaubt, aber es darf keinesfalls mehr als ein derartiges Hilfsmittel verwendet werden.

Es darf kein Prisma, keine Linse und keine andere Vergrößerungsvorkehrung, keine Wasserwaage und auch keine elektrische oder elektronische Einrichtung enthalten, und es darf nicht über mehr als einen Zielpunkt verfügen.

Der Zielpunkt darf ein Visierstab aus optischem Plastikfasermaterial sein. Die Gesamtlänge des Visierstabs oder Fadens darf 2 cm überschreiten, vorausgesetzt, ein Ende befindet sich beim Zielen nicht im Blickfeld. Der gerade, sichtbare Teil im Blickfeld des Schützen darf nicht länger als 2 cm sein, bevor er sich biegt. Es darf bei vollem Auszug nur ein erleuchteter Zielpunkt vorhanden sein. Der Visier- oder Leuchtstab/-faden wird unabhängig vom Tunnel gemessen.

Die Gesamtlänge des Visierrings oder des Visierpunkts (Tunnel, Röhre, Visierstab oder irgendeine andere Verlängerung) darf 2 cm in Zielrichtung des Wettkämpfers nicht überschreiten.

Ein Visier, das am Bogen zum Zielen angebracht ist, darf sowohl eine Seiten- als auch eine Höhenverstellung haben. Es unterliegt folgenden Bedingungen:

- ein Vorbau, an dem das Visier befestigt ist, ist erlaubt;
- eine Platte oder ein Klebestreifen mit Entfernungseinstellungen kann als Hilfe zur Einstellung am Visier angebracht werden, darf jedoch keinerlei zusätzliche Hilfe bieten.

6.2.2.1.6 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 Ablasshilfe ist nicht zulässig.

Ein Fingertrenner darf verwendet werden, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern. Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist zulässig. An der Bogenhand ist ein normaler Handschuh (mit oder ohne Finger) oder Ähnliches gestattet, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.

6.2.2.1.7 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer

Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer am Bogen, die nicht der Sehnenführung dienen, nichts als den Bogen berühren und keinen anderen Schützen behindern, sind erlaubt.

6.2.2.2 Compound

Für die Compound-Disziplin sind alle nachfolgend aufgelisteten Ausrüstungsteile erlaubt, soweit sie nicht elektrisch oder elektronisch sind. Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände jeglicher Art, soweit sie nicht elektrisch oder elektronisch sind, die Sicherheit nicht gefährden und die anderen Wettkämpfer nach vernünftigem Ermessen nicht stören, sind zulässig.

6.2.2.2.1 Bogen

Ein Compoundbogen ist ein Bogen, dessen Mittelstück vom Durchschusstyp sein kann und dessen Auszug mechanisch durch ein System von Flaschenzugrollen oder Exzenterrollen verändert wird. Der Bogen wird mit einer oder mehreren Sehne(n) gespannt, die, je nach Konstruktionsprinzip, direkt zwischen den beiden Sehnenkerben der Wurfarne verläuft oder an den Exzenterrollen, an den Bogenkabeln oder anders befestigt ist.

Das Zuggewicht darf 60 lbs nicht überschreiten.

Kabelabweiser sind erlaubt.

Mittelstücke mit einem Bügel oder gespaltene Kabel sind zulässig, vorausgesetzt, diese berühren nicht ständig die Hand, das Handgelenk oder den Bogenarm des Wettkämpfers.

6.2.2.2.2 Compoundsehne

Eine Sehne jeglicher Art ist zulässig, die mit mehreren Wicklungen für Nockpunkte versehen sein kann sowie mit anderen Vorkehrungen, wie zum Beispiel einer Lippenmarke, einer Nasenmarke, einem Peepsight (Lochvisier in der Sehne), einer Vorrichtung zur Ausrichtung des Peepsight, Schlingen für das Release, Sehnendämpfern, Gewichten an der Sehne und jeglichen anderen Vorkehrungen, solange sie nicht elektrisch oder elektronisch sind.

6.2.2.2.3 Pfeilauflage

Die Pfeilauflage darf verstellbar sein.

Ein beliebiger beweglicher Druckpunkt, Pfeilanlage oder Anlageplatte dürfen sich am Bogen befinden. Der Druckpunkt darf sich nicht mehr als 6 cm hinter (innen in Richtung Wettkämpfer) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden (6 cm Overdraw).

6.2.2.2.4 Auszugskontrolle

Auszugskontrollen, hörbar und/oder tastbar und/oder sichtbar, dürfen verwendet werden.

6.2.2.2.5 Visier

Ein Visier, das am Bogen angebracht ist, darf sowohl eine Seiten- und eine Höhenverstellung als auch eine (Wasser-) Waage und/oder Vergrößerungslinsen und/oder Prismen enthalten.

Die Zielpunkte dürfen ein oder mehrere Visierstäbe aus optischem Plastikfasermaterial und/oder ein oder mehrere chemische Glühstäbchen sein. Das Glühstäbchen muss umhüllt sein, so dass andere Wettkämpfer nicht gestört werden.

„Peep Elimination“-Visiere dürfen geschossen werden unter der Voraussetzung, dass ein derartiges Visier keine elektrischen oder elektronischen Ausrüstungsteile enthält.

6.2.2.2.6 Fingerschutz/Ablasshilfe

Eine Ablasshilfe darf benutzt werden, vorausgesetzt, sie ist nicht am Bogen befestigt.

Jede Art von Fingerschutz darf verwendet werden. Ein Fingertrenner darf verwendet werden, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern. Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist zulässig. An der Bogenhand ist ein normaler Handschuh (mit oder ohne Finger) oder Ähnliches gestattet, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.

6.2.2.2.7 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer

Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer am Bogen, die nichts als den Bogen berühren und keinen anderen Schützen behindern, sind erlaubt.

6.2.2.3 Blankbogen

6.2.2.3.1 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. 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 der Pfeilauflage, und er muss frei sein von Herausstehendem, Visieren, Visiermarkierungen, sonstigen Markierungen, Flecken oder von Laminierungen (im Bogenfenster), die als Zielhilfe dienen könnten. Der nicht gespannte Bogen mit allem erlaubten Zubehör muss durch ein Loch oder einen Ring von 12,2 cm Innendurchmesser +/- 0,5 mm passen.

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

Mittelstücke mit einem Bügel sind zulässig, vorausgesetzt, der Bügel berührt nicht ständig die Hand oder das Handgelenk des Wettkämpfers und das Mittelstück passt einschließlich Bügel durch den oben erwähnten Messring.

6.2.2.3.2 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. Bei Wettkämpfen in der Halle und im Freien darf die Mittelwicklung der Sehne bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfers enden. Dies gilt nicht für Feldbogen- und 3D-Meisterschaften. 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.

6.2.2.3.3 Pfeilauflage

Die Pfeilauflage darf verstellbar sein.

Ein beliebiger beweglicher Druckpunkt, Pfeilanlage oder Anlageplatte dürfen sich am Bogen befinden, vorausgesetzt, sie sind nicht elektrisch oder elektronisch und stellen keine zusätzliche Zielhilfe dar. Der Druckpunkt darf sich nicht mehr als 2 cm hinter (innen in Richtung Wettkämpfer) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden (2 cm Overdraw).

6.2.2.3.4 Auszugskontrolle

Hilfsmittel zur Auszugskontrolle sind nicht zulässig.

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

6.2.2.3.5 Visier

Ein Visier zum Zielen ist nicht zulässig.

6.2.2.3.6 Fingerschutz/Ablasshilfe

Gestattet ist Fingerschutz in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tab (weiche Lederläppchen) oder Klebeband (Pflaster) zum Ziehen, Halten und Lösen der Sehne, vorausgesetzt, sie sind geschmeidig und haben keine Hilfsmittel zum Ziehen, Halten und Lösen der Sehne. Die Nähte müssen einheitlich in Bezug auf Farbe und Größe sein. Markierungen oder Linien können direkt auf dem Tab hinzugefügt werden oder sich auf einem Klebestreifen befinden, der auf dem Tab angebracht ist. Diese Markierungen müssen in Bezug auf Größe, Form und Farbe einheitlich sein. Zusätzliche Informationen oder Markierungen sind nicht zulässig. Eine Ablasshilfe ist nicht zulässig.

Ein Fingertrenner darf verwendet werden, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern. Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist zulässig.

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

6.2.2.3.7 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer

Der Bogen (im gespannten oder ungespannten Zustand und ungeachtet der Ausrichtung oder Winkelung des Bogens), einschließlich jeglicher Kombination aus Gewichten, Vibrationsdämpfern und anderen Zubehörteilen, muss durch einen Ring von 12,2 cm Innendurchmesser (+/- 0,5 mm) passen, ohne dass die Zubehörteile bewegt, gebogen oder gedreht werden dürfen, um durch diesen Ring zu passen. Sie dürfen dem Schützen jedoch nicht als Hilfe zum Zielen oder Entfernungsmessen dienen.

6.2.2.4 Langbogen

6.2.2.4.1 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 eingelegten Logos des Herstellers (Intarsie).

Der Bogen muss mindestens 150 cm lang sein. Die Länge wird bei gespanntem Bogen zwischen den Sehnennocken auf der Außenseite der Wurfarme gemessen.

6.2.2.4.2 Langbogensehne

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 Peep-sight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen. Außerdem sind Sehnendämpfer erlaubt, wenn diese mindestens 30 cm vom Nockpunkt entfernt sind.

6.2.2.4.3 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 und darf nicht dicker als 3 mm sein, gemessen von der Stelle des Mittelteils, die sich direkt neben dem Material befindet.

6.2.2.4.4 Auszugskontrolle

Hilfsmittel zur Auszugskontrolle sind nicht zulässig.

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

6.2.2.4.5 Visier

Ein Visier zum Zielen ist nicht zulässig.

6.2.2.4.6 Fingerschutz/Ablasshilfe

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

6.2.2.4.7 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer

Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer sind nicht zulässig.

6.2.2.5 Traditioneller Bogen

6.2.2.5.1 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. 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. Das Mittelstück muss entweder aus verschiedenen Schichten mit Holzschichten oder aus einem Stück Holz bestehen. Der Bogen kann zerlegbar sein und darf im Mittelstück nur werksseitig eingesetzte Beschläge für die Wurfarme, Buchsen für Stabilisatoren etc. enthalten. Der Bogen darf verstellbare Wurfarme zum Verändern des Zuggewichtes und zum Einstellen des Tillers haben.

Der Bogen wie oben beschrieben muss blank sein, mit Ausnahme einer Pfeilauflage, wie sie in Artikel 6.2.2.5.3 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.

6.2.2.5.2 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 Peep-sight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen.

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

6.2.2.5.3 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 und 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.

6.2.2.5.4 Auszugskontrolle

Hilfsmittel zur Auszugskontrolle sind nicht zulässig.

Die Position der Finger an der Sehne darf nicht verändert werden.

6.2.2.5.5 Visier

Ein Visier zum Zielen ist nicht zulässig.

6.2.2.5.6 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 Disziplin Traditioneller Bogen 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 3 mm unter der Nocke). Ein fester Ankerpunkt ist zulässig, aber die Position der Finger im Gesicht darf auch verändert werden. Der Schütze muss entweder mit dem mediterranen Griff oder mit den Fingern unter der Nocke schießen, darf jedoch nicht beide Techniken verwenden. 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.

6.2.2.5.7 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer

Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer sind nicht zulässig.

6.2.3 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 Scheibenwettkämpfen und sie richten keinen unnötigen Schaden an den Scheibenauflagen 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, dürfen jedoch nicht länger als 22 cm sein, 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. Tracer Nocks (elektrisch/elektronisch beleuchtete Nocken) sind nicht erlaubt.

In der Langbogenklasse dürfen ausschließlich Holzpfeile mit Naturfedern und kugelförmigen oder konischen Feldspitzen geschossen werden. Die Nocke muss direkt am Holzschaft angebracht werden oder eine Self-nock sein (direkt in den Holzschaft gefräst oder gesägt).

6.2.4 Zubehör

6.2.4.1 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.

6.2.4.2 Schießbrillen

6.2.4.2.1 Compound

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. Der Schütze darf sein Auge, welches nicht als Zielaug dient, vollständig oder teilweise abdecken oder abkleben.

6.2.4.2.2 Recurve, Blankbogen, Langbogen, Traditioneller Bogen

Gewöhnliche Brillen, Schießbrillen mit einem Brillenglas pro Auge, mit nur einem Rahmen und ohne geteiltes oder abgeändertes Brillenglas am Zielaug, 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. Der Schütze darf sein Auge, welches nicht als Zielaug dient, vollständig oder teilweise abdecken oder abkleben.

6.2.4.3 Diverses

Zubehörartikel einschließlich Armschutz, Streifschutz, Bogenschlinge und Gürtel- oder Bodenköcher sind erlaubt. Rückenköcher sind beim Schießen in der Halle und im Freien nicht erlaubt, jedoch für Feldbogen und 3D zulässig. 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. Die Schießlinie darf nicht von einem Hilfsmittel überspannt werden. 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. Die genehmigten Hilfsmittel von Menschen mit Behinderung dürfen eingesetzt werden. (Das Klassifizierungsdokument des DSB muss bei der Bogenkontrolle vorgezeigt werden). Rollstuhlfahrer, die kein Klassifizierungsdokument haben, müssen die Bestätigung des Arztes vorweisen, dass sie auf den Rollstuhl angewiesen sind.

6.2.4.4 Nicht zulässiges Zubehör

Während des Wettkampfs ist den Schützen, Trainern und Betreuern die Verwendung von Mobiltelefonen, Funksprechgeräten, jeglichen elektronischen und elektrischen Hilfs- und Aufzeichnungsmitteln sowie von Kommunikationsgeräten, Kopfhörern, Walkmann, MP3-Playern und Ähnlichem sowie Hilfsmitteln zur Lärmreduzierung auf dem Wettkampffeld und im Gerätebereich, untersagt. Davon ausgenommen sind Smartphones, um die Trefferlage ausschließlich der eigenen Pfeile auf dem Ziel zu dokumentieren, ohne bei der Einstellung des Bogenvisiers zu helfen, wie es für denselben Zweck auf Papier möglich wäre, bei Wettbewerben in der Halle und im Freien. Alle Mobiltelefone müssen lautlos geschaltet sein.

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.

Hilfsmittel, z.B. an Bogen- oder Zugarm, die stabilisierend oder versteifend wirken, sind nicht zulässig.

Ärztlich verordnete Hörhilfen dürfen von Schützen auf der Schießlinie verwendet werden, und diese müssen so eingestellt sein, dass alle akustischen Signale für den Schützen hörbar sind.

6.3 Regeln für Wettbewerbe in der Halle und im Freien

6.3.1 Signale

Akustische Signale gelten vor den optischen Signalen.

6.3.1.1 Akustische Signale

Der Schießleiter regelt das Schießen wie folgt:

- Zweimaliges Pfeifen ist das Signal für die erste Gruppe, zur Schießlinie zu gehen.
- Einmaliges Pfeifen (nach 10 Sekunden) ist das Signal für den Schießbeginn.
- Erneutes zweimaliges Pfeifen beendet die Schießzeit. Die erste Gruppe hat die Schießlinie zu verlassen. Die zweite Gruppe begibt sich auf die Schießlinie.
- Erneutes einmaliges Pfeifen (nach 10 Sek.) ist das Signal für den Schießbeginn.
- Dreimaliges Pfeifen beendet die Schießzeit und ist das Signal für die Trefferaufnahme.

Eine Reihe aufeinanderfolgender Piffe bedeutet Gefahr. Das Schießen ist sofort einzustellen.

6.3.1.2 Optische Signale

Optische Signale sind für alle Schützen – Rechts- und Linksschützen – gut sichtbar anzubringen. Diese Zeichen werden mittels einer Ampel, Flaggen, Tafeln oder einer Uhr wie folgt gegeben:

Lichtzeichen

- Grünlicht leuchtet auf, wenn der Schießleiter einmal pfeift und das Schießen freigibt.
 - Gelblicht muss 30 Sekunden vor Ablauf der Schießzeit gegeben werden.
 - Rotlicht leuchtet bei zwei- oder mehrmaligem Pfeifen des Schießleiters auf.
- Auf keinen Fall dürfen verschiedenfarbige Lichtzeichen gleichzeitig aufleuchten.

Tafeln oder Flaggen

Können keine Lichtzeichen verwendet werden, so sind Tafeln oder Flaggen anzuwenden. Zwei Tafeln oder Flaggen werden so platziert, dass die gleiche Farbe der Tafel oder Flagge (einfarbig gelb oder grün) gleichzeitig auf beiden Seiten des Wettkampffeldes zu sehen ist. GELB ist für die Schützen sichtbar, wenn nur noch 30 Sekunden Schießzeit zur Verfügung stehen. Ansonsten ist für die Schützen während der Schießzeit GRÜN sichtbar.

