



SPORTORDNUNG (SpO)

Stand 03.12.2017 / Deutscher Feldbogen Sportverband e.V.

I	Begriffsbestimmungen	S. 2
II	Stilarten	S. 3 - 6
	Übersicht Stilarten	S. 7
III	Altersklassen	S. 8
IV	Wettbewerbsklassen	S. 9
V	Deutsche Meisterschaften und Wettbewerbe	S. 10 - 12
VI	Durchführungsbestimmungen	S. 13-14
	Deutsche Meisterschaft Halle	S. 15-19
	Deutsche Meisterschaft Feld und Jagd	S. 20-25
	Deutsche Meisterschaft Bowhunter	S. 26-29
	Internationale Runden	S. 30-31
VII	Ehrungen und Medaillenvergabe	S. 32-34
VIII	Wettkampfgericht	S. 35
	Inkrafttreten	S. 35
1	Anlage	S. 36-37
2	Anlage	S. 38 - 39

Begriffsbestimmungen

Diese Sportordnung ist geschlechterneutral verfasst. Damit sie lesbar bleibt, wurde auf eine weibliche Formulierung verzichtet. Sämtliche Formulierungen, die Männer betreffen, gelten sinngemäß auch für Frauen.

Ankerpunkt	Position und Lage der Zughand im Vollauszug des Teilnehmers an einem bestimmten Punkt am Gesicht
Bounce-outs	Nach außen abprallende Schüsse
Brush Button, Limbsafer, Silencer	Geräuschdämpfer
Button	Einstellbare Pfeilanlage
Butt	Scheibe mit Auflage
Center	Längsachse des Bogens
Face	Scheibenaufgabe (z.B. Tierbild)
Facewalking	Ankerteknik unter Verwendung verschiedener Ankerpunkte im Gesicht Vier
Fächer/Fan	Abschusspflocke in gleicher Entfernung zu einem Ziel
Kisser	Mundmarke zur Auszugskontrolle (an der Sehne)
Klicker	Blattfeder zur Auszugskontrolle (am Bogenfenster)
Limit	Bestimmte Punktzahl, die ein Teilnehmer bei der DM Halle und bei der DM Feld und Jagd erreichen muss, um Deutscher Meister zu werden
Marker	Abschusspflock
Mediterraner Ablass	Der Pfeil befindet sich zwischen Zeige- und Mittelfinger Bewegliches Ziel
Moving Target	Bewegliches Ziel
Nivelliergerät/	Hilfsmittel zur Kontrolle der richtigen Bogenhaltung
Wasserwaage Nockpunkt	Der Punkt an der Sehne an dem der Pfeil eingenockt wird; dieser Punkt kann durch ein oder zwei Klemmringe (o.ä.) markiert sein
Passe	„Schießdurchgang“ mit 5 Pfeilen bei Hallenturnieren
Peep Sight	Visierhilfe, die in die Sehne eingebunden wird
Pin Sight	Stiftvisier
Release	Mechanische Spann- und Auslösehilfe
Round	Zwei Standardeinheiten oder eine Doppelrunde auf einer Standardeinheit
Scope	Runde Linse mit Fadenkreuz oder Zielpunkt in der Mitte (oft mit
Spot	Vergrößerung) Zielmitte oder Blattbereich
Standardeinheit	Anlage mit 14 Scheiben/3D-Zielen, einschließlich aller offiziellen Schüsse
Straight	Geradliniger Schuss; ein Abschusspflock für ein Ziel
Stringwalking	Benutzen verschiedener Abgreifpunkte an der Sehne (Ankerpunkt ist gleich)
Target	Feld-, Voll- (Halle), Spotscheibe (Halle), Tierbild oder 3D-Zielen
Treestand	Baum- /Hochstand
Untergriff (Apachegriff)	Die Sehne wird mit den Fingern der Zughand unterhalb des Pfeiles gegriffen
Walk-up	Mehrere Abschusspflocke mit abnehmender Entfernung zum Ziel, beim entferntesten Pflock zum Ziel wird begonnen
Runde	Bekannte Entfernungen: Zwei definierte Standardeinheiten, oder alternativ zweimaliger Durchlauf einer solchen Standardeinheit. Unbekannte Entfernungen: 28 Ziele.
Maße	
1 inch	2,54 cm
2 feet (ft)	30,48 cm = 12 inches
1 yard (yd)	91,44 cm = 0,9144 m = 3 feet
1 mile	1,609 km = 1 760 yard

2.1 Longbow (LB) Stil o

- 2.1.1 Ein Bogen mit aus beliebigem Material, der entweder aus einem Stück oder aus zwei innerhalb des Griffs zerlegbar miteinander verbundenen Teilen besteht, und welcher im aufgespannten Zustand eine gleichmäßige einseitig gekrümmte Kurve beschreibt, die wie folgt gemessen wird:
- 2.1.1.1 Der aufgespannte Bogen wird senkrecht gehalten, so dass die Sehne eine Vertikale bildet. Der Winkel zwischen der Horizontale und der Tangente an einem Punkt des Wurfarms muss mit wachsender Entfernung dieses Punktes vom Bogengriff stetig abnehmen (Anm.: kein Recurve). Im Zweifelsfall wird am Bogenrücken (Anm.: dem Schützen abgewandt) zwischen dem Ende der Verjüngung des Mittelstücks und dem Beginn der Endverstärkung (falls keine vorhanden ist, der Sehnenkerbe) eine Schnur gespannt; diese muss überall ohne Zwischenraum am Wurf arm aufliegen.
- 2.1.2 Endverstärkungen dürfen nicht dicker als 20 mm sein, gemessen von der Oberfläche des Wurfarmes, und nicht länger als 50 mm, gemessen von der Mitte der Sehnenkerbe in Richtung des Bogengriffs.
- 2.1.3 Der Bogen darf ein Bogenfenster und ein Pfeilbett (arrow shelf) haben. Die Seite des Fensters ist über die ganze Fensterlänge abgeschrägt (slanted) und, wo das Bogenfenster in den oberen Wurf arm übergeht, abgerundet. Der Fensterausschnitt darf nicht über die Bogenmitte hinausgehen.
- 2.1.4 Die Innenseite des Bogens, der Griff, das Bogenfenster und das Pfeilbett dürfen keine Markierungen und Flecken aufweisen, welche zum Zielen verwendet werden können. Sind solche Markierungen etc. im Bereich des Bogenfensters vorhanden, so ist die Rückseite des Bogenfensters in ihrer ganzen Länge mit Klebeband abzudecken.
- 2.1.5 Zusatzeinrichtungen zum Zwecke der Stabilisierung, Nivellierung, Verminderung der Zugstärke, des Zielens und der Auszugkontrolle sind nicht erlaubt.
- 2.1.6 Es ist nur ein (1) Nockpunkt an der Sehne erlaubt, welcher durch ein oder zwei Nockpunktringe markiert sein kann. Werden einrastende Nocken verwendet (z.B. Kugelnocken), ist nur ein (1) dazu passender Nockpunkt erlaubt.
- 2.1.7 Sehnengeräuschkämpfer im Mindestabstand von 30 cm vom Nockpunkt sind erlaubt
- 2.1.8 Die Pfeile müssen aus Holz sein, befiedert mit Naturfedern, und gleiche Länge, Befiederung und Spitzen aufweisen; die Farbe ist unerheblich. Der Pfeil darf keine Markierungen oder Flecken aufweisen, die als Zielhilfe dienen können und dürfen am Anfang des Wettbewerbs nicht mehr als 25 mm unterschiedlich in Länge sein.
- 2.1.9 Die Nocken können aus beliebigem Material bestehen; jedes Spitzengewicht ist möglich.
- 2.1.10 Es ist der mediterrane Ablass vorgeschrieben (Anm.: Zeigefinger über der Nocke, Mittel- und Ringfinger darunter).

2.2 Freestyle Unlimited (FU) Stil 1

- 2.2.1 Alle vom IFAA-Komitee anerkannten Bögen, Visiere und Release sind erlaubt.

2.3 Freestyle Limited Recurve (FS-R) Stil 2 und Compound (FS-C) Stil 3

- 2.3.1 Jede Art von Visier ist erlaubt.
- 2.3.2 Auslösehilfen sind nicht zulässig.

2.4 Barebow Recurve (BB-R) Stil 4 und Compound (BB-C) Stil 5

- 2.4.1 Bogen, Pfeile, Sehne und Zubehör müssen frei von Zielmarkierungen, Visiereinrichtungen oder Laminierungen sein, welche zum Zielen verwendet werden könnten. Der Tab muss frei von nachträglich eingearbeiteten Markierungen sein.
- 2.4.2 Die Benutzung einstellbarer Pfeilhalterungen zur Kontrollierung des Abstandes zwischen Pfeil und Bogenfenster ist erlaubt.
- 2.4.3 Die Verwendung von Stabilisatoren ist erlaubt.
- 2.4.4 Es ist nur ein fester Nockpunkt erlaubt. Er kann durch 1 oder 2 Klemmringe (o.ä.) begrenzt werden.
- 2.4.5 Außer einer auf dem Bogen montierten, sich über den Pfeil jedoch nicht hinaus (zum oberen Wurfarm hin) erstreckenden, justierbaren Auszugs- und/oder Niveauekontrolle, ist die Verwendung mechanischer Vorrichtungen nicht zulässig.
- 2.4.6 Alle verwendeten Pfeile müssen in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung und Nocke, ungeachtet ihrer Farbe, unter Berücksichtigung von Verschleiß, identisch sein.
- 2.4.7 Face- und Stringwalking ist erlaubt.

2.5 Bowhunter Recurve (BH-R) Stil 6 und Compound (BH-C) Stil 7

- 2.5.1 Alle vom IFAA-Komitee anerkannten Bogenarten sind erlaubt.
- 2.5.2 Bogen, Pfeile, Sehne und Zubehör müssen frei von Zielmarkierungen, Visiereinrichtungen oder Laminierungen sein, welche zum Zielen verwendet werden könnten.
- 2.5.3 Die Verwendung von Nivelliergeräten ist nicht zulässig.
- 2.5.4 Alle als Visierhilfe verwendbaren Vorrichtungen jeder Art sind nicht zulässig und dürfen nicht am Bogen montiert sein.
- 2.5.5 Auszugskontrollen oder Auslösehilfen sind nicht zulässig.
- 2.5.6 Es ist nur ein fester Nockpunkt erlaubt. Er kann durch 1 oder 2 Klemmringe (o.ä.) begrenzt werden.
- 2.5.7 Ein einziger fester Ankerpunkt ist zu verwenden.
- 2.5.8 Die Bogensehne kann „mediterran“ oder mit „Untergriff“ (Apachegriff) gegriffen werden. Wird der Untergriff verwendet, muss ein Finger den Nock oder, soweit vorhanden, den Klemmring (o.ä.) berühren.
- 2.5.9 Die gewählte Fingerposition darf während des Wettbewerbs nicht verändert werden.
- 2.5.10 Alle verwendeten Pfeile müssen in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung und Nocke, ungeachtet ihrer Farbe und unter Berücksichtigung von Verschleiß, identisch sein.
- 2.5.11 Im Bereich von 30,5 cm (12 Inch) ober- und unterhalb des Nockpunktes dürfen sich weder am Bogen noch an der Sehne irgendwelche Hilfsmittel (Sehndämpfer) befinden, die als Zielhilfe verwendet werden können.
- 2.5.12 Ein Bogenköcher kann auf der dem Bogenfenster gegenüberliegenden Seite installiert sein, ohne dass Teile des Köchers im Bogenfenster sichtbar sind.
- 2.5.12.1 Bei Verwendung eines Bogenköchers müssen die Wertungspfeile aus dem Bogenköcher benutzt werden.
- 2.5.13 Die Verwendung eines geraden Stabilisators ggf. mit Kopplungsvorrichtung und einer Länge von höchstens 30,5 cm (12 Inch) gemessen von der Vorderkante des Bogenmittelteils ist erlaubt. Gegabelte Stabilisatoren oder Gegengewichte sind nicht zulässig. Der Gewindeeinsatz, der aus dem Bogenmittelteil herausragt, ist Teil des Stabilisators und wird mitgerechnet.
- 2.5.14 Das Bogenzuggewicht darf während einer Runde nicht geändert werden.

2.6 Bowhunter Unlimited (BU) Stil 8

- 2.6.1 Alle vom IFAA-Komitee anerkannten Bogenarten und Auslösehilfen sind erlaubt.
- 2.6.2 Visiere mit mind. 4 oder max. 5 festen Bezugspunkten (PIN), welche im Verlauf einer Runde nicht verändert werden dürfen, sind erlaubt.
- 2.6.3 Nadelvisiere müssen vom Befestigungspunkt bis zum Visierpunkt geradlinig und horizontal ausgebildet sein, wobei nur ein Visierpunkt von jedem Nadel- oder Bezugspunkt möglich ist. Vertikal angebrachte Bezugspunkte oder Pinfixierungshilfen (Draht, Schnur, etc.) sind nicht zulässig.
- 2.6.4 Ein Schutzbügel ist bei Nadelvisieren erlaubt, wenn die oberste Visiernadel von der Unterkante des oberen Teils des Schutzbügels weiter entfernt ist, als von der nächsten Visiernadel. Sinngemäß Gleiches gilt für die unterste Visiernadel und den Unterteil des Schutzbügels.
- 2.6.5 Die Verwendung von Nivelliergeräten (z.B. Wasserwaage) als Bestandteil des Pin-Gehäuses ist zulässig. Diese sind bei allen Messungen und Referenzen auch als Teil des Pin-Gehäuses zu betrachten.
- 2.6.6 Elektrische Oszilloskopvisiere und elektrisch beleuchtete Visiere sind nicht zulässig.
- 2.6.7 Visiere mit optischen Linsen (scope sights) sind nicht zulässig. Keinerlei Vergrößerungseinrichtungen dürfen in der Visierblende (peep sight) integriert oder an ihr angebracht sein. Es ist entweder eine Mundmarke (kisser) oder eine Visierblende an der Sehne erlaubt, jedoch nicht beides.
- 2.6.8 Auslösehilfen/ Release sind erlaubt.
- 2.6.9 Im Übrigen gelten alle anderen Regeln der Bowhunterklasse.

2.7 Bowhunter Limited (BL) Stil 9

- 2.7.1 Es gelten die gleichen Regeln wie in der Klasse Bowhunter Unlimited, jedoch ist eine Auslösehilfe/ Release nicht zulässig.

2.8 Primitive Bow (PB) Stil A

- 2.8.1 Die Anerkennung des klassischen (auch: historischen oder primitiven) Bogens erfolgt auf der Basis eines historischen Vorbilds des Entwicklungsstandes vor 1900.
- 2.8.2 Eine Untergliederung nach Konstruktion oder Material findet nicht statt.
- 2.8.3 Der Bogen ist entweder ein aus einem Stück gefertigter Holzbogen oder ein Kompositbogen.
- 2.8.4 Als Bogenmaterial kommen Holz und andere natürliche Materialien in Frage, die zu der Zeit verwendet wurden, in welcher der betreffende Bogentyp in Gebrauch stand. Moderne Materialien wie Kohlefaser, Glasfaser und Kunststoffen dürfen nicht verwendet werden.
- 2.8.5 Als Sehnenmaterial ist Polyester vorgeschrieben. Historisches Material (wie Flachs oder Sehnen) und moderne Fasern (wie Kevlar) sind nicht zulässig.
- 2.8.6 Der Pfeilschaft ist aus Holz und ist mit Naturfedern befiedert und dürfen am Anfang eines Wettbewerbs nicht mehr als 25 mm unterschiedlich in Länge sein. Moderne Pfeilspitzen und moderne Nocken sind erlaubt. In den Schaft eingeschnittene Nocken sind nur erlaubt, wenn sie auf geeignete Weise verstärkt sind.
- 2.8.7 Zubehör, wie geflochtene Nockpunktmarken oder Daumenringe, sind erlaubt, sofern sie auch in der entsprechenden historischen Periode verwendet wurden.
- 2.8.8 Es obliegt dem Schützen, dafür zu sorgen, dass seine Ausrüstung im Wettkampf historisch korrekt ist. Auf Verlangen der Technischen Kontrolle eines Wettkampfs hat er das mit geeigneten Unterlagen nachzuweisen.
- 2.8.9 Ein Bogenköcher ist nicht zulässig.

