

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 9
--	--------------------------	--------

9	DBSV 3D- Waldrunde	2
9.1	Anforderung an eine Meisterschaft	2
9.2	Parcours	2
9.2.1	Einheit für die 3D-Waldrunde	2
9.3	Ziele	2
9.3.1	Beschreibung der Tiere und Wertungszonen	2
9.3.2	Gruppeneinteilung bei 3D-Tieren	3
9.4	Das Schießen	4
9.4.1	Das Schießen und die Schießzeit	4
9.4.2	Passen	5
9.5	Wertung der Treffer	5
9.5.1	Wertung	5
9.5.2	Treffer in der inneren Todzone	5
9.5.3	Ringgleichheit	5

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 9
--	--------------------------	--------

## 9 DBSV 3D- Waldrunde

### 9.1 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.

### 9.2 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. Höchstens ein Viertel der aufgestellten 3D-Tiere darf als Walk- Up ausgeflockt werden.

#### 9.2.1 Einheit für die 3D-Waldrunde

Die unbekanntem Entfernungen minimal und maximal:

Zahl der 3D Tiere	Tiergrößen- gruppe	Gelbe Pflöcke (m)	Weiß Pflöcke (m)	Blaue Pflöcke (m)	Rote Pflöcke (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

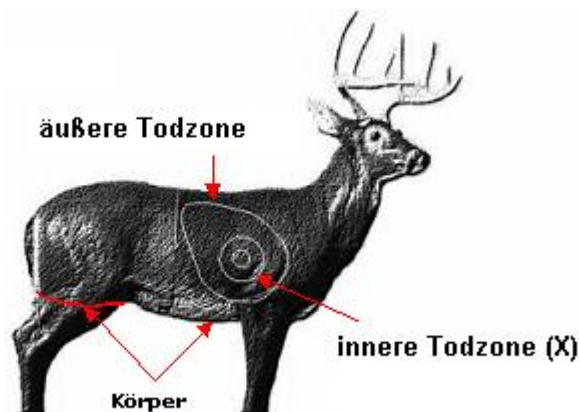
### 9.3 Ziele

#### 9.3.1 Beschreibung der Tiere und Wertungszonen

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

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

Stand: 2012	DBSV 3D- Waldrunde	Seite 2 von 5
-------------	--------------------	---------------



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, ebenfalls ist kein Treffer zu werten, wenn der Pfeil im Geweih, Horn, Huf oder nachgebildetem Erdreich steckt und die Pfeilspitze im Körper steckt.

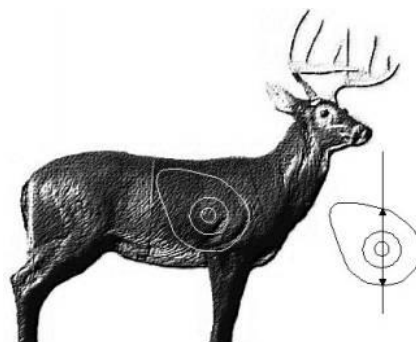
Die äußere Linie gilt als Begrenzung für Körpertreffer.

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

### 9.3.2 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.



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 von 3D-Tieren:

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

## 9.4 Das Schießen

### 9.4.1 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 3 Minuten. Sie beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem der einzelne Schütze (C), bzw. der erste Schütze eines Paares seinen Platz am Pflöck einnimmt.

Wird ein Teilnehmer vom Kampfrichter bei einer Zeitüberschreitung erkannt, so wird er verwarnet 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 dem 3D- Tier abgezogen.

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 9
--	--------------------------	--------

### 9.4.2 Passen

Jeder Teilnehmer schießt seine Pfeile in Passen zu maximal drei Pfeilen. Der erste klar erkennbare Treffer beendet das Schießen. Ist ein Treffer nicht klar erkennbar, dürfen Pfeile nachgeschossen werden. Verlässt der Teilnehmer den Abschussplock, ist eine Rückkehr nicht mehr erlaubt, auch wenn noch keine 3 Pfeile geschossen wurden.

Die Pfeile müssen nach ihrer Nummerierung in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden. Nur der erste im Ziel platzierte Pfeil kommt in die Wertung. Jeweils der Pfeil mit der niedrigsten Nummer (Ringkennzeichnung) ist als zuerst geschossener Pfeil zu werten.

### 9.5 Wertung der Treffer

#### 9.5.1 Wertung

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

Treffer	1. Pfeil	2. Pfeil	3. Pfeil
Innere Todzone	15 + X	10 + X	5 + X
Äußere Todzone	15	10	5
Körpertreffer	12	7	2

Es werden nur Treffer als Todzonentreffer in der dem Bogensportler zum größeren Teil zugewandten Todzone gewertet, andere Treffer in evtl. weiteren Todzonen sind als Körpertreffer zu werten.

#### 9.5.2 Treffer in der inneren Todzone

Treffer in der inneren Todzone (X), sind, wenn keine besonderen Spalten auf der Wertungskarte vorhanden sind, durch **X** auf der Wertungskarte zu kennzeichnen.

#### 9.5.3 Ringgleichheit

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

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

Stand: 2012	DBSV 3D- Waldrunde	Seite 5 von 5
-------------	--------------------	---------------