Die Lichtzeichen und die Tafeln sollen mindestens 25 m (in der Halle entsprechend kürzer) vor der Schießlinie und 5 m neben den Seitenlinien der äußeren Feldbegrenzung auf beiden Seiten des Wettkampffeldes für alle Schützen sichtbar aufgestellt werden.

Bei den Deutschen Meisterschaften und den Landesverbandsmeisterschaften sind Lichtzeichen und akustische Signale zu verwenden.

Haben alle Schützen vor Ablauf der regulären Schießzeit das Schießen beendet, so kann der Schießleiter sofort mit den entsprechenden Signalen, optisch und akustisch, fortfahren.

6.3.2 Verhaltensregeln

6.3.2.1

Beim Schießen wird der Bogen von einer Hand gehalten, während die Finger der anderen Hand die Sehne ausziehen, festhalten und loslassen (Ausnahme: Compound).

6.3.2.2

Jeder Schütze hat seine Pfeile aufrecht stehend ohne Stütze abzuschießen, wobei sich die Füße zu beiden Seiten der Schießlinie oder beide Füße auf der Schießlinie befinden müssen und sich der Körper über der Schießlinie befinden muss. Eine Ausnahme hiervon ist nur Personen mit dauernder körperlicher Behinderung gestattet.

6.3.2.3

Eine Scheibe darf von höchstens 4 Schützen beschossen werden. Die Scheibeneinteilung regelt der Veranstalter, im Bedarfsfall die Schießleitung.

6.3.2.4

Die Schützen schießen ihre Passen abwechselnd in zwei Gruppen auf eine Scheibe;

AB-CD; CD-AB; AB-CD usw.

6.3.2.5

Ein Schütze darf seinen Bogen nur ausziehen, wenn er auf der Schießlinie steht und sich vergewissert hat, dass sich keine Personen vor der Schießlinie aufhalten, und dann nur in Richtung der Scheiben. Dies gilt auch dann, wenn er keinen Pfeil aufgelegt hat.

6.3.2.6

Der Schütze darf seinen Bogen mit aufgelegtem Pfeil erst heben, nachdem das Signal zum Beginn des Schießens gegeben worden ist.

6.3.2.7

Kein Schütze darf die Ausrüstung eines anderen Schützen ohne dessen Einwilligung berühren.

6.3.2.8

Während des Wettkampfs dürfen nur Schützen auf der Schießlinie stehen, die ihre Pfeile zu schießen haben. Alle anderen Schützen haben sich hinter der Wartelinie aufzuhalten.

6.3.2.9

Hat ein Schütze seine Pfeile abgeschossen, muss er sofort hinter die Wartelinie zurückkehren.

6.3.2.10

Beindet sich ein Schütze auf der Schießlinie, darf er verbale, nicht elektronische Unterstützung oder Informationen bezüglich des Schießens in einer angemessenen Lautstärke erhalten, die die anderen Schützen nicht stört.

6.3.2.11

Verliert ein Schütze auf dem Wettkampffeld Pfeile, muss er umgehend einen Kampfrichter informieren. Außerdem muss er den Kampfrichter informieren, wenn er die betreffenden Pfeile wiedergefunden hat. Lässt ein Schütze nach der Trefferaufnahme seine Pfeile in der Scheibe stecken, kann er andere benutzen, wenn er vorher einen Kampfrichter darüber informiert hat. In diesem Fall muss ein Kampfrichter beim Schreiben anwesend sein und anhand des Schusszettels die vergessenen Pfeile feststellen, bevor die neuen Ergebnisse eingetragen werden.

6.3.2.12

Nach dem dreimaligen Pfeifen zum Beenden der Schießzeit gehen die Schützen nach vorne zu den Scheiben zur Trefferaufnahme. Kann ein Schütze nicht mit zur Scheibe gehen, so kann er nach Inkennntnissetzung eines Kampfrichters einen anderen Schützen derselben Scheibe oder seinen Trainer oder Betreuer bitten, für ihn zu schreiben und die Pfeile zu holen.

6.3.2.13

Der Konsum von Alkohol und das Rauchen (auch E-Zigaretten) auf dem Wettkampffeld, im Gerätebereich und im Warteraum sind untersagt.

6.3.2.14

Der Schießleiter und die Kampfrichter haben sich zu vergewissern, dass nach der Trefferaufnahme keine Pfeile auf den Scheiben verbleiben. Geschieht dies versehentlich doch, so soll das Schießen nicht unterbrochen werden. Der Schütze kann die Serie mit anderen Pfeilen schießen oder nach Beendigung der Distanz nachschießen. In diesem Fall muss ein Kampfrichter beim Schreiben anwesend sein und anhand der Schießzettel die vergessenen Pfeile feststellen, bevor die neuen Ergebnisse eingetragen werden.

6.3.2.15

Kommt ein Schütze erst nach Wettkampfbeginn zum Start, so sind die bereits geschossenen Passen für ihn verloren, es sei denn, er kann nachweisen, dass die Verspätung nicht durch sein Verschulden zustande gekommen ist. In diesem Fall kann im Einvernehmen mit dem leitenden Kampfrichter gestattet werden, die entsprechende Anzahl an Pfeilen (maximal 12) nach Abschluss der Distanz nachzuschießen.

6.3.3 Einschießen

6.3.3.1

Vor Schießbeginn erhalten die Schützen zwischen 20 und 45 Minuten Einschießzeit. Beim Einschießen kann der Schütze während der Schießzeit eine unbegrenzte Anzahl an Pfeilen schießen. Das Einschießen endet mit dem Ziehen der Pfeile der letzten Einschießpasse.

6.3.3.2

Schießt ein Schütze nach Ende der Einschießzeit oder in der Pause zwischen den Entfernungen oder Runden einen Pfeil auf dem Wettkampffeld ab, wird ihm der höchste Pfeilwert der nachfolgenden Wertungspasse als M gewertet. Der Schütze schießt in dieser ersten Wertungspasse alle 3 bzw. 6 Pfeile.

6.3.4 Ausrüstungskontrolle

Jeder Schütze ist für seine Ausrüstung gemäß den Regeln der Sportordnung selbst verantwortlich.

Die Ausrüstung wird vor jedem Wettkampf kontrolliert und kann außerdem während und unmittelbar nach dem Wettkampf kontrolliert werden. Der Schütze darf dies nicht verweigern.

Die am Bogen angebrachte Kontrollmarke ist während des gesamten Wettkampfs am Bogen zu belassen.

6.3.5 Technische Defekte

6.3.5.1

Im Falle eines vom Kampfrichter bestätigten technischen Defekts (unerwartete und nicht vorhersehbare Defekte an der Ausrüstung des Schützen, wie z.B. abgesprungener Nockpunkt, Sehnenriss, Bogenbruch, Defekt am Visier, gebrochener Stabilisator u. Ä.) oder bestätigter gesundheitlicher Probleme, die nach Beginn des Schießens auftreten, kann dem Schützen eine angemessene Zeit gegeben werden, um den Schaden zu beheben bzw. eine ärztliche Versorgung zu erhalten und um festzustellen, ob der Sportler ohne fremde Hilfe weiterschießen kann. Die maximale Zeit zum Nachschießen der versäumten Pfeile beträgt jedoch 15 Minuten unter Einhaltung der regulären Schießreihenfolge und -zeit im normalen Wettkampferlauf oder zwei Passen zu je sechs Pfeilen für das Schießen im Freien oder drei Passen zu je drei Pfeilen für das Schießen in der Halle, je nachdem, was zuerst beendet ist.

6.3.5.2

Ein defekter Bogen darf ersetzt werden.

6.3.5.3

Die Reihenfolge des Schießens kann vorübergehend geändert werden, um eine Sehne zu wechseln oder um wesentliche Korrekturen am Gerät vorzunehmen. Sollte ein technischer Defekt auftreten, während der Schütze auf der Schießlinie steht, so kann er zurücktreten und gleichzeitig einen Kampfrichter rufen. Der Kampfrichter vergewissert sich, dass tatsächlich ein technischer Defekt vorliegt, und spricht mit dem Schießleiter ab, dass der Schütze die noch zu schießenden Pfeile dieser Passe schießen kann, möglichst, bevor das Signal zur Trefferaufnahme gegeben wird, und dass eine entsprechende diesbezügliche Ansage über die Lautsprecheranlage erfolgt.

6.3.5.4

In den Finalrunden und beim Ligaschießen wird dem Schützen keine zusätzliche Zeit für die Reparatur eines technischen Defekts zugestanden.

6.3.5.5

Werden Pfeile wegen eines technischen Defekts nachgeschossen, so gilt für jeden Pfeil 40 Sekunden Schießzeit.

6.3.6 Wertung

6.3.6.1 Allgemeines

6.3.6.1.1

Bei Hallenmeisterschaften wird in der Compoundklasse der innere 10er-Ring als 10 gewertet, der äußere 10er-Ring als 9. In der Recurve- und Blankbogenklasse wird bei Hallenmeisterschaften sowohl der innere als auch der äußere 10er-Ring als 10 gewertet.

6.3.6.1.2

Bei Meisterschaften im Freien wird in allen Klassen und Bogenarten der innere 10er-Ring als X aufgeschrieben und der äußere 10er-Ring als 10.

6.3.6.1.3

Für jede Scheibe muss ein Schreiber eingeteilt werden. Wenn die Schützen selbst schreiben, müssen immer zwei Schützen die Treffer aufnehmen.

6.3.6.1.4

Die Trefferaufnahme findet nach jeder Passe (3/6 Pfeile) statt.

6.3.6.1.5

Die Schreiber tragen in fallender Reihenfolge den Wert eines jeden Pfeils so auf dem Schusszettel ein, wie er vom Schützen, dem er gehört, angegeben wird. Die anderen Schützen der Scheibe überprüfen den Wert jedes angegebenen Pfeils. Findet eine elektronische Trefferaufnahme statt, müssen trotzdem Schusszettel geführt werden. Im Zweifelsfall gelten die Einträge auf dem Schusszettel.

6.3.6.1.6

Jede Scheibe hat zwei Schusszettel, von denen einer elektronisch sein kann. Die Schusszettel müssen vom Schreiber und vom Schützen unterschrieben werden. Der Schusszettel des am Schießen teilnehmenden Schreibers muss von einem anderen Wettkämpfer derselben Scheibe unterschrieben werden. Der Schütze bestätigt damit, dass er mit dem Wert jedes eingetragenen Pfeils einverstanden ist. Das Auswertungsteam ist nicht verpflichtet, die Richtigkeit der Schusszettel zu überprüfen, kann jedoch im Falle von erkannten Fehlern vor der nächsten Wettkampfphase Korrekturen vornehmen. Im Falle von unterschiedlichen Pfeilwerten auf dem elektronischen und dem handschriftlich geführten Schusszettel, gilt der handschriftlich geführte Schusszettel. Stimmen die Ergebnisse der zwei Schusszettel nicht überein, gilt das mathematisch

korrekte Ergebnis. Ist dies auf den beiden Schusszetteln unterschiedlich, gilt bei zwei handschriftlich geführten Schusszetteln das niedrigere Ergebnis und bei einem handschriftlich geführten und einem elektronischen Schusszettel das Ergebnis des handschriftlich geführten Schusszettels.

6.3.6.1.7

Die Einspruchsfrist gegen die auf der Ergebnisliste aufgeführten Ergebnisse beträgt nach Veröffentlichung der jeweiligen Ergebnisliste 20 Minuten.

6.3.6.1.8

Weder die Pfeile, noch die Scheibe, noch die Scheibenauflagen der jeweiligen Scheibe dürfen berührt werden, bevor die Ringzahlen aller Schützen der Scheibe eingetragen sind.

6.3.6.1.9

Nachdem alle Trefferwerte notiert und die Pfeile aus der Scheibe gezogen sind, werden die Schusslöcher in geeigneter Weise markiert.

6.3.6.2 Pfeilwertung

6.3.6.2.1

Ein Pfeil ist gemäß der Lage seines Schaftes auf der Scheibenauflage zu bewerten.

6.3.6.2.2

Sollte ein Teilstück einer Scheibenauflage fehlen, das eine Trennlinie oder den Teil enthält, an dem sich zwei Farben berühren, oder wird die Trennlinie durch den Einschlag des Pfeils verschoben, wird der Wert des dort steckenden Pfeiles mit Hilfe einer angenommenen Kreislinie ermittelt.

6.3.6.2.3

Pfeile, die in der Scheibe stecken, aber nicht auf der Auflage zu sehen sind, können nur von einem Kampfrichter gewertet werden.

6.3.6.2.4

Berührt ein Pfeilschaft zwei Farben oder die Trennlinie zwischen zwei Ringen, so wird der höhere Ring gewertet. Zwischen hellblau und Schwarz und zwischen Schwarz und Weiß befinden sich keine Trennlinien.

6.3.6.2.5

Unter keinen Umständen darf ein bereits geschossener Pfeil wiederholt werden.

6.3.6.3 Zu viel geschossene Pfeile

6.3.6.3.1

Befinden sich mehr als drei (bzw. 6) Pfeile eines Schützen auf der Scheibe oder in der Schussbahn, so werden nur die drei (bzw. 6) niedrigsten Pfeilwerte gewertet. Im Wiederholungsfall kann der Schütze disqualifiziert werden.

6.3.6.3.2

Bei vertikalen Dreifachauflagen können die Pfeile in beliebiger Reihenfolge mit einem Schuss pro Scheibenbild geschossen werden. Wenn aber mehr als ein Pfeil in einem Scheibenbild steckt, zählen beide bzw. alle Pfeile als Teil dieser Passe. Es wird jedoch nur der Pfeil mit der niedrigeren Ringzahl gewertet, der andere Pfeil bzw. die anderen Pfeile werden als 0 (M) gewertet. Ein Pfeil außerhalb der blauen Wertungszone wird als 0 (M) gewertet.

6.3.6.4 Abpraller, Durchschüsse, Hängende Pfeile

6.3.6.4.1

Ein Pfeil, der die Scheibe trifft und abprallt oder durchschlägt und dessen Einschlag auf der Auflage einwandfrei durch ein unmarkiertes Loch feststellbar ist, wird, wenn dieser Sachverhalt von einem Kampfrichter bestätigt wird, entsprechend des Einschlags auf der Auflage gewertet. Befindet sich mehr als ein unmarkiertes Loch im Wertungsbereich auf der Auflage, so wird der Wert des niedrigsten unmarkierten Loches im Wertungsbereich gegeben.

6.3.6.4.2

Prallt ein Pfeil von der Scheibe ab, ist der Pfeil durch die Scheibe durchgeschlagen oder hängt er von der Scheibe herab, stellen die zu diesem Zeitpunkt auf diese Scheibe schießenden Schützen das Schießen ein und benachrichtigen einen Kampfrichter. Haben alle Schützen auf der Schießlinie das Schießen beendet, unterbricht der Schießleiter das Schießen und der betroffene Schütze und ein Kampfrichter (im Falle eines Durchschusses in Begleitung aller Schützen der betreffenden Scheibe) gehen zur Scheibe. Der Kampfrichter bestimmt anhand der Lage des Pfeils und Spuren auf der Auflage, ob es sich um einen Abpraller bzw. Durchschuss handelt, bestimmt dann den Wert des abgeprallten, durchgeschlagenen oder herunterhängenden Pfeils, notiert den Wert und markiert das Loch. Der Pfeil verbleibt hinter der Scheibe, bis alle Pfeile dieser Passe notiert sind. Der Kampfrichter nimmt an der Trefferaufnahme dieser Passe an dieser Scheibe teil. Die Schützen können die fehlenden Pfeile der Passe nachschießen.

Schießt ein Schütze allein auf eine Auflage, so kann er erst seine Passe beenden und dann den Kampfrichter rufen.

Im Falle eines herabfallenden Pfeiles zählt der Pfeil so, wie er auf der Auflage hängt.

6.3.6.4.3

In den Finalrunden und beim Ligaschießen wird das Schießen aufgrund eines Abprallers, Durchschusses oder herabhängenden Pfeils nicht unterbrochen.

6.3.6.5 Sonderfälle

Ein Pfeil, der in einem anderen Pfeil stecken bleibt, erhält den Wert des getroffenen Pfeils.

Ein Pfeil, der von einem steckenden Pfeil abgelenkt wird, zählt so, wie er in der Scheibe steckt.

Ein Pfeil, der einen anderen Pfeil trifft und von diesem abprallt, erhält den Wert des getroffenen Pfeils, sofern sich dieser ermitteln lässt.

Jeder Pfeil, der vor Freigabe des Schießens oder nach dem Signal für die Beendigung der Schießzeit geschossen wird, wird geahndet, indem der höchste Treffer dieser Passe als Fehlschuss (M) gewertet wird.

