

FAAS

Schiessreglement



Ein Mitglied der
International Field Archery Association (IFAA)

Vorwort

Der FAAS hält sich an das Schiessreglement der IFAA. Wenn es bei der IFAA Änderungen gibt, werden diese automatisch vom FAAS übernommen.

Regeln, die vom IFAA Reglement abweichen, sind nur in der Schweiz gültig und wurden im FAAS Schiessreglement speziell gekennzeichnet mit **Schweiz** oder **CH**.

Erklärungen unsererseits zur besseren Verständigung wurden in Klammern gesetzt.

An Schweizermeisterschaften gilt das hier vorliegende "FAAS - Schiessreglement" in deutscher Fassung.

An internationalen Turnieren wird nur das original "IFAA - Book of Rules" anerkannt.

Die offizielle Sprache an internationalen Turnieren ist Englisch.

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde in den Statuten und im Schiessreglement die männliche Form gewählt. Selbstverständlich sprechen wir auch alle weiblichen Mitglieder an.

Aus dem Englischen übersetzt von Charlotte Marbacher / Gilbert Schnidrig

Inhaltsverzeichnis

10	Terms - Ausdrücke
11	Ausrüstung
12	Stilarten
12.1	Kennziffern
12.2	Longbow
12.3	Freestyle unlimited
12.4	Freestyle limited
12.5	Barebow
12.6	Bowhunter
12.7	Bowhunter unlimited
12.8	Bowhunter limited
13	Kategorien
13.1	Profi nur Erwachsene, Profi Status
13.2	Amateure
13.3	Erwachsene
13.4	Veteranen
13.5	Junioren
13.6	Schüler
14	Klasseneinteilung
15	Mannschaften
16	Offizielle Runden
17	Sicherheitsbestimmungen
18	Scheiben / Scheibenauflagen
19	Abschusspositionen
20	Wettbewerbsregeln
21	Umrechnungstabelle Yards – Meter / Feet - Meter
22	Feldrunde
23	Jagdrunde
24	Internationale Runde
25	Experten Feldrunde
26	Tierbild - Runde mit Entfernungsangaben
27	Tierbild - Runde ohne Entfernungsangaben
28	Schweizermeisterschaft Field
29	World Field Archery Championships (WFAC)
30	Schweizermeisterschaft 3-D
31	World 3-D Championships (W3-DC)
32	World Bowhunter Championships (WBHC)
33	IFAA Hallenrunde
34	Schweizermeisterschaft Indoor
35	World Indoor Archery Championships (WIAC)
36	Flint Hallenrunde
37	Bedingungen Schweizermeisterschaften
37.1	Ausrichtung von FAAS Meisterschaften
37.2	Ausrichtung von 3-D und Field Meisterschaften
37.3	Protestrecht
37.4	Medaillenspiegel

10 **Terms (Ausdrücke)** IFAA Reglement: VII.A

Unit (Einheit): Ein 14er-Scheibenkurs mit allen offiziellen Entfernungen.

Round (Runde): Zwei Units (Einheiten) ergeben eine Runde.

Marker (Abschusspflock): Von dort wird geschossen.

Face (Auflage): Scheibenauflage

Butt (Scheibe): Objekt, wo die Scheibenauflage befestigt ist.

Target (Scheibe): Dieser Ausdruck steht in Verbindung mit der Scheiben-Nr. z.B. "Scheibe 4"

Spot: Zielmitte der Scheibenauflage

Stop: Warnruf für andere Schützen (ein aufgelegter Pfeil ist abzusetzen).

Walk up: Eine Scheibe mit mehreren Abschusspositionen unterschiedlicher Entfernungen, wo die längste Entfernung zuerst, dann der Reihe nach zur Scheibe gehend die anderen Entfernungen geschossen werden.

Fan: Eine Scheibe mit 4 Abschusspositionen, alle in derselben Entfernung zur Scheibe (der Schütze muss von jedem Abschusspflock ein Pfeil schiessen).

Straight: Eine Scheibe mit nur einer Abschussposition, von welcher alle Pfeile geschossen werden.

11 **Ausrüstung** IFAA Reglement: VII.D

11.1 Jede Art von Bogen mit zwei flexiblen Wurfarmen, ausgenommen Armbrust oder Bogen mit mechanischer Ausziehvorrichtung, ist erlaubt.

11.2 Optische Hilfsmittel zur Ortung der Treffer sind erlaubt (mit Ausnahme der Tierbildrunden ohne Entfernungsangaben und der 3-D Runden.)

11.3 Der Schütze muss sowohl das Eigengewicht als auch das Auszugsgewicht des Bogens halten können, ohne irgendwelche fremde Hilfe, ausser der, die in der jeweiligen Stilart definiert ist.

11.4 Die Pfeilgeschwindigkeit darf nicht 300 Fuss pro Sekunde (fps) plus/minus 3% (drei Prozent) übersteigen.

12 Stilarten IFAA Reglement: VII.E & VII.F

12.1 Kennziffern (Schweiz)

12.1.1 Stilart

Kategorien

Longbow LB	0	-	0
Freestyle unlimited Compound FU	1	Erwachsene Herren	1
Freestyle limited Recurve FS-R	2	Erwachsene Damen	2
Freestyle limited Compound FS-C	3	Junioren Herren	3
Barebow Recurve BB-R	4	Junioren Damen	4
Barebow Compound BB-C	5	Schüler Knaben	5
Bowhunter Recurve BH-R	6	Schüler Mädchen	6
Bowhunter Compound BH-C	7	Veteranen Herren	7
Bowhunter unlimited BU	8	Veteranen Damen	8
Bowhunter limited BL	9	Gäste	9

	Erwachsene Herren _1	Erwachsene Damen _2	Junioren Herren _3	Junioren Damen _4	Schüler Knaben _5	Schüler Mädchen _6	Veteranen Herren _7	Veteranen Damen _8	Gäste _9
LB 0_	01 <i>AMLB</i>	02 <i>AFLB</i>	03 <i>JMLB</i>	04 <i>JFLB</i>			07 <i>VMLB</i>	08 <i>VFLB</i>	
FU 1_	11 <i>AMFU</i>	12 <i>AFFU</i>	13 <i>JMFU</i>	14 <i>JFFU</i>	*15	*16	17 <i>VMFU</i>	18 <i>VFFU</i>	*19
FS-R 2_	21 <i>AMFS(R)</i>	22 <i>AFFS(R)</i>	23 <i>JMFS(R)</i>	24 <i>JFFS(R)</i>	25 <i>CMFS(R)</i>	26 <i>CFFS(R)</i>	27 <i>VMFS(R)</i>	28 <i>VFFS(R)</i>	
FS-C 3_	31 <i>AMFS(C)</i>	32 <i>AFFS(C)</i>	33 <i>JMFS(C)</i>	34 <i>JFFS(C)</i>	35 <i>CMFS(C)</i>	36 <i>CFFS(C)</i>	37 <i>VMFS(C)</i>	38 <i>VFFS(C)</i>	
BB-R 4_	41 <i>AMBB(R)</i>	42 <i>AFBB(R)</i>	43 <i>JMBB(R)</i>	44 <i>JFBB(R)</i>	45 <i>CMBB(R)</i>	46 <i>CFBB(R)</i>	47 <i>VMBB(R)</i>	48 <i>VFBB(R)</i>	
BB-C 5_	51 <i>AMBB(C)</i>	52 <i>AFBB(C)</i>	53 <i>JMBB(C)</i>	54 <i>JFBB(C)</i>	55 <i>CMBB(C)</i>	56 <i>CFBB(C)</i>	57 <i>VMBB(C)</i>	58 <i>VFBB(C)</i>	
BH-R 6_	61 <i>AMBH(R)</i>	62 <i>AFBH(R)</i>	63 <i>JMBH(R)</i>	64 <i>JFBH(R)</i>			67 <i>VMBH(R)</i>	68 <i>VFBH(R)</i>	*69
BH-C 7_	71 <i>AMBH(C)</i>	72 <i>AFBH(C)</i>	73 <i>JMBH(C)</i>	74 <i>JFBH(C)</i>			77 <i>VMBH(C)</i>	78 <i>VFBH(C)</i>	
BU 8_	81 <i>AMBU</i>	82 <i>AFBU</i>	83 <i>JMBU</i>	84 <i>JFBU</i>			87 <i>VMBU</i>	88 <i>VFBU</i>	
BL 9_	91 <i>AMBL</i>	92 <i>AFBL</i>	93 <i>JMBL</i>	94 <i>JFBL</i>			97 <i>VMBL</i>	98 <i>VFBL</i>	

(Die *Kursiv* geschriebenen Bezeichnungen (Kürzel), sind die international gültigen IFAA - Kategorien-Bezeichnungen.)

* Die Nummern 15 und 16 sind nur in der Schweiz gültig. Bei der IFAA gibt es keine Schüler FU.

* Die Nummern 19 und 69 sind nur in der Schweiz gültig. Die IFAA kennt keine Gästeklassen.

19 = Gäste mit Visier / 69 = Gäste ohne Visier

12.1.2 Die Kennziffer setzt sich zusammen aus Stilart und Kategorien

z.Bsp: Stilart: Longbow = 0 Kategorie: Erwachsene Herren = 1
Longbow Erwachsene Herren = 01

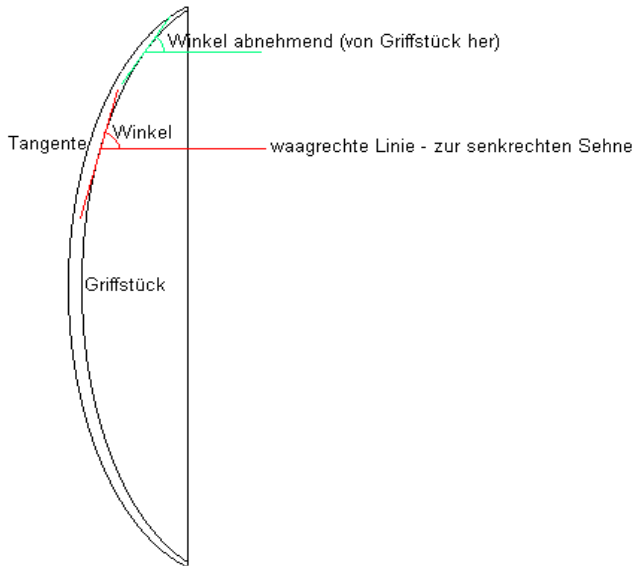
12.1.3 Die Kennziffern werden verwendet für: Anmeldung, Auswertung und die Ranglisten.

12.2. Longbow LB (Nr. 0)

- 12.2.1 Ein aus einem Stück gefertigter, gerade endender Bogen aus jedem Material, welcher wenn gespannt, eine fortlaufende Kurve (in den Wurfarme) aufweist, welche wie folgt gemessen wird:

Wenn der gespannte Bogen mit der Sehne in eine senkrechte Position platziert wird, muss der Winkel, gemessen zwischen der Tangente irgendeines Punktes auf dem Wurfarm und einer imaginären waagrechten Linie, immer abnehmen, je weiter weg sich dieser Punkt vom Bogengriff bewegt.

Endverstärkungen, welche nicht höher sind als 1/2 Zoll (1,27cm), gemessen von der Oberfläche der Bogenwurfarme, und welche nicht länger sind als 1 1/2 Zoll (3,81cm), gemessen von den Wurfarmenden, sind erlaubt (Wurfarmende ist nach AMO die Sehnenkerbe).



- 12.2.2 Das Mittelteil muss frei sein von Markierungen, Flecken oder Verklebungen, welche zum Zielen verwendet werden können.
- 12.2.3 Der Bogen darf ein Fenster und ein Pfeilbett haben (jedoch keine seitlich aufgeklebte Pfeilauflage).
- 12.2.4 Es ist nur ein fester Nockpunkt an der Sehne erlaubt (der Punkt, wo der Pfeil die Sehne berührt), welcher aber durch ein oder zwei Nockpunktringe markiert werden kann.
- 12.2.5 Die Pfeile müssen aus Holz sein, befiedert mit Naturfedern und ungeachtet der Farbe, die gleiche Länge, Befiederung und Spitzen aufweisen.
- 12.2.6 Die Nocken können aus jedem beliebigen Material bestehen und jedes Spitzengewicht ist möglich.

- 12.2.7 Der Schütze muss mit dem Zeigefinger der Zughand, die Pfeilnocke berühren. Der Zeigefinger kann dabei über, oder unter der Pfeilnocke sein. Im Falle von physischen Behinderungen des Schützen können Ausnahmen gemacht werden. Die Fingerposition darf während des Wettbewerbes nicht verändert werden.
- 12.2.8 Es ist nur ein fester Ankerpunkt erlaubt.
- 12.2.9 Das Anbringen von Gewicht am oder im Mittel- oder Griffstück, kommt dem Gebrauch eines Stabilisators gleich, und ist daher nicht erlaubt.
- 12.2.10 Visierhilfen sind in der Stilart Longbow nicht erlaubt. Der Gebrauch von Ringen bei, oder in der Nähe der Pfeilspitzen, erlaubt es dem Schützen, diese als Visierhilfen zu benutzen, und ist daher nicht erlaubt.
- 12.2.11 Tennisartiges Wickelband am Griffstück des Longbow, erlaubt es dem Schützen, seine Hand nach oben oder unten zu verschieben was als Methode zum Zielen betrachtet wird. Die Benutzung einer Wicklung zu diesem Zweck, ist nicht erlaubt.
- 12.3 **Freestyle unlimited FU (Nr. 1)**
 - 12.3.1 Erlaubt sind alle Arten von Bogen, Visieren und mechanischen Abschusshilfen (Release), die vom IFAA Komitee anerkannt sind (nicht erlaubt sind Visiere mit integriertem Rangefinder, wie z.B. das Holographic Visier, in allen Tierbild- und 3D-Runden ohne Entfernungsangaben).
- 12.4 **Freestyle limited FS**
Recurve FS-R (Nr.2) & Compound FS-C (Nr.3)
 - 12.4.1 Jede Art von Visier ist erlaubt (nicht erlaubt sind Visiere mit integriertem Rangefinder, wie z.B. das Holographic Visier, in allen Tierbild- und 3D-Runden ohne Entfernungsangaben).
 - 12.4.2 Mechanische Abschusshilfen (Release) sind **nicht** erlaubt.
- 12.5 **Barebow BB**
Recurve BB-R (Nr. 4) & Compound BB-C (Nr. 5)
 - 12.5.1 Bogen, Pfeile, Sehnen und Zubehör müssen frei sein von Visiereinrichtungen, Markierungen, Flecken oder Verklebungen, welche zum Zielen verwendet werden können.
 - 12.5.2 Eine justierbare Pfeilauflage kann verwendet werden, um den Abstand zwischen Pfeil und Bogenfenster regulieren zu können.
 - 12.5.3 Der Gebrauch von Stabilisatoren ist erlaubt.
 - 12.5.4 Es ist nur ein fester Nockpunkt an der Sehne erlaubt (der Punkt, wo der Pfeil die Sehne berührt), welcher aber durch ein oder zwei Nockpunkttringe markiert werden kann.
 - 12.5.5 Keine mechanische Vorrichtung ausser einem nicht justierbaren Klicker und / oder einer Wasserwaage am Bogen ist erlaubt, wobei keines von beiden über die Pfeilhöhe hinausragen darf.
 - 12.5.6 Alle Pfeile müssen in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung und Nocken, ungeachtet der Farbe, unter Berücksichtigung vom Verschleiss, identisch sein.

12.6 Bowhunter BH

Recurve BH-R (Nr. 6) & Compound BH-C (Nr. 7)

- 12.6.1 Bogen, Pfeile, Sehne und Zubehör müssen frei sein von Markierungen, Flecken oder Verklebungen, welche zum Zielen verwendet werden können.
- 12.6.2 Eine Wasserwaage ist nicht erlaubt.
- 12.6.3 Es dürfen keine Vorrichtungen irgendwelcher Art, die zum Zielen verwendet werden können, an der Ausrüstung des Schützen befestigt sein. Ein Klicker ist nicht erlaubt.
- 12.6.4 Es ist nur ein fester Nockpunkt an der Sehne erlaubt (der Punkt, wo der Pfeil die Sehne berührt), welcher aber durch ein oder zwei Nockpunkttringe markiert werden kann.
- 12.6.5 Nur ein fester Ankerpunkt ist erlaubt.
- 12.6.6 Der Schütze muss mit dem Zeigefinger der Zughand, die Pfeilnocke berühren. Der Zeigefinger kann dabei über, oder unter der Pfeilnocke sein. Im Falle von physischen Behinderungen des Schützen können Ausnahmen gemacht werden. Die Fingerposition darf während des Wettbewerbes nicht verändert werden.
- 12.6.7 Alle Pfeile müssen in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung und Nocken, ungeachtet der Farbe, unter Berücksichtigung vom Verschleiss, identisch sein.
- 12.6.8 Brush Buttons, an ihrem richtigen Platz an der Recurvespitze, und Sehnengeräuschkämpfer, welche nicht näher als 12 Zoll (30.48 cm) über oder unter dem Nockpunkt befestigt sind, dürfen verwendet werden.
- 12.6.9 Ein Jagdköcher kann an der gegenüberliegenden Seite des Bogenfensters befestigt werden, jedoch ohne dass Teile des Köchers im Bogenfenster sichtbar sind.
- 12.6.10 Ein gerader Stabilisator, Kupplungsvorrichtungen oder dergleichen eingeschlossen, nicht länger als 12 Zoll (30.48 cm), gemessen von der Rückseite des Bogens, ist erlaubt. Spinnen oder Gegenstabilisatoren sind nicht zugelassen. Der Gewindeaufsatz am Bogen zählt zur Länge des Stabilisators.
- 12.6.11 Das Bogenauszugsgewicht darf während einer Runde nicht verändert werden.

12.7 Bowhunter unlimited BU (Nr. 8)

- 12.7.1 Erlaubt sind alle Arten von Bogen und mechanischen Abschusshilfen (Release), die vom IFAA Komitee anerkannt sind.
- 12.7.2 Ein Visier mit maximal fünf festen Bezugspunkten, welche während einer Runde nicht verstellt werden dürfen, ist erlaubt.
- 12.7.3 Die Pins müssen vom Befestigungspunkt bis zum Visierpunkt geradlinig sein, mit nur einem möglichen Visierpunkt pro Pin. Pin Hoods oder Scopes sind nicht erlaubt.
- 12.7.4 Es ist entweder ein Kisser oder ein Peep Sight erlaubt, jedoch nicht beides. Vergrößerungseinrichtungen irgendwelcher Art dürfen weder im Peep Sight eingeschlossen noch am Peep Sight befestigt sein.

