

|  |                          |         |
|--|--------------------------|---------|
|  | DBSV<br>WETTKAMPFORDNUNG | Teil 10 |
|--|--------------------------|---------|

|        |  |   |
|--------|--|---|
| 10     | DBSV 3D- Jagdrunde                       | 2 |
| 10.1   | Anforderung an eine Meisterschaft        | 2 |
| 10.2   | Parcours                                 | 2 |
| 10.2.1 | Einheit für die 3D-Jagdrunde             | 2 |
| 10.3   | Ziele                                    | 3 |
| 10.3.1 | Beschreibung der Tiere und Wertungszonen | 3 |
| 10.3.2 | Gruppeneinteilung bei 3D-Tieren          | 3 |
| 10.4   | Das Schießen                             | 4 |
| 10.4.1 | Das Schießen und die Schießzeit          | 4 |
| 10.4.2 | Passen                                   | 5 |
| 10.5   | Wertung der Treffer                      | 5 |
| 10.5.1 | Wertung                                  | 5 |
| 10.5.2 | Treffer in der inneren Todzone           | 5 |
| 10.5.3 | Ringgleichheit                           | 5 |

|  |                          |         |
|--|--------------------------|---------|
|  | DBSV<br>WETTKAMPFORDNUNG | Teil 10 |
|--|--------------------------|---------|

## 10 DBSV 3D- Jagdrunde

### 10.1 Anforderung an eine Meisterschaft

Eine Meisterschaft besteht aus mehreren 3D-Tier-Einheiten.

Eine Einheit besteht aus 4 Tieren mit je einer der vier Tiergrößen.

Es werden mindestens drei Einheiten mit unbekanntem Entfernungen geschossen.

Bei der Deutschen Meisterschaft wird ein Parcours von 28 oder 32 unbekanntem Tieren aufgebaut. Bei lokalen, Bezirks- oder Landesmeisterschaften können auch Parcours mit 14 bzw. 16 Tieren aufgebaut werden, die nach dem ersten Durchgang geändert werden.

### 10.2 Parcours

Er soll so angelegt sein, dass alle 3D- Tiere und Abschusspflöcke ohne unnötige Gefahren, Schwierigkeiten und Zeitverzögerungen erreicht werden können.

Der Parcours besteht aus einer beliebigen Anzahl von 3D-Tieren (zwischen 12 und 32), die durch 4 teilbar sein muss. Die Runde wird immer auf Parcours mit unbekanntem Entfernungen geschossen.

Die 3D-Tiere sollen so angeordnet sein, dass sie dem Gelände angepasste Schwierigkeiten beim Zielen und beim Schießen bieten, wie es der Geist und die Tradition dieser Bogensportart verlangen.

#### 10.2.1 Einheit für die 3D-Jagdrunde

Die unbekanntem Entfernungen minimal und maximal:

| Zahl der 3D Tiere | Tiergrößen-<br>gruppe | Gelbe<br>Pflöcke<br>(m) | Weiß<br>Pflöcke<br>(m) | Blaue<br>Pflöcke<br>(m) | Rote<br>Pflöcke<br>(m) |
|-------------------|-----------------------|-------------------------|------------------------|-------------------------|------------------------|
| 7                 | 1                     | 5 - 10                  | 5 - 15                 | 5 - 15                  | 10 - 15                |
| 7                 | 2                     | 5 - 15                  | 10 - 30                | 10 - 30                 | 10 - 30                |
| 7                 | 3                     | 5 - 20                  | 15 - 40                | 15 - 40                 | 15 - 45                |
| 7                 | 4                     | 5 - 25                  | 20 - 50                | 20 - 50                 | 20 - 60                |

~~Bei Deutschen Meisterschaften kann von diesen Entfernungen abgewichen werden.~~

|             |                    |               |
|-------------|--------------------|---------------|
| Stand: 2010 | DBSV 3D- Jagdrunde | Seite 2 von 5 |
|-------------|--------------------|---------------|

