

Kapitel 11.10 3D RULES

Verbindlich ist nur die englische Originalfassung

FITA-Homepage: http://www.archery.org/disciplines/Rules_for_3D_Archery

11.10.1 ANLAGE DES WETTKAMPFKURSES

Der Kurs soll so angelegt werden, dass die Abschusspflocke und die Scheiben ohne unnötige Schwierigkeiten, Gefahren und Zeitverschwendung erreicht werden können. Feldkurse sollen so komprimiert wie möglich angelegt werden,

- 11.10.1.1. *Die Wegstrecke vom Zentralbereich (Sammelpunkt) aus soll nicht weiter als ein (1) Kilometer oder mehr als 15 Minuten Fußmarsch betragen (wenn die Gruppen ins Gelände geführt werden oder wenn Ersatzmaterial gebracht wird).*
- 11.10.1.2. *Die Verantwortlichen für einen Feldkurs müssen für Wege für Kampfrichter, medizinische Hilfe und den Transport von Ausrüstungsgegenständen sorgen, die während des Schießens sicher sind.*
- 11.10.1.3. *Die Kurse sollen wo möglich nicht in über 1800 Meter Seehöhe angelegt werden und die maximale Höhendifferenz zwischen dem höchsten und dem niedrigsten Punkt darf wo möglich nicht über 100 Meter betragen*
- 11.10.1.4. *Die Scheiben, wie in Artikel 11.10.14.1.1/2/3, beschrieben, sollen so aufgestellt werden, dass sie ein Maximum an Abwechslung und möglichst gute Geländenutzung mit einem fairer Bilanz zwischen Distanz / Größe der Spots bieten*
- 11.10.1.5. *Die Athleten schießen in Rotation wie in Artikel 11.10.5.13 beschrieben; Athleten schießen einzeln auf jedes Ziel.*
- 11.10.1.6. *Die Pflöcke haben verschiedene Farben, der Disziplin entsprechend wie folgt:*
 - Blau für die Blankbogen, Langbogen und Instinktivbogen Disziplinen mit einer max. Distanz von 30 m (33 yards (Artikel 10.12.1.1)
 - Rot für die Compound Disziplin mit einer max. Distanz von 45 m (50 yards) Artikel 11.1.4.1.)
- 11.10.1.7. *Alle Scheiben sollen fortlaufend durchnummeriert werden. Die Nummern sollen mindestens 20 cm groß und entweder schwarz auf gelb oder gelb auf schwarz sein. Sie sollen 5–10 Meter bevor man die Schießpflöcke der betreffenden Scheiben erreicht angebracht werden.*

- 11.10.1.8. *Diese Scheibenummern dienen gleichzeitig als Wartebereich für die Wettkämpfer, die warten bis sie an der Reihe sind. Vom Wartebereich aus soll man sehen können ob jemand an den Schießpflöcken steht.*
- 11.10.1.9. *Deutlich sichtbare Wegweiser von Scheibe zu Scheibe müssen in angemessenen Abständen angebracht werden, um sicheres und leichtes Gehen im Kurs zu gewährleisten.*
- 11.10.1.10. *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 Parcours innerhalb der Absperrungen betreten. (Team Captains oder Teammanagers sind nicht am Parcours erlaubt).*
- 11.10.1.11. *Der Zentralbereich (Sammelpunkt) enthält folgende Anlagen:*
- *ein Kommunikationssystem welches den Kontakt mit dem Leitenden Kampfrichter und dem Hauptquartier des Organisationskomitees ermöglicht;*
 - *angemessener, wettergeschützter Unterstand für die Mannschaftsbegleiter;*
 - *ein eigener Unterstand für die Jury und den Leitenden*
 - *ein bewachter, wettergeschützter Unterstand für Ausrüstung und Ersatzmaterial der Wettkämpfer;*
 - *An den Wettkampftagen müssen am Sammelpunkt für die Wettkämpfer Aufwärm scheiben aufgestellt werden;*
 - *die Möglichkeit Erfrischungen und Getränke zu erhalten;*
 - *Toiletten*
- 11.10.1.12. *Der offizielle 3D-Parcours muss spätestens 16 Stunden vor Schießbeginn fertiggestellt sein und zur Abnahme bereitstehen. Bei FITA Meisterschaften muss der Kurs spätestens zwei Tage vor Schießbeginn morgens bereitstehen, ausgenommen Kurse, die abgeändert werden.*
- 11.10.1.2 Antidoping, Alkohol, Rauchen oder berauschende Substanzen**
- 11.10.1.2.1. *Während der Schießzeit des Wettkampfes dürfen von niemandem alkoholische Getränke auf den Kurs, das Warmupgelände oder das Trainingsgelände mitgenommen werden oder dort zu sich genommen werden. (Wenn ein Schiedsrichter oder Kursverantwortlicher davon überzeugt ist, dass ein Athlet unter Einfluss von Alkohol oder anderer berauschender Substanzen steht, so kann die Schiedsrichterkommission diesem die Teilnahme am besagten Wettkampf untersagen). Außerdem gelten die FITA Anti-Doping Regeln (siehe Anhang 5 von Buch 1).*
- 11.10.1.2.2 *Auf den Parcours und/ oder im Warmup- und Trainingsbereich ist Rauchen verboten.*
- 11.10.1.3 Beendigung einer Runde**
- Sobald ein Athlet eine Runde zu schießen beginnt, muss er/sie diese mit seiner/ihrer Gruppe beenden. Ausnahmen, siehe 11.10.5.1.5 oder wie von einem Schiedsrichter angewiesen. Ein Athlet oder eine Gruppe, welche den Kurs ohne Genehmigung eines Kursverantwortlichen verlässt, wird disqualifiziert.
- 11.10.1.4 Diskussionen über Entfernungen**
-

11.10.4.1 *Es dürfen keine Diskussionen über Entfernungen stattfinden bis die Trefferaufnahme am Ziel abgeschlossen ist. (Artikel 11.10.4.5)
Das Gespräch ist auf die Athleten begrenzt, welche bereits auf besagtes Ziel geschossen haben. Gespräche über die Entfernung mit Athleten, welche noch nicht auf das Ziel geschossen haben, werden als unsportlich betrachtet (siehe Artikel 11.10.1.6.)
Im Teambewerb ist eine Diskussion unter den 3 Teammitgliedern und/oder dem Coach zugelassen, so lange es die anderen Teams nicht stört.*

11.10.1.5 **Proteste**

11.10.1.5.1 *Ein Protestkomitee wird von der FITA oder vom OK gemeinsam mit dem TD vor dem Start des Bewerbes ernannt. Mitglieder des OK oder Personen die an den WM teilnehmen, können nicht ins das Protestkomitee aufgenommen werden.
Siehe auch Buch 1, Kapitel 3, Artikel 3.13.
Appendix 13: FITA Protestformular.*

11.10.1.6 **Unsportliches Verhalten**

11.10.1.6.1 *Unsportliches Verhalten wird nicht geduldet.
Derartiges Verhalten seitens eines Athleten oder die Überzeugung, dass jemand einem Athleten hilft, führt zur Disqualifikation vom Athleten oder der diesbezüglichen Person und kann darüber hinaus zu einer Sperre für künftige events führen. Über die angemessene Dauer der Sperre entscheidet das für den Wettkampf zuständige Gremium.
Siehe auch Buch 1, Appendix 2, FITA Ehrencodex .*

11.10.2 **PLANUNG VON WELTMEISTERSCHAFT - PROGRAMM -
REGISTRIERUNG – TITEL**

11.10.2.1 **Programm von Weltmeisterschaften:**

| | | |
|--------------|--------|---|
| (Dienstag) | | Ankunft – Anmeldung |
| (Mittwoch) | 1. Tag | Offizielles Training - Gerätekontrolle, Team-Captains' meeting, Eröffnungs-Zeremonie |
| (Donnerstag) | 2. Tag | 2. Qualifikationsrunden |
| (Freitag) | 3. Tag | Alle Einzel- und Mannschafts- Ausscheidungsrunden |
| (Samstag) | 4. Tag | Semi- und Finalrunden Einzel und Mannschaft Medaillen- und Abschlusszeremonie, Bankett |
| (Sonntag) | | Abreise) |

(siehe Artikel 11.10.14 für Weltmeisterschaften)

11.10.2.2 **Ausschreibungen**

Ausschreibungen werden FITA Mitgliedern mindestens 6 Monate vor dem 1. Wettkampftag zugesandt

11.10.2.3 Meldung der Mannschaften

11.10.2.3.1 *Mitgliedsverbände, die Athleten zur Teilnahme an den 3D Weltmeisterschaften melden wollen, müssen dem Veranstalter die ausgefüllten Meldeformulare wie folgt zurückschicken:*

- *spätestens neunzig (90) Tage vor dem ersten Wettkampftag: die vorläufigen Meldeformulare*
- *spätestens zwanzig (20) Tage vor dem ersten Wettkampftag: die endgültigen Meldeformulare.*

11.10.2.3.2 *Für die 3D Weltmeisterschaften kann ein FITA Mitgliedsverband drei (3) Athleten pro Kategorie (Klasse und Division) melden:*

- *3 Damen Instinctive Bogen 3 Herren Instinctive Bogen*
- *3 Damen Compoundbogen 3 Herren Compoundbogen*
- *3 Damen Langbogen 3 Herren Langbogen*
- *3 Damen Blankbogen 3 Herren Blankbogen*

11.10.2.3.3 *Mannschaftsbewerb*

11.10.2.3.3.1 *Anzahl der teilnehmenden Mannschaften:
Ein Damen und ein Herren Team pro FITA Mitglied können am Mannschaftsbewerb teilnehmen.*

11.10.2.3.3.2 *Zusammenstellung der National Teams
Ein National Team wird bestehen aus je ein Athlet der Compound, der Longbow und ein Athlet von entweder der Instinktiv Bogen oder Barebow Division = 3 Athleten. Diese 3 Athleten schießen gemeinsam als ein Team.*

Der Teamcaptain entscheidet über die Zusammensetzung der Mannschaften, wie unter 11.10.14.1.4.1. Es ist für den Mannschaftsführer keine Verpflichtung, den besten Athleten jeder Division aus der Qualifikationsrunde zu nehmen.