Ein Pfeil, der eine fremde Scheibe (Auflage) trifft, gilt als geschossen und wird als Fehlschuss (M) gewertet.

Ein Pfeil, der den Boden berührt, bevor er trifft, wird als Fehler (M) gewertet (ausgenommen Feldbogen-schießen und 3-D).

6.3.6.6 Nicht geschossene Pfeile

Unter keinen Umständen darf ein bereits geschossener Pfeil wiederholt werden.

Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn er zu Boden fällt oder, falls es sich nicht um einen Abpraller handelt, bei einem Fehlschuss ein Teil des Pfeiles innerhalb der 3-m-Zone zwischen Schießlinie und 3-m-Linie liegen bleibt oder in diesen Bereich hineinragt.

Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn die Scheibe umkippt oder sich die Scheibenaufgabe löst und der betreffende Pfeil nicht einwandfrei gewertet werden kann. In diesem Fall ergreift der Kampfrichter alle notwendigen Maßnahmen und stellt die zum Nachschießen benötigte Zeit fest. Wenn die Scheibe nur auf den Boden rutscht, bleibt es den Kampfrichtern überlassen, zu entscheiden, welche Maßnahme, wenn überhaupt nötig, sie ergreifen.

6.3.6.7 Zweifel an der Wertung

6.3.6.7.1

Bei Wettbewerben in der Halle und im Freien hat jeder Schütze bei jeglichem Zweifel am Wert eines Pfeils auf seiner Scheibe einen Kampfrichter hinzuzuziehen, bevor die Pfeile gezogen werden. Dieser Kampfrichter entscheidet allein und endgültig über den Wert dieses Pfeils. Gegen die Entscheidung des Kampfrichters kann nicht Protest eingelegt werden.

6.3.6.7.2

Wird bei Wettbewerben in der Halle oder im Freien ein Irrtum auf dem Schusszettel entdeckt, bevor die Pfeile gezogen wurden, so darf dieser, wenn es sich um einen Irrtum bei den einzelnen Pfeilwerten handelt, nur von einem Kampfrichter korrigiert werden. Handelt es sich um einen Irrtum in der Addition der Pfeilwerte, so kann dieser vom Schreiber korrigiert werden. Bei allen anderen Streitfragen um Einträge auf dem Schusszettel ist ein Kampfrichter hinzuzuziehen.

6.4 Wettbewerbe in der Halle

6.4.1 Wettkampfklassen, Entfernungen und Auflagen

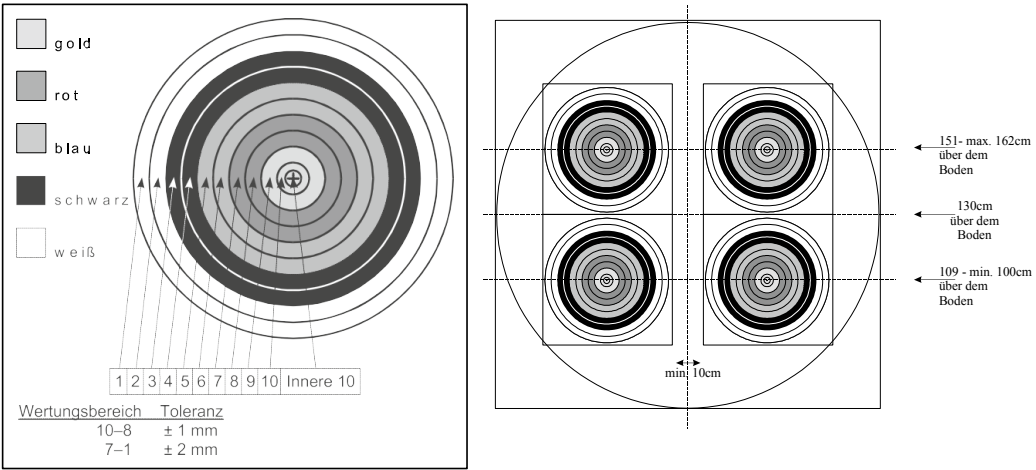
6.4.1.1 Tabelle

Klasse	Pfeile gesamt	Entfernung/Auflage
Schüler C m/w Recurve	Empfehlung: 30	Empfehlung: 10 m, 80 cm-Auflage
Schüler B m/w Recurve	Empfehlung: 60	Empfehlung: 18 m, 80 cm-Auflage
Schüler A m/w Recurve	60	18 m, 60 cm-Auflage
Schüler A m/w Compound	Empfehlung: 60	18 m, 60 cm-Spot-Auflage (Wertungszonen 6-10), wobei „X“ als 10 zählt
Schüler A m/w Blankbogen	Empfehlung: 60	18 m, 60 cm-Auflage
Jugend m/w Recurve	60	18 m, 40 cm-Auflage oder Las Vegas-Dreifachauflage (Wahlmöglichkeit bei Deutscher Meisterschaft ver- pflichtend und für andere Meisterschaften empfohlen)
Blankbogen	60	18 m, 40 cm-Auflage
Recurve Seniorenklasse	60	18 m, 40 cm-Auflage oder Las Vegas-Dreifachauflage (Wahlmöglichkeit bei Deutscher Meisterschaft ver- pflichtend und für andere Meisterschaften empfohlen)
Alle anderen Klassen	60	18 m, Vertikale Dreifachauflage (oder 40 cm-Auflage bei anderen Wettkämpfen außer Meisterschaften)
Entfernungstoleranzen: 25 m, 18 m: +/- 0,10 m		

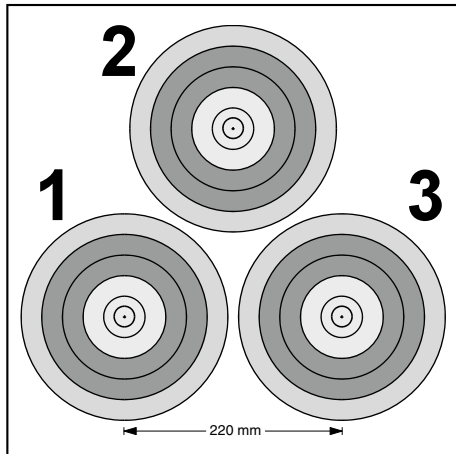
6.4.1.2 Auflagen

Mit Ausnahme der Schülerklassen Recurve/Compound, der Jugendklasse Recurve, der Seniorenklasse Recurve und den Blankbogenklassen sind bei allen Meisterschaften für alle Klassen vertikale Dreifachauflagen zu verwenden. Bei anderen Wettkämpfen ist die Verwendung von 40 cm-Auflagen freigestellt.

6.4.1.2.1 40 cm-Auflage und Las-Vegas-Auflage

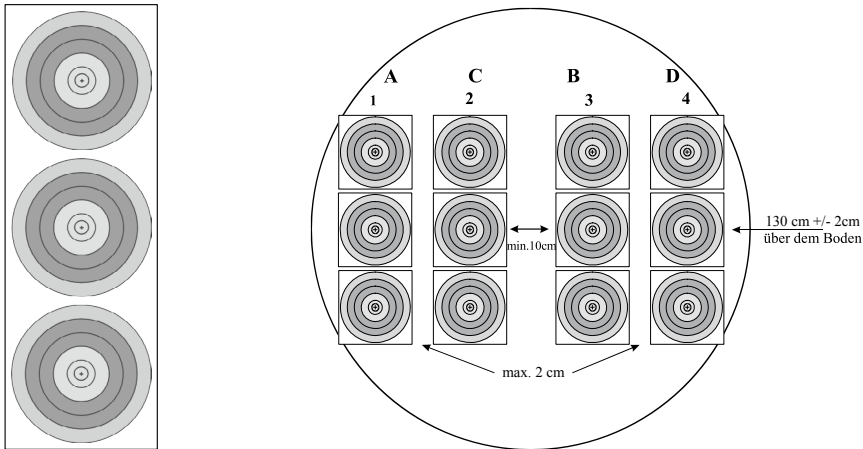


Bei 40 cm-Auflagen schießt Schütze A auf die linke obere, Schütze B auf die rechte obere, Schütze C auf die linke untere und Schütze D auf die rechte untere Auflage.



Die Las-Vegas-Auflage wird bei Bedarf (siehe 6.4.1) anstelle der 40 cm-Auflage auf die Scheibe aufgezogen.

6.4.1.2.2 Vertikale Dreifachauflage



Abstand der Zentren:
22 cm

Wertungsbereich 10-8:
Toleranz ± 1 mm

Wertungsbereich 7-6:
Toleranz ± 2 mm

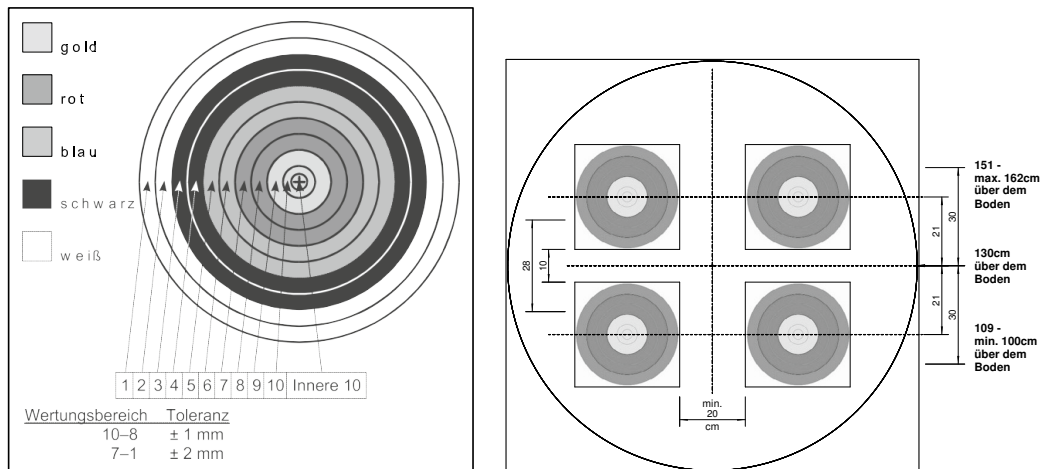
Die in cm angegebenen Abstände in der obigen Skizze gelten ab der Wertungszone, nicht ab dem Auflagenrand.

Bei senkrecht angeordneten vertikalen Dreifachauflagen schießt Schütze A auf die erste Auflage von links, Schütze B auf die dritte Auflage von links, Schütze C auf die zweite Auflage von links und Schütze D auf die vierte Auflage von links.

Bei zwei Reihen senkrecht angeordneter vertikaler Dreifachauflagen beträgt der Mindestabstand zwischen den Wertungszonen jeder Reihe 25 cm.

Die Messtoleranz beim Aufziehen der Scheibenauflagen darf ± 2 cm nicht überschreiten.

6.4.1.2.3 60 cm-Auflage und 80 cm-Auflage



Bei 60 cm-Auflagen schießt Schütze A auf die linke, Schütze B auf die rechte, Schütze C auf die linke und Schütze D auf die rechte Auflage.

Bei 60 cm-Spots (5 Ringe) schießt Schütze A auf die linke obere, Schütze B auf die rechte obere, Schütze C auf die linke untere und Schütze D auf die rechte untere Auflage.

6.4.1.3 Sonderwertung in der Halle

Bei Hallenmeisterschaften wird in der Compoundklasse der innere 10er-Ring als 10 gewertet, der äußere 10er-Ring als 9. In der Recurve- und Blankbogenklasse wird bei Hallenmeisterschaften sowohl der innere als auch der äußere 10er-Ring als 10 gewertet.

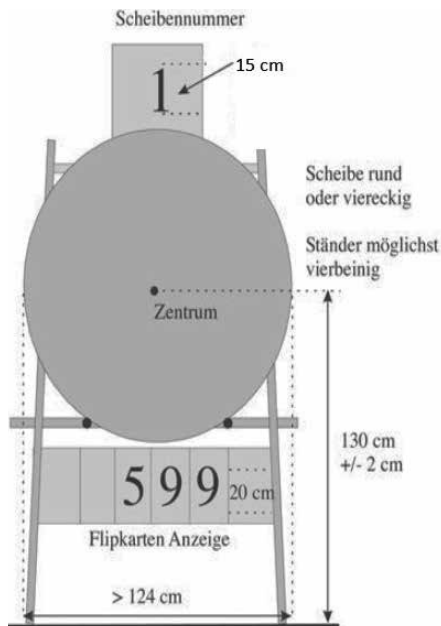
6.4.1.4 Lizenzierung

Bei allen Wettkämpfen, bei denen WA-Rekorde erzielt oder WA-Leistungsabzeichen erworben werden können, dürfen nur Scheibenauflagen von Herstellern verwendet werden, die eine WA-Lizenz besitzen.

6.4.2 Ausstattung der Wettkampfstätte

6.4.2.1 Scheiben/Ständer

Alle Entfernungen werden von einem Punkt, der senkrecht unter dem Gold jeder Scheibe liegt, zur Schießlinie hin genau vermessen.



Die Messtoleranz der Feldabmessungen darf bei 90/70/60 Metern ± 30 cm betragen, bei 50/40/30 Meter ± 15 cm und bei 25/18 Metern ± 10 cm. Die Scheiben werden bei Wettkämpfen in der Halle in einem Winkel zwischen 0 und 10 Grad relativ zur Senkrechten aufgestellt, wobei alle Scheiben im gleichen Winkel stehen.

Scheibenneigung WA Halle < 10 Grad, Scheibenmitte 130 cm ± 2 cm

Die Scheibe, ob viereckig oder rund, muss groß genug sein, um sicherzustellen, dass ein Pfeil, der die Scheibe trifft, aber den Außenrand der Auflage knapp verfehlt, in der Scheibe stecken bleibt.

Jeder Teil der Scheibe oder des Ständers, der einen Pfeil beschädigen könnte, ist abzudecken. Es ist – besonders wenn mehrere Auflagen auf einer Scheibe untergebracht werden – Sorge dafür zu tragen, dass Pfeile, welche die Scheibe durchschlagen, nicht vom Ständer beschädigt werden.

Die Scheiben bzw. die Scheibenständer tragen Nummern.

6.4.2.2 3-Meter-Linie

Vor der Schießlinie in Richtung der Scheiben muss eine 3-Meter-Linie gezogen werden. Der Bereich erstreckt sich von der Mitte der Schießlinie bis zum äußeren Rand der 3-Meter-Linie in Richtung der Scheiben. Pfeile eines Schützen, die in diesen Bereich fallen, während der Schütze an der Schießlinie steht, gelten als nicht geschossen.

6.4.2.3 Wartelinie

Die Wartelinie soll bei Wettkämpfen in der Halle mindestens 3 m hinter der Schießlinie markiert sein.

6.4.2.4 Schießposition

Schießen zwei oder mehr Schützen gleichzeitig auf die gleiche Scheibe, wird die Schießposition jedes Schützen auf der Schießlinie markiert. Jeder Schütze erhält mindestens 80 cm Platz auf der Schießlinie.

6.4.2.5 Weitere Ausstattung

6.4.2.5.1 Bekanntgabe der Ergebnisse

Die Gesamtergebnisse aller Wettkampfteilnehmer werden wenigstens nach jeder Distanz als Computerausdruck bekannt gegeben.

6.4.2.5.2 Kommunikation

Eine Lautsprecheranlage sollte zur Ansage von Ergebnissen vorgehalten werden. Für große Turniere wird der Einsatz von Telefonen, Walkie-Talkies oder Ähnlichem für die Mitarbeiter und Kampfrichter empfohlen.

6.4.2.5.3 Sitzgelegenheiten

Sitzgelegenheiten hinter der Wartelinie für Schützen, Wettkampffunktionäre und andere Offizielle, sowie vor der Wartelinie für die Kampfrichter sind in ausreichender Anzahl vorzuhalten.

6.4.3 Meisterschaftsprogramm

6.4.3.1 Qualifikationsrunde

Bei Meisterschaften wird eine Qualifikationsrunde, bestehend aus 60 Pfeilen, auf eine Entfernung von 18 Metern geschossen. Dies gilt für alle Wettkampfklassen und Bogenarten, die auf nationaler Ebene ausgeschrieben sind. Die Schützen schießen in Passen zu je drei Pfeilen in zwei Minuten mit einer Vorlaufzeit von 10 Sekunden.

6.4.3.1.1 Ergebnisgleichheit

Bei Ergebnisgleichheit nach der Qualifikationsrunde wird mit Ausnahme der Zulassung zu Finalrunden die bessere Platzierung wie folgt ermittelt:

- durch die größere Anzahl der 10er (Innen-10er für Compound),
- durch die größere Anzahl der 9er.

