



Sportordnung

B Regeln für Wettbewerbe des TBVD

1. Teilnahmeberechtigt

Jedes Mitglied des „Traditionellen Bogensport Verband Deutschland e.V.“ ist berechtigt, an den Deutschen Meisterschaften und Wettbewerben des TBVD teilzunehmen. Eine Startberechtigung besteht nur, wenn der Mitgliedsbeitrag und das Startgeld bezahlt sind.

Innerhalb eines Sportjahres (01.07 - 30.06) darf ein Einzelschütze nicht für unterschiedliche Vereine oder Startgemeinschaften starten.

Die Schützen dürfen in keinem Turnier den Wettbewerb zweimal schießen.

Die bei der Anmeldung angegebene Stilart ist mit der Registrierung und nach erfolgter Abnahme der Bogenkontrolle bindend.

Termin, Ort, Wettkampfbeginn und Sonderregelungen sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen.

2. Bogenkontrolle

Eine Bogenkontrolle wird vor der Meisterschaft durchgeführt.

Jede Art von Bögen entsprechend der Sportordnung ist erlaubt. Armbrüste oder Bögen mit mechanischer Zugvorrichtung sind verboten.

Jede Art von Pfeilmaterial entsprechend der Stilart ist erlaubt. Alle Pfeile müssen aufsteigend nummeriert oder beringt und mit Namen/Initialen eindeutig identifizierbar sein.

Jegliche Art von Jagdspitzen oder historischen Kriegsspitzen ist verboten.

Jeder Schütze trägt selbst sowohl das Masse- als auch das Haltegewicht des Bogens ohne äußere Hilfsmittel.

Sollte sich im Wettkampf herausstellen, dass die Ausrüstung eines Schützen nach der Bogenkontrolle verändert wurde und nicht mehr seiner angegebenen Stilart entspricht, ist eine sofortige Disqualifikation vom gesamten Wettbewerb auszusprechen.

3. Verhalten im Parcours, Sicherheitsbestimmungen

Die Gruppen teilen sich wie folgt ein:

Schütze Nr. 1 ist der Scheiben Captain

Schütze Nr. 2 ist der 1. Schreiber

Schütze Nr. 3 ist der 2. Schreiber

Der Scheiben Captain ist für die Einhaltung der Regeln und Sicherheitsbestimmungen verantwortlich. Seine Entscheidung über Pfeilwerte ist bindend, ausgenommen ist die Bewertung seines eigenen Pfeils, die vom 1. Schreiber entschieden wird.

- Der Bogen mit aufgelegtem Pfeil darf vom Schützen nur am Abschusspflock/Abschusslinie und nur in Richtung des Zieles ausgezogen werden.
- Der Spannvorgang beim Auszug des Bogens darf nicht über Kopf hinausgehen.
- Es ist verboten, senkrecht in die Höhe zu schießen, da der Pfeilflug und somit auch der Auftreffpunkt des Pfeils nicht mehr bestimmbar ist.



- Der Bogen darf erst in Richtung des Zieles ausgezogen und geschossen werden, wenn sich für den Schützen deutlich erkennbar niemand mehr vor oder hinter dem Ziel aufhält. Bei einer Pfeilsuche hinter einem Ziel muss der Scheiben Captain der Gruppe vor dem Ziel stehen bleiben, um der nachfolgenden Gruppe deutlich anzuzeigen, dass das Ziel noch nicht freigegeben ist.
- Die Wettbewerber dürfen im Verlauf einer Runde nicht auf Übungsziele oder sonstige Gegenstände schießen.
- Übungsschießen der Schützen auf Ziele einer Runde, welche für die Zwecke eines Turniers verwendet werden, ist verboten. Spezielle Ziele zum Einschießen werden vor dem Wettkampf zur Verfügung gestellt.
- Der Genuss von Alkohol und Drogen unmittelbar vor und während des Wettkampfes ist aktiven Schützen und dem Aufsichtspersonal untersagt. Offensichtlich unter Drogen (Alkohol, Medikamente usw.) stehende Schützen sind sofort der Turnierleitung zu melden. In den Wettkampf Parcours gilt absolutes Rauchverbot. (vergl. auch § 20 Durchführungsbestimmungen zum Landesforstgesetz). Das Rauchen ist während des Wettkampfes nur an den dafür vom Veranstalter / Ausrichter ausgewiesenen Stellen gestattet.
- Bei ungünstigen Wetterverhältnissen wird das Turnier nicht unterbrochen, es sei denn, der Turnierleiter gibt ein zuvor vereinbartes Signal. Schützen, die das Gelände vorher verlassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- In den schießenden Gruppen sind Begleitpersonen und Haustiere nicht zulässig.
- Alle Schützen einer Gruppe sollen in der gleichen Wettbewerbsklasse sein.
- Schützen einer Wettbewerbsklasse müssen am gleichen Tag den gleichen Parcours schießen. Innerhalb ihrer Wettbewerbsklasse können die Schützen nach dem ersten Wettkampftag gemäß ihrer Ergebnisse in neue Gruppen eingeteilt werden.
- Die Schützen müssen über die volle Dauer eines Turniers schießen, wie dies in den Turnier Spezifikationen festgelegt ist. Die Punkte eines Schützen, welcher das Turnier nicht beendet, werden für eine Auszeichnung nicht berücksichtigt.
- Jugendliche/Schüler schießen die Meisterschaft unter gleichen Wettkampfbedingungen wie Senioren/Erwachsene/Junioren, jedoch mit anderen Entfernungen (Pflöcken). Die Schüler schießen in ihren Gruppen unter der Aufsicht eines nicht schießenden Erwachsenen.
- Verstöße gegen die Sportordnung führen zur sofortigen Disqualifikation vom gesamten Wettbewerb.

