

Zusammenfassung:

Dieses Dokument enthält Erklärungen zur Wertung der Pfeile in der FITA Scheibe insbesondere bei Verwendung einer Dreifachauflage. Diese Erklärungen verstehen sich als Ergänzung zu den Regeln der FITA. Berücksichtigt werden das Schießen von mehr als der erlaubten Anzahl an Pfeilen sowie das Schießen vor oder nach dem Signalton zur Begrenzung der Schießzeit.

Insbesondere soll hier Klarheit geschaffen werden über „Standardfälle“ und die Wertung der Dreifachauflage.

Nicht enthalten sind Erklärungen betreffend die Wertung von Abprallern und Durchschüssen, das Umschlagen von Pfeilauflagen oder das Umkippen des Dämpfers und das Abstreichen von Pfeilen.

Weiters werden nicht berücksichtigt die Sonderfälle im Bereich FITA Feld bei Durchschüssen, Uneinigkeit bei der Wertung eines Pfeils oder beim Korrigieren eines Fehlers auf dem Schusszettel. Hier entscheidet in der Regel die Gruppe gemäß Regelbuch.

Stand: Februar 2008

Inhaltsübersicht:

Allgemeines	2
Einführung	2
Grundsätzliche Vorgangsweise	2
Wertung eines Pfeils.....	3
Einfachauflage	4
Normale Wertung	4
Schießen von mehr als der erlaubten Anzahl an Pfeilen	5
Schießen vor oder nach der Zeit	6
Schießen von mehr als der erlaubten Anzahl an Pfeilen mit Zeitüberschreitung	7
Dreifachauflage	9
Normale Wertung	9
Mehr als 1 Pfeil in einem Scheibenbild	10
Schießen von mehr als der erlaubten Anzahl an Pfeilen	12
Schießen vor oder nach der Zeit	13
Schießen von mehr als der erlaubten Anzahl an Pfeilen mit Zeitüberschreitung	14
Zum Abschluss noch einige weitere Beispiele aus den FITA Judges Newsletters.....	17

ALLGEMEINES

EINFÜHRUNG

Das Scoring, also das Werten der Pfeile und der Eintrag am Schusszettel, wird, sofern nicht wie im Finalschießen oder durch den Veranstalter anders geregelt, von den Schützen selbst durchgeführt.

Die Pfeile werden von den Schreibern in **fallender Reihenfolge**, beginnend mit dem höchsten Wert eingetragen. Innenzehner werden ggf. als **X** eingetragen, Fehlschüsse als **M** (=Miss).

Fehler beim Eintragen auf dem Schusszettel können, sofern der Fehler vor dem Ziehen der Pfeile erkannt wurde, von einem Schiedsrichter korrigiert werden.

Sind sich die Schützen über den **Wert eines Pfeils nicht einig**, ist im Falle FITA Scheibe ein **Schiedsrichter** zu **rufen**.

Der Schiedsrichter entscheidet auch bei Durchschüssen, Abprallern, hängenden Pfeilen und in vielen anderen unklaren Situationen. Der Schiedsrichter schreitet in jedem Fall dann ein, wenn ein Pfeil vor oder nach dem Signal zur Begrenzung der Schießzeit geschossen wird.

Für Details betreffend das Abstreichen, das Ermitteln der Schreiber u.a. sei hier auf das Regelbuch verwiesen.

GRUNDSÄTZLICHE VORGANGSWEISE

Schritt 1: Bewerten aller Pfeile je Scheibenbild

Jeder Pfeil erhält eine Wertung (vom X bis zum M). Bewertet werden hier auch Durchschüsse, Abpraller usw.

Jedes Scheibenbild wird bewertet. Je nach Bewerb (Einzel- oder Mannschaft) besitzt eine Auflage ein (= Einfachauflage), drei (= Dreifachauflage) oder sechs (= zwei Dreifachauflagen) Scheibenbilder.

Bei der Dreifachauflage im Einzel- und Mannschaftsbewerb ist zu beachten, dass nur der Pfeil mit der niedersten Ringzahl im Scheibenbild den Wert erhält, alle anderen Pfeile werden als M gewertet.

Im Regelbuch: FITA Outdoor § 7.6, FITA Indoor § 8.6, FITA Feld § 9.6

Schritt 2: Die einzelnen Pfeilwertungen in Reihe bringen

Alle Werte werden (geistig) in fallender Reihenfolge notiert.

Schritt 3: Die niedersten 3 (bzw. 6) Werte werden am Scoreblatt eingetragen.

Wurde mehr als die erlaubte Anzahl an Pfeilen geschossen, verfallen die höchsten Werte. Dieser Umstand wird nicht notiert.

Schritt 4: Streichen von Pfeilen durch den Schiedsrichter bei Regelverstößen

Im Falle eines Regelverstößes streicht der Schiedsrichter die entsprechende Anzahl an Pfeilen beginnen beim höchsten Wert. Pro Regelverstoß (Zeitüberschreitung, Missachten der gelben Karte im Mannschaftsbewerb u.a.) wird der jeweils höchste Wert der Passe gestrichen.

Im Regelbuch: FITA Outdoor § 7.8, FITA Indoor § 8.8, FITA Feld § 9.8

WERTUNG EINES PFEILS

Grundsätzlich wird **jeder geschossene Pfeil gewertet**, egal ob er in der Auflage oder im Dämpfer steckt oder diesen verfehlt hat. Ausgenommen davon sind nur Pfeile, die es nicht über die 3m-Linie geschafft haben oder solche, die nach einem glaubhaft gemeldeten Verlust wiedergefunden werden.

Jeder Pfeil, der die Auflage verfehlt, wird als M gewertet. (Dies gilt auch für Pfeile in der Auflage der Nachbarscheibe.)

Jeder Pfeil, der die Auflage trifft, wird entsprechend der **Lage des Schaftes** gewertet. (Wie weit dabei eine Auflage eingerissen wurde, spielt keine Rolle und wird nicht berücksichtigt.)

