

FITA

BUCH 5 – Kapitel 11 3D Runde

Verbindlich ist nur die englische Originalfassung
[www.archery.org/Rules/Buch 5/Kapitel 11](http://www.archery.org/Rules/Buch%205/Kapitel%2011)

11. 10 3D – RUNDE

3D Wettbewerbe unterliegen den Anti-Doping Regeln der FITA, wie in Buch 1 Anhang 5 beschrieben sind und dem FITA Ehren und Verhaltenskodex, Buch 1, Anhang 2.

11.10.1 ANLAGE DES WETTKAMPFKURSES

11.10.1.1 Der Kurs soll so angelegt werden, dass die Abschusspflöcke und die Scheiben ohne unnötige Schwierigkeiten, Gefahren und Zeitverschwendung erreicht werden können. 3D Kurse sollen so komprimiert wie möglich angelegt werden,

11.10.1.1.1 Die Wegstrecke vom Zentralbereich (Sammelpunkt) aus soll nicht weiter als 1 Kilometer oder mehr als 15 Minuten Fußmarsch betragen (wenn die Gruppen ins Gelände geführt werden oder wenn Ersatzmaterial gebracht wird).

11.10.1.1.2 Die Verantwortlichen für einen Feldkurs müssen für Wege für Kampfrichter, medizinische Hilfe und den Transport von Ausrüstungsgegenständen sorgen, die während des Schießens sicher sind.

11.10.1.1.3 Die Kurse sollen nicht in über 1800 Meter Seehöhe angelegt werden und die maximale Höhendifferenz zwischen dem höchsten und dem niedrigsten Punkt soll nicht über 100 Meter betragen.

11.10.1.1.4 Die Scheiben, wie in Artikel 11.10.2.1 beschrieben, sollen so aufgestellt werden, dass sie der Tatsache Rechnung tragen, dass es nur unbekannte Entfernungen gibt, dass sie ein Maximum an Abwechslung und möglichst gute Geländenutzung bieten mit einer ausgeglichenen Verhältnis von Entfernung und Größe des Spot.

11.10.1.1.5 Bei kleineren Tieren platziert der Veranstalter 2 Tierscheiben nebeneinander.

11.10.1.1.6 Die Tierziele werden so aufgestellt, dass sie für die Wettkämpfer ganz sichtbar sind.

11.10.1.1.7 Die Schiessentfernungen sind immer unbekannt.

11.10.1.1.7.1 Rote Pflöcke:

- Für Damen und Herren der Compound Disziplin
maximale Entfernung: 45 Meter.

11.10.1.1.7.2 *Blaue Pflöcke:*

- *Damen und Herren Blankbogen,*
- *Damen und Herren Langbogen*
- *Damen und Herren Instinktivbogen Disziplinen*

maximale Entfernung: 30 Meter.

Die unterschiedlichen Entfernungen auf dem Kurs sollen der Größe der 3D Tierscheiben entsprechen.

11.10.1.1.8 *Der Veranstalter soll in angemessenem Abstand vom Wartebereich, in ca. 5-10 Meter Entfernung vom Abschusspflock Tierbilder der jeweiligen Scheibe anbringen, die den Wertungsbereich zeigen.*

11.10.1.1.9 *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 den Pflock mit dem Bild der Tier Scheibe erreicht, angebracht werden.*

11.10.1.1.9.1 *Diese Scheibennummern dienen gleichzeitig als primärer Wartebereich für folgende Gruppen, die warten bis sie an der Reihe sind. Vom Wartebereich aus soll man sehen können ob jemand am Schießpflock steht.*

11.10.1.1.10 *Wenn der Schießpflock frei ist, kann die Gruppe bis zum Pflock mit dem Tierbild – als zweiten Wartebereich vorgehen bis die Scheibe frei ist.*

11.10.1.1.11 *Deutlich sichtbare Wegweiser von Scheibe zu Scheibe müssen in angemessenen Abständen angebracht werden, um sicheres und leichtes Gehen im Kurs zu gewährleisten.*

11.10.1.1.12 *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. (Mannschaftsführer dürfen nicht auf den Parcours).*

11.10.1.1.13 *Der Zentralbereich (Sammelpunkt) enthält folgende Anlagen:*

- *1. ein Kommunikationssystem welches den Kontakt zwischen dem Leitenden Kampfrichter, den Kampfrichtern, dem Technischen Delegierten und dem Hauptquartier des Organisationskomitees ermöglicht;*
- *2. angemessener, wettergeschützter Unterstand für die Mannschaftsbegleiter;*
- *3. ein eigener Aufenthaltsraum für die Jury und den Leitenden Kampfrichter und den Technischen Delegierten;*
- *4. ein bewachter, wettergeschützter Unterstand für Ausrüstung und Ersatzmaterial der Wettkämpfer;*
- *5. An den Wettkampftagen müssen am Sammelpunkt für die Wettkämpfer Aufwärmescheiben aufgestellt werden;*

- 6. Der Trainingsplatz kann als Aufwärmplatz benutzt werden:
- 7. die Möglichkeit Erfrischungen und Getränke zu erhalten;
- 8. Toiletten.

11.10.1.1.14 *Der 3D Kurs muss spätestens 16 Stunden vor Schießbeginn fertiggestellt sein und zur Abnahme bereitstehen. Bei Meisterschaften muss der Kurs spätestens zwei Tage vor Schießbeginn morgens bereitstehen, ausgenommen Kurse, die abgeändert werden.*

11.10.2 AUSSTATTUNG DES KURSES

11.10.2.1 Die 3D Tierscheiben

Die Kurse haben nur unbekannte Entfernungen. 3D Tierscheiben werden verwendet. Die Scheiben sind 3 dimensional und verwenden eine große Vielzahl von Tierformen unterschiedlicher Größe. Die Zahl der verwendeten Tiere, ihre jeweilige Größe und die Größe der Wertungszonen ist nicht festgelegt. Die Trennlinien der Wertungszonen liegen im höheren Wertungsbereich.

Die Körperfarbe der Tiere entspricht dem gewählten Tier.

11.10.2.2 Wertungszonen

Die Tierscheiben sind in 4 Wertungszonen aufgeteilt (11; 10; 8 und 5).

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

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

11.10.2.3 Tierbilder

Etwa 5-10 Meter vor dem Abschusspflock befindet sich ein Pflock mit dem Tierbild der betreffenden Scheibe, welches Linien und die Position der jeweiligen Wertungszonen zeigt.

11.10.3 AUSRÜSTUNG DER WETTKÄMPFER

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

Der Wettkämpfer 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.

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

Zunächst werden die speziellen Bestimmungen, die für die jeweilige Schießdisziplin gelten, aufgeführt, anschließend die allgemeinen Bestimmungen, die für alle Schießdisziplinen Geltung haben.

11.10.3.1 **Blankbogen Disziplin**

Für die Blankbogen Disziplin ist folgende Ausrüstung erlaubt:

11.10.3.1.1 Bogen

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.