11.10.2.3.3.3 *Reihung für den Mannschaftsbewerb:
Zusammenzählung der 2 Qualifikationsrunden scores der besten Athleten jeder Nation in den Divisionen*
a) *Compound*
b) *Longbow*
c) *Instinktivbogen oder Blankbogen (falls beide Division teilnehmen, wird der höchste Score dieser zwei Divisionen genommen)*

11.10.2.4 *Zu verleihende Weltmeister-Titel:*

- *3D Damen Instinctive Bogenweltmeister*
- *3D Damen Compoundweltmeister*
- *3D Damen Langbogenweltmeister*
- *3D Damen Blankbogenweltmeister*
- *3D Herren Instinctive Bogenweltmeister*
- *3D Herren Compoundweltmeister*
- *3D Herren Langbogenweltmeister*
- *3D Herren Blankbogenweltmeister*

- *3D Damen Mannschaftsweltmeister (1 Compound/1 Langbogen/
1 Instinktivbogen oder 1 Blankbogen Athlet)*
- *3D Herren Mannschaftsweltmeister (1 Compound/1 Langbogen/
1 Instinktivbogen oder 1 Blankbogen Athlet)*

Wo nicht spezifisch in den 3D Regeln angegeben, gelten die Regeln wie im C&R FITA Buch 1, Kapitel 2,3,4,5,6 Appendix 2,3 und 4.

11.10.3 AUSRÜSTUNG DER WETTKÄMPFER

Dieser Artikel legt die Art der Bogenausrüstung fest, die bei FITA 3DWettbewerben benutzt werden darf.

Der Athlet ist dafür verantwortlich, Ausrüstungsgegenstände zu verwenden, welche den Regeln entsprechen. Im Zweifelsfall hat er seine Ausrüstung den Kampfrichtern zu zeigen, bevor er sie im Wettkampf benützt.

Bei Weltmeisterschaften findet am offiziellen Trainingstag eine Gerätekontrolle statt. Es können auch während des Wettbewerbs Spotchecks durch die Schiedsrichter durchgeführt werden.

Jeder Athlet, der Ausrüstungsgegenstände benutzt, die gegen die FITA 3D Regeln verstoßen, kann aus der Wertung genommen werden.

Unten werden die allgemeinen Regeln angeführt, die für jede Division Gültigkeit haben, danach die Regeln, die für alle Divisionen gelten:

- Blankbogen Division
- Instinctive Bogen Division
- Compoundbogen Division
- Langbogen Division

11.10.3.1 Für die Blankbogen Division sind folgende Ausrüstungen erlaubt:

11.10.3.1.1 Ein **Bogen** ganz gleich welcher Art, solange er den anerkannten Prinzipien und der Bedeutung des Wortes Bogen entspricht: nämlich ein Instrument, welches aus einem Griff, Mittelstück (kein Durchschusstyp) und zwei flexiblen Wurfarmen, die beide in einer Spitze mit einer Sehnenkerbe enden.

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, halten und lösen.

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

Der Bogen wie oben beschrieben muss blank sein, mit Ausnahme der Pfeilauflage, er muss frei sein von Herausstehendem, von Markierungen, Flecken oder von Laminierungen, die (im Bogenfenster) als Ziel-

- hilfe dienen könnten. Der nicht gespannte Bogen mit allem erlaubten Zubehör muss durch einen Ring oder ein Loch von 12.2 cm Innendurchmesser +/-0,5 mm passen.
- 11.10.3.1.2 Eine **Sehne** aus einer beliebigen Zahl von Fäden. Sie dürfen verschiedenfarbig sein und aus zweckdienlich gewähltem Materials. Die Sehne kann eine Mittelwicklung für die Zugfinger haben, einen einzigen Nockpunkt, an dem zusätzliche Wicklung angebracht werden darf, um die Pfeilnocke aufzunehmen. Um diesen einen Nockpunkt festzulegen, dürfen ein oder zwei Nockpunktmarken angebracht werden (wenn 2 Nockpunktmarken benutzt werden, darf die Distanz zwischen den beiden Nockpunktmarken gerade so groß sein, dass die Pfeilnocke festgehalten wird)-An beiden Enden der Sehne je eine Schlinge, die in die Sehnenkerben eingehängt wird, wenn der Bogen gespannt wird.
- 11.10.3.1.2.1 *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), durch Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen. Zusätzlich darf auf der Sehne keine Vorkehrung angebracht werden, die als Lippen- oder Nasenmarkierung dient. Zwei Nockpunktmarken sind erlaubt.*
- 11.10.3.1.3 Eine **Pfeilauflage**, die verstellbar sein kann, 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 weiter als 2 cm hinter (innen in Richtung Athlet) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden.
- 11.10.3.1.4 Keine **Auszugskontrollen** sind zulässig.
- 11.10.3.1.5 Weder **Visier** noch Markierung(en) am Bogen, die als Zielhilfen genutzt werden können, sind zulässig.
Die Position der Finger an der Sehne und im Gesicht dürfen verändert werden (face and stringwalking)
- 11.10.3.1.6 Keine **Stabilisatoren** sind zulässig.
Eingebaute TFC (Schwingungsdämpfer) sind zulässig, vorausgesetzt es werden keine Stabilisatoren angebracht.
Zusätzliche Gewichte dürfen am unteren Teil des Mittelstücks angebracht werden, alle Gewichte ungeachtet der Form müssen direkt, ohne Zwischenstück, Verlängerung, gewinkeltem Adapter oder Stossdämpfer am Mittelstück befestigt werden.
- 11.10.3.1.7 **Pfeile** jeder Art dürfen verwendet werden, vorausgesetzt sie fallen unter das anerkannte Prinzip und die Bedeutung des Wortes Pfeil, wie es beim Scheibenschießen verwendet wird, und sie richten keinen unnötigen Schaden an den 3D Scheiben an.
- 11.10.3.1.7.1 *Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts beträgt 9,3 mm, der Durchmesser der dazugehörigen Pfeilspitze*

darf maximal 9,4 mm betragen. Die Pfeile jedes Athleten müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die für die gleiche Pässe von drei Pfeilen auf einer Scheibe benützt werden, müssen die dieselbe Art und die gleiche Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen. Pfeile müssen identisch in Länge, Gewicht und Farbe sein, mit Ausnahme von normalen Gebrauchsmerkmalen

11.10.3.1.8 **Fingerschutz** in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tabs, Klebeband (Pflaster) zum Ziehen, Halten oder Lösen der Sehne ist erlaubt.

11.10.3.1.8.1 Folgende Hilfsmittel sind zulässig:

- *Ein Fingertrenner, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern.*
- *An der Bogenhand darf ein normaler Handschuh, Fäustling oder Ähnliches getragen werden, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.*
- *Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist zulässig.*
- *Mit folgenden Einschränkungen:*
- *Der Fingerschutz enthält keine Vorkehrung für das Ziehen, Halten oder Lösen der Sehne.*

11.10.3.2 Für die Instinctive Bogen Division sind folgende Ausrüstungen erlaubt:

11.10.3.2.1 Ein **Bogen** ganz gleich welcher Art, solange er den anerkannten Prinzipien und der Bedeutung des Wortes Bogen entspricht: nämlich ein Instrument, welches aus einem Griff, Mittelstück (kein Durchschusstyp) und zwei flexiblen Wurfarmen, die beide in einer Spitze mit einer Sehnenkerbe enden.

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, halten und lösen.

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

Der Bogen wie oben beschrieben muss blank sein, mit Ausnahme einer aufgeklebten einfachen Pfeilaufgabe, er muss frei sein von Herausstehendem, von Markierungen, Flecken oder von Laminierungen, die (im Bogenfenster) als Zielhilfe dienen könnten. Ein kurzer Stabilisator unter 13 cm Länge ist akzeptabel (siehe auch Artikel 11.3.2.5). Maximalgewicht für Damen und Herren ist 60 lbs.

11.10.3.2.2 Eine **Sehne** aus einer beliebigen Zahl von Fäden. Sie dürfen verschiedenfarbig sein und aus zweckdienlich gewähltem Materials. Die Sehne kann eine Mittelwicklung für die Zugfinger haben, einen einzigen Nockpunkt, an dem eine zusätzliche Wicklung angebracht werden

darf, um die Pfeilnocke aufzunehmen. Um diesen einen Nockpunkt festzulegen, dürfen ein oder zwei Nockpunktmarken angebracht werden (wenn 2 Nockpunktmarken benutzt werden, darf die Distanz zwischen den beiden Nockpunktmarken gerade so groß sein, dass die Pfeilnocke festgehalten wird. An beiden Enden der Sehne je eine Schlinge, die in die Sehnenkerben eingehängt wird, wenn der Bogen gespannt wird.

11.10.3.2.2.1 Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfers enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch eine Peepsight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen. Zusätzlich darf auf der Sehne keine Vorkehrung angebracht werden, die als Lippen- oder Nasenmarkierung dient.

11.10.3.2.2.2. Es wird entweder keine Pfeilauflage verwendet, oder nur eine sehr einfache Pfeilauflage, ohne Druckpunkt (pressure button) und ohne Overdraw.