4. Regeln für Meisterschaften und Wettbewerbe

- Jeder Schütze einer Gruppe hat umgehend mit seinem Schießvorgang zu beginnen. Das Zeitlimit für einen Pfeil beträgt 1 Minute. Tritt der Schütze an den Pflöck läuft seine Zeit für dieses Target. Der einzige Fall, in dem das Zeitlimit überschritten werden darf, ist eine nach der Einschätzung des zuständigen Target Captain (oder des ersten Schreibers, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain handelt) gefährliche Situation. Der Target Captain achtet auf die Einhaltung des Zeitlimits (oder der erste Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain handelt).



- Der Schütze muss mit einem Körperteil den Pflöck berühren. Sein Körper muss sich, vom Ziel aus gesehen, hinter der Abschußposition befinden. Er darf sich vor Beendigung seines Schießvorgangs nicht zwischen dem Ziel und der Abschußposition aufhalten.
- Verläßt ein Schütze die Abschußposition dürfen keine weiteren Pfeile nachgeschossen werden.
- Die Ziele müssen in der vorgegebenen Reihenfolge geschossen werden. Ausgelassene Ziele können nicht nachgeschossen werden.
- Die Schreiber notieren nach Ansage des jeweiligen Schützen die Punkte präzise an jedem Ziel, erstellen laufend Gesamtergebnisse und vergleichen diese an jedem Ziel.
- Eine Gruppe darf nachfolgende Gruppen durch die Suche nach verlorengegangenen Pfeilen nicht aufhalten. Es müssen genügend Pfeile mitgeführt werden, so dass jeder Schütze weiter schießen kann. Verlorene Pfeile können nach dem Schießen eingesammelt werden.
- Hält eine Gruppe aus irgendeinem Grund eine andere Gruppe auf, können Absprachen zwischen den für die Gruppen zuständigen Scheiben Captains dahingehend getroffen werden, dass der nachfolgenden Gruppe der Durchgang ermöglicht wird.
- Gruppen dürfen sich anderen Gruppen, während diese auf ein Ziel schießen, nicht nähern oder diese stören, sondern müssen sich solange zurückhalten, bis alle Teilnehmer der Gruppe den Schießvorgang abgeschlossen haben.
- Ein Schütze, welcher von dem für seine Gruppe zuständigen Scheiben Captain aus irgendeinem Grund die Genehmigung zum Verlassen des vorgesehenen Bereiches erhält, kann das Recht zur Rückkehr zu seiner Gruppe und somit zum Beenden der nicht abgeschlossenen Runde erhalten. Seine Gruppe muss auf seine Rückkehr warten und anderen Gruppen den Durchlauf gestatten. Der für die Gruppe zuständige Scheiben Captain achtet darauf, dass die Frist von 45 Minuten für die Rückkehr des Schützen eingehalten wird. Nach Ablauf dieser Frist setzt die Gruppe das Schießen fort.
- Im Falle eines Ausfalls des Sportgerätes (technischer Defekt) kann nach Ermessen des Turnierleiters auf ein vom Turnierleiter ausgewiesenes Übungsziel geschossen werden.