- 2.9 Traditioneller Recurvebogen (TRB) Stil B**
- 2.9.1 Ein aus Holz bestehender Recurvebogen. Der Bogen kann ein- oder mehrteilig („Takedown“) sein. Bei einem „Take-down“ müssen die Wurfarme, insbesondere die Wurfarmkerne, ebenfalls aus Holz sein. Beschichtungen oder Schichteinlagen aus Faserverbundwerkstoffen wie Glas- und/oder Carbonfasern sind erlaubt.
- 2.9.2 Die Bogensehne muss mit mediterranem Ablass über Shelf abgelassen werden. Facewalking ist nicht zulässig.
- 2.9.3 Der Bogen darf keine als Visierhilfe- und/oder als Auszugskontrolle angebrachte Markierungen oder Vorrichtungen aufweisen.
- 2.9.4 Es ist nur ein fester Nockpunkt erlaubt. Dieser kann durch 1 oder 2 Klemmringe (o.ä.) begrenzt werden.
- 2.9.5 Die Verwendung eines Stabilisators und/oder eines Zusatzgewichtes ist nicht zulässig.
- 2.9.6 Es dürfen nur naturbefiederte Pfeile verwendet werden. Diese müssen in Material, Länge, Gewicht, Durchmesser und Nocke, ungeachtet ihrer Farbe und unter Berücksichtigung von Verschleiß, identisch sein.
- 2.9.7 Bei Verwendung von Limbsafer, Silencer, Brush Buttons und Sehnenschalldämpfer muss der Abstand von mind. 30,5 cm unterhalb und oberhalb des Nockpunktes gewährleistet sein.
- 2.9.8 Ein Bogenköcher kann auf der dem Bogenfenster gegenüberliegenden Seite installiert sein, ohne dass Teile des Köchers im Bogenfenster sichtbar sind.
- 2.9.8.1 Bei Verwendung eines Bogenköchers müssen die Wertungspfeile aus dem Bogenköcher benutzt werden.

Wettbewerbsklassen (nach SpO-DFBV - Stand 11/2016)

Altersklasse			
A / B	Senioren	m / w	ab 55 Jahre
1 / 2	Erwachsene	m / w	ab 19 Jahre
3 / 4	Junge Erwachsene	m / w	17 und 18 Jahre
5 / 6	Junioren	m / w	13, 14, 15 und 16 Jahre
7 / 8	Schüler	m / w	••• bis 12 Jahre

		Bogenart		Visierart			Stabilisierung			Sonstiges					Wesentliche Stilmerkmale
Stilart	Stil Nr.	Recurve	Compound	Scope	Schiebevisier	Pin	Spinne	Monostabi	Jagdstabi	Peepsight / Mundmarke	Release	Auszugskontrolle	Wasserwaage	Bogenköcher	
		Freestyle Unlimited FU	1									beides			
Freestyle Limited Recurve FS-R	2									beides					Fingerlösen (Tab/Handschuh).
Freestyle Limited Compound FS-C	3									beides					Fingerlösen (Tab/Handschuh).
Barebow Recurve BB-R	4														Abgreifen an der Sehne; oder Ankerpunkt, der im Gesichtsfeld verändert wird. Auszugskontrolle oder Wasserwaage dürfen nicht über dem Pfeil montiert sein. Fingerlösen (Tab/Handschuh).
Barebow Compound BB-C	5														Abgreifen an der Sehne; oder Ankerpunkt, der im Gesichtsfeld verändert wird. Auszugskontrolle oder Wasserwaage dürfen nicht über dem Pfeil montiert sein. Fingerlösen (Tab/Handschuh).
Bowhunter Recurve BH-R	6														Fingerlösen (Tab/Handschuh), mediterran oder Untergriff.
Bowhunter Compound BH-C	7														Fingerlösen (Tab/Handschuh), mediterran oder Untergriff.
Bowhunter Unlimited BU	8														Alle Bögen und Auslösehilfen sind erlaubt. Visiere mit mind. 4 oder max. 5 festen Bezugspunkten, welche im Verlauf einer Runde nicht verändert werden dürfen, sind erlaubt. Visiere mit Linsen sind nicht zulässig. Keinerlei Vergrößerungseinrichtungen dürfen in Visierblende integriert oder an ihr angebracht sein. Entweder Mundmarke oder Visierblende an Sehne erlaubt.
Bowhunter Limited BL	9														Es gelten die gleichen Regeln wie in der Klasse Bowhunter Unlimited BU, jedoch ist eine Abschusshilfe (Release) nicht zulässig.
Langbogen LB	0	Besteht aus einem oder mehreren Teilen; aus beliebigem Material; Sehne darf im gespannten Zustand nicht auf den Wurfarmen aufliegen. Bogenfenster darf nicht über's Center geschnitten sein. Keine Markierungen o.ä. am Mittelteil, die als Visierhilfe verwendet werden können. Nur Holzpfeile mit Naturfedern; Nock beliebig; Fingerlösen (Tab/Handschuh), mediterran; Bogenköcher ist erlaubt.													
Primitivbogen PB	A	Einteiliger Lang-, Recurve- oder Flachbogen; besteht ausschließlich aus Holz und/oder Naturmaterial (Horn usw.). Kein Schussfenster und keine Pfeilauflage; Abschuss erfolgt über den Handrücken. Bogensehne nur aus Polyester; nur Holzpfeile mit Naturfedern; Nock beliebig; Fingerlösen (Tab, Handschuh, Daumenring), Bogenköcher ist nicht zulässig.													
Traditionell Recurve Bogen TRB	B	Aus Holz bestehender Recurve-Bogen; ein- oder mehrteilig; Faserverbundwerkstoffe sind erlaubt. Naturbefiederte Pfeile; keine Pfeilauflage; mediterraner Ablass über's Shelf; kein Facwalking.													

 erlaubt
  nicht erlaubt
  wahlweise

3.1 Erwachsene - Herren (1) - Damen (2)

3.1.1 Erwachsene sind alle Sportler und Sportlerinnen vom vollendeten 19. Lebensjahr bis einen Tag vor dem vollendeten 55 Lebensjahr.

3.2 Junge Erwachsene - Jungen (3) - Mädchen (4)

3.2.1 Junge Erwachsene sind alle Sportler und Sportlerinnen vom vollendeten 17. bis einen Tag vor dem vollendeten 19. Lebensjahr.

3.2.2 Wettbewerber in den Klassen Junge Erwachsene verwenden die gleichen Markierungen wie die Erwachsenen.

3.3 Junioren - Jungen (5) - Mädchen (6)

3.3.1 Junioren sind alle Sportler und Sportlerinnen vom vollendeten 13. bis einen Tag vor dem vollendeten 17. Lebensjahr.

3.3.2 Wettbewerber in der Jugendklasse verwenden eigenen Markierungen.

3.4 Schüler - Jungen (7) - Mädchen (8)

3.4.1 Schüler sind alle Sportler und Sportlerinnen bis einen Tag vor dem vollendeten 13. Lebensjahr.

3.4.2 Wettbewerber in der Schülerklasse schießen von eigenen Markierungen.

3.4.3 Die Altersklassen Junioren und Schüler gelten ausschließlich auf nationaler Ebene des DFBV für alle Stilarten. International verbleibt es bei den durch die IFAA vorgegebenen Einteilungen.

3.5 Senioren - Herren (A) - Damen (B)

3.5.1 Senioren sind alle Sportler und Sportlerinnen, welche am oder vor dem ersten Tag des Wettbewerbs 55 Jahre alt sind bzw. werden. Sie haben die Wahl in der Senioren- oder Erwachsenenklasse teilzunehmen, jedoch nicht in beiden.

3.5.2 Die Entscheidung zur Teilnahme in der Seniorenklasse ist für nachfolgende Wettbewerbe nicht bindend. Die Wahl ist stets fakultativ.

3.6 Profis - Herren (M) - Damen (F)

3.6.1 Profis (nur Erwachsene), Profi - Status

Ein Schütze gilt als Profi, wenn er an Profi-Turnieren (Professional Archery Circuit) oder Preisgeldturnieren aktiv teilnimmt.

Bei Wettkämpfen wird die folgende Stilart anerkannt:

Freestyle, Damen und Herren werden in getrennte Klassen eingeteilt. Ein Profi kann ein Jahr nach der letzten Teilnahme an einem Profi-Wettbewerb wieder zum Amateur erklärt werden.

3.6.2 Jeder Bogenschütze, der Mitglied eines IFAA - Verbandes ist, gilt solange als Amateur, bis er nach den Regeln der IFAA zum Profi wird.

3.7 Für die Wettbewerbsklasseneinteilung ist das am ersten Wettkampftag eines Wettbewerbs vollendete Lebensjahr maßgebend. Ein glaubwürdiger Altersnachweis muss vorgelegt werden.

3.7.1 Für die Wettbewerbsklasseneinteilung in den Ligen ist das am ersten Wettkampftag des Finales vollendete Lebensjahr maßgebend.

4.1 Die Wettbewerbsklasse setzt sich aus der Stilart und der Altersklasse zusammen.
Zum Beispiel:

Stilart: Longbow = 0
 Altersklasse: Männer = 1
 Wettbewerbsklasse: Longbow männlich = 01

Wettbewerbsklasse													
STILART	KLASSE												
	Erwachsene Profis (ab 19)		Erwachsene (ab 19)		Junge Erwachsene (17-18)		Junioren (13-16)		Schüler (bis 12)		Senior (ab 55)		Gast
	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	
LB (Longbow)	-	-	01	02	03	04	05	06	07	08	0A	0B	
FU (Freestyle unlimited)	1M	1F	11	12	13	14	15	16	17	18	1A	1B	19
FSR (Freestyle limited Recurve)	2M	2F	21	22	23	24	25	26	27	28	2A	2B	29
FSC (Freestyle Limited Compound)	3M	3F	31	32	33	34	35	36	37	38	3A	3B	39
BBR (Bare Bow Recurve)	-	-	41	42	43	44	45	46	47	48	4A	4B	49
BBC (Bare Bow Compound)	-	-	51	52	53	54	55	56	57	58	5A	5B	59
BHR (Bowhunter Recurve)	-	-	61	62	63	64	65	66	67	68	6A	6B	69
BHC (Bowhunter Compound)	-	-	71	72	73	74	75	76	77	78	7A	7B	79
BU (Bowhunter Unlimited)	-	-	81	82	83	84	85	86	87	88	8A	8B	89
BL (Bowhunter Limited)	-	-	91	92	93	94	95	96	97	98	9A	9B	99
PB (Primitiv Bow)	-	-	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	AA	AB	A9
TRB (Traditioneller Recurve)	-	-	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	BA	BB	B9

4.2 Die Wettbewerbsklassen werden verwendet für:

- Anmeldung
- Auswertung
- Ergebnisliste

5.1 Teilnahmeberechtigung

- 5.1.1 Jedes Mitglied des Deutschen Feldbogen Sportverbandes oder Mitglied eines anderen IFAA-Verbandes oder IFAA-Teilverbandes (z.B. AAE), ist berechtigt, an den Deutschen Meisterschaften und Wettbewerben des DFBV teilzunehmen. Dem Verband gehören natürliche Personen als Einzelmitglieder sowie Vereine und Firmenmitglieder als juristische Personen an.
- 5.1.1.1 Mitgliedsvereine und juristische Personen können natürliche Personen sowie auch Mannschaften anmelden.
- 5.1.2 Eine Startberechtigung besteht nur, wenn der Mitgliedsbeitrag und das Startgeld bezahlt sind.
- 5.1.3 Innerhalb eines Sportjahres (01.01.-31.12.) darf ein Teilnehmer nicht für unterschiedliche Vereine, juristische Personen oder Startgemeinschaften starten.
- 5.1.4 Kein Teilnehmer darf an der gleichen Veranstaltung mehrmals in der gleichen Wettbewerbsklasse teilnehmen.
- 5.1.5 Die bei der Anmeldung angegebene Stilart ist mit der Registrierung und nach erfolgter Abnahme der Materialkontrolle bindend. Eine Änderung am Meldetag ist nur möglich, wenn in der betreffenden Stilart noch Plätze frei sind.
- 5.1.6 Mitglieder anderer Bogenverbände können in der Gästeklasse teilnehmen, sofern noch Startplätze frei sind.
- 5.1.7 Termin, Ort, Wettkampfbeginn und Sonderregelungen sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen.

5.2 Sicherheitsbestimmungen

- 5.2.1 Eine Materialkontrolle wird vor Meisterschaften durchgeführt, bei sonstigen Wettbewerben kann diese durchgeführt werden. Der Teilnehmer ist dafür verantwortlich, dass seine Ausrüstung während der ganzen Veranstaltung den Bestimmungen entspricht. Verstöße können zu Protesten anderer Teilnehmer und zur Disqualifikation führen.
- 5.2.2 Jede Art von Bögen entsprechend der Artikel 2.1-2.9.8.1 sind erlaubt. Armbrüste oder Bögen mit mechanischer Zugvorrichtung sind verboten.
- 5.2.3 Jede Art von Pfeilmaterial entsprechend der Stilart ist erlaubt. Alle Pfeile müssen aufsteigend nummeriert oder beringt und mit Namen/Initialen eindeutig identifizierbar sein. Jegliche Art von Jagdspitzen oder historischen Kriegsspitzen sind verboten.
- 5.2.4 Jeder Teilnehmer trägt selbst sowohl das Masse- als auch das Haltegewicht des Bogens ohne äußere Hilfsmittel.
- 5.2.5 Es sind nur Bogen und Pfeilkombinationen erlaubt, deren V° 300 ft/s nicht übersteigt. Dafür wird vor oder/ und während der Veranstaltung eine Speed Kontrolle durchgeführt. Sollte sich im Wettkampf herausstellen, dass die Ausrüstung eines Teilnehmers nach der Materialkontrolle verändert wurde und nicht mehr seiner angegebenen Stilart (Artikel 2.1-2.9.8.1) entspricht, ist eine sofortige Disqualifikation vom gesamten Wettbewerb auszusprechen.
- 5.2.6 Der Bogen mit aufgelegtem Pfeil darf vom Teilnehmer erst am Abschusspflock / Schiesslinie und nur in Richtung des Ziels ausgezogen werden, wenn sich für den Teilnehmer deutlich erkennbar niemand mehr vor oder hinter dem Ziel sowie in dem akuten Gefahrenbereich (Zone A), Gefährdungsbereich (Zone B) und Vorsichtsbereich (hinter dem Ziel) aufhält.
- 5.2.7 Der Spannvorgang beim Auszug des Bogens darf nicht über Kopf und nicht über die Zieloberkante hinausgehen.
- 5.2.8 Es ist verboten, senkrecht in die Höhe zu schießen, da der Pfeilflug und somit auch der Auftreffpunkt des Pfeils nicht mehr bestimmbar ist.

