

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

6	DBSV Feld-, Wald-, 3D-Wald- und 3D-Jagd- Runde	2
6.1	Wettkampfprogramm	2
6.1.1	Wettkampfklassen DBSV Feld-, Wald-, 3D-Wald- und 3D-Jagd-Runde	2
6.2	Mannschaftswertung	2
6.3	Parcours	3
6.4	Wegweiser	5
6.5	Absperrungen für Zuschauer	5
6.6	Abnahme	5
6.7	Abschusspflöcke	5
6.7.1	Abschusspflöcke (Feld Wald)	5
6.7.2	Abschusspflöcke (3D- Wald, Jagd)	5
6.7.3	Farbe der Pflöcke und Bogenklassen	5
6.8	Ziele	6
6.8.1	Scheiben oder Ballen	6
6.8.2	Die 3D-Tiere	6
6.8.3	Scheibennummern (Feld, Wald)	6
6.8.4	Tiernummern (3D- Wald, Jagd)	7
6.8.5	Warteraum	7
6.8.6	Verhalten am Pflock	7
6.8.7	Gruppen	8
6.8.8	Abpraller	8
6.8.9	Durchschüsse	8
6.8.10	Wertung als nicht geschossener Pfeil	8
6.9	Hinweise und Erläuterungen	8

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

6 DBSV Feld-, Wald-, 3D-Wald- und 3D-Jagd- Runde

6.1 Wettkampfprogramm

6.1.1 Wettkampfklassen DBSV Feld-, Wald-, 3D-Wald- und 3D-Jagd-Runde

Die Meisterschaft wird in folgenden Klassen ausgeschrieben:

U12 männlich und/oder weiblich

U14 männlich und/oder weiblich

U17 männlich und/oder weiblich

U20 männlich und/oder weiblich

Damen und Herren

Damen Ü40

Herren Ü45

Damen Ü50

Herren Ü55

Damen Ü60

Herren Ü65

In den Bogenklassen:

Recurvebogen (Rc)

Compoundbogen unlimited (Cu)

Compoundbogen limited (Cl)

Compound- Blankbogen (Cb)

Blankbogen (Bb)

Jagdbogen (Jb)

Langbogen (Lb)

Primitivbogen (Pb)

Im Bedarfsfall, d.h. mindestens 5 gemeldete, qualifizierte Teilnehmer der Altersklassen D, H, Ü40, Ü45, Ü50, Ü55, Ü60, Ü65 bzw. mindestens 3 gemeldete, qualifizierte Teilnehmer der Altersklassen U12 bis U20 in den zuvor genannten Bogenklassen, werden die jeweiligen Klassen zur Meisterschaft eröffnet.

Sofern bei Deutschen Meisterschaften die Altersklassen U12 oder U14 wegen nicht ausreichender Meldungen nicht eröffnet werden können, dürfen abweichend von 1.12.2 folgende Bogenklassen zusammen gewertet werden, wenn dadurch die Klasse(n) eröffnet werden kann:

- a) Bögen mit Visier
- b) Bögen ohne Visier.

6.2 Mannschaftswertung

Bei den Meisterschaften des DBSV werden Vereinsmannschaften gebildet. Sie bestehen, wenn nicht in der Ausschreibung anders beschrieben, aus drei Bogensportlern einer Bogenklasse, die am Turniertag, vor Turnierbeginn, gemeldet werden müssen. Mannschaften können nur gewertet werden, wenn mindestens drei Mannschaften einer Bogenklasse gemeldet sind.

Stand: 01.10.2017	Allgemein DBSV Feld Wald Jagd -3D	Seite 2 von 9
-------------------	---	---------------

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

Bei der Mannschaftsmeisterschaft kämpft jede Mannschaft gegen eine gleiche Mannschaft.

Die Mannschaftswertungen gelten für folgende Klassen:

Recurve
Compound
Blankbogen
Jagdbogen
Langbogen
Primitivbogen

Wird in Bogenklassen keine Mannschaftswertung eröffnet, können Angehörige dieser Bogenklassen in Mannschaften nachfolgender Bogenklassen starten:

Compound limited	= Mannschaft Compound
Compound Blankbogen	= Mannschaft Compound
Blankbogen	= Mannschaft Recurvebogen
Jagdbogen ^A	= Mannschaft Blankbogen
Langbogen ^A	= Mannschaft Blankbogen
Primitivbogen ^A	= Mannschaft Blankbogen

6.3 Parcours

Für diese Runden wird für Meisterschaften und Turniere in wechselndem Gelände mit wechselnden Geländeeigenschaften ein Parcours erstellt. Aus diesem Grund ist eine fest vorgegebene Anordnung der Ballen, Scheiben oder 3D- Tiere (in der Folge Ziele genannt) nicht möglich. Es sind also für jedes Turniergebiet besondere Vorschriften bei der Platzierung der Ziele zu beachten und einzuhalten.