- 11.10.3.2.3 Keine **Auszugskontrollen** sind zulässig.
- 11.10.3.2.4 Weder **Visier** noch Markierung(en) am Bogen, die als Zielhilfen genutzt werden können, sind zulässig.
Nur ein Ankerpunkt darf benutzt werden.
- 11.10.3.2.5 Es darf nur ein kurzer **Stabilisator** unter 13 cm Länge benutzt werden, ohne Stäbe, Verlängerungen, gewinkeltem Adapter oder Stossdämpfer.
- 11.10.3.2.6 **Pfeile** jeder Art dürfen verwendet werden, vorausgesetzt man verwendet Standardtype screw-in Fieldpoints mit einem Minimum-Gewicht von
- 125 US grains für Männer und
 - 100 US grains für Frauen
- 11.10.3.2.6.1 Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts beträgt 9,3 mm, der Durchmesser der dazugehörigen Pfeilspitze darf maximal 9,4 mm betragen. Die Pfeile jedes Athleten müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen.
Alle Pfeile, die für die gleiche Passe von drei Pfeilen auf einer Scheibe benützt werden, müssen die dieselbe Art und die gleiche Farbe der Befiederung, Nocken und wenn vorhanden, Bemalung aufweisen.
Pfeile müssen identisch in Länge, Gewicht und Farbe sein, mit Ausnahme von normalen Gebrauchsmerkmalen*
- 11.10.3.2.7 **Fingerschutz** in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tabs, Klebeband (Pflaster) zum Ziehen, Halten oder Lösen der Sehne ist erlaubt.
- 11.10.3.2.7.1 Folgende Hilfsmittel sind zulässig:*
- *Ein Fingertrenner, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern.*

- *An der Bogenhand darf ein normaler Handschuh, Fäustling oder Ähnliches getragen werden, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.*

Es gelten folgende Einschränkungen:

- *Der Fingerschutz enthält keine Vorkehrung für das Ziehen, Halten oder Lösen der Sehne.*
- *Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist nicht zulässig.*
Beim Schießen muss ein Finger die Pfeilnocke berühren.

11.10.3.3 Für den Compoundbogen wird folgende Ausrüstung beschrieben.

Alle Typen von Zusatzvorrichtungen sind zugelassen, vorausgesetzt sie sind nicht elektrisch oder elektronisch.

11.10.3.3.1 Ein **Compoundbogen** (Griffstück vom Durchschusstyp ist erlaubt), dessen Auszug mechanisch durch ein System von Flaschenzugrollen und/oder Exzenterrollen verändert wird. Der Bogen wird mit einer oder mehreren Sehne(n) gespannt, die, je nach Konstruktionsprinzip, direkt zwischen den beiden Sehnenkerben der Wurfarme verläuft, an den Exzenterrollen oder am Bogenkabel befestigt ist.

11.10.3.3.1.1 Das Zuggewicht darf 60 lbs nicht überschreiten.

11.10.3.3.1.2 Wurfarmstellschrauben:

Sobald ein Athlet begonnen hat eine Runde zu schießen, darf er die Stellschrauben nicht verändern bis die Ausrüstung nach Beendigung der Runde von einem Schiedsrichter überprüft werden kann.

11.10.3.3.1.3 Kabelabweiser sind erlaubt.

11.10.3.3.1.4 Mittelstücke mit einem Bügel oder gespaltenem Kabel sind zulässig, vorausgesetzt diese berühren weder ständig die Hand noch das Handgelenk und/oder den Bogenarm des Wettkämpfers.

11.10.3.3.2 Eine **Sehne** aus einer beliebigen Zahl von Fäden

11.10.3.3.2.1 sie dürfen verschiedenfarbig sein und aus zweckdienlich gewähltem Materials. Die Sehne kann eine Mittelwicklung für die Zugfinger oder das Release haben. Nockpunkte, an dem zusätzliche Wicklung angebracht werden darf, um die Pfeilnocke aufzunehmen, ein oder zwei Nockpunktmarken, um diesen Punkt festzulegen. Auf der Sehne sind Vorkehrungen, die als Lippenmarkierung, Nasenmarkierung, Peepsight (Lochvisier in der Sehne) und zur Ausrichtung des Peepsight dienen sowie Schlingen für das Release etc erlaubt. Es bestehen keine Einschränkungen für die Mittelwicklung

11.10.3.3.3 Eine **Pfeilauflage**, die verstellbar sein kann

11.10.3.3.3.1. 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 nicht weiter als 6 cm hinter (innen in Richtung Athlet) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden.

- 11.10.3.3.4 Ein Hilfsmittel zur **Auszugskontrolle**, hörbar oder sichtbar, aber weder elektrisch noch elektronisch, darf verwendet werden.
- 11.10.3.3.5 Ein **Visier**, das am Bogen angebracht ist
- 11.10.3.3.5.1 *darf sowohl eine Höhen- als auch eine Seitenverstellung als auch eine (Wasser)-Waage und Vergrößerungslinsen und/oder Prismen enthalten.*
- Elektrische oder elektronische Hilfsmittel sind nicht zulässig.*
- 11.10.3.3.5.2 *Eine Bogenvisierverlängerung ist zugelassen. Der Zielpunkt darf ein Leuchtstab aus optischem Plastikfasermaterial sein und/oder ein chemisches Glühstäbchen. Das Glühstäbchen ist umhüllt, sodass andere Athleten nicht gestört werden und nur ein Zielpunkt zu sehen ist.*
- 11.10.3.3.5.3 *Es verfügt nicht über mehrere Zielpunkte (Visiernadeln)*
- 11.10.3.3.6 **Stabilisatoren** und Schwingungsdämpfer am Bogen sind erlaubt
- 11.10.3.3.6.1 *vorausgesetzt sie:*
- *Dienen nicht als Sehnenführung*
 - *Berühren nichts als den Bogen*
 - *Stellen keine Behinderung für andere Athleten dar, was den Platz am Schießpflöck betrifft*
- 11.10.3.3.7 **Pfeile** jeder Art dürfen verwendet werden, vorausgesetzt sie fallen unter das anerkannte Prinzip und die Bedeutung des Wortes Pfeil, wie es beim Scheibenschießen verwendet wird, und sie richten keinen unnötigen Schaden an den 3D Zielen an.
- 11.10.3.3.7.1 *Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeils beträgt 9,3 mm, der Durchmesser der dazugehörigen Pfeilspitze darf maximale 9,4 mm betragen. Die Pfeile jedes Athleten müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile eines Athleten, die bei ein und derselben Passe benützt werden, müssen die dieselbe Art und die gleiche Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen. Pfeile müssen identisch in Länge, Gewicht und Farbe sein mit Ausnahme von normalen Gebrauchs Merkmalen.*
- 11.10.3.3.8 **Fingerschutz** in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tabs, Klebeband (Pflaster) zum Ziehen, Halten oder Lösen der Sehne.
- 11.10.3.3.8.1 *Folgende Hilfsmittel sind zulässig:*
- *Eine mechanische Ablasshilfe, vorausgesetzt sie ist nicht am Bogen angebracht und nicht elektrisch oder elektronisch.*
 - *Ein Fingertrenner, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern*
 - *Eine Ankerplatte oder eine entsprechende Vorkehrung, welche am Fingerschutz (Tab) angebracht ist, um das Ankern zu erlauben.*
 - *An der Bogenhand darf ein normaler Handschuh, Fäustling oder Ähnliches getragen werden, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.*

- 11.10.3.4 Für die Langbogendivision ist folgendes erlaubt:**
- 11.10.3.4.1 Der **Bogen** soll der traditionellen Form des Langbogens (überhaupt kein Recurve), das heißt, auch bei gespanntem Bogen darf die Sehne nur die Sehnennocken berühren. Er kann aus beliebigem Material oder Materialkomponenten gefertigt werden. Die Form des Griffes und der Wurfarme unterliegt keinen Einschränkungen. Das Bogenfenster kann auf Zentrumschuss ausgeschnitten sein. Für Damen soll der Bogen mindestens 150 cm lang für Herren soll er mindestens 160 cm lang sein. Die Länge wird zwischen den Sehnennocken gemessen am gespannten Bogen über die Außenseite der Wurfarme.
- 11.10.3.4.2 Eine **Sehne** aus einer beliebigen Zahl von Fäden. Sie dürfen verschiedenfarbig sein und aus zweckdienlich gewählt Material. Die Sehne kann eine Mittelwicklung für die Zugfinger haben, einen einzigen Nockpunkt, an dem eine zusätzliche Wicklung angebracht werden darf, um die Pfeilnocke aufzunehmen. Um diesen einen Nockpunkt festzulegen, dürfen ein oder zwei Nockpunktmarken angebracht werden (wenn 2 Nockpunktmarken benutzt werden, darf die Distanz zwischen den beiden Nockpunktmarken gerade so groß sein, dass die Pfeilnocke festgehalten wird). An beiden Enden der Sehne je eine Schlinge, die in die Sehnenkerben eingehängt wird, wenn der Bogen gespannt wird.
11.10.14.4.1.1 Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfers enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch eine Peepsight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen. Zusätzlich darf auf der Sehne keine Vorkehrung angebracht werden, die als Lippen- oder Nasenmarkierung dient.
- 11.10.3.4.3 **Pfeilaufgabe.** Wenn der Bogen über eine Aussparung für den Pfeil verfügt, so kann diese als Pfeilaufgabe verwendet und mit beliebigem weichen Material bedeckt werden. Andere Pfeilaufgaben sind unzulässig.
- 11.10.3.4.4 Keine Auszugskontrollen sind zulässig.
- 11.10.3.4.5 Weder Visier noch Markierung(en) am Bogen, die als Zielhilfen genutzt werden können, sind zulässig.
- 11.10.3.4.6 Keine Gewichte, **Stabilisatoren** oder Schwingungsdämpfer sind zulässig. Pfeilköcher dürfen nicht am Bogen befestigt sein.
- 11.10.3.4.7 Nur Holzpfeile sind erlaubt mit folgenden Spezifikationen:
 Es werden Feldspitzen für Holzpfeile verwenden
 Die Befiederung besteht nur aus Naturfedern.
11.10.3.4.7.1 Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts beträgt 9,3 mm, der Durchmesser der dazugehörigen Pfeilspitze darf maximal 9,4 mm betragen. Die Pfeile jedes Athleten müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die für die gleiche Passe von drei Pfeilen auf einer Scheibe benutzt werden, müssen dieselbe Art und die gleiche Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen. Pfeile müssen identisch in Länge, Gewicht und Farbe sein, mit Ausnahme von normaler Abnutzung