Deutsche Meisterschaften und Wettbewerbe des DFBV

- 5.2.9 Bei einer Pfeilsuche hinter einem Ziel muss ein Mitglied der Gruppe davor stehen bleiben, um der nachfolgenden Gruppe damit deutlich anzuzeigen, dass das Ziel noch nicht freigegeben ist.
- 5.2.10 Den Teilnehmern ist verboten im Verlauf einer Runde auf Übungsziele oder sonstigen Gegenstände zu trainieren, welche für die Zwecke eines Wettbewerbs verwendet werden. Spezielle Ziele zum Training werden vor dem Wettkampf zur Verfügung gestellt.
- 5.2.11 Die Verwendung von jeglicher Ausrüstung, welche die Sinneswahrnehmungen des Teilnehmers beeinträchtigt oder blockiert (z.B. Hören, Sehen, etc.), damit die Wahrnehmung des Umfeldes behindert, vom Wettbewerb und den Sicherheitsvorkehrungen ablenkt, ist nicht gestattet.
- 5.2.12 Den Teilnehmern wird dringend empfohlen, auf den Parcours helle Kleidung zu tragen, vor allem bei schlechten Sichtverhältnissen. Tarnkleidung wird nur in Verbindung mit einem deutlich sichtbaren Kleidungsbestandteil zugelassen.
- 5.2.13 Der Genuss von Alkohol und Drogen unmittelbar vor und während des Wettkampfes ist aktiven Teilnehmern und dem Aufsichtspersonal untersagt, ebenso die Einnahme von Medikamenten ohne medizinische Indikation, die lediglich zur Erlangung eines Vorteils gegenüber dem Mitbewerber dienen (wie z.B. leistungssteigernde Medikamente oder Beruhigungsmittel). Offensichtlich unter Drogen (Alkohol, Medikamente usw.) stehende Teilnehmer sind sofort der Turnierleitung zu melden.
- 5.2.14 In den Wettkampfhallen/-Parcours gilt absolutes Rauchverbot, auch die E-Zigarette. Das Rauchen ist während des Wettkampfes nur an den dafür vom Veranstalter /Ausrichter ausgewiesenen Stellen gestattet.
- 5.2.15 Verstöße gegen die Sicherheitsbestimmungen 5.2.1–5.2.14 führen zur sofortigen Disqualifikation vom gesamten Wettbewerb.
- 5.3 Allgemeine Regeln DM Feld und Jagd / DM Bowhunter / Wettbewerbe**
- 5.3.1 Die Sportler müssen über die volle Dauer eines Wettbewerbs teilnehmen, wie dies in den Wettbewerbs Spezifikationen festgelegt ist. Bei ungünstigen Wetterverhältnissen wird die Veranstaltung nicht unterbrochen, es sei denn, der Turnierleiter gibt ein zuvor vereinbartes Signal. Die Punkte eines Teilnehmers, welcher den Wettbewerb nicht beendet, oder Teilnehmer, die das Gelände vorher verlassen, werden für eine Auszeichnung nicht berücksichtigt.
- 5.3.2 In den Teilnehmergruppen sind Begleitpersonen und Haustiere nicht zulässig. Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung.
- 5.3.3 Bei Meisterschaften sollen alle Teilnehmer einer Gruppe in der gleichen Wettbewerbsklasse sein. Teilnehmer einer Wettbewerbsklasse müssen am gleichen Tag den gleichen Parcours bewältigen. Bei sonstigen Wettbewerben erfolgt die Gruppeneinteilung und Parcoursbelegung durch die Turnierleitung.
- 5.3.4 Nach dem ersten Wettkampftag können die Teilnehmer in ihrer Wettbewerbsklasse gemäß ihrer Ergebnisse in neue Gruppen eingeteilt werden.
Einteilung in der Gruppe:
Teilnehmer/ Sportler Nr. 1 ist der Target Captain
Teilnehmer / Sportler Nr. 2 ist der 1. Schreiber
Teilnehmer / Sportler Nr. 3 ist der 2. Schreiber
Die Abschusspositionen innerhalb der Gruppe werden einvernehmlich bestimmt.
- 5.3.5 Junioren und Schüler bewältigen die Meisterschaften unter gleichen Wettbewerbsbedingungen wie Senioren/Erwachsene und Junge Erwachsene, jedoch mit anderen Entfernungen (eigene Pflöcken).

- 5.3.6 Bei Meisterschaften nehmen die Schüler in ihren Gruppen unter der Aufsicht eines nicht teilnehmenden Erwachsenen am Wettkampf teil. Es wird keine Einteilung nach Stilarten vorgenommen.
- 5.3.7 Für die Einhaltung der Regeln und das Lösen aller lokalen Probleme ist der für die Gruppe verantwortliche Target Captain zuständig. Seine Entscheidung über Pfeilwerte ist bindend, ausgenommen ist die Bewertung seines eigenen Pfeils, die vom 1. Schreiber entschieden wird.
- 5.4 **Spezielle Regeln DM Feld und Jagd / DM Bowhunter / Wettbewerbe**
- 5.4.1 Jeder Teilnehmer einer Gruppe hat umgehend mit seinem Wettkampf zu beginnen. Das Zeitlimit für einen Pfeil beträgt 1 Minute. Tritt der Teilnehmer an den Pflock läuft seine Zeit für dieses Ziel. Das Zeitlimit schließt auch die Verwendung der unter 6.3.4 und 6.4.1.3 erlaubten Hilfsmittel mit ein. Der Teilnehmer darf einen Pfeil vor dem Schuss höchstens viermal ausziehen. Ist der Pfeil dann noch immer nicht geschossen, wird er als Fehlschuss gewertet. Der einzige Fall, in dem das Zeitlimit überschritten werden darf ist eine, nach Einschätzung des jeweiligen Teilnehmers und mit Zustimmung des zuständigen Target Captain (oder des ersten Schreibers, wenn es sich bei dem Teilnehmer um den Target Captain handelt) gefährliche Situation. Der Target Captain achtet auf die Einhaltung des Zeitlimits (oder der erste Schreiber, wenn es sich bei dem Teilnehmer um den Target Captain handelt).
- 5.4.1.2 Kein Teilnehmer darf zum Abschusspflock zurückkehren, um weitere Pfeile zu schießen, wenn er diesen bereits in Richtung Ziel verlassen hat.
- 5.4.2 Die Ziele müssen in der vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden. Ausgelassene Ziele können nicht nachgeholt werden.
- 5.4.3 Die Schreiber notieren an jedem Ziel nach Ansage des jeweiligen Teilnehmers die Punkte in die Ergebniskarte unter der Nummer des jeweiligen Zieles, erstellen dabei laufend das Gesamtergebnis und vergleichen dieses.
- 5.4.4 Eine Gruppe darf nachfolgende Gruppen durch die Suche nach verlorengegangenen Pfeilen nicht aufhalten. Es müssen genügend Pfeile mitgeführt werden, so dass jeder Teilnehmer den Wettkampf weiter fortsetzen kann. Verlorengegangene Pfeile können nach dem Wettkampf eingesammelt werden.
- 5.4.5 Hält eine Gruppe aus irgendeinem Grund eine andere Gruppe auf, können Absprachen zwischen den Target Captains und Range Captains dahingehend getroffen werden, dass der nachfolgenden Gruppe der Durchgang ermöglicht wird.
- 5.4.6 Gruppen dürfen sich anderen Gruppen, während diese im Wettkampf stehen, nicht nähern oder diese stören, sondern müssen sich solange zurückhalten, bis alle Teilnehmer der Gruppe den Wettkampf abgeschlossen haben, was der Fall ist, wenn die Gruppe die Trefferaufnahme beendet und die Scheibe / 3D Ziel verlassen hat.
- 5.4.7 Ein Teilnehmer, welcher von dem für seine Gruppe zuständigen Target Captain aus irgendeinem Grund die Genehmigung zum Verlassen des vorgesehenen Bereiches erhält, kann das Recht zur Rückkehr zu seiner Gruppe und somit zum Beenden der nicht abgeschlossenen Runde erhalten. Seine Gruppe muss auf seine Rückkehr warten und anderen Gruppen den Durchgang gestatten.

Deutsche Meisterschaften und Wettbewerbe des DFBV

- 5.4.7.1 Der für die Gruppe zuständige Target Captain achtet darauf, dass die Frist von 45 Minuten für die Rückkehr des Teilnehmers eingehalten wird. Nach Ablauf dieser Frist setzt die Gruppe den Wettbewerb fort.
- 5.4.7.2 Der Turnierleiter kann nach seinem Ermessen dem Teilnehmer gestatten, die versäumten Ziele nachzuholen. Im Falle eines technischen Defekts und nach dessen Behebung (durch Reparatur des schadhafte Ausrüstungsgegenstandes oder dessen Austausch gegen einen von der Technischen Kontrolle inspizierten Ersatz) kann der Teilnehmer unter Aufsicht des Schießleiters oder des Parcoursverantwortlichen 4 Pfeile auf eine Trainingsscheibe schießen.
- 5.4.8 Im Ziel befindliche Pfeile dürfen erst dann berührt werden, wenn sie gewertet und notiert sind.
- 5.4.9 Fällt einem Teilnehmer ein Pfeil herunter und kann er den Pfeil mit dem Bogen von der Position aus am Abschusspflock berühren, gilt der Pfeil als nicht geschossen.
- 5.4.10 Pfeile, die vor dem Treffer den Boden berühren, zählen nicht.
- 5.4.11 Durchdringen Pfeile ein Ziel so dass Sie nicht mehr sichtbar sind, aber noch im Ziel stecken, können diese vom Target Captain oder auf dessen Weisung von einem anderen Teilnehmer, der den Pfeil nicht selbst geschossen hat, zurückgeschoben werden und werden entsprechend gewertet.
- 5.4.12 Abpraller aus dem Wertungsbereich (Pfeil liegt vor dem Ziel), die erkennbar den Zählbereich getroffen haben, sind mit einem gekennzeichneten Pfeil zu wiederholen.
- 5.4.13 Pfeile, welche klar erkennbar durch den Zählbereich hindurchgegangen sind, aber nicht im Ziel gehalten wurden, dürfen mit einem gekennzeichneten Pfeil wiederholt werden.
- 5.4.14 Pfeile, die ein 3D-Ziel nahe der Haarlíne treffen und nicht steckenbleiben, werden nicht gewertet. Es wird kein Pfeil nachgeschossen.
- 5.4.15 Ein Pfeil, welcher einen anderen Pfeil innerhalb eines Ziels trifft und in diesem hängenbleibt, hat denselben Punktwert wie der getroffene Pfeil.
Von anderen Pfeilen abgelenkte Pfeile werden entsprechend ihrer Position gezählt.
- 5.4.16 Teilnehmer, welche mehr Pfeile verwenden als vorgeschrieben, verlieren die Punkte der höherwertigen Pfeile.
- 5.4.17 Teilnehmer, die von einem falschen Abschusspflock begonnen haben oder ein falsches Ziel getroffen haben, verlieren die Punkte des betreffenden Pfeils. Der oder die Pfeile dürfen nicht wiederholt werden.
- 5.4.18 Benutzt ein Teilnehmer versehentlich den falschen Pfeil (falsche Nummerierung), kann dieser nur dann gewertet werden, wenn er diesen Umstand dem zuständigen Target Captain unverzüglich meldet (oder dem ersten Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain selbst handelt).
- 5.4.19 Trennt eine Linie bestimmter Breite eine Zählzone von einer anderen auf einem Ziel ab, befindet sich diese Linie im unteren Zählbereich. In Abwesenheit einer solchen Linie (Ständer, Sockel, Gehörn od. Geweih) muss der Pfeil die höhere Zählfläche anreißen, um den höheren Wert zu erzielen. Maßgebend ist die Position des Pfeilschafts an der Scheibenoberfläche.
- 5.4.20 Auf allen Zielen (Feld und Jagd mit der Auflagengröße 20 und 35 cm, Tierbilddauflagen der Gruppe IV sowie 3D-Ziele der Gruppe IV) können zur Minimierung der Pfeilbeschädigung die Pfeile gewertet und gezogen werden, nachdem die Hälfte der Gruppe ihren Wettbewerb abgeschlossen hat. Ausnahmen regelt die Turnierleitung.
- Feld und Jagd* – Der für die Gruppe zuständige Target Captain und beide Schreiber müssen sich zur Registrierung der Punktzahl an das Ziel begeben.
- Bowhunter* – Das Werten und Ziehen der Pfeile ist von den Teilnehmern durchzuführen, die bereits ihren Wettbewerb abgeschlossen haben.

- 5.4.21 Wettkampfergebnisse können nur dann in die „Classification Card“ eingetragen werden, wenn der/die Parcours /Anlage nach den unter Artikel 6.1.2 – 6.1.16 genannten Durchführungsbestimmungen abgenommen wurden und dem DFBV das nach Artikel 6.1.14 gefertigte Abnahmeprotokoll vorliegt.
- 6.1 Allgemein**
- 6.1.1 Für jeden Wettbewerb des DFBV wird ein Turnierleiter vom DFBV bestellt. Er hat bei der Aufstellung eines Parcours oder einer Hallenanlage folgende Punkte zu verantworten:
- 6.1.2 Die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen für den Aufbau eines Parcours oder einer Hallenanlage nach den Vorgaben, aus „Sicherheitstechnische und bauliche Regeln für Bogenplätze“ des DFBV und DSB.
- 6.1.3 Die Einhaltung der korrekten Entfernungen.
- 6.1.4 Die Festsetzung einer Frist, bis zu welcher der Wettkampf beendet sein muss.
- 6.1.5 Die Wettkampfbahnen müssen geräumt sein, um ein Anschlagen der Pfeile an Blätter oder Ästen zu vermeiden.
Die Teilnehmer müssen am Abschusspflock ihren Bogen ohne jede Behinderung ausziehen und spannen können, auf den ersten fünf Metern der Pfeilflugbahn dürfen sich keinerlei Hindernisse befinden.
- 6.1.6 Jede Person muss ungeachtet ihrer Größe eine freie Sicht auf die Scheibenaufgabe oder die Wertungszonen des 3D-Ziels haben.
- 6.1.7 Es sollten keine Wege direkt hinter einem Ziel oder Übungsziel verlaufen. Ist dies der Fall, muss der Weg gesperrt werden. Wenn sich hinter einem Ziel oder Übungsziel in einer kritischen Entfernung Wege, andere Ziele, Straßen oder Gebäude befinden, dann muss dieses Ziel mit einem wirkungsvollen Pfeilfang versehen werden.
- 6.1.8 Die Wege zum nächsten Ziel sollen in einem solchen Winkel vom Ziel wegführen, dass die Teilnehmer die Sicherheitszonen rasch verlassen können.
- 6.1.9 Wege und Ziele müssen klar mit vorschriftsgemäßen Hinweisschildern gekennzeichnet sein. (siehe Lehrgangunterlagen Bogensportleiter in der jeweils gültigen Fassung).
- 6.1.10 Die Ziele sind so zu platzieren, dass Pfeile, die Sie verfehlen, keine Gefahr für andere Gruppen darstellen.
- 6.1.11 Die Konstruktion und der Aufbau der Feld- und Jagdscheiben sowie Hallenscheiben muss so stabil sein, dass ein Kippen oder Verschieben der Scheibe vermieden wird.
- 6.1.12 Der Turnierleiter und der Bogensportleiter hat das Scheibenmaterial nach den Erfordernissen der Sicherheitsbestimmungen – „Sicherheitstechnische und bauliche Regeln für Bogenplätze“ – in der jeweils gültigen Fassung zu kontrollieren.
- 6.1.13 Wettkampfstätten /Wettkampfparcours werden vom eingesetzten Turnierleiter erst genehmigt, wenn alle Gefahren für die Sicherheit nach Ansicht des abnehmenden Bogensportleiters beseitigt sind.
- 6.1.14 Über die Abnahme der Wettkampfstätten /Wettkampfparcours ist ein Abnahmeprotokoll zu erstellen.
- 6.1.14.1 Dieses Abnahmeprotokoll muss von dem abnehmenden Bogensportleiter und dem Turnierleiter unterzeichnet werden.
- 6.1.15 Der Turnierleiter übernimmt die Einweisung der Range Captains, der Range Marshalls und der Gruppenbetreuer.