Ist dann die Entscheidung immer noch nicht möglich, sind die Schützen gleichwertig, es sei denn, es geht um die Rangfolge für die Einteilung in die Auswahltablette (siehe Anhang). In diesem Fall wird die Platzierung durch Losentscheid ermittelt.

Geht es um den letzten Qualifikationsplatz für die Finalrunde, so müssen alle ergebnisgleichen Schützen (ungeachtet der 10er und 9er) um diesen Platz stehen.

Das Stechen findet auf neutralen Scheiben in der Mitte des Wettkampffeldes auf der Position (A,B,C,D) statt, auf welcher der Schütze auch in der Qualifikationsrunde geschossen hat. Jeder Schütze schießt innerhalb von 40 Sekunden einen Pfeil in sein mittleres Scheibenbild. Die Vorlaufzeit beträgt 10 Sekunden.

Sollte dieses Verfahren nicht durchführbar sein, werden eine oder mehrere Scheiben mit max. 2 Auflagen und zwei Wettkämpfern pro Scheibe vorbereitet.

Sieger des Stechens ist der Schütze, dessen Pfeil sich näher am Zentrum befindet. Kann nicht ermittelt werden, welcher Pfeil sich näher am Zentrum befindet, schießen die Schützen erneut einen Pfeil. Dies wird wiederholt, bis der Pfeil, der sich näher am Zentrum befindet, eindeutig feststellbar ist. Schießen mehrere Schützen um einen oder mehrere Plätze, gewinnen so viele Schützen, deren Pfeile am nächsten am Zentrum sind, wie es Plätze gibt. Lassen sich diese Pfeile nicht ermitteln, so schießen nur die Schützen ein zweites Stechen, die es betrifft. Schützen, die zu einem Stechen nicht antreten, werden zum Verlierer erklärt.

6.4.3.2 Finalrunde

6.4.3.2.1

Auf die Qualifikationsrunde folgt eine Finalrunde, beginnend mit dem Achterfinale oder unterhalb der Deutschen Meisterschaft auch dem Viertelfinale, je nach Platzkapazität der jeweiligen Halle.

6.4.3.2.2

Den Landesverbänden ist es freigestellt, auf Landesebene eine Finalrunde durchzuführen.

6.4.3.2.3

Jede Finalrunde besteht aus einem Match. Wenn die Schützen gemeinsam auf eine Scheibe schießen, werden pro Match je zwei vertikale Dreifachauflagen in mindestens 25 cm Abstand auf einer Scheibe angebracht, wobei sich die Mitte des mittleren Scheibenbildes 130 cm über dem Boden befindet. Ab dem Viertelfinale schießt, wenn ausreichend Platz zur Verfügung steht, jeder Schütze auf eine eigene Scheibe und die Auflage wird in der Mitte der Scheibe angeordnet.

6.4.3.2.4

Die Schützen werden nach der Finaltabelle (Teil 6, Anhang) in Matches eingeteilt. Im Achtelfinale schießt der Schütze, der in der Tabelle oben eingetragen ist, auf der linken Seite. Ab dem zweiten Match wird nach der Tabelle verfahren.

6.4.3.2.5 Recurve

Die Matches werden nach dem Satz-System geschossen. Ein Match besteht aus maximal 5 Sätzen. Ein Satz besteht aus 3 Pfeilen, die innerhalb einer Schießzeit von 2 Minuten geschossen werden. Die Schützen haben 10 Sekunden Zeit, sich auf die Schießlinie zu begeben. Der Gewinner eines Satzes erhält 2 Satzpunkte. Im Falle von Ringgleichheit erhalten beide Schützen einen Satzpunkt. Gewinner eines Matches ist der Schütze, der zuerst 6 Satzpunkte erreicht.

6.4.3.2.5.1 Ergebnisgleichheit im Finale Recurve

Hat kein Schütze nach 5 Sätzen 6 Satzpunkte erreicht, kommt es zu einem Stechen mit einem Pfeil auf das mittlere Scheibenbild innerhalb von 40 Sekunden. Der Schütze, dessen Pfeil sich näher am Zentrum befindet, erhält einen Satzpunkt und ist Sieger dieses Matches und gelangt somit in die nächste Runde. Kann nicht ermittelt werden, welcher Pfeil sich näher am Zentrum befindet, schießen beide Schützen erneut einen Pfeil. Dies wird wiederholt, bis der Pfeil, der sich näher am Zentrum befindet, eindeutig feststellbar ist. Verfehlen die Pfeile beider Schützen die Wertungszone der Auflage, schießen beide Schützen einen weiteren Pfeil. Schützen, die zu einem angekündigten Stechen nicht antreten, werden zum Verlierer erklärt.

6.4.3.2.6 Compound

Die Matches werden kumulativ geschossen. Ein Match besteht aus 5 Passen zu je drei Pfeilen und einer Schießzeit von 2 Minuten pro Passe. Die Schützen haben 10 Sekunden Zeit, sich auf die Schießlinie zu begeben. Gewinner eines Matches ist der Schütze, der nach 5 Passen die höchste Gesamtringzahl erreicht hat.

6.4.3.2.6.1 Ergebnisgleichheit im Finale Compound

Haben beide Schützen nach 5 Passen die gleiche Gesamtringzahl, kommt es zu einem Stechen mit einem Pfeil auf das mittlere Scheibenbild innerhalb von 40 Sekunden. Der Schütze, dessen Pfeil sich näher am Zentrum befindet, ist Sieger dieses Matches und gelangt somit in die nächste Runde. Kann nicht ermittelt werden, welcher Pfeil sich näher am Zentrum befindet, schießen beide Schützen erneut einen Pfeil. Dies wird so lange wiederholt, bis der Pfeil, der sich näher am Zentrum befindet, eindeutig feststellbar ist. Verfehlen die Pfeile beider Schützen die Wertungszone der Auflage, schießen beide Schützen einen weiteren Pfeil. Schützen, die zu einem angekündigten Stechen nicht antreten, werden zum Verlierer erklärt.

6.4.4 Programm bei sonstigen Turnieren

6.4.4.1 Internationale Scheibennadelturniere (rekordberechtigt)

- 18 m-Runde (60 Pfeile)
- 25 m-Runde (60 Pfeile)

mit internationalen Auszeichnungen (WA-Scheibennadeln)

6.5 Wettbewerbe im Freien

6.5.1 Wettkampfklassen, Entfernungen und Auflagen

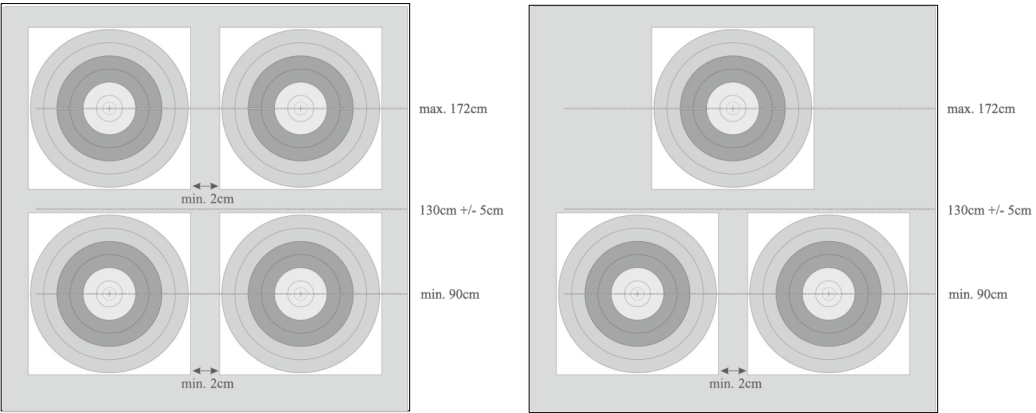
6.5.1.1 Tabelle

Klasse	Pfeile gesamt	Entfernung/Auflage
Schüler C m/w Recurve	Empfehlung: 36	Empfehlung: 15 m, 80 cm-Auflage
Schüler B m/w Recurve	Empfehlung: 72	Empfehlung: 25 m, 80 cm-Auflage
Schüler A m/w Recurve	72	40 m, 122 cm-Auflage
Schüler A m/w Compound	72	40 m, 80 cm-Spots
Schüler A m/w Blankbogen	72	30 m, 122 cm-Auflage
Jugend m/w Recurve	72	60 m, 122 cm-Auflage
Blankbogen	72	50 m, 122 cm-Auflage
Compound	72	50 m, 80 cm 6-Ring-Auflage
Recurve Junioren, Herren, Damen	72	70 m, 122 cm-Auflage
Recurve Mastersklasse	72	60 m, 122 cm-Auflage
Recurve Seniorenklasse	72	50 m, 122 cm-Auflage
Entfernungstoleranzen:	90 m, 70 m, 60 m: +/- 0,30 m 50 m, 40 m, 30 m: +/- 0,15 m	

Die Klassen, in denen eine Empfehlung ausgesprochen wird, gibt es nur auf Landesverbandsebene.

6.5.1.2 Auflagen

6.5.1.2.1 80 cm-6-Ring-Auflage

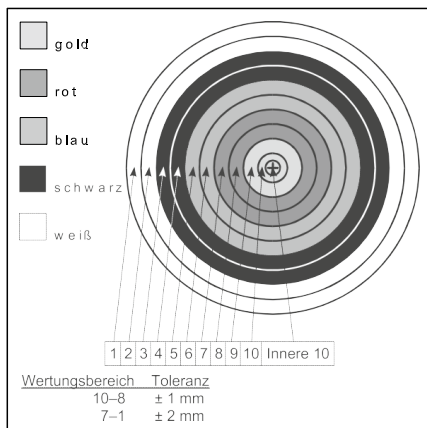


Toleranzen im Wertungsbereich: 10 – 8 (± 1mm), 7 – 5 (± 2 mm)

Wenn vier Schützen auf vier 80 cm 6-Ring-Auflagen auf einer Scheibe schießen, schießt Schütze A auf die linke obere, Schütze B auf die rechte obere, Schütze C auf die linke untere und Schütze D auf die rechte untere Auflage.

Wenn drei Schützen auf drei im Dreieck angeordnete 80 cm 6-Ring-Auflagen auf einer Scheibe schießen (alle Schützen stehen gleichzeitig an der Schießlinie), schießt Schütze A auf die linke untere, Schütze B auf die obere und Schütze C auf die rechte untere Auflage.

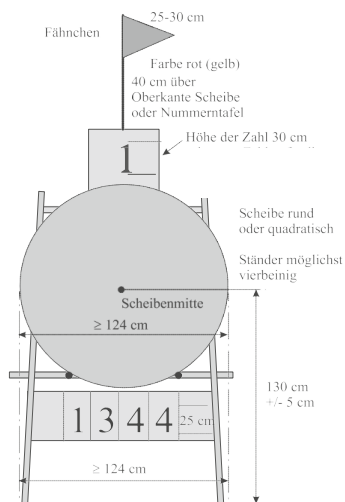
6.5.1.2.2 80 cm-Auflage und 122 cm-Auflage



Bei allen Wettkämpfen, bei denen WA-Rekorde erzielt oder WA-Leistungsabzeichen erworben werden können, dürfen nur Scheibenauflagen von Herstellern verwendet werden, die eine WA-Lizenz besitzen.

6.5.2 Ausstattung der Wettkampfstätte

6.5.2.1 Scheiben/Ständer



Die Messtoleranz der Feldabmessungen darf bei 90/70/60 Metern ± 30 cm betragen, bei 50/40/30 Meter ± 15 cm und bei 25/18 Metern ± 10 cm. Alle Entfernungen werden von einem Punkt, der senkrecht unter dem Gold jeder Scheibe liegt, zur Schießlinie hin genau vermessen.

Die Scheiben werden bei Wettkämpfen im Freien in einem Winkel zwischen 10 und 15 Grad relativ zur Senkrechten aufgestellt, wobei alle Scheiben im gleichen Winkel stehen.

Die Scheibe, ob viereckig oder rund, muss groß genug sein, um sicherzustellen, dass ein Pfeil, der die Scheibe trifft, aber den Außenrand der Auflage knapp verfehlt, in der Scheibe stecken bleibt.

Jeder Teil der Scheibe oder des Ständers, der einen Pfeil beschädigen könnte, ist abzudecken. Es ist – besonders wenn mehrere Auflagen auf einer Scheibe untergebracht werden – Sorge dafür zu tragen, dass Pfeile, welche die Scheibe durchschlagen, nicht vom Ständer beschädigt werden.

Die Scheiben bzw. die Scheibenständer tragen Nummern.

6.5.2.2 3-Meter-Linie

Vor der Schießlinie in Richtung der Scheiben muss eine 3-Meter-Linie gezogen werden. Der Bereich erstreckt sich von der Mitte der Schießlinie bis zum äußeren Rand der 3-Meter-Linie in Richtung der Scheiben. Pfeile eines Schützen, die in diesen Bereich fallen, während der Schütze an der Schießlinie steht, gelten als nicht geschossen.

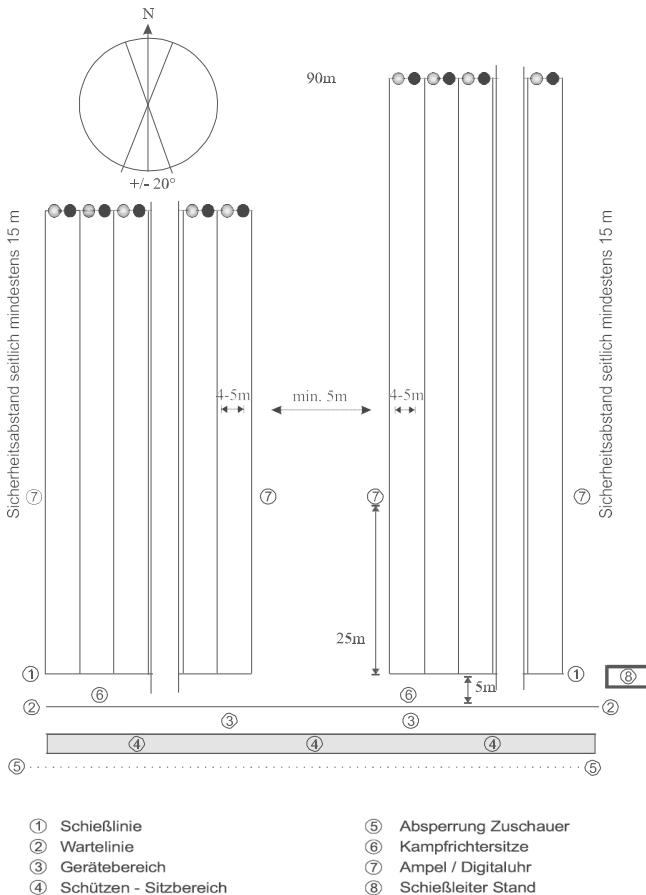
6.5.2.3 Wartelinie

Die Wartelinie soll bei Wettkämpfen im Freien mindestens 5 m hinter der Schießlinie markiert sein.

6.5.2.4 Schießposition

Schießen zwei oder mehr Schützen gleichzeitig auf die gleiche Scheibe, wird die Schießposition jedes Schützen auf der Schießlinie markiert. Jeder Schütze erhält mindestens 90 cm Platz auf der Schießlinie.

6.5.2.5 Empfohlene Anlage des Wettkampffeldes



Sicherheitsmaßnahmen:

Pfeilfangnetz (Netz, Wall etc.) oder 150 m frei ab Schießlinie, 1-4 Scheiben pro Schießbahn

6.5.2.6 Weitere Ausstattung

6.5.2.6.1 Bekanntgabe der Ergebnisse

Die Gesamtergebnisse aller Wettkampfteilnehmer werden wenigstens nach jeder Distanz als Computerausdruck bekannt gegeben.

6.5.2.6.2 Kommunikation

Eine Lautsprecheranlage sollte zur Ansage von Ergebnissen vorgehalten werden. Für große Turniere wird der Einsatz von Telefonen, Walkie-Talkies oder Ähnlichem für die Mitarbeiter und Kampfrichter empfohlen.

6.5.2.6.3 Sitzgelegenheiten

Sitzgelegenheiten hinter der Wartelinie für Schützen, Wettkampffunktionäre und andere Offizielle, sowie vor der Wartelinie für die Kampfrichter sind in ausreichender Anzahl vorzuhalten.

6.5.3 Meisterschaftsprogramm

6.5.3.1 Qualifikationsrunde

Bei Meisterschaften wird eine Qualifikationsrunde, bestehend aus 72 Pfeilen, auf eine Entfernung von 70 Metern für Recurve und 50 Metern für Compound geschossen. Die Schützen schießen in Passen zu je sechs Pfeilen in vier Minuten mit einer Vorlaufzeit von 10 Sekunden. Beim Schießen im Freien kann die Schießleitung die Schießzeit unter besonderen Umständen verlängern; jedoch muss dies allen Schützen bekannt gegeben werden und die Schießzeit muss für alle gleich sein.