- 11.10.3.4.8 **Fingerschutz** in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tabs, Klebeband (Pflaster) zum Ziehen, Halten oder Lösen der Sehne ist erlaubt.
- 11.10.3.4.8.1 *Folgende Hilfsmittel sind zulässig:*
- *An der Bogenhand darf ein normaler Handschuh, Fäustling oder Ähnliches getragen werden, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.*
- Mit folgenden Einschränkungen:*
- *Der Fingerschutz enthält keine Vorkehrung für das Ziehen, Halten oder Lösen der Sehne.*
 - *Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist nicht zulässig. Beim Schießen muss ein Finger die Nocke berühren.*
- 11.10.3.5 Teleskope, Brillen, Ferngläser**
- 11.10.3.5.1 Alle Divisionen
Ferngläser, Teleskope und andere optische Hilfsmittel zum Erkennen geschossener Pfeile dürfen verwendet werden, vorausgesetzt sie stellen für andere Athleten bezüglich des Platzes am Schießpflöck kein Hindernis darstellen. Eine gewöhnliche Brille, wie verschrieben, oder eine Schießbrille, sowie eine Sonnenbrille sind zulässig. Keiner der Artikel darf mit einer Mikrolochlinse oder einer ähnlichen Ausstattung versehen sein, noch darf er eine Markierung, die in irgendeiner Weise als Zielhilfe dienen kann, aufweisen.
Das Glas für das Auge, welches nicht als Zielaugie dient, darf ganz abgedeckt sein, eine Augenklappe darf verwendet werden.
In 3D Runden darf in keine der oben genannten Sehhilfen eine Vorkehrung zum Entfernungsschätzen (z.B. Skalen) eingebaut sein oder hinzugefügt werden.
- 11.10.3.6 Zubehöartikel:**
- 11.10.3.6.1 Für Alle Disziplinen sind folgende Zubehöartikel erlaubt:
Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Gürtel- oder Bodenköcher und Quast., Wurfarmdämpfer sind auch erlaubt.
- 11.10.3.6.2 Für die Compound Disziplin ist erlaubt:
Ausrüstungsgegenstände jeglicher Art dürfen verwendet werden, soweit sie nicht unter Artikel 11.10.3.3 ausgeschlossen worden sind und nicht elektrischer oder elektronischer Art sind.
- 11.10.3.7 Für Wettkämpfer aller Disziplinen sind folgende Ausrüstungsgegenstände unzulässig:**
- 11.10.3.7.1 Jegliche elektronische Kommunikationsmittel (inkl Mobiltelephone), oder Kopfhörer auf dem Parcours und vor der Wartelinie auf dem Trainingsplatz;
- 11.10.3.7.2 Jegliche Art von Entfernungsmesser oder Hilfsmittel zum Entfernungsschätzen oder Winkelmessen, die nicht durch die Regeln über die Ausrüstung der Wettkämpfer abgedeckt sind;

- 11.10.3.7.3 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.
- 11.10.3.7.4 Jegliche schriftlichen Aufzeichnungen oder elektronische Speichermedien, welche zum Errechnen von Winkeln und Entfernungen dienen können und welche über die normalen Visiereinstellungen und die Notierung der laufenden Ergebnisse oder Auszüge aus den FITA Regeln hinausgehen.

11.10.4 DAS SCHIESSEN

- 11.10.4.1 Der Wettkämpfer muss, ob stehend oder kniend, eine Schießposition am Abschusspflöck einnehmen, ohne die Sicherheit zu beeinträchtigen.
Beim Schießen muss der Athlet den Pflöck mit einem Teil des Körpers berühren (dies kann von allen Seiten des Schiesspflöckes sein – vorne – hinten – seitlich).
- 11.10.4.1.1 Die Organisatoren legen fest, an welcher Scheibe jede Gruppe mit dem Schießen beginnt.
- 11.10.4.2 Wettkämpfer, innerhalb einer Gruppe, die warten müssen, bis sie an der Reihe sind, sollen mit deutlichem Abstand hinter der Gruppe stehen, die gerade schießt.
- 11.10.4.3 Kein Wettkämpfer darf zur Scheibe vorgehen, bevor nicht alle Wettkämpfer der Gruppe mit dem Schießen fertig sind, es sei denn er wird vom Kampfrichter dazu aufgefordert.
- 11.10.4.4 Unter keinen Umständen darf ein Pfeil noch einmal geschossen werden.
Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn:
- 11.10.4.4.1 *Der Wettkämpfer ihn mit seinem Bogen berühren kann, ohne seine Fußstellung an der Schießlinie zu verändern, vorausgesetzt es handelt sich um keinen Abpraller;*
- 11.10.4.4.2 *Die Scheibe fällt zu Boden (, obwohl sie in den Augen der Kampfrichter zufriedenstellend befestigt worden waren). Die Kampfrichter ergreifen die für notwendig erachteten Maßnahmen und stellen die zum Schießen des Pfeile 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.*
- 11.10.4.5 Kein Wettkämpfer darf während des Turniers die Scheibenentfernungen des Kurses an irgendeine andere Person weitergeben mit Ausnahme des Artikels 11.10.1.4.

11.10.5 REIHENFOLGE DES SCHIESSENS - ZEITKONTROLLE

- 11.10.5.1 Die Wettkämpfer sollen in Gruppen von höchstens 6 Wettkämpfern schießen, aber niemals weniger als zu dritt. Die Gruppen sollen soweit wie möglich geradzahlig sein.
- 11.10.5.1.1 *Sollte die Zahl der Teilnehmer die Kapazität des Kurses übersteigen, so können zusätzliche Gruppen gebildet werden, die nach Bedarf in*

das Feld eingegliedert werden können.

Zusätzliche Gruppen, die auf einer Scheibe eingeteilt worden sind, warten bis die eigentliche Gruppe der Scheibe geschossen und die Trefferaufnahme abgeschlossen hat, bevor sie ihrerseits mit dem Schießen beginnt.

11.10.5.1.2 Die Wettkämpfer sollen Rückennummern deutlich sichtbar tragen und es müssen ihnen Scheiben sowie Schusspositionen zugeteilt werden entsprechend der Reihenfolge der Auslosung und der sich daraus folgenden Reihenfolge von oben nach unten auf der Startliste.

11.10.5.1.3 Jeder Athlet in einer Gruppe schießt einzeln mit folgender Rotierung:

- Der Athlet mit der niedrigsten Rückennummer wird bei der ersten Scheibe mit dem Schießen beginnen, gefolgt vom Athleten mit der nächst höheren Rückennummer*
- Der letzte Athlet bei einer Scheibe, fängt als erster an bei der nächsten Scheibe.*
- Die Athleten wechseln durch das Turnier hindurch bei jeder Scheibe den Schießbeginn.*

11.10.5.1.4 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 der liegt, auf der sie begonnen haben. In der Finalrunde beginnen alle Gruppen nacheinander auf der gleichen Scheibe mit dem Schießen.

11.10.5.1.5 Die Reihenfolge des Schießens kann vorübergehend geändert werden, um einen Technischen Defekt zu beheben. Insgesamt können bei einem Technischen Defekt bis zu dreißig (30) Minuten Zeit zur Reparatur zugestanden werden. Die anderen Mitglieder der Gruppe schießen ihre Pässe fertig und nehmen die Treffer auf, bevor den folgenden Gruppen erlaubt wird durchzuschießen (zu überholen). Wenn die Reparatur innerhalb der vorgeschriebenen Zeit abgeschlossen werden kann, so darf der betroffene Wettkämpfer den fehlenden Pfeil auf der Scheibe nachschießen.

Wenn der Defekt später behoben wird, darf sich der Wettkämpfer seiner Gruppe wieder anschließen, er verliert jedoch die Pfeile, welche seine Gruppe in der Zwischenzeit geschossen hat.

11.10.5.1.6 Falls ein Wettkämpfer auf Grund unerwarteter gesundheitlicher Probleme, welche nach Beginn einer Runde auftreten, nicht weiterschießen kann, so werden maximal 30 Minuten zur ärztlichen Versorgung und um festzustellen, ob der Wettkämpfer ohne fremde Hilfe weiterschießen kann, zugestanden. Das Verfahren gleicht dem bei einem Technischen Defekt.