- 12.7.5 Ein Pinschutzbügel ist erlaubt wenn gewährleistet ist, dass der Abstand vom obersten Pin zum tiefsten Punkt des oberen Teils des Schutzbügels grösser ist, als die Distanz zwischen dem obersten Pin und dem zweitobersten Pin. Die gleiche Regelung gilt vom untersten Pin zum unteren Teil des Schutzbügels.
- 12.7.6 Alle anderen Regeln der Bowhunterklasse sind anzuwenden. Siehe unter Kapitel 12.6.
- 12.8 Bowhunter limited BL (Nr. 9)
 - 12.8.1 Es gelten dieselben Regeln wie in der Bowhunter unlimited Klasse, jedoch ist eine mechanische Abschusshilfe (Release) **nicht** erlaubt.

13 Kategorien IFAA Reglement: VII.F

13.1 Profi, nur Erwachsene, Profi Status

(keine Veteranen, Junioren und Schüler)

13.1.1 Wer sich als Schütze zum Profi erklärt, sich selbst bei einem Turnier als Profi einträgt oder für einen professionellen Geldpreis oder eine professionelle Auszeichnung an einem Turnier schießt, ist ein Profi.

13.1.2 Zwei Stilarten werden bei Wettbewerben berücksichtigt: Freestyle unlimited und Freestyle limited. Herren und Damen schießen in getrennten Klassen.

13.1.3 Ein Profi kann vom Profi Status frühestens nach einem Jahr zurücktreten. Nach dem Rücktritt darf dieser Schütze ein volles Jahr nicht für Meisterschaftsauszeichnungen in Wettbewerben antreten. Eine Rücktrittsmeldung muss dem IFAA-Sekretär gemacht werden, welcher alle Mitgliedstaaten benachrichtigt. Der Rücktritt vom Profi- zum Amateurstatus, darf nur einmal vorgenommen werden.

13.2 Amateure - Erwachsene, Veteranen, Junioren, Schüler

13.2.1 Jeder Bogenschütze, als Mitglied eines IFAA Verbandes, wird solange als Amateur geführt, bis er nach IFAA Regeln zum Profi wird.

13.3 Erwachsene (Herren Nr. 1 und Damen Nr. 2)

In dieser Kategorie starten alle Schützen im Alter von 17 bis und mit 54 Jahren. Es gelten folgende Stilarten:

Longbow	LB
Freestyle unlimited	FU
Freestyle limited, Recurve und Compound	FS
Barebow, Recurve und Compound	BB
Bowhunter Recurve und Compound	BH
Bowhunter unlimited	BU
Bowhunter limited	BL

13.4 Veteranen (Herren Nr. 7 und Damen Nr. 8)

13.4.1 Bogenschützen, welche vor, oder am ersten Tag eines Turniers 55 Jahre alt sind, haben die Wahl, bei den Erwachsenen oder bei den Veteranen zu starten, jedoch nicht bei beiden. Die Wahl kann an jedem Turnier neu getroffen werden. Ein Nachweis des Alters muss vorgelegt werden. Es gibt keine Klasseneinteilung bei den Veteranen. Die Stilarten gelten dieselben, wie bei den Erwachsenen Herren und Damen.

13.5 Junioren (Herren Nr. 3 und Damen Nr. 4)

IFAA Reglement: VII.F & XI

13.5.1 Bei den Junioren starten Bogenschützen im Alter von 13 bis und mit 16 Jahren. Massgebend ist das Alter des Schützen am ersten Tag eines Turniers. Ein akzeptabler Beweis des Alters muss vorgelegt werden.

13.5.2 Junioren schießen von den gleichen Abschusspflocken wie die Erwachsenen, jedoch nur bis zu einer maximalen Entfernung von 50 Yards.

- 13.5.3 Juniorenabschusspflöcke sind blau, wenn sie von der Erwachsenenentfernung abweichen.
- 13.5.4 Ein Junior kann es vorziehen, mit schriftlicher Einwilligung der Eltern, bei den Erwachsenen zu schiessen. Hat er dies einmal getan, kann er nicht zu den Junioren zurückkehren.
- 13.5.5 Junioren sind in derselben Weise für Preise berechtigt wie Erwachsene.
- 13.5.6 Junioren werden in zwei Kategorien geführt (Herren und Damen). Die Stilarten gelten dieselben, wie bei den Erwachsenen Herren und Damen.
- 13.6 Schüler (Cubs) (Knaben Nr. 5 und Mädchen Nr. 6)**
IFAA Reglement: VII.F & XII
- 13.6.1 Bei den Schülern starten Bogenschützen bis und mit 12 Jahren. Massgebend ist das Alter des Schützen am ersten Tag eines Turniers. Ein akzeptabler Beweis des Alters muss vorgelegt werden.
- 13.6.2 Ein Schüler kann es vorziehen, mit schriftlicher Einwilligung der Eltern, bei den Junioren zu schiessen. Hat er dies einmal getan, kann er nicht zu den Schülern zurückkehren.
- 13.6.3 Schülerabschusspflöcke sind schwarz.
- 13.6.4 Die Schüler werden in Knaben und Mädchen aufgeteilt. Es gibt keine Klasseneinteilung bei den Schülern.
- 13.6.5 Schüler dürfen nur in den Stilarten Barebow und Freestyle limited starten.
Barebow Recurve und Compound BB (BB-R und BB-C)
Freestyle limited Recurve und Compound FS (FS-R und FS-C)

CH: In der Schweiz ist zusätzlich Freestyle unlimited FU erlaubt, jedoch nicht an internationalen Meisterschaften.

- 13.6.6 Offizielle Scheibeneinheiten für Schüler bestehen aus:

Entfernung	Feld-	Jagd-	Tier-	Internationale Runde
20 Feet	20 cm	20 cm	4	-
10 Yards	35 cm	35 cm	4	-
10 Yards	35 cm	35 cm	4	35 cm
10 Yards	35 cm	35 cm	4	35 cm
10 Yards	35 cm	35 cm	3	35 cm
15 Yards FAN	50 cm	35 cm	3	50 cm
15 Yards	50 cm	50 cm	3	50 cm
20 Yards	50 cm	50 cm	3	50 cm
20 Yards	50 cm	50 cm	2	50 cm
20 Yards	50 cm	50 cm	2	50 cm
20 Yards	65 cm	50 cm	2	65 cm
25 Yards	65 cm	65 cm	1	65 cm
30 Yards	65 cm	65 cm	1	-
30.25.20.15 Yards	65 cm	65 cm	1	-

Bei der Tierbildrunde ist der Walk-up in folgenden Abständen zu stecken:
30-25-20-yards

14 Klasseneinteilung (Nur für Field Meisterschaften) IFAA Reglement: X

14.1 Ergebnisse

- 14.1.1 Die IFAA Feld Weltmeisterschaften sollen dazu benutzt werden, um die welthöchsten Ränge zu vergeben.
- 14.1.2 Jede Mitgliednation muss ein System unterhalten, welches die genauen Ergebnisse, die von den Schützen auf einem 28-Scheiben Parcours in der Feld- und Jagdrunde oder in Kombination von beiden geschossen wurden, festhalten. Nur Ergebnisse offizieller Turniere dürfen eingetragen werden.
- 14.1.3 In Wettbewerben, die von der IFAA sanktioniert und ausgeschrieben sind, geben alle Schützen ihre Handicapkarte dem Turnierleiter ab, um eine gerechte Klasseneinteilung aller Schützen zu ermöglichen.

14.2 Klasseneinteilungsverfahren

- 14.2.1 Für die Welt-, Europa- und anderen offiziellen IFAA-Meisterschaften wird die Klassifizierung folgendermassen durchgeführt:
- 14.2.2 Nur Ergebnisse, die bei offiziellen 28-Scheiben-Feld-, Jagd- oder gemischten Runden geschossen wurden, dürfen herangezogen werden.
- 14.2.3 Ergebnisse, die länger als zwei Jahre zurückliegen, dürfen nicht berücksichtigt werden.
- 14.2.4 Ein Schütze, der keine Ergebnisse vorweisen kann, startet in der höchsten Wettbewerbsklasse seiner Stilart (A).
- 14.2.5 Die Klasseneinteilung eines Schützen erfolgt durch die zwei höchsten Ergebnisse, welche innerhalb einer zwölfmonatigen Periode ermittelt werden.
- 14.2.6 Erreicht ein Schütze innerhalb einer zwölfmonatigen Periode zwei höhere Ergebnisse, muss eine Umklassifizierung vorgenommen werden, wobei diese Klassifizierung für den Rest dieses Jahres sowie des folgenden Jahres verwendet wird, sofern nicht wieder eine höhere Klasse in dieser Periode erreicht wird.

14.3 Klassen

- 14.3.1 In den Kategorien Barebow, Freestyle limited und Freestyle unlimited Erwachsene Herren und Damen sowie Junioren Herren und Damen sind folgende Klasseneinteilungen, basierend auf 28er-Scheibenrunden, festgelegt:

	Freestyle unlimited	Freestyle limited	Barebow
Klasse A	500-560	450-560	400-560
Klasse B	400-499	350-449	300-399
Klasse C	0-399	0-349	0-299

- 14.3.2 In den Kategorien Bowhunter, Bowhunter limited und Bowhunter unlimited, Erwachsene Herren, Damen sowie Junioren Herren und Damen sind folgende Klasseneinteilungen, basierend auf 28er-Scheibenrunden, festgelegt:

	Bowhunter unlimited	Bowhunter limited	Bowhunter
Klasse A	475-560	450-560	375-560
Klasse B	325-474	300-449	225-374
Klasse C	0-324	0-299	0-224

- 14.3.3 In den Kategorien Longbow Erwachsene Herren, Damen sowie Junioren Herren und Damen sind folgende Klasseneinteilungen, basierend auf 28er-Scheibenrunden, festgelegt:

	Longbow
Klasse A	250-560
Klasse B	150-249
Klasse C	0-149

- 14.3.4 Für die Welt- und Europameisterschaften sowie anderen von der IFAA unterstützten Meisterschaften muss die Klasseneinteilung mit diesen Artikeln übereinstimmen.

- 14.3.5 Für von der IFAA oder von einem Mitgliedverband der IFAA sanktionierte nationale Turniere, müssen die Klassen mit dem bei der Mitgliednation eingeführtem System übereinstimmen.

15 Mannschaften (SCHWEIZ)

- 15.1 Eine Mannschaft besteht aus 3 oder 4 Schützen, wobei bei 4 Schützen das schlechteste Ergebnis als Streichresultat gilt.
- 15.2 Die Schützen einer Mannschaft müssen vor dem Wettkampf namentlich gemeldet werden. Ein Schütze kann nicht in mehr als einer Mannschaft teilnehmen.
- 15.3 Das Startgeld muss vor dem Start bezahlt werden.
- 15.4 Eine Mannschaft kann aus Schützen verschiedener Kategorien bestehen. Es ist jedoch zwingend, dass die Mannschaft in die Kategorie eingeteilt wird, wo sich der höchste Schütze befindet. Siehe Punkt 15.6
(FU+FS+LB+BU = Mannschaftskategorie FU)
- 15.5 Ist ein männlicher Schütze in der Mannschaft, wird die Mannschaft immer zu den Herren eingeteilt, auch wenn dieser männliche Schütze selbst nicht in der höchsten Kategorie schießt.
- 15.6 Reihenfolge der Kategorien
- | | | | |
|----|------|-----|------|
| 1. | FU | 6. | BB-C |
| 2. | BU | 7. | BB-R |
| 3. | FS-C | 8. | BH-C |
| 4. | FS-R | 9. | BH-R |
| 5. | BL | 10. | LB |
- 15.7 Alle Schützen aus einer Mannschaft müssen zwingend die gleichen Distanzen und die gleichen Auflagenrößen benutzen.
- 15.8 Alle Schützen einer Mannschaft müssen beim gleichen Verein / Club eingeschrieben sein.

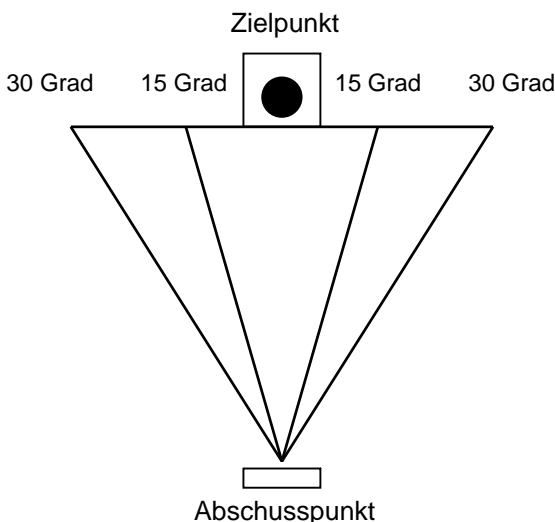
16 Offizielle Runden IFAA Reglement: IX

16.1 Auslegung eines Parcours

- 16.1.1 Nur die den jeweiligen Runden entsprechenden Entfernungen dürfen genommen werden.
- 16.1.2 Alle Entfernungen müssen genau sein mit einer maximalen Abweichung von 6 Zoll (15,2 cm). Die Entfernung einer Scheibe ist die Distanz von der dem Bogenschützen zugewandten Seite des Abschusspflockes zum Zentrum der Scheibe.
- 16.1.3 Alle Scheiben müssen feststehen, so dass nicht die Gefahr des Umkippens besteht.
- 16.1.4 Schiessbahnen (zwischen Abschusspflock und Scheibe) müssen frei sein, so dass die Pfeile im Flug kein Laubwerk, Äste (oder ähnliches) berühren.
- 16.1.5 Jede Person, ohne Rücksicht auf die Grösse, muss eine klare Sicht auf die volle Scheibe haben.
- 16.1.6 Die Scheiben dürfen die Pfeile nicht durchlassen und dürfen nicht mit einem Material verstärkt sein, welches die Pfeile beschädigt oder öfters abprallen lässt.

17 Sicherheitsbestimmungen IFAA Reglement: IX

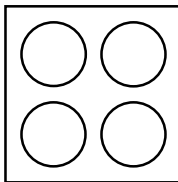
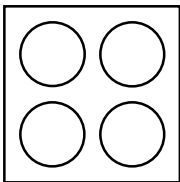
- 17.1 Kein Parcours darf freigegeben werden bevor nicht alle gefährlichen Bereiche die der Parcours Inspektor feststellt beseitigt sind.
- 17.2 Der Einschiessplatz muss so platziert sein, dass hinter den Scheiben kein Weg vorbeiführt.
- 17.3 **CH:** Wege und Pfade, die vom Ziel wegführen, dürfen nicht hinter dem Ziel verlaufen.
- 17.4 Es darf sich kein Weg oder keine Strasse im Gefahrenbereich einer Scheibe befinden.
- 17.5 Kann eine Scheibe nicht so platziert werden, muss ein ausreichender Pfeilfang aufgebaut werden.
- 17.6 **CH:** Wird von einem erhöhten Standplatz, in Senken oder gegen eine stark ansteigende Geländeform geschossen, kann der Sicherheitsabstand verringert werden.
- 17.7 **CH:** Wird eine Scheibe mit einem nach oben gerichteten Schuss platziert, muss eine ausreichende Geländeerhöhung vorhanden sein. Ist dies nicht der Fall, muss ein Pfeilfang mit ausreichender Höhe und Seitenabsicherung angebracht werden.
- 17.8 **CH:** Sicherheitsabstände im Parcours.



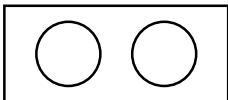
- 17.9 **CH:** Der Sicherheitsabstand links und rechts vom Zielpunkt muss frei sein von Warteräumen und Abschusspositionen. Der Sicherheitsabstand 15 - 30 Grad ist abhängig von der Geländeformation.
- 17.10 Sicherheitsabstand nach IFAA: Ein Minimum von 25 Fuss (7.6 m) ist nötig wenn sich ein Weg im Bereich der Pfeilflugbahn befindet oder wenn eine Schiesslinie parallel zu einer anderen verläuft. Dieses Minimum erlaubt eine Toleranz je nach Gelände und Länge des Schusses, aber es muss absolute Sicherheit gewährleistet sein.

18 Scheiben / Scheibenauflagen

- 18.1. Scheibenauflagen dürfen nicht über andere, grössere Scheibenauflagen angebracht werden. Ebenso dürfen keine künstlichen Merkmale an der Scheibe oder im Vordergrund sein, welche zum Zielen benutzt werden könnten.
- 18.2. Alle Scheiben müssen im rechten Winkel zum Zentrum der Schusslinie stehen.
- 18.3. An allen Turnieren, bei welchen die offiziellen IFAA Runden geschossen werden, müssen bei den 20-cm Scheibenauflagen mindestens 8 Auflagen vorhanden sein. Die Auflagen müssen wie folgt angebracht sein:
Zwei rechteckige Blocks mit je 4 Auflagen

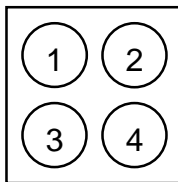
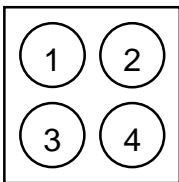


- 18.4. Von den 35-cm Scheibenauflagen müssen mindestens 2 Auflagen vorhanden sein. Diese Auflagen müssen waagrecht nebeneinander angebracht sein.



19 Abschussposition IFAA Reglement: VII.C

- 19.1 Jede Scheibe muss eine gut sichtbare Informationstafel vor der ersten Abschussposition haben. Die Informationstafel muss folgende Angaben enthalten: Die Scheibenummer und die Entfernungen, die in den Feld-, Jagd- und Tierrunden geschossen werden.
- 19.2 Die Entfernung von jedem Schuss muss deutlich auf mindestens einem Abschusspflock angegeben sein. Mindestens ein Abschusspflock pro Abschussposition ist vorgeschrieben. Die Organisatoren dürfen aber mehrere Abschusspflocke verwenden.
- 19.3 Wo auf die gleiche Entfernung mehrere Abschusspflocke verwendet werden, müssen sie mindestens 3 Fuss (90 cm), aber höchstens 15 Fuss (4,5 m), auseinander stehen.
- 19.4 Die 20-cm Auflagen müssen in folgender Reihenfolge geschossen werden: oben links, oben rechts, unten links und unten rechts.



- 19.5 Bei 35-cm Auflagen müssen alle 4 Pfeile auf die gleiche Scheibenaufgabe abgegeben werden. Vom linken Abschusspflock muss auf die linke Auflage geschossen werden und vom rechten Pflock auf die rechte Auflage. Die **Ausnahme** bildet der **Fächerschuss**, wo von den zwei linken Abschusspflocken auf die linke Auflage und von den zwei rechten Abschusspflocken auf die rechte Auflage geschossen wird.
- 19.6 Bei den 50-cm wie auch bei den 65-cm Auflagen werden alle 4 Pfeile auf die gleiche Scheibenaufgabe geschossen. Wenn mehrere Auflagen vorhanden sind, wird Regel 19.5 angewandt.