Ein Pfeil, der den Ring einer höheren **Wertungszone, berührt**, erhält den höheren Wert. Wo es keinen Ring gibt, also zwischen den Wertungszonen 2 und 3 bzw. zwischen 4 und 5, gilt der höhere Wert dann, wenn der Schaft die höhere Wertungszone berührt.

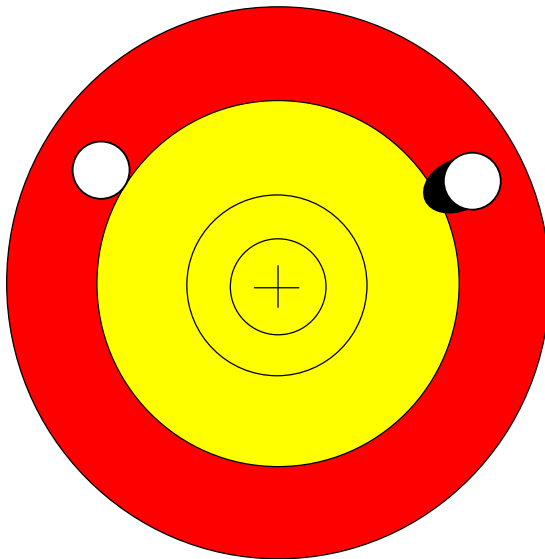


Abbildung 1: Einfache Wertung

Zu Abbildung 1:

Der Pfeil links wird als 9 gewertet. Der Schaft berührt die Trennlinie zwischen 8 und 9. Der Pfeil rechts wird als 8 gewertet, obwohl die Auflage bis weit in den höheren Ring hinein aufgerissen ist.

Alle abweichenden Sonderfälle, wenn also eine Wertung nicht eindeutig ist bzw. sich die Schützen nicht auf einen Wert einigen können, wenn ein Teil der Auflage fehlt, es sich um einen Hänger handelt oder der Pfeil zwar im Dämpfer steckt, auf der Vorderseite der Auflage aber nicht mehr sichtbar ist, wenn es sich um einen Durchschuss oder Abpraller handelt, werden von einem Schiedsrichter bewertet.

Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil, dann können in diesem Fall die Schützen den Wert entsprechend den Regeln selbst ermitteln. Sollte es Unklarheiten geben, wird ebenfalls ein Schiedsrichter hinzugezogen.

Generell gilt: Wann immer es einen Zweifel an der Wertung eines Pfeils gibt, sollte ein Schiedsrichter hinzugezogen werden.

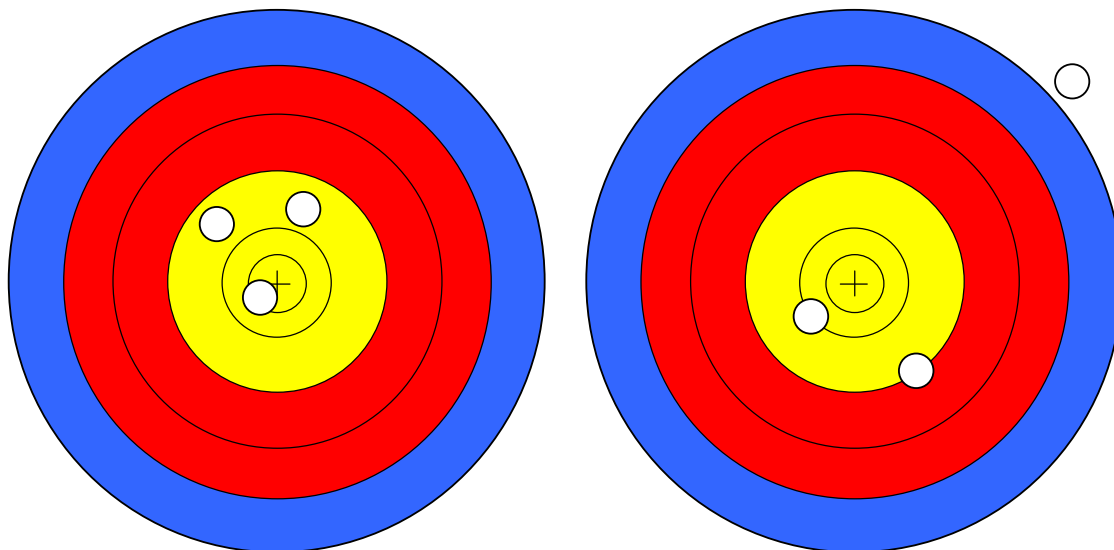
EINFACHAUFLAGE

In den nachfolgenden Beispielen wird aus Gründen der Vereinfachung auf die Darstellung der Wertungszonen 5 bis 1 verzichtet. Darüber hinaus sollen alle Pfeile immer demselben Schützen gehören. Weiters soll es sich grundsätzlich um Passen zu 3 Pfeilen handeln. Die Abhandlung von Passen zu 6 Pfeilen verläuft analog.

Zeichenerklärung: # Anzahl der geschossenen Pfeile
 ⌚ Zeitüberschreitung

NORMALE WERTUNG

Wie im grundlegenden Kapitel zur Wertung eines Pfeils beschrieben werden die Pfeile in absteigender Reihenfolge am Scoreblatt eingetragen.



X	9	9	28
---	---	---	----

Beispiel 1: # = 3

10	9	M	19
----	---	---	----

Beispiel 2: # = 3

Zu Beispiel 1:

Die Pfeile werden in fallender Reihenfolge eingetragen. Ein Innenzehner wird als X eingetragen.

