

Buch 4

Regeln für Feldbogenschießen und 3D

Inhalt

22. Ausrüstung der Schützen	3
23. Das Schießen	14
24. Allgemeine Reihenfolge des Schießens und Zeitkontrolle in Feld- und 3D-Runden	16
25. Wertung	21
26. Schießleitung und Sicherheit	26
27. Folgen von Regelverstößen	27
28. Training	29
29. Fragen und Streitfragen	30
30. Proteste	31
31. Bekleidungsvorschriften	32

Kapitel 22

Ausrüstung der Schützen

Dieser Artikel legt die Art der Bogenausrüstung fest, die bei WA-Wettbewerben benutzt werden darf. Es liegt in der Verantwortung des Schützen, Ausrüstungsgegenstände zu verwenden, die den Regeln entsprechen. Jeder Wettkämpfer, der Ausrüstungsgegenstände benutzt, die gegen die WA-Regeln verstoßen, kann aus der Wertung genommen werden. Nachfolgend werden die besonderen Bestimmungen beschrieben, die für die einzelnen Disziplinen gelten, und anschließend die allgemeinen Bestimmungen, die für alle Disziplinen gelten. Die Bekleidungsvorschriften in Buch 3, Artikel 20.1. finden Anwendung, es sei denn, in Buch 4 – Regeln für Feldbogenschießen und 3D, sind andere Bestimmungen festgelegt.

22.1 Recurve-Disziplin

Für die Recurve-Disziplin sind die folgenden Ausrüstungsgegenstände zugelassen:

- 22.1.1 Ein Bogen ganz gleich welcher Art, solange er den anerkannten Prinzipien und der Bedeutung des Wortes „Bogen“ bei Scheibenwettkämpfen entspricht, nämlich ein Gerät, welches aus einem Griffstück/Mittelstück (kein Durchschusstyp), einem Griff und zwei flexiblen Wurfarmen, deren Enden jeweils mit einer Sehnenkerbe versehen sind, besteht. Der Bogen wird zum Gebrauch mit einer einzigen Sehne gespannt, die direkt zwischen den beiden Sehnenkerben verläuft. Beim Schießen wird er mit einer Hand am Griff gehalten, während die Finger der anderen Hand die Sehne ausziehen und lösen.
- 22.1.1.1 *Mehrfarbige Mittelstücke sowie Markenzeichen auf der Innenseite des oberen und unteren Wurfarms oder auf dem Mittelstück sind zulässig.*
- 22.1.1.2 *Mittelstücke mit einem Bügel sind zulässig, vorausgesetzt, der Bügel berührt nicht ständig die Hand oder das Handgelenk des Wettkämpfers.*
- 22.1.2 Eine Sehne aus einer beliebigen Anzahl an Fäden,
- 22.1.2.1 *die verschiedenfarbig und aus dem gewählten Material sein dürfen. Sie kann versehen sein mit einer Mittelwicklung für die Zugfinger, ein oder zwei Nockpunktmarken, an denen zusätzliche Wicklung(en) angebracht werden dürfen, um die Pfeilnocke aufzunehmen und um die Nockpunktmarken festzulegen. An den beiden Sehnenenden befindet sich je eine Schlinge, die beim Spannen des Bogens in die Sehnenkerben eingehängt wird. Zusätzlich darf auf der Sehne eine Vorkehrung angebracht werden, die als Lippen- oder Nasenmarkierung dient. Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfers enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch ein Peephole (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen.*
- 22.1.3 Eine Pfeilaufgabe, die verstellbar sein kann und über mehr als eine vertikale Halterung verfügen darf, ist erlaubt.
- 22.1.3.1 *Ein beliebiger beweglicher Druckpunkt, Pfeilanlage oder Anlageplatte dürfen sich am Bogen befinden, vorausgesetzt, sie sind nicht elektrisch oder elektronisch und stellen keine zusätzliche Zielhilfe dar. Der Druckpunkt darf sich nicht mehr als 4 cm hinter (innen in Richtung Wettkämpfer) dem Hals*

des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden (4 cm Overdraw).