6.5.3.1.1 Ergebnisgleichheit

Bei Ergebnisgleichheit nach der Qualifikationsrunde wird mit Ausnahme der Zulassung zu Finalrunden die bessere Platzierung wie folgt ermittelt:

- durch die größere Anzahl der Innen-10er,
- durch die größere Anzahl der 10er (inkl. Innen-10er).

Ist dann die Entscheidung immer noch nicht möglich, sind die Schützen gleichwertig, es sei denn, es geht um die Rangfolge für die Einteilung in die Auswahltablette (siehe Anhang). In diesem Fall wird die Platzierung durch Losentscheid ermittelt.

Geht es um den letzten Qualifikationsplatz für die Finalrunde, so müssen alle ergebnisgleichen Schützen (ungeachtet der 10er und Innen-10er) um diesen Platz stechen.

Das Stechen findet auf neutralen Scheiben in der Mitte des Wettkampffeldes statt. Jeder Schütze schießt auf eine eigene Scheibe. Für Compound wird eine 80-cm-6-Ring-Auflage in der Mitte der Scheibe aufgezogen.

Jeder Schütze schießt innerhalb von 40 Sekunden einen Pfeil auf seine Auflage. Die Vorlaufzeit beträgt 10 Sekunden. Sieger des Stechens ist der Schütze, dessen Pfeil sich näher am Zentrum seiner jeweiligen Auflage befindet. Kann nicht ermittelt werden, welcher Pfeil sich näher am Zentrum befindet, schießen die Schützen erneut einen Pfeil. Dies wird wiederholt, bis der Pfeil, der sich näher am Zentrum befindet, eindeutig feststellbar ist. Schießen mehrere Schützen um einen oder mehrere Plätze, gewinnen so viele Schützen, deren Pfeile näher am Zentrum sind, wie es Plätze gibt. Lassen sich diese Pfeile nicht ermitteln, so schießen nur die Schützen ein zweites Stechen, die es betrifft.

Schützen, die zu einem Stechen nicht antreten, werden zum Verlierer erklärt.

6.5.3.2 Finalrunde

6.5.3.2.1

Auf die Qualifikationsrunde folgt eine Finalrunde, beginnend mit dem Achtelfinale oder unterhalb der Deutschen Meisterschaft auch dem Viertelfinale, je nach Platzkapazität.

6.5.3.2.2

Den Landesverbänden ist es freigestellt, auf Landesebene eine Finalrunde durchzuführen.

6.5.3.2.3

Jede Finalrunde besteht aus einem Match, bei Recurve auf 70 Meter und bei Compound auf 50 Meter. Wenn die Schützen gemeinsam auf eine Scheibe schießen, werden bei Compound zwei 80 cm 6-Ring-Auflagen in mindestens 10 cm Abstand auf einer Scheibe angebracht, wobei sich die Mitte der Scheibenbilder 130 cm über dem Boden befindet. Ab dem Viertelfinale schießt, wenn ausreichend Platz zur Verfügung steht, jeder Schütze auf eine eigene Scheibe und die Auflage wird in der Mitte der Scheibe angeordnet.

6.5.3.2.4

Die Schützen werden nach der Finaltabelle (siehe Anhang) in Matches eingeteilt. Im Achtelfinale schießt der Schütze, der in der Tabelle oben eingetragen ist, auf der linken Seite. Ab dem zweiten Match wird nach der Tabelle verfahren.

6.5.3.2.5 Recurve

Die Matches werden nach dem Satz-System geschossen. Ein Match besteht aus maximal 5 Sätzen. Ein Satz besteht aus 3 Pfeilen, die innerhalb einer Schießzeit von 2 Minuten geschossen werden. Die Schützen haben 10 Sekunden Zeit, sich auf die Schießlinie zu begeben. Der Gewinner eines Satzes erhält 2 Satzpunkte. Im Falle von Ringgleichheit erhalten beide Schützen einen Satzpunkt. Gewinner eines Matches ist der Schütze, der zuerst 6 Satzpunkte erreicht.

6.5.3.2.5.1 Ergebnisgleichheit im Finale Recurve

Hat kein Schütze nach 5 Sätzen 6 Satzpunkte erreicht, kommt es zu einem Stechen mit einem Pfeil auf seine Auflage innerhalb von 40 Sekunden. Der Schütze, dessen Pfeil sich näher am Zentrum befindet, erhält einen Satzpunkt und ist Sieger dieses Matches und gelangt somit in die nächste Runde. Kann nicht ermittelt werden, welcher Pfeil sich näher am Zentrum befindet, schießen beide Schützen erneut einen Pfeil. Dies wird wiederholt, bis der Pfeil, der sich näher am Zentrum befindet, eindeutig feststellbar ist.

Schützen, die zu einem angekündigten Stechen nicht antreten, werden zum Verlierer erklärt.

6.5.3.2.6 Compound

Die Matches werden kumulativ geschossen. Ein Match besteht aus 5 Passen zu je drei Pfeilen und einer Schießzeit von 2 Minuten pro Passe. Die Schützen haben 10 Sekunden Zeit, sich auf die Schießlinie zu begeben. Gewinner eines Matches ist der Schütze, der nach 5 Passen die höchste Gesamtringzahl erreicht hat.

6.5.3.2.6.1 Ergebnisgleichheit im Finale Compound

Haben beide Schützen nach 5 Passen die gleiche Gesamtringzahl, kommt es zu einem Stechen mit einem Pfeil innerhalb von 40 Sekunden. Der Schütze, dessen Pfeil sich näher am Zentrum befindet, erhält einen Satzpunkt und ist Sieger dieses Matches und gelangt somit in die nächste Runde. Kann nicht ermittelt werden, welcher Pfeil sich näher am Zentrum befindet, schießen beide Schützen erneut einen Pfeil. Dies wird so lange wiederholt, bis der Pfeil, der sich näher am Zentrum befindet, eindeutig feststellbar ist.

Schützen, die zu einem angekündigten Stechen nicht antreten, werden zum Verlierer erklärt.

6.5.3.3 Finalrunde Teams und Mixed Teams

6.5.3.3.1

Die Finalrunden Teams und Mixed Teams können gleichzeitig oder alternierend geschossen werden. Welche Finalrunden gleichzeitig und welche alternierend geschossen werden, regelt die Ausschreibung.

6.5.3.3.2

Ein Team besteht aus drei Wettkämpfern und ein Mixed Team besteht aus zwei Wettkämpfern, einem weiblichen und einem männlichen Wettkämpfer.

6.5.3.3.3

Die Teams und Mixed Teams werden nach der Finaltabelle (siehe Anhang) in Matches eingeteilt. Im ersten Match schießt die Mannschaft, die in der Tabelle oben eingetragen ist, auf der linken Seite. Ab dem zweiten Match wird nach der Tabelle verfahren.

6.5.3.3.4 Recurve

- Jede Finalrunde besteht aus einem Match auf 70 Meter bzw. 60 Meter für Masters und 50 Meter für Senioren. Für den Recurve-Wettbewerb Teams und Mixed Teams wird pro Mannschaft und Scheibe eine 122 cm-Auflage auf 70 Meter bzw. 60 Meter für Masters und 50 Meter für Senioren aufgezogen. Die Mitte der Scheibenbilder befindet sich je 130 cm über dem Boden.
- Die Matches werden nach dem Satz-System geschossen. Ein Match besteht aus maximal 4 Sätzen.
- Ein Satz besteht im Teamwettbewerb aus sechs Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer) und im Mixed Team-Wettbewerb aus vier Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer).
- Der Gewinner eines Satzes erhält 2 Satzpunkte. Gewinner eines Matches ist das Team/Mixed Team, das zuerst 5 Satzpunkte erreicht hat.

6.5.3.3.5 Compound

- Jede Finalrunde besteht aus einem Match auf 50 Meter. Für den Compound-Wettbewerb Teams und Mixed Teams werden pro Team und Scheibe zwei 80 cm 6-Ring-Auflagen auf 50 Meter in mindestens 10 cm Abstand zueinander aufgezogen. Die Teammitglieder können wählen, auf welche Auflage sie schießen, es dürfen jedoch nicht mehr als ein Pfeil (Team) oder zwei Pfeile (Mixed Team) in jeder Auflage stecken. Die Mitte der Scheibenbilder befindet sich je 130 cm über dem Boden.
- Die Matches werden kumulativ geschossen. Ein Match besteht aus 4 Passen.
- Ein Satz besteht im Teamwettbewerb aus sechs Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer) und im Mixed Team-Wettbewerb aus vier Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer).
- Der Gewinner eines Matches ist das Team/Mixed Team, das nach 4 Passen die höchste Gesamtringzahl erreicht hat.
- Bei Compound-Matches dürfen die Wettkämpfer ihr Release erst in die Sehne einhaken, wenn sie auf der Schießlinie stehen und das Signal für den Beginn des Schießens gegeben wurde. Steht der Wettkämpfer auf der Schießlinie und das Signal für den Beginn des Schießens wurde gegeben, kann das Release entweder bevor oder nachdem der Pfeil eingenockt wurde, eingehakt werden.

6.5.3.3.6 Regeln für Compound und Recurve

- Die Schießzeit beträgt 20 Sekunden pro Pfeil. Abweichend hiervon erhält die Seniorenklasse für das abwechselnde Schießen eine Schießzeit von 30 Sekunden pro Pfeil.
- Vor Satzbeginn erhält der erste Schütze 10 Sekunden Zeit, um sich auf die Schießlinie zu begeben.
- Alle Mitglieder beider Teams/Mixed Teams stehen zu Beginn jedes Satzes hinter der 1-Meter-Linie. Erst wenn der Schießleiter das Signal für den Schießbeginn gibt, darf der erste Wettkämpfer die 1-Meter-Linie überschreiten.
- Die Mitglieder eines Teams/Mixed Teams schießen in beliebiger Reihenfolge je zwei Pfeile.
- Nur ein Wettkämpfer steht auf der Schießlinie, während die beiden anderen/der andere Wettkämpfer hinter der 1-Meter-Linie warten/wartet. Nur ein Wettkämpfer darf sich vor der 1-Meter-Linie aufhalten.
- Ein Wettkämpfer darf seinen Pfeil erst aus dem Köcher ziehen, wenn er auf der Schießlinie steht.
- Wird das Schießen aus irgendeinem Grund unterbrochen und sind auf der Uhr mehr als die Gesamtzeit von 20 Sekunden pro Pfeil für die verbleibenden noch nicht geschossenen Pfeile des Teams/Mixed Teams zu sehen, erhält das Team/Mixed Team, wenn dies vom Schießleiter oder von einem Kampfrichter bestätigt wird, diese Zeit zum Schießen der verbleibenden Pfeile. Ansonsten erhält das Team/Mixed Team 20 Sekunden pro verbleibendem Pfeil. In jedem Fall wird das Schießen von der Schießlinie aus fortgesetzt.

6.5.3.3.7 Abwechselndes Schießen

- Das höherplatzierte Team/Mixed Team der Qualifikationsrunde bestimmt die Reihenfolge des Schießens in der ersten Passe. Das Team/Mixed Team mit der niedrigeren Anzahl an Satzpunkten bei Recurve und mit dem niedrigeren Gesamtergebnis bei Compound beginnt in der folgenden Passe mit dem Schießen. Sind die Teams/Mixed Teams ringgleich, so beginnt dasjenige mit dem Schießen, welches in der ersten Passe mit dem Schießen begonnen hat.
- Beim abwechselnden Schießen im Team- und Mixed Team-Wettbewerb müssen die Teammitglieder nach jedem Schuss durchwechseln, so dass jedes Teammitglied am Ende jeder Phase der Rotation je einen Pfeil geschossen hat.

- Wenn das erste Team drei Pfeile (zwei Pfeile beim Mixed Team) geschossen hat und der Wettkämpfer hinter die 1-Meter-Linie zurückgekehrt ist, wird die Uhr dieses Team/Mixed Team angehalten und die restliche Zeit wird angezeigt.
- Wenn die Uhr für das zweite Team/Mixed Team gestartet wird, darf der erste Wettkämpfer dieses Teams/Mixed Teams die 1-Meter-Linie überschreiten und mit dem Schießen beginnen.
- Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jedes Team sechs Pfeile (vier bei Mixed Team) geschossen hat oder die Zeit abgelaufen ist.

6.5.3.3.8 Ergebnisgleichheit/Stechen

- Hat kein Team/Mixed Team nach 4 Passen 5 Satzpunkte erreicht oder sind die Teams/Mixed Teams bei Compound nach 4 Passen ergebnisgleich, kommt es zu einem Stechen.
- Stechen in der Teamrunde und der Mixed Team-Runde werden auf eine einzelne Scheibenauflage pro Team/Mixed Team ausgetragen.
- Das Team/Mixed Team, das in der ersten Passe mit dem Schießen begonnen hat, beginnt auch im Stechen. Die Teams/Mixed Teams schießen abwechselnd (gleichzeitig beim gleichzeitigen Schießen) je einen Pfeil pro Teammitglied.
- Ein Stechen mit drei Pfeilen (zwei Pfeile für Mixed Teams) auf Ringzahl mit je einem Pfeil pro Teammitglied.
- Besteht Ringgleichheit, gewinnt das Team/das Mixed Team, dessen Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt.
- Ist diese Entfernung gleich, entscheidet der zweite (oder dritte) Pfeil, welcher näher am Zentrum steckt, über den Gewinner des Stechens.

6.5.3.3.9 Regelverstöße

- Schießt im Team-/Mixed Team-Wettbewerb ein Teammitglied einen Pfeil vor oder nach dem Signal für die Begrenzung der Schießzeit, gilt dieser Pfeil als Bestandteil dieser Passe und das Team/Mixed Team verliert den höchsten zählenden Pfeil für diese Passe, welcher als Fehlschuss gewertet wird und der Kampfrichter zeigt dafür die rote Karte.
- Wenn ein Teammitglied nicht alle zwei Pfeile in einer Passe schießt, so gelten die nicht geschossenen Pfeile als Teil der Passe. Ein nicht geschossener Pfeil wird als Fehlschuss gewertet. Wenn die Gesamtanzahl der Pfeile inklusive der nicht geschossenen Pfeile sechs (oder vier bei Mixed Teams) Pfeile übersteigt, findet der vorhergehende Spiegelstrich Anwendung.
- Wenn ein Teammitglied beim abwechselnden Schießen mehr als die benötigte Anzahl an Pfeilen schießt, bevor es hinter die 1-Meter-Linie zurückkehrt, verliert das Team den höchsten zählenden Pfeil dieser Passe.
- Werden in der Compound Teamrunde mehr als drei Pfeile (zwei für Mixed Teams) in die gleiche Wertungszone geschossen, werden nur die drei niedrigsten (zwei niedrigsten für Mixed Teams) gewertet. Der oder die anderen Pfeile in der gleichen Wertungszone werden als Fehlschuss bzw. Fehlschüsse gewertet.
- Wenn ein Teammitglied die 1-Meter-Linie zu früh überschreitet, hebt der Kampfrichter die gelbe Karte. Diese Karte zeigt an, dass der Wettkämpfer hinter die 1-Meter-Linie zurückkehren muss, um neu zu beginnen oder von einem anderen Wettkämpfer, der noch Pfeile zu schießen hat und sich hinter der 1-Meter-Linie befindet, ersetzt werden kann.
- Wenn ein Team/Mixed Team die gelbe Karte missachtet und der Wettkämpfer seinen Pfeil schießt, verliert das Team/Mixed Team den höchsten zählenden Pfeil dieser Passe und der Kampfrichter zeigt dafür die rote Karte.
- Das gleiche Verfahren wird angewendet, wenn ein Teammitglied seinen Pfeil aus dem Köcher zieht oder wenn es bei Compound sein Release in die Sehne einhakt, bevor es auf der Schießlinie steht.

6.5.4 Programm bei sonstigen Turnieren

6.5.4.1 Internationale Sternturniere (rekordberechtigt)

1440-Runde mit internationalen Auszeichnungen (WA-Sterne)

6.5.4.2 Internationale Scheibennadelturniere (rekordberechtigt)

70 m-Runde für Recurve

60 m-Runde für Recurve Jugend und Altersklasse

50 m-Runde für Compound

50 m-Runde für Blankbogen

mit internationalen Auszeichnungen (WA-Scheibennadeln)

6.5.4.3 900er-Runde

Die 900er-Runde besteht aus 30 Pfeilen auf jede der folgenden Distanzen auf die 122 cm-Auflage: 60, 50 und 40 Meter mit internationalen Auszeichnungen (WA-Scheibennadeln).