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

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

11.10.3.1.2 Bogensehne

Eine Sehne aus einer beliebigen Zahl von Fäden, sie dürfen verschiedenfarbig sein und aus zweckdienlich gewähltem Material. Die Sehne kann eine Mittelwicklung für die Zugfinger haben, einen Nockpunkt, an dem zusätzliche Wicklung angebracht werden darf, um die Pfeilnocke aufzunehmen, ein oder zwei Nockpunktmarken, um diesen Punkt festzulegen (wenn zwei Nockpunktmarken verwendet werden, darf der Abstand zwischen ihnen nur so groß sein, dass die Pfeilnocke gehalten wird), sowie an den beiden Enden je eine Schlinge, die in die Sehnenkerben eingehängt werden, wenn der Bogen gespannt wird.

11.10.3.1.2.1 Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfer enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch eine Peepsight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen. Auf der Sehne ist keine Lippen- oder Nasenmarkierung erlaubt.

11.10.3.1.3 Pfeilauflage

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 Schütze) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden (2 cm Overdraw).

11.10.3.1.4 Auszugskontrolle

Keine Auszugskontrolle ist zulässig.

11.10.3.1.5 Visier

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 darf verändert werden.

11.10.3.1.6 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer

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

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. Alle Pfeile jedes Schützen müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die für die gleiche Passe auf einer Scheibe benützt werden, müssen dieselbe Art und die gleiche Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen.

11.10.3.1.8 Fingerschutz und Handschutz

Fingerschutz und Handschutz 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.

Beim Blankbogen sollen die Nähte einfarbig sein. Markierungen oder Linien sind einheitlich in Bezug auf Größe, Form und Farbe. (Zusätzliche Informationen oder Markierungen sind nicht zulässig.)

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.

11.10.3.1.9 Zubehörartikel

Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Gürtel-, Rücken- oder Bodenköcher, Quaste und Wurfarndämpfer sind erlaubt. Bogenköcher dürfen nicht am Bogen angebracht werden.

11.10.3.2 **Instinktiv Bogen Disziplin**

Für die Instinktiv Bogen Disziplin ist folgende Ausrüstung erlaubt:

11.10.3.2.1 Bogen

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.

Der oben beschriebene Bogen muss blank sein, mit Ausnahme einer einfachen, industriell gefertigten, aufgeklebten Standard Plastikpfeilaufgabe (siehe Artikel 11.10.3.2.3) und er muss frei sein von Herausstehendem, von Markierungen, Flecken oder von Laminierungen, die (im Bogenfenster) als Zielhilfe dienen könnten.

Das maximale Bogenzuggewicht darf bei Damen und Herren bei ihrer Auszugslänge 60lbs nicht überschreiten.

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

11.10.3.2.2 Bogensehne

Eine Sehne aus einer beliebigen Zahl von Fäden, sie dürfen verschiedenfarbig sein und aus zweckdienlich gewähltem Material. Die Sehne kann eine Mittelwicklung für die Zugfinger haben, einen Nockpunkt, an dem zusätzliche Wicklung angebracht werden darf, um die Pfeilnocke aufzunehmen, ein oder zwei Nockpunktmarken, um diesen Punkt festzulegen, sowie an den beiden Enden je eine Schlinge, die in die Sehnenkerben eingehängt werden, wenn der Bogen gespannt wird.

11.10.3.2.2.1 Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfer enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch eine Peepsight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen. Auf der Sehne ist keine Lippen- oder Nasenmarkierung erlaubt.

11.10.3.2.3 Pfeilauflage

Entweder darf eine einfache, industriell gefertigte aufgeklebte Standard Plastikpfeilauflage verwendet werden oder die Unterkante des Bogenfensters, welches mit beliebigem, weichem Material ausgekleidet ist. Andere Pfeilauflagen sind nicht zulässig.

11.10.3.2.4 Auszugskontrolle

Keine Auszugskontrollen sind zulässig

11.10.3.2.5 Visier

Weder Visier noch Markierung(en) am Bogen, die als Zielhilfen genutzt werden können, sind zulässig.

Nur ein einheitlicher Ankerpunkt ist erlaubt.

11.10.3.2.6 Stabilisatoren

Nur ein kurzer, bis zu 13cm langer Stabilisator ist erlaubt, ohne Seitenstabilisatoren, Verlängerungen, gewinkeltem Montage Adapter oder Stossdämpfung.

11.10.3.2.7 Pfeile

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.

11.10.3.2.7.1 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..Alle Pfeile jedes Schützen müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die für die gleiche Passe auf einer Scheibe benützt werden, müssen dieselbe Art und die gleiche Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen.

11.10.3.2.8 Fingerschutz und Handschutz

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

11.10.3.2.8.1 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.*

Es gelten folgend 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.*
- *Der Bogenschuss muss im mediterranen Stil gelöst werden (mit drei Fingern, ein Finger über dem Pfeil und zwei Finger unter dem Pfeil) mit einem festen Ankerpunkt. Die Position der Finger an der Sehne und im Gesicht darf nicht verändert werden.*

11.10.3.2.9 Zubehörartikel

Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Gürtel- Rücken- oder Bodenköcher, Quaste und Wurfarmdämpfer sind erlaubt. Pfeilköcher dürfen nicht am Bogen befestigt werden.

11.10.3.3 **Compound Bogen**

Für die Compoundbogen Disziplin werden folgende Ausrüstungsgegenstände beschrieben. Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände jeglicher Art soweit sie nicht elektrischer oder elektronischer Art sind zulässig.

11.10.3.3.1 Bogen

Ein Compoundbogen, ist ein Bogen dessen Auszug mechanisch durch ein System von Flaschenzugrollen und/oder Exzenterrollen verändert wird, ein Griffstück vom Durchschusstyp ist erlaubt. 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, an den Bogenkabeln oder anders befestigt ist.

11.10.3.3.1.1 Das Zuggewicht darf 60 lbs nicht überschreiten.

11.10.3.3.1.2 Wurfarmerschrauben dürfen nach Schießbeginn nicht verstellt werden, es sei denn die Ausrüstung wird anschließend von einem Kampfrichter überprüft.

11.10.3.3.1.3 Kabelabweiser sind erlaubt.

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

11.10.3.3.2 Bogensehne

Eine Bogensehne aus einer beliebigen Anzahl von Fäden,

11.10.3.3.2.1 die verschiedenfarbig und aus dem gewählten Material sein dürfen. Sie kann versehen werden mit einer Mittelwicklung für die Zugfinger oder die Ablasshilfe. Nockpunkte mit zusätzlicher Wicklung, um bei Bedarf die Pfeilnocke aufzunehmen sowie Nockpunkthalter, um diesen Punkt festzulegen, können angebracht werden. Zusätzlich dürfen auf der Sehne Vorkehrungen, die als Lippen- oder Nasenmarkierung, Peepsight (Lochvisier in der Sehne) und zur Ausrichtung des Peepsight dienen sowie Schlingen für das Release angebracht werden.

Die Länge der Mittelwicklung ist nicht begrenzt

11.10.3.3.3 Pfeilauflage

Eine Pfeilauflage, die verstellbar sein kann,

11.10.3.3.3.1 ein beliebiger beweglicher Druckpunkt, Pfeilanlage oder Anlageplatte dürfen am Bogen verwendet werden, vorausgesetzt sie sind nicht elektrisch oder elektronisch. Der Druckpunkt darf sich nicht weiter als 6cm hinter (innen in Richtung Schütze) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden(6cm Overdraw).