Sollte jedoch ein Athlet der die 1. Qualifikationsrunde komplett geschossen hat, nicht im Stande sein in der 2. Qualifikationsrunde zu starten auf Grund eines medizinischen Problems, wird es ihm nicht gestattet werden in der 1. Ausscheidungsrunde (die ersten 16 Athle-

- ten aus den 2 Qualifikationsrunden basiert auf dem kumulativen Score der 2 Runden) zu starten.
- 11.10.5.1.7 In der Finalrunde wird bei einem Technischen Defekt oder bei einem unerwarteten gesundheitlichen Problem keine zusätzliche Zeit zugestanden. Im Mannschaftswettbewerb können andere Mitglieder der Mannschaft in der Zwischenzeit schießen.
- 11.10.5.1.8 Ein gebrochener Bogen darf durch einen Ersatzbogen oder einen geliehenen Bogen ersetzt werden.
- 11.10.5.1.9 Die Wettkämpfer einer Gruppe können anderen Gruppen erlauben, durchzuschießen (sie zu überholen), allerdings müssen der Veranstalter und/oder die Kampfrichter von dieser Änderung verständigt werden.
- 11.10.5.1.10 Wenn ein Wettkämpfer oder eine Gruppe von Wettkämpfern die Gruppe oder andere Gruppen während der Qualifikations- und Ausscheidungsrunden eines Wettkampfes unnötig aufhalten, verwarnt der Kampfrichter, der dies feststellt den Wettkämpfer oder die Gruppe mündlich. Anschließend kann er und/oder ein anderer Kampfrichter bei dem Wettkämpfer oder der Gruppe die Zeit während der restlichen Runde des Wettbewerbs stoppen.
- In diesem Fall ist eine Schießzeit von 1 (eine) Minute pro Scheibe erlaubt. Die Zeit läuft von dem Augenblick an, wenn der Wettkämpfer seinen Stand am Abschusspflock einnimmt, was er zu tun hat, sobald dieser frei wird.
 - Ein Kampfrichter, der feststellt, dass ein Wettkämpfer die Zeitgrenze gemäß obigem Verfahren überschritten hat, verwarnt diesen mündlich und bestätigt dies mit einem schriftlichen, signierten Eintrag auf seinem Schusszettel unter Angabe der Uhrzeit der Verwarnung.
 - Bei der zweiten und bei allen folgenden Verwarnungen während dieser Wettkampfphase (Runde), wird dem Wettkämpfer der Pfeil auf der Scheibe abgezogen.
- 11.10.5.1.11 Verwarnungen wegen Zeitüberschreitung werden nicht von einer Runde des Wettkampfes auf die nächste übertragen.
- 11.10.5.1.12 In der Finalrunde der FITA 3D, in welcher ein Kampfrichter jede Gruppe begleitet, nimmt dieser die Zeit, er startet und beendet die Schießzeit durch einen mündlichen Hinweis).
- Wenn die 1 Minute abgelaufen sind und der Kampfrichter das Schießen eingestellt hat, darf nicht mehr geschossen werden.
 - Wenn ein Wettkämpfer einen Pfeil schießt nachdem der Kampfrichter das Schießen eingestellt hat, so verliert der Wettkämpfer den Pfeil oder die Mannschaft den höchsten zählenden Pfeil dieser Scheibe.
- 11.10.5.1.13 Beim Mannschaftswettbewerb startet der Kampfrichter die Stopuhr, sobald das erste Mannschaftsmitglied den Warteraum (an der Scheibennummer) verlässt.

11.10.5.1.14 Falls beim Mannschaftswettbewerb das Schießen aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, so hält der Kampfrichter die Stoppuhr an und startet sie erneut mit der verbleibenden Zeit, sobald das Schießen fortgesetzt werden kann.

11.10.6 WERTUNG

- 11.10.6.1 Die Wertung findet statt, nachdem alle Wettkämpfer ihre Pfeile geschossen haben.
- 11.10.6.1.1 Solange die Gruppe keine andere Einteilung trifft, ist der Wettkämpfer mit der niedrigsten Rückennummer der Gruppenführer, der für das Verhalten der Gruppe verantwortlich ist. Die zwei Wettkämpfer mit der zweit und dritt niedrigsten Rückennummer werden als Schreiber eingesetzt*
- 11.10.6.1.2 Die Schreiber sollen auf dem Schusszettel neben der entsprechenden Scheibenummer den Wert jedes Pfeils eintragen, so wie er von dem Wettkämpfer, dem er gehört, angegeben wird. Die anderen Wettkämpfer der Gruppe sollen den Wert jedes angegebenen Pfeils überprüfen. Ein Irrtum auf dem Schusszettel, der entdeckt wird, bevor die Pfeile gezogen worden sind, kann ausgebessert werden*
- 11.10.6.1.3 Die Schreiber sollen ihre Ergebnisse vergleichen, bevor ein Pfeil gezogen wird.*
- 11.10.6.1.4 Bei FITA Meisterschaften begleitet in der Finalrunde ein Kampfrichter jede Gruppe, um die Trefferaufnahme zu kontrollieren.*
- 11.10.6.1.5 In der Finalrunde muss ein Schreiber pro Gruppe eine tragbare Ergebnistafel mitführen, welche die laufenden Ergebnisse jedes Wettkämpfers dieser Gruppe anzeigt.*
- 11.10.6.2 Ein Pfeil wird entsprechend der Position des Schafts in der Auflage gewertet. Wenn der Schaft eines Pfeils zwei Farbzonen oder die Trennlinie zwischen zwei Wertungszonen berührt, so erhält dieser Pfeil den Wert der höheren Wertungszone.
- 11.10.6.2.1 Weder die Pfeile noch die Auflage dürfen berührt werden, bevor nicht alle Pfeile auf der Scheibe aufgeschrieben und die Ergebnisse überprüft worden sind.*
- 11.10.6.2.2 Sollte ein Teilstück einer Scheibenaufgabe fehlen, das eine Trennlinie oder den Teil, wo sich zwei Farben berühren, enthält, oder wenn ein Pfeil die Trennlinie verdrückt, dann wird der Wert des dort steckenden Pfeils mit Hilfe einer angenommenen Kreislinie ermittelt werden.*
- 11.10.6.2.3 Pfeile, die in der Scheibe stecken, aber nicht auf der Auflage zu sehen sind, können nur von einem Kampfrichter gewertet werden.*
- 11.10.6.2.4 Bei einem Abpraller oder Durchschuss wird wie folgt gewertet:
Wenn sich alle Wettkämpfer der Gruppe darauf einigen, dass es einen Abpraller oder Durchschuss gegeben hat, dann dürfen sie sich auch auf den Wert des Pfeils einigen;*

- *Sonst wird ein „Miss“ geschrieben.*
- *Ein Durchschuss wird definiert wenn ein Pfeil ein Ziel ganz durchschlägt mit einem Eintritts- und Austrittsloch welches für die Wertung gebraucht werden kann.*

11.10.6.2.5 *Wenn ein Pfeil:*

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

11.10.6.2.5.2 *einen anderen Pfeil trifft und dann in der Scheibenaufgabe stecken bleibt, zählt er so wie er in der Scheibe steckt;*

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

11.10.6.2.5.4 *außerhalb des äußersten Randes des Wertungsbereichs trifft, wird er als Fehlschuss gewertet (M).*

11.10.6.3 Bei **Ringgleichheit** wird die Platzierung in folgender Reihenfolge entschieden:

11.10.6.3.1 *Bei Ringgleichheit in allen Runden gilt außer den unter Artikel 11.10.6.3.2 festgelegten Fällen:*

Im Einzel- und im Mannschaftswettbewerb:

- nach der größten Zahl von 10-ern (einschließlich Innen 10-er);
- nach der größten Zahl von Innen 10-ern;
- Besteht immer noch Ringgleichheit, so werden die Wettkämpfer als gleichrangig erklärt; für die Einteilung in die Auswahltabelle in der Ausscheidungsrunde wird die Platzierung der Gleichrangigen durch Losentscheid (Münzwurf) ermittelt.

11.10.6.3.2 Bei Ringgleichheit, wenn es um die Qualifikation zur Ausscheidungsrunde, um das Vorrücken in die nächste Runde des Wettkampfes oder einen Medaillenplatz am Ende der Finalrunde geht, wird wie folgt gestochen (ohne Berücksichtigung von 10-ern und Innen 10-ern):

11.10.6.3.2.1 *Im Einzelwettbewerb:*

- *1. Stechen mit einem Pfeil auf Ringzahl (maximal 3 Stechen);*
- *Besteht im dritten Stechen immer noch Ringgleichheit entscheidet der Pfeil, der dem Zentrum am nächsten steckt;*
- *Das Stechen mit einem Pfeil, wird gegebenenfalls solange fortgesetzt bis eine Entscheidung darüber getroffen werden*
- *Das Zeitlimit für ein Stechen beträgt 1 Minute.*

11.10.6.3.2.2 *Im Mannschaftswettbewerb:*

- *Stechen mit drei (3) Pfeilen (je ein Pfeil pro Wettkämpfer) auf Ringzahl (maximal drei Stechen);*

- Besteht im dritten Stechen immer noch Ringgleichheit, gewinnt die Mannschaft deren Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt;
- Besteht auch dann noch Ringgleichheit so entscheidet der Pfeil, welcher am zweit- (dritt-) nächsten am Zentrum steckt;
- Wenn notwendig wird dieser Stechvorgang bis zur Entscheidung wiederholt auf Wertung mit 3 Pfeilen (1 Pfeil von jedem Athlet) wo notwendig gefolgt vom Evaluierung der Pfeil der am Nächsten zum Zentrum ist.
- Die Schießzeit für das Stechen im Mannschaftswettbewerb beträgt 2 Minuten

11.10.6.3.2.3 *Das Stechen findet auf einer separaten Scheibe statt. Diese Scheibe sollte in der Nähe des Zentralbereichs aufgestellt werden.*

11.10.6.3.2.4 *Stechen finden möglichst bald statt, nachdem alle Schusszettel der Disziplin in welcher Ringgleichheit besteht eingesammelt und überprüft worden sind. Wettkämpfer, welche nicht innerhalb von 30 Minuten, nachdem er/sie oder sein/ ihre Mannschaftsführer benachrichtigt worden sind, antreten, gelten als Verlierer. Wenn ein betroffener Wettkämpfer und sein Mannschaftsführer den Feldkurs verlassen bevor die Ergebnisse offiziell überprüft worden sind und sie daher nicht vom Stechen informiert werden können, so gilt dieser Wettkämpfer als Verlierer.*

11.10.6.3.2.5 *Im Falle von Ringgleichheit im Semifinale, wird die Entscheidung durch ein Stechen auf der zuletzt geschossenen Scheibe durchgeführt. Bei Ringgleichheit im Finale findet das Stechen auf einer separaten Scheibe statt. Diese Scheibe sollte in der Nähe des Zentralbereichs aufgestellt werden.*

11.10.6.4 Die Schusszettel müssen vom Schreiber und vom Wettkämpfer unterschrieben werden, womit der Wettkämpfer den Wert jedes Pfeils, das Gesamtergebnis (auf beiden Schusszetteln identisch), die Zahl der 10-er und die Zahl der X anerkennt. Der Schusszettel des Schreibers muss von einem anderen Wettkämpfer der gleichen Gruppe aber eines anderen Mitgliedsverbandes unterschrieben werden. Sollten Unterschiede im Gesamtergebnis auftreten, so gilt das Gesamtergebnis mit den niedrigeren eingetragenen Pfeilwertungen.