6.6 Feldbogen

6.6.1 Wettkampfklassen, Entfernungen, Pflöcke und Auflagen

6.6.1.1 Pflöcke

Klasse	Gelber Pflock	Blauer Pflock	Roter Pflock
Schüler A	Recurve		
Jugend	Blank	Recurve/Compound	
Alle anderen		Blank	Recurve/Compound

6.6.1.2 Entfernungen

Einheit für einen Kurs mit unbekannten Entfernungen

Zahl der Scheiben, gesamt 12	Durchmesser der Feldauflage in cm	Entfernungen min./max. in Metern		
		Gelber Pflock	Blauer Pflock	Roter Pflock
2 – 4	Ø 20	5 – 10	5 – 10	10 – 15
2 – 4	Ø 40	10 – 15	10 – 20	15 – 25
2 – 4	Ø 60	15 – 25	15 – 30	20 – 35
2 – 4	Ø 80	20 – 35	30 – 45	35 – 55

Die Entfernungen von Scheiben mit gleicher Auflage sollen zwischen kurz – mittel – lang variieren. Schießpflöcke können miteinander kombiniert werden.

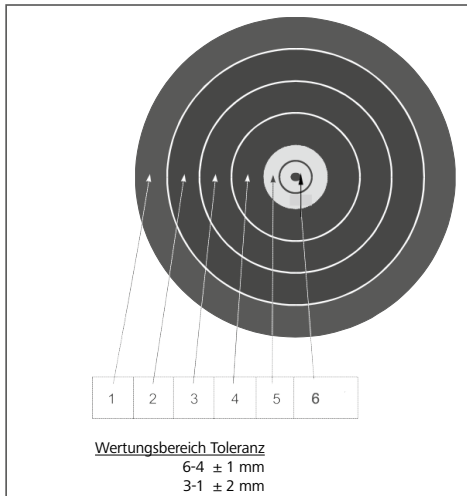
Einheit für einen Kurs mit bekannten Entfernungen

Zahl der Scheiben, gesamt 12	Durchmesser der Feldauflage in cm	Entfernungen in Metern		
		Gelber Pflock	Blauer Pflock	Roter Pflock
3	Ø 20	5 – 10 – 15	5 – 10 – 15	10 – 15 – 20
3	Ø 40	10 – 15 – 20	15 – 20 – 25	20 – 25 – 30
3	Ø 60	20 – 25 – 30	30 – 35 – 40	35 – 40 – 45
3	Ø 80	30 – 35 – 40	40 – 45 – 50	50 – 55 – 60

Schießpflöcke können miteinander kombiniert werden.

Die Entfernungstoleranz vom Pflock zur Scheibe darf $\pm 0,25$ m auf Distanzen von maximal 15 Meter und ± 1 m auf größeren Distanzen nicht überschreiten. Die in der Tabelle „Einheit für einen Kurs mit bekannten Entfernungen“ angegebenen Entfernungen (bekannte Entfernungen) dürfen geländebedingt um ± 2 m angepasst werden. Dann muss die korrekte Distanz auf dem Abschusspflock angegeben werden. Die Entfernungen sollen in der Luft in etwa 1,5 – 2 m Höhe gemessen werden. Messgeräte müssen obigen Toleranzen entsprechen. Jede in der vorstehenden Tabelle angegebene Entfernung muss im Parcours einmal vorkommen.

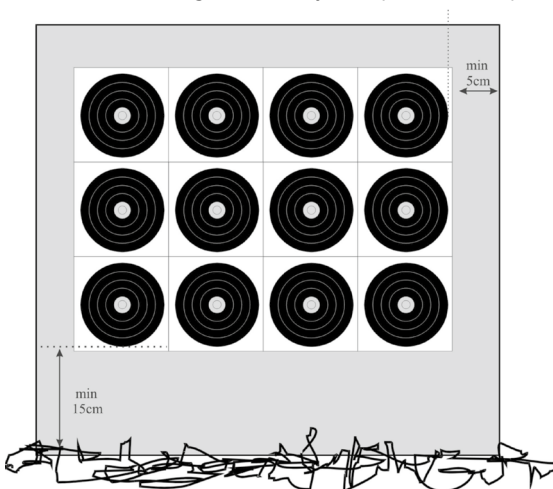
6.6.1.3 Auflagen



Die 80 cm-Auflagen werden je eine pro Scheibe angeordnet.

Die 60-cm-Auflagen können bei bekannten Entfernungen je zwei pro Scheibe nebeneinander angeordnet werden.

Die 40 cm-Auflagen werden je vier pro Scheibe quadratisch angeordnet.



Die 20 cm-3-fach-Auflagen werden je vier pro Scheibe in vier senkrechten Dreierreihen angeordnet.

Die Auflage wird so auf die Scheibe aufgezogen, dass alle Pfeile, die in die Wertungszone einschlagen, auf die Scheibe treffen. Auf keinen Fall darf eine Auflage weniger als 15 cm vom Boden entfernt sein.

Das Schießen auf den Block von 40 cm-Auflagen:

Die vier Auflagen müssen im Quadrat aufgezogen werden.

Von den zwei Schützen, die als Erste schießen, muss der linke Schütze auf die linke obere Auflage schießen, während der rechte Schütze auf die rechte obere Auflage schießt.

Von den zwei Schützen, die als Zweite schießen, muss der linke Schütze auf die linke untere Auflage und der rechte Schütze auf die rechte untere Auflage schießen.

Einzelschützen schießen immer von der linken Seite des Pflocks auf die entsprechende Auflage.

Das Schießen auf den Block von 20 cm-Auflagen:

Von den zwei Schützen, die als Erste schießen, muss der linke Schütze auf die Auflage der Reihe 1 schießen, während der rechte Schütze auf die Auflage der Reihe 3 schießen muss.

Von den zwei Schützen, die als Zweite schießen, muss der linke Schütze auf die Auflage der Reihe 2 und der rechte Schütze auf die Auflage der Reihe 4 schießen.

Ein Einzelschütze schießt immer von der linken Seite des Pflocks auf die entsprechende Reihe.

Jeder Schütze schießt seine Pfeile in beliebiger Reihenfolge, je einen Pfeil pro Scheibenbild.

Für die Kurse mit unbekannten und bekannten Entfernungen muss die lizenzierte WA-Feldaufgabe verwendet werden. Es dürfen nur Auflagen mit dem 6er-Ring verwendet werden.

Eine Scheibe darf nur von höchstens vier Schützen beschossen werden. Zusätzliche Vierergruppen können eingeteilt werden.

Die Schießfolge ergibt sich aus Regel 6.6.7.2.

6.6.1.3.1 Lizenzierung

Bei allen Wettkämpfen, bei denen WA-Rekorde erzielt oder WA-Leistungsabzeichen erworben werden können, dürfen nur Scheibenaufgaben von Herstellern verwendet werden, die eine WA-Lizenz besitzen.

6.6.2 Meisterschaftsprogramm

Eine Feldbogenmeisterschaftsrunde besteht aus 72 Pfeilen – jeweils drei Pfeile auf 24 Scheiben. Die Scheiben sind auf einem Kurs so angeordnet, dass sie dem Gelände angepasste Schwierigkeiten im Zielen und Schießen bieten, wie es der Geist und die Tradition dieses Wettbewerbs verlangen.

Jede Feldbogenmeisterschaftsrunde besteht aus 12 Scheiben mit bekannten Entfernungen und 12 Scheiben mit unbekannten Entfernungen, die beliebig angeordnet sein können.

Eine Runde kann geschossen werden, indem man zweimal dieselbe Einheit von zwölf Scheiben durchläuft, einmal mit unbekannten, einmal mit bekannten Entfernungen.

6.6.3 Ausstattung des Kurses

Der Kurs muss so angelegt werden, dass die Abschusspflocke und die Scheiben ohne unnötige Schwierigkeiten, Gefahren und Zeitverschwendung erreicht werden können.

Die Scheiben sollen so aufgestellt werden, dass sie ein Maximum an Abwechslung und möglichst gute Geländenutzung bieten.

An allen Scheiben muss ein Abschusspflock pro Wettbewerb so eingeschlagen werden, dass wenigstens zwei Schützen gleichzeitig, je einer pro Seite, schießen können.

Alle Pflöcke müssen die Nummer der dazugehörigen Scheibe und, wenn auf bekannte Entfernungen geschossen wird, die Entfernung angeben.

Alle Scheiben müssen fortlaufend durchnummeriert werden. Die Nummern sind mindestens 20 cm groß. Sie müssen so in der Schießbahn angebracht werden, dass die Nummer für alle Schützen voll sichtbar ist, aber keine Schätzhilfe darstellt.

Auflagen dürfen nicht über größeren Auflagen angebracht werden. Ebenso wenig dürfen sich auf der Scheibe oder im Vordergrund irgendwelche Markierungen befinden, die als Zielpunkte verwendet werden könnten.

Die Feldscheibe muss für jeden Schützen voll sichtbar sein. Die Fläche der Scheibe soll möglichst senkrecht zur Visierlinie stehen.

Deutlich sichtbare Wegweiser von Scheibe zu Scheibe müssen in ausreichenden 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 oder Fremde in sicherem Abstand zu halten und ihnen gleichzeitig einen möglichst guten Blick auf das Wettkampfgeschehen zu ermöglichen. Nur Personen mit der entsprechenden Berechtigung dürfen den Parcours 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 offizielle Feldkurs muss spätestens 16 Stunden vor Schießbeginn fertiggestellt sein und zur Abnahme bereitstehen. Die Wegstrecke vom Zentralbereich (Sammelpunkt) zum am weitesten entfernten Ziel darf nicht mehr als 1 km oder mehr als 15 Min. Fußmarsch betragen. Die maximale Höhendifferenz zwischen dem höchsten und dem niedrigsten Punkt beträgt nicht mehr als 100 m. Die Kurse können mit einer beliebigen Anzahl von Walk-up-Scheiben und Fächerschüssen ausgestattet sein; die Entfernungen sind in Regel 6.6.1.2 festgelegt. Bei Arrowhead-Turnieren dürfen keine Walk-up-Scheiben und Fächerschüsse aufgestellt werden. Kein Schütze darf vor Wettkampfbeginn in den Parcours gehen. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur Disqualifikation des entsprechenden Schützen.

6.6.4 Bekleidung

Beim Feldbogenschießen ist angemessene Sportkleidung zu tragen. Blaue Jeanshosen sind nicht erlaubt.

Kleidung in Camouflage sowie übergroße oder sackartige Hosen oder Shorts sind nicht zulässig. Vollständig geschlossene und dem Gelände angepasste Schuhe müssen zu jeder Zeit getragen werden. Bei schlechtem Wetter darf Schutzkleidung getragen werden.

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

Rückenköcher sind zulässig.

6.6.5 Ausrüstungskontrolle

Jeder Schütze ist für seine Ausrüstung gemäß den Regeln der Sportordnung selbst verantwortlich.

Die Ausrüstung wird vor jedem Wettkampf kontrolliert und kann außerdem während und unmittelbar nach dem Wettkampf kontrolliert werden. Der Schütze darf dies nicht verweigern.

Die am Bogen angebrachte Kontrollmarke ist während des gesamten Wettkampfs am Bogen zu belassen.

6.6.6 Einschießen

6.6.6.1

Vor Schießbeginn erhalten die Schützen Einschießzeit. Das Einschießen darf nicht auf dem Wettkampfkurs erfolgen. Es wird ein Trainingsplatz zur Verfügung gestellt. Beim Einschießen kann der Schütze während der Schießzeit eine unbegrenzte Anzahl an Pfeilen schießen. Das Einschießen endet mit dem Ziehen der Pfeile der letzten Einschießpasse.

6.6.6.2

Schießt ein Schütze nach Ende der Einschießzeit oder in der Pause zwischen den Runden einen Pfeil auf dem Wettkampffeld ab, wird ihm der höchste Pfeilwert der nachfolgenden Wertungspasse als M gewertet. Der Schütze schießt in dieser ersten Wertungspasse alle 3 Pfeile.

6.6.7 Durchführung des Schießens

6.6.7.1 Verhaltensregeln

Der Schütze hat eine Schießposition hinter einer gedachten Linie einzunehmen, die parallel zur Scheibe 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 zur Scheibe vorgehen, bevor nicht alle Schützen der Gruppe mit dem Schießen fertig sind, es sei denn, er wird vom Kampfrichter dazu aufgefordert.

Unter keinen Umständen darf ein Pfeil noch einmal geschossen werden.

Kein Schütze, Trainer oder Betreuer darf während des Turniers einem anderen Schützen die Scheibentfernungen des Kurses mit unbekannten Entfernungen weitergeben.

Bei Scheiben mit starker Blendwirkung durch die Sonne können andere Mitglieder der Gruppe mittels einer max. DIN A4 großen Blende für Abschirmung sorgen.

Das Rauchen (auch E-Zigaretten) im Parcours ist streng verboten. Mobiltelefone dürfen ausgeschaltet im Parcours mitgeführt werden, um im medizinischen Notfall Hilfe zu holen. Schützen, die das Mobiltelefon im Parcours benutzen, ohne dass ein medizinischer Notfall vorliegt, werden disqualifiziert.

6.6.7.2 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. Dies gilt auch, wenn ein Schütze nicht antritt.

Ein Einzelschütze schießt immer von der linken Seite des Pflocks auf die entsprechende Reihe.

Die Gruppen sollen so eingeteilt werden, dass sie alle zur gleichen Zeit auf verschiedenen Scheiben mit dem Schießen beginnen und die Runde auf der Scheibe beenden, die vor derjenigen liegt, auf der sie begonnen haben.

Zusätzliche Gruppen, die auf Scheiben eingeteilt worden sind, warten mit dem Schießbeginn, bis die ursprüngliche Gruppe das Schießen und die Wertung für diese Scheibe abgeschlossen haben.

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.

Die Zuordnung der Auflagen zum jeweiligen Schützen ergibt sich aus Regel 6.6.1.3.

6.6.7.3 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 drei Minuten pro Scheibe ist erlaubt, sobald der Schütze seine Position 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 der Scheibe abgezogen.

Unter außergewöhnlichen Umständen kann die Schießzeit verlängert werden.

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

6.6.7.4 Wertung

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

Wird bei der Feldbogenrunde 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

tur 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.

Unter keinen Umständen darf ein geschossener Pfeil wiederholt werden.

Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn:

- Sofern es sich nicht um einen Abpraller handelt, der Schütze ihn mit seinem Bogen berühren kann, ohne seine Fußstellung zu verändern, oder den ersten Auftreffpunkt des Pfeils auf dem Boden mit seinem Bogen berühren könnte, wenn nicht ein Abhang vorhanden wäre, ohne seine Fußstellung am Pflock zu verändern.
- die Scheibenaufgabe oder die Scheibe umfallen. Die Kampfrichter ergreifen die für notwendig erachteten Maßnahmen und stellen die zum Schießen der jeweiligen Anzahl von Pfeilen angemessene Zeit zur Verfügung. Wenn die Scheibe nur auf den Boden rutscht, so bleibt es den Kampfrichtern überlassen zu entscheiden, welche Maßnahme, wenn überhaupt nötig, sie ergreifen.

Die Schreiber, die auch Wettkämpfer sein können, tragen auf dem Schusszettel neben der entsprechenden Scheibennummer 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. Ein Irrtum auf dem Schusszettel, der entdeckt wird, bevor die Pfeile gezogen worden sind, kann verbessert werden.

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 Pfeile, Auflage noch Scheibe dürfen berührt werden, bevor nicht alle Pfeile auf der Scheibe aufgeschrieben und die Ergebnisse überprüft worden sind.

Sollte ein Teilstück einer Auflage fehlen einschließlich der Trennlinie (oder in dem Bereich, in dem sich zwei Farben berühren) oder wird die Trennlinie durch den Einschlag des Pfeils verschoben, wird der Wert des dort steckenden Pfeils mit Hilfe einer angenommenen Linie ermittelt.

Pfeile, die in der Scheibe stecken, aber nicht auf der Auflage zu sehen sind, können nur von einem Kampfrichter gewertet werden.

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 trifft, wird als Fehlschuss gewertet.

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

Sollten sich bei der Feldbogenrunde mehr als drei Pfeile eines Wettkämpfers in der Scheibe oder in der Schießbahn befinden, so werden nur die drei niedrigsten Pfeile gewertet. Sollte sich dies wiederholen, so kann der Wettkämpfer disqualifiziert werden.

Wenn bei der Trefferaufnahme und beim Pfeileziehen nicht jedes Mal alle Schusslöcher ordentlich gekennzeichnet wurden, so werden Pfeile, die von der Scheibe abprallen oder die Scheibe ganz durchschlagen, wie folgt gewertet:

Wenn sich alle Schützen der Gruppe auf den Wert des Abprallers oder Durchschusses einigen, dann bekommt der Pfeil den Wert, auf den man sich geeinigt hat.