11.10.3.3.4 Auszugskontrollen

Auszugskontrollen hörbar oder sichtbar aber nicht elektrisch oder elektronisch dürfen verwendet werden.

11.10.3.3.5 Visier

Ein Visier, das am Bogen angebracht ist,

11.10.3.3.5.1 darf sowohl eine Höhen- und eine Seitenverstellung als auch eine (Wasser-) Waage und Vergrößerungslinsen und/oder Prismen enthalten. Elektrische oder elektronische Hilfsmittel sind nicht zulässig. Das Visier darf keine zusätzliche Vorkehrung zum Entfernungsschätzen aufweisen.

11.10.3.3.5.2 Ein Vorbau, an dem das Visier angebracht ist, ist erlaubt. Der Zielpunkt darf ein Leuchtstab aus optischem Plastikfasermaterial sein oder ein chemisches Glühstäbchen. Das Glühstäbchen ist umhüllt, so dass andere Wettkämpfer nicht gestört werden und nur ein Zielpunkt zu sehen ist.

11.10.3.3.5.3 Es darf nicht über mehrere Zielpunkte verfügen (Visiernadeln).

11.10.3.3.5.4 Eine Abdeckung als Schutz vor Sonnenstrahlung darf oben auf dem Scope angebracht werden. Die Größe richtet sich nach dem Durchmesser des Scopes.

11.10.3.3.6 Stabilisatoren

Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer (TFC) sind erlaubt,

11.10.3.3.6.1 vorausgesetzt sie:

- 1. dienen nicht als Sehnenführung;

- 2. berühren nichts als den Bogen;

11.10.3.3.7 Pfeile

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.

11.10.3.3.7.1 Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeils beträgt 9,3mm, der Durchmesser der dazugehörigen Pfeilspitze darf maximale 9,4mm betragen. Alle Pfeile jedes Schützen müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die für die gleiche Passe Pfeilen benützt werden, müssen die dieselbe Art und die gleiche Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen.

11.10.3.3.8 Finger und Handschutz

Fingerschutz und Handschutz in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tabs oder Klebeband (Pflaster) zum Ziehen, Halten und Lösen der Sehne.

11.10.3.3.8.1 Folgende Ausrüstungsgegenstände sind zulässig:

- *Es darf eine Ablasshilfe verwendet werden, die weder am Bogen befestigt sein noch elektrisch oder elektronisch betrieben sein darf;*
- *Ein Fingertrenner, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern, darf verwendet werden;*
- *Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz befestigt ist und zum Ankern dient, ist zulässig;*
- *An der Bogenhand darf ein normaler Handschuh, Fäustling oder Ähnliches getragen werden, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.*

11.10.3.3.9 Zubehörartikel sind gestattet, wie:

11.10.3.3.9.1 Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Gürtel-, Rücken- oder Bodenköcher, Quaste und Wurfarmdämpfer. Ein Pfeilköcher darf am Bogen befestigt werden

11.10.3.4 **Langbogen Disziplin**

Für die Langbogen Disziplin ist folgende Ausrüstung erlaubt:

11.10.3.4.1 Bogen

Der Bogen soll der traditionellen Form des Langbogens entsprechen, das heißt 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 Wurfarne unterliegt keinen Einschränkungen. Das Bogenfenster kann auf Zentrumschuß ausgeschnitten sein.

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

11.10.3.4.2 Bogensehne

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 Nockpunkt, an dem zusätzliche Wicklung angebracht werden darf, um die Pfeilnocke aufzunehmen, ein oder zwei Nockpunktmarken, um diesen Punkt festzulegen, sowie an den beiden Enden je eine Schlinge, die in die Sehnenkerben eingehängt werden, wenn der Bogen gespannt wird.

11.10.3.4.2.1 Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfer enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch eine Peepsight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen. Auf der Sehne ist keine Lippen- oder Nasenmarkierung erlaubt.

11.10.3.4.2.2 Außerdem sind Sehnedämpfer erlaubt. Diese dürfen sich nicht näher als 30cm vom Nockpunkt entfernt befinden.

11.10.3.4.3 Pfeilauflage

Wenn der Bogen über eine Aussparung für den Pfeil verfügt, darf diese als Pfeilauflage verwendet werden und mit beliebigem weichem Material ausgekleidet werden.

Keine anders geartete Pfeilauflage ist zulässig.

11.10.3.4.4 Auszugskontrolle

Keine Auszugskontrolle ist zulässig.

11.10.3.4.5 Visier

Weder Visier noch Markierung(en) am Bogen, die als Zielhilfen genutzt werden können, sind zulässig.

11.10.3.4.6 Stabilisatoren

Gewichte, Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer sind nicht zulässig.

11.10.3.4.7 Pfeile

Nur Holzpfeile sind erlaubt, mit folgenden Einschränkungen:

- Es werden Feldspitzen, kugelförmig oder konisch, für Holzpfeile verwendet.
- 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..Alle Pfeile jedes Schützen müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen.

Alle Pfeile, die für die gleiche Pässe auf einer Scheibe benützt werden, müssen dieselbe Art und die gleiche Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen.

11.10.3.4.8 Fingerschutz und Handschutz

Fingerschutz und Handschutz 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.*

Es gelten folgend 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.*
- *Der Bogenschuss muss im mediterranen Stil gelöst werden (mit drei Fingern, ein Finger über dem Pfeil und zwei Finger unter dem Pfeil) mit einem festen Ankerpunkt. Die Position der Finger an der Sehne und im Gesicht darf nicht verändert werden.*

11.10.3.4.9 Ausrüstungszubehör

Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Gürtel-, Rücken- oder Bodenköcher und Quaste. Bogenköcher dürfen nicht am Bogen befestigt werden.

11.10.3.5 **Zubehör für alle Disziplinen:**

11.10.3.5.1 Ferngläser, Brillen, Teleskope

Ferngläser, Teleskope und andere optische Hilfsmittel zum Erkennen geschossener Pfeile dürfen verwendet werden. Sie dürfen für die anderen Wettkämpfer bezüglich des Platzes am Schießplock 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 Zielaug dient, darf ganz abgedeckt sein, eine Augenklappe darf verwendet werden.

In keiner der oben genannten Sehhilfen darf eine Vorkehrung zum Entfernungsschätzen aufweisen.