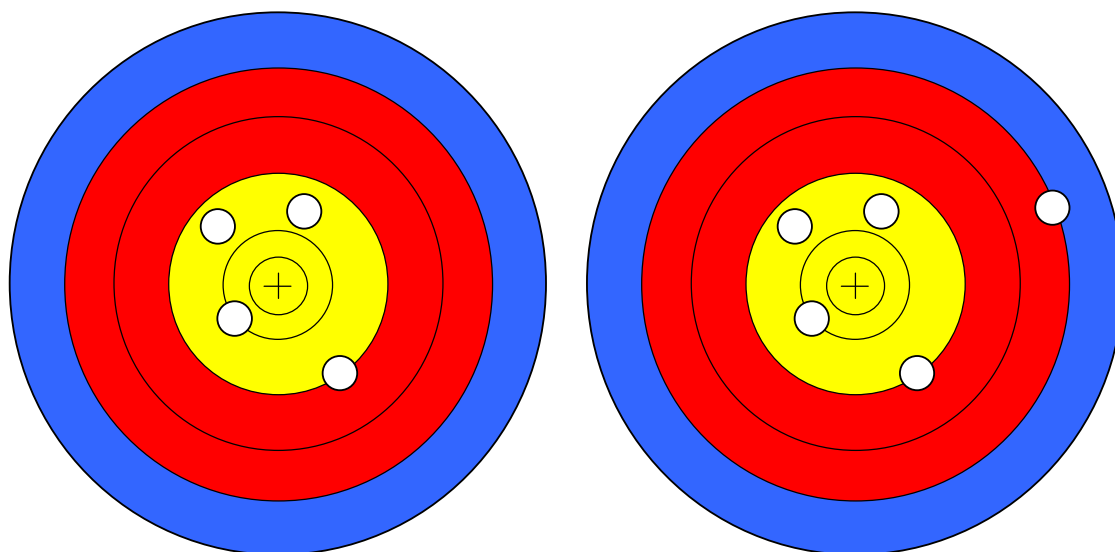
Zu Beispiel 2:

Die Pfeile werden in fallender Reihenfolge eingetragen. Ein Out, egal ob am Dämpfer oder am Boden, wird als M eingetragen.

SCHIEßEN VON MEHR ALS DER ERLAUBTEN ANZAHL AN PFEILEN

Befinden sich mehr als 3 Pfeile auf der Scheibe, dem Dämpfer, auf dem Boden etc., so werden nur die **3 niedrigsten Werte eingetragen**.

Kommt dies wiederholt vor, dann kann der Schütze vom Schiedsrichter vom Turnier ausgeschlossen werden.



9	9	9	27
---	---	---	----

Beispiel 3: # = 4

9	9	7	25
---	---	---	----

Beispiel 4: # = 5

Zu Beispiel 3:

Es werden 4 Pfeile geschossen, es tritt keine Zeitüberschreitung auf. Da nur die 3 niedersten Pfeile in die Wertung kommen, fällt die 10 aus der Wertung und wird nicht eingetragen.

Da alle Pfeile innerhalb der erlaubten Zeit geschossen wurden, erfolgt kein weiterer Abzug durch den Schiedsrichter.

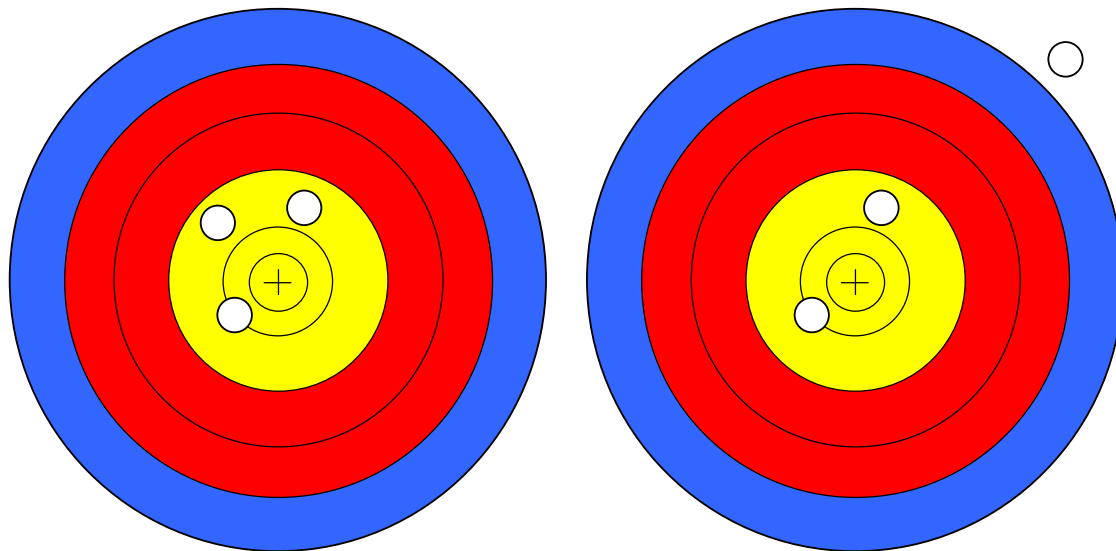
Zu Beispiel 4:

Es werden 5 Pfeile geschossen, es tritt keine Zeitüberschreitung auf. Da nur die 3 niedersten Pfeile in die Wertung kommen, fallen die 10 aus der Wertung sowie eine weitere 9. Auch hier erfolgt kein weiterer Abzug durch den Schiedsrichter, da keine Zeitüberschreitung vorliegt.

Für alle, die gerne tüfteln, noch folgende Überlegung: Wurden 3 Pfeile geschossen, die alle in der Auflage stecken, dann führt jede danach in der Zeit geschossene 10 zu keinem Punkteverlust. Dies stellt gleichzeitig einen wesentlichen Unterschied zur Dreifachauflage dar.

SCHIEßEN VOR ODER NACH DER ZEIT

Schießt ein Schütze einen Pfeil vor oder nach dem Signal, welches die Schießzeit begrenzt, dann verliert er den höchsten Pfeil der Passe.



~~10~~

10	9	9	18
----	---	---	----

Beispiel 5: # = 3, ⌚

~~10~~

10	9	M	9
----	---	---	---

Beispiel 6: # = 3, ⌚

Zu Beispiel 5:

Es werden 3 Pfeile geschossen, ein Pfeil wird nach der Zeit geschossen. Zunächst werden alle Pfeile gewertet und in das Scoreblatt eingetragen, hier also 10/9/9. Danach wird vom Schiedsrichter der höchste Pfeil abgezogen. Durch das Streichen bleibt das Vergehen nachvollziehbar. Wird ein Protest eingelegt, weil bspw. die Zeitüberschreitung durch einen anderen Schützen erfolgte oder der Pfeil doch innerhalb der Zeit geschossen wurde, und diesem Protest wird stattgegeben, dann kann der Score so wieder hergestellt werden.