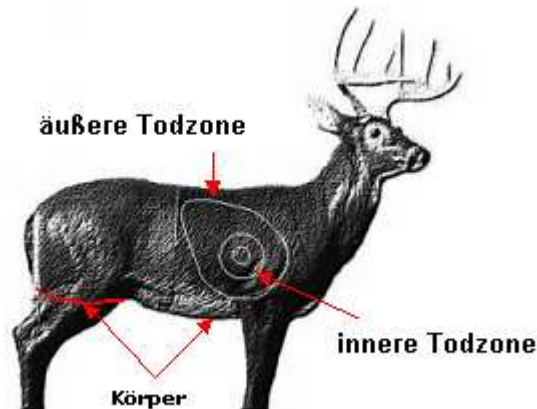
|  |                          |         |
|--|--------------------------|---------|
|  | DBSV<br>WETTKAMPFORDNUNG | Teil 10 |
|--|--------------------------|---------|

### 10.3 Ziele

#### 10.3.1 Beschreibung der Tiere und Wertungszonen

Auf dem Tier befinden sich mindestens 2 konzentrische Ringe, die die äußere Todzone (Lungenraum) und die innere Todzone (Herzzone) bilden.

Es kommen nur Tiere mit mindestens 2 definierten Todzonen zur Anwendung. und Sie werden wie folgt von außen nach innen gewertet:



Die Körperzone wird durch den Umriss des Tieres gegeben, wenn dieser klar ist, sonst muss der Umriss durch eine deutliche Linie in der Nähe des Umrisses gekennzeichnet sein.

Geweih, Hörner und Hufe, sowie nachgebildetes Erdreich etc. zählen nicht zum Tierkörper.

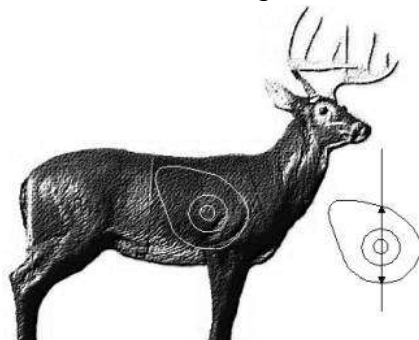
Die äußere Linie gilt als Begrenzung für Körpertreffer.

Löst sich ein 3D-Tier aus seiner Verankerung oder fällt es um, so ist es in seiner ursprünglichen Aufstellung wieder zu befestigen.

#### 10.3.2 Gruppeneinteilung bei 3D-Tieren

3D-Tiere werden, basierend auf der folgenden Formel, größtmäßig in Gruppen zusammengefasst:

Messung der vertikalen Höhe der definierten Trefferzone durch das Zentrum der äußeren Todzone, wie unten dargestellt.



|             |                    |               |
|-------------|--------------------|---------------|
| Stand: 2010 | DBSV 3D- Jagdrunde | Seite 3 von 5 |
|-------------|--------------------|---------------|

|  |                          |         |
|--|--------------------------|---------|
|  | DBSV<br>WETTKAMPFORDNUNG | Teil 10 |
|--|--------------------------|---------|

Basierend auf dieser Messung können die folgenden vier Gruppen von 3D Tieren unterschieden werden:

| Gruppe | Höhe der äußeren Todzone |
|--------|--------------------------|
| 1      | bis 150 mm               |
| 2      | 151 mm bis 200 mm        |
| 3      | 201 mm bis 250 mm        |
| 4      | 251 mm und mehr          |

Ist der Körperdurchmesser im Bereich der äußeren Todzone mehr als doppelt so groß, wie die vom Hersteller vorgegebene Todzone, so kann das 3D-Tier um eine Größengruppe höher eingestuft werden

Darstellung der Gruppenbestimmung eines 3D-Tieres:

Beispiele:

| 3D Tier       | Größe der Todzone | Gruppe |
|---------------|-------------------|--------|
| Stehender Bär | 300 mm            | 4      |
| Dickhornschaf | 295 mm            | 4      |
| Großer Hirsch | 295 mm            | 4      |
| Gabelantilope | 230 mm            | 3      |
| Eber          | 250 mm            | 3      |
| Laufender Bär | 210 mm            | 3      |
| Mittleres Reh | 200 mm            | 2      |
| Javelina      | 195 mm            | 2      |
| Kojote        | 175 mm            | 2      |
| Truthahn      | 140 mm            | 1      |
| Murmeltier    | 130 mm            | 1      |

In dem 3D Tier befinden sich 2 bzw. 3 konzentrische Ringe, die die inneren und die äußeren Todzonen bilden. Der Umriss des 3D-Tieres gilt als Begrenzung für Körpertreffer.