- 11.10.3.6 **Verbotenes Zubehör für alle Disziplinen:**
- 11.10.3.6.1 jegliche elektronische Kommunikationsmittel (einschließlich Handys), Kopfhörer sowie geräuschkämmender Ohrenschutz auf dem Kurs und vor der Wartelinie auf dem Trainingsplatz;
- 11.10.3.6.2 jegliche Art von Entfernungsmesser oder Hilfsmittel zum Entfernungsschätzen oder Winkelmessen, die nicht durch die Regeln über die Ausrüstung der Wettkämpfer abgedeckt sind;
- 11.10.3.6.3 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.
- 11.10.3.6.4 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 Jeder Wettkämpfer schießt einzeln und muss, ob stehend oder kniend, eine Schießposition am Abschusspflock einnehmen, ohne die Sicherheit zu beeinträchtigen. Beim Schießen muss der Wettkämpfer den Abschusspflock mit einem Teil seines Körpers berühren (die Berührung kann von vorne, von hinten oder von den Seiten geschehen).
- 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, oder welche bereits geschossen haben, dürfen blendende Sonne abschirmen, wenn sie gebeten werden (nicht in den Final Runden) und sollen sonst mit deutlichem Abstand hinter dem Wettkämpfer stehen, der gerade schießt.
- 11.10.4.3 Zahl der zu schießenden Pfeile
- 11.10.4.3.1 Einzelwettbewerb:*
- 1 Pfeil pro Tierscheibe in allen Runden
 - Jeder Wettkämpfer in einer Gruppe schießt einzeln.
- 11.10.4.3.2 Mannschaftswettbewerb:*
- 3 Pfeile pro Mannschaft auf jede Scheibe in jeder Runde, 1 Pfeil pro Mannschaftsmitglied. In jeder Gruppe wechselt die Reihenfolge des Schießens bei jeder Scheibe: die letzte Mannschaft auf einer Scheibe beginnt auf der folgenden Scheibe mit dem Schießen.*

11.10.4.4 Schießzeit

11.10.4.4.1 Einzelwettbewerb:

11.10.4.4.1.1 1 Minute beträgt die Schießzeit pro Wettkämpfer für 1 Pfeil. Sobald die vorausgehende Gruppe den Abschusspflock freimacht bewegt sich die folgende Gruppe aus dem Wartebereich an den Pflock mit dem Tierbild der Scheibe die geschossen wird. Wenn die vorausgehende Gruppe die Scheibe freigemacht hat und sich in sicherem Abstand befindet, kann die folgende Gruppe den Tierbildbereich verlassen, an den Abschusspflock (11.10.4.2) vorgehen und der erste Wettkämpfer der Gruppe beginnt mit dem Schießen.

11.10.4.4.1.2 Die Schießzeit von 1 Minute pro Wettkämpfer beginnt sobald er den Abschusspflock erreicht.

11.10.4.4.2 Mannschaftswettbewerb:

11.10.4.4.2.1 2 Minuten beträgt die Schießzeit für die Mannschaft, um 3 Pfeile zu schießen, pro Mannschaftsmitglied 1 Pfeil.

11.10.4.4.2.2 Die Schießzeit von 2 Minuten beginnt in der Mannschaftsausscheidungsrunde für die erste Mannschaft am Schießpflock. Zuvor hat sich der Kampfrichter vergewissert, dass die Mannschaft fertig ist und hat ihr gesagt, an den Schießpflock vorzugehen.

Wenn die erste Mannschaft den Schießpflock freimacht und in den Wartebereich am Tierbild zurückgekehrt ist läuft der gleiche Vorgang für die andere Mannschaft ab.

11.10.4.5 Einsatz von Ferngläsern

11.10.4.5.1 *Wettkämpfer/Mannschaften dürfen vor dem Schießen aus dem Wartebereich und am Abschusspflock das Fernglas benutzen. Nach dem Schießen ist der Einsatz des Fernglases unzulässig.*

11.10.4.6 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.

11.10.4.7 Unter keinen Umständen darf ein Pfeil noch einmal geschossen werden.

Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn:

11.10.4.7.1 *Der Wettkämpfer ihn mit seinem Bogen berühren kann, ohne seine Fußstellung am Schießpflock zu verändern, vorausgesetzt es handelt sich um keinen Abpraller;*

11.10.4.7.2 *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 Pfeils angemessene Zeit zur Verfügung. Wenn die Scheibe nur auf den Boden rutscht, so bleibt es den Kampfrichtern überlassen zu entscheiden, welche Maßnahme, wenn überhaupt nötig, sie ergreifen.*

11.10.4.8 Diskussion über Entfernungen

11.10.4.8.1 Während des Schießens ist innerhalb der Gruppe keine Diskussion über die Scheibentfernungen bis nach der Trefferaufnahme zulässig. Gespräche beschränken sich auf Wettkämpfer, die besagte Scheibe bereits geschossen haben.

Gespräche über die Scheibentfernung mit Wettkämpfern, welche besagte Scheibe noch nicht geschossen haben gelten als unsportliches Verhalten (siehe Artikel 11.10.8.1).

Das gleiche gilt für den Fall, dass mehrere Gruppen im Wartebereich warten, Neuankommende Gruppen sollen in angemessenem Abstand hinter der bereits an der Scheibenummer wartenden Gruppe zurückbleiben.

Im Mannschaftswettbewerb sind Gespräche unter den 3 Mannschaftsmitgliedern sowie mit ihrem Trainer erlaubt, solange dies andere Mannschaften nicht stört.

Kein Mannschaftsbetreuer darf Scheibentfernungen weitergeben.

11.10.5 REIHENFOLGE DES SCHIESSENS - ZEITKONTROLLE

11.10.5.1 Aus den Meldungen für jede Disziplin werden die Wettkampfnummern, die Gruppeneinteilung und Scheibeneinteilung für Damen und Herren getrennt ausgelost. Jede Gruppe besteht aus 3-6 Wettkämpfern (Gruppen sollen soweit wie möglich geradzahlig sein) mit nicht mehr als 2 Wettkämpfern des gleichen Mitgliedsverbandes während der Qualifikations- und Ausscheidungsrunden. Die Turnier Kampfrichter Kommission und der Technische Delegierte entscheiden Sonderfälle.

11.10.5.2 Wenn ein Mannschaftswettbewerb stattfindet besteht die Mannschaft aus einem Wettkämpfer der Compound Disziplin, einem Wettkämpfer Langbogen Disziplin und einem Wettkämpfer entweder der Blankbogen oder Instinktivbogen Disziplin.

11.10.5.3 Soweit in der Gruppe keine andere Übereinkunft getroffen wird ist der Wettkämpfer mit der niedrigsten Wettkampfnummer der Gruppenführer und ist für die Führung der Gruppe verantwortlich.

11.10.5.3.1 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. Zusätzlich einer Scheibe zugeordnete Gruppen warten bis die ursprüngliche Gruppe geschossen hat und die Treffer aufgenommen hat, bevor sie mit dem Schießen beginnt.

11.10.5.3.2 Die Wettkämpfer sollen Wettkampfnummern deutlich sichtbar auf dem Schenkel oder dem Köcher 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.

11.10.5.3.3 *Sobald die Scheibe frei ist, tritt der erste Wettkämpfer der Gruppe am Pflock mit dem Tierbild sobald als möglich an den Abschusspflock. Die anderen Mitglieder der Gruppe bleiben in angemessenem Abstand dahinter.*

11.10.5.3.4 *Es ist nicht zulässig, das ein Wettkämpfer sich in Richtung Abschusspflock bewegt und kurz vor dem Abschusspflock stehen bleibt, um die Entfernung zu schätzen, bevor er schießt.*

11.10.5.3.5 *Jeder Wettkämpfer einer Gruppe schießt einzeln, in folgender Rotation:*

- *1 In einer Gruppe beginnt der Wettkämpfer mit der niedrigsten Wettkampfnummer auf der ersten Scheibe mit dem Schießen gefolgt vom Wettkämpfer mit der nächst höheren Nummer.*
- *2. Der Wettkämpfer, der auf einer Scheibe als Letzter schießt beginnt auf der folgenden zugeteilten Scheibe mit dem Schießen*
- *3. Die Wettkämpfer rotieren mit dem Schießen durch das Turnier hindurch bei jeder Scheibe.*

11.10.5.3.6 *Die Gruppen sollen so eingeteilt werden, dass sie in den Qualifikationsrunden und Ausscheidungsrunden 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 ersten Scheibe mit dem Schießen.*

11.10.5.3.7 *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 Passen 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 eventuell 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.