5. Pfeil Wertung

- Im Ziel befindliche Pfeile dürfen erst dann berührt werden, wenn sie gezählt und notiert wurden.
- Fällt einem Schützen ein Pfeil herunter und kann er den Pfeil mit dem Bogen von der Position am Abschußpflöck berühren, gilt der Pfeil als nicht geschossen.
- Das Ziel muss vom Pfeil auf direktem Weg getroffen werden. Pfeile die vor dem Treffen des Zieles den Boden oder einem Hindernis berühren, zählen nicht.
- Durch die Auflage hindurchgehende, aber noch im Ziel steckende Pfeile, können von dem für die Gruppe zuständigen Scheiben Captain oder dessen Stellvertreter, welcher den Pfeil nicht geschossen hat, zurückgeschoben und entsprechend gezählt werden.
- Vom Ziel zurückprallende Pfeile, die vom Schützen aus vor dem Ziel liegen und von welchen angenommen wird, dass sie den Zählbereich getroffen haben, sind mit einem gekennzeichneten Pfeil zu wiederholen oder werden als Körpertreffer gewertet. Voraussetzung ist das der Treffer klar erkennbar war.



- Pfeile, welche klar erkennbar durch den Zählbereich hindurchgegangen sind, aber nicht im Ziel gehalten wurden, dürfen ebenfalls mit einem gekennzeichneten Pfeil wiederholt werden.
- Ein Pfeil, welcher einen anderen Pfeil innerhalb eines Zieles trifft und in diesem hängenbleibt, hat denselben Punktwert wie der getroffene Pfeil.
- Von anderen Pfeilen abgelenkte Pfeile werden entsprechend ihrer Position gezählt.
- Schützen, welche mehr Pfeile verschießen als vorgeschrieben, verlieren an dieser Scheibe ihre Punkte.
- Schießt ein Schütze versehentlich den falschen Pfeil, kann dieser nur dann gewertet werden, wenn er diesen Umstand dem zuständigen Scheiben Captain unverzüglich meldet (oder dem ersten Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Scheiben Captain selbst handelt).
- Trennt eine Linie bestimmter Breite eine Zählzone von einer anderen auf einem Ziel ab, befindet sich diese Linie im unteren Zählbereich. In Abwesenheit einer solchen Linie (Sockel) muss der Pfeil die höhere Zählfläche durchtrennen, um den höheren Wert zu zählen.
- Der für die Gruppe zuständige Scheiben Captain und beide Schreiber müssen sich zur Registrierung der Punktzahl an das Ziel begeben. Das Ziehen und Werten der Pfeile ist von den Schützen durchzuführen.

Folgende Schüsse werden nicht gewertet, die Schüsse dürfen auch nicht wiederholt werden:

- Schützen, die von einem falschen Abschusspflock schießen oder auf ein falsches Ziel geschossen haben.
- Pfeile, welche in Geweih oder Gehörn stecken.
- Pfeile, die das 3D-Tier streifen und nicht im Tier stecken bleiben.
- Das Ziel muss vom Pfeil auf direktem Weg getroffen werden. Pfeile die vor dem Treffen des Zieles den Boden oder einem Hindernis berühren, zählen nicht.

Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden.

Am ersten 3D-Tier einer jeden Gruppe beginnt der erste Schütze (Scheiben Captain). Danach wird wie folgt rolliert/rotiert: Der letzte Schütze beginnt an der nächsten Scheibe (1. wird 2., 2. wird 3. usw.).

6. Aufgaben des Turnierleiters

Für jedes Turnier wird ein Turnierleiter vom TBVD bestellt. Er hat bei der Aufstellung eines Parcours folgende Punkte zu verantworten:

- Die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen für den Aufbau eines Parcours.
- Die Einhaltung der Entfernungen.
- Die Festsetzung einer Frist, bis zu welcher das Turnier beendet sein muss.



- Die Schießbahnen müssen geräumt sein, um ein Anschlagen der Pfeile an Blätter oder Äste zu vermeiden.
- Jede Person muss ungeachtet ihrer Größe eine freie Sicht auf das Ziel, bzw die Killzone des 3D-Tieres haben.
- Es sollten keine Wege direkt hinter einem Ziel oder Übungsziel verlaufen. Ist dies der Fall, muss der Weg gesperrt werden. Wenn sich hinter einem Ziel oder Übungsziel in einer kritischen Entfernung Wege, andere Ziele, Straßen oder Gebäude befinden, dann muss dieses Ziel mit einem wirkungsvollen Pfeilfang versehen, oder umgestellt werden.
- Die Wege zum nächsten Ziel sollen in einem solchen Winkel vom Ziel wegführen, dass die Bogenschützen die Schusslinie rasch verlassen können.
- Die Wegführung muss klar erkennbar sein.
- Die Ziele sind so zu platzieren, dass Pfeile, die sie verfehlen, keine Gefahr für andere Gruppen darstellen. Die Konstruktion und Aufbau der Ziele muss so stabil sein, dass ein Kippen oder Verschieben des Zieles vermieden wird.
- Meisterschaftskurse werden vom eingesetzten Turnierleiter erst genehmigt, wenn alle Gefahren für die Sicherheit nach Ansicht des Turnierleiters beseitigt sind.
- Über die Abnahme der Wettkampfstätten /Wettkampfparkours ist ein Abnahmeprotokoll zu erstellen und zu unterschreiben.
- Der Turnierleiter trifft sich vor Turnierbeginn mit dem Ausrichter und allen Helfern. Er informiert über den Turnierablauf und übernimmt die Einweisung der Range Captains und der Gruppenbetreuer.