Zu Beispiel 6:

Wie in Beispiel 5 werden zunächst alle Pfeile gewertet und in das Scoreblatt eingetragen. Erst danach streicht der Schiedsrichter den höchsten Pfeil der Passe.

Beispiel 7: # = 3, ⌚, ⌚

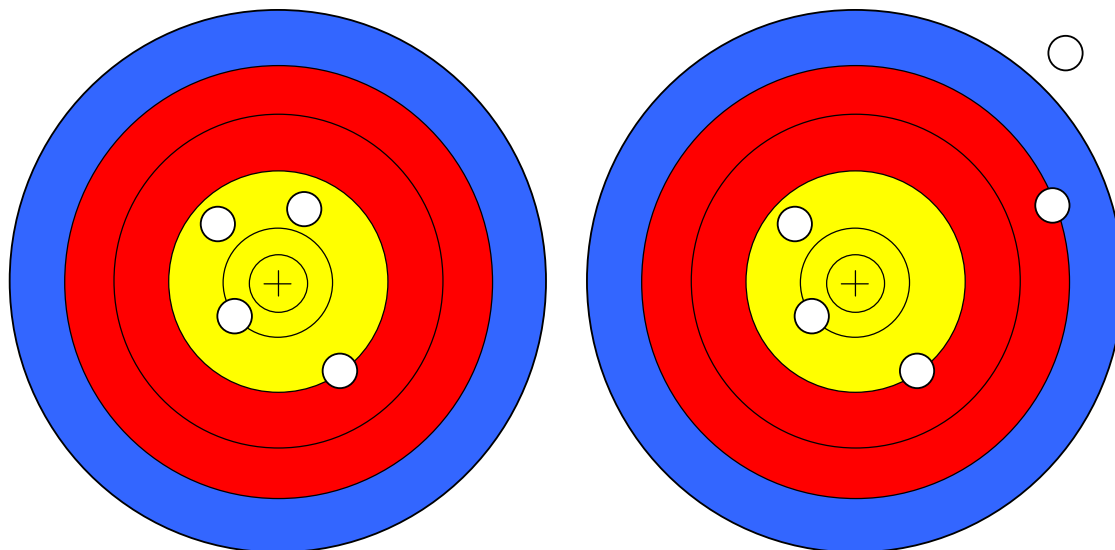
Wie Beispiel 6 aber mit 1 Pfeil vor und 1 Pfeil nach der Zeit. Das Ergebnis sieht dann wie folgt aus:

~~10~~ ~~9~~

10	9	M	0
----	---	---	---

SCHIEßEN VON MEHR ALS DER ERLAUBTEN ANZAHL AN PFEILEN MIT ZEITÜBERSCHREITUNG

Dies stellt eine Kombination aus den vorangegangenen Abschnitten dar. Grundsätzlich werden am Scoreblatt nur die 3 niedersten Werte eingetragen. Erst danach erfolgt das Streichen der Pfeile wegen Zeitüberschreitung durch den Schiedsrichter.



~~10~~

9	9	9	18
--------------	---	---	----

Beispiel 8: # = 4, ⌚

~~10~~

9	7	M	7
--------------	---	---	---

Beispiel 9: # = 5, ⌚

Zu Beispiel 8:

Es werden 4 Pfeile geschossen, ein Pfeil wird nach der Zeit geschossen. Die 3 niedersten Pfeile werden in das Scoreblatt eingetragen, hier also 9/9/9. Danach wird vom Schiedsrichter der höchste Pfeil wegen der Zeitüberschreitung gestrichen.

Zu Beispiel 9:

Es werden 5 Pfeile geschossen, ein Pfeil wird nach der Zeit geschossen. Wie in Beispiel 8 werden zunächst die 3 niedersten Pfeile in das Scoreblatt eingetragen, in diesem Fall fallen die 10 und eine 9 aus der Wertung. Erst danach streicht der Schiedsrichter den höchsten Pfeil der Passe.

Beispiel 10: # = 5, ⌚, ⌚

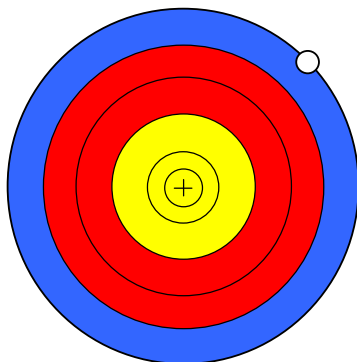
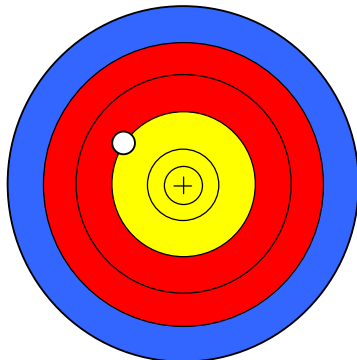
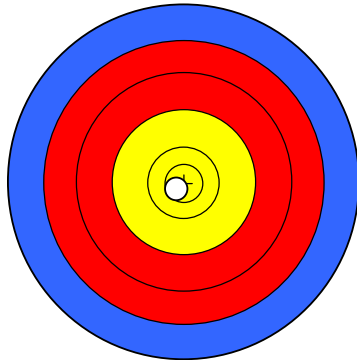
Wie Beispiel 9 aber mit 1 Pfeil vor und 1 Pfeil nach der Zeit. Das Ergebnis sieht dann wie folgt aus:

~~9 7 M 0~~ *10*

DREIFACHAUFLAGE

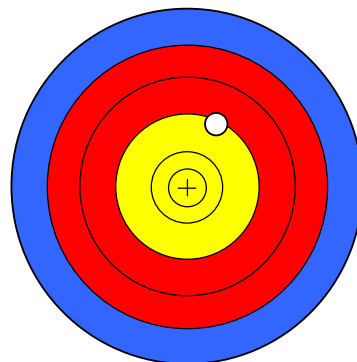
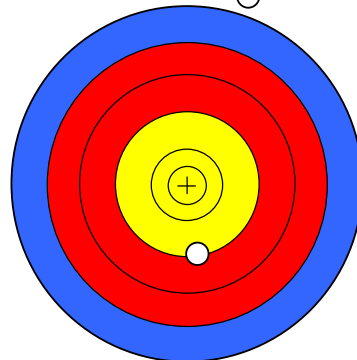
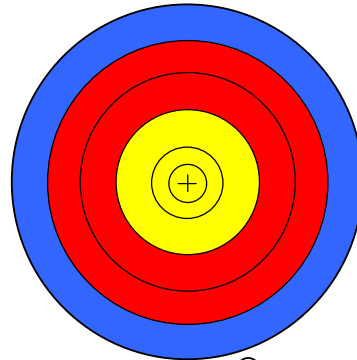
NORMALE WERTUNG

Wie im grundlegenden Kapitel zur Wertung eines Pfeils beschrieben werden die Pfeile in absteigender Reihenfolge am Scoreblatt eingetragen.



10	9	6	25
----	---	---	----

Beispiel 11: # = 3



9	9	M	18
---	---	---	----

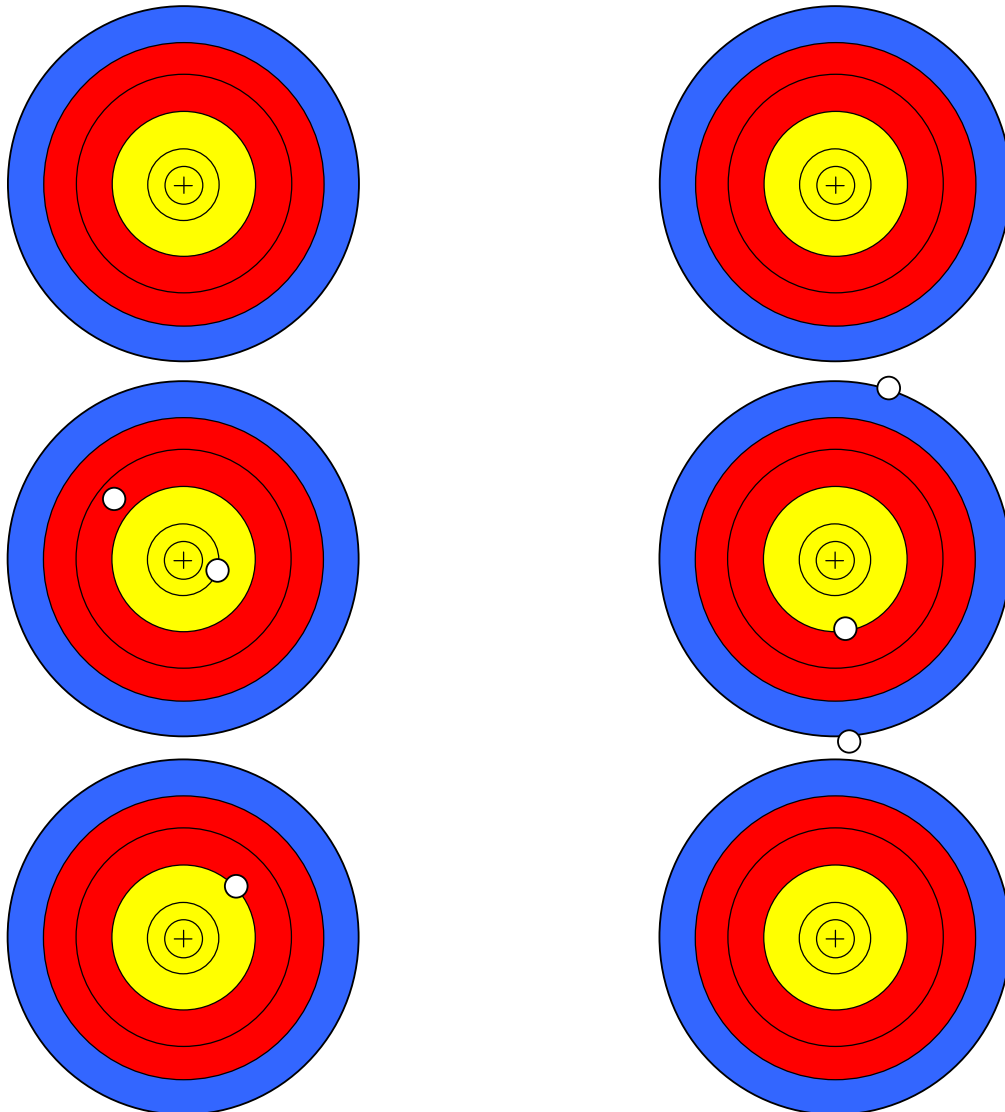
Beispiel 12: # = 3

Zu Beispiel 11, 12:

Die Pfeile werden in fallender Reihenfolge eingetragen. Innenzehner werden in FITA Indoor nicht explizit gewertet. Ein Out wird als M eingetragen.

MEHR ALS 1 PFEIL IN EINEM SCHEIBENBILD

Befindet sich mehr als 1 Pfeil in einem Scheibenbild, dann wird nur der Pfeil mit der niedersten Ringzahl in diesem Scheibenbild gewertet. Die anderen Pfeile werden als M gewertet.