20 Wettbewerbsregeln IFAA Reglement: VII.G & VII.H

20.1 Allgemeine Regeln

- 20.1.1 An allen Turnieren wird ein Field Captain (Turnierverantwortlicher) ernannt. Seine Pflichten sind:
- Zusammenstellen der Gruppen
 - Ernennung eines Target Captain (Gruppenverantwortlicher) und zwei Schreiber für jede Gruppe
 - Bestimmung der Scheibenummer, wo jede Gruppe startet.
 - Kann ein Zeitlimit bestimmen, entweder pro Scheibe oder pro Runde, wenn das Turnier beendet werden muss.
- 20.1.2 Die Pflicht des Target Captain ist es, das Schiessen in der Gruppe zu leiten und bei allen lokalen Fragen eine Entscheidung zu treffen. Seine Entscheidung bezüglich der Ringzahl der Pfeile, ist zu akzeptieren. (Wird man sich nicht einig über die Entscheidungen kann man dem Target Captain sagen, dass man gegen seinen Entscheid Protest einreicht, siehe Protestrecht.) Bei der Ringzahl der Pfeile des Target Captains muss der erste Schreiber entscheiden, falls Unklarheit herrscht.
- 20.1.3 Die Schreiber müssen die Ringzahlen an jeder Scheibe akkurat schreiben und zählen, dann zusammenzählen und an jeder Scheibe das Ergebnis vergleichen.
- 20.1.4 In einer Gruppe dürfen nicht weniger als 3 und nicht mehr als 6 Schützen schiessen. Die bevorzugte Anzahl ist 4 Schützen.
- 20.1.5 Junioren müssen auf IFAA sanktionierten Turnieren in eigenen Gruppen schiessen.
- 20.1.6 Schüler müssen auf IFAA sanktionierten Turnieren in eigenen Gruppen schiessen, jedoch von einem nicht mitschiessenden, verantwortlichen Erwachsenen begleitet werden.
- 20.1.7 Die Schiessposition innerhalb der Gruppe wird gemeinsam beschlossen. Jeder Schütze muss von der selben Seite auf die erste 14er-Scheibeneinheit schiessen. Für die andere verbleibende 14er-Scheibeneinheit muss der Schütze von der anderen Seite schiessen (Scheibeneinheit = Scheiben Nr. 1 - 14 und Scheiben Nr. 15 - 28, das heisst, der Wechsel findet immer an der Scheiben Nr. 1 und an der Scheiben Nr. 15 statt). Ein Schütze kann, mit Zustimmung des Target Captains, von der anderen Seite schiessen, wenn er glaubt einen Nachteil von seiner Seite aus auf eine bestimmte Scheibe zu haben. Am Ende jeder 14er Scheibeneinheit müssen die Schützen die Reihenfolge wechseln. Die zwei Schützen, die zuerst geschossen haben, müssen nun als letzte schiessen und umgekehrt (nebst der Reihenfolge wird auch die Schiessposition gewechselt, linke oder rechte Seite und wer zuerst auf die oberen Auflagen geschossen hat, schießt nun auf die unteren Auflagen und umgekehrt).

20.2 Einerpflockauslegung

- 20.2.1 Kein Schütze darf vor einer gedachten Linie, welche parallel zur Scheibe den entsprechenden Abschusspflock durchläuft, stehen. Der Fuss darf maximal sechs Zoll (15cm) hinter dem Pflock und maximal drei Fuss (90cm) neben dem Pflock sein. Für alle Tierrunden, mit oder ohne Entfernungsangabe, muss ein Fuss den Pflock berühren oder maximal sechs Zoll (15cm) hinter oder seitlich des entsprechenden Pflocks sein.

CH: Bei den Runden, die nicht zu zweit sondern einzeln hintereinander geschossen werden, muss ein Fuss den Pflock hinten oder seitlich berühren.

20.3 Zweierpflockauslegung

- 20.3.1 Kein Schütze darf vor dem Abschusspflock stehen. Ein Fuss muss den Pflock berühren oder maximal sechs Zoll (15cm) hinter oder seitlich des entsprechenden Pflocks sein.

CH: Bei der Zweierpflockauslegung muss ein Fuss den Pflock hinten oder seitlich berühren.

20.4 Verhalten auf dem Parcours

- 20.4.1 Eine Gruppe darf die nachfolgende Gruppe nicht durch das Suchen von Pfeilen aufhalten. Es müssen genügend Pfeile mitgenommen werden, so dass jeder Schütze weiterschiesen kann, und erst nach dem Turnier zurückgeht um die verlorenen Pfeile zu suchen.

CH: Sollte eine Gruppe während dem Turnier Zeit haben, die Pfeile zu suchen, muss aus Sicherheitsgründen eine Person vor der Scheibe stehen bleiben.

- 20.4.2 Es darf auf keiner Scheibe eines Parcours, welcher für ein Turnier bereitgestellt ist, trainiert werden. Trainingsscheiben müssen bereitgestellt werden.
- 20.4.3 Wenn aus irgendeinem Grund eine Gruppe die nachfolgende Gruppe aufhält, können die Target Captains gemeinsam eine Vereinbarung treffen, um die nachfolgende Gruppe vorbeizulassen.
- 20.4.4 Ein Schütze, der vom Target Captain aus einem triftigen Grund die Erlaubnis erhält, den Parcours zu verlassen, hat das Recht, zu seiner Gruppe zurückzukehren und die Runde fertig zu schiessen. Seine Gruppe kann auf seine Rückkehr warten, muss aber den folgenden Gruppen erlauben, zu überholen. Der Target Captain soll eine angemessene Frist für die Rückkehr des Schützen festlegen, nach deren Ablauf die Gruppe das Schiessen fortsetzt. Er kann die in der Zwischenzeit verlorenen Scheiben mit Zustimmung und besonderer Genehmigung des Field Captains nachschiessen.
- 20.4.5 Kein Schütze darf am gleichen Turnier mehrmals teilnehmen, es sei denn, dass dies in der Ausschreibung erlaubt wurde.
- 20.4.6 Turnierteilnehmer dürfen während des Turniers nicht auf Trainingsscheiben schiessen; ausgenommen ist eine offizielle Unterbrechung. Im Falle eines Ausrüstungsfehlers, nach Reparaturen, kann ein Schütze unter Aufsicht des Field oder Range Captains 4 Pfeile auf eine Trainingsscheibe schiessen.

- 20.4.7 Bogenschützen müssen die volle Dauer eines Turniers schießen, wie es in der Turnierausschreibung vorgesehen ist. Irgendwelche Punktzahlen eines Schützen, der das Turnier nicht voll beendet hat, werden nicht für irgendwelche Auszeichnungen berücksichtigt. Im Falle unfreundlichen, rauhen Wetters muss das Turnier fortgesetzt werden, bis der Field Captain ein vorher festgelegtes Signal zum Abbruch gibt. Bogenschützen, die den Parcours verlassen, bevor solch ein Signal gegeben wurde, werden aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.
- 20.4.8 Scheiben sind in der angegebenen Reihenfolge zu schießen. Ausgelassene Scheiben können nur mit Zustimmung des Field Captains nachgeschossen werden.
- 20.4.9 Die Gruppen dürfen sich nicht zu nahe kommen und stören, während eine Gruppe noch am Schiessen ist, sie müssen separat zurückbleiben, bis alle Schützen der vorangehenden Gruppe geschossen haben.
- 20.4.10 Eine technische Kontrolle (Bogenkontrolle) muss vor dem Turnier ernannt werden. Jeder Turnierteilnehmer muss seine Ausrüstung zur Bogenkontrolle zu angegebener Zeit und Ort vorzeigen. Es ist in der eigenen Verantwortung des Schützen, seine Ausrüstung innerhalb des Reglements zu halten. Unterlassungen können einen anderen Schützen zu einem Protest veranlassen, was zur Disqualifikation führt.
- 20.4.11 Beim Spannen des Bogens auf einer waagrechten Fläche, darf die Hand nicht höher als der Kopf sein.

CH: Beim Spannen des Bogens darf die Bogenhand die Höhe der Linie, welche zwischen der Augenhöhe und dem Ziel liegt, nicht überschreiten. Das heisst, der Bogen darf nur in Richtung des Zieles gespannt werden.

20.5 Pfeilmaterial (**SCHWEIZ**)

- 20.5.1 Verlorene Pfeile: Jeder Schütze meldet nach dem Parcours dem Organisator die verlorenen Pfeile auf der Rückseite der Score-Karte unter Angabe der Scheibenummer.
- 20.5.2 Beschädigte oder zerbrochene Pfeile: Jeder Schütze nimmt seine beschädigten oder zerbrochenen Pfeile mit nach Hause. Das Deponieren zu Lasten der Organisatoren ist unsportlich.
- 20.5.3 Markierung und Nummerierung der Pfeile: Sämtliche Pfeile müssen an offiziellen FAAS-Turnieren deutlich am Pfeilschaft mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet werden. Die Nummerierung der Pfeile ist je nach Turnierart zusätzlich erforderlich.

21 Umrechnungstabelle Yard - Meter / Feet - Meter

Yard	Meter
1	0.91
2	1.82
3	2.74
4	3.65
5	4.57
6	5.48
7	6.40
8	7.31
9	8.22
10	9.14
11	10.05
12	10.97
13	11.88
14	12.80
15	13.71
16	14.63
17	15.54
18	16.45
19	17.37
20	18.28
Feet	Meter
20	6.10

Yard	Meter
21	19.20
22	20.11
23	21.03
24	21.94
25	22.86
26	23.77
27	24.68
28	25.60
29	26.51
30	27.43
31	28.34
32	29.26
33	30.17
34	31.08
35	32.00
36	32.91
37	33.83
38	34.74
39	35.66
40	36.57
Feet	Meter
25	7.60

Yard	Meter
41	37.49
42	38.40
43	39.31
44	40.23
45	41.14
46	42.06
47	42.97
48	43.89
49	44.80
50	45.72
51	46.63
52	47.54
53	48.46
54	49.37
55	50.29
56	51.20
57	52.12
58	53.03
59	53.94
60	54.86
Feet	Meter
30	9.10

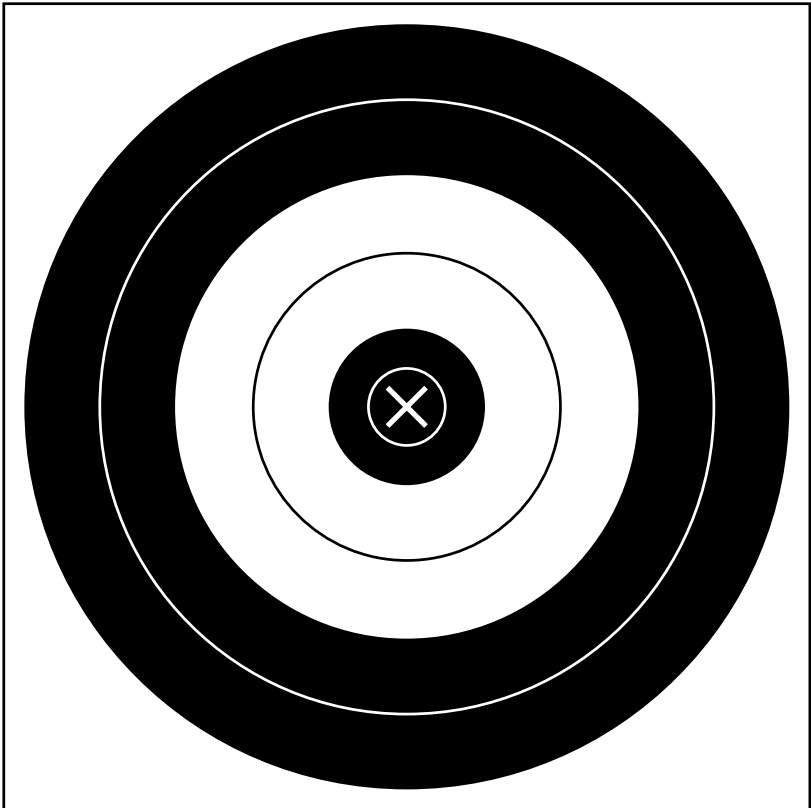
Yard	Meter
61	55.77
62	56.69
63	57.60
64	58.52
65	59.43
66	60.35
67	61.26
68	62.17
69	63.09
70	64.00
71	64.92
72	65.83
73	66.75
74	67.66
75	68.58
76	69.49
77	70.40
78	71.32
79	72.23
80	73.15
Feet	Meter
35	10.65

22 Feldrunde - Field Round IFAA Reglement: VIII.A

22.1 Eine Feldrunde besteht aus 2 Runden à 14 Scheiben.

22.1.1 Die Scheibenauflagen der Feldrunde haben einen schwarzen Spot, einen weissen Innenring und einen schwarzen Aussenring. Vier Grössen werden verwendet.

20 cm Auflage = 20 cm Aussenring	12 cm Innenring	4 cm Spot
35 cm Auflage = 35 cm Aussenring	21 cm Innenring	7 cm Spot
50 cm Auflage = 50 cm Aussenring	30 cm Innenring	10 cm Spot
65 cm Auflage = 65 cm Aussenring	39 cm Innenring	13 cm Spot



22.1.2 Der Zählwert ist 5 für den Spot, 4 für den Innenring und 3 für den Aussenring (die Zwischenlinien der einzelnen Ringe werden nur in der Experten Runde angewendet).

22.2 **Alle Abschussplöcke für Erwachsene sind weiss.
Juniorabschussplöcke sind blau (wenn sie von der
Erwachsenenentfernung abweichen).
Schülerabschussplöcke sind schwarz.**

22.3 Die Standardeinheit besteht aus folgenden Abschussentfernungen:

Scheiben- auflagen Grösse	Anzahl Abschuss- pflöcke	Entfernung der Abschusspflöcke zur Scheibe	
		Erwachsene	Junioren
65 cm	4	80-70-60-50 Yards	50 Yards
65 cm	1	65 Yards	50 Yards
65 cm	1	60 Yards	45 Yards
65 cm	1	55 Yards	40 Yards
50 cm	4	45-40-35-30 Yards	wie Erwachsene
50 cm	4	35-35-35-35 Yards	"
50 cm	1	50 Yards	"
50 cm	1	45 Yards	"
50 cm	1	40 Yards	"
35 cm	1	30 Yards	"
35 cm	1	25 Yards	"
35 cm	1	20 Yards	"
35 cm	1	15 Yards	"
20 cm	4	35-30-25-20 Feet	"

22.4 Zählung - Scoring IFAA Reglement: VII.I

22.4.1 Die Pfeile in der Scheibe dürfen nicht berührt werden bis sie geschrieben sind.

22.4.2 Um Beschädigungen der Pfeile möglichst gering halten zu können, dürfen auf allen Scheiben, die näher als 55 Yards stehen, die Pfeile nach jedem Paar Schützen geschrieben und gezogen werden. Der Target Captain und die beiden Schreiber müssen zur Scheibe gehen, um die Punkte aufzuschreiben.

22.4.3 Durchschüsse, die man auf der Scheibenaufgabe nicht mehr sieht, aber noch in der Scheibe sind, werden vom Target Captain oder einem Beauftragten zurückgeschoben und sofort geschrieben (die Pfeile dürfen jedoch nicht vom Schützen selber zurückgestossen werden).

22.4.4 Abprallende Pfeile vom Boden in die Scheibe werden nicht gewertet.

22.4.5 Von der Scheibe abprallende Pfeile innerhalb der zählenden Ringe müssen wiederholt werden. Durchschüsse innerhalb der zählenden Ringe müssen mit einem markierten Pfeil nochmals geschossen werden.

22.4.6 Bei Punktegleichstand von Medaillenwärtern müssen die betroffenen Schützen den Gleichstand durch ein Ausschieszen über drei Scheiben brechen. Ist danach der Gleichstand immer noch nicht gebrochen, wird das Schiessen jeweils um eine Scheibe fortgesetzt, bis ein Schütze an einer Scheibe eine höhere Punktzahl erreicht. Wenn die betroffenen Schützen zustimmen, können sie von der ersten Scheibe an auf einen Scheibengewinn schiessen.

CH: In der Schweiz wird bei Punktegleichheit zuerst die höhere Anzahl Xer (Kill in der Tierbildrunde) und danach die höhere Anzahl Treffer ermittelt. Erst wenn dann immer noch ein Gleichstand ist, wird er, wie oben erwähnt, ausgeschossen.

22.4.7 Hat ein Schütze mehr Pfeile geschossen als vorgeschrieben, verliert er die Punkte des Pfeils oder der Pfeile mit der (den) höchsten Wertung(en).