Alle Ziele, die nicht so platziert sind, dass seitlich vorbei oder über das Ziel hinaus fliegende Pfeile durch ein natürliches Hindernis, z.B. Hang, Wall oder Holzwand aufgehalten werden, müssen so platziert werden, dass hinter dem Ziel ein ausreichender Sicherheitsabstand, der sich aus der Entfernung Pflöck - Ziel ergibt, gewährleistet ist. Dieser Mindestsicherheitsabstand beträgt:

bei Zielen von bis zu	Mindestsicherheitsabstand
25 m	mind. 50 Meter
40 m	mind. 50 Meter + Länge der Schießbahn
60 m	mind. 100 Meter + Länge der Schießbahn

In diesen Bereichen muss sichergestellt sein, dass sich dort keine Personen während des Schießens aufhalten können. Dort verlaufende öffentliche Wege müssen so abgesperrt und mit Warntafeln versehen sein, dass sich dort keine Personen oder Fahrzeuge jeglicher Art bewegen können. Besonders zu beachten sind dabei die Verhaltensweisen von Wanderern so wie Rad- und Mountainbikefahrern.

Ist ein solcher hinterer Sicherheitsbereich nicht möglich, so muss hinter dem Ziel eine Pfeilfangvorrichtung erstellt werden. Ihre Größe richtet sich nach der Schießentfernung und muss folgenden Mindestmaßen entsprechen:

Stand: 01.10.2017	Allgemein DBSV Feld Wald Jagd-3D	Seite 3 von 9
-------------------	--	---------------

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

Zielentfernung bis	Pfeilfang mindestens
15 m	1,5 x 1,5 m
25 m	2,5 x 2,5 m
40 m	3,0 x 3,0 m
60 m	5,0 x 5,0 m

Diese Pfeilfangvorrichtung muss so beschaffen sein, dass sie auch schnell fliegende, dünne Carbonpfeile z.B. mit Compoundbögen bis 60 lbs geschossen, aufhalten kann.

Diese Sicherheit ist mit normalen Pfeilfangnetzen nicht gegeben, da sie von schnellen Carbonpfeilen aber auch von Holzpfeilen mit schweren Spitzen, in Folge ihrer hohen kinetischen Energie, durchschossen werden können.

Alle Ziele müssen so platziert sein, dass sich in einem Gefahrenbereich von 15° nach rechts oder links von der Linie Pflöck - Ziel bis zum Ende des Mindestsicherheitsabstands keinerlei Personen oder Tiere aufhalten können. Dieser Bereich ist der absolute Gefahrenbereich, in dem fehlfliegende Pfeile möglich sind und ggf. erhebliche Verletzungen verursachen können.

Es ist absolut verboten, nach der Kursabnahme Pflöcke seitlich oder nach hinten zu versetzen, da sich dadurch der seitliche Gefahrenbereich verändern kann.

Ein Versetzen der Pflöcke nach vorne, in Richtung Ziel, ist nur durch die Kampfrichter oder von ihm beauftragte Personen zulässig.

Die Wegführung sollte so gestaltet sein, dass die mit dem Schießen und Erfassen ihrer Treffer fertigen Gruppen nach Möglichkeit im Winkel von 90° das Ziel verlassen und zum nächsten Ziel wechseln können.

Der Weg zum nächsten Ziel muss so gekennzeichnet werden, dass ein Laufen der Gruppe in eine falsche Richtung ausgeschlossen ist. Die Kennzeichnung des Weges kann durch z.B. rot-weiße Flatterbänder oder gut sichtbare Schilder erfolgen. Bei festeingerichteten Trainingsparcours muss diese Kennzeichnung durch Schilder erfolgen.