6.1.16 Bei 3D- und Feldturnieren ist den Teilnehmern die Telefonnummer der Wettkampfleitung bekanntzugeben. Ist die Wettkampfleitung auf dem Gelände telefonisch nicht erreichbar, ist in geeigneter Weise für deren jederzeitige Erreichbarkeit zu sorgen.

6.2 Deutsche Meisterschaft Halle Allgemein

6.2.1 Die Deutsche Meisterschaft Halle wird an zwei Tagen ausgetragen. Pro Tag werden zwei Runden à 6 Passen mit 5 Pfeile pro Passe ausgetragen (insgesamt 60 Pfeile) ergibt insgesamt 120 Wertungspfeile an 2 Tagen.

6.2.2 Bei anderen Wettbewerben wird die Anzahl der Tage und die Anzahl der Wertungspfeile in der jeweiligen Ausschreibung geregelt.

6.2.3 Pro Wettkampftag kann der Wettkampf in 3 Gruppen ausgetragen werden.

6.2.4 Die Entfernung für Senioren/Erwachsene/Junge Erwachsene/Junioren beträgt 18,30m (20 yds), für Schüler 9,15m (10 yds).

6.2.5 Der Aufenthalt im Schieß- und Wartebereich ist nur der jeweils aktiven Gruppe erlaubt.

6.2.6 Akustische Signale

6.2.6.1 Der Schießleiter regelt den Wettbewerb wie folgt: Zweimal Huption ist das Signal für die erste Gruppe der Teilnehmer (z.B. A + B) zur Schießlinie vor zu gehen. Nach 20 Sekunden ertönt ein Huption und der Wettkampf beginnt. Wieder Zweimal Huption heißt, dass die erste Gruppe fertig ist und die zweite Gruppe (C + D) zur Schießlinie vor geht und nach 20 Sekunden und einem Huption mit dem Wettkampf beginnt. Dreimal Huption bedeutet, dass die Passe abgeschlossen ist und die Teilnehmer gemeinsam zur Trefferaufnahme zu den Scheiben gehen.

6.2.77 Optische Signale

6.2.7.1 Optische Signale werden mit einer Lichtampel gegeben und begleiten die akustischen Signale wie folgt:

- Rot bedeutet, dass der Wettkampfbetrieb nicht frei gegeben ist
- Grün signalisiert freien Wettkampfbetrieb
- Gelb bedeutet, dass die letzten 30 Sekunden der Passe angebrochen sind (ohne akustisches Signal).

Eine Anzeigetafel zeigt den Wechsel der Scheibengruppen A+B und C+D an.

6.2.8 Bei Gefahr wird durch dreimaliges Hupen und Rotlicht der Wettkampf sofort unterbrochen.

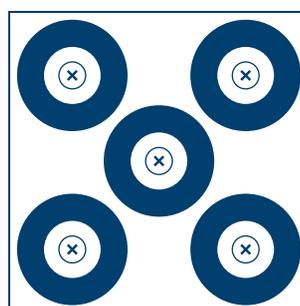
6.2.9 Auflagen und Scheiben

6.2.9.1 Vollscheibe: Die Trefferzone hat einen Durchmesser von 40 cm. Der Spot besteht aus zwei weißen Ringen mit einem blauen X im inneren Ring.

6.2.9.2 Spotscheibe: Auf ihr sind 5 Trefferzonen von je 16 cm Durchmesser angeordnet. Der Spot hat einen Durchmesser von 8 cm mit einem blauen X markierten Innenring von 4 cm.



Vollscheibe

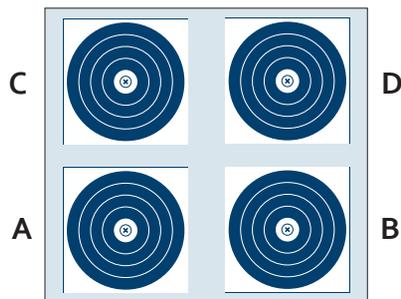


Spotscheibe

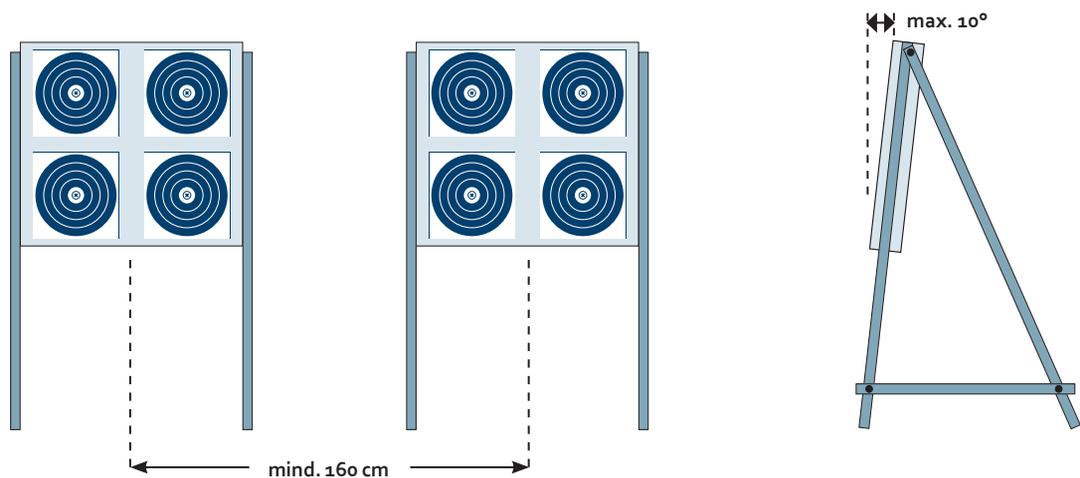
- 6.2.9.3 Grundsätzlich benutzen alle Wettbewerbsklassen im Wettkampf die Vollscheibe. Jeder Teilnehmer hat jedoch die Möglichkeit auch wahlweise die Spotscheibe zu benutzen. Dieses Wahlrecht kann bei der Anmeldung und bei der Registrierung ausgeübt werden. Eine Änderung der Scheibenaufgabe während des laufenden Wettkampfes ist nicht gestattet.

6.2.10 Allgemeines Halle

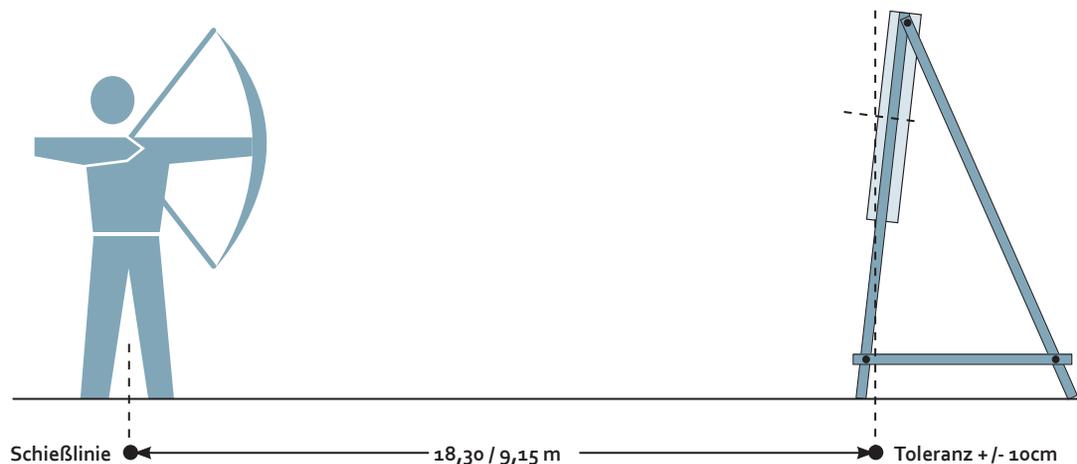
- 6.2.10.1 Auf einer Scheibe befinden sich 4 Auflagen (Voll- oder Spotscheibe).
 6.2.10.2 Jeder Teilnehmer benutzt seine eigene Auflage: Teilnehmer A links unten; Teilnehmer B rechts unten, Teilnehmer C links oben; Teilnehmer D rechts oben.



- 6.2.10.3 Aufstellen der Scheibe:
 Die erforderlichen Maße für den Aufbau sind den folgenden Bildern zu entnehmen.

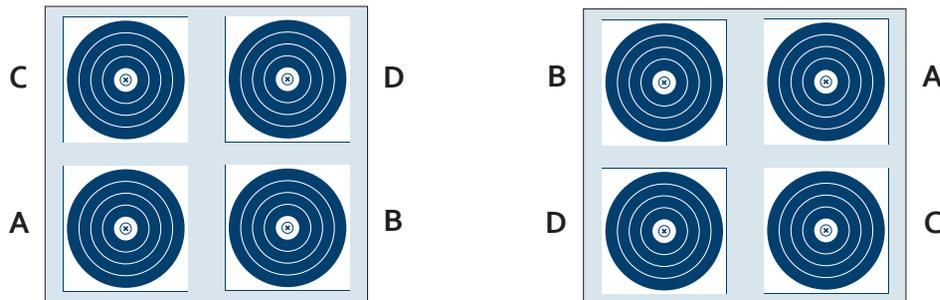


- 6.2.10.4 Jeder Teilnehmer muss sich so positionieren, dass er einen Fuß auf jeder Seite der Schießlinie stehen hat.

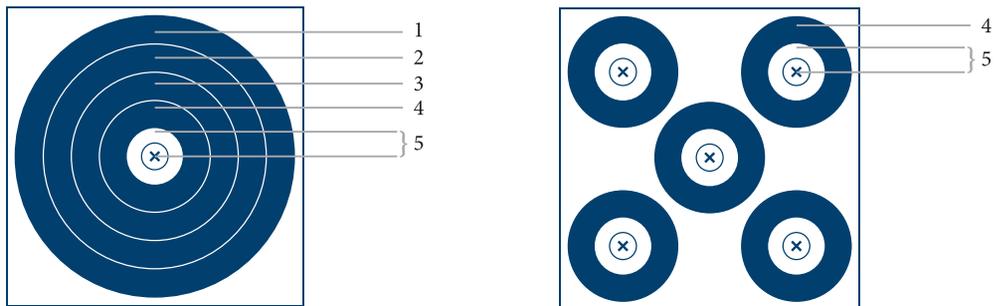


6.2.11 Wettbewerbsablauf

- 6.2.11.1 Zum Einschießen werden grundsätzlich 2 Passen absolviert.
Der Wettkampf beginnt mit dem 1. Wertungspfeil.
- 6.2.11.2 Auf der Schießlinie befinden sich nur Teilnehmer, die ihre Passe zu absolvieren haben. Die anderen Teilnehmer der aktiven Gruppe halten sich hinter der Wartelinie auf.
- 6.2.11.3 Das Zeitlimit pro Passe beträgt 4 Minuten.
- 6.2.11.4 Mit Beginn des Wettkampfes beginnen A+B unten und C+D oben. Nach 6 Passen erfolgt eine Pause. Im Anschluss wird diagonal von unten nach oben und umgekehrt gewechselt, "Überkreuz" (X), so dass D+C unten beginnen und B+A oben folgen.

**6.2.12 Wertung**

- 6.2.12.1 Die Wertung der Vollscheibe: 5, 4, 3, 2, 1 (von innen nach außen).
Die Wertung der Spotscheibe: 5, 4 (von innen nach außen).



- 6.2.12.2 Es wird der höhere Ring gezählt, wenn der Pfeilschaft die Linie eindeutig durchtrennt hat und somit die höherwertigere Trefferzone berührt.
- 6.2.12.3 Treffer auf der falschen Scheibe werden als Fehltreffer mit Null gewertet.
- 6.2.12.4 Fällt einem Teilnehmer im Wettkampf ein Pfeil herunter, kann er einen anderen benutzen, wenn sich der gefallene Pfeil im Bereich von 3,05 m (10Ft) vor der Schießlinie befindet.
- 6.2.12.5 Teilnehmer, welche mehr Pfeile benutzen als vorgeschrieben, verlieren die Punkte der höherwertigen Pfeile.
- 6.2.12.6 Sind bei der 5er Spotscheibe 2 Pfeile in einer Trefferzone, wird der höherwertige Pfeil nicht gewertet.
- 6.2.12.7 Wenn ein Teilnehmer weniger als 5 Pfeile in einer Passe schießt und die Schießlinie verlässt, dürfen die fehlenden Pfeile innerhalb des Zeitlimits nachgeholt werden. Nicht geschossene Pfeile werden als Null gewertet.
- 6.2.12.8 Schießt ein Teilnehmer vor Freigabe oder nach Beendigung des Durchgangs, so wird der höherwertigste Pfeil aus der Wertung genommen. Im Wiederholungsfall wird die gesamte Passe mit Null gewertet. Beim dreimaligen zu Früh- oder zu Spät-Schießen erfolgt die Disqualifikation.
- 6.2.12.9 Ein Teilnehmer darf einen Pfeil vor dem Schuss höchstens viermal ausziehen. Ist der Pfeil dann noch immer nicht geschossen, wird er als Fehlschuss gewertet. Die einzige Ausnahme besteht in gefährlichen Situationen, bei Hallenveranstaltungen entscheidet das der Schießleiter oder der Turnierleiter.

Durchführungsbestimmungen

6.2.13 (j 08ª ¥08; ® i ¢ S°

Im Falle eines technischen Defektes (Kabel, Sehne, Visier ...) hat der Teilnehmer Zeit zur Reparatur, ohne dass dadurch der Wettbewerb unterbrochen wird. Er erhält die Möglichkeit, die ausgefallenen Passen (maximal 2) nachzuholen.