11.10.5.3.8 *Falls ein Wettkämpfer auf Grund unerwarteter gesundheitlicher Probleme, welche nach Beginn des Schießens 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 ein Wettkämpfer, der die 1. Qualifikationsrunde abgeschlossen hat, nicht in der Lage sein aus gesundheitlichen Gründen die 2. Qualifikationsrunde zu beginnen, so kann er nicht an der 1. Ausscheidungsrunde (16 erstplatzierten Wettkämpfer des Gesamtergebnisses aus den zwei Qualifikationsrunden) teilnehmen.

Sollte ein Wettkämpfer, der die 2. Qualifikationsrunde begonnen hat, nicht in der Lage sein aus gesundheitlichen Gründen die ganze Runde abzuschließen, so kann er nicht an der 1. Ausscheidungsrunde (16 erstplatzierten Wettkämpfer des Gesamtergebnisses aus den zwei Qualifikationsrunden) teilnehmen.

- 11.10.5.3.9 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.
- 11.10.5.3.10 Ein gebrochener Bogen darf durch einen Ersatzbogen oder einen geliehenen Bogen ersetzt werden.
- 11.10.5.3.11 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.
- 11.10.5.3.12 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 und hält diese 1. Verwarnung mit Signum auf dem Schusszettel fest. Anschließend kann er 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 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 von 1 Minute gemäß obigem Verfahren überschritten hat, verwarnt er diesen und hält diese 2. Verwarnung mit Signum auf dem Schusszettel fest (inkl. Datum und Zeit).
 - Bei der dritten und bei allen folgenden entsprechenden Verwarnungen während dieser Wettkampfphase (Runde), wird dem Wettkämpfer der jeweils höchste zählende Pfeil auf der Scheibe abgezogen

- 11.10.5.3.13 *Verwarnungen wegen Zeitüberschreitung werden nicht von einer Runde des Wettkampfes auf die nächste übertragen.*
- 11.10.5.3.14 *In der Finalrunde der FITA Feldrunde, in welcher ein Kampfrichter jede Gruppe begleitet, nimmt dieser die Zeit, er startet und beendet die Schießzeit durch einen mündlichen Hinweis ('go' für den Beginn der Schießzeit und 'stop' für das Ende der Schießzeit von 1 Minute).*
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 oder die Mannschaft den höchsten zählenden Pfeil dieser Scheibe.
- 11.10.5.3.15 *Beim Mannschaftswettbewerb startet der Kampfrichter die Stoppuhr, sobald das erste Mannschaftsmitglied am Schießplock ankommt. Die anderen Mannschaftsmitglieder dürfen sich dem Wettkämpfer, der gerade schießt, nähern und bleiben deutlich hinter ihm stehen. Die Mannschaft darf untereinander Informationen austauschen.*
Ein Trainer darf die Mannschaft ebenfalls an den Schießplock begleiten und darf unterstützende Hinweise geben. Er soll jedoch zurückbleiben, wenn die Mannschaft zur Trefferaufnahme an die Scheibe geht. Die Trainer dürfen keine Informationen bezüglich der Entfernungen weitergeben.
Sollte mehr als eine Person pro Mannschaft benötigt werden, um Ersatzbögen für die Mannschaft zu tragen, dann bleiben diese Person(en) während des Schießens hinter dem Plock mit dem Tierbild stehen. Sie dürfen keine unterstützenden Hinweise geben.
Die Mannschaft und ihr(e) Trainer müssen zusammenbleiben. Ein Trainer der Damenmannschaft darf nicht zur Herrenmannschaft zurückgehen oder umgekehrt.
Während der Finale darf kein Informationsaustausch zwischen den Trainern der Damen- und der Herrenmannschaft des gleichen Mitgliedsverbandes stattfinden.
- 11.10.5.3.16 *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.*
- 11.10.5.3.17 *Abschluss des Wettbewerbs bei der zugeteilten Gruppe,*
Wenn ein Wettkämpfer mit dem Schießen beginnt muss er bis zum Schluss bei seiner Gruppe bleiben oder so wie er von einem Kampfrichter neueingeteilt wurde. (Ausnahme siehe Artikel 11.10.5.3.7).

Ein Wettkämpfer oder eine Gruppe, welche ohne Genehmigung eines Kampfrichters das Wettkampfgelände verlässt, wird disqualifiziert.

11.10.6 WERTUNG

11.10.6.1 Die Trefferaufnahme findet statt, nachdem alle Wettkämpfer ihre Pfeile geschossen haben.

11.10.6.1.1 Solange die Gruppe keine andere Einteilung trifft, werden die zwei Wettkämpfer mit der zweit- und drittniedrigsten Wettkampfnummer als Schreiber eingesetzt (in jeder Gruppe sind immer zwei Schreiber).

11.10.6.1.2 Die Schreiber (die Wettkämpfer sein können) tragen den Wert jedes Pfeils, so wie er von dem Wettkämpfer, dem er gehört, angegeben wird auf dem Schusszettel neben der entsprechenden Scheibenummer in fallender Reihenfolge ein. Die anderen Wettkämpfer der Gruppe überprüfen den Wert jedes angegebenen Pfeils. Ein Irrtum auf dem Schusszettel, der entdeckt wird, bevor die Pfeile gezogen worden sind, kann ausgebessert werden.

11.10.6.1.3 Es wird doppelt geschrieben.

11.10.6.1.3.1 Die Schreiber notieren und addieren die Ergebnisse unabhängig von einander (kein Abschreiben) und vergleichen ihre Endergebnisse, bevor ein Pfeil gezogen wird.

11.10.6.1.3.2 Jeder, der ohne Genehmigung Änderungen am Ergebnis vornimmt oder fälscht oder veranlasst, dass ein Ergebnis geändert oder gefälscht wird, wird disqualifiziert.

11.10.6.1.4 Wettkämpfer sind für ihre Schusszettel verantwortlich. Für verlorene, beschädigte oder gestohlene Schusszettel werden keine Duplikate ausgestellt.

11.10.6.1.5 Beide Schreiber nehmen die Treffer auf bevor die Pfeile gezogen werden.

11.10.6.1.5.1 Alle Wertungszonen werden herangezogen, es sei denn am Abschusspflock besteht ein anderer Hinweis.

11.10.6.1.6 Zu früh gezogene Pfeile werden als Fehlschuss (M) gewertet. Bei wiederholtem Verstoß wird der Wettkämpfer disqualifiziert. (Artikel 11.10.8)

11.10.6.1.7 In der Finalrunde begleitet ein Kampfrichter jede Gruppe, um die Trefferaufnahme zu kontrollieren oder wartet bei jeder Scheibe.

Der Kampfrichter kontrolliert bei Jeder Scheibe die Trefferaufnahme durch die Wettkämpfer.

In der Finalrunde stellt das Organisationskomitee eine Person pro Gruppe welche eine große, tragbare Ergebnistafel mitführt, welche gut leserlich die laufenden Ergebnisse jedes Wettkämpfers dieser Gruppe anzeigt.