Der Veranstalter ist nicht verpflichtet Schusszettel ohne Unterschriften, Gesamtergebnis, Zahl der 10-er und X anzunehmen.

Am Ende des Turniers müssen die Organisatoren eine vollständige Ergebnisliste allen Teilnehmern zur Verfügung stellen: Wettkämpfer, Mannschaftsführer, anwesenden FITA Ratsmitglieder und Kampfrichter erhalten Kopien.

11.10.7 SCHIESSLEITUNG UND SICHERHEIT

- 11.10.7.1 Der Leitende Kampfrichter beaufsichtigt das 3D Schiessen..
- 11.10.7.2 Der Leitende Kampfrichter der überzeugt sich, dass die Sicherheitsvorkehrungen bei der Anlage des Kurses eingehalten wurden. Er sorgt vor Beginn des Schießens gemeinsam mit den Organisatoren dafür, dass zusätzliche Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden, wenn er dies für ratsam hält.
- 11.10.7.2.1 Er weist die Wettkämpfer und Offiziellen auf die Sicherheitsvorkehrungen und andere für den Verlauf des Schießens notwendige Angelegenheiten hin.*
- 11.10.7.2.2 Wenn auf Grund der Witterungsbedingungen, der Sichtverhältnisse oder aus anderen Gründen, welche die Sicherheit auf dem Feldkurs gefährden, 3D-Wettkampf abgebrochen werden muss, so wird diese Entscheidung gemeinsam vom Leiter des Organisationskomitee, dem Leitenden Kampfrichter und dem Technischen Delegierten getroffen.*
- 11.10.7.2.3 Ein akustisches Signal das über den ganzen Parcours gehört werden kann, wird als Start an jedem Tag des Wettbewerbes betätigt werden und wird auch gebraucht wenn der Bewerb gestoppt werden muss.*
- 11.10.7.2.4 Muss das Turnier vor dem Abschluss der Qualifikationsrunde(n) abgebrochen werden, so wird die Gesamtringzahl der Scheiben, auf die von allen Wettkämpfer einer Disziplin geschossen wurden, zur Ermittlung der Sieger herangezogen.*
- 11.10.7.2.5 Muss das Turnier zu einem späteren Zeitpunkt abgebrochen werden, so werden der/die Sieger auf Grund des Ergebnisses der letzten vollständig geschossenen Runde ermittelt.*
- 11.10.7.2.6 Auf Scheiben mit starker Blendwirkung durch die Sonne können andere Mitglieder der Gruppe oder der Veranstalter für Abschirmung mittels einer maximal DIN A 4 (ca. 30x20 cm) großen Blende sorgen. In den Match Runden ist keine Blendabschirmung zulässig. Im Match Play ist keine Abhilfe gestattet.*
- 11.10.7.3 Kein Schütze darf die Ausrüstung eines anderen Wettkämpfer ohne dessen Einverständnis berühren.
- 11.10.7.4 Das Rauchen ist auf dem 3D Parcours verboten.
- 11.10.7.5 Beim Spannen des Bogens darf der Wettkämpfer keine Technik verwenden, die es nach Ansicht des Kampfrichters möglich macht, dass ein Pfeil, der unbeabsichtigt gelöst wird, über die Sicherheitszone oder Sicherheitsvorkehrungen (Absperrung hinter der Scheibe, Netz, Wand etc.) hinausfliegt. Wenn ein Wettkämpfer darauf besteht eine derartige Schießtechnik zu verwenden, wird er im Interesse der Sicherheit vom Leitenden Kampfrichter aufgefordert, das Schießen sofort einzustellen und das Wettkampffeld zu verlassen.

11.10.8 FOLGEN VON REGELVERSTÖSSEN

Es folgt eine Zusammenfassung von Strafen und/oder Strafmaßnahmen, die gegen Wettkämpfer verhängt werden, wenn gegen Regeln verstoßen wird oder Bedingungen nicht eingehalten werden sowie eine Zusammenfassung der Folgen solcher Aktionen für Wettkämpfer und Offizielle.

11.10.8.1 Zulassung, Disqualifikation

- 11.10.8.1.1 Wettkämpfer dürfen nicht an FITA Wettbewerben teilnehmen, wenn sie nicht die Bedingungen von Kapitel 2 der FITA Satzung und Regeln erfüllen.*
- 11.10.8.1.2 Stellt sich heraus, das ein Wettkämpfer gegen obige Regeln verstößt, so kann er aus dem Wettkampf ausgeschlossen werden und verliert jegliche erreichte Platzierung.*
- 11.10.8.1.3 Ein Wettkämpfer darf nicht an FITA Meisterschaften teilnehmen, wenn sein Verband die unter Artikel 3.7.2 (buch 1, Kapitel 3) festgelegten Bedingungen nicht erfüllt.*
- 11.10.8.1.4 Stellt sich heraus, das ein Wettkämpfer in einer Wettkampfklasse nach Artikel 11.10.3 teilnimmt, deren Bedingungen er nicht erfüllt, so wird er aus dem Wettkampf ausgeschlossen und verliert jegliche erreichte Platzierung.*
- 11.10.8.1.5 Ein Wettkämpfer, der gegen die Anti-Doping Regeln (siehe Anhang 5; Buch 1 der FITA Regeln) verstoßen hat, muss mit folgenden Strafmaßnahmen rechnen (Siehe Buch 1, Anhang 5, Artikel 10):*
- Unabhängig von jeglicher durch den Mitgliedsverband verhängten Strafe erklärt die FITA alle in diesem Wettkampf erreichten Ergebnisse für nichtig. Verleihene Preise und Medaillen gehen an das FITA Büro zurück.*
 - Hat ein Mitglied einer Mannschaft bei einem Wettkampf gegen die Anti-Doping Regeln verstoßen, so wird die Mannschaft disqualifiziert.*
 - Zusätzlich kommen die Strafen nach Artikel 9, 10 und 11 von Anhang 5 zum tragen.*
 - Ein Wettkämpfer, der auf Grund eines Dopingvergehens mit einer Zulassungssperre belegt ist, darf bis zum Ende seiner Sperre an keinem von der FITA oder einem seiner Mitgliedsverbände organisierten Wettbewerb teilnehmen (siehe Buch 1; Anhang 5; Artikel 10.3).*
- 11.10.8.1.6 Das Ergebnis eines Wettkämpfers, der nachweislich Ausrüstungsgegenstände verwendet, die gegen die FITA Regeln verstoßen, kann für nichtig erklärt werden .*
- 11.10.8.1.7 Das Ergebnis eines Wettkämpfers oder einer Mannschaft, welche(r) wiederholt mehr Pfeile pro Passe als zulässig geschossen hat, kann für nichtig erklärt werden*
- 11.10.8.1.8 Wird einem Wettkämpfer nachgewiesen, dass er wissentlich gegen die Regeln und Bestimmungen verstoßen hat, kann er aus dem Wettkampf*

ausgeschlossen werden, der Wettkämpfer verliert dabei jeglichen Rang, den er möglicherweise erreicht hat

11.10.8.2 Verlust der Wertung von Pfeilen

- 11.10.8.2.1 Ein Wettkämpfer, der nicht in der Lage ist innerhalb von 30 Minuten einen Technischen Defekt zu beheben verliert die Zahl der Pfeile, die er auf der Scheibe noch zuschießen hätte sowie die Pfeile welche seine Gruppe in der Zwischenzeit geschossen hat bis er sich ihr wieder anschließt (11.10.5.1.5/6) für den Fall unerwarteter gesundheitlicher Probleme).*
- 11.10.8.2.2 Ein Kampfrichter, der die Schießzeit eines Wettkämpfers stoppt und feststellt, dass ein Wettkämpfer die Zeitgrenze von 1 Minute überschritten hat, verwarnt diesen mündlich und bestätigt dies mit einem schriftlichen, signierten Eintrag auf seinem Schusszettel unter Angabe der Uhrzeit der Verwarnung. Bei der zweiten und bei allen folgenden Verwarnungen während dieser Wettkampfphase (Runde), wird dem Wettkämpfer den Pfeil auf der Scheibe abgezogen. (11.10.5.1.102)*
- 11.10.8.2.3 Wenn ein Wettkämpfer in der Finalrunde einen Pfeil schießt nachdem der Kampfrichter das Schießen beendet hat, so verliert er oder seine Mannschaft den höchsten zählenden Pfeil auf dieser Scheibe.*
- 11.10.8.2.4 Wenn sich mehr als ein Pfeil des gleichen Wettkämpfers auf der Scheibe oder auf dem Boden der Schießbahn befinden, so wird keine Wertung vorgenommen (11.10.8.1.7)*
- 11.10.8.2.5 Ein Pfeil, der außerhalb einer Wertungszone einschlägt wird als Fehlschuss gewertet. (11.10.6.2.5.4)*

11.10.8.3 Verwarnungen

Wettkämpfer, die wiederholt verwarnt worden sind und die weiterhin gegen die folgenden FITA Regeln verstoßen oder die Entscheidungen und Anweisungen eingesetzter Kampfrichter, gegen welche Einspruch eingelegt werden kann, nicht befolgen werden gemäß Artikel 11.10.7.4) behandelt.