6.2.14 /žž' (&«±ª Ÿ

6.2.14.1 Eine Standardeinheit besteht aus sieben Passen mit je vier Pfeilen über sieben verschiedene Entfernungen.

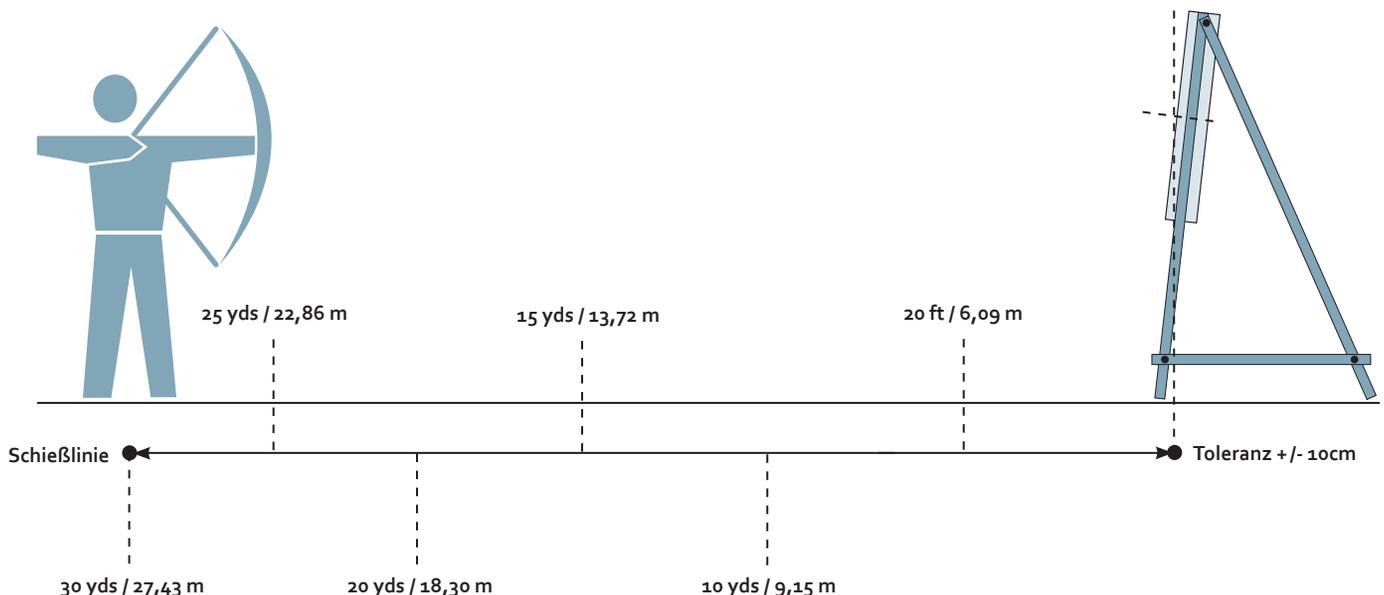
6.2.14.2 Die Standardeinheit besteht aus folgenden Wettkampfbahnen

Reihenfolge (Passen)	Entfernung der Abschussposition	Scheibenaufgabe - Erwachsene/ Senioren/Junge Erwachsene/Junioren	Scheibenaufgaben Schüler	Anzahl der Auflagen
1.	25 yds	35 cm	cm	1
2.	20 ft	20 cm	35 cm	1
3.	30 yds	35 cm	cm	1
4.	15 yds	20 cm	35 cm	1
5.	20 yds	35 cm	cm	1
6.	10 yds	20 cm	35 cm	1
7.	30-25-20-15 yds	35 cm	cm	4

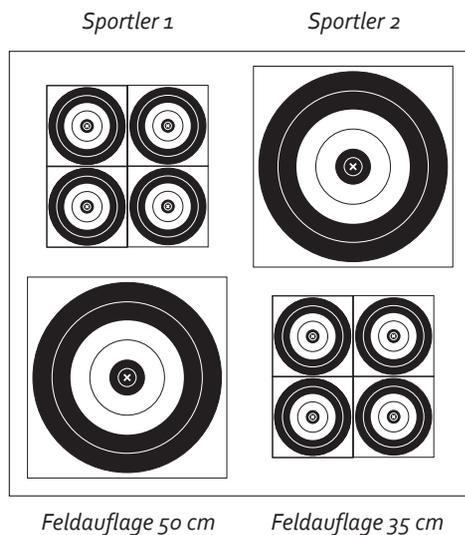
6.2.14.3 Gewertet wird wie in der Feldrunde (von innen nach außen): 5, 4, 3

6.2.14.4 Die Scheibenaufgaben sind 20cm- und 35cm-Feldaufgaben, die in zwei horizontalen Reihen auf jeder Zielscheibe angeordnet sind. Die Zentren der oberen Auflagenreihe sind höchstens 157 cm vom Boden entfernt, die Zentren der unteren Auflagenreihe befinden sich genau darunter und sind mindestens 76 cm vom Boden entfernt. (Anm.: die 35cm-Auflagen sind oben bei ungerader und unten bei gerader Zielscheibennummer, s. 3.d)

6.2.14.5 Schüler bestreiten ihren Wettkampf auf 35cm-Auflagen anstelle der 20-cm-Auflagen und auf 50cm-Auflagen anstelle der 35-cm-Auflagen (Anm.: s. Tabelle 6.2.14.2).



- 6.2.14.6 Die Flint-Runde wird auf einer 30-Yards- Anlage ausgetragen, mit Schiesslinien parallel zur Zielscheibenlinie in einer Entfernung von 20 Fuß, 10, 15, 20, 25 und 30 Yards.
- 6.2.14.7 Beginnend mit der 30-Yard-Linie werden die Schiesslinien der Reihe nach wie folgt nummeriert: 3, 1, 5, 4, 6, 2 und 7.
- 6.2.14.8 Für jede Zielscheibe muss eine eigene Wettkampfbahn vorhanden sein, und der Teilnehmer geht innerhalb seiner Wettkampfbahn von Schiesslinie zu Schiesslinie.
- 6.2.14.9 Die Scheibenaufgaben in der zweiten Wettkampfbahn müssen umgekehrt wie in der ersten Wettkampfbahn angeordnet sein, die in der dritten Wettkampfbahn wieder so wie in der ersten, etc.
- 6.2.14.10 Der Teilnehmer steht mit einem Fuß vor und dem anderen hinter der Schiesslinie.
- 6.2.14.11 Das Zeitlimit pro Passe (4 Pfeile) beträgt drei Minuten.
- 6.2.14.12 Es gelten alle anderen Wettkampfregeln der IFAA-Turnierregeln.
- 6.2.14.13 Im Falle eines technischen Defekts verständigt der Teilnehmer den Schießleiter am Ende der jeweiligen Passe. Er hat dann 15 Minuten Zeit zur Behebung des Defekts; das Turnier geht inzwischen weiter. Maximal 3 Passen (15 Pfeile) können nach dem Ende der Runde nachgeschossen werden. Der Teilnehmer hat diese Möglichkeit nur einmal pro Runde.
- 6.2.14.14 Bestreitet ein Teilnehmer die erste Passe auf eine Scheibenaufgabe in der oberen Auflagenreihe, dann bestreitet er anschließend die zweite Passe auf die untere Auflagenreihe in derselben Wettkampfbahn, und macht so weiter bis zur siebenten Passe. Für die nächsten sieben Passen wechselt der Teilnehmer auf eine andere Wettkampfbahn, wo die Auflagen umgekehrt angeordnet sind.



Durchführungsbestimmungen

6.3 Feld und Jagd Wettbewerbe

6.3.1 Die Deutsche Meisterschaft Feld und Jagd wird an drei Wettkampftagen ausgetragen.

6.3.2 Sie besteht aus drei verschiedenen Runden:

- ein Tag Feld (Artikel 6.3.12 ff.)
- ein Tag Jagd (Artikel 6.3.13 ff.)
- ein Tag Tierbild (Artikel 6.3.14 ff.)

Es sind pro Tag jeweils 2 Standardeinheiten (gleich 28 Scheiben) zu bewältigen. Eine Standardeinheit besteht aus 14 Scheiben. Jede Standardeinheit enthält eine vorgegebene Anzahl von Fächer- und Walk-up-Zielen.

Bei der Feldbogenliga und den Regionalmeisterschaften regelt die Ausschreibung die Anzahl der Wettkampftage und der geschossenen Runden.

6.3.3 Sowohl in der Feld- als auch Jagdrunde werden pro Zielscheibe 4 Wertungspfeile je Wettkampftag geschossen. In der Tierbildrunde sind max. 3 Pfeile je Scheibe erlaubt. Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge verwendet werden.

6.3.4 Die Verwendung von Entfernungsmessern und Ferngläsern ist erlaubt.

6.3.5 Die Teilnehmer sind in Gruppen mit mindestens drei Teilnehmern aufgeteilt.

6.3.6 Mit Zustimmung des für die Gruppe zuständigen Target Captain kann ein Teilnehmer von der gegenüberliegenden Seite aus schießen, wenn er sich bei einer speziellen Zielscheibe von seiner eigenen Seite benachteiligt fühlt.

6.3.7 Alle Zielscheiben müssen rechtwinklig zum Zentrum der Schusslinie stehen.

6.3.8 Jede Zielscheibe ist in der Wartezone der Teilnehmer mit einer Anzeigetafel zu versehen. Diese hat folgende Informationen zu enthalten: Zielscheibennummer, Auflagengröße, Entfernung (in Yard / Meter).

6.3.9 Auf jedem Abschusspflock ist die Entfernung in Yard und Meter anzugeben.

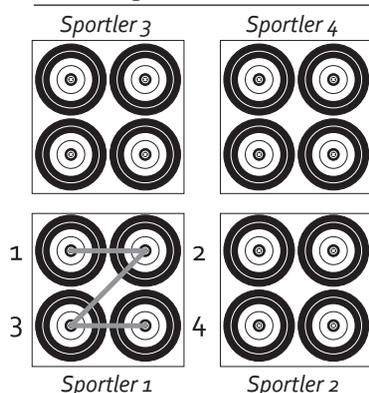
6.3.10 Die Reihenfolge und Schusspositionen der Teilnehmer regelt die Gruppeneinteilung. Fehlt ein Teilnehmer rücken die nachfolgenden Teilnehmer auf. Bei Scheibe 1 und 15 erfolgt ein Wechsel der Schussposition von rechts nach links und umgekehrt, von oben nach unten und umgekehrt und in der Reihenfolge werden Teilnehmer 1 und 2 zu Teilnehmer 3 und 4 und umgekehrt.

6.3.11 Auflagen und Schussposition

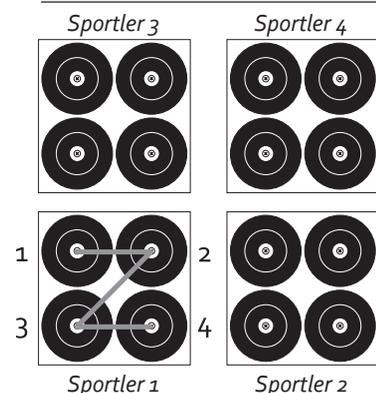
6.3.11.1 Es dürfen keine Auflagen über anderen größeren Auflagen angeordnet werden und keine künstlichen Markierungen auf den Zielscheiben oder im Vordergrund vorgesehen sein, welche als Zielpunkte benutzt werden können.

6.3.11.2 **Auflagen Ø 20 cm:** Es müssen 4 Auflagen mit je 4 Trefferflächen pro Zielscheibe verwendet werden. Der erste Teilnehmer beginnt auf der Auflage links unten, der Zweite rechts unten, der Dritte links oben und der Vierte rechts oben. Es wird von jedem Teilnehmer auf seiner Auflage in der Reihenfolge oben links, oben rechts, unten links, unten rechts geschossen (Z).

Feldauflage



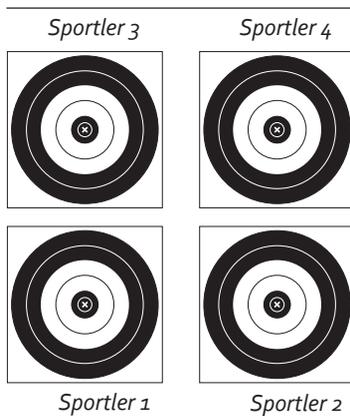
Jagdauflage



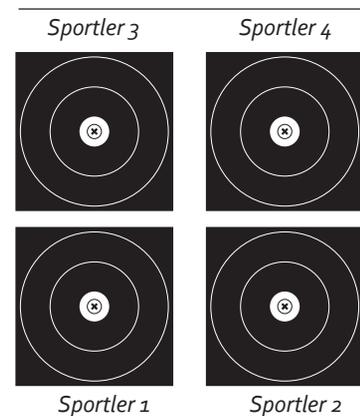
Durchführungsbestimmungen

- 6.3.11.3 **Auflagen Ø 35 cm:** Es müssen vier in quadratischer Form anzuordnende Auflagen pro Zielscheibe verwendet werden. Es sind grundsätzlich alle vier Pfeile auf eine einzige Auflage zu schießen, von der linken Abschussposition auf die linke und von der rechten Abschussposition auf die rechte Auflage. Der erste Teilnehmer verwendet die Auflage links unten, der Zweite rechts unten, der Dritte links oben und der Vierte rechts oben.

Feldauflage

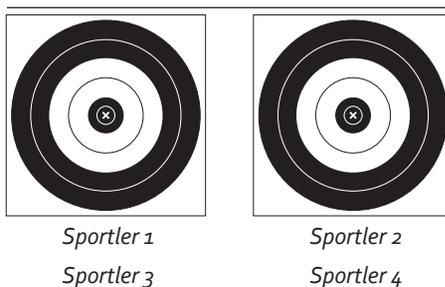


Jagdauflage

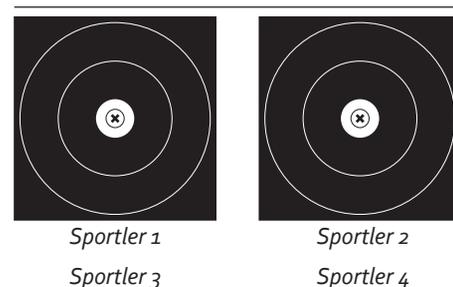


- 6.3.11.4 **Auflagen Ø 50 cm:** Es können eine oder zwei Auflagen pro Zielscheibe verwendet werden. Es sind grundsätzlich alle vier Pfeile auf eine Auflage zu schießen. Bei Verwendung von zwei Auflagen benutzen die Teilnehmer 1 und 3 die linke Abschussposition auf die linke Auflage und die Teilnehmer 2 und 4 von der rechten Abschussposition auf die rechte Auflage.

Feldauflage



Jagdauflage



- 6.3.11.5 **Auflagen Ø 65 cm:** Es wird nur eine Auflage pro Ziel verwendet.
- 6.3.11.6 Bei allen geradlinigen- und Walk-up-Zielen, die nur einfach ausgepflockt sind, nehmen die Teilnehmer eine parallel zur Scheibe gedachte Schussposition ein. Die seitliche Entfernung vom Pflöck darf max. 90 cm betragen. Bei doppelter Auspflockung darf die Schussposition max. 15 cm zur Seite oder nach Hinten betragen. Bei Walk-up-Zielen mit auf 20 cm, 50 cm und 65 cm Auflagen wird von jedem Pflöck ein Pfeil benutzt. Bei nur einem Abschusspflöck werden alle vier Pfeile von diesem verwendet.
- 6.3.11.7 Bei fächerförmig angeordneten Pflöcken auf die 35 cm und 50 cm Auflagen wird von jedem Pflöck ein Pfeil verwendet. Von den zwei linken Abschusspflöcken werden die Pfeile auf die linke Auflage und von den zwei rechten Abschusspflöcken werden die Pfeile auf die rechte Auflage abgelassen. Die Entfernung zwischen zwei benachbarten Pflöcken beträgt mind. 90 cm und max. 150 cm.
- 6.3.11.8 **Jagdrunde:** Bei Walk-up-Zielen mit 35 cm Auflage gibt es 2 Abschusspflöcke. Von jedem Pflöck sind je 2 Pfeile zu verwenden.