9	8	M	17
---	---	---	----

Beispiel 13: # = 3

6	M	M	6
---	---	---	---

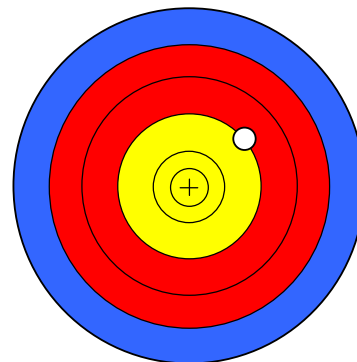
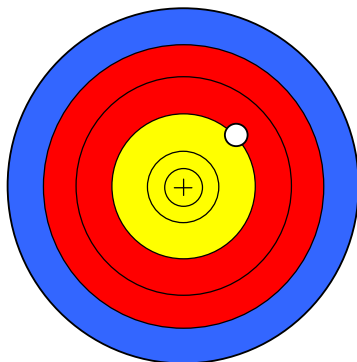
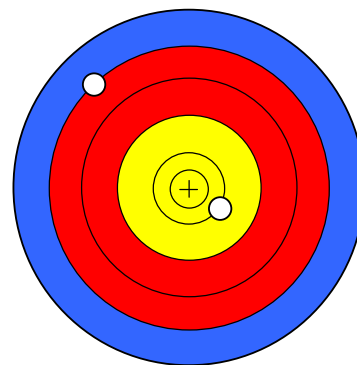
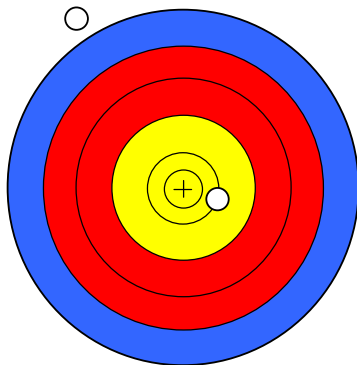
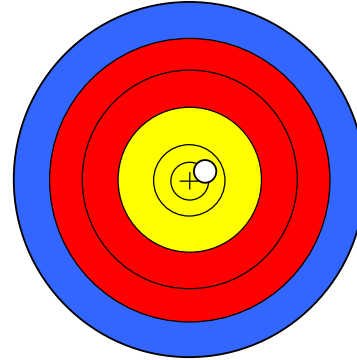
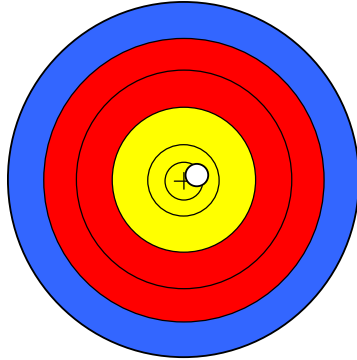
Beispiel 14: # = 3

Zu Beispiel 13, 14:

In beiden Beispielen befindet sich mehr als 1 Pfeil in einem Scheibenbild. Entsprechend wird nur der niederste Pfeil gewertet. In Beispiel 13 ergibt sich damit für die beiden Pfeile im mittleren Scheibenbild 8/M, dazu kommt noch die 9 aus dem untersten Scheibenbild.

In Beispiel 14 stellen die 3 Pfeile im mittleren Scheibenbild mit 6/M/M gleichzeitig das gesamte Ergebnis dar.

SCHIEßEN VON MEHR ALS DER ERLAUBTEN ANZAHL AN PFEILEN



10	9	M	19
----	---	---	----

Beispiel 15: # = 4

9	7	M	16
---	---	---	----

Beispiel 16: # = 4

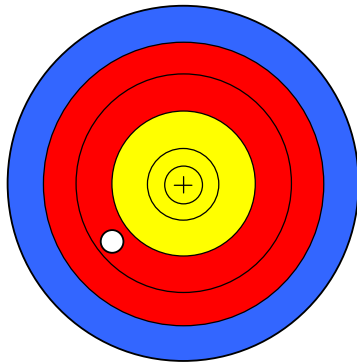
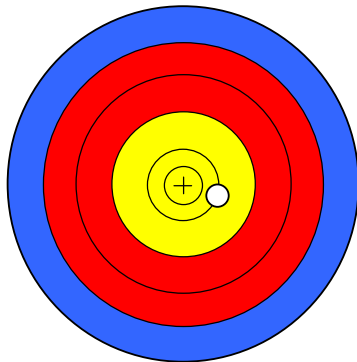
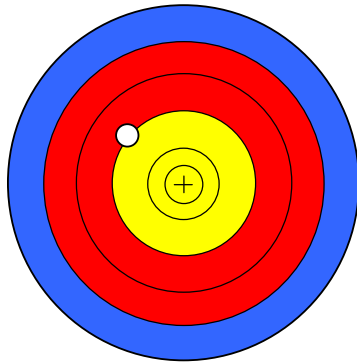
Zu Beispiel 15, 16:

In beiden Beispielen wurden 4 Pfeile geschossen. Das Trefferbild rechts sieht besser aus als das links, dennoch ergibt sich für links das bessere Ergebnis.

In beiden Fällen werden nur die 3 niedersten Werte eingetragen. Für die Pfeile links ergeben die 4 Werte 10/10/9/M und die 10 fällt aus der Wertung.

Im Beispiel 16 ist insbesondere das mittlere Scheibenbild zu beachten. Dies geht mit 7/M in die Wertung ein. Die 4 Pfeile ergeben somit 10/9/7/M, wovon nur die 3 niedersten Werte im Scoreblatt eingetragen werden.

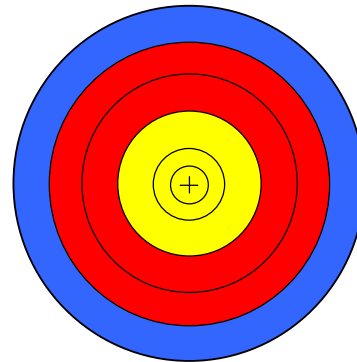
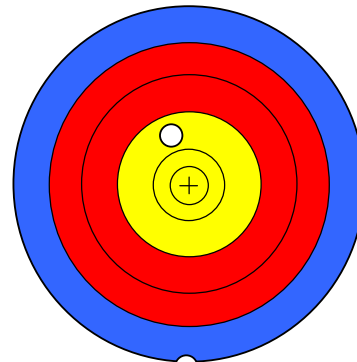
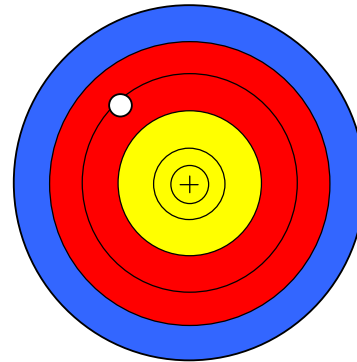
SCHIEßEN VOR ODER NACH DER ZEIT