Bei den Medaillen Matches werden zwei Ergebnistafeln mitgeführt, eine für das Goldmedaillen Match und eine für das Bronzemedailles Match.

11.10.6.2 Ein Pfeil wird entsprechend der Position des Schafts in der Auflage gewertet. Wenn der Schaft eines Pfeils zwei Zonen 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 3D Scheibe 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 Scheibe fehlen, das eine Trennlinie enthält, oder wenn ein Pfeil die Trennlinie verdrückt, dann wird der Wert des dort steckenden Pfeils mit Hilfe einer angenommenen Linie ermittelt.*

11.10.6.2.3 *Pfeile, die in der Scheibe stecken, aber nicht auf der Oberfläche 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 der Pfeil als Fehlschuss gewertet;*
- *Als Durchschuss gilt, wenn ein Pfeil eine Scheibe ganz durchschlägt mit einem Eintrittsloch und einem Austrittsloch, welche zur Wertung verwendet werden können.*

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 Tierscheibe 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 der 3D Scheibe trifft, wird er als Fehlschuss gewertet.*

11.10.6.2.6 *Befindet sich mehr als 1 Pfeil eines Wettkämpfers auf der Scheibe oder auf der Schussbahn auf dem Boden, so wird nur der niedrigste Wert (die 3 niedrigsten Werte für die Mannschaft) gewertet. Sollte ein Wettkämpfer (eine Mannschaft) dies wiederholen kann dies zur Disqualifikation führen.*

- 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 11-ern;
 - nach der größten Zahl von 10-ern;
 - besteht immer noch Ringgleichheit, so werden die Wettkämpfer als gleichrangig erklärt; für die Einteilung in die Auswahltable in der Finalrunde 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 11-ern und 10-ern):
- 11.10.6.3.2.1 Im Einzelwettbewerb:*
- Stechen mit einem Pfeil auf Ringzahl
 - Besteht immer noch Ringgleichheit entscheidet der Pfeil, der dem Zentrum am nächsten steckt;
 - Das Stechen mit einem Pfeil und Entscheidung welcher Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt, wird solange fortgesetzt bis eine Entscheidung vorliegt
 - 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
 - Besteht 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;
 - Die Schießzeit für das Stechen im Mannschaftswettbewerb beträgt 2 Minuten
- 11.10.6.3.2.3 Das Stechen in den Qualifikations- und Ausscheidungsrunden findet auf einer eigenen Scheibe statt. Diese Scheiben sollen 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 sie oder ihre Mannschaftsführer benachrichtigt worden sind, antreten, gelten als Verlierer.*

Wenn ein betroffener Wettkämpfer und sein Mannschaftsführer den 3D-Kurs 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 Halbfinale, wird die Entscheidung durch ein Stechen auf einer zusätzlichen 5. Scheibe durchgeführt, damit nicht die folgenden Gruppen das Ergebnis des Stechens abwarten müssen. Bei Ringgleichheit in Medaillen-Finalen findet das Stechen auf einer eigenen Scheibe in der Nähe der 4. Scheibe statt.

11.10.6.4 Die Schusszettel werden vom Schreiber und vom Wettkämpfer unterschrieben, womit der Wettkämpfer den Wert jedes Pfeils, das Gesamtergebnis (auf beiden Schusszetteln identisch), die Zahl der 11-er und die Zahl der 10-er 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 11-er anzunehmen.

Am Ende des Turniers müssen die Organisatoren allen teilnehmenden Mannschaften Mannschaftsführern, Kampfrichtern und anwesenden FITA Ratsmitgliedern eine vollständige Ergebnisliste zur Verfügung stellen.

11.10.7 SCHIESSLEITUNG UND SICHERHEIT

11.10.7.1 Der Leitende Kampfrichter beaufsichtigt den technischen Aspekt des 3D Turniers.

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 3D-Kurs gefährden, ein 3D Wettbewerb abgebrochen werden muss, so wird diese Entscheidung gemeinsam vom Leiter des Organisationskomitee, dem Leitenden Kampfrichter und gegebenenfalls dem Technischen Delegierten getroffen.

- 11.10.7.2.3 *Ein akustisches Signal, welches überall auf Kursen zu hören ist, zeigt an jedem Wettkampftag den Schießbeginn an und wird ebenfalls verwendet, wenn der Wettkampf angehalten 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 Wettkämpfern einer Disziplin geschossen wurden, zur Ermittlung der Platzierung und falls kein weiterer Wettkampf möglich ist zur Ermittlung der Sieger dieser Disziplin herangezogen.*
- 11.10.7.2.5 *Muss das Turnier in einer späteren Wettkampfphase abgebrochen werden, so werden die Turnierbedingungen so angepasst, dass entsprechend der noch verfügbaren Zeit und des Zustandes des Turniengeländes der/die Sieger ermittelt werden können.*
- 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 A4 (ca. 30x20 cm) großen Blende sorgen. In den Final Runden ist keine Blendabschirmung zulässig.*
- 11.10.7.3 Kein Wettkämpfer darf die Ausrüstung eines anderen Wettkämpfers ohne dessen Einverständnis berühren.
- 11.10.7.4 Das Rauchen ist auf den 3D Kursen sowie in den Trainings- und Aufwämbereichen verboten.
- 11.10.7.5 Keine berauschenden Substanzen (Alkohol, Drogen) dürfen im Wettkampf- oder Trainings-Aufwämbereich konsumiert werden oder dorthin mitgebracht werden.
- 11.10.7.6 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 Buch 1; 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 Buch 1, Artikel 3.7.2 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 verstoßen hat, unterliegt Strafmaßnahmen, siehe Buch 1, Anhang 5.
- 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, oder der bei der Trefferaufnahme betrogen 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
- 11.10.8.1.9 Wenn nach Ansicht eines Kampfrichters oder Offiziellen ein Wettkämpfer unter dem Einfluss von Alkohol oder irgendeiner berauschenden Substanz steht, so kann die Turnier Kampfrichter Kommission den Betreffenden vom Wettkampf ausschließen (siehe Buch 1, Anhang 5)
- 11.10.8.1.10 Unsportliches Verhalten wird nicht toleriert. Derartiges Verhalten von Seiten eines Wettkämpfers oder einer Person, welche vermutlich einen Wettkämpfer unterstützt führt zur Disqualifikation des Wettkämpfers oder fraglicher Person und kann darüber hinaus zum Ausschluss bei künftigen Veranstaltungen führen. (siehe Buch 1, Anhang 2)

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 den Wert des Pfeils, den er auf der Scheibe noch zuschießen hätte sowie die Pfeile welche seine Gruppe in der Zwischenzeit geschossen hat bis er sich ihr wieder anschließt (11.10.5.3.7; siehe 11.10.5.3.8 für den Fall unerwarteter gesundheitlicher Probleme).*

- 11.10.8.2.2 *Wenn ein Kampfrichter die Schießzeit eines Wettkämpfers überprüft und feststellt, dass ein Wettkämpfer die Zeitgrenze von 1 Minuten überschritten hat, verwarnt er diesen schriftlich mit einem signierten Hinweis auf dem Schusszettel (Datum und Uhrzeit). Der Wettkämpfer verliert bei der dritten und bei allen folgenden entsprechenden Verwarnungen während dieser Wettkampfphase (Runde), den Pfeil auf der Scheibe (Artikel 11.10.5.3.12).*
- 11.10.8.2.3 *Wenn ein Wettkämpfer in der 3D 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 *Befindet sich mehr als 1 Pfeil eines Wettkämpfers auf der Scheibe oder auf der Schussbahn auf dem Boden, so wird nur der niedrigste Wert (die 3 niedrigsten Werte für die Mannschaft) gewertet. Sollte ein Wettkämpfer (eine Mannschaft) dies wiederholen kann dies zur Disqualifikation führen. (11.10.6.2.6)*

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 11.10.8.1.8 behandelt.