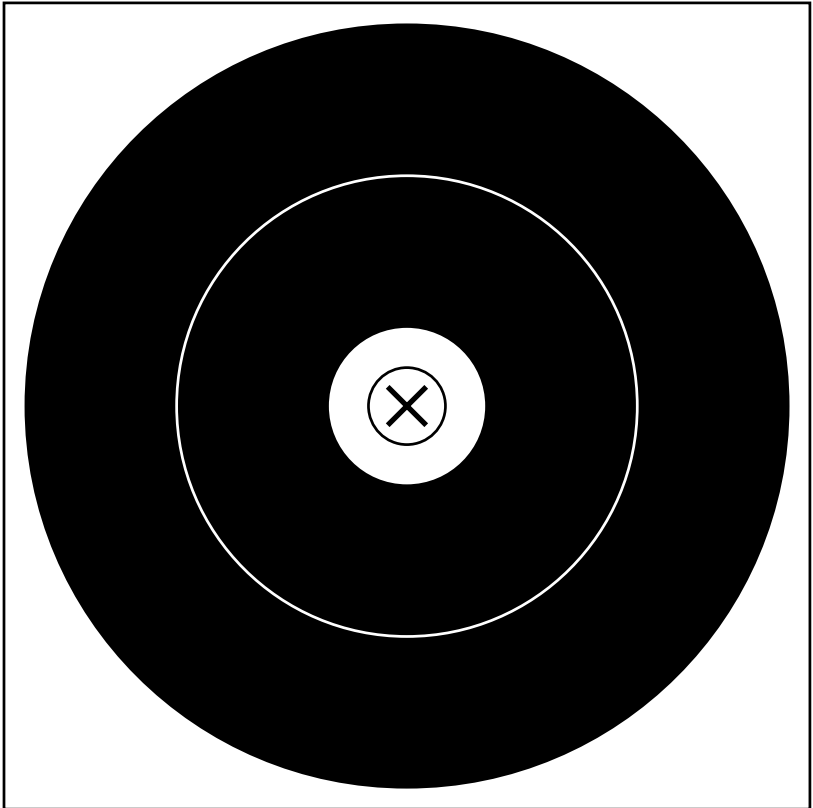
- 22.4.8 Schiesst ein Schütze vom falschen Abschusspflock oder auf eine falsche Scheibenaufgabe, verliert er die Punkte dieses Pfeils. Der Pfeil darf nicht nachgeschossen werden. (Ist nicht klar auszumachen, welcher Pfeil falsch abgeschossen wurde, wird der Pfeil mit der höchsten Punktzahl nicht gewertet).
- 22.4.9 Fällt einem Schützen am Abschusspflock aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, kann der Schütze einen anderen Pfeil schießen, vorausgesetzt er kann den verlorenen Pfeil mit seinem Bogen vom Abschusspflock aus erreichen.
- 22.4.10 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der Scheibe und steckt in diesem, so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil in der Scheibe abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 22.4.11 Wo eine Linie zwei verschiedene Wertungszonen auf der Scheibenaufgabe abtrennt, zählt die Linie zu der niedrigeren Wertungszone. Ist keine Linie zwischen den Wertungszonen vorhanden, muss der Pfeil die höhere Wertungszone durchbrochen haben, um die höhere Punktzahl zu erreichen.
- 22.4.12 Der Schütze kann einen Pfeil bis zu dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, gilt er als geschossen und zählt null Punkte. Die einzige Ausnahme gilt nur in gefährlichen Situationen, wobei der Target Captain entscheidet oder der erste Schreiber im Falle des Target Captains.
- 22.4.13 **CH: Jeder Pfeil muss mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet sein.**

23 Jagdrunde - Hunter Round IFAA Reglement: VIII.B

23.1 Eine Jagdrunde besteht aus 2 Runden à 14 Scheiben.

23.1.1 Die Scheibenauflagen der Jagdrunde sind überall schwarz mit einem weissen Spot. Vier Grössen werden verwendet.

20 cm Auflage = 20 cm Aussenring	12 cm Innenring	4 cm Spot
35 cm Auflage = 35 cm Aussenring	21 cm Innenring	7 cm Spot
50 cm Auflage = 50 cm Aussenring	30 cm Innenring	10 cm Spot
65 cm Auflage = 65 cm Aussenring	39 cm Innenring	13 cm Spot



23.1.2 Der Zählwert ist 5 für den Spot, 4 für den Innenring und 3 für den Aussenring (die weisse Zwischenlinie zählt zu der tieferen Wertungszone).

23.2 **Alle Abschusspflocke für Erwachsene sind rot.**
Juniorenabschusspflocke sind blau (wenn sie von der Erwachsenenentfernung abweichen).
Schüler Abschusspflocke sind schwarz.

23.3. Die Standardeinheit besteht aus folgenden Abschussentfernungen:

Scheiben- auflagen Grösse	Anzahl Abschuss- pflöcke	Entfernung der Abschusspflöcke zur Scheibe	
		Erwachsene	Junioren
65 cm	4	70-65-61-58 Yards	50 Yards
65 cm	4	64-59-55-52 Yards	50 Yards
65 cm	4	58-53-48-45 Yards	45 Yards
50 cm	4	53-48-44-41 Yards	41 Yards
50 cm	1	48 Yards	wie Erwachsene
50 cm	1	44 Yards	"
50 cm	1	40 Yards	"
50 cm	4	36-36-36-36 Yards	"
35 cm	4	32-32-32-32 Yards	"
35 cm	4	28-28-28-28 Yards	"
35 cm	2	23-20 Yards	"
35 cm	2	19-17 Yards	"
35 cm	2	15-14 Yards	"
20 cm	1	11 Yards	"

23.4 Zählung - Scoring IFAA Reglement: VII.I

23.4.1 Es gelten die gleichen Regeln wie in der Feldrunde unter Artikel 22.4.1 bis 22.4.13

24 Internationale Runde IFAA Reglement: VIII.E

- 24.1 Die Scheibenauflagen haben die gleiche Spezifikation wie in der IFAA Jagdrunde. Es müssen die 35 cm, 50 cm und 65 cm Auflagen verwendet werden.
- 24.2 Aus jeder Entfernung müssen drei Pfeile geschossen werden.
- 24.3 Der Zählwert ist 5 für den Spot, 4 für den Innenring und 3 für den Aussenring. (Die weisse Zwischenlinie zählt zu der tieferen Wertungszone.)
- 24.4 Bei dem 35 Yards Fächerschuss von der Feldrunde sind die beiden inneren Abschusspflöcke die Abschussposition der Internationalen Runde.
- 24.5 **Alle Abschusspflöcke für Erwachsene sind weiss. Juniorenabschusspflöcke sind blau (wenn sie von der Erwachsenenentfernung abweichen). Schülerabschusspflöcke sind schwarz.**
- 24.6 Die internationale Runde besteht aus 20 Scheiben (10 Scheiben per Einheit) und muss folgende Scheibenauflagen und Entfernungen haben:

Scheiben- auflagen Grösse	Anzahl Abschuss- pflöcke	Entfernung der Abschusspflöcke zur Scheibe	
		Erwachsene	Junioren
65 cm	1	65 Yards	50 Yards
65 cm	1	60 Yards	45 Yards
65 cm	1	55 Yards	40 Yards
50 cm	1	50 Yards	wie Erwachsene
50 cm	1	45 Yards	"
50 cm	1	40 Yards	"
50 cm	1	35 Yards	"
35 cm	1	30 Yards	"
35 cm	1	25 Yards	"
35 cm	1	20 Yards	"

24.7 Zählung - Scoring

- 24.7.1 Es gelten die gleichen Regeln wie in der Feldrunde unter Artikel 22.4.1 bis 22.4.13

25 Experten-Feldrunde IFAA Reglement: VIII.F

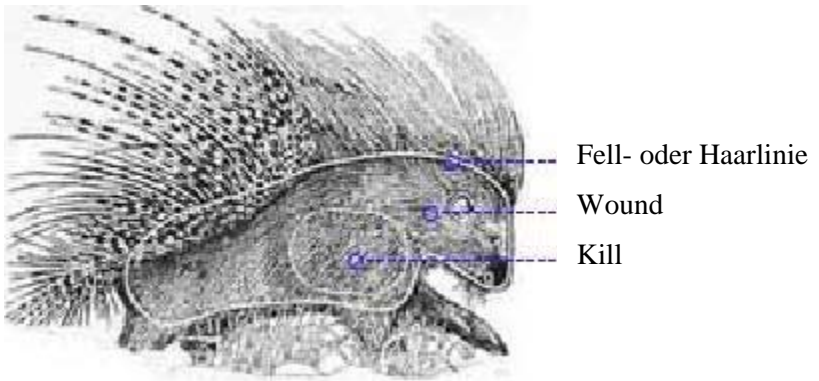
- 25.1 Es müssen die gleichen Entfernungen und Scheibenauflagen wie in der IFAA Feldrunde verwendet werden, jedoch werden die Zwischenlinien der einzelnen Ringe angewendet.
- 25.2 Die Zählweise ist wie folgt:
- 5 Punkte für den Spot
 - 4 Punkte für den 2. Ring vom Spot aus
 - 3 Punkte für den 3. Ring vom Spot aus
 - 2 Punkte für den 4. Ring vom Spot aus
 - 1 Punkte für den 5. Ring vom Spot aus
- 25.3 Das weisse X im Innenring des Spots wird nur gezählt, um einen Gleichstand zu brechen.
- 25.4 Alle anderen IFAA Regeln der Feldrunde werden in der Experten Runde angewendet.

26 Tierbild-Runde mit Entfernungsangaben IFAA Reglement: VIII.C

26.1 Eine Tierbild-Runde besteht aus 2 Runden à 14 Scheiben.

26.1.1 Die Scheibenaufgaben für diese Runde sind Tierbildaufgaben mit einer zweigeteilten Trefferzone. Das Kill ist länglich, während die Wound Zone zwischen dem Kill und der Fell-/ Haarlinie oder evtl. Federn liegt. Die Zone, welche zwischen der Fell-/ Haarlinie, einschliesslich der Linie, und der Aussenseite des Tierkörpers liegt, ist nicht als Wertungszone zu betrachten.

Das Kill der Gruppe 1 ist 9.0 Zoll breit und 14.5 Zoll lang mit runden Enden.
Das Kill der Gruppe 2 ist 7.0 Zoll breit und 10.5 Zoll lang mit runden Enden.
Das Kill der Gruppe 3 ist 4.5 Zoll breit und 7 Zoll lang mit runden Enden.
Das Kill der Gruppe 4 ist 2.5 Zoll breit und 3 5/8 Zoll lang mit runden Enden.



26.1.2 Der Zählwert ist wie folgt:

	Kill	Wound
Erster Pfeil	20	18
Zweiter Pfeil	16	14
Dritter Pfeil	12	10

26.2 **Alle Abschusspflöcke für Erwachsene sind gelb.
Juniorenabschusspflöcke sind blau (nur wenn sie von der Erwachsenenentfernung abweichen).
Schüler Abschusspflöcke sind schwarz.**

- 26.3 Die Standardeinheit besteht aus folgenden Abschussentfernungen:
 - 26.3.1 Scheiben mit Auflagen der Gruppe 1 - Drei Walk-up-Scheiben mit je drei Abschusspflöcken mit einem Abstand von je 5 Yards, wobei der erste Abschusspflock zwischen 60 und 40 Yards liegen soll.
 - 26.3.2 Scheiben mit Auflagen der Gruppe 2 - Drei Walk-up-Scheiben mit je drei Abschusspflöcken mit einem Abstand von je 3 Yards, wobei der erste Abschusspflock zwischen 45 und 30 Yards liegen soll.
 - 26.3.3 Scheiben mit Auflagen der Gruppe 3 - Vier Scheiben mit je einem Abschusspflock, der zwischen 35 und 20 Yards liegen soll.
 - 26.3.4 Scheiben mit Auflagen der Gruppe 4 - Vier Scheiben mit je einem Abschusspflock, der zwischen 20 und 10 Yards liegen soll.

26.4 Abschusspositionen

- 26.4.1 Es sind maximal 3 Schüsse erlaubt. Der Schütze schießt jedoch nur, bis er einen gültigen Treffer erzielt hat. Nachdem ein Pfeil die zählende Zone getroffen hat, darf kein weiterer Pfeil mehr geschossen werden.
- 26.4.2 Kein Schütze darf zum Abschusspflock zurückgehen, um weitere Pfeile zu schießen, wenn er bereits in Richtung Scheibe gegangen ist.
- 26.4.3 Die Pfeile der Schützen müssen klar mit Ringen gekennzeichnet sein. Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden. Wenn der Schütze unglücklicherweise einen falschen Pfeil zuerst geschossen hat, muss er dies dem Target-Captain melden und klarstellen.
- 26.4.4 Junioren müssen bei Scheibenaufgaben der Gruppe 1 vom kürzesten Abschusspflock des Walk up zum Ziel schießen.
- 26.4.5 An der ersten Scheibe schießt zuerst der erste Schütze, dann der Reihe nach der zweite, dritte, vierte etc. Danach rotiert die Reihenfolge gemäss der Score-Karten Reihenfolge. (Das heisst der Letzte schießt nun zuerst, der erste Schütze schießt an zweiter Stelle usw.)

26.5 Zählung - Scoring (IFAA Reglement Seite 20)

- 26.5.1 Es gelten die gleichen Regeln wie in der Feldrunde unter Artikel 22.4.1 bis 22.4.13

27 Tierbild-Runde ohne Entfernungsangaben IFAA Reglement: VIII.D

- 27.1 Die Standardeinheit soll gleich sein wie bei der Tierbildrunde mit Entfernungsangaben, nur dass die Entfernungen nicht angezeigt werden.
- 27.2 Scheibenaufgaben sind die gleichen wie bei der Tierbildrunde mit Entfernungsangaben.
- 27.3 Abschusspositionen sind die gleichen wie bei der Tierbildrunde mit Entfernungsangaben.
- 27.4 Die Zählweise ist die gleiche wie bei der Tierbildrunde mit Entfernungsangaben.
- 27.5 Range Finder (Hilfsmittel zum Distanzen messen), sind nicht erlaubt.
- 27.6 Fotoapparate dürfen nicht als Entfernungsmesser benutzt werden, sondern nur um Fotos zu machen. Sie dürfen erst benutzt werden, wenn alle Schützen der Gruppe mit Schiessen fertig sind.
- 27.7 **Zählung - Scoring**
- 27.7.1 Es gelten die gleichen Regeln wie in der Feldrunde unter Artikel 22.4.1 bis 22.4.13

28 Schweizermeisterschaft Field

- 28.1 Die Schweizermeisterschaft Field besteht aus einer Feld- und einer Jagdrunde verteilt auf zwei Tage.
- 28.2 Es gelten die Regeln der Feldrunde Art. 22 bis 22.4.13 und der Hunterrunde Art. 23 bis 23.4.1
- 28.3 Die Teilnehmer müssen zur festgelegten Zeit auf der vom Organisator zugeteilter Scheibenummer starten. (Ansonsten können die Resultate bei Protest nicht gewertet werden.)

29 IFAA World Field Archery Championships IFAA Reglement: WFAC

29.1 Dauer

29.1.1 Die WFAC wird an fünf (5) aufeinander folgenden Tagen abgehalten.

29.2 Bewerber

29.2.1 Die Bewerbung einer IFAA – anerkannten Nation für die WFAC, hat gemäss den Regeln in den "IFAA - By Laws" (Book of Rules) zu erfolgen.

29.2.2 Eine Nation, welche sich für die WFAC bewirbt, muss dem IFAA-Komitee, oder dem IFAA Präsidenten - falls die Bewerbung nicht am IFAA-Komitee-Meeting gestellt wird - Folgendes gewährleisten:

29.2.2.1 Falls der Anlass zeitgleich mit einem anderen Anlass, wie z.B. den "Nationalen Field-Meisterschaften" durchgeführt wird, darf es keine Abweichungen von den IFAA-Regeln geben. Ansonsten siehe 29.2.2.2 unten stehend.

29.2.2.2 Falls 29.2.2.1 (siehe oben) nicht garantiert werden kann, muss der IFAA-Anlass als eigenständiger Anlass, strikte gemäss IFAA-Regeln durchgeführt werden.

29.2.2.3 Die WFAC hat die Souveränität (Priorität) gegenüber dem anderen Anlass.

29.3 Turnus

Die WBHC wird gemäss IFAA Reglement nach folgendem Plan in den IFAA Regionen zirkulieren:

2006	2016	Australasia
2008	2018	Afrika
2010	2020	Europe
2012	2022	Süd Amerika
2014	2024	Nord Amerika

29.4 Ausrichtung

Sonntag	Eröffnungszereemonie
Montag	Eine 28-Scheiben IFAA Field-Runde
Dienstag	Eine 28-Scheiben IFAA Hunter-Runde
Mittwoch	Eine 28-Scheiben IFAA Tierbild-Runde (Papier)
Donnerstag	Eine 28-Scheiben IFAA Field-Runde
Freitag	Eine 28-Scheiben IFAA Hunter-Runde
Samstag	Rankverkündigung und optional Bankett / Nachtessen Fahnenübergabe an den nächsten Veranstalter Schlusszereemonie

29.5 Besondere Regeln für die WFAC

- 29.5.1 Die Regeln für: Turnier-Offizielle; Protest-Komitee, Technische Kontrolle; Offizielle Runden; Ziele; Ausrüstung; Stil und Divisionen; Klassifikation; Schiess-Distanzen; Positionen und Zählweise sowie Versicherung entspricht den Regeln, welche in den "By-Laws" und in den "Statuten" des IFAA "Book of Rules" beschrieben sind.
- 29.5.2 Die Regeln für den IFAA Nationenwettbewerb (welcher allenfalls zusammen mit der WFAC durchgeführt wird) entsprechen denen, welche im IFAA "Book of Rules" publiziert sind.
- 29.5.3 Eine technische Kontrolle wird vom Veranstalter vor der WFAC ernannt. Alle Bögen und die Ausrüstung werden vor dem Wettbewerb kontrolliert, und als "kontrolliert" markiert. Jeder Turnierteilnehmer muss seine Ausrüstung der technischen Kontrolle vorweisen. Ort und Zeit werden vom Veranstalter bekannt gegeben. Es liegt in der Verantwortung des Schützen, dass seine Ausrüstung den IFAA-Regeln entspricht. Unterlassungen können einen anderen Schützen zu einem Protest veranlassen, was zur Disqualifikation führen kann.

30 3D-Schweizermeisterschaft

30.1 Austragung

- 30.1.1 Die Schweizermeisterschaft 3-D besteht aus zwei Runden verteilt auf zwei Tage.
- 30.1.2 Am ersten Tag eine 3-Pfeile Runde
Am zweiten Tag eine 1-Pfeil Runde
- 30.1.3 Die Distanzen sind unbekannt, müssen sich aber innerhalb der definierten Distanzen für die entsprechende "3-D Tier-Gruppe" befinden.
- 30.1.4 Eine 3-D Runde besteht aus 28 3-D Tieren. Die Qualität sollte Mc Kenzie oder Delta Tieren entsprechen oder gleich gute Eigenschaften aufweisen.
- 30.1.5 Die Runde beinhaltet jeweils 7 3-D Tiere pro 3-D Tier Gruppe. Der Veranstalter muss genügend 3-D Tiere in Reserve haben.

30.2 Parcours

- 30.2.1 Die 3-D Tiere dürfen zum Teil verdeckt und auch angewinkelt (jedoch nicht übertrieben) im Gelände aufgestellt werden. Jeder Turnierteilnehmer, gleich welcher Grösse, muss eine klare Sicht auf die Scheibe haben und ein Schuss in die innere und mittlere Wertungszone muss technisch möglich ist.
- 30.2.2 Beim Abschusspflock oder in dessen Nähe muss ein Bild oder ein Foto des jeweiligen 3-D Tieres angebracht sein, welches klar die zählenden Zonen (SuperSpot, Spot, Körper) aufzeigt. Dem Schützen können zudem Kopien mit diesen Angaben mitgegeben werden. Dabei zählen nur die eingezeichneten Zonen. Hat das 3D-Tier mehrere "SuperSpot"- und "Spot"-Zonen, sind diese als Aussenzone zu werten.
- 30.2.3 Die Entfernung zu den 3-D Tieren muss übereinstimmen mit den Distanzvorgaben der jeweiligen 3-D Tier Gruppe.
- 30.2.4 Die 3-D Tiere können innerhalb dieser maximalen und minimalen Vorgabe freigestellt werden. Die 3-D Tiere aus derselben Gruppe müssen jedoch verschiedene Distanzen aufweisen.

