

## Kurzfassung einiger IFAA-Regeln zu den ÖM 3-D nach IFAA ab 2012

### 28 Tierscheiben/Tag – unbekannte Distanzen

### IFAA-Altersklassen

Sicherheit:

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 und/oder vom Schießleiter aufgefordert, daß Schießen sofort einzustellen und das Wettkampffeld zu verlassen.

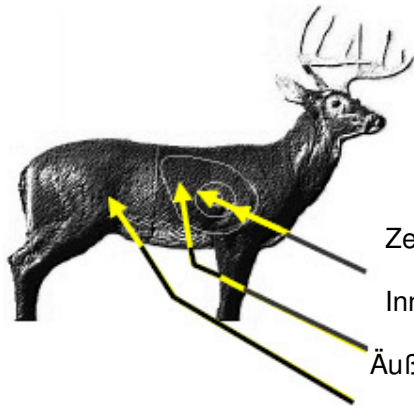
Beim Spannen des Bogens im ebenen Gelände darf die Bogenhand nicht höher als der Kopf sein.

- 1.) Einteilung in der Gruppe wird vom Veranstalter vorgenommen: Scoreblatt Nr. 1 = Team-Captain, Nr. 2 = 1. Schreiber, Nr. 3 = 2. Schreiber, Nr. 4, 5, 6, = Schützen.
- 2.) Der Gruppenleiter hat die Aufgabe, das Schießen in der Gruppe zu leiten und bei allen lokalen Fragen eine Entscheidung zu treffen. Seine Entscheidung bezüglich der Wertung der Pfeile ist verbindlich, außer bei seinen eigenen Pfeilen, wo der erste Schreiber entscheidet.
- 3.) Proteste werden mit einer Gebühr von Euro 25,00 angenommen. Entscheidet das Protestkomitee für den Antragsteller, bekommt dieser die Gebühr zurück.
- 4.) Abschuss-Pflöcke:  
rote Pflöcke – Allgemeine Klasse und Veteranen  
blaue Pflöcke – Junioren  
weiße Pflöcke – Schüler (Cubs)
- 5.) Der Schütze muss hinter dem Pflöck stehen, max. Abstand 15 cm.
- 6.) Ein Schütze darf einen Pfeil vor dem Schuss höchstens viermal ausziehen, ist der Pfeil dann noch immer nicht geschossen, wird er als Fehlschuss gewertet.
- 7.) Es wird abwechselnd, rotierend geschossen (ABCD / BCDA / CDAB / DABC entsprechend dem IFAA-Regelwerk)



- 8.) Am 1. Tag wird eine 3D Animalround inkl Walk-ups – 3 Pfeile - geschossen; Am 2. Tag wird eine IFAA 3D Jagdrunde – 1 Pfeil – geschossen und gewertet.
- 9.) Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Schreiben nicht berührt werden. Kein Pfeil darf gezogen werden bevor gewertet wurde, ansonsten wird der Pfeil nicht gewertet.
- 10.) Abgeprallte Pfeile (mit Ausnahme 10a) und Aufsetzer werden nicht gewertet.
  - 10a.) Abpraller, bei denen der Pfeil vor dem Ziel liegt und Durchschüsse im Wertungsbereich werden mit einem markierten Pfeil nachgeschossen. Abpraller oder Durchschüsse müssen mindestens von zwei Gruppenmitgliedern bestätigt werden.
  - 10b.) Kein Schütze darf zum Abschusspflock zurückkehren, um weitere Pfeile zu schießen, wenn er diesen bereits in Richtung Scheibe verlassen hat.
  - 10c.) Pfeile die vom Boden in die Scheibe abgeprallt sind, werden nicht gewertet.
- 11.) Überholen von Gruppen nur mit dem Einverständnis beider Team-Captains möglich.
- 12.) Nicht erlaubt sind Entfernungsmesser. Ferngläser sind erlaubt bei unbekannten Distanzen.
- 13.) Bei der Scheibenummer (Wartezone) ist ein Foto des 3-D Zieles mit genau eingezeichneter Wertungszone angebracht.
- 14.) Doppelte Schreibweise bei jeder Tierscheibe am Parcours; Summenbildung durch die Athleten; es werden nur unterschriebene Schlusszettel gewertet; die Scorezettel müssen während des Wettbewerbs bei jeder Scheibe aktualisiert werden (nicht erst nach Rückkehr aus dem Parcours); bei unterschiedlichen Ergebnissen der beiden Schusszettel, wird das niedrigere Ergebnis gewertet. Scorekarten nur gruppenweise geschlossen bei der Organisation abgeben.
- 15.)
  - 15a) Ein Pfeil, der die Trennlinie unterbricht und die höhere Wertungsfläche berührt, erhält die höhere Wertung.
  - 15b) Ein Pfeil der eine 3D Scheibe nahe der Haarlinie trifft, aber nicht stecken bleibt, wird nicht gewertet. Es darf kein zusätzlicher Pfeil geschossen werden.
  - 15c) Pfeile, welche im Sockel, **in den Hufen**, in den Hörnern oder im Geweih stecken, werden nicht gewertet. **Sollte bei den Hufen eine gesonderte Linie gezogen sein, so wird diese herangezogen. Die Linie muss aber durchschlagen sein, damit der Treffer zählt**

16.)



**3D Animalround inkl Walk-ups**  
**3D Jagdrunde**

Zentrale Wertungszone (Kill)

Innere Wertungszone (Vital)

Äußere Wertungszone (Wound)

1. Tag – 3D Animalround inkl Walkups. 3 Pfeile dürfen geschossen werden.  
Der erste Wertungspfeil muss in die Scorekarte eingetragen werden.

Gewertet wird:

1. Pfeil	Kill+Vital Zone	20	Wound	18
2. Pfeil		16		14
3. Pfeil		12		10

2. Tag – Jagdrunde - 1 Pfeil wird geschossen und gewertet – 3 Wertungszone mit folgende Scores:

Zentrale Wertungszone Kill	Innere Wertungszone Vital	Äußere Wertungszone	
20	16	10	M

17.) Pfeile können erst nach dem Turnier gesucht werden!

18.) Die Gruppen werden für den 2. Tag auf Grund der Ergebnislisten des 1. Tages neu zusammengestellt.

Sonst gilt der Inhalt der Ausschreibung.

2012 05 12/T Medwed  
Version 4