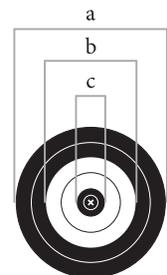
6.3.12 Feldrunde, bekannte Entfernungen

6.3.12.1 Die Standardeinheit mit 14 Feldscheiben besteht aus folgenden Zielen (Entfernungen in yards):

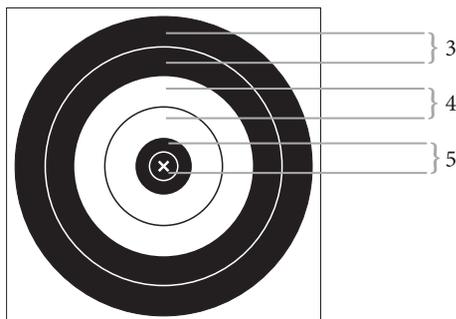
Auflagengröße Ø	Anzahl der Pflöcke	Erwachsene/Senioren/Junge Erwachsene	Junioren	Schüler
65 cm	4	80-70-60-50		30-25-20-15
65 cm	1	65		30
65 cm	1	60		25
65 cm	1	55		20
50 cm	4	45-40-35-30	45-40-35-30	20
50 cm	4	35-35-35-35	5- 5- 5- 5	20
50 cm	1	50	5	20
50 cm	1	45		15
50 cm	1	40	0	15-15-15-15
35 cm	1	30		10
35 cm	1	25	25	10
35 cm	1	20		10
35 cm	1	15	15	10
20 cm	4	35-30-25-20 ft	20 ft	20 ft

6.3.12.2 Die Felddauflage hat zwei schwarze Außenringe (a), zwei weiße Innenringe (b) und einen schwarzen Zielpunkt (c). Vier Auflagengrößen sind zu verwenden:

a	b	c
20 cm / 16 cm	12 cm / 8 cm	4 cm
35 cm / 28 cm	21 cm / 14 cm	7 cm
50 cm / 40 cm	30 cm / 20 cm	10 cm
65 cm / 52 cm	39 cm / 26 cm	13 cm



6.3.12.3 Wertung (von innen nach außen): 5, 4, 3



6.3.12.4 Die Farbe der Abschusspflöcke ist für Senioren/Erwachsene/ Junge Erwachsene weiß, Junioren blau und für Schüler schwarz.

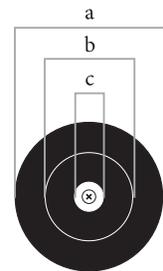
6.3.13 Jagdrunde, bekannte Entfernungen

6.3.13.1 Die Standardeinheit mit 14 Jagdscheiben besteht aus folgenden Zielen (Entfernungen in yards):

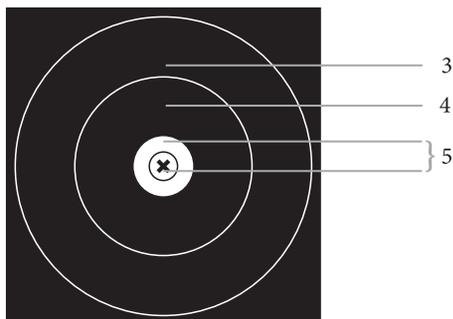
Auflagengröße Ø	Anzahl der Pflöcke	Erwachsene/Senioren/Junge Erwachsene	Junioren	Schüler
65 cm	4	70-65-61-58		30-25-20-15
65 cm	4	64-59-55-52		30
65 cm	4	58-53-48-45		25
50 cm	4	53-48-44-41	1	20
50 cm	1	48	48	20
50 cm	1	44	44	20
50 cm	1	40	4	20
50 cm	4	36-36-36-36	36-36-36-36	15
35 cm	4	32-32-32-32	32-32-32-32	15-15-15-15
35 cm	4	28-28-28-28	28-28-28-28	10
35 cm	2	23-20	23-20	10
35 cm	2	19-17	19-17	10
35 cm	2	15-14	15-14	10
20 cm	1	11	11	20 ft

6.3.13.2 Die Jagdauflage hat einen schwarzen Außenring (a), einen schwarzen Innenring (b) und einen weißen Zielpunkt (c).

a	b	c
20 cm	12 cm	4 cm
35 cm	21 cm	7 cm
50 cm	30 cm	10 cm
65 cm	39 cm	13 cm



6.3.13.3 Wertung (von innen nach außen): 5, 4, 3



6.3.13.4 Die Farbe der Abschusspflöcke ist für Senioren/Erwachsene/Junge Erwachsene rot, Junioren blau und für Schüler schwarz.

6.3.13.5 Wenn die Deutsche Meisterschaft im Rahmen einer internationalen Meisterschaft der IFAA ausgetragen wird, werden die Regeln der höherwertigen Meisterschaft übernommen.

6.3.14 Tierbildrunde, bekannte Entfernungen

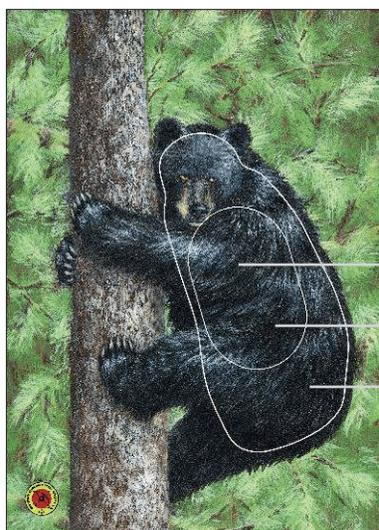
6.3.14.1 Die Standardeinheit mit 14 Tierbildscheiben besteht aus folgenden Zielen (Entfernungen in yards):

Auflagengröße Ø	Anzahl der Pflöcke	Erwachsene/Senioren/Junge Erwachsene	Junioren	Schüler
Gruppe I	3	60-55-50		30-25-20
Gruppe I	3	56-51-46	46	30
Gruppe I	3	50-45-40	0	25
Gruppe II	3	45-42-39	45-42-39	20
Gruppe II	3	43-40-37	43-40-37	20
Gruppe II	3	36-33-30	36-33-30	20
Gruppe III	1	35	35	20
Gruppe III	1	32	32	15
Gruppe III	1	27	27	15
Gruppe III	1	20	2	10
Gruppe IV	1	20	20	10
Gruppe IV	1	17	17	10
Gruppe IV	1	14	14	10
Gruppe IV	1	10	10	20 ft

6.3.14.2 Auflagen

Die Ziele für diese Standardeinheit sind Tierbildauflagen.

Die Zählfläche ist in drei Zonen eingeteilt:



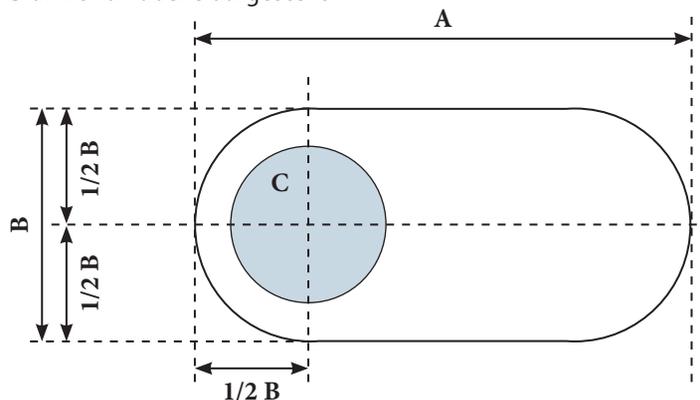
Zentrale Wertungszone (Kill)

Innere Wertungszone (Vital)

Äußere Wertungszone (Wound)

Die zur Zeit gültigen Tierbildauflagen sind der Anlage 1 zu entnehmen.

- 6.3.14.3 Die Größen der höherwertigen Wertungszonen (Zentrale Wertungszone Kill und Innere Wertungszone Vital) und die Position der Zentralen Wertungszone sind in der nachfolgenden Grafik und Tabelle dargestellt.



Auflagengröße	A (horizontal)	B (vertikal)	C (zentrale Wertungszone)
Gruppe I	370 mm	230 mm	Ø 130 mm
Gruppe II	270 mm	180 mm	Ø 100 mm
Gruppe III	180 mm	115 mm	Ø 70 mm
Gruppe IV	92 mm	65 mm	Ø 40 mm

- 6.3.14.4 In der Tierbildrunde dürfen max. 3 Pfeile pro Ziel verwendet werden. Nur der 1. getroffene Pfeil in einer Wertungszone zählt.
- 6.3.14.5 Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge verwendet werden.
- 6.3.14.6 Am ersten Ziel beginnt der, gemäß der Reihenfolge der Scorekarten, erste Teilnehmer (Target Captain), dann der Reihe nach der 1. Schreiber, 2. Schreiber und dann der vierte Teilnehmer, etc.
Danach rotiert die Reihenfolge, d.h. der 1. Schreiber beginnt nun, der Target Captain ist als letztes dran:

Ziel	Reihenfolge 4 Teilnehmer	Reihenfolge 6 Teilnehmer
1	A - B - C - D	A - B - C - D - E - F
2	B - C - D - A	B - C - D - E - F - A
3	C - D - A - B	C - D - E - F - A - B
4	D - A - B - C usw.	D - E - F - A - B - C usw.

- 6.3.14.7 Die Farbe der Abschusspflöcke ist für Senioren/Erwachsene/Junge Erwachsene gelb, Junioren blau und für Schüler schwarz.

6.3.14.8 Wertung:

	Zentrale Wertungszone (Kill)	Innere Wertungszone (Vital)	Äußere Wertungszone (Wound)
1. Pfeil	20	18	16
2. Pfeil	14	12	10
3. Pfeil	8	6	4

- 6.3.14.9 Wenn die Deutsche Meisterschaft im Rahmen einer internationalen Meisterschaft der IFAA ausgetragen wird, werden die Regeln der höherwertigen Meisterschaft übernommen.

6.4 Bowhunter Wettbewerbe

6.4.1 Die Deutsche Meisterschaft Bowhunter wird auf unterschiedlichen Parcours ausgetragen. Ein Parcours besteht aus zwei Standardeinheiten mit jeweils mindestens 14 3D-Zielen auf unbekannte Entfernung. Die Meisterschaft wird an zwei Wettkampftagen ausgetragen. Sie wird auf unterschiedlichen Runden nach Artikel 6.4.2 – 6.4.4.6 ausgetragen. Die Zusammenstellung der Runden regelt die jeweilige Ausschreibung.

6.4.1.1 Für Regional- und Ligawettbewerbe werden die Modalitäten in der Ausschreibung festgelegt.

6.4.1.2 Eine Gruppe besteht aus mindestens drei und höchstens sechs Teilnehmern.

6.4.1.3 Hilfsmittel:

a) Einfache Ferngläser – ohne jegliche Hilfsmittel – (z.B. Entfernungsmesser, Winkelmesser usw.) werden bei Meisterschaften für die Dauer des gesamten Wettbewerbes zugelassen.

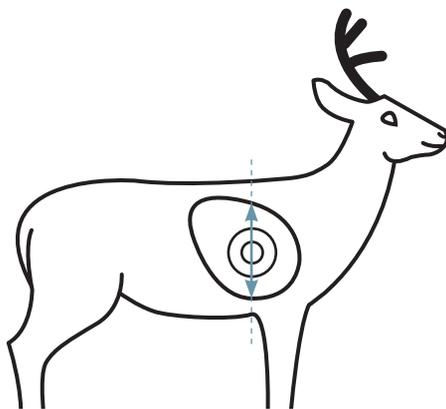
b) Die Ferngläser werden im Rahmen der Materialkontrolle überprüft und abgenommen.

c) Es ist den Teilnehmern streng verboten, die Distanzen zu diskutieren oder diese in irgendeiner Form weiterzugeben. Verstöße können zur Disqualifikation führen.

d) Ein Teilnehmer darf auf dem Veranstaltungsgelände seine persönlichen Aufzeichnungen z.B. über Visiereinstellungen verwenden. Es ist aber streng verboten, über das Veranstaltungsgelände hinausgehende Aufzeichnungen wie etwa über Wettkampfbedingungen oder Entfernungen zu führen, die anderen Teilnehmern im Laufe der Veranstaltung behilflich sein könnten. Verstöße können zur Disqualifikation führen.

6.4.1.4 3D-Ziele werden nach der Größe der Wertungszone in vier verschiedene Gruppen eingeteilt.

6.4.1.5 **Ermittlung:** Das 3D Ziel ist auf einer waagerechten Fläche auf dem vom Hersteller vorgesehenen Sockel, Beine oder Stand zu stellen, dann wird die Länge A der senkrechten Linie lt. Abbildung zwischen den oberen und unteren Innenrändern gemessen, die über die äußere Wertungszone und mittig durch die innere Wertungszone (Spot) verläuft.



6.4.1.6 **Einteilung:** Danach werden die 3D-Ziele in folgende Gruppen eingeordnet:

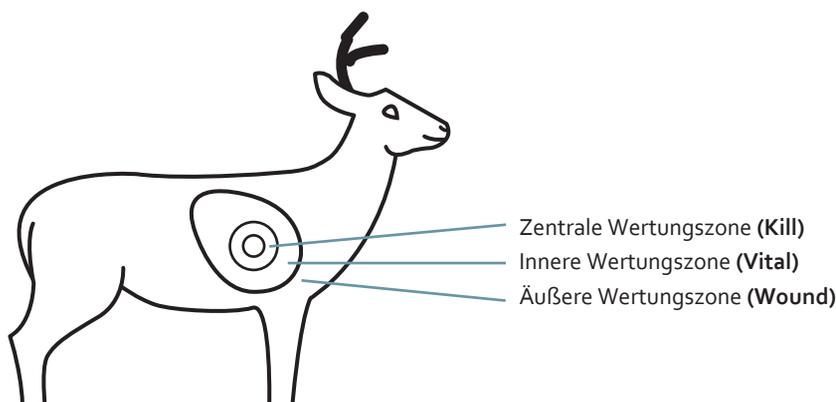
Tiergruppe	Höhe
I	> 250 mm
II	201-250 mm
III	151-200 mm
IV	< 150 mm

Durchführungsbestimmungen

- 6.4.1.7 Die 3D-Ziele werden gemäß ihrer Einordnung innerhalb der für die Gruppe gültigen Maximalentfernungen aufgestellt:

Tiergruppe	Erwachsene/Senioren/Junge Erwachsene	Junioren	Schüler
I	bis max. 60 yards / ca. 55 m	bis max. 50 yards / ca. 46 m	bis max. 30 yards / ca. 27 m
II	bis max. 45 yards / ca. 41 m	bis max. 45 yards / ca. 41 m	bis max. 25 yards / ca. 23 m
III	bis max. 35 yards / ca. 32 m	bis max. 35 yards / ca. 32 m	bis max. 20 yards / ca. 18 m
IV	bis max. 20 yards / ca. 18 m	bis max. 20 yards / ca. 18 m	bis max. 10 yards / ca. 9 m

- 6.4.1.8 Die Wertungszonen der 3D-Ziele sind in drei Bereiche eingeteilt:



- 6.4.1.8.1 Wenn die Deutsche Meisterschaft im Rahmen einer internationalen Meisterschaft der IFAA ausgetragen wird, werden die Regeln der höherwertigen Meisterschaft übernommen.
- 6.4.1.9 Jedes 3D-Ziel ist in der Wartezone der Teilnehmer mit einer Anzeigetafel zu versehen. Diese hat folgende Informationen zu enthalten: 3D-Zielnummer, die Gruppenzuteilung (I, II, III oder IV) sowie ein Bild mit Angabe der Wertungszone die zutreffen ist.
- 6.4.1.9.1 Bei 3D-Zielen, die mehr als eine Wertungszone haben, gilt immer nur diejenige, welche dem Teilnehmer zugewandt ist und/oder auf einem Schaubild ausgewiesen ist.
- 6.4.1.10 An dem ersten 3D-Ziel beginnt zuerst der gemäß der Reihenfolge der Scorekarten erste Teilnehmer (Target Captain), dann der Reihe nach der 1. Schreiber, 2. Schreiber und dann der vierte etc. Danach rotiert die Reihenfolge, d.h. der 1. Schreiber beginnt nun zuerst, usw. Bei doppelter Auspflockung wechselt die Reihenfolge an jedem Ziel immer paarweise:

Ziel	Reihenfolge 4 Teilnehmer	Reihenfolge 6 Teilnehmer
1	(A - B) - (C - D)	(A - B) - (C - D) - (E - F)
2	(B - C) - (D - A)	(B - C) - (D - E) - (F - A)
3	(C - D) - (A - B)	(C - D) - (E - F) - (A - B)
4	(D - A) - (B - C) usw.	(D - E) - (F - A) - (B - C) usw.