Distanzvorgaben

3-D Gruppe	Erwachsene	Junioren	Schüler
Gruppe 1	40 bis 55 Yards	30 bis 45 Yards	20 bis 30 Yards
Gruppe 2	30 bis 45 Yards	20 bis 35 Yards	15 bis 25 Yards
Gruppe 3	15 bis 35 Yards	15 bis 25 Yards	10 bis 20 Yards
Gruppe 4	10 bis 20 Yards	10 bis 20 Yards	7 bis 13 Yards

- 30.2.5 Alle Ziele sind als Strights ausgepflockt (Alle Pfeile bei der 3-Pfeil-Runde werden vom selben Abschusspflock geschossen)

30.3 Trefferzonen und Wertung

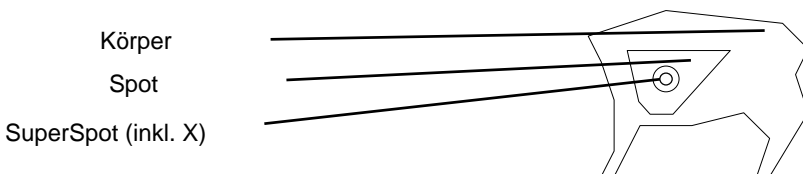
30.3.1 3-D Tiere werden nach Grösse der Trefferzone gemäss folgender Formel, in Gruppen unterteilt:

Der vertikale Durchmesser der Trefferzone 2 (Spot) wird gemessen.
Entsprechend dieser Grösse sehen die Gruppen wie folgt aus:

Gruppe 1 3-D Tiere	9 7/8 Zoll +	(251 + mm)
Gruppe 2 3-D Tiere	7 15/16 bis 9-13/16 Zoll	(201 bis 250mm)
Gruppe 3 3-D Tiere	5 15/16 bis 7-7/8 Zoll	(151mm bis 200mm)
Gruppe 4 3-D Tiere	0 bis 5 7/8 Zoll	(0 bis 150mm)

30.3.2 Zählweise am ersten Tag : 3 Pfeil-Runde

	SuperSpot	Spot	Körper
Erster Pfeil	20	18	16
Zweiter Pfeil	14	12	10
Dritter Pfeil	8	6	4



30.3.3 Zählweise am zweiten Tag : 1 Pfeil - Runde. Es wird nur ein Pfeil geschossen.

30.3.4 Der Zählwert wird wie folgt definiert:

Superspot (inkl. X)	20 Punkte
Spot	16 Punkte
Körper (restliches Tier)	10 Punkte

30.3.5 Bei 3-D Tieren, welche nur 2 Trefferzonen aufweisen, wird der Bereich zwischen "Spot" und Fell- oder Haarlinie als 3. Trefferzone gewertet.
Bei 3-D Tieren - wie McKenzie - welche 3 Trefferzonen aufweisen, werden der "SuperSpot" und "X" als eine Zone gewertet. Der Bereich zwischen "Spot" und Fell- oder Haarlinie wird als 3. Trefferzone gewertet.

30.4 Scoring - Zählung

30.4.1 Der Sieger wird nach folgenden Punkten ermittelt: Erstens durch die höhere Punktzahl, zweitens durch die höhere Anzahl SuperSpots und drittens durch die höhere Anzahl der Treffer.

30.4.2 Kein Mitglied der Gruppe (oder einer anderen Gruppe) darf den Abschusspflock überschreiten, bis alle Mitglieder der Gruppe von diesem Abschusspflock geschossen haben.

30.4.3 Kein Schütze darf zum Abschusspflock zurückgehen, um weitere Pfeile zu schießen, wenn er bereits in Richtung Scheibe gegangen ist.

30.4.4 Es ist nicht erlaubt, während dem Schiessen einen Fuss vor den Abschusspflock zu halten. Ein Fuss muss den Abschusspflock berühren.

30.4.5 Die Pfeile in der Scheibe dürfen nicht berührt werden bis sie geschrieben sind.

- 30.4.6 Durchschüsse, die man auf dem 3-D Tier nicht mehr sieht aber noch im Tier sind, werden vom Target Captain oder von einem Beauftragten zurückgeschoben (jedoch nicht vom Schützen selbst) und sofort geschrieben.
- 30.4.7 Der Pfeil muss die Linie durchbrechen, um gezählt zu werden.
- 30.4.8 Wo eine Linie zwei verschiedene Wertungszonen abtrennt, zählt die Linie zu der niedrigeren Wertungszone.
- 30.4.9 Die Pfeile, welche bei 3-D Scheiben im Sockel, in den Hörnern oder dem Geweih stecken, werden nicht gezählt.
- 30.4.10 Pfeile, die durch nicht zählbare Körperteile hindurch in Trefferzonen stecken, werden gewertet. Sind Hintergrundkulissen an Tieren angebracht muss eine gut erkennbare Linie zwischen Tierkörper und Kulisse angebracht sein. Pfeile, die in der Kulisse stecken, werden nicht gewertet.
- 30.4.11 3 Pfeil - Runde. Es dürfen maximal drei Pfeile geschossen werden. Sobald sich ein Pfeil innerhalb der Trefferzone befindet müssen keine weiteren Pfeile geschossen werden. (Bei Unsicherheit, ob sich der Pfeil in der Trefferzone befindet, empfiehlt es sich, einen weiteren Pfeil nachzuschossen). Der erste Pfeil in der Trefferzone wird gezählt.
- 30.4.12 Vom Boden oder von Bäumen abprallende Pfeile, die im Tier stecken, werden gewertet (im Gegensatz zu der Feld-, Jagd- und Tierbildrunde sowie zur Bow-huntermeisterschaft).
- 30.4.13 Von der Scheibe zurückprallende Pfeile innerhalb der zählenden Zone müssen wiederholt werden. Zurückgeprallt ist der Pfeil, wenn er nach dem Abprallen zwischen Ziel und Abschusspflock liegen bleibt. Durchschüsse innerhalb der zählenden Zone dürfen mit einem markierten Pfeil nachgeschossen werden, sofern der Schütze den Abschusspflock noch nicht in Richtung 3-D Tier verlassen hat.
- 30.4.14 Schiesst ein Schütze vom falschen Abschusspflock oder auf ein falsches 3-D Tier, verliert er die Punkte dieses Pfeils. Der Pfeil darf nicht nachgeschossen werden.
- 30.4.15 Fällt einem Schützen am Abschusspflock aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, kann der Schütze einen anderen Pfeil schießen, vorausgesetzt er kann den verlorenen Pfeil mit seinem Bogen vom Abschusspflock aus erreichen.
- 30.4.16 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil im 3D-Tier und steckt in diesem so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil im 3D-Tier abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 30.4.17 Der Schütze kann einen Pfeil bis zu dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, gilt er als geschossen und zählt null Punkte. Die einzige Ausnahme ist in gefährlichen Situationen, wobei der Target Captain entscheidet oder der erste Schreiber im Falle des Target Captains.
- 30.4.18 Es ist strikte verboten, anderen Schützen die Distanz zu sagen (kann zur Disqualifikation führen).
- 30.4.19 Bei einer Einer-Pflockauslegung: An der ersten Scheibe schießt zuerst der erste Schütze, dann der Reihe nach der zweite, dritte, vierte etc. Danach rotiert die Reihenfolge gemäss der Score-Karten Reihenfolge. (Das heisst der Letzte schießt nun zuerst, der erste Schütze schießt an zweiter Stelle usw.)

30.4.20 Bei einer Zweier-Pflockauslegung: Die ersten zwei Schützen innerhalb einer Gruppe schießen als Erste an der ersten Scheibe, die nächsten zwei Schützen schießen als Erste an der nächsten Scheibe und so weiter. Diese Zahlen können sich je nach Anzahl der Schützen in der Gruppe ändern.

30.5 Ausrüstung und Hilfsmittel

30.5.1 Die Schiessausrüstung muss dem FAAS (IFAA) Reglement entsprechen.

30.5.2 Ferngläser, Range Finder (Entfernungsmesser) und andere optische Hilfsmittel, die zur Entfernungsmessung verwendet werden können, sind nicht erlaubt. Fotoapparate dürfen nicht als Entfernungsmesser benutzt werden, sondern nur um Fotos zu machen. Sie dürfen erst benutzt werden, wenn alle Schützen der Gruppe mit Schiessen fertig sind.

30.5.3 Technische Kontrolle

Eine technische Kontrolle muss vor dem Turnierbeginn ernannt werden. Jeder Turnierteilnehmer muss seine Ausrüstung der technischen Kontrolle vorweisen. Ort und Zeit werden vom Veranstalter bekannt gegeben. Es liegt in der Verantwortung des Schützen, dass seine Ausrüstung den FAAS(IFAA)-Regeln entspricht. Unterlassungen können einen anderen Schützen zu einem Protest veranlassen, was zur Disqualifikation führen kann.

30.5.4 Änderungen an der Ausrüstung, welche ein Wechsel der Stilart zu Folge haben, oder mit der Absicht den Schuss leichter zu machen, sind nicht erlaubt. Der Schütze muss während der 3D-SM mit derselben Ausrüstung schießen, mit welcher er startete (und von der Bogenkontrolle abgenommen wurde), mit Ausnahme eines Materialdefekts.

30.5.5 Das Zuggewicht darf während einer Runde nicht verändert werden .

30.5.6 In den Stilarten Bowhunter Limited und Bowhunter Unlimited dürfen die Visierpins während einer Runde nicht verändert werden.

30.5.7 Bei Runden, in denen mehr als ein Pfeil geschossen wird, müssen die Pfeile klar mit Ringen markiert werden. Ein Ring für den ersten Pfeil, zwei Ringe für den zweiten Pfeil, drei Ringe für den dritten Pfeil. Die Pfeile sind in aufsteigender Reihenfolge zu schießen, ersten Pfeil zuerst schießen. Wenn ein Schütze aus Versehen einen falschen Pfeil schießt, muss er das sofort dem Target Captain mitteilen. Dieser wird dann über die weitere Reihenfolge der Pfeile entscheiden.

30.5.8 Jeder Pfeil muss mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet sein.

30.6 Verschiedene Regeln

30.6.1 Sind in diesem Reglement keine speziellen Regeln definiert, gelten die allgemeinen Regeln der FAAS (IFAA).

30.6.2 Keinem Schützen oder irgendeiner anderen Person, welche nicht offiziell mit dem Turnier verbunden ist, ist es erlaubt, die 3-D Parcours vor dem Turnier zu begehen und zu besichtigen.

30.6.3 Die Teilnehmer müssen zur festgelegten Zeit auf der vom Organisator zugeleitener Scheibenummer starten.

30.6.4 Alle Abschusspflocke für Erwachsene sind gelb. Juniorenabschusspflocke sind blau (nur wenn sie von der Erwachsenenentfernung abweichen). Schüler Abschusspflocke sind schwarz.

31 IFAA WORLD 3-D CHAMPIONSHIPS (W3-DC)

IFAA Reglement: W3-DC

31.1 Dauer

31.1.1 Die W3-DC wird an vier Tagen abgehalten (ein 5. Tag ist reserviert als zusätzlicher Turniertag falls es die Teilnehmeranzahl erfordert).

31.1.2 Die Meisterschaft besteht aus folgenden 28-Scheiben-Runden:

1 x IFAA Classic 3-D Runde	(1-Pfeil Runde)
2 x IFAA Classic 3-D Runde	(2-Pfeile Runde)
1 x IFAA Classic 3-D Animal Runde	(3-Pfeile Runde)

welche in folgendem Ablauf geschossen werden

1. Tag 1-Pfeil Runde
2. Tag 2-Pfeile Runde
3. Tag 3-Pfeile Runde
4. Tag 2-Pfeile Runde

31.1.3 Die Distanzen sind unbekannt, müssen sich aber innerhalb der definierten Distanzen für die entsprechende "3-D Tier-Gruppe" befinden.

31.1.4 Sind in diesem Reglement keine speziellen Regeln definiert, gelten die allgemeinen Regeln der IFAA.

31.2 Generelle Regeln für die W3-DC

31.2.1 Offizielle

Turnierfunktionäre wie Schiessleiter, Range-Captain usw. werden, wenn es erforderlich ist, in Übereinstimmung mit dem IFAA-Reglement ernannt.

31.2.2 Protest-Komitee

Ein Protest-Komitee wird in Übereinstimmung mit dem IFAA-Reglement ernannt.

31.2.3 Technische Kontrolle

Eine technische Kontrolle muss vor dem Turnierbeginn ernannt werden. Jeder Turnierteilnehmer muss seine Ausrüstung der technischen Kontrolle vorweisen. Ort und Zeit werden vom Veranstalter bekannt gegeben. Es liegt in der Verantwortung des Schützen, dass seine Ausrüstung den IFAA-Regeln entspricht. Unterlassungen können einen anderen Schützen zu einem Protest veranlassen, was zur Disqualifikation führen kann.

31.3 3D-Tiere

31.3.1 Erlaubte 3-D Tiere sind nur die, welche von der IFAA anerkannt sind: McKenzie (USA), Aussie 3-D (Australia) und Rhinehart 3-D Tiere (USA).

31.3.2 Bei 3-D Tieren, welche nur 2 Trefferzonen aufweisen, wird der Bereich zwischen "Aussen Kill" und Fell- oder Haarlinie als 3. Trefferzone gewertet.

31.3.3 Bei 3-D Tieren - wie McKenzie - welche 3 Trefferzonen aufweisen, werden der "Super Kill" und "Kill" als eine Zone gewertet. Der Bereich zwischen "Aussen Kill" und Fell- oder Haarlinie wird als 3. Trefferzone gewertet.

31.3.4 3-D Tiere werden nach Grösse der Trefferzone gemäss folgender Formel, in Gruppen unterteilt:

Der vertikale Durchmesser der Trefferzone 2 (Aussen Kill) wird gemessen. Entsprechend dieser Grösse sehen die Gruppen wie folgt aus:

Gruppe 1	3-D Tiere	9 7/8 Zoll +	(251 + mm)
Gruppe 2	3-D Tiere	7 15/16 bis 9-13/16 Zoll	(201 bis 250mm)
Gruppe 3	3-D Tiere	5 15/16 bis 7-7/8 Zoll	(151mm bis 200mm)
Gruppe 4	3-D Tiere	0 bis 5 7/8 Zoll	(0 bis 150mm)

Ein Beispiel einer solchen Gruppierung ist wie folgt:

Standing Bear	11-13/16 (300mm)	Gruppe 1
Bighorn Ram	11-5/8 (295mm)	Gruppe 1
Large Deer	11-5/8 (295mm)	Gruppe 1
Pronghorn	9-1/16 (230mm)	Gruppe 2
Boar	9-3/16 (250mm)	Gruppe 2
Running Bear	8-1/4 (210mm)	Gruppe 2
Coyote	6-7/8 (175mm)	Gruppe 3
Javelina	7-11/16 (195mm)	Gruppe 3
Medium Deer	7-7/8 (200mm)	Gruppe 3
Turkey	5-1/2 (140mm)	Gruppe 4
Woodchuck	5-1/8 (130mm)	Gruppe 4

31.3.5 Bei der Wertung wird der "Super Kill" wie einen "Kill" gewertet. Bei Gleichstand entscheidet jedoch die Anzahl "Super Kills". (Der "Super Kill" wird geschrieben) Der "Aussen Kill" gilt als 2. Zone und der Rest des Tieres gilt als 3. Zone. (Beine, Geweih, Hörner etc. ausgenommen).

31.4 Parcours

31.4.1 Die 3-D Tiere müssen frei stehen und sicher verankert sein.

31.4.2 Die 3-D Tiere werden auf eine natürliche Art und Weise aufgestellt. Sie dürfen nicht absichtlich verdeckt werden. Die Sicht ein wenig zu erschweren ist erlaubt, aber die gesamten Trefferzonen müssen für den Schützen sichtbar bleiben.

31.4.3 Die 3-D Tiere sind so aufzustellen, dass die Trefferzonen dem Schützen zugewandt sind. Tiere der Gruppe 1 und 2 dürfen angewinkelt stehen, jedoch darf der Winkel 15° nicht überschreiten. Auf- und Abwärtsschüsse sollten idealerweise nicht steiler als 55° sein.

31.4.4 Es dürfen keine normalen Scheiben bei den 3-Tieren aufgestellt werden. Um den Verlust der Pfeile auf einem Minimum zu halten, muss entweder ein natürlicher oder ein künstlicher Pfeilfang hinter jedem 3-D Tier, wie folgend erklärt, vorhanden sein:

31.4.4.1 Der Mindestabstand zwischen Pfeilfang und 3-D Tier muss 20 Yards betragen.

31.4.4.2 Ein natürlicher Pfeilfang besteht aus dem Gelände und sollte möglichst ohne Steine oder Felsen sein.

31.4.4.3 Der künstliche Pfeilfang (Netz, Teppichresten etc), muss 2 Schichten aufweisen. Sollte die erste Schicht den Pfeil nicht stoppen, wird dies von der zweiten Schicht übernommen.

31.4.4.4 Der künstliche Pfeilfang darf zwischen Bäume oder an einem Gestell aufgehängt werden und sollte locker hängen mit 2 Feet (61 cm) Abstand zwischen den Schichten. Die Höhe sollte mindestens 8 Feet (2.44m) betragen, und bis auf den Boden reichen. Der Pfeilfang sollte nach Möglichkeit getarnt, oder der Umgebung angepasst werden.

31.5 Ausrüstung

31.5.1 Die Schiessausrüstung muss dem IFAA Reglement entsprechen. Es gelten jedoch folgende Zusätze:

31.5.1.1 Anstelle einer Pro Kategorie muss eine Pro-Am Preisgeld Kategorie geführt werden.

31.5.1.2 Bei Runden, in denen mehr als ein Pfeil geschossen wird, müssen die Pfeile klar mit Ringen markiert werden. Ein Ring für den ersten Pfeil, zwei Ringe für den zweiten Pfeil, drei Ringe für den dritten Pfeil. Die Pfeile sind in aufsteigender Reihenfolge zu schießen, ersten Pfeil zuerst schießen. Wenn ein Schütze aus Versehen einen falschen Pfeil schießt, muss er das sofort dem Target Captain mitteilen. Dieser wird dann über die weitere Reihenfolge der Pfeile entscheiden.

31.5.1.3 Bogen-Köcher sind für alle erlaubt, wenn deren Befestigungssystem nicht im Bogenfenster zu sehen ist.

31.5.1.4 Ferngläser, Range Finder (Entfernungsmesser) und andere optische Hilfsmittel, die zur Entfernungsmessung verwendet werden können, sind nicht erlaubt. Fotoapparate dürfen nicht als Entfernungsmesser benutzt werden, sondern nur um Fotos zu machen. Sie dürfen erst benutzt werden, wenn alle Schützen der Gruppe mit Schiessen fertig sind.