10

10	9	8	17
---------------	---	---	----

Beispiel 17: # = 3, ⌚



10

8	6	M	6
--------------	---	---	---

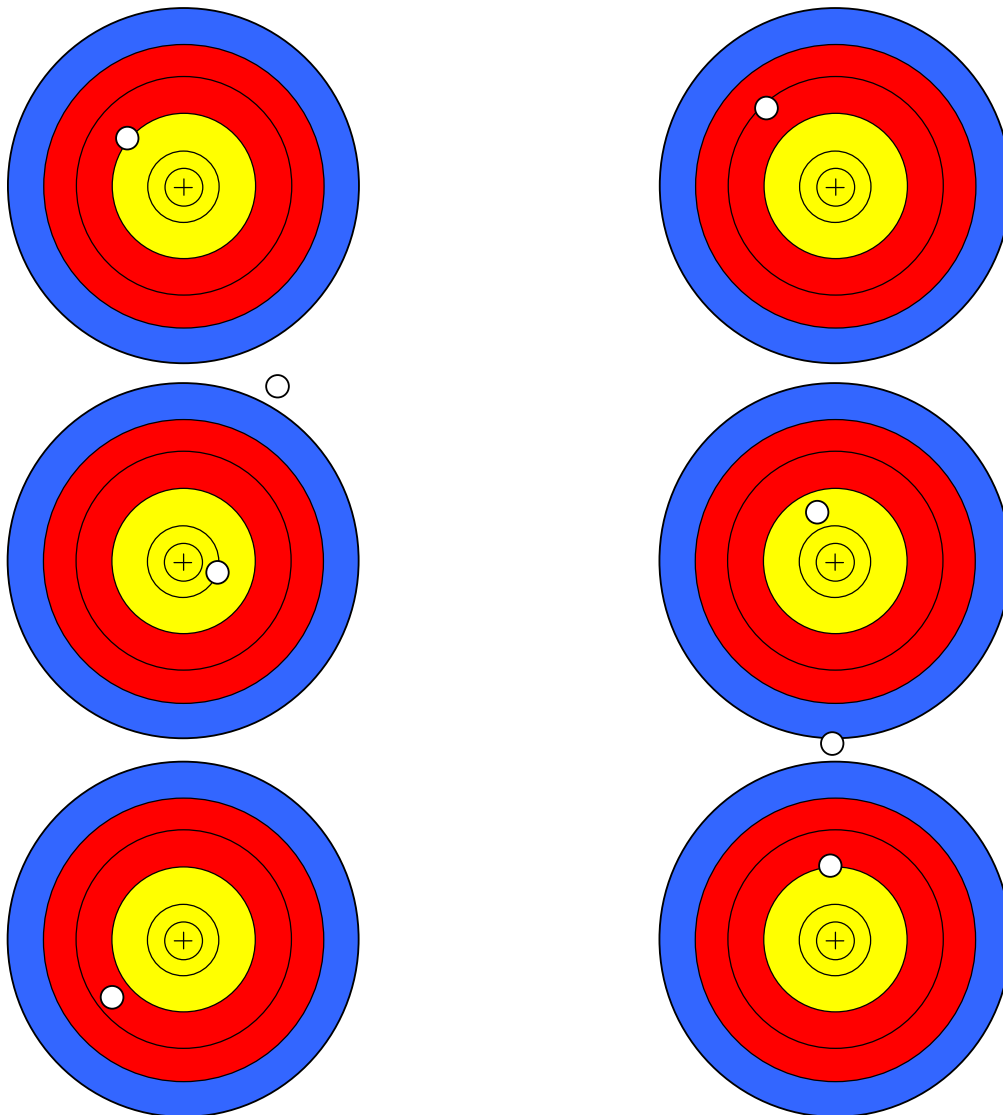
Beispiel 18: # = 3, ⌚

Zu Beispiel 17, 18:

Nach dem Eintragen der Wertung wird der höchste Pfeil der Passe wegen Zeitüberschreitung vom Schiedsrichter gestrichen.

In Beispiel 18 ist gegenüber Beispiel 17 zusätzlich zu beachten, dass sich im mittleren Scheibenbild zwei Pfeile befinden. Diese gehen mit 6 und M in die Wertung ein. Die 8 aus dem oberen Scheibenbild wird als höchster Wert vom Schiedsrichter wegen der Zeitüberschreitung gestrichen.