## 10.4 Das Schießen

### 10.4.1 Das Schießen und die Schießzeit

Die Schützen müssen paarweise (AB, CD) schießen.

Die Schießzeit für das Paar (AB oder CD) oder einen einzelnen Schützen (C) beträgt 1,5 Minuten. Sie beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem der einzelne Schütze (C), bzw. der erste Schütze eines Paares seinen Platz am Pflöck einnimmt.

~~Es sollen immer 2 Teilnehmer gleichzeitig schießen,~~

~~Dabei ist eine Schießzeit von 1,5 Minuten pro 3D-Tier erlaubt.~~

~~Sie beginnt mit dem Augenblick, in dem der Teilnehmer seinen Platz am Pflöck einnimmt.~~

|             |                    |               |
|-------------|--------------------|---------------|
| Stand: 2010 | DBSV 3D- Jagdrunde | Seite 4 von 5 |
|-------------|--------------------|---------------|

|  |                          |         |
|--|--------------------------|---------|
|  | DBSV<br>WETTKAMPFORDNUNG | Teil 10 |
|--|--------------------------|---------|

Wird ein Teilnehmer vom Kampfrichter bei einer Zeitüberschreitung erkannt, so wird er verwahrt und bekommt einen Eintrag auf der Wertungskarte mit Angabe der Uhrzeit und Grund der Verwarnung.

Im Wiederholungsfall wird dem Teilnehmer der jeweils höchste, zählende Pfeil auf der Scheibe abgezogen.

#### 10.4.2 Passen

Jeder Teilnehmer schießt nur einen Pfeil.

Verlässt der Teilnehmer den Abschussplock, ist eine Rückkehr nicht mehr erlaubt, auch wenn er noch keinen Pfeil geschossen hat.

### 10.5 Wertung der Treffer

#### 10.5.1 Wertung

In der 3D-Jagdrunde muss die Wertung immer durch 2 Schreiber aufgenommen und unabhängig voneinander notiert werden. Es zählt der zählende Treffer wie folgt:

| Treffer        | Pfeil |
|----------------|-------|
| Innere Todzone | 15    |
| Äußere Todzone | 12    |
| Körpertreffer  | 7     |

#### 10.5.2 Treffer in der inneren Todzone

Treffer in der inneren Todzone sind, ~~wenn keine besonderen Spalten auf der Wertungskarte vorhanden sind, zusätzlich mit einem X zu kennzeichnen.~~ nur mit 15 zu kennzeichnen.

#### 10.5.3 Ringgleichheit

Bei Ringgleichheit im Einzel- und Mannschaftswettbewerb ergibt sich die Rangfolge folgendermaßen:

- die größere Zahl von Treffern in der Todzone (15er)
- ~~bei erneuter Punktgleichheit die größere Zahl von Treffern in der inneren Todzone (X).~~
- Bei erneuter Punktgleichheit werden die Betroffenen für gleichrangig erklärt.

Bei Ringgleichheit im Einzel- und Mannschaftswettbewerb in einer zweitägigen DBSV 3D- Runde (1. Tag 3D- Waldrunde und 2. Tag 3D- Jagdrunde) ergibt sich die Rangfolge folgendermaßen:

- die größere Ringzahl in der Jagdrunde
- die größere Zahl von Treffern in der Todeszone (15er) der Waldrunde
- Bei erneuter Punktgleichheit werden die Betroffenen für gleichrangig erklärt.

|             |                    |               |
|-------------|--------------------|---------------|
| Stand: 2010 | DBSV 3D- Jagdrunde | Seite 5 von 5 |
|-------------|--------------------|---------------|