31.5.1.5 Änderungen an der Ausrüstung, welche ein Wechsel der Stilart zu Folge haben, oder mit der Absicht den Schuss leichter zu machen, sind nicht erlaubt. Der Schütze muss während der W3-DC mit derselben Ausrüstung schießen, mit welcher er startete (und von der Bogenkontrolle abgenommen wurde), mit Ausnahme eines Materialdefekts. Das Zuggewicht darf während einer Runde nicht verändert werden. In den Stilarten Bowhunter Limited und Bowhunter Unlimited dürfen die Visierpins während einer Runde nicht verändert werden.

31.6 Verschiedene Regeln

31.6.1 Keinem Schützen oder irgendeiner anderen Person, welche nicht offiziell mit dem Turnier verbunden ist, ist es erlaubt, die 3-D Parcours vor dem Turnier zu begehen und zu besichtigen.

31.6.2 Nur Schützen und Offizielle dürfen während dem Turnier die Parcours betreten. (Gäste und Haustiere sind nicht erlaubt.)

31.6.3 Das Besprechen der Distanzen ist strikte untersagt.

31.6.4 Kein Mitglied der Gruppe (oder einer anderen Gruppe) darf den Abschusspflock überschreiten, bis alle Mitglieder der Gruppe von diesem Abschusspflock geschossen haben.

31.6.5 Es ist nicht erlaubt, während dem Schiessen einen Fuss vor den Abschusspflock zu halten. Ein Fuss muss den Abschusspflock berühren, oder darf nicht mehr als 6 Zoll (15,2 cm) hinter oder neben dem Abschusspflock sein.

31.7 Offizielle W3-DC Runden

31.7.1 Die klassische IFAA 3-D Runde 1 Pfeil – Runde

31.7.1.1 **Anzahl Tiere:** Die Runde mit unbekanntem Distanzen beinhaltet 28 3-D Tiere, jeweils 7 3-D Tiere pro 3-D Tier Gruppe. Der Veranstalter muss genügend 3-D Tiere in Reserve haben.

31.7.1.2 **Anzahl Pfeile:** 1 Pfeil - Runde. Es wird nur ein Pfeil geschossen.

31.7.1.3 **Distanzen:** Die Entfernung zu den 3-D Tieren muss übereinstimmen mit den Distanzvorgaben der jeweiligen 3-D Tier Gruppe. Die 3-D Tiere können innerhalb dieser maximalen und minimalen Vorgabe frei gestellt werden. Die 3-D Tiere aus derselben Gruppe müssen jedoch verschiedene Distanzen aufweisen.

Distanzvorgaben

3-D Gruppe	Erwachsene	Junioren	Schüler
Gruppe 1	40 bis 55 Yards	30 bis 45 Yards	20 bis 30 Yards
Gruppe 2	30 bis 45 Yards	20 bis 35 Yards	15 bis 25 Yards
Gruppe 3	15 bis 35 Yards	15 bis 25 Yards	10 bis 20 Yards
Gruppe 4	10 bis 20 Yards	10 bis 20 Yards	7 bis 13 Yards

31.7.1.4 Scoring – Zählung

Beim Abschusspflock oder in dessen Nähe muss ein Bild oder ein Foto des jeweiligen 3-D Tieres angebracht sein, welches klar die zählenden Zonen (Kill, Aussenkill, Wound) aufzeigt. Dem Schützen können zudem Kopien mit diesen Angaben mitgegeben werden.

Für eine korrekte Zählung muss der Pfeil im Tier stecken.

Ein Durchschuss kann gezählt werden wenn die Mehrheit der Gruppe damit einverstanden ist.

Ein Durchschuss wird definiert als Schuss welcher das 3-D Tier komplett durchschlägt. Das 3-D Tier muss dabei den Pfeil vollumfänglich (360°) umschlossen haben. Er hinterlässt ein Eintritts- und ein Austrittsloch.

Der Pfeil muss die Linie durchbrechen, um gezählt zu werden. Bei einem Linienschneider zählt die tiefere Wertung.

Der Zählwert wird wie folgt definiert:

Kill (und Super Kill)	20 Punkte
Aussenkill	16 Punkte
Wound (restliches Tier)	10 Punkte

31.7.2 Die klassische IFAA 3-D Runde 2 Pfeil – Runde

31.7.2.1 **Anzahl Tiere:** Die Runde mit unbekanntem Distanzen beinhaltet 28 3-D Tiere, jeweils 7 3-D Tiere pro 3-D Tier Gruppe. Der Veranstalter muss genügend 3-D Tiere in Reserve haben.

31.7.2.2 **Anzahl Pfeile:** 2 Pfeil - Runde. Es werden zwei Pfeile geschossen und beide Pfeile werden gewertet.

31.7.2.3 **Distanzen:** Wie bei der 1 Pfeil - Runde, jedoch mit Walk-up und Fans wie folgt:

3-D Tiere der **Gruppe 1** beinhalten **zwei 3 Yards Walk-up** mit zwei Abschusspflöcken, wobei sich der erste Abschusspflock innerhalb der vorgegebenen Distanz der Gruppe 1 Tiere bewegt. (Der zweite Abschusspflock wird mit 3 Yards kürzerer Entfernung aufgestellt) und **zwei Fans** mit je zwei Abschusspflöcken derselben Entfernung, welche sich nach den Distanzvorgaben der Gruppe 1 richtet, jedoch mit einem seitlichen Abstand von 3 Yards.

3-D Tiere der **Gruppe 2** beinhalten **zwei 3 Yards Walk-up** mit zwei Abschusspflöcken, wobei sich der erste Abschusspflock innerhalb der vorgegebenen Distanz der Gruppe 2 Tiere bewegt (der zweite Abschusspflock wird mit 3 Yards kürzerer Entfernung aufgestellt)

und **zwei Fans** mit je zwei Abschusspflöcken derselben Entfernung, welche sich nach den Distanzvorgaben der Gruppe 2 richtet, jedoch mit einem seitlichen Abstand von 3 Yards.

3-D Tiere aus derselben Gruppe dürfen nicht die gleiche Entfernung haben.

31.7.2.4 Scoring – Zählung

Ausser dem Zählwert gelten die gleichen Regeln wie bei der 1 - Pfeil Runde.

Der Zählwert wird wie folgt definiert:

Kill (und Super Kill) 10 Punkte

Aussenkill 8 Punkte

Wound (restliches Tier) 5 Punkte

31.7.3 Die klassische IFAA 3-D Animal Runde 3 Pfeil – Runde

31.7.3.1 **Anzahl Tiere:** Die Runde mit unbekanntem Distanzen beinhaltet 28 3-D Tiere, jeweils 7 3-D Tiere pro 3-D Tier Gruppe. Der Veranstalter muss genügend 3-D Tiere in Reserve haben.

31.7.3.2 **Anzahl Pfeile:** 3 Pfeil - Runde. Es dürfen maximal drei Pfeile geschossen werden. Sobald sich ein Pfeil innerhalb der Trefferzone befindet müssen keine weiteren Pfeile geschossen werden. (Bei Unsicherheit, ob sich der Pfeil in der Trefferzone befindet, empfiehlt es sich, einen weiteren Pfeil nachzuschossen). Der erste Pfeil in der Trefferzone wird gezählt.

31.7.3.3 **Distanzen:** Wie bei der 1 Pfeil - Runde, jedoch mit folgendem Zusatz:

3-D Tiere der **Gruppe 1** beinhalten **fünf 5 Yards Walk-Up** mit 3 Abschusspflöcken, wobei sich der erste Abschusspflock innerhalb der vorgegebenen Distanz der Gruppe 1 Tiere bewegt (die beiden anderen Abschusspflöcke nähern sich jeweils um 5 Yards dem Ziel) und **zwei Straights** (Alle Pfeile werden vom selben Abschusspflock geschossen).

3-D Tiere der **Gruppe 2** beinhalten **fünf 3 Yards Walk-Up** mit 3 Abschusspflöcken, wobei sich der erste Abschusspflock innerhalb der vorgegebenen Distanz der Gruppe 2 Tiere bewegt (die beiden anderen Abschusspflöcke nähern sich jeweils um 3 Yards dem Ziel) und **zwei Straights** (alle Pfeile werden vom selben Abschusspflock geschossen).

3-D Tiere der **Gruppe 3** beinhalten **sieben Straights** (alle Pfeile werden vom selben Abschusspflock geschossen) wobei sich der Abschusspflock innerhalb der vorgegebenen Distanz der Gruppe 3 Tiere bewegt.

3-D Tiere der **Gruppe 4** beinhalten **sieben Straights** (alle Pfeile werden vom selben Abschusspflock geschossen) wobei sich der Abschusspflock innerhalb der vorgegebenen Distanz der Gruppe 4 Tiere bewegt.

31.7.3.4 Scoring – Zählung

Ausser dem Zählwert gelten die gleichen Regeln wie bei der 1 - Pfeil Runde.

Der Zählwert wird wie folgt definiert:

	Kill	Aussenkill	Wound
Erster Pfeil	20	18	16
Zweiter Pfeil	14	12	10
Dritter Pfeil	8	6	4

32 IFAA WORLD BOWHUNTER CHAMPIONSHIPS (WBHC)

IFAA Reglement: WBHC

32.1 Dauer

32.1.1 Die WBHC wird an vier aufeinanderfolgenden Tagen abgehalten.

32.2 Bewerber

32.2.1 Die Bewerber von einer IFAA Mitgliedsnation können eine WBHC durchführen. Die Durchführung muss dem IFAA Reglement entsprechen.

32.3 Turnus

32.3.1 Die WBHC wird gemäss IFAA Reglement nach folgendem Plan in den IFAA Regionen zirkulieren:

1995	2003	etc.	Australasia
1997	2005	etc.	Afrika
1999	2007	etc.	Europa
2001	2009	etc.	Amerika

32.3.2 Wenn es einer Region nicht gelingt, für ihr zugeteiltes WBHC zu nominieren, wird eine andere Region für die Ausführung berücksichtigt. Die Region, welcher die Nomination nicht gelungen ist, verliert ihren Platz bis zum nächsten regulären Termin. Wenn wegen dem Ausfall einer Region eine andere Region einspringt, wird die nächste WBHC trotzdem nach dem regulären Plan weitergeführt.

32.4 Ausrichtung

32.4.1 Die Meisterschaft besteht aus zwei Tierbild-Runden ohne Entfernungsangaben (siehe Pkt. 27) und zwei alternativen Runden. Alle WBHC- Bowhunter-Runden müssen unbekannte Distanzen haben.

32.5 Offizielle WBHC Runden

32.5.1 Obligatorische Runden

32.5.1.1 Zwei IFAA-Tierbildrunden ohne Entfernungsangaben

32.5.2 Alternative Runden

32.5.2.1 IFAA-Tierbildrunde ohne Entfernungsangaben

32.5.2.2 3-D-Hunter-Runde

32.5.2.3 3-D-zwei-Pfeil-Runde

32.5.2.4 Spezial-Tierrunde

32.5.2.5 Präzisions-Runde

32.5.2.6 Gaim-Trail-Runde

32.5.3 Die alternativen Runden können eine Wiederholung der obligatorischen Runden oder irgendeine andere Kombination sein. Die Auswahl können die Organisatoren treffen.

32.6 Spezielle Regeln für die WBHC

- 32.6.1 (Es gelten die üblichen Regeln nach dem IFAA-Reglement, ausser wo spezielle Regeln gesetzt wurden).
- 32.6.2 Turnierfunktionäre wie Schiessleiter, Range-Captain usw. werden, wenn es erforderlich ist, in Übereinstimmung mit dem IFAA-Reglement ernannt.
- 32.6.3 Ein Protest-Komitee wird in Übereinstimmung mit dem IFAA-Reglement ernannt.
- 32.6.4 Eine technische Kontrolle (Bogenkontrolle) muss vor dem Turnier durchgeführt werden. Jeder Turnierteilnehmer muss seine Ausrüstung der Technischen Kontrolle vorweisen. Ort und Zeit wird vom Veranstalter bekanntgegeben. Es ist in der eigenen Verantwortung der Schützen, seine Ausrüstung innerhalb des Reglements zu halten. Unterlassungen können einen anderen Schützen zu einem Protest veranlassen, was zur Disqualifikation führt.
- 32.6.5 Papierbilder von folgenden Firmen sind IFAA-konform: ABA, Australien; Guthrie's, R.S.A; Freitag, Deutschland. Diese Tierbildscheiben haben Kill- und Wund-Ringe gemäss dem FAAS Reglement Art. 26.1.1

32.7 3-D-Tiere, welche von der IFAA anerkannt sind:

- 32.7.1 Alle kommerziell produzierten 3-D Tiere.
- 32.7.2 Selbstgemachte 3-D Tiere, ausgestattet mit klar definierten Kill- und Wund-Ringen, welche einheitlich sind bei den Tieren innerhalb der gleichen Gruppengrösse.

32.8 Schiess-Distanz

- 32.8.1 Die Distanz an einer WBHC müssen unbekannt sein.
- 32.8.2 Jede Scheibe auf dem Parcours muss vor der Schiessposition eine Anzeigetafel haben. Auf dieser Tafel müssen folgende Informationen sein:
- Scheiben-Nummer
 - Scheibengrösse (Gruppe I, II, III, IV, oder 3-D)
 - Erlaubte Zeit, falls es eine Scheibe mit Zeitlimit ist.

32.9 Ausrüstung

- 32.9.1 Die Schiessausrüstung muss dem IFAA Reglement entsprechen.
- 32.9.1.1 Die Pfeile müssen klar mit Ringen markiert werden. Ein Ring für den ersten Pfeil, zwei Ringe für den zweiten Pfeil, drei Ringe für den dritten Pfeil. Die Pfeile sind in aufsteigender Reihenfolge zu schiessen, ersten Pfeil zuerst schiessen. Wenn ein Schütze aus Versehen einen falschen Pfeil schießt, muss er das sofort dem Target Captain mitteilen.
- 32.9.1.2 Bogen-Köcher sind für alle erlaubt, wenn deren Befestigungssystem nicht im Bogenfenster zu sehen ist.
- 32.9.1.3 Ferngläser, Range Finder (Entfernungsmesser) und andere optische Hilfsmittel die zur Entfernungsmessung verwendet werden können sind nicht erlaubt.

- 32.9.1.4 Fotoapparate dürfen nicht als Entfernungsmesser benutzt werden, sondern nur um Fotos zu machen. Sie dürfen erst benutzt werden, wenn alle Schützen der Gruppe mit Schiessen fertig sind.
- 32.9.2 Änderung der Ausrüstung während des Turniers:
 - 32.9.2.1 Änderungen an der Ausrüstung, welche ein Wechsel der Stilart zu Folge haben, oder mit der Absicht, den Schuss leichter zu machen in der einen oder anderen der verschiedenen Runden, ist nicht erlaubt.
 - 32.9.2.2 Der Schütze muss während der WBHC mit derselben Ausrüstung schiessen, mit welcher er startete, mit Ausnahme eines Materialdefekts.
 - 32.9.2.3 Das Zuggewicht darf während einer Runde nicht verändert werden.
 - 32.9.2.4 Visierpins dürfen während einer Runde nicht verändert werden.
- 32.9.3 Verschiedene Schiessregeln
 - 32.9.3.1 Keinem Schützen oder irgendeiner anderen Person, welche nicht offiziell mit dem Turnier verbunden ist, ist es erlaubt, den Bowhunter Parcours zu begehen und zu besichtigen.
 - 32.9.3.2 Keine Person, welche nicht als Schütze der Gruppe zugeteilt wurde, darf die Gruppe begleiten (keine Gäste), mit Ausnahme der offiziellen Schülerbegleiter. Die Organisatoren können Personen autorisieren, auf den Parcours zu gehen, z.B. offizielle Gäste und Medien.
 - 32.9.3.3 Es ist strikte verboten, anderen Schützen die Distanz zu sagen (kann zur Disqualifikation führen).
 - 32.9.3.4 Kein Mitglied der Gruppe (oder einer anderen Gruppe) darf den Abschusspflock überschreiten, bis alle Mitglieder der Gruppe von diesem Abschusspflock geschossen haben.
 - 32.9.3.5 Die ersten zwei Schützen innerhalb einer Gruppe schiessen als Erste an der ersten Scheibe, die nächsten zwei Schützen schiessen als Erste an der nächsten Scheibe und so weiter. Diese Zahlen können sich je nach Anzahl der Schützen in der Gruppe ändern.
 - 32.9.3.6 Es ist nicht erlaubt, während dem Schiessen einen Fuss vor den Abschusspflock zu halten. Ein Fuss muss den Abschusspflock berühren, oder darf nicht mehr als 6 Zoll (15,2 cm) hinter oder neben dem Abschusspflock sein.
- 32.10 Scoring-Zählung
 - 32.10.1 Der Pfeil muss die Linie durchbrechen, um gezählt zu werden.
 - 32.10.2 Die Pfeile, welche bei 3-D Scheiben im Sockel, in den Hörnern oder dem Geweih stecken, werden nicht gezählt.
- 32.11 WBHC offizielle Runden
 - 32.11.1 Tierbildrunde ohne Entfernungsangaben
 - 32.11.1.1 Auflagen: Es sind die gleichen Tierbildaufgaben anerkannt, wie bei der IFAA Tierbildrunde mit Entfernungsangabe: ABA, GUTHRIE'S, und FREITAG (definiert bei den speziellen Regeln für die WBHC).

- 32.11.1.2 Die Standardeinheit soll gleich sein wie bei der Tierbildrunde mit Entfernungsangaben Art. 26.3, nur dass die Entfernungen nicht angezeigt werden.
- 32.11.1.3 Abschusspositionen sind die gleichen wie bei der Tierbildrunde mit Entfernungsangaben Art. 26.4.
- 32.11.1.4 Zählwert ist der gleiche wie bei der Tierbildrunde mit Entfernungsangabe.

	Kill	Wound
Erster Pfeil	20	18
Zweiter Pfeil	16	14
Dritter Pfeil	12	10

32.12 3-D-Hunter Runde (1 Pfeil)

- 32.12.1 Scheiben: von der IFAA anerkannte 3-D Tiere, definiert unter den speziellen Regeln für die WBHC Punkt 32.7. Nur dreidimensionale Scheiben sind für diese Runde erlaubt.
- 32.12.2 Standardeinheit: Die Standardeinheit beträgt 28 Scheiben.
- 32.12.3 Abschussposition: Die Abschussposition ist ohne Entfernungsangabe mit einer maximalen Distanz von 60 Yards für Erwachsene, 50 Yards für Junioren und 30 Yards für Schüler (Cubs)
- 32.12.4 Scoring-Zählung: Nur ein Pfeil pro Scheibe.