SCHIEßEN VON MEHR ALS DER ERLAUBTEN ANZAHL AN PFEILEN MIT ZEITÜBERSCHREITUNG



~~10~~

9	8	M	8
---	---	---	---

Beispiel 19: # = 4, ⌚

~~10~~

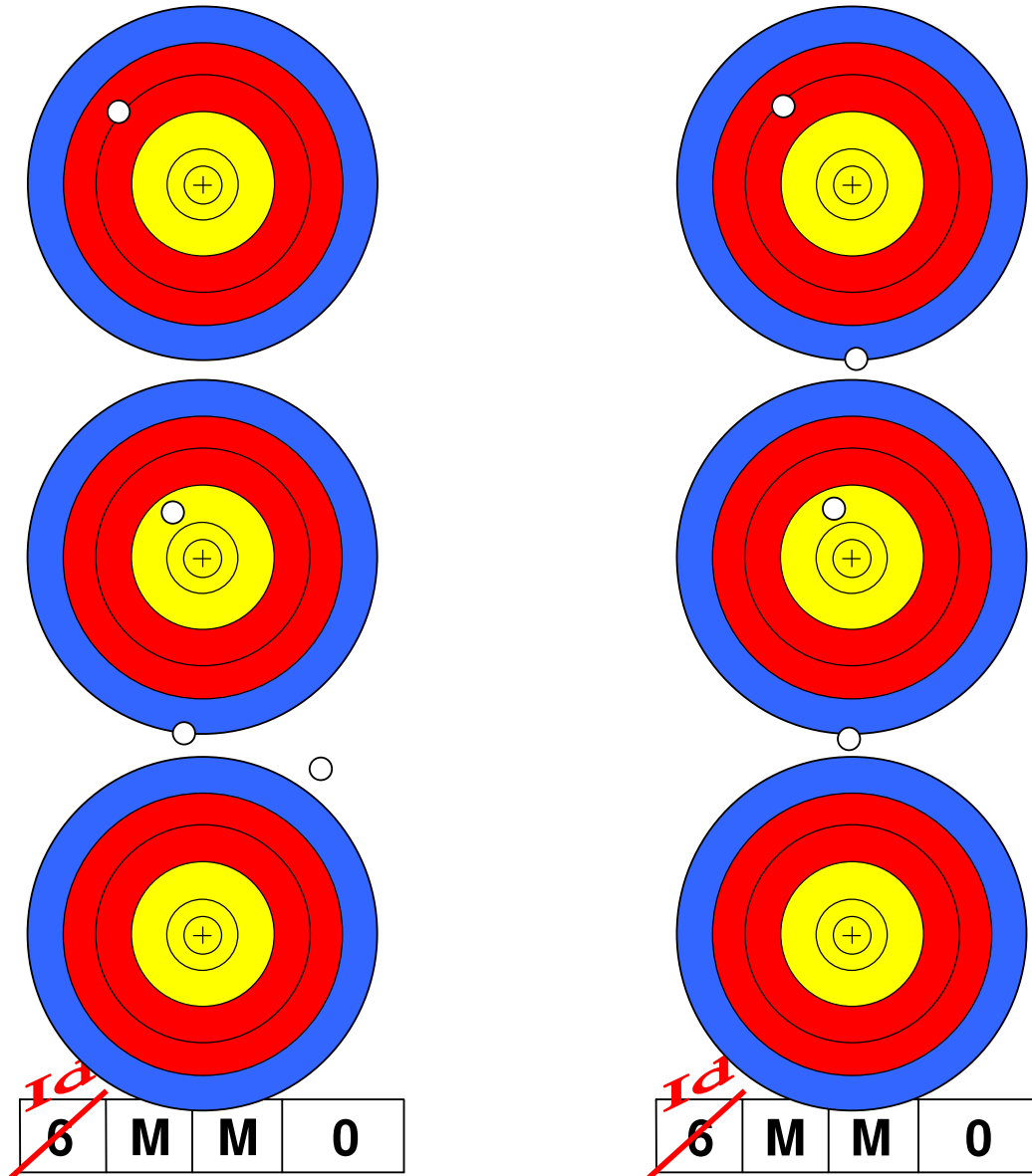
8	6	M	6
---	---	---	---

Beispiel 20: # = 4, ⌚

Zu Beispiel 19, 20:

Da nur die 3 niedersten Werte im Scoreblatt eingetragen werden, wird die 10 aus dem mittleren Scheibenbild nicht notiert. Nach dem Eintragen der Wertung wird der höchste Pfeil der Passe wegen Zeitüberschreitung vom Schiedsrichter gestrichen.

In Beispiel 20 ist gegenüber Beispiel 19 zusätzlich zu beachten, dass sich im mittleren Scheibenbild zwei Pfeile befinden. Diese gehen mit 6 und M in die Wertung ein. Die 9 aus dem unteren Scheibenbild kommt nicht in die Wertung, die 8 aus dem oberen Scheibenbild wird vom Schiedsrichter wegen der Zeitüberschreitung gestrichen.



Beispiel 21: # = 4, ⌚

Beispiel 22: # = 4, ⌚

Zu Beispiel 21, 22:

Die 4 Pfeile in Beispiel 21 ergeben sich als 8 aus dem oberen Scheibenbild, 6/M aus dem mittleren Scheibenbild und einem Out = M. In Reihe gebracht ergibt dies 8/6/M/M wovon nur die 3 niedersten Werte im Scoreblatt eingetragen werden. Der höchste Pfeil wird vom Schiedsrichter wegen Zeitüberschreitung am Scoreblatt abgezogen.

In Beispiel 22 liefert das obere Scheibenbild 6/M, das mittlere 6/M. In Reihe gebracht ergibt dies 6/6/M/M, wovon wiederum nur die 3 niedersten Werte im Scoreblatt eingetragen werden. Der höchste Pfeil wird vom Schiedsrichter wegen Zeitüberschreitung abgezogen.

ZUM ABSCHLUSS NOCH EINIGE WEITERE BEISPIELE AUS DEN FITA JUDGES NEWSLETTERS

Für die Erneuerung ihrer Akkreditierung hatten die internationalen Schiedsrichter der FITA einen "Reakkreditierungstest 2007-2009" zu absolvieren, in dem u.a. verschiedene Wertungen auf Dreifachauflagen vorzunehmen waren.

Nachfolgend die Fragen sowie die korrekten Antworten in einer Zusammenfassung.

Aufgabe 9.1

Obere Auflage: 10

Mittlere Auflage: 8 und 10

Untere Auflage: Kein Pfeil

Korrekte Wertung: 10-8-M

Aufgabe 9.2

Obere Auflage: 8

Mittlere Auflage: 10 und 8

Untere Auflage: 8

Korrekte Wertung: 8-8-M

Aufgabe 9.3

Obere Auflage: 9

Mittlere Auflage: 10

Untere Auflage: Ein Pfeil nahe am Wertungsbereich, aber außerhalb.

Korrekte Wertung: 10-9-M

Aufgabe 9.4

Obere Auflage: 10

Mittlere Auflage: 9

Untere Auflage: 9 und 8

Einer der Pfeile wurde nach der Zeit geschossen.

Korrekte Wertung: 8-M-M; auf der Scorekarte befindet sich eine ausgestrichene 9, die in ein M gewandelt wurde

Aufgabe 9.5

Obere Auflage: 10, 10, 10

Mittlere Auflage: 10

Untere Auflage: Kein Pfeil

Korrekte Wertung: 10-M-M

Wer bei diesen Beispielen Probleme hatte, der möge sich mit dem nachfolgende Zitat des Fita Judge Committees aus dem FITA Judge Newsletter 66 vom Juni 2007 - aufgrund seiner Brisanz hier im englischen Original - trösten:

„In general we are both surprised and disappointed that several Judges are still unable to deal with these cases.“