Alle Wege, die in den Parcours und dort in Gefahrenbereiche führen könnten sind sicher abzusperren und mit Hinweisschildern zu kennzeichnen, z.B.:



Stand: 01.10.2017	Allgemein DBSV Feld Wald Jagd 3D	Seite 4 von 9
-------------------	--	---------------

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

Die Schilder sollen von auffälliger Farbe z.B. Gelb mit schwarzer Schrift und nicht kleiner als A4 Querformat - mindestens 20 x 25 cm - sein.

6.4 Wegweiser

Sie müssen überall deutlich sichtbar den Weg von Scheibe zu Scheibe kennzeichnen um ein sicheres Bewegen im Parcours für alle Teilnehmer zu gewährleisten

6.5 Absperrungen für Zuschauer

Sie müssen um den Kurs herum so angebracht werden, damit Zuschauer im sicheren Abstand gehalten werden, ihnen aber ein möglichst guter Blick auf das Wettkampfgeschehen ermöglicht wird.

6.6 Abnahme

Bei Meisterschaften muss der Parcours spätestens 24 Stunden vor Schießbeginn fertig gestellt und zur Abnahme bereit sein.

Jeder Parcours, für die zuvor genannten Runden, muss vor seiner Freigabe zum Schießen durch einen Kampfrichter abgenommen werden. Die bei der Abnahme gewünschten Änderungen am Parcours oder einzelnen Zielen sind widerspruchlos durchzuführen.

Erst nach Freigabe, durch den mit der Abnahme Beauftragten, darf mit dem Schießen begonnen werden.

6.7 Abschusspflöcke

6.7.1 Abschusspflöcke (Feld Wald)

Die Pflöcke tragen bei bekannten Entfernungen die Entfernungsangabe.

Sie können, um Verwechslungen zu vermeiden, auch die Scheibenummer tragen. Alle Pflöcke sollen möglichst in einer einheitlichen Linie zur Scheibe liegen, um eine unnötige Gefährdung der Pfeile zu vermeiden.

Für die verschiedenen Klassen werden verschiedenfarbige Abschusspflöcke verwendet.

6.7.2 Abschusspflöcke (3D- Wald, Jagd)

Die Pflöcke tragen die Tiernummer und wenn nicht woanders angegeben, kann der Pflöck mit der größten Entfernung zum Tier, auch die Nummer der Tiergruppe des jeweiligen Tieres tragen.

Pflöcke sollen möglichst in einer einheitlichen Linie zur Scheibe liegen, um eine unnötige Gefährdung der Pfeile zu vermeiden.

Die Pflöcke der Größengruppen 1 und 2 können seitlich versetzt werden, vorausgesetzt es entsteht dadurch keine Gefährdung der Sportler.

6.7.3 Farbe der Pflöcke und Bogenklassen¹

Pflöckfarbe	Bogenklassen
Rot	Für alle Visierbogendisziplinen, außer U14 Compound unl. ab U17, Compound lim. ab U17

¹ GB Sport 01.04.2017

Stand: 01.10.2017	Allgemein DBSV Feld Wald Jagd 3D	Seite 5 von 9
-------------------	--	---------------

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

Pflockfarbe	Bogenklassen
Blau	Für alle Blankbogenklassen und U14 mit Visier Compound unl. U14, Compound lim. U14, Compound blank ab U17, Recurvebogen ab U14, Blankbogen ab U17
Weiß	Für alle Lang-, Primitiv und Jagdbogenklassen Jagdbogen ab U17, Langbogen ab U17, Primitivbogen ab U17
Gelb	Für alle U12 Bogenklassen alle Bogenklassen U12, Compound blank U14, Blankbogen U14, Jagdbogen U14, Langbogen U14, Primitivbogen U14

Die Schießpflöcke können auch kombiniert werden.

6.8 Ziele

6.8.1 Scheiben oder Ballen

Die Scheiben oder Ballen zur Aufnahme der Scheibenaufgaben sollen so aufgestellt werden, dass sie ein Maximum an Abwechslung und gute Geländenutzung bieten. Sie sollen einen Rand von wenigstens 5 cm außerhalb der niedrigsten Wertungszone der aufgezogenen Aufgaben haben.

Unabhängig vom Gelände sollen sie möglichst senkrecht zur Visierlinie des Teilnehmers, von seiner Schussposition aus gesehen, stehen, um ihm die Ansicht der Aufgabe in voller Größe zu bieten.