- 11.10.8.3.1 Das Rauchen auf dem 3D-Parcours ist nicht erlaubt.*
- 11.10.8.3.2 Kein Wettkämpfer darf die Ausrüstung eines anderen Wettkämpfers ohne dessen Einwilligung berühren. (11.10.7.3)*
- 11.10.8.3.3 Wettkämpfer der nachfolgenden Gruppe, welche darauf warten, dass sie schießen dürfen müssen sich im Wartebereich aufhalten bis die vorausgegangene Gruppe weitergegangen ist und die Schießpositionen frei sind.*
- 11.10.8.3.4 Während des Schießens dürfen sich nur die Wettkämpfer dem Abschusspflock nähern, welche an der Reihe sind zu schießen*

- 11.10.8.3.5. *Kein Wettkämpfer darf sich der Scheibe nähern, bevor alle Wettkämpfer der Gruppe das Schießen beendet haben.*
- 11.10.8.3.6 *Weder die Pfeile noch die Scheibenaufgabe dürfen berührt werden, bevor die Treffenaufnahme für alle Pfeile auf der Scheibe abgeschlossen worden ist. (11.10.6.2.1)*
- 11.10.8.3.7 *Beim Spannen des Bogens darf der Wettkämpfer keine Technik verwenden, die es nach Ansicht des Kampfrichters möglich macht, dass ein Pfeil, der unbeabsichtigt gelöst wird, über die Sicherheitszone oder Sicherheitsvorkehrungen (Abspernung hinter der Scheibe, Netz, Wall etc.) hinausfliegt. (11.10.7.5)*

11.10.9 ROLLE DER KAMPFRICHTER

11.10.9.1 Die Aufgabe der Kampfrichter besteht darin, sicherzustellen, dass ein Wettkampf gemäß der FITA Satzung und Regeln und im Geiste der Fairness allen Wettkämpfern gegenüber durchgeführt wird.

- 11.10.9.1.1 *Wenigstens ein Kampfrichter soll auf jeweils vier Scheiben im 3D-Bereich eingeteilt werden. Er hat folgende Aufgaben:*
- *Die Überprüfung der Ausrichtung der Parcours.*
 - *Die Überprüfung der gesamten notwendigen Ausstattung des Wettkampffeldes.*
 - *Die Kontrolle der Ausrüstung aller Wettkämpfer vor dem Wettkampf (der Zeitpunkt ist auf dem Turnierprogramm anzugeben) und jederzeit während des Wettkampfes.*
 - *Die Kontrolle der Durchführung des Schießens.*
 - *Die Kontrolle der Durchführung der Trefferaufnahme.*
 - *Die Überprüfung der Trefferaufnahme in den Final Runden.*
 - *Absprache mit dem Leitenden Kampfrichter bezüglich der Fragen, die das Schießen betreffen.*
 - *Die Klärung eventueller Streitfragen oder Proteste; wenn nötig wird der Fall an die Jury weitergeleitet;.*
 - *In Zusammenarbeit mit dem Leitenden Kampfrichter und dem Leiter des Organisationskomitees die Unterbrechung des Turniers, wenn dies auf Grund der Wetterbedingungen, eines ernsthaften Unfalls oder anderer Ereignisse nötig wird. Wenn irgendwie möglich, soll sichergestellt werden, dass jedes Tagesprogramm am Wettkampftag abgeschlossen wird.*
 - *Die Behandlung wichtiger Beschwerden oder Forderungen von Mannschaftsführern und gegebenenfalls das Ergreifen geeigneter Maßnahmen. Gemeinsame Entscheidungen werden mit einfacher Stimmenmehrheit gefällt. Bei Stimmengleichheit ist die Stimme des Leitenden Kampfrichters ausschlaggebend.*

- *Einwände gegen die Durchführung des Schießens oder das Verhalten eines Wettkämpfers sollen den Kampfrichtern unverzüglich vorgetragen werden, auf jeden Fall vor der Siegerehrung.*
- *Die Entscheidung der Kampfrichter oder der Jury, je nach Fall, ist endgültig.*
- *Wettkämpfer und Offizielle haben sich an die FITA Satzung und die Regeln zu halten, sowie die Entscheidungen und Anweisungen, welche die Kampfrichter für notwendig halten, zu befolgen.*

11.10.10 ANFRAGEN UND STREITFRAGEN

- 11.10.10.1 Beim 3D-Schiessen wendet sich jeder Wettkämpfer bei jeglichem Zweifel über den Wert eines Pfeils auf seiner Scheibe, bevor ein Pfeil gezogen wird, an:
- während der Qualifikationsrunden 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.
 - während der Ausscheidungs- und Finalrunden, wenn die Schützen sich nicht über den Wert eines Pfeils einigen können, an einen Kampfrichter, der die Entscheidung über den Wert trifft.
- 11.10.10.1.1 *Die Entscheidung dieses Kampfrichters ist endgültig.*
- 11.10.10.1.2 *Ein Schreibfehler auf dem Schusszettel, der entdeckt wird, bevor die Pfeile gezogen wurden, kann korrigiert werden, vorausgesetzt alle Wettkämpfer auf der Scheibe sind sich über die Korrektur einig. Die Korrektur hat in Gegenwart aller Wettkämpfer auf der Scheibe zu geschehen und muss von allen abgezeichnet werden. Bei allen anderen Streitfragen um Einträge auf dem Schusszettel ist ein Kampfrichter hinzuzuziehen.*
- 11.10.10.1.3 *Wenn beim Schießen festgestellt wird, dass:*
- *die Position eines Abschusspflocks verändert wurde, nachdem bereits auf die Scheibe geschossen wurde,*
 - *eine Scheibe für einige Wettkämpfer auf Grund herabhängender Äste etc. unbeschießbar geworden ist,*
 - *so wird die Scheibe im Falle eines Protests für alle Wettkämpfer dieser Disziplin aus der Wertung genommen. Wenn eine oder mehrere Scheiben aus der Wertung genommen werden, gelten die restlichen Scheiben als vollständige Runde.*
- 11.10.10.1.4 *Sollte eine Scheibenaufgabe unverhältnismäßig abgenutzt oder anderweitig beschädigt sein, oder sollte es irgendeine andere Beschwerde über die Ausstattung des Wettkampffeldes geben, dann kann*

sich ein Wettkämpfer oder sein Mannschaftsführer an die Kampfrichter wenden, damit der schadhafte Gegenstand ersetzt oder repariert wird.

- 11.10.10.2 Fragen bezüglich der Durchführung des Schießens oder des Verhaltens eines Wettkämpfers müssen bei den Kampfrichtern vor Beginn der nächsten Phase des Wettkampfes eingehen.

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

10.10.11 PROTESTE

- 11.10.11.1 Wenn ein Wettkämpfer mit einer Kampfrichterentscheidung nicht einverstanden ist, so kann er, außer bei Entscheidungen, die nach Artikel 11.10.10.1 oben festgelegt sind, gemäß Artikel 3.13 bei der Jury Protest einlegen. Trophäen oder Preise, die von einem Streit betroffen sind, dürfen nicht vergeben werden, bevor die Jury ihre Entscheidung gefällt hat.

10.10.12 SCHIEßDISTANZEN – ERLAUBTE SCHUßZEIT –ANZAHL DER ZU SCHIESSENDEN PFEILE ANSCHAUEN DER GESCHOSSENEN PFEILE AM PFLOCK MIT DEM FERNGLAS

- 11.10.12.1 Schießdistanzen (Abschusspflöcke)
- 11.10.12.1.1 Rote Abschusspflöcke
Herren und Damen Compound Bogen
Max. Distanz 45 meter (50 Yards)*
- 11.10.12.1.2 Blaue Abschusspflöcke
Herren und Damen Blankbogen –
Herren und Damen Langbogen
Herren und Damen Instinktivbogen
Max. Distanz 30 Meter (33 Yards).
Die Variation in Distanzen innerhalb der Parcours sollte einen gute Bilanz darstellen in Bezug auf die Größe der 3D Ziele.*
- 11.10.12.1.3 Der Veranstalter ist verpflichtet, Abbildungen der 3-D Ziele am Abschusspflock zur Verfügung zu stellen, wo die Wertungszonen angegeben sind.*
- 11.10.12.1.4 Im Teambewerb schießen die Divisionen, wo die Pflöcke am weitesten vom Ziel entfernt sind zu erst, oder wie vom Schiedsrichter angewiesen wurde.*

11.10.12.2 Erlaubte Schießzeit

11.10.12.2.1 Einzelbewerb:

Die erlaubte Schießzeit pro Athlet ist 1 Minute im Einzelbewerb.

- *Diese Zeit fängt für den ersten Athleten in der Gruppe an, wenn die vorausgehende Gruppe das Ziel freigibt und angenommen werden kann, dass die Gruppe auf einem sicheren Abstand vom Ziel ist.*
- *Diese eine Minute für den nächsten Athleten beginnt, wenn der erste Athlet in der Gruppe seinen/ihren Pfeil geschossen hat und vom Schiesspflock zum Warteraum zurückgeht.*

11.10.12.2.2 Teams:

Für die Passe von 3 Pfeilen (ein Pfeil in jeder Bogendivision) ist das Zeitlimit 2 Minuten.

Das Zeitlimit von 2 Minuten beginnt wenn die vorherige Gruppe das Ziel freigibt und angenommen werden kann, dass die Gruppe auf einem sicheren Abstand vom Ziel ist.