- 6.4.1.11 Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge verwendet werden.
- 6.4.1.12 Der Abstand zum Abschusspflock darf max. 15 cm zur Seite oder nach hinten betragen, jedoch nicht nach vorn in Richtung Ziel. Wird paarweise geschossen und ist nur ein Abschusspflock vorhanden, so darf der Abstand max. 15 cm hinter und max. 90 cm neben dem Pflock betragen.

6.4.2 Drei-Pfeil-Runde, unbekannte Entfernungen

Die Standardeinheit besteht aus 14 3D-Zielen.

Drei 3D-Ziele der Gruppe I– als Walk-up, mit jeweils drei Abschusspflöcken in beliebigem Abstand, drei 3D-Ziele der Gruppe II– als Walk-up, mit jeweils drei Abschusspflöcken in beliebigem Abstand, vier 3D-Ziele der Gruppe III – mit jeweils einem Abschusspflock, vier 3D-Ziele der Gruppe IV – mit jeweils einem Abschusspflock.

- 6.4.2.1 Die Farbe der Abschusspflöcke ist bei der Deutschen Meisterschaft für Senioren / Erwachsene/Junge Erwachsene gelb, Junioren blau und für Schüler schwarz.
Bei sonstigen Wettbewerben legt der Turnierleiter im Einvernehmen mit dem Ausrichter die Farbe der Abschusspflöcke fest.

6.4.2.2 Wertung:

	Innere Wertungszone (Vital)	Äußere Wertungszone (Wound)
1. Pfeil	20	18
2. Pfeil	16	14
3. Pfeil	12	10

- 6.4.2.3 Pfeile, welche im Geweih oder Gehörn stecken, werden nicht gewertet.
6.4.2.4 Pfeile, die das 3D-Ziel streifen und nicht im Ziel stecken bleiben, werden nicht gewertet.
6.4.2.5 Der Teilnehmer darf einen Pfeil vor dem Schuss höchstens viermal ausziehen. Ist der Pfeil dann noch immer nicht geschossen, wird er als Fehlschuss gewertet. Der einzige Fall, in dem das Zeitlimit überschritten werden darf, ist eine nach Einschätzung des jeweiligen Teilnehmers und mit Zustimmung des zuständigen Target Captain (oder des ersten Schreibers, wenn es sich bei dem Teilnehmer um den Target Captain handelt) gefährliche Situation. Der Target Captain achtet auf die Einhaltung des Zeitlimits (oder der erste Schreiber, wenn es sich bei dem Teilnehmer um den Target Captain handelt).

6.4.3 Hunter, bzw. Ein-Pfeil-Runde, unbekannte Entfernungen

Die Standardeinheit besteht aus 14 3D-Zielen.

- drei 3D-Ziele der Gruppe I
- drei 3D-Ziele der Gruppe II
- vier 3D-Ziele der Gruppe III
- vier 3D-Ziele der Gruppe IV

Gruppe	Erwachsene/Senioren/Junge Erwachsene	Junioren	Schüler
I	bis max. 60 yards / ca. 55 m	bis max. 50 yards / ca. 46 m	bis max. 30 yards / ca. 27 m
II	bis max. 45 yards / ca. 41 m	bis max. 45 yards / ca. 41 m	bis max. 25 yards / ca. 23 m
III	bis max. 35 yards / ca. 32 m	bis max. 35 yards / ca. 32 m	bis max. 20 yards / ca. 18 m
IV	bis max. 20 yards / ca. 18 m	bis max. 20 yards / ca. 18 m	bis max. 10 yards / ca. 9 m

- 6.4.3.1 Jedes Ziel hat einen Abschusspflock.
6.4.3.2 Die Farbe der Abschusspflöcke ist bei der Deutschen Meisterschaft für Senioren/Erwachsene/Junge Erwachsene rot, Junioren blau und für Schüler schwarz.
Bei sonstigen Wettbewerben legt der Turnierleiter im Einvernehmen mit dem Ausrichter die Farbe der Abschusspflöcke fest.

6.4.3.3 Wertung:

	Zentrale Wertungszone (Kill)	Innere Wertungszone (Vital)	Äußere Wertungszone (Wound)
1 Pfeil	20	16	10

6.4.3.4 Der Teilnehmer darf einen Pfeil vor dem Schuss höchstens viermal ausziehen. Ist der Pfeil dann noch immer nicht geschossen, wird er als Fehlschuss gewertet. Der einzige Fall, in dem das Zeitlimit überschritten werden darf, ist eine nach Einschätzung des jeweiligen Teilnehmers und mit Zustimmung des zuständigen Target Captain (oder des ersten Schreibers, wenn es sich bei dem Teilnehmer um den Target Captain handelt) gefährliche Situation. Der Target Captain achtet auf die Einhaltung des Zeitlimits (oder der erste Schreiber, wenn es sich bei dem Teilnehmer um den Target Captain handelt).

6.4.4 Doppelhunter, bzw. Zwei-Pfeil-Runde, unbekannte Entfernungen

Die Standardeinheit besteht aus 14 3D-Ziele.

drei 3D- Ziele der Gruppe I

drei 3D-Ziele der Gruppe II

vier 3D-Ziele der Gruppe III

vier 3D-Ziele der Gruppe IV – bei Gruppe IV Zielen werden zwei 3D-Ziele verwendet

Gruppe	Erwachsene/Senioren/Junge Erwachsene	Junioren	Schüler
I	bis max. 60 yards / ca. 55 m	bis max. 50 yards / ca. 46 m	bis max. 30 yards / ca. 27 m
II	bis max. 45 yards / ca. 41 m	bis max. 45 yards / ca. 41 m	bis max. 25 yards / ca. 23 m
III	bis max. 35 yards / ca. 32 m	bis max. 35 yards / ca. 32 m	bis max. 20 yards / ca. 18 m
IV	bis max. 20 yards / ca. 18 m	bis max. 20 yards / ca. 18 m	bis max. 10 yards / ca. 9 m

6.4.4.1 Jedes Ziel hat zwei unterschiedliche Abschusspflocke.

6.4.4.2 Von jedem Abschusspflock wird ein Pfeil auf jedes 3D-Ziel verwendet.

6.4.4.3 Beide Pfeile werden gewertet und addiert.

6.4.4.4 Die Farbe der Abschusspflocke ist bei der Deutschen Meisterschaft für Senioren/Erwachsene/Junge Erwachsene rot, Junioren blau und für Schüler schwarz.

Bei sonstigen Wettbewerben legt der Turnierleiter im Einvernehmen mit dem Ausrichter die Farbe der Abschusspflocke fest.

6.4.4.5 Wertung:

	Zentrale Wertungszone (Kill)	Innere Wertungszone (Vital),	Äußere Wertungszone (Wound)
1. Pfeil	10	8	5
2. Pfeil	10	8	5

6.4.4.5.1 Wenn die Deutsche Meisterschaft im Rahmen einer internationalen Meisterschaft der IFAA ausgetragen wird, werden die Regeln der höherwertigen Meisterschaft übernommen.

6.4.4.6 Der Teilnehmer darf einen Pfeil vor dem Schuss höchstens viermal ausziehen. Ist der Pfeil dann noch immer nicht geschossen, wird er als Fehlschuss gewertet. Der einzige Fall, in dem das Zeitlimit überschritten werden darf, ist eine nach Einschätzung des jeweiligen Teilnehmers und mit Zustimmung des zuständigen Target Captain (oder des ersten Schreibers, wenn es sich bei dem Teilnehmer um den Target Captain handelt) gefährliche Situation. Der Target Captain achtet auf die Einhaltung des Zeitlimits (oder der erste Schreiber, wenn es sich bei dem Teilnehmer um den Target Captain handelt).

Durchführungsbestimmungen

6.5 Internationale Runden

Spezialrunde, Präzisionsrunde, Game Trail-Runde

6.5.1 a) Spezialrunde (Tierbild und/oder 3D-Ziel)

Die Standardeinheit besteht aus 14 Ziele folgender Spezifikation:

- bis maximal 3 Zeit-Ziele
- bis maximal 3 Herden-Ziele
- bis maximal 3 Gruppen-Ziele
- mindestens 5 klassische Standard-Ziele

6.5.1.1 Zeit-Ziele:

- Ein einziges Ziel (Tierbild oder 3D-Ziel).
- Ein einziger Abschusspflock je Teilnehmer (bis zu drei nebeneinander).
- Es sind drei Pfeile innerhalb von 30 sec. (Blankschützen), 45 sec. (Visierschützen) in markierter Reihenfolge zu verwenden.

6.5.1.2 Bei Zeitüberschreitung wird kein einziger Pfeil gewertet. Die Teilnehmer stehen in der „Fertigposition“ mit eingemocktem Pfeil, aber nicht mit ausgezogenem Bogen. Die Pfeile zwei und drei müssen sich im Köcher befinden, ein Ablegen oder einstecken in den Boden ist nicht erlaubt. Die Teilnehmer signalisieren dem Zeitnehmer, dass sie fertig sind. Erst auf das Zeichen des Zeitnehmers dürfen die Bögen ausgezogen werden. Auf das Stoppsignal haben die Teilnehmer sofort den Wettkampf einzustellen. Bei einer Gefahrensituation oder Materialfehlern wird der Vorgang unterbrochen und neu gestartet.

6.5.1.3 Herden-Ziele: Ein einziger Abschusspflock je Teilnehmer. Drei verschiedene Ziele in unterschiedlicher Entfernung, markiert mit A-B-C. Es sind drei markierte Pfeile in der Reihenfolge A-B-C zu verwenden. Jeweils ein Pfeil pro Ziel.

6.5.1.4 Gruppen-Ziele: Drei verschiedene Ziele – gleicher oder unterschiedlicher Größe – in drei verschiedenen Entfernungen, markiert mit A-B-C. Je Ziel ist ein separater Abschusspflock zu setzen. Es sind drei markierte Pfeile in der Reihenfolge A-B-C zu verwenden. Jeweils ein Pfeil pro Ziel.

6.5.1.5 Klassisches Standard-Ziel: Ein einziges Ziel mit drei verschiedenen Abschusspflöcken. Die Pflöcke sind mit 1, 2 und 3 zu markieren. Von jedem Pflöck ist ein Pfeil auf das Ziel zu verwenden. Die Pfeile sind in der Reihenfolge 1-3 zu markieren und zu verwenden.

6.5.1.6 Entfernungen: Die Entfernungen für Senioren/Erwachsene /Jungen Erwachsene sind gleich. Sie dürfen 50 yards nicht überschreiten. Die Entfernungen für Junioren/ Schüler sind gleich. Sie dürfen 30 yards nicht überschreiten.

6.5.1.7 **Wertung:** Bei der Spezialrunde werden alle drei Pfeile gewertet. Die auf jedem Stand erreichte Punktzahl kann das Maximum von 20 Punkten nicht übersteigen.

Herde/Gruppe /Tierbild	Pfeil	Innere Wertungszone	Äussere Wertungszone
1. Ziel	1.	10	5
2. Ziel	2.	6	3
3. Ziel	3.	4	2

Durchführungsbestimmungen

6.5.2 b) Präzisionsrunde, unbekannte Entfernung

Die Standardeinheit besteht aus 14 Scheiben: 4 Scheiben Tierbilder der Gruppe I, 5 Scheiben Tierbilder der Gruppe II, 5 Scheiben Tierbilder der Gruppe III.

6.5.2.1 Ein farbiger Spot ist innerhalb der Zentrale Wertungszone angebracht. Der Mindestabstand zum Rand der Zone muss mindestens 2 cm betragen. Er kann ansonsten innerhalb der Zone an beliebiger Stelle angebracht sein. Der eingezeichnete Spot ist gelb.

6.5.2.2 Größe der Spots:

Gruppe I	10,0 cm Durchmesser
Gruppe II	7,5 cm Durchmesser
Gruppe III	5,0 cm Durchmesser

6.5.2.3 Pro Scheibe werden zwei Abschusspflocke gesetzt. Je Ziel sind zwei Pfeile zu verwenden, deren Ergebnis addiert wird.

6.5.2.4 Wertung:

	Gelber Punkt	Innere Wertungszone	Äussere Wertungszone
1. Pfeil	10	8	5
2. Pfeil	10	8	5

6.5.2.5 Die maximale Entfernung für Senioren/Erwachsene/Junge Erwachsene darf 50 yards und für Junioren/Schüler 30 yards nicht übersteigen.

6.5.3 c) Game Trail-Runde, unbekannte Entfernungen

Die Standardeinheit besteht aus 28 Zielen:

- max. 7 Game Trails
- max. 7 Tree Stand Ziele
- max. 7 Moving Ziele
- max. 7 Klassische Ziele

6.5.3.1 **Game Trail:** Die Ziele sind für die wartenden Teilnehmer nicht einsehbar. Das Game Trail ist durch ein Band gekennzeichnet, an dem der Teilnehmer sich vorwärtsbewegen muss. Das Game Trail muss von jedem Teilnehmer einzeln absolviert werden. Ein Zurückgehen ist nicht erlaubt. Die Pfeile müssen in der gekennzeichneten Reihenfolge (aufsteigend) verwendet werden. Teilnehmer die das Game Trail absolviert haben, warten am Ende, bis alle Teilnehmer den Game Trail absolviert haben.

6.5.3.2 **Tree Stand Ziele:** Eine Schussposition von einem Baumstand / Hochstand aus.

6.5.3.3 **Moving Target:** Moving Target sind bewegliche Ziele. Innerhalb der Strecke, die das Ziel zurücklegt, muss eine Teilstrecke markiert sein, innerhalb derer das Ziel geschossen werden muss. Ein Probelauf vor dem ersten Schuss der Gruppe ist gestattet. Bewegliche Ziele dürfen in ihrer Bewegung nicht durch Schieben oder Bremsen manipuliert werden.

6.5.3.4 **Klassisches Ziel:** Ein gewöhnliches Ziel mit einem Abschusspflock je nach Geländegegebenheit. Es sind max. 3 Pfeile je Ziel erlaubt. Der erste zählende Treffer wird gewertet.

6.5.3.5 Wertung:

	Innere Wertungszone	Äussere Wertungszone
1. Pfeil	20	18
2. Pfeil	16	14
3. Pfeil	12	10

7.1 Einzelwertung

7.1.1 Die Vergabe des Titels „Deutscher Meister“ sowie die Verleihung der Medaillen und Urkunden richtet sich nach den Artikeln 7.1.2 bis 7.1.8.

7.1.2 Startet bei einer Deutschen Meisterschaft „Halle“ oder „Feld und Jagd“ in einer Wettbewerbsklasse nur ein Teilnehmer muss er, um „Deutscher Meister“ zu werden, eine bestimmte Punktzahl (Limit) erreichen. Wird dieses Limit nicht erreicht ist er Klassensieger.

7.1.2.1 Bei der „DM Bowhunter“ gibt es keine Limits.

7.1.3 Das erforderliche Limit wird in Prozentanteil (%) der gesamt möglichen Punktzahl berechnet. Diese prozentualen Limits werden in jeder Wettbewerbsklasse anhand des Durchschnittes der Siegerergebnisse der letzten drei Jahre berechnet. Um die unterschiedlichen Anforderungen von Parcours und Witterung auszugleichen, wird bei der DM Halle 3% und bei der DM Feld und Jagd 5% in Abzug gebracht.

7.1.4 Die geforderten Limits werden spätestens durch Aushang bei der jeweiligen Meisterschaft bekannt gegeben.

7.1.5 In den Schülerklassen gibt es bei keiner der Meisterschaften ein Limit. Es werden immer Medaillen und Urkunden vergeben.