Kill 20 Punkte
Wound 18 Punkte

32.13 3-D-Runde (2 Pfeile)

- 32.13.1 Scheiben: von der IFAA anerkannte 3-D Tiere wie für die 3-D-Hunter-Runde (1 Pfeil), definiert unter den speziellen Regeln für die WBHC.
- 32.13.2 Standardeinheit: Die Standardeinheit beträgt 28 Scheiben.
- 32.13.3 Abschussposition: Pro Scheibe sind zwei Abschusspflocke auf verschiedene Distanzen gesetzt. Maximale Distanzen sind dieselben wie für die 3-D-Hunter-Runde.
- 32.13.4 Scoring-Zählung: Beide Pfeile werden gezählt für die Wertung

Kill 10 Punkte
Wound 8 Punkte

32.14 Spezial Tierrunde

- 32.14.1 Scheiben: Die IFAA anerkennt Tierbildauflagen, wie sie in den speziellen WBHC Regeln definiert sind. Die Tierbilder können ausgeschnitten und auf laminierten Karton oder anderen Scheibenmaterial geklebt werden, wenn es gewünscht wird. Wenn die Tierbilder ausgeschnitten werden, muss die Haar/Fell Linie intakt bleiben. 3-D Tiere von entsprechender Grösse können in den individuellen Teilen der Runde gebraucht werden.
- 32.14.2 Standardeinheit: Die Standardeinheit beträgt 28 Scheiben folgender Zusammensetzung:

- 6 (Maximum) Zeit-Scheiben
- 6 (Maximum) Rudel-Scheiben (3-D ist erlaubt)
- 6 (Maximum) Gruppen-Scheiben
- 10 (Minimum) Klassische Tier-Scheiben

32.14.3 Abschussposition: Maximum 50 Yards für Erwachsene und Junioren, 30 Yards für Schüler (Cubs). Keine Minimal-Distanzvorgabe.

32.14.4 Scoring-Zählung: Drei Pfeile müssen geschossen werden und zählen wie folgt:

	Kill	Wound
1. Pfeil	10	5
2. Pfeil	6	3
3. Pfeil	4	2

Bemerke: Maximale Punktzahl ist 20 (3x Kill = 10 + 6 + 4 = 20)

32.15 Zeit-Scheiben

32.15.1 Nur ein Abschusspflock pro Schütze

32.15.2 3 Pfeile sind innerhalb 30 Sekunden zu schiessen.

32.15.3 Wenn ein Schütze die erlaubte Zeitlimite überschreitet, werden alle drei Pfeile nicht gewertet.

32.15.4 Der Schütze steht bereit mit dem ersten Pfeil eingekockt, den Bogen jedoch nicht gespannt. Der zweite und der dritte Pfeil verbleiben im Bogenköcher. Bodenköcher sind nicht erlaubt, ausser der Organisator hat alle Abschusspflocke der Zeitscheiben mit ihnen ausgestattet. Die Pfeile dürfen nicht in den Boden gesteckt oder in Reichweite auf den Boden gelegt werden. Der Schütze soll dem Zeitstopper seine Schiessbereitschaft angeben, in dem er "bereit" ("ready") sagt. Der Zeitstopper gibt das Startsignal. Der Bogen darf erst beim Startsignal gespannt werden.

32.15.5 Die Pfeile müssen einzeln geschossen werden. Vorrichtungen, die erlauben, mehr als einen Pfeil gleichzeitig zu schiessen, sind verboten.

32.15.6 Der Schütze muss den Schiessvorgang sofort stoppen, wenn das Stoppsignal gegeben wird.

32.15.7 Beim Auftreten einer gefährlichen Situation wird die Zeit vom Zeitstopper gestoppt und der Zeitstopper wird die Zeit weiterlaufen lassen, wenn die Gefahr vorbei ist.

32.16 Rudel-Scheiben

32.16.1 Nur ein Abschusspflock pro Schütze.

32.16.2 Drei verschiedene Scheiben auf verschiedene Distanzen, markiert mit A-B-C.

32.16.3 Die drei Pfeile müssen in der Reihenfolge A-B-C geschossen werden, ein Pfeil auf jede Scheibe.

32.16.4 Alle drei Pfeile werden gewertet.

32.17 Gruppen-Scheiben

- 32.17.1 Drei Abschusspflocke auf verschiedenen Distanzen.
- 32.17.2 Eine Scheibe mit drei verschiedenen Tierbildauflagen, welche mit A-B-C markiert sind. Zwei oder mehrere Scheiben, seitlich anstossend, um auf den langen Distanzen für drei Tierbildauflagen Platz zu haben, werden als eine Scheibe eingesetzt.
- 32.17.3 Drei Pfeile werden in der Reihenfolge A-B-C geschossen, ein Pfeil von jedem Abschusspflock.
- 32.17.4 Alle drei Pfeile werden gewertet.

32.18 Klassische Tierscheiben

- 32.18.1 Eine Scheibe und eine Auflage.
- 32.18.2 Drei Abschusspflocke auf verschiedenen Distanzen.
- 32.18.3 Die Scheibe wird platziert, wie es das Terrain erlaubt, innerhalb der Maximal-Distanz von 50 Yards für Erwachsene und Junioren, sowie 30 Yards für Schüler (Cubs). Keine Minimal-Distanz.
- 32.18.4 Die Schützen schiessen vom ersten Abschusspflock zuerst, dann zu der Scheibe hin ein Pfeil pro Abschusspflock.
- 32.18.5 Alle drei Pfeile werden gewertet.

32.19 Präzisions-Runde

- 32.19.1 Scheiben: IFAA anerkannte Tierscheiben.
- 32.19.2 Standardeinheit: Die Standardeinheit muss folgende 28 Scheiben beinhalten:
 - 8 Auflagen der Gruppe I auf ein Maximum von 50 Yards für Erwachsene und Junioren, 30 Yards für Schüler (Cubs).
 - 10 Auflagen der Gruppe II auf ein Maximum von 40 Yards für Erwachsene und Junioren, 20 Yards für Schüler (Cubs).
 - 10 Auflagen der Gruppe III auf ein Maximum von 30 Yards für Erwachsene und Junioren, 15 Yards für Schüler (Cubs).
- 32.19.3 Spots: Ein farbiger Spot wird innerhalb des Kills an jeder Scheibe platziert, mit einer Mindest-Distanz von 2 cm zu der Kill-Linie. Der Spot kann irgendwo platziert werden, solange er sich innerhalb des Kills befindet und der Abstand zur Kill-Linie 2 cm beträgt.
- 32.19.4 Spot-Grössen: Die farbigen Spots haben folgende Grössen:

Gruppe I Scheiben:	10.0 cm
Gruppe II Scheiben:	7.5 cm
Gruppe III Scheiben:	5.0 cm
- 32.19.5 Abschussposition: Ein Abschusspflock pro Scheibe.

32.19.6 Wertung: Ein Pfeil pro Scheibe

Spot	20 Punkte
Kill	10 Punkte
Wound	5 Punkte

32.20 Game Trail Runde

32.20.1 Standardeinheit: Die Standardeinheit soll aus folgenden 28 Scheiben bestehen:

- 7 (Max.) Game Trail-Scheiben (3-D-Scheiben können benutzt werden)
- 7 (Max.) Hochsitz-Scheiben (Tree stand target)
- 7 (Max.) Bewegliche Scheiben
- 7 (Min.) Klassische Tier-Scheiben

32.20.2 Es sind maximal drei Pfeile erlaubt und nur ein Pfeil wird gewertet (Ausnahme: die bewegliche Scheibe, wo nur ein Pfeil geschossen und gewertet wird). Der Schütze schießt nur, bis er einen Treffer hat; wenn der erste Pfeil bereits ein Treffer ist, dürfen keine weiteren Pfeile geschossen werden. Der erste Pfeil, der trifft, wird gezählt. Sobald ein Schütze vorwärts Richtung Scheibe geht, darf er nicht mehr zum Abschusspflock zurückkehren, um die übrigen Pfeile zu schießen.

32.21 Game Trail-Scheiben

32.21.1 Jeder einzelne Schütze der Gruppe folgt einem mit einem Band gekennzeichnetem Weg. Die Scheibe ist am Startpunkt noch nicht zu sehen. Wenn der Schütze dem Weg folgt erscheint die Scheibe im Blickfeld. Der Schütze muss selbst entscheiden, an welchem Punkt entlang des Weges er die Scheibe schießen will. Der Schütze darf den Weg nicht zurückgehen, wenn er die Sicht zur Scheibe verliert. Die Game Trail Runde und ihre Sicherheit und Aufbau werden in den Parcoursauslegungs-Bedingungen erläutert.

32.22 Hochsitz-Scheiben (Treestand)

32.22.1 Für die Treestand-Scheiben werden Plattformen an der Abschussposition benutzt. Schüler schießen von einem Abschusspflock am Boden und dürfen die Plattformen nicht benützen. Abschuss-Plattformen und ihre Sicherheit und Aufbau werden in den Parcoursauslegungs-Bedingungen erläutert.

32.23 Bewegliche Scheiben

32.23.1 Nur ein Pfeil wird auf die bewegliche Scheibe geschossen.

32.23.2 Die Abschussposition befindet sich zwischen zwei Markierungsfähnchen. Jedes Markierungsfähnchen hat einen Sicherheitsrand von mindestens 10 Yards.

32.23.3 Eine abgesicherte Stelle muss die Bedienungsperson schützen. Die Scheibe kann in Bewegung gebracht werden, bevor die Gruppe zu schießen beginnt, so dass man die Geschwindigkeit der beweglichen Scheibe sehen kann.

32.23.4 Wertung: An den beweglichen Scheiben ist nur ein Pfeil erlaubt.

Kill 20 Punkte
Wound 18 Punkte

32.23.5 Die beweglichen Scheiben, ihre Sicherheit und Aufbau werden in den Parcoursauslegungs-Bedingungen erläutert.

32.24 Klassische Tierscheiben

32.24.1 Es gelten die gleichen Regeln, welche für die klassischen Tierscheiben in der Special Tierrunde erläutert wurden.

32.24.1.1 Eine Scheibe und eine Auflage.

32.24.1.2 Drei Abschusspflocke auf verschiedenen Distanzen, 50 Yards max. für Erwachsene und Junioren, 30 Yards max. für Schüler (Cubs). Keine Minimal-Distanz.

32.24.1.3 Vom ersten Abschusspflock aus Richtung Scheibe wird je ein Pfeil pro Abschusspflock geschossen.

32.24.1.4 Alle drei Pfeile werden gewertet.

	Kill	Wound
1. Pfeil	10	5
2. Pfeil	6	3
3. Pfeil	4	2

32.25 Parcoursauslegungs-Bedingungen

32.25.1 Bei der Auslegung eines Bowhunter-Parcours müssen folgende Punkte befolgt werden:

32.25.1.1 Für die individuellen Runden oder Teilrunden müssen die dafür bestimmten Distanzen gebraucht werden.

32.25.1.2 Alle Scheiben müssen standsicher sein, ohne Kippgefahr.

32.25.1.3 Jeder Turnierteilnehmer, gleich welcher Grösse, muss eine klare Sicht auf die Scheibe haben. Wenn man für die Schüler separat einen Parcours erstellt, berücksichtigt man die kleinere Grösse der Turnierteilnehmer.

32.25.1.4 Scheibenpfade, Umgebung etc. müssen nicht im gleichen Niveau wie ein Feld-Parcours erstellt sein, z.B. können Scheiben in einem vernünftigen Masse der Natur angepasst werden. Die Scheiben müssen nicht absichtlich verborgen sein. Einige Schützen wünschen schwierige Schüsse, das muss von den Organisatoren jedoch nicht als Norm akzeptiert werden. Wir präsentieren repräsentive und konkurrenzfähige Parcours, wir erstellen keinen Hindernislauf oder einen Test auf akrobatische Geschicklichkeit. Ein gewisser Schwierigkeitsgrad ist zugelassen, der Härtegrad muss ausgewogen sein unter Rücksichtnahme auf die durchschnittlichen Schützen.

32.25.2 Bewegliche Scheiben

32.25.2.1 Damit die beweglichen Scheiben keine Staus verursachen, wird an diesen Scheiben nur ein Pfeil pro Schütze geschossen und gewertet. Bewegliche Scheiben müssen mit grösster Rücksichtnahme auf die Sicherheit der Schützen und der Bedienungsperson geplant und ausgerichtet werden.

32.25.3 Bedienungsperson

32.25.3.1 Die Bedienungsperson darf nicht in der Schusslinie stehen. Ihre Position darf nicht zwischen den Schützen und der Scheibe sein. Wenn die Position der Bedienungsperson hinter dem Schützen ist, fern von der Scheibe, sind keine weiteren Vorsichtsmassnahmen nötig. Wenn die Bedienungsperson eine andere Position als die hinter den Schützen hat, muss die Stelle abgesichert werden, wegen eines möglichen verirrtten Pfeils. Eine abgesicherte Position wird folgendermassen definiert: Eine gebaute Barriere (z. B. Pfeilfangnetz), durch die ein verirrtter Pfeil nicht durchdringen kann. Der Bedienungsperson ist es nicht erlaubt, sich selbst einer Gefahr auszusetzen von dem Zeitpunkt wo das Tier in Bewegung gesetzt wurde, bis ein "alles klar" Signal von der Schiesslinie kommt.

32.25.4 Hochsitz-Schüsse (Treestand)

32.25.4.1 Es werden keine kommerzielle oder selbstgemachte echte Hochsitze benutzt. Hochsitze werden nachgeahmt durch die Benutzung von Schiessplattformen.

32.25.5 Schiessplattformen

32.25.5.1 Schiessplattformen können benutzt werden, um Hochsitze nachzuahmen. Die Schiessplattformen müssen solide und stabil sein, so dass sie kein Sicherheitsrisiko für die Schützen, welche sie benützen, darstellen. Eine Schiessplattform muss so konstruiert sein, dass sie ohne weiteres zwei Schützen, gleich welcher Grösse, unterbringen kann. Selbst dann ist es empfohlen, dass zur gleichen Zeit nur ein Schütze die Plattform benutzen darf, sicher aber nie mehr als zwei Schützen.

32.25.5.2 Die Plattform muss so konstruiert sein, dass sie einen sicheren und leichten Zugang hat. Die Stufen (Tritte) müssen stabil sein und müssen die sichere Benutzung für jeden Schützen gewähren. Ein Handgeländer soll wenn möglich vorhanden sein, um das Begehen der Stufen zu unterstützen. Keine Sprossenleiter oder andere rudimentäre Einrichtungen sind akzeptabel.

32.25.5.3 Ein Geländer von mindestens drei Fuss (90 cm) Höhe muss die erhöhte Plattform umgeben, ausgenommen ein Stück, das man als Eingang bei den Stufen braucht.

32.25.5.4 **Bemerke:** Eine Plattform, die auf einer Seite gegen einen Hügel gebaut wird, erlaubt wahrscheinlich einen geraden Zugang vom Weg. In diesem Fall kann auf die Erfordernisse für Stufen logischerweise verzichtet werden.

32.25.5.5 Die Turnierorganisatoren sollten bedenken, dass der Zweck der Plattform ist, die Möglichkeit für einen erhöhten Schuss zu geben, einen Hochsitz nachzuahmen und nicht um einen Parcours mit Hindernissen zu konstruieren.

32.25.5.6 Schiessplattformen, welche bei der offiziellen IFAA-Inspektion nicht als sicher betrachtet werden, dürfen nicht benutzt werden, statt dessen wird dieser Schuss in einen Schuss vom Boden umgewandelt.

32.26 Game Trail Runde

32.26.1 Trail-Schüsse, String- oder Rope-Schüsse, Game Trail-Schüsse oder das gleiche unter anderem Namen müssen mit starken Sicherheitsvorkehrungen ausgelegt werden. Die Organisatoren müssen extreme Vorsicht ausüben bei der Abgrenzung der Schiesszonen.

32.26.2 Grundbestimmungen

32.26.2.1 Der Weg der Game Trail-Runde sollte mit einem erhöhten Band oder einem anderen Hilfsmittel gekennzeichnet sein.

32.26.2.2 Der Beginn und das Ende der Schiesszone soll mit einer Fahne von auffällender Farbe gekennzeichnet sein. Es ist empfehlenswert die Eingangs- und Ausgangsfahne in vorbestimmten Farben zu machen, wie grün (Start) und rot (Stop).

32.26.2.3 Ausserhalb der zwei Markierungen darf nicht geschossen werden.

32.26.2.4 Es muss speziell darauf geachtet werden, sicher zu sein, dass von nirgendwo ein anderer Schütze in die Sicherheitszone kommen kann.

32.26.2.5 Die normale Berücksichtigung der Sicherheitszone hinter der Scheibe muss ausgedehnt werden wegen des grösseren Winkels, den Schüsse von verschiedenen Punkten nach sich ziehen.

32.26.2.6 Es ist empfohlen, die Game Trail-Runde wenn immer möglich an die Randzone des Parcours zu stellen, damit keine Aktivitäten hinter der Schiessrichtung mehr möglich sind. (Keine Trails oder Scheiben hinter der Schiess- und Sicherheitswinkel zur Scheibe).

33 IFAA Hallenrunde IFAA Reglement: VIII.H

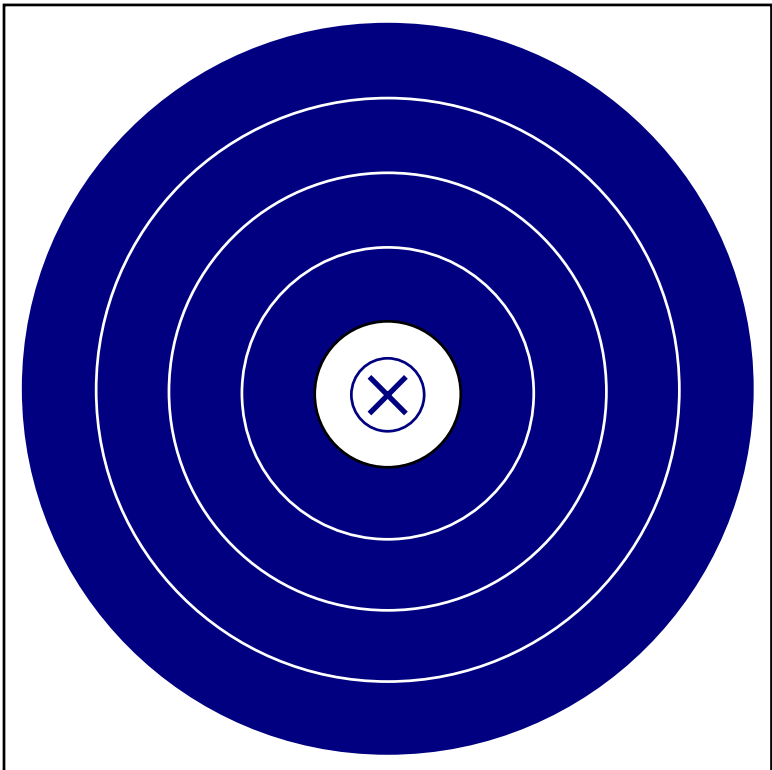
33.1. Standard-Einheit

33.1.1 Die Standard-Einheit besteht aus 60 Pfeilen, geschossen in drei Durchgängen auf eine Entfernung von 20 Yards (18,3 m) für Erwachsene und Junioren, für Schüler auf 10 Yards (9.15 m). Jeder Durchgang besteht aus 4 Passen von je 5 Pfeilen.