Die Aufgabe darf nicht weniger als 15 cm vom Boden entfernt sein.

Alle Scheiben oder Ballen müssen fortlaufend durchnummeriert werden.

6.8.2 Die 3D-Tiere

Es werden dreidimensionale Tiere, wie in der Folge aufgeführt, verwendet.

Die Tiere bestehen aus plastischen Nachbildungen des betreffenden Tieres mit Farb- und Kontrastgestaltung, die es ermöglichen, dass normalsichtige Wettkämpfer das Tier auf den vorgeschriebenen Entfernungen unter normalen Tageslichtbedingungen sehen können.

Bei den Meisterschaften des DBSV sollten die plastischen Tiere einen realistischen Eindruck vermitteln. Das positive Erscheinungsbild dieser 3D Tiere bietet die Möglichkeit, einen, für Aktive und Zuschauer, reizvollen Parcours, zu gestalten. Tiere, die mit Fell oder Federn bezogen sind sowie Tiere die aus Material bestehen das die Pfeile beschädigt oder abprallen lässt sind nicht zulässig.

Mit ihrer berechneten Größe der Todzone und der klar abgegrenzten Körperfläche, bieten sie eine gute Voraussetzung für eine korrekte Trefferaufnahme. Die Maße dieser Zonen müssen den Vorgaben dieser Regeln entsprechen.

6.8.3 Scheibennummern (Feld, Wald)

Sie sollen wenigstens 20 cm groß sein und entweder Schwarz auf Gelb oder Gelb auf Schwarz beschriftet sein. Sie sind an der Scheibe sichtbar zu befestigen sowie

Stand: 01.10.2017	Allgemein DBSV Feld Wald Jagd-3D	Seite 6 von 9
-------------------	--	---------------

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

an der Wartelinie vor den Abschusspflöcken, wo sie gleichzeitig als Stoppsignal für diejenigen Teilnehmer dienen, die warten, bis sie an der Reihe sind.

6.8.4 Tiernummern (3D- Wald, Jagd)

Sie sollen wenigstens 20 cm groß sein und entweder Schwarz auf Gelb oder Gelb auf Schwarz beschriftet sein. Sie sind in der Nähe des Tieres sichtbar zu befestigen, sowie an der Wartelinie vor den Abschusspflöcken, wo sie gleichzeitig als Stoppsignal für diejenigen Teilnehmer dienen, die warten, bis sie mit dem Schießen an der Reihe sind.

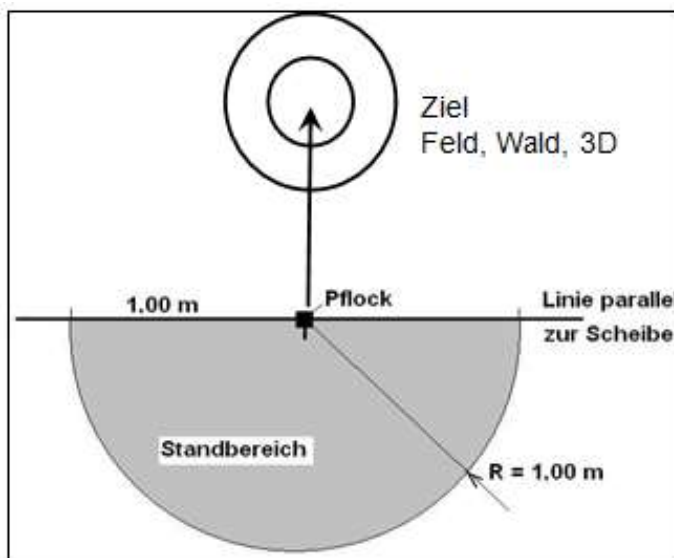
Die Warteraumschilder können auch die Nummer der Tiergruppe des jeweiligen Tieres tragen. Ansonsten ist diese am Schießplock mit der größten Entfernung zum Tier anzugeben.

6.8.5 Warteraum

Teilnehmer, die noch nicht an der Reihe sind, müssen warten, bis die vor ihnen schießenden Teilnehmer fertig sind. Wenn keine markierte Wartezone vorhanden ist, müssen sie deutlichen Abstand von den noch schießenden Teilnehmern einhalten.