7.1.6 Ehrungen

Es werden in allen Wettbewerbsklassen immer die Plätze 1-3 durch die Verleihung von einer Medaille und einer Urkunde geehrt.

7.1.7 Die Ehrung als „Deutscher Meister“ und Verleihung der Medaillen, Urkunden und Patches richtet sich nachdem folgendem Schema:

Einzelstarter – Gold (bei der „Halle“ sowie „Feld und Jagd“ bei Erreichen des erforderlichen Limits)

Zwei Starter – Gold, Silber

Drei Starter – Gold, Silber, Bronze

7.1.8 Startberechtigte Sportler ausländischer Nationalität können nur dann „Deutscher Meister“ werden, wenn alle nachfolgende Punkte erfüllt werden:

- Sie müssen Mitglied eines IFAA Verbandes sein.
- Sie müssen ihren ständigen Wohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben.
- Sie dürfen in den letzten 12 Monaten vor einer Meisterschaft nicht für einen anderen IFAA Verband an einer Meisterschaft teilgenommen haben.
- Eine Ausnahme bildet hier die Archery Association Europe (AAE).

7.2 Mannschaftswertung

a) Der DFBV unterscheidet zwischen Vereins-, Mixed-, Stilart- und Profimannschaften

b) Für die Mannschaftswettbewerbe können Mitglieder eines Vereins oder einer anerkannten Startgemeinschaft, Mannschaften bilden.

c) Startgemeinschaften und deren Mitglieder sind jährlich bis Ende Februar schriftlich an den Sportleiter zu melden.

Die Nachmeldung von Mitgliedern sind für die DM Feld und Jagd, DM Bowhunter sowie Regionalmeisterschaften jeweils bis zu vier Wochen vor dem Wettbewerb möglich.

- d) Eine Stilartmannschaft besteht aus drei Schützen eines Vereines, einer juristischen Person oder einer Startgemeinschaft der selben Stilart.
- e) Bei den Vereinsmannschaften dürfen die Teilnehmer nur aus dem gleichen DFBV Mitgliedsverein kommen, es sind alle Stilarten zugelassen. Gilt nur für die Ligen.
- f) Für die Teilnahme an der „DFBV Pro Archery Tour“ werden Mannschaften in den Profi Divisionen (gemäß 3.6) gebildet.

7.2.1 Mixed Mannschaften

- 7.2.1.1 Teilnehmer einer Meisterschaft können ohne Berücksichtigung von Artikel 7.2 b, aus unterschiedlichen Wettbewerbsklassen, eine Mannschaft vor Ort bilden.
- 7.2.1.2 Eine Mannschaft besteht aus 5 Teilnehmer. Sie muss sich aus mindestens drei Stilarten zusammensetzen und es müssen mindestens zwei Visierklassen in dieser Mannschaft vertreten sein.
- 7.2.1.3 Schüler- und Juniorenklassen können nicht in die Mannschaft aufgenommen werden.
- 7.2.1.4 Mittelwert: Anhand der Wettkampfergebnisse aus den Einzelwettbewerben wird für jede Wettbewerbsklasse ein Mittelwert errechnet.
- 7.2.1.5 Für die Ermittlung des Mittelwertes werden die ersten 5 Plätze einer jeden Wettbewerbsklasse herangezogen. Starten weniger als 5 Teilnehmer in einer Wettbewerbsklasse werden die vorhandenen Ergebnisse berücksichtigt.
- 7.2.1.6 Die Wettbewerbsklasse mit dem höchsten Mittelwert (MW) dient als Maßstab. Dieser Wert wird dann durch alle anderen Mittelwerte geteilt. Das Ergebnis dieser Division (bis auf zwei signifikante Stellen hinter dem Komma) ergibt dann den Multiplikator, mit dem die Einzelergebnisse der Mannschaftsmitglieder multipliziert werden. Beispiel:

höchster MW FU – m	MW BH-R – w	Multiplikator
536	: 478	= 1,12

Daraus folgt, dass jedes Einzelergebnis BH-R Damen für die Mannschaftswertung mit 1,12 multipliziert würde.

- 7.2.1.7 **Wertung:** Die Mannschaft mit dem höchsten Gesamtergebnis aus der Addition aller Einzelergebnisse einer Mannschaft, wird Mixed Mannschaftsmeister.

7.2.2 Stilart Mannschaften

- 7.2.2.1 Eine Mannschaft besteht aus drei Teilnehmer eines Vereines oder einer Startgemeinschaft.
- 7.2.2.2 Mannschaften können in jeder Stilart gebildet werden.
- 7.2.2.3 Es gibt Mannschaftswertungen in folgenden Kombinationen
 - a) Junge Erwachsene / Erwachsene / Senioren - weiblich
 - b) Junge Erwachsene / Erwachsene/Senioren - männlich
 - c) Junge Erwachsene / Erwachsene/Senioren – männlich/weiblich
 - d) Schüler/ Junioren - männlich/weiblich
- 7.2.2.4 Innerhalb eines Sportjahres (01.01. - 31.12.) darf ein Teilnehmer einer Stilartmannschaft nicht für unterschiedliche Vereine oder Startgemeinschaften starten.
- 7.2.2.5 Wertung: Das höchste Gesamtergebnis aus der Addition aller Einzelergebnisse einer Mannschaft ergibt in der Summe den jeweiligen Mannschaftsmeister einer Stilart.
- 7.2.3 Ehrung: Es werden in allen Mannschaftswettbewerben immer die Plätze 1-3 geehrt.
- 7.2.4 Für die Ehrung in den Mannschaftswettbewerben können Mannschaften nach Artikel 7.2.2.3 a bis c zusammengefasst werden. Einzelheiten regelt die Turnierleitung

7.3 Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit werden zur Ermittlung der Platzierungen folgende Punkte berücksichtigt:

- 7.3.1 Halle Einzelwertung/Mannschaftswertung
Durch die Anzahl der getroffenen Pfeile
Durch die Anzahl der Xer
Durch die Anzahl der 5er
K.O.-Runde (siehe Abschnitt 7.5)
- 7.3.2 Feld und Jagd Einzelwertung/Mannschaftswertung
Durch die Anzahl der getroffenen Pfeile
Durch die Anzahl der Xer
Durch die Anzahl der 5er
K.O.-Runde (siehe Abschnitt 7.5)
- 7.3.3 Bowhunter Einzelwertung/Mannschaftswertung
Durch die Anzahl der getroffenen Pfeile
Durch die Anzahl der Zentrale Wertungszone (Kill)
Durch die Anzahl der Innere Wertungszone (Vital)
K.O.-Runde (siehe Abschnitt 7.5)
- 7.3.4 Ist nach Berücksichtigung der oben genannten Kriterien eine Entscheidung nicht möglich, so sind Einzelteilnehmer sowie auch Mannschaften gleichwertig. Dies gilt für Regionalmeisterschaften sowie für die Ligen.

7.4 Rekorde

- 7.4.1 Rekorde können nur bei der „DM Halle“, „RM Halle“ und bei der „DM Feld und Jagd“ erzielt werden.
- 7.4.2 Rekorde werden für alle Wettbewerbsklassen geführt.
- 7.4.3 Diese Rekorde werden durch den Sportleiter dokumentiert.
- 7.4.4 Werden Scheiben aus der Wertung genommen, können keine Rekorde erzielt werden, es sei denn der Rekord wurde auch ohne die herausgenommenen Scheiben erzielt.
- 7.4.5 International aufgestellte Rekorde durch Starter des DFBV, die höher sind als der aktuell gültige deutsche Rekord, gelten auch als nationale Rekorde.

7.5 K.O.-Runde

- 7.5.1 Sie besteht aus einer Passe, in der jeweils 5 Pfeile (Halle) bzw. 4 Pfeile (Feld und Jagd, Bowhunter) geschossen werden.
- 7.5.2 Die Entfernung für Senioren/ Erwachsene/Junge Erwachsene/Junioren beträgt 18,30m (20 yds), für Schüler 9,15m (10 yds).
- 7.5.3 An der Schießlinie befinden sich nur Teilnehmer, die an der K.O.-Runde teilnehmen.
- 7.5.4 Das Zeitlimit pro Passe beträgt 4 Minuten. Schießt ein Teilnehmer vor Freigabe oder nach Beendigung des Durchgangs, so wird der beste Pfeil aus der Wertung genommen.
- 7.5.5 Jedem Teilnehmer wird eine Auflage gemäß Artikel 6.2.9.2 (Halle) bzw. Artikel 6.3.11.2 (Feld und Jagd, Bowhunter) zugewiesen. Es wird von jedem Teilnehmer auf seiner Auflage in der Reihenfolge oben links, oben rechts, (Mitte), unten links, unten rechts geschossen.
- 7.5.6 Sind 2 Pfeile in derselben Trefferzone, wird der höherwertige Pfeil nicht gewertet.
- 7.5.7 Sind nach dieser Runde immer noch mehrere Teilnehmer gemäß Artikel 7.3 (mit Ausnahme der K.O.-Runde) punktgleich, folgt ein Stechen.

Wettkampfgericht (Beschwerdekomitee)

- 7.5.7.1 Das Zeitlimit pro Passe beträgt 1 Minute für die 1-Pfeil-Runde. Schießt ein Teilnehmer vor Freigabe oder nach Beendigung des Durchgangs, so wird der Pfeil nicht gewertet.
- 7.5.7.2 Jedem Teilnehmer wird eine Auflage gemäß Artikel 6.2.9.1 (Halle) bzw. Felddauflage gemäß Artikel 6.3.11.3 (Feld und Jagd, Bowhunter) zugewiesen.
- 7.5.7.3 Gewertet wird der Abstand des Pfeilmittelpunkts zur Mitte der Auflage. Je näher ein Pfeil sich in der Mitte der Auflage befindet, desto besser ist die Wertung.
- 7.5.8 Der Turnierleiter oder eine von ihm benannte Vertretung notiert die Punkte der einzelnen Teilnehmer. Bei Punktgleichheit wird gemäß Abschnitt 7.3 verfahren; die Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl kommen in die nächste K.O.-Runde.

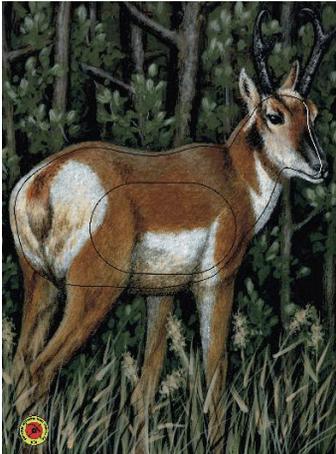
8 Wettkampfgericht (Beschwerdekomitee)

- 8.1 Vor Beginn jeder Deutschen Meisterschaft wird ein Wettkampfgericht bestimmt. Es ist zuständig für alle Proteste und Beschwerden sowie für die Einhaltung der Turnierregeln. Das Wettkampfgericht ist befugt, Verstöße gegen die Sportordnung und die Durchführungsbestimmungen zu ahnden.
Bei sonstigen Wettbewerben übernimmt der Turnierleiter diese Aufgabe.
- 8.2 Das Wettkampfgericht besteht grundsätzlich aus:
 - a) dem Turnierleiter
 - b) dem Präsidenten (oder dessen Vertreter)
 - c) dem Sportleiter (oder dessen Vertreter)
 - d) sowie zwei weiteren Vorstandsmitgliedern als Beisitzer
- 8.3 Den Beisitzern sollte der Fachwart der jeweiligen Meisterschaft (Halle/Feld und Jagd/ Bowhunter) und der Fachwart der entsprechenden Stilart angehören. Der Turnierleiter übernimmt den Vorsitz des Komitees und fertigt ein Protokoll.
- 8.4 Zulässige Maßnahmen des Wettkampfgerichts:
 - a) Begründete Korrekturen von Wettkampfergebnissen
 - b) Punktabzug bei begründetem Protest
 - c) Disqualifikation bei grobem Regelverstoß oder nach wiederholten Verwarnungen
- 8.5 Zur Überwachung der Wettkampffregeln, Sicherheitsbestimmungen und Einhaltung der Sportordnung setzt die Turnierleitung Aufsichtspersonal (Range Captains, Range Marshalls und deren Helfer) ein. Dieses Aufsichtspersonal ist berechtigt und verpflichtet Verwarnungen auszusprechen und festgestellte Regelverstöße unmittelbar dem Turnierleiter zu melden.
- 8.6 Proteste und Beschwerden der Wettkampfteilnehmer müssen innerhalb der offiziellen Protestzeit in schriftlicher Form an das Wettkampfgericht eingereicht werden. Die offizielle Protestzeit endet jeweils eine Stunde nach Abgabe der letzten Score Karte. Mit Einreichung des Protestes ist eine Bearbeitungsgebühr zu entrichten, deren Höhe vor Wettkampfbeginn vom Wettkampfgericht festgelegt wird. Sofern dem Protest oder der Beschwerde stattgegeben wird, erfolgt eine Rückerstattung der Protestgebühr. Andernfalls verfällt diese zu Gunsten des Verbandes.

Inkrafttreten

Diese Sportordnung tritt am Tag der Veröffentlichung in Kraft.

Gruppe I



Gruppe II



Gruppe III



Gruppe IV



Ordnungs-Nr.	Änderung	Beschlussorgan	Datum
	Überarbeitung der SpO	Fachwart Wett- kampforganisation und Fachwarte der jeweiligen Fachbereiche.	18.01.2009
4.6	Übersicht Stilarten- Nachtrag Stilart 3 „mit Pinvisier“	Sportleiter	20.07.2009
3.9	Neu: Traditioneller Recurvebogen	DFBV-Vorstand	10.01.2010
4.6	Übersicht Stilarten	DFBV-Vorstand	10.01.2010
5.2.7	Neu: Allgemeine Regeln und Sicherheitsbestimmungen	DFBV-Vorstand	10.01.2010
6.1.12.6	..., wird die Passe mit Null bewertet.	DFBV-Vorstand	10.01.2010
6.7.4 a) b)	„Hilfsmittel“	JHV 2010	26.03.2010
3.6.6 / 3.7.6	Stilarten BU / BL	DFBV-Vorstand	27.11.2010
4.6	Übersicht Stilarten	DFBV-Vorstand	27.11.2010
6.10.2	Entfernungen	DFBV-Vorstand	27.11.2010
8.2 c)	Wettkampfgericht	DFBV-Vorstand	27.11.2010
6.7.5.1	Aufstellung Tierbildauflagen oder 3D-Ziele	JHV 2011	25.03.2011
7.1.1	Verleihung Urkunde	JHV 2011	25.03.2011
3.8.9	...Bogenklasse gilt nur für... (ersatzlos gestrichen)	DFBV-Vorstand	21.05.2011
6.7.4 a)	Einfache Ferngläser - ohne jegliche...	DFBV-Vorstand	21.05.2011
7.2.1.6	Für die Ermittlung des...	DFBV-Vorstand	21.05.2011
5.2.10	Spannvorgang	MitglVers/DMBH	23.09.2011
6.6.5	Punktezählung (kpl)	MitglVers/DMBH	23.09.2011
5.3	Turnierleiter	DFBV-Vorstand	Nov 2011
3.9	Traditioneller Recurvebogen	DFBV-Vorstand	Jun 2012
6.6.3.2 / 4.5	Neueinteilung Zählzonen	DFBV-Vorstand	16.09.2012
3.9		DFBV-Vorstand	Sept 2012
6.7.4 a) b)		JHV 2010	18.01.2013
6.6.5		MitglVers/DMBH	2011
	Überarbeitung und Neuformulierung der gesamten Sportordnung	DFBV-Vorstand	12.04.2014