- 11.10.8.3.1 *Das Rauchen ist auf dem 3D Kurs und im Trainings- und Aufwämbereich nicht erlaubt.*
- 11.10.8.3.2 *Kein Wettkämpfer darf die Ausrüstung eines anderen Wettkämpfers ohne dessen Einwilligung berühren. (Artikel 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.
Zwischen den Gruppen findet kein Informationsaustausch bezüglich der Entfernungen statt (Artikel 11.10.1.4.1).*
- 11.10.8.3.4 *Während des Schießens darf nur der Wettkämpfer an den Abschusspflock nähern, welcher an der Reihe ist zu schießen. Die anderen Mitglieder der Gruppe bleiben in angemessenem Abstand dahinter stehen (Artikel 11.10.4.2).*
- 11.10.8.3.5 *Kein Wettkämpfer darf sich der Scheibe nähern, bevor alle Wettkämpfer der Gruppe das Schießen beendet haben. (Artikel 11.10.4.6)*
- 11.10.8.3.6 *Weder die Pfeile noch die Scheiben dürfen berührt werden, bevor die Trefferaufnahme für alle Pfeile auf der Scheibe abgeschlossen worden ist. (11.10.6.2.1)*
- 11.10.8.3.6.1 ***Pfeile dürfen nicht zu früh gezogen werden (11.10.6.1.6)***

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 (Absperrung hinter der Scheibe, Netz, Wall etc.) hinausfliegt. (11.10.7.6)*

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 *Eine ausreichende Zahl an Kampfrichtern soll eingeteilt werden. Sie haben folgende Aufgaben:*

- *1. Die Überprüfung der richtigen Anlage des Parcours*
- *2. Die Überprüfung der gesamten notwendigen Ausstattung des Wettkampffeldes.*
- *3. Die Kontrolle der Ausrüstung aller Wettkämpfer vor dem Wettkampf (der Zeitpunkt ist auf dem Turnierprogramm anzugeben) und jederzeit während des Wettkampfes.*
- *4. Die Kontrolle der Durchführung des Schießens.*
- *5. Die Kontrolle der Durchführung der Trefferaufnahme.*
- *6. Die Überprüfung der Trefferaufnahme in den Final Runden.*
- *7. Absprache mit dem Leitenden Kampfrichter bezüglich der Fragen, die das Schießen betreffen.*
- *8. Die Klärung eventueller Streitfragen oder Proteste; wenn nötig wird der Fall an die Jury weitergeleitet;.*
- *9. In Zusammenarbeit mit dem Leitenden Kampfrichter unterbrechen der Leiter des Organisationskomitees und der Technische Delegierte das Turnier, 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.*
- *10. 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.*

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

11.10.10 ANFRAGEN UND STREITFRAGEN

11.10.10.1 Bei jeglichem Zweifel über den Wert eines Pfeils auf seiner Scheibe wendet sich ein Wettkämpfer , 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 Wettkämpfer 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:*

- 1. die Position eines Abschusspflocks verändert wurde, nachdem bereits auf die Scheibe geschossen wurde, oder
 - 2. 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 die Ausstattung des Wettkampffeldes defekt sein oder eine Scheibe unverhältnismäßig abgenutzt oder anderweitig beschädigt sein, 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.
- 10.10.10.2.1 Einwände gegen die täglich veröffentlichten Ergebnisse müssen den Kampfrichtern unverzüglich gemeldet werden, auf alle Fälle so rechtzeitig, dass noch vor der Siegerehrung Korrekturen möglich sind.*

11.10.11 PROTESTE

- 11.10.11.1 Die FITA oder das Organisationskomitee gemeinsam mit dem Technischen Delegierten ernennen vor Beginn des Wettkampfes eine Jury aus 3 Personen. Gemäß Buch 1, Artikel 3.13 sowie Buch 1, Anhang 13 können Mitglieder des Organisationskomitee oder Personen, welche am Wettkampf teilnehmen, nicht in die Jury berufen werden.
- 11.10.11.2 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 Buch 1, 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.

ANHANG 1.

1. 3D BOGEN WELTMEISTERSCHAFTEN

1.1 DIE 3D MEISTERSCHAFTSRUNDEN

Die 3D Meisterschaftsrunde besteht aus 2 Qualifikationsrunden gefolgt von 2 Ausscheidungsrunden und den Finalrunden im Einzelwettbewerb sowie der Ausscheidungsrunde und der Final Runde im Mannschaftswettbewerb.

1.1.1 Der Veranstalter muss je nach Zahl der Teilnehmer 3 oder 4 Kurse planen mit je 20 Scheiben für die Qualifikationsrunden. Nach der 1. Qualifikationsrunde einer Disziplin wechselt diese auf einen noch nicht von ihr geschossenen Kurs.

1.1.2 Für die beiden Ausscheidungsrunden bereitet der Veranstalter 3 Kurse zu je 12 Scheiben vor. In der 2. Ausscheidungsrunde wechselt jede Disziplin auf einen noch nicht von ihr geschossenen Kurs.

1.1.3 Für die Final Runden wird ein Kurs mit 8 Scheiben (pro Entfernung mit zwei Tierscheiben nebeneinander) vorbereitet. Dieser Kurs soll für das Publikum gut zugänglich sein, es aber den Teilnehmern am Finale nicht ermöglichen aus dem Publikumsbereich, vor Beginn des Wettkampfes die Entfernungen zu schätzen. Der Zeitplan für die Halbfinale und die Finale kann für die beiden Runden entweder als eine gemeinsame Runde oder als zwei getrennte Runden geplant werden, auf welcher alle Teilnehmer (im Einzel- und im Mannschaftswettbewerb) auf Scheibe 1 mit dem Schießen beginnen.

1.1.4 Der Einzelwettbewerb besteht aus:

1.1.4.1 2 Qualifikationsrunden.

1.1.4.2 2 einzelne Ausscheidungsrunden

- *Die 1. Ausscheidungsrunde, in welcher die 16 bestplatzierten Wettkämpfer jeder Kategorie der beiden Qualifikationsrunden 12 Scheiben schießen;*
- *Die 2. Ausscheidungsrunde, in welcher die 8 bestplatzierten Wettkämpfer jeder Klasse und Disziplin der 1. Ausscheidungsrunde 12 Scheiben schießen;*
- *Wenn weniger als 17 bzw. 9 Wettkämpfer am Start sind werden alle zur jeweiligen Ausscheidungsrunde zugelassen.*

1.1.4.3 Die Final Runden in welcher die 4 bestplatzierten Wettkämpfer jeder Kategorie aus der 2. Ausscheidungsrunde je 2 Matches (das Halbfinale und das Medaillenfinale) mit je 4 Scheiben schießen.