7. Wettkampfgericht

Vor Beginn jeder Meisterschaft wird ein Wettkampfgericht bestimmt. Es ist zuständig für alle Proteste und Beschwerden sowie für die Einhaltung der Turnierregeln. Das Wettkampfgericht ist befugt Verstöße gegen die Sportordnung und die Durchführungsbestimmungen zu ahnden.

Das Wettkampfgericht besteht grundsätzlich aus:

- a) dem Turnierleiter
- b) dem Präsidenten (oder dessen Vertreter)
- c) dem Sportleiter (oder dessen Vertreter)
- d) sowie zwei weiteren Vorstandsmitgliedern als Beisitzer

Den Beisitzern sollte der Fachwart der jeweiligen Bogenklasse angehören. Der Turnierleiter übernimmt den Vorsitz des Komitees und fertigt ein Protokoll.

Zulässige Maßnahmen des Wettkampfgerichts:

- a) Begründete Korrekturen von Schießergebnissen
- b) Disqualifikation bei Verstoß gegen die Sportordnung

Proteste und Beschwerden der Wettkampfteilnehmer müssen innerhalb der offiziellen Protestzeit in schriftlicher Form an das Wettkampfgericht eingereicht werden. Die offizielle Protestzeit endet jeweils eine halbe Stunde nach Aushang der Ergebnisliste. Mit Einreichung des Protestes ist eine Bearbeitungsgebühr von 40,- Euro zu entrichten. Sofern dem Protest oder der Beschwerde stattgegeben wird, erfolgt eine Rückerstattung der Protestgebühr. Andernfalls verfällt diese zu Gunsten des Verbandes.

8. Parcours Aufsicht

Zur Überwachung der Turnierregeln, Sicherheitsbestimmungen und Einhaltung der Sportordnung kann die Turnierleitung Aufsichtspersonal (Range Captains und deren Helfer) einsetzen. Dieses Aufsichtspersonal ist berechtigt und verpflichtet Verwarnungen auszusprechen und festgestellte Regelverstöße unmittelbar dem Turnierleiter zu melden.

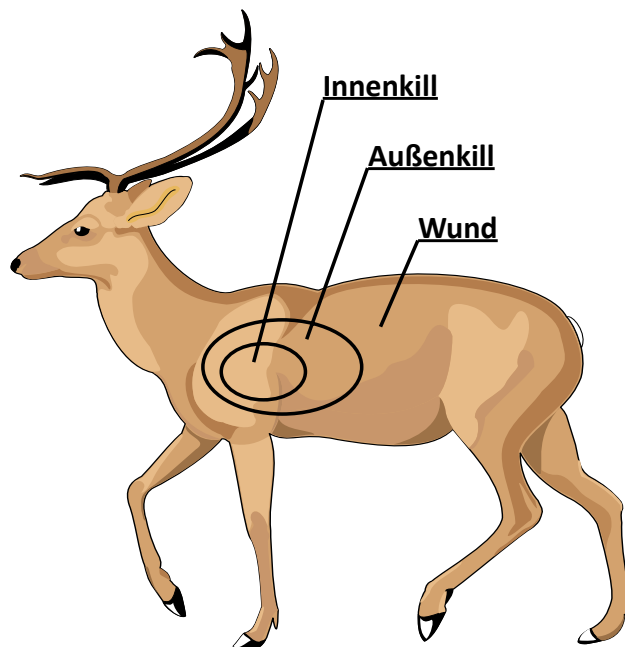
9. 3-D Tiere

3 D-Tiere werden nach der Größe der Killzone in vier verschiedene Gruppen eingeteilt. Für die Ermittlung wird die Höhe einer Senkrechten gemessen, die durch das Zentrum sowie die zentrale und innere Wertungszone geht.

3D-Tiere werden in folgende Gruppen klassifiziert:

Tiergruppe	Killhöhe
I	> 250 mm
II	201 - 250 mm
III	150 - 200 mm
IV	< 150 mm

Die Wertungszonen der 3D-Tiere sind in drei Bereiche eingeteilt:
Körpertreffer/Wund, Außenkill und Innenkill.



Bei 3D-Tieren, die mehr als eine Killzone haben, gilt immer der dem Schützen zugewandte Kill.

Am Briefing Punkt werden Bilder von allen im Parcours befindlichen Zielen ausgehängt.