Wenn sich alle Schützen einig sind, dass es einen Abpraller oder Durchschuss gegeben hat, sie sich aber nicht auf den Wert des Pfeils einigen können, dann wird dem Pfeil der Wert des niedrigsten nicht gekennzeichneten Schusslochs, das auf der Auflage im Wertungsbereich gefunden wird, gegeben.

Wenn sich nicht alle Schützen der Schießgruppe einigen können, dass es einen Abpraller oder Durchschuss gegeben hat, dann wird dieser Pfeil als M gewertet.

Hängende Pfeile werden wie Abpraller gewertet.

6.6.7.5 Schusszettel

Die Schusszettel werden vom Schreiber und vom Wettkämpfer unterschrieben, womit der Wettkämpfer den Wert jedes Pfeils und die Anzahl an 6-ern und 5-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 6-ern und 5-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.

6.6.7.6 Ergebnisgleichheit

Bei Ergebnisgleichheit in allen Runden wird die bessere Platzierung wie folgt ermittelt:

1. durch die größere Anzahl der 6er,
2. durch die größere Anzahl der 5er.

Besteht dann immer noch Gleichheit, werden die Schützen als gleichrangig erklärt.

6.6.7.7 Scheiben aus der Wertung nehmen

Wird während des Wettkampfes auf eine Scheibe eine falsche Auflage aufgezogen und beschossen, wird die Position eines Abschusspflocks verändert, nachdem bereits Wettkämpfer auf die Scheibe geschossen haben oder wird eine Scheibe durch Witterungseinflüsse für einzelne Schützen unbeschießbar, so wird diese Scheibe (für die betroffene Wettkampfklasse) aus der Wertung genommen und das Gesamtergebnis wird als volle Runde gewertet.

Bei einer Qualifikationsmeisterschaft (Kreis, Gau, Bezirk, Land) wird die aus der Wertung genommene Scheibe nachgeschossen, und zwar von allen Schützen der betroffenen Wettkampfklasse und auf einer Scheibe mit der für die jeweilige Scheibenaufgabe maximalen bekannten Entfernung.

6.6.8 Verbotene Ausrüstungsgegenstände

6.6.8.1

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 oder Messen der Entfernung handeln.

6.6.8.2

Jeglicher Entfernungsmesser oder Hilfsmittel zum Entfernungsschätzen oder Winkelmessen, die nicht durch die Regeln bezüglich der Ausrüstung des Schützen abgedeckt sind, ist verboten.

6.6.8.3

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.

6.6.8.4

Jegliche schriftliche Aufzeichnungen oder elektronische Speichermedien, die zum Berechnen von Winkeln und Entfernungen dienen können und über die normalen Visiereinstellungen (bei Disziplinen, in denen ein Visier erlaubt ist), das Regelwerk und die Notierung der eigenen laufenden Ergebnisse hinausgehen, sind verboten. Der Begriff „normale Visiereinstellungen“ bedeutet einen einzigen Referenzpunkt für jede Entfernung. Mehrere Markierungen zur Verwendung als mögliche Hilfe zur Entfernungsmessung sind nicht zulässig.

6.6.8.5

Jegliche elektronischen Hilfs- und Aufzeichnungsmittel sowie elektronische Kommunikationsgeräte, Walkman, MP3-Player und Ähnliches sowie Kopfhörer oder geräuschkämpfender Ohrenschutz sind verboten.

6.6.8.6

Auf unbekannten Entfernungen darf kein Teil des Visiers verändert werden, um als Entfernungsmesser dienen zu können.

6.6.8.7

Das Visier beim Compoundbogen darf lediglich auf bekannten Entfernungen über mehrere Zielpunkte und „Peep-Eliminator“-Einrichtungen verfügen.

6.6.9 Technische Defekte

Ein defekter Bogen darf ersetzt werden.

Beim Feldbogenschießen 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.

6.6.10 Sonstige Turniere

6.6.10.1 Arrowhead-Runde mit internationalen Auszeichnungen (WA-Arrowheads)

Eine Arrowhead-Runde besteht aus 24 oder 48 Scheiben und es werden drei Pfeile pro Scheibe geschossen. Eine Arrowhead-Runde kann auf Kursen mit ausschließlich bekannten Entfernungen, ausschließlich unbekannten Entfernungen oder einer Kombination aus beiden geschossen werden.

6.7 Bogen 3D

6.7.1 Wettkampfklassen, Entfernungen und Pflöcke

6.7.1.1 gilt bis Landesmeisterschaft

Klasse	Blauer Pflock	Roter Pflock
Alle Klassen	Blankbogen Langbogen traditioneller Bogen	Recurvebogen Compoundbogen

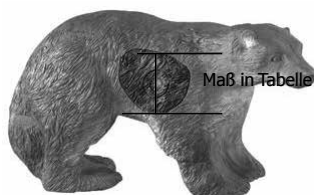
Die 3D-Ziele werden auf der Grundlage der Größe des 11/10/8er Rings (vertikal vom Boden gemessen) in 4 Gruppen eingeteilt:

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
11/10/8er Ring	> 250 mm	201 – 250 mm	150 – 200 mm	< 150 mm
Rot	30 – 45 m	20 – 35 m	10 – 25 m	5 – 15 m
Blau	20 – 30 m	15 – 25 m	10 – 20 m	5 – 15 m

Bei einer Meisterschaft müssen die Ziele im Parcours zu gleichen Teilen auf die 4 Gruppen aufgeteilt werden. Auf einer Deutschen Meisterschaft findet die vorstehende Tabelle und Bestimmung keine Anwendung.

Messbeispiel:

Die Größe der 11/10/8er Zone wird wie folgt gemessen:
Die Größe der 8er Trefferzone wird vertikal vom Boden durch das Zentrum des 11er Rings gemessen.



6.7.1.2 gilt bei der Deutschen Meisterschaft

Klasse	Blauer Pflock	Roter Pflock
Alle Klassen	Blankbogen Langbogen traditioneller Bogen	Recurvebogen Compoundbogen

Entfernungen:

Blauer Pflock: 5 bis 30 m / Roter Pflock: 5 bis 45 m

6.7.2 Meisterschaftsprogramm

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

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

6.7.3 Ausstattung des Kurses

Der Kurs ist so anzulegen, dass die Abschusspflocke und die Ziele 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 Ziele werden so aufgestellt, dass sie der Tatsache Rechnung tragen, dass der Kurs nur aus unbekannten 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 für die Schützen eindeutig sichtbar. Sie werden 5-10 Meter, bevor man die Stelle mit der Abbildung des jeweiligen Ziels erreicht, angebracht.

Die Scheibenummern 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 Ziels gehen. Dies ist der zweite Wartebereich, bis die Scheibe frei ist.

Bei kleineren Zielen (Gruppengröße 4) platzieren die Ausrichter zwei Ziele 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 Gruppen 1, 2, 3 kann der Ausrichter ein zusätzliches Ziel aufstellen.

Die Ziele 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 Ziel zu Ziel 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. Kein Schütze darf vor Wettkampfbeginn in den Parcours gehen. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur Disqualifikation des entsprechenden Schützen.

6.7.4 Bekleidung

Beim 3D-Schießen ist angemessene Sportkleidung zu tragen. Blaue Jeanshosen sind nicht erlaubt.

Kleidung in Camouflage sowie übergroße oder sackartige Hosen oder Shorts sind nicht zulässig. Vollständig geschlossene und dem Gelände angepasste Schuhe müssen zu jeder Zeit getragen werden. Bei schlechtem Wetter darf Schutzkleidung getragen werden.

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

Rückenköcher sind zulässig.

6.7.5 Ausrüstungskontrolle

Jeder Schütze ist für seine Ausrüstung gemäß den Regeln der Sportordnung selbst verantwortlich.

Die Ausrüstung wird vor jedem Wettkampf kontrolliert und kann außerdem während und unmittelbar nach dem Wettkampf kontrolliert werden. Der Schütze darf dies nicht verweigern.

Die am Bogen angebrachte Kontrollmarke ist während des gesamten Wettkampfs am Bogen zu belassen.

6.7.6 Einschießen

6.7.6.1

Vor Schießbeginn erhalten die Schützen Einschießzeit. Das Einschießen darf nicht auf dem Wettkampfkurs erfolgen. Es wird ein Trainingsplatz zur Verfügung gestellt. Beim Einschießen kann der Schütze während der Schießzeit eine unbegrenzte Anzahl an Pfeilen schießen. Das Einschießen endet mit dem Ziehen der Pfeile der letzten Einschießpasse.

6.7.6.2

Schießt ein Schütze nach Ende der Einschießzeit oder in der Pause zwischen den Runden einen Pfeil auf dem Wettkampffeld ab, wird ihm der höchste Pfeilwert der nachfolgenden Wertungspasse als M gewertet. Der Schütze schießt in dieser ersten Wertungspasse alle 2 Pfeile.

6.7.7 Ziele

6.7.7.1

Der Kurs ist ausschließlich unbekannt.

6.7.7.2

Es werden 3D-Ziele verwendet. Die Ziele sind dreidimensional und verwenden eine große Anzahl an Formen (bevorzugt Tierformen) unterschiedlicher Größe. Die Trennlinien der Wertungszonen liegen im höheren Wertungsbereich.

Die Ziele 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.

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

6.7.8 Durchführung des Schießens

6.7.8.1 Verhaltensregeln

Der Schütze hat eine Schießposition hinter einer Linie einzunehmen, die parallel zum Ziel 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 Ziel vorgehen, bevor nicht alle Schützen der Gruppe mit dem Schießen fertig sind, es sei denn, er wird vom Kampfrichter dazu aufgefordert.

Unter keinen Umständen darf ein Pfeil noch einmal geschossen werden.

Kein Schütze, Trainer oder Betreuer darf während des Turniers einem anderen Schützen die Entfernungen des Kurses mit unbekannten Entfernungen weitergeben.

Bei Zielen mit starker Blendwirkung durch die Sonne können andere Mitglieder der Gruppe mittels einer Max. DIN A4 großen Blende für Abschirmung sorgen.

Das Rauchen (auch E-Zigaretten) im Parcours ist streng verboten. Mobiltelefone dürfen ausgeschaltet im Parcours mitgeführt werden, um im medizinischen Notfall Hilfe zu holen. Schützen, die das Mobiltelefon im Parcours benutzen, ohne dass ein medizinischer Notfall vorliegt, werden disqualifiziert.

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.

6.7.8.2 Schießfolge

Wenn möglich, sollen die Schützen in Vierergruppen eingeteilt werden, aber mindestens zu dritt und höchstens zu sechst. 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 das entsprechende Ziel.

Die Gruppen werden so eingeteilt, dass sie alle zur gleichen Zeit auf verschiedenen Ziele mit dem Schießen beginnen und die Runde auf dem Ziel 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 ein Ziel 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 Bild des Ziels, das beschossen wird. Wenn die vorausgehende Gruppe die Scheibe freigemacht hat und sich in sicherem Abstand befindet, kann die folgende Gruppe den Zielbildbereich 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.

6.7.8.3 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 120 Sekunden pro Ziel ist erlaubt, sobald der erste Schütze der Zweiergruppe seine Position 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.

6.7.8.4 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:

- Sofern es sich nicht um einen Abpraller handelt, der Schütze ihn mit seinem Bogen berühren kann, ohne seine Fußstellung zu verändern, oder den ersten Auftreffpunkt des Pfeils auf dem Boden mit seinem Bogen berühren könnte, wenn nicht ein Abhang vorhanden wäre, ohne seine Fußstellung am Pflock zu verändern.
- das 3D-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. Bei jeglichem Zweifel über den Wert eines Pfeils auf seinem Ziel 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.

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

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).

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 Ziel 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 einig sind, 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 fünf (5) gewertet.

Ein Pfeil, der:

- einen anderen Pfeil trifft und in dessen Nocke stecken bleibt, erhält 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 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 in der Schießbahn befinden, so werden nur die zwei niedrigsten Pfeile gewertet. Sollte sich dies wiederholen, so kann der Wettkämpfer disqualifiziert werden.

6.7.8.5 Schusszettel

Die Schusszettel werden vom Schreiber und vom Wettkämpfer unterschrieben, womit der Wettkämpfer den Wert jedes Pfeils 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.

6.7.8.6 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.

6.7.8.7 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) 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.

6.7.9 Verbotene Ausrüstungsgegenstände

6.7.9.1

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 oder Messen der Entfernung handeln.

6.7.9.2

Jeglicher Entfernungsmesser oder Hilfsmittel zum Entfernungsschätzen oder Winkelmessen, die nicht durch die Regeln bezüglich der Ausrüstung des Schützen abgedeckt sind, ist verboten.

6.7.9.3

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.

6.7.9.4

Jegliche schriftliche Aufzeichnungen oder elektronische Speichermedien, die zum Berechnen von Winkeln und Entfernungen dienen können und über die normalen Visiereinstellungen (bei Disziplinen, in denen ein Visier erlaubt ist), das Regelwerk und die Notierung der eigenen laufenden Ergebnisse hinausgehen, sind verboten. Der Begriff „normale Visiereinstellungen“ bedeutet einen einzigen Referenzpunkt für jede Entfernung. Mehrere Markierungen zur Verwendung als mögliche Hilfe zur Entfernungsmessung sind nicht zulässig.

6.7.9.5

Jegliche elektronischen Hilfs- und Aufzeichnungsmittel sowie elektronische Kommunikationsgeräte, Walkman, MP3-Player und Ähnliches sowie Kopfhörer oder geräuschkämmender Ohrenschutz sind verboten.

6.7.9.6

Es darf kein Teil des Visiers verändert werden, um als Entfernungsmesser dienen zu können.

6.7.9.7

Das Visier darf nicht über mehrere Zielpunkte und „Peep-Eliminator“-Einrichtungen verfügen.

6.7.10 Technische Defekte

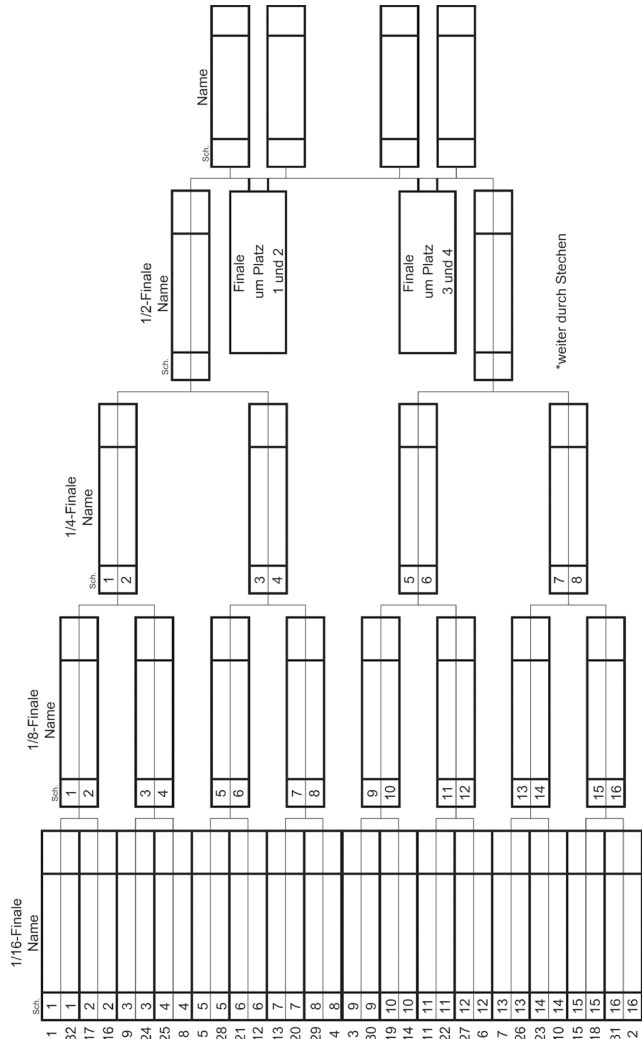
Ein defekter Bogen darf ersetzt werden.

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.