CH: In der Schweiz werden zwei Durchgänge à 6 Passen von je 5 Pfeilen geschossen (30 Pfeile schießen, Pause, die nächsten 30 Pfeile schießen). Die Schweizermeisterschaft besteht aus zwei Standard-Einheiten.

33.2 Scheibenauflagen

33.2.1 Die Scheibenauflage hat eine matte blaue Farbe und 40 cm Durchmesser. Der Spot besteht aus 2 weissen Ringen mit einem blauen X im Zentrum. (Das X wird nur gezählt, um einen Punktegleichstand zu brechen). Die Trennlinien sind weiss.



33.2.2 gezählt wird:

weisser Innenring:
blaue Aussenringe:

5 Punkte
4, 3, 2, 1 Punkt

33.3 Abschusspositionen

33.3.1 Die Abschussposition muss ausreichend Platz bieten, dass zwei Schützen gleichzeitig auf eine Scheibe schiessen können (jedoch jeder Schütze auf sein eigenes Scheibenbild).

CH: Auf der Schiesslinie befinden sich nur Schützen, die Ihre Passe zu schiessen haben. Die zweite Gruppe muss sich hinter der Wartelinie aufhalten, bis sie vom Schiessleiter das Signal bekommt, an die Schiesslinie zu gehen.

Der Bogen darf nur in Richtung Scheibe ausgezogen werden, und nur wenn sich vor und hinter der Scheibe niemand aufhält.

33.4. Schiessregeln

33.4.1 Der Schütze steht über der Abschusslinie, je einen Fuss vor und ein Fuss hinter der Linie.

33.4.2 Das Zeitlimit pro Passe beträgt 4 Minuten.

33.4.3 Alle anderen Schiessregeln der IFAA sind hier anzuwenden.

33.4.4 Im Falle eines technischen Defekts hat der Schütze 15 Minuten Zeit für Reparaturen, ohne den Wettbewerb aufzuhalten. Es ist ihm erlaubt, am Ende der Runde seine versäumten Pfeile nachzuschliessen, jedoch mit einem Maximum von 5 Pfeilen.

33.5. Zählung - Scoring

33.5.1 Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Zählen von keinem Schützen berührt werden.

33.5.2 Wenn ein Pfeil 2 Wertungszonen berührt, soll der höhere Wert gezählt werden. Bei der Zählung zählt nur die Lage des Pfeilschaftes. Ein Pfeil muss die Trennungslinie voll durchschlagen haben, um die höhere Wertung zu erhalten.

33.5.3 Wenn ein Pfeil von der Scheibe zurückprallt oder wenn ein Pfeil durch den Scheibe hindurchgeht (und dieses von Zeugen gesehen wurde), darf dafür noch ein Pfeil geschossen werden.

33.5.4 Ein Treffer auf einem falschen Scheibenbild zählt Null.

33.5.5 Fällt einem Schützen auf der Abschusslinie aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, soll er einen anderen Pfeil schiessen, wenn der Pfeil am Boden nicht weiter als 10 Feet (3 m) von der Abschusslinie entfernt liegt. Liegt der Pfeil weiter weg wird er als Fehltreffer gewertet und zählt Null.

33.5.6 Schiesst ein Schütze mehr als fünf Pfeile, zählen nur die fünf Pfeile mit der niedrigeren Wertung (wenn mehrere Pfeile auf einem Spot der 5-er Spot Scheibe stecken, zählt nur der niedrigste Pfeilwert. Die andern Pfeile werden als Fehltreffer gewertet und zählen Null).

33.5.7 Schiesst ein Schütze weniger als fünf Pfeile in einem Durchgang, kann er die übrigen Pfeile nur schiessen, wenn er dieses Versäumnis rechtzeitig entdeckt hat, bevor diese Passe offiziell beendet ist. Andernfalls zählen diese Pfeile als verloren = 0 Punkte.

- 33.5.8 Durchschüsse, die man auf der Scheibenaufgabe nicht mehr sieht, aber noch in der Scheibe sind, werden vom Target Captain oder einem Beauftragten zurückgeschoben und sofort geschrieben. (Die Pfeile dürfen jedoch nicht vom Schützen selber zurückgestossen werden.)
- 33.5.9 Bei Punktegleichstand von Medaillenanwärtern müssen die betroffenen Schützen den Gleichstand durch ein Ausschiessen über drei Scheiben brechen. Ist danach der Gleichstand immer noch nicht gebrochen, wird das Schiessen jeweils um eine Scheibe fortgesetzt, bis ein Schütze an einer Scheibe eine höhere Punktzahl erreicht. Wenn die betroffenen Schützen zustimmen, können sie von der ersten Scheibe an auf einen Scheibengewinn schiessen.

CH: In der Schweiz wird bei Punktegleichheit zuerst die höhere Anzahl Xer und danach die höhere Anzahl Treffer ermittelt. Erst wenn dann immer noch ein Gleichstand ist, wird er wie oben erwähnt ausgeschossen.

- 33.5.10 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der Scheibe und steckt in diesem, so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil in der Scheibe abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 33.5.11 Der Schütze kann einen Pfeil bis zu dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, gilt er als geschossen und zählt Null.

34 Schweizermeisterschaft Halle

- 34.1 Durchführungart: Sie besteht aus zwei Standardeinheiten, verteilt auf zwei Tage. Je Tag wird eine Standardeinheit geschossen (Ausnahmen im Ermessen des Veranstalters).
- 34.2 Bei den ersten sechs Passen schießen die Schützen A + B auf die beiden oberen Scheibenbilder jeweils zuerst, dann die Schützen C + D auf die unteren Scheibenbilder. Bei den Zweiten sechs Passen schießen die Schützen C + D auf die beiden oberen Scheibenbilder jeweils zuerst, dann die Schützen A + B auf die unteren Scheibenbilder.
- A + B ; C + D A + B ; C + D usw. (für die ersten sechs Passen)
C + D ; A + B C + D ; A + B usw. (für die zweiten sechs Passen)
- 34.3 Jeder Schütze schießt auf sein eigenes Scheibenbild. Die Anordnung für die ersten sechs Passen ist: Schütze A links oben, Schütze B rechts oben, Schütze C links unten, Schütze D rechts unten. Für die zweiten sechs Passen: Schütze C links oben, Schütze D rechts oben, Schütze A links unten, Schütze B rechts unten.
- 34.4 Akustische Signale: Der Schiessleiter regelt das Schiessen wie folgt. Zwei Huptöne signalisieren, dass die erste Gruppe an die Schiesslinie gehen kann. 20 Sekunden später ertönt ein einmaliger Hupton, die Schiesszeit beginnt. Wieder zweimal Hupen heisst: Die erste Gruppe ist fertig und die zweite Gruppe kann an die Schiesslinie gehen. Dreimal Hupton bedeutet, dass der Durchgang abgeschlossen ist und die Schützen zur Trefferaufnahme an die Scheiben gehen.
- 34.5 Optische Signale: Ein grünes Licht leuchtet auf, wenn der Schiessleiter das Schiessen freigibt, begleitet von einem Hupton. Ein rotes Licht leuchtet auf bei zwei- oder mehrmaligem Abhupen des Schiessleiters, absolutes Schiessverbot.

35 IFAA WORLD INDOOR ARCHERY CHAMPIONSHIPS (WIAC)

IFAA Reglement: WIAC

- 35.1 Die IFAA Indoor Weltmeisterschaft (WIAC) wird über einen Zeitraum von vier Tagen abgehalten.
- 35.2 Jeder Teilnehmer wird vier Indoor Standard Einheiten während dieser Zeit schießen.
- 35.2.1 Es wird nach den Regeln geschossen, welche in diesem Reglement unter Artikel 33. bis 33.5.11 aufgeführt sind.

36 Flint Hallenrunde IFAA Reglement: VIII.G

36.1 Standard Einheit

36.1.1 Eine Runde besteht aus 56 Pfeilen, zweimal eine 7-Scheiben-Einheit.

36.1.2 Die Standard-Einheit besteht aus folgenden Schüssen:

Scheiben- auflagen	Anzahl der Abschuss- positionen	Reihenfolge	Entfernung der Abschusspositionen
35 cm	1	1	25 Yards
20 cm	1	2	20 Feet
35 cm	1	3	30 Yards
20 cm	1	4	15 Yards
35 cm	1	5	20 Yards
20 cm	1	6	10 Yards
35 cm	4	7	30-25-20-15 Yards

36.1.3 Es wird gleich wie in der Feldrunde gezählt.

36.2 Scheibenauflagen

36.2.1 Die Scheibenauflagen sind 20 cm- und 35 cm-Feldauflagen, angeordnet in zwei Reihen auf jeder Scheibe. Die Mitte der oberen Reihe muss 48 Zoll (122 cm) vom Boden sein und die Mitte der unteren Reihe muss 30 Zoll (78 cm) vom Boden sein.

36.3. Abschusspositionen

36.3.1 Diese Runde ist auf einer 30 Yards-Anlage mit Schiesslinien parallel zur Scheibenlinie auf 20 Feet, 10, 15, 20, 25 und 30 Yards gekennzeichnet.

36.3.2 Beginnend mit der 30 Yard-Linie sind die Schiesslinien wie folgt zu nummerieren: 3, 1, 5, 4, 6 und 2 (30 yd, 25 yd, 20 yd, 15 yd, 10 yd, 20 ft).

36.3.3 Es muss je eine separate Schiessbahn für jede Scheibe vorhanden sein und der Schütze muss auf seiner Schiessbahn von Schiesslinie zu Schiesslinie gehen.

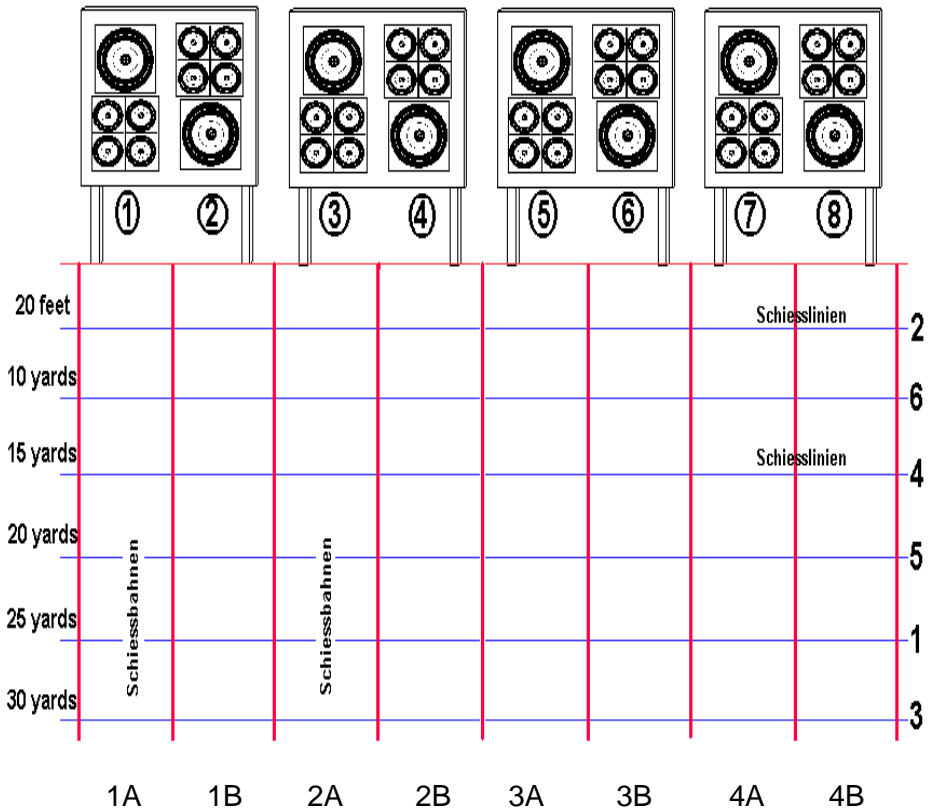
36.3.4 Die Scheibenauflagen in der zweiten Bahn müssen entgegengesetzt zur ersten Bahn sein. Die in der dritten Bahn müssen genau wie die in der ersten Bahn sein.

(Bsp. Linie 1: 20 cm Scheibe oben, 35 cm Scheibenauflage unten)
Linie 2: 35 cm Scheibe oben, 20 cm Scheibenauflage unten)

36.4 Schiessregeln

36.4.1 Wenn ein Schütze mit der oberen Scheibenauflage startet, wie in Bahn eins, schießt er die zweite Passe auf die untere Scheibenauflage in derselben Bahn. Der Schütze setzt sein Schiessen fort in dieser Bahn bis er sieben Passen geschossen hat. Für seine nächsten sieben Passen muss er zu einer anderen Schiessbahn gehen, in welcher die Scheibenauflagen entgegengesetzt angebracht sind als in der Bahn, in welcher er gestartet ist.

Skizze Flint Hallenrunde



37 Bedingungen Schweizermeisterschaften

37.1 Ausrichtung von FAAS Meisterschaften

- 37.1.1 Vereine / Clubs, die der FAAS angeschlossen sind, können im Auftrag der FAAS eine SM durchführen.
- 37.1.2 Zwischen der FAAS und dem durchführenden Verein / Club wird ein Vertrag abgeschlossen.
- 37.1.3 Der durchführende Verein / Club muss alle Genehmigungen der Gemeinde und den Behörden wie z.B. Jagdgesellschaft und Forstaufsicht, vorweisen können.
- 37.1.4 Das FAAS Reglement ist zwingend einzuhalten.
- 37.1.5 Eine SM darf nicht mit einem anderen Turnier kombiniert werden. Es können zwei Gästeklassen - Gäste mit Visier und Gäste ohne Visier - geführt werden.
- 37.1.6 Der durchführende Verein / Club verpflichtet sich, die SM Medaillen von der FAAS zum Einstandspreis zu beziehen.
- 37.1.7 Die Teilnehmer müssen sich im voraus schriftlich anmelden und das Startgeld im voraus bezahlen.
- 37.1.8 Die Arbeitsaufteilung (Anmeldung/Auswertung usw.) wird jeweils vertraglich festgelegt.
- 37.1.9 Die Rangverkündigung muss von mindestens einem Mitglied der FAAS und von einem Mitglied des durchführenden Vereins / Clubs abgehalten werden.
- 37.1.10 Die doppelte Schreibweise muss eingehalten werden, das heisst zwei Score-Karten pro Schütze.
- 37.1.11 Jeder Teilnehmer erhält eine Startnummer und muss diese sichtbar tragen.
- 37.1.12 Der durchführende Verein kann den reglementarischen Teil in seiner offiziellen Ausschreibung abdrucken. Der reglementarische Teil beinhaltet:
 - Punkt 11 Ausrüstung (im Schiessreglement FAAS).
 - Punkt 12 Stilarten (im Schiessreglement FAAS).
 - Beschreibung der jeweiligen Runde (im Schiessreglement FAAS).
 - Punkt 37.4 Medaillenspiegel (im Schiessreglement FAAS).

37.2 Ausrichtung von 3-D und Field Meisterschaften

- 37.2.1 Bei Schweizermeisterschaften muss der Parcours von einem fachkundigen FAAS-Vorstandsmitglied oder einer vom Vorstand delegierten Person abgenommen werden.
- 37.2.2 Der ausrichtende Verein / Club muss einen Plan des Parcours erstellen (Landkarte), auf der alle Wege, Hügel, Scheiben und Abschusspflocke inklusive Schussrichtung eingezeichnet sind.
- 37.2.3 Der Parcours muss am Vortag des Turniers bis spätestens 12.00 h bereitgestellt sein.
- 37.2.4 Der Kontrolleur überprüft ihn bei Tageslicht. Allfällige Korrekturen erfolgen unter Mithilfe des Vereins / Clubs.
- 37.2.5 Die Parcoursabnahme ist vom Kontrolleur schriftlich zu bestätigen.

37.3 Protestrecht

- 37.3.1 Jeder Teilnehmer kann innerhalb einer Stunde nach dem Eintreffen der letzten Gruppe Protest gegen Reglementverstöße einlegen.
- 37.3.2 Der Protest muss schriftlich erfolgen und im voraus mit CHF 50.- bezahlt werden.
- 37.3.3 Das OK entscheidet nach Anhörung beider Parteien. Fällt der Entscheid zu Gunsten des Protestierenden aus, wird ihm das Geld zurückbezahlt, ansonsten geht das Geld zur FAAS.

37.4 Medaillenspiegel

Einzelwertung Erwachsene

- 37.4.1 Medaillenberechtigt ist nur derjenige Schütze, der das Turnier vollständig absolviert hat (ganzer Parcours, alle Scheiben).
- 37.4.2 1 bis 2 Schützen 1 Gold
3 bis 5 Schützen 1 Gold und 1 Silber
ab 6 Schützen 1 Gold, 1 Silber und 1 Bronze
- 37.4.3 Sind in einer Kategorie weniger als 4 Teilnehmer, wird der Schweizermeistertitel nur vergeben, wenn eine festgelegte Punktzahl erreicht wird. Die Punktzahl wird mit einem Prozentsatz vom Tages-/Turnierhöchstresultat ermittelt. (Damit wird dem Schwierigkeitsgrad des Turniers Rechnung getragen)

Der Prozentsatz wird vom FAAS-Vorstand, von Meisterschaft zu Meisterschaft neu evaluiert. Als Basis dienen Ranglisten vorangegangener Meisterschaften, Ranglisten andere nationaler und internationaler Turniere, sowie Erfahrungswerte. Der Prozentsatz ist nicht anfechtbar.

Einzelwertung Junioren und Schüler

- 37.4.4 Alle Ränge 1 bis 3 erhalten die entsprechenden Medaillen.

Mannschaften

- 37.4.5 Jeder gewertete Schütze erhält eine Medaille bei:

2 Mannschaften pro Kat.	3 Gold
3 Mannschaften pro Kat.	3 Gold und 3 Silber
ab 4 Mannschaften pro Kat.	3 Gold, 3 Silber und 3 Bronze.