6.8.6 Verhalten am Plock^B

Der Teilnehmer muss mit beiden Füßen hinter der Schießlinie stehen oder knien. Die Linie ergibt sich als angenommene Linie 100 cm nach rechts, oder links, die über den Plock, parallel zur Scheibe verläuft. Er darf bis zu 100 cm hinter dieser Linie stehen. In Ausnahmefällen darf ein Kampfrichter erlauben, auch außerhalb dieser Zone zu schießen.



Der Bogen, mit oder ohne Pfeil, darf nur am Plock und in Richtung Ziel und Höhe des Ziels ausgezogen werden und wenn sicher ist, dass sich vor dem Schützen niemand aufhält.

Kein Teilnehmer darf zum Ziel gehen, bevor nicht alle Teilnehmer seiner Gruppe fertig sind. Ein Vorgehen vom Plock zum Ziel vor Beendigung des Schießens der

Stand: 01.10.2017	Allgemein DBSV Feld Wald Jagd 3D	Seite 7 von 9
-------------------	--	---------------

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

Gruppe, aus welchem Grund auch immer führt zum Verlust der Wertung für dieses Tier.

6.8.7 Gruppen

Die Teilnehmer sollen in Gruppen von nicht weniger als 3 und nicht mehr als 4 Startern eingeteilt werden.

Jede Gruppe soll in Abteilungen schießen, die folgendermaßen wechseln:

In einer Dreiergruppe AB-C; C-AB; AB-C usw.

In einer Vierergruppe AB-CD; CD-AB; AB-CD usw.

Die Reihenfolge des Schießens kann vorübergehend geändert werden, um einen Sehnenwechsel oder andere Beseitigungen von technischen Defekten vornehmen zu können.

Das Überholen von Gruppen ist nur an Verpflegungsständen oder auf Anweisung von Kampfrichtern gestattet.

Die Gruppen sollen so eingeteilt werden, dass alle Teilnehmer des Turniers zur gleichen Zeit auf verschiedenen Ziele mit dem Schießen beginnen können und die Runde auf dem Ziel beenden, die vor dem Ziel liegt, auf der sie begonnen haben.

6.8.8 Abpraller

Alle Pfeile, die in dem Ziel stecken, werden gewertet wie sie stecken, auch wenn sie vor dem Auftreffen vom Boden oder Pflanzen abgeprallt sind. Streifschüsse und Abpraller werden nur gewertet, wenn der Pfeil im Bereich vor dem Ziel liegt. Landet der Pfeil im Bereich hinter dem Ziel, ist er als Fehlschuss zu werten.

Kann ein aus dem Wertungsbereich der Scheibe abgeprallter Pfeil nicht eindeutig zu einer bestimmten Wertung zugeordnet werden, ist der Abpraller als Treffer der niedrigsten Wertungszone zuzuordnen. Die Gruppe kann eine abweichende Entscheidung treffen, wenn konkrete Anhaltspunkte für eine andere Wertung vorliegen.

6.8.9 Durchschüsse

Durchschüsse dürfen wiederholt werden. Steckt der Durchschusspfeil in dem Ziel, so darf er nur vom einem anderen Schützen der Gruppe oder einem Kampfrichter zurückgeschoben werden. Er wird dann so gewertet, wie er in dem Ziel steckt. Verletzt ein Pfeil die äußere Begrenzung eines Zonenrings, so wird der Pfeil als Treffer der berührten Zone gewertet.

6.8.10 Wertung als nicht geschossener Pfeil

Ein abgeschossener Pfeil gilt als nicht geschossen wenn:

- ihn der Teilnehmer mit seinem Bogen berühren kann, ohne seine Fußstellung am Pflock (angenommene Schießlinie) zu verändern.
- der Punkt, an dem der Pfeil den Boden berührt, senkrecht unterhalb des waagrecht ausgestreckten Bogens liegt.

6.9 Hinweise und Erläuterungen

^A Keine Veränderung des Abschusspflocks

WKO-News 1/2015 Tz. 4

Stand: 01.10.2017	Allgemein DBSV Feld Wald Jagd 3D	Seite 8 von 9
-------------------	--	---------------

	DBSV WETTKAMPFORDNUNG	Teil 6
--	--------------------------	--------

^B Zeit zur Einnahme des Standbereichs am Pflock WKO-News 1/2015 Tz. 2

Stand: 01.10.2017	Allgemein DBSV Feld Wald Jagd -3D	Seite 9 von 9
-------------------	---	---------------