

Das Setsystem



Gegenüberstellung
Recurve- und Compoundmatch

Helmut Pöll

Qualifikationsrunde

Recurve

- 72 Pfeile
- 6 Pfeile je Passe
- 4 Minuten
- 70 Meter
- 122 cm Auflage

Compound

- 72 Pfeile
- 6 Pfeile je Passe
- 4 Minuten
- 50 Meter
- 80 cm 10-5 Ringauflage
1 Auflage je Schütze

Helmut Pöll



Ausscheidungsrunde/I

Recurve

- max. 5 Sätze
- 3 Pfeile
- 2 Minuten
- 70 Meter
- 122 cm Auflage
- 6 Punkte zum Sieg

Compound

- max. 4 Sätze
- 3 Pfeile
- 2 Minuten
- 50 Meter
- Hit-Miss-Auflage
- 5 Punkte zum Sieg

Helmut Pöll



Ausscheidungsrunde/II

Recurve

- max. 3 Sätze
- 6 Pfeile
- 4 Minuten
- 70 Meter
- 122 cm Auflage
- 4 Punkte zum Sieg

Hinweis

Diese Variante lässt sich zeitlich nicht parallel mit einer Compound-Ausscheidungsrunde abwickeln

Helmut Pöll



1/4 und 1/2-Finale

Recurve

- max. 5 Sätze
- 3 Pfeile
- 2 Minuten
- 70 Meter
- 122 cm Auflage
- 6 Punkte zum Sieg

Compound

- max. 4 Sätze
- 3 Pfeile
- 2 Minuten
- 50 Meter
- 3 Hit-Miss-Auflagen
- 5 Punkte zum Sieg

Helmut Pöll



Finale um Gold bzw. Bronze

Recurve

- max. 5 Sätze
- 3 Pfeile
- 2 Minuten
- 70 Meter
- 122 cm Auflage
- 6 Punkte zum Sieg

Compound

- max. 6 Sätze
- 3 Pfeile
- 2 Minuten
- 50 Meter
- 3 Hit-Miss-Auflagen
- 7 Punkte zum Sieg

Helmut Pöll



Stechen

Recurve

- 1 Pfeil auf Ringzahl
- bei Gleichstand messen zum Zentrum

Compound

- bis zu 3 Pfeile auf Hit
- Gleichstand beim 3. Pfeil messen zum Zentrum (auch wenn beide ein Miss schießen)

Helmut Pöll



Qualifikation Mannschaften

Recurve und Compound

- die Ergebnisse der Schützen eines Verbandes aus der Qualifikation werden addiert
- Schützen 1-3 = Mannschaft 1
Schützen 4-6 = Mannschaft 2
- fehlende Schützen können mit 0 einsteigen
- Reihung dieser Ergebnisse als Basis für die Ausscheidung

Helmut Pöll



Ausscheidungsrunde bis 1/2-Finale Mannschaften

Recurve

- 4 Sätze, 6 Pfeile (2 je Schütze)
- 2 Minuten
- 70 Meter
- 122 cm Auflage
- Höhere Ringzahl gewinnt

Compound

- 4 Sätze, 6 Pfeile (2 je Schütze)
- 2 Minuten
- 50 Meter
- 3 Hit-Miss-Auflagen
- 5 Punkte zum Sieg

Helmut Pöll



Finale um Gold bzw. Bronze Mannschaften

Recurve

- 4 Sätze, 6 Pfeile (2 je Schütze)
- 2 Minuten
- 70 Meter
- 122 cm Auflage
- Höhere Ringzahl gewinnt

Compound

- 6 Sätze, 6 Pfeile (2 je Schütze)
- 2 Minuten
- 50 Meter
- 3 Hit-Miss-Auflagen
- 7 Punkte zum Sieg

Helmut Pöll



Stechen Mannschaften

Recurve

- 1 Pfeil je Schütze
- 1 Minute
- 3 Stechen auf Ringzahl
- dann Messen zum Zentrum (1., 2. Pfeil)
- keine Entscheidung – weiter Stechen

Compound

- 1 Pfeil je Schütze
- 1 Minute
- 3 Stechen auf Hit's
- dann Messen zum Zentrum (1., 2. Pfeil)
- keine Entscheidung – weiter Stechen

Helmut Pöll



Qualifikation Mixed-Teams

Recurve und Compound

- die Ergebnisse der Schützen eines Verbandes aus der Qualifikation werden addiert
- bester männlich + beste weiblich = Team 1
2.bester männlich + 2.beste weiblich = Team 2
- fehlende Schützen können mit 0 einsteigen
- Reihung dieser Ergebnisse als Basis für die Ausscheidung

Helmut Pöll



Ausscheidungsrunde bis Finale Mixed-Teams

Recurve

- 4 Sätze, 4 Pfeile
(2 je Schütze)
- 80 Sekunden
- 70 Meter
- 122 cm Auflage
- Höhere Ringzahl
gewinnt

Compound

- 4 Sätze, 4 Pfeile
(2 je Schütze)
- 80 Sekunden
- 50 Meter
- 2 Hit-Miss-Auflagen
- 5 Punkte zum Sieg

Helmut Pöll



Stechen Mixed-Teams

Recurve

- 1 Pfeil je Schütze
- 40 Sekunden
- 3 Stechen auf Ringzahl
- dann Messen zum
Zentrum (1., 2. Pfeil)
- keine Entscheidung –
weiter Stechen

Compound

- 1 Pfeil je Schütze
- 40 Sekunden
- 3 Stechen auf Hit's
- dann Messen zum
Zentrum (1., 2. Pfeil)
- keine Entscheidung –
weiter Stechen

Helmut Pöll



Hallenmatch

Recurve- und Compoundmatch

Helmut Pöll



Qualifikationsrunde

Recurve und Compound

- 60 Pfeile
- 3 Pfeile je Passe
- 2 Minuten
- 18 Meter
- 40 cm 3-fach Auflage

Helmut Pöll



Ausscheidungsrunde bis Finale

Recurve und Compound

- max. 5 Sätze
- 3 Pfeile
- 2 Minuten
- 18 Meter
- 20 cm 3-fach Auflage
- 6 Punkte zum Sieg

Helmut Pöll



Stechen

Recurve und Compound

- 1 Pfeil auf Ringzahl
- bei Gleichstand messen zum Zentrum
- Gegebenenfalls das Stechen wiederholen

Helmut Pöll



Qualifikation Mannschaften

Recurve und Compound

- die Ergebnisse der Schützen eines Verbandes aus der Qualifikation werden addiert
- Schützen 1-3 = Mannschaft 1
Schützen 4-6 = Mannschaft 2
- fehlende Schützen können mit 0 einsteigen
- Reihung dieser Ergebnisse als Basis für die Ausscheidung

Helmut Pöll



Ausscheidungsrunde bis Finale Mannschaften

Recurve und Compound

- 4 Sätze, 6 Pfeile (2 je Schütze)
- 2 Minuten
- 18 Meter
- 20 cm 3-fach Auflage
- Höhere Ringzahl gewinnt

Helmut Pöll



Stechen Mannschaften

Recurve und Compound

- 1 Pfeil je Schütze
- 1 Minute
- 3 Stechen auf Ringzahl
- dann Messen zum Zentrum (1., 2. Pfeil)
- keine Entscheidung – weiter Stechen

Helmut Pöll