Auf der ersten Scheibe entscheidet der bestplatzierte Wettkämpfer, wer mit dem Schießen beginnt, anschließend wird abgewechselt.

- *Im Halbfinale (1. Match) schießt der bestplatzierte Wettkämpfer gegen Nummer 4, Nummer 2 gegen Nummer 3. Die Gewinner ziehen in das Goldmedaillen Finalmatch ein, die anderen kämpfen um die Bronzemedaille.*
- *In den Halbfinalmatches schießt die Paarung #2 und #3 zuerst auf alle Scheiben gefolgt von der Paarung #1 und #4.*
- *Bei allen Final Matches (Halbfinale und Medaillenfinale) wechseln sich die beiden Wettkämpfer der Paarung bei jeder Scheibe mit dem Schießen ab.*
- *In den Medaillenfinalmatches (2. Match) schießen die beiden Wettkämpfer des Bronzemedaillenfinals auf allen Scheiben zuerst gefolgt von den Wettkämpfern des Goldmedaillenfinalmatches.*
- *Die Wettkämpfer der verschiedenen Kategorien beginnen mit dem Schießen ihrer Final Runden in folgender Reihenfolge:*
 - *Langbogen Damen – Langbogen Herren;*
 - *Instinktivbogen Damen – Instinktivbogen Herren;*
 - *Blankbogen Damen – Blankbogen Herren;*
 - *Compound Bogen Damen – Compound Bogen Herren**oder, zuerst schießen die Damen gefolgt von den Herren.*

1.1.5 Der Mannschaftswettbewerb:

Jedes Mannschaftsmitglied schießt pro Scheibe 1 Pfeil vom Schießplock seiner Disziplin.

1.1.5.1

Die Mannschaftsausscheidungsrunde (Viertel Finale) besteht aus den 8 bestplatzierten Mannschaften jeder Klasse, welche sich aus den zwei Qualifikationsrunden qualifizieren. Sie schießen je 8 Scheiben.

- *Eine Mannschaft besteht aus einem Wettkämpfer der Compound Disziplin, einem Wettkämpfer der Langbogen Disziplin und einem Wettkämpfer entweder der Instinktivbogen oder der Blankbogen Disziplin. Die Platzierung der Mannschaften basiert auf den Gesamtergebnissen des besten Wettkämpfers jeder Kategorie nach der 2. Qualifikationsrunde. (Wenn beide, IB und BB, Divisions im Wettbewerb sind, wird das höchste Ergebnis für die Reihung herangezogen). Der Mannschaftsführer ist nicht verpflichtet den besten Wettkämpfer jeder Kategorie für den Mannschaftswettbewerb auszuwählen.*
- *Die Mannschaften werden entsprechend der Mannschaftsplatzierung, welche sich auf der Grundlage der Platzierung für jede Kategorie im Einzelwettbewerb nach der 2. Qualifikationsrunde ergibt, in die Auswahltabelle eingeteilt (siehe Artikel 1.1.4.1);*

- Auf der ersten Scheibe entscheidet die bestplatzierte Mannschaft, wer mit dem Schießen beginnt, anschließend wird gewechselt;
- Sie schießen 4 Matche zu je 8 Scheiben, die Gewinner jedes Matches rücken in die Mannschaftsfinalrunde vor;
- Reihenfolge des Schießens:
 - Wenn alle Mannschaften auf Scheibe 1 mit dem Schießen beginnen, schießt die Paarung #4 : #5 zuerst gefolgt von Paarung 3 : 6; 2 : 7 dann 1 : 8. Die schlechter platzierte Mannschaft beginnt mit dem Schießen, dann wird gewechselt.
Die Damenmannschaften beginnen vor den Herrenmannschaften.
 - Wenn alle Mannschaften gleichzeitig auf zugewiesenen Scheiben mit dem Schießen beginnen, werden die Damen- und die Herrenmannschaften in der gleichen obigen Reihenfolge eingeteilt.
- Die Gewinner jedes Matches rücken in die Mannschaftsfinalrunde vor.

1.1.5.2

Die Mannschaftsfinalrunden (Halbfinale, Medaillenfinale) bestehen aus den besten 4 Mannschaften, die sich aus der Ausscheidungsrunde qualifizieren. Sie schießen 2 Matche zu je 4 Scheiben.

- Halbfinale (1. Match):
Die Paarung Mannschaften # 2 : #3 (2. platzierte gegen 3. platzierte Mannschaft) beginnen auf Scheibe 1 mit dem Schießen. Wenn sie mit Scheibe 1 fertig sind und die Scheibe frei ist beginnt die Paarung #1 : #4 mit ihrem Halbfinale.
Die schlechter platzierte Mannschaft beginnt auf Scheibe 1 mit dem Schießen, dann wird gewechselt.
Jedes Mannschafts-Mitglied schießt 1 Pfeil pro Scheibe vom entsprechenden Abschusspflock seiner Division
- Medaillenfinale (2. Match)
Die Gewinner rücken zum Goldmedaillen Match vor, die anderen bestreiten das Bronzemedailien Match.
Beide Medailien Matches werden auf zusätzlichen 4 Scheiben ausgetragen (siehe Finale des Einzelwettbewerbs bezüglich des Schießablaufs).

(Match Auswahltabellen, siehe Buch 4, Anhang 1)

1.2 3D BOGEN WELTMEISTERSCHAFTEN REGISTRIERUNG - PROGRAMM

1.2.1 Registrierung siehe Buch 1, Artikel 3.7

1.2.2 Program der Weltmeisterschaften

1. Tag Offizielles Training, Gerätekontrolle,
Mannschaftsführerbesprechung; Eröffnungszeremonie
2. Tag 2 Qualifikationsrunden
3. Tag Ausscheidungsrounden, Einzelwettbewerb und
Mannschaftswettbewerb
Reihenfolge des Schießens
- 1. Ausscheidungsrounde Einzelwettbewerb
 - Ausscheidungsrounde Mannschaftswettbewerb
 - 2. Ausscheidungsrounde Einzelwettbewerb
4. Tag Halbfinal- und Finalrunden, Einzelwettbewerb und
Mannschaftswettbewerb;
Siegerehrung; Schlusszeremonie; Bankett.

1.2.3 Mannschaftswettbewerb

1.2.3.1 Eine Damenmannschaft und eine Herrenmannschaft können pro
Mitgliedsverband teilnehmen.

1.2.3.2 Zusammensetzung der Mannschaft siehe Artikel 1.1.5

1.3 3D BOGEN WELTMEISTERSCHAFTEN - TITEL

1.3.1 3 D Bogenweltmeisterschaftstitel

in den Disziplinen: Instinktivbogen; Compound Bogen; Blankbogen und
Langbogen.

1.3.1.1 Einzelwettbewerb:

- Damen Weltmeister.
- Herren Weltmeister.

1.3.1.2 Mannschaftswettbewerb:

- Damen Mannschaftsweltmeister.
- Herren Mannschaftsweltmeister.

Soweit keine ausdrücklichen 3D Regeln vorliegen, gelten die Regeln von Buch 1 auch für den
3D Wettbewerb.