11.10.12.3 Anzahl der zu schiessenden Pfeile

11.10.12.3.1 Einzelbewerb:

- *In Weltmeisterschaften werden in allen Runde 1 Pfeil pro 3D Ziel geschossen.*
- *In Nationalen Wettbewerben können in den Qualifikationsrunden und gemäß den Nationalen Regeln, 2 Pfeile geschossen werden wenn der Athlet nicht sicher, dass der 1. Pfeil gewertet werden kann; in den Ausscheidungs- und Finalrunden jedoch, kann nur 1 Pfeil geschossen werden.*
- *In jeder Gruppe ändert sich die Schusssequenz (letzter Athlet/Team an einem Ziel, schießt zuerst auf die nächste Scheibe).*
- *Jeder Schütze schießt einzeln.*
- *Athleten, die im Warteraum warten und Athleten die bereits das Ziel geschossen haben, bleiben deutlich hinter den Abschusspflöcken stehen.*

11.10.12.3.2 Mannschaftsbewerb:

In allen Runden des Teambewerbes, werden insgesamt 3 Pfeile/Team auf jedes Ziel geschossen, 1 Pfeil in jeder Division des

Teams. In jeder Gruppe ändert sich die Schussesequenz (letztes Team an einem Ziel, schießt zuerst auf die nächste Scheibe).

11.10.12.4 Anschauen des Zieles

11.10.12.4.1 Athleten dürfen das Ziel vor dem Schießen im Warteraum und auch am Schießpflöck beim 1. oder 2. Pfeil (in Nationalenbewerben) anschauen, aber werden an das Zeitlimit für den Schuss/Schüsse erinnert (1 Minute für 1 für 1 Pfeil (Nationale Bewerbe 2 Pfeile in den 1. und 2. Qualifikationsrunden). Es darf am Pflöck nach Ende der Passe 1. (oder 2. Pfeile i Nationalen Bewerben) das Ziel nicht mit dem Fernglas angeschaut werden.

11.10.13 GRUPPENFORMUNG- SCHUSSZETTEL – WERTUNG - RINGGLEICHHEIT

11.10.13.1 Gruppen, Schusszettel und Wertung

11.10.13.1.1 Alle Nennungen werden per Division gezogen und Gruppen pro Division zusammengeschlossen (Damen und Herren separat) mit einem Minimum von 3 und einem Maximum von 6 Athleten, wo möglich sollen nicht mehr als 2 Mitglieder desselben Nationalteams in der gleichen Gruppe in den Qualifikations- und Ausscheidungsrunden schießen. Ausnahmefälle werden vom Schießleiter (DOS) und dem TD gelöst

11.10.13.1.2 Es wird doppelt geschrieben.

Jeder der unerlaubt ein Ergebnis ändert, fälscht oder dafür sorgt, dass ein Ergebnis geändert oder gefälscht wird, wird disqualifiziert.

11.10.13.1.3 Athleten sind für ihre eigenen Schusszettel verantwortlich. Für verloren gegangene, beschädigte oder entwendete Schusszettel wird kein Ersatz gestellt.

11.10.13.1.4 Alle Wertungszonen können benutzt werden, es sei denn, es ist beim Pflöck anders angegeben.

11.10.13.1.5 Beide Schreiber notieren die Wertung, bevor die Pfeile gezogen werden

11.10.13.1.6 Ein Pfeil, der zu früh gezogen wird, wird als Fehlschuss gewertet.

11.10.13.1.7 Ein wiederholter Verstoß eines Athleten führt zu dessen Disqualifikation.

11.10.13.1.8 Bei Weltmeisterschaften wird die Wertung wie folgt vorgenommen, wobei der Pfeil auf jeden Fall den Ring berühren muss.

X – ein kleiner Ring im Zentrum des 10er Rings (etwa 25% der Fläche des 10-er Rings). Der Wert wird als X auf dem Schusszettel eingetragen und als 10 gezählt.

10 – Ring innerhalb der vitalen Zone (der Pfeil muss wenigstens den Ring berühren).

8 – vitaler Bereich außerhalb des 10-er Rings (der Pfeil muss wenigstens die Außenlinie des vitalen Bereichs berühren).

5 – übriger Farbteil des Tiers, der Pfeil muss die Körperfarbe berühren.

M – Treffer des Hufs, eines Horns, der keine Körperfarbe berührt, anderer Fehl- oder Streifschuss.

11.10.13.1.9 Bei Nationalen Wettbewerben In der 1. und 2. Qualifikationsrunde, in denen 2 Pfeile geschossen werden dürfen, muss der erste Pfeil, der eine Wertungszone trifft, gewertet werden und es darf kein 2. Pfeil geschossen werden.

Wenn ein „M“-Score durch den 1. Pfeil geschossen wurde, darf ein 2. Pfeil geschossen werden, welcher gemäß Artikel 11.10.5.1.11.1 gewertet wird, jedoch mit einem Abzug von 3 Punkten.

- *Für Nationale Wettbewerbe müssen die Pfeile beringt sein (1 und 2 Ringe) und in aufsteigender Reihenfolge in der 1. und 2. Qualifikationsrunde geschossen werden.*
- *Wenn es bei Nationalen Wettbewerben 2 Pfeile eines Athleten in der Scheibe gibt, gilt der niedrigste Score.*
- *In der 1. und 2. Qualifikationsrunde, in denen 2 Pfeile geschossen werden dürfen, müssen die beringten Pfeile (1 oder 2 Ringe) in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden. Pfeile müssen deutlich mit 1 oder 2 Ringen markiert werden. Diese Ringe müssen vor der Befiederung angebracht werden.*
- *Sollte der Pfeil eine Bemalung oder Dekoration haben, sollte dies nicht mit diesen Ringen zu verwechseln sein.*

11.10.13.1.10 In den Semifinalen und Finalen im Einzel- und Teambewerb, werden die Athleten Mannschaften von einem Schiedsrichter begleitet.

11.10.14 MEISTERSCHAFTEN

11.10.14.1. Der Veranstalter plant 3 oder 4 Parcours (abhängig der Anzahl der Teilnehmer) mit je 20 Zielen Eine gute Mischung der Größe der Tierscheiben in Bezug auf

die maximal mögliche Distanz muss überlegt werden.

Nach jeder Runde werden die verschiedenen Disziplinen zu einem anderen Parcours wechseln.

- 11.10.14.2 Jede Gruppe besteht aus mind. 3 und max. 6 Athleten der gleichen Kategorie, Herren und Damen in separaten Gruppen wobei darauf geachtet wird, dass wo möglich sich in keiner Gruppe mehr als zwei Athleten des gleichen Mitgliedsverbandes befinden. (Artikel 11.10.5.1.)

Die FITA 3D Weltmeisterschaften bestehen aus:

11.10.14.3 Einzelbewerb

11.10.14.3.1 Zwei (2) Qualifikationsrunden von je 20 Zielen

11.10.14.3.2 Zwei (2) Einzel Ausscheidungsrunden:

- *In der 1. Ausscheidungsrunde in welcher die Top 16 Athleten in jeder Klasse und Division 12 Ziele schießen*
- *Die 2. Ausscheidungsrunde in welcher die Top 8 Athleten in jeder Klasse und Division 12 Ziele schießen*
- *Wenn es weniger als 17 oder 9 Athleten gibt, werden alle zu der diesbezüglichen Ausscheidungsrunde zugelassen werden.*
- *In den Einzelqualifikations- und Ausscheidungsrunden werden alle Gruppen gleichzeitig zum vereinbarten Startzeit anfangen.*

11.10.14.3.3 Die Einzel Finalrunden in welchen die Top 4 Athleten in jeder Klasse und Division 2 Matches schießen (die Semifinale und die Medaillenfinale) jede bestehend aus 4 Zielen:

- *1 Im ersten Match schießt der/die als Nummer 1 platzierte Athlet gegen die Nummer 4 und die Nummer 2 Athlet schießt gegen die Nummer 3.*
Die Verlierer gehen zu der Bronze Medaillenmatch und die Gewinner gehen zum Gold-Medaillenmatch.
- *Die 4 Athleten die die matches schießen gehen in einer Gruppe durch den Parcours, in Begleitung eines Schiedsrichters.*
- *Im Semifinale schießt die Paarung aus #2 und #3 zuerst und die Paarung #1 und #4 schießt als die 2. Paarung bei allen Zielen.*
- *In den Medaillenfinali schießen die Athleten um die Bronze Medaillen zu erst bei allen Zielen, gefolgt vom Goldmedaillenmatch.*

11.10.14.4 Der Mannschaftsbewerb

11.10.14.4.1 Die Mannschafts Ausscheidungsrunde (Viertelfinale) besteht aus die Top 8 Mannschaften in jeder Klasse bestehend aus drei (3) Athleten (siehe Artikel 11.10.2.3.3.2)

- *Die Teams sind gereiht gemäß den addierten scores (die 3 Top scores – siehe Artikel 11.10.2.3.3.3) in den 2 Qualifikationsrunden.*
- *Die Zusammenstellung der Mannschaft wird vom Team Captain entschieden*
- *Die Teams schießen 4 matches von je 8 Zielen. Jeder Athlet schießt ein Pfeil pro Ziel vom Abschlußpflock ihrer/seiner Division (siehe Matchplaychart).*
- *Die Gewinner jeden Matches gehen zur Mannschafts Finalrunde.*

11.10.14.4.2 Das Mannschaftsfinale besteht aus 4 Teams (Semifinal)

- *Diese schießen 2 Matches von je 4 Zielen.*
- *Jeder Athlet des Teams schießt 1 Pfeil pro Ziel vom Abschlußpflock ihrer/seiner Division.*
- *Die Verliererteams gehen zu der Bronze Match und die Gewinner gehen zum Goldmatch (Medalfinali)*
- *Beide Medaillenmatches werden geschossen auf einen zusätzlichen 4 Ziele (siehe Einzelfinale für die Schießprozedur)-*

Siehe Appendix 1, buch 4 für die Match Playcharts:
Einzelseimifinali und Finali
Team Viertalfinali, semifinals und finals.

Verbindlich ist nur die englische Originalfassung
Homepage: www.archery.org/Disciplines/3D