Anhang:

Finale – FITA im Freien



Finale – Bogen Halle

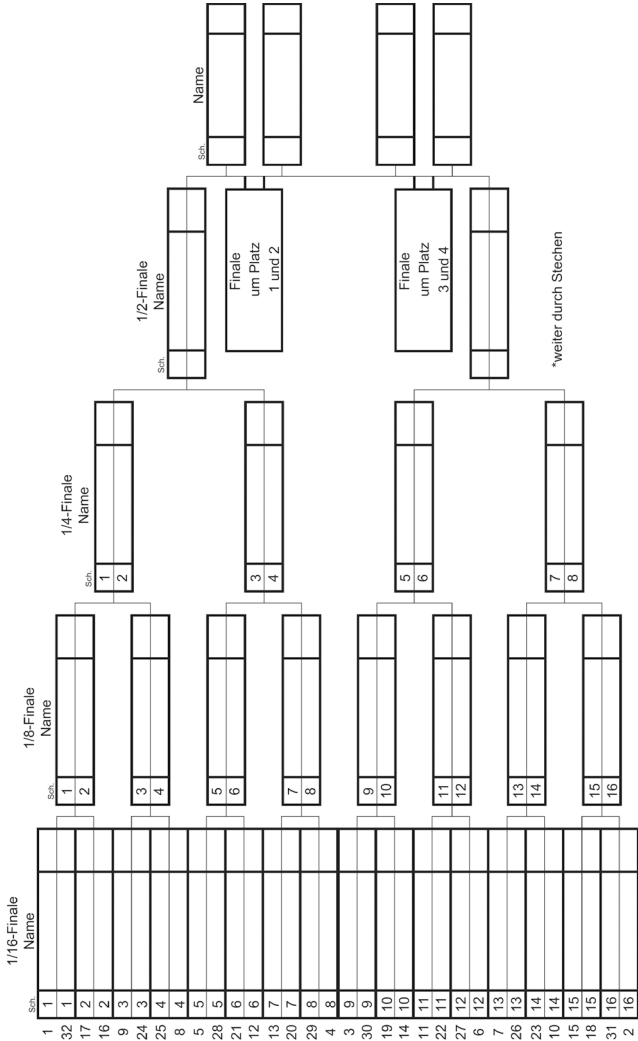


Abbildung Recurvebogen

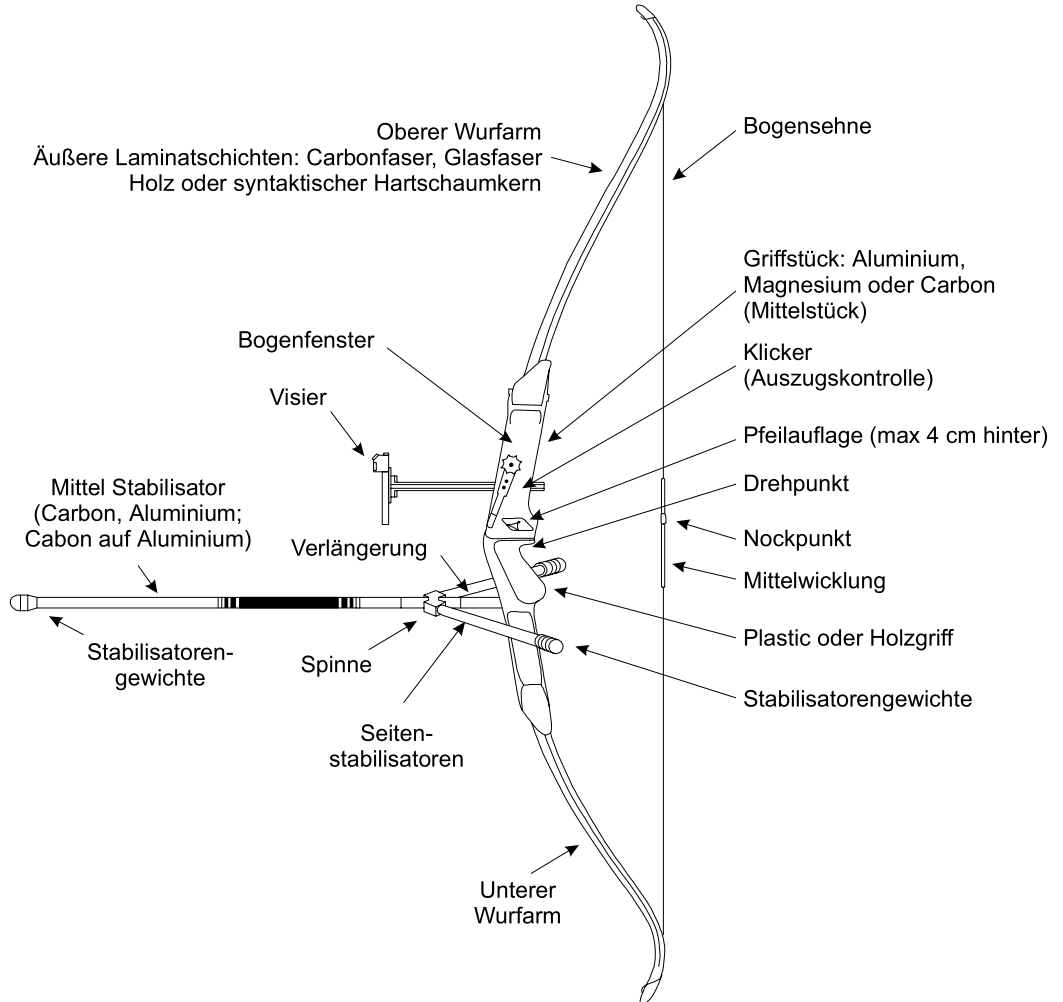
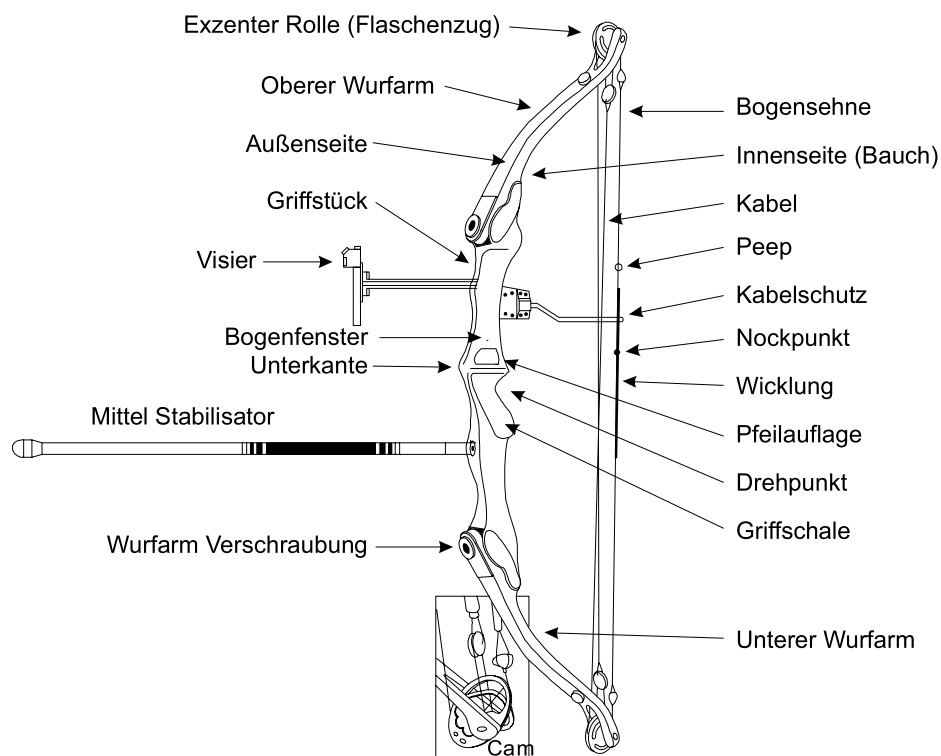


Abbildung Compoundbogen



Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
3-Meter-Linie	6.4.2.2	27
3-Meter-Linie	6.5.2.2	32
40 cm-Auflage und Las-Vegas-Auflage	6.4.1.2.1	24
60 cm-Auflage und 80 cm-Auflage	6.4.1.2.3	26
80 cm-6-Ring-Auflage	6.5.1.2.1	30
80 cm-Auflage und 122 cm-Auflage	6.5.1.2.2	31
900er-Runde	6.5.4.3	38
Abpraller, Durchschüsse, Hängende Pfeile	6.3.6.4	22
Abwechselndes Schießen	6.5.3.3.7	36
Akustische Signale	6.3.1.1	16
Allgemeines	6.1	1
Allgemeines	6.3.6.1	20
Arrowhead-Runde mit internationalen Auszeichnungen (WA-Arrowheads)	6.6.10.1	48
Auflagen	6.4.1.2	24
Auflagen	6.5.1.2	30
Auflagen	6.6.1.3	40
Ausrüstung des Schützen	6.2	5
Ausrüstungskontrolle	6.3.4	19
Ausrüstungskontrolle	6.6.5	43
Ausrüstungskontrolle	6.7.5	50
Ausstattung der Wettkampfstätte	6.4.2	27
Ausstattung der Wettkampfstätte	6.5.2	31
Ausstattung des Kurses	6.6.3	41
Ausstattung des Kurses	6.7.3	49
Auszugskontrolle	6.2.2.1.4	7
Auszugskontrolle	6.2.2.2.4	9
Auszugskontrolle	6.2.2.3.4	10
Auszugskontrolle	6.2.2.4.4	12
Auszugskontrolle	6.2.2.5.4	14
Bekanntgabe der Ergebnisse	6.4.2.5.1	27
Bekanntgabe der Ergebnisse	6.5.2.6.1	33
Bekleidung	6.6.4	42
Bekleidung	6.7.4	50
Blankbogen	6.2.2.3	10
Bogen	6.2.2.1.1	7
Bogen	6.2.2.2.1	8
Bogen	6.2.2.3.1	10
Bogen	6.2.2.4.1	11
Bogen	6.2.2.5.1	13
Bogen 3D	6.1.1.4	1
Bogen 3D	6.7	48

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Bogen im Freien	6.1.1.1	1
Bogen in der Halle	6.1.1.2	1
Bogenarten	6.2.2	7
Compound	6.2.2.2	8
Compound	6.2.4.2.1	15
Compound	6.4.3.2.6	29
Compound	6.5.3.2.6	35
Compound	6.5.3.3.5	36
Compoundsehne	6.2.2.2.2	9
Diverses	6.2.4.3	15
Durchführung des Schießens	6.6.7	43
Durchführung des Schießens	6.7.8	52
Einschießen	6.3.3	19
Einschießen	6.6.6	43
Einschießen	6.7.6	51
Einsprüche	6.1.4	4
Empfohlene Anlage des Wettkampffeldes	6.5.2.5	32
Entfernungen	6.6.1.2	39
Ergebnisgleichheit	6.4.3.1.1	28
Ergebnisgleichheit	6.5.3.1.1	33
Ergebnisgleichheit	6.6.7.6	46
Ergebnisgleichheit	6.7.8.6	55
Ergebnisgleichheit im Finale Compound	6.4.3.2.6.1	29
Ergebnisgleichheit im Finale Compound	6.5.3.2.6.1	35
Ergebnisgleichheit im Finale Recurve	6.4.3.2.5.1	29
Ergebnisgleichheit im Finale Recurve	6.5.3.2.5.1	34
Ergebnisgleichheit/Stechen	6.5.3.3.8	37
Feldbogen	6.1.1.3	1
Feldbogen	6.6	39
Ferngläser	6.2.4.1	15
Finalrunde	6.4.3.2	28
Finalrunde	6.5.3.2	34
Finalrunde Teams und Mixed Teams	6.5.3.3	35
Fingerschutz/Ablasshilfe	6.2.2.1.6	8
Fingerschutz/Ablasshilfe	6.2.2.2.6	9
Fingerschutz/Ablasshilfe	6.2.2.3.6	11
Fingerschutz/Ablasshilfe	6.2.2.4.6	12
Fingerschutz/Ablasshilfe	6.2.2.5.6	14
Gilt bis Landesmeisterschaft	6.7.1.1	48
Gilt bei der Deutschen Meisterschaft	6.7.1.2	48
Internationale Scheibennadelturniere (rekordberechtigt)	6.4.4.1	30

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Internationale Scheibennadelturniere (rekordberechtigt)	6.5.4.2	38
Internationale Sternturniere (rekordberechtigt)	6.5.4.1	38
Jury	6.1.3.4	3
Kampfrichter	6.1.3.3	2
Kleidung	6.2.1	5
Kommunikation	6.4.2.5.2	28
Kommunikation	6.5.2.6.2	33
Langbogen	6.2.2.4	11
Langbogensehne	6.2.2.4.2	12
Leitender Kampfrichter	6.1.3.2	2
Lizenzierung	6.4.1.4	26
Lizenzierung	6.6.1.3.1	41
Meisterschaftsprogramm	6.4.3	28
Meisterschaftsprogramm	6.5.3	33
Meisterschaftsprogramm	6.6.2	41
Meisterschaftsprogramm	6.7.2	49
Nicht geschossene Pfeile	6.3.6.6	23
Nicht zulässiges Zubehör	6.2.4.4	15
Optische Signale	6.3.1.2	16
Pfeilaufgabe	6.2.2.1.3	7
Pfeilaufgabe	6.2.2.2.3	9
Pfeilaufgabe	6.2.2.3.3	10
Pfeilaufgabe	6.2.2.4.3	12
Pfeilaufgabe	6.2.2.5.3	13
Pfeile	6.2.3	14
Pfeilwertung	6.3.6.2	21
Pflocke	6.6.1.1	39
Programm bei sonstigen Turnieren	6.4.4	30
Programm bei sonstigen Turnieren	6.5.4	38
Qualifikationsrunde	6.4.3.1	28
Qualifikationsrunde	6.5.3.1	33
Recurve	6.2.2.1	7
Recurve, Blankbogen, Langbogen, Traditioneller Bogen	6.2.4.2.2	15
Recurve	6.4.3.2.5	29
Recurve	6.5.3.2.5	34
Recurve	6.5.3.3.4	35
Regeln für Compound und Recurve	6.5.3.3.6	36
Regeln für Wettbewerbe in der Halle und im Freien	6.3	16
Regelverletzungen	6.1.5	4
Regelverstöße	6.5.3.3.9	37
Scheiben aus der Wertung nehmen	6.6.7.7	46

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Scheiben/Ständer	6.4.2.1	27
Scheiben/Ständer	6.5.2.1	31
Schießbrillen	6.2.4.2	15
Schießfolge	6.6.7.2	44
Schießfolge	6.7.8.2	52
Schießleiter	6.1.3.1	2
Schießposition	6.4.2.4	27
Schießposition	6.5.2.4	32
Schusszettel	6.6.7.5	46
Schusszettel	6.7.8.5	55
Sehne	6.2.2.1.2	7
Sehne	6.2.2.3.2	10
Sehne	6.2.2.5.2	13
Sicherheit	6.1.6	4
Signale	6.3.1	16
Sitzgelegenheiten	6.4.2.5.3	28
Sitzgelegenheiten	6.5.2.6.3	33
Sonderfälle	6.3.6.5	23
Sonderwertung in der Halle	6.4.1.3	26
Sonstige Turniere	6.6.10	48
Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer	6.2.2.1.7	8
Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer	6.2.2.2.7	9
Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer	6.2.2.3.7	11
Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer	6.2.2.4.7	12
Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer	6.2.2.5.7	14
Tabelle	6.4.1.1	24
Tabelle	6.5.1.1	30
Technische Defekte	6.3.5	19
Technische Defekte	6.6.9	47
Technische Defekte	6.7.10	56
Traditioneller Bogen	6.2.2.5	13
Verbotene Ausrüstungsgegenstände	6.6.8	47
Verbotene Ausrüstungsgegenstände	6.7.9	55
Verhaltensregeln	6.3.2	17
Verhaltensregeln	6.6.7.1	43
Verhaltensregeln	6.7.8.1	52
Vertikale Dreifachauflage	6.4.1.2.2	25
Visier	6.2.2.1.5	7
Visier	6.2.2.2.5	9
Visier	6.2.2.3.5	11
Visier	6.2.2.4.5	12

Stichwortverzeichnis	Gruppe	Seite
Visier	6.2.2.5.5	14
Wartelinie	6.4.2.3	27
Wartelinie	6.5.2.3	32
Weitere Ausstattung	6.4.2.5	27
Weitere Ausstattung	6.5.2.6	33
Werbung	6.2.1.8	5
Wertung	6.3.6	20
Wertung	6.6.7.4	44
Wertung	6.7.8.4	53
Wettbewerbe	6.1.1	1
Wettbewerbe im Freien	6.5	30
Wettbewerbe in der Halle	6.4	24
Wettkampffunktionäre	6.1.3	2
Wettkampfklassen	6.1.2	2
Wettkampfklassen, Entfernungen und Auflagen	6.4.1	24
Wettkampfklassen, Entfernungen und Auflagen	6.5.1	30
Wettkampfklassen, Entfernungen und Pflöcke	6.7.1	48
Wettkampfklassen, Entfernungen, Pflöcke und Auflagen	6.6.1	39
Zeitnahme und Verwarnungen	6.6.7.3	44
Zeitnahme und Verwarnungen	6.7.8.3	53
Ziele	6.7.7	51
Ziele aus der Wertung nehmen	6.7.8.7	55
Zu viel geschossene Pfeile	6.3.6.3	21
Zubehör	6.2.4	15
Zweifel an der Wertung	6.3.6.7	23