- 22.1.4 Ein Hilfsmittel zur Auszugskontrolle, hörbar, tastbar und/oder sichtbar, aber weder elektrisch noch elektronisch, darf verwendet werden.
- 22.1.5 Ein Visier zum Zielen ist erlaubt.
- 22.1.5.1 *Es darf kein Prisma, keine Linse und keine andere Vergrößerungsvorkehrung, keine Wasserwaage und auch keine elektrische oder elektronische Einrichtung enthalten, und es darf nicht über mehr als einen Zielpunkt verfügen. Lange faseroptische Visierfäden müssen sich nach 2 cm biegen, wobei sich das andere Ende des Fadens nicht in der Zielrichtung des Wettkämpfers befinden darf.*
- 22.1.5.2 *Die Gesamtlänge des Visierrings oder Visierpunkts (Tunnel, Röhre, Visierstab oder irgendeine andere Verlängerung) darf 2 cm in Zielrichtung des Wettkämpfers nicht überschreiten.*
- 22.1.5.3 *Ein Visier, das am Bogen zum Zielen angebracht ist, darf sowohl eine Höhen- als auch eine Seitenverstellung haben. Es unterliegt folgenden Bedingungen:*
- *Ein Vorbau, an dem das Visier befestigt ist, ist erlaubt;*
 - *Eine Platte des Herstellers und/oder ein Klebestreifen mit einem Satz der üblichen Entfernungseinstellungen des Wettkämpfers kann als Hilfe zur Einstellung am Visier angebracht werden, darf jedoch keinerlei zusätzliche Hilfe bieten;*
- 22.1.5.4 *Auf Kursen mit unbekanntem Entfernungen darf kein Teil des Visiers verändert werden, um als Entfernungsmesser dienen zu können.*
- 22.1.5.5 *Die Wettkämpfer dürfen ihre Visiereinstellungen im Kurs mitführen, nämlich ein einziger Referenzpunkt für jede Entfernung. Mehrere Markierungen zur Verwendung als mögliche Hilfe zur Entfernungsmessung sind nicht zulässig.*
- 22.1.6 Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer am Bogen sind erlaubt,
- 22.1.6.1 *vorausgesetzt, sie:*
- *dienen nicht als Sehnenführung;*
 - *berühren nichts als den Bogen;*
 - *stellen keine Gefahr oder Behinderung für andere Wettkämpfer dar.*
- 22.1.7 Pfeile jeder Art dürfen verwendet werden, vorausgesetzt, sie fallen unter das anerkannte Prinzip und die Bedeutung des Wortes „Pfeil“ bei Scheibenwettkämpfen und sie richten keinen unnötigen Schaden an den Scheibenaufgaben und Scheiben an.
- 22.1.7.1 *Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts beträgt 9,3 mm (Pfeilumwicklungen („Wraps“) unterliegen dieser Einschränkung nicht, dürfen jedoch nicht länger als 22 cm sein, gemessen vom tiefsten Punkt der Nocke bis zum Ende der Pfeilumwicklung); der Durchmesser der Pfeilspitze darf maximal 9,4 mm betragen. Alle Pfeile eines Wettkämpfers müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die in einer Pässe benutzt werden, müssen identisch sein und die gleiche Art und Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen. Tracer Nocks (elektrisch/elektronisch beleuchtete Nocken) sind*

nicht erlaubt.

22.1.8 Fingerschutz in Form von Fingertape, Schießhandschuh (mit oder ohne Handgelenkband), Fingertab oder einer Kombination aus unterschiedlichen Fingerschutz-Elementen zum Ziehen und Lösen der Sehne ist erlaubt, vorausgesetzt, es sind keine Hilfsmittel zum Ziehen und Lösen der Sehne enthalten.

22.1.8.1 Der Fingerschutz darf beinhalten: eine Ankerplatte zu Ankern, Daumen- oder Fingerauflagen für die Nicht-Zugfinger, Fingerschlaufen um die Finger zur Befestigung des Fingerschutzes an der Hand, Fingertrenner zwischen den Fingern, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern, Tabplatte/n zum Zusammenhalten des Tabmaterials/der verschiedenen Lagen und Erweiterungen der Platte zur gleichbleibenden Handplatzierung. Der Fingerschutz kann aus einer beliebigen Anzahl an Lagen und Materialien bestehen. Kein Teil des Fingerschutzes darf sich zwischen Daumen und Fingern um die Hand erstrecken oder über das Handgelenk hinaus und darf auch nicht die Beweglichkeit des Handgelenks einschränken. An der Bogenhand darf ein normaler Handschuh, Fäustling oder Ähnliches getragen werden, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.

22.1.9 Zubehörartikel sind zugelassen:

22.1.9.1 einschließlich Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Fingerschlinge, Gürtel-, Rücken-, Hüft- oder Bodenköcher. Hilfsmittel, um einen Fuß oder einen Teil des Fußes zu erhöhen, auch als Teil des Schuhs, sind erlaubt, solange sie andere Wettkämpfer an der Schießlinie/ am Pflock nicht behindern und nicht mehr als 2 cm über die Schuhsohle hinausragen. Hilfsmittel zur Anzeige des Windes (nicht elektrisch oder elektronisch) dürfen an der Ausrüstung, die am Pflock verwendet wird, befestigt werden (z. B. leichte Fäden).

22.2 Compound-Disziplin

Für die Compound-Disziplin sind alle nachfolgend aufgelisteten Ausrüstungsteile erlaubt. Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände jeglicher Art, soweit sie nicht elektrisch oder elektronisch sind, die Sicherheit nicht gefährden und die anderen Wettkämpfer nach vernünftigem Ermessen nicht stören, sind zulässig.

22.2.1 Ein Compoundbogen ist ein Bogen, dessen Mittelstück vom Durchschusstyp sein kann und dessen Auszug mechanisch durch ein System von Flaschenzugrollen oder Exzenterrollen verändert wird. Der Bogen wird mit einer oder mehreren Sehne(n) gespannt, die, je nach Konstruktionsprinzip, direkt zwischen den beiden Sehnenkerben der Wurfarme verlaufen oder an den Exzenterrollen, an den Bogenkabeln oder anders befestigt sind. Die Ausrüstungsgegenstände dürfen nicht elektrisch oder elektronisch sein.

22.2.1.1 Das Zuggewicht darf 60 lbs nicht überschreiten.

22.2.1.2 Kabelabweiser sind erlaubt.

22.2.1.3 Mittelstücke mit einem Bügel oder gespaltene Kabel sind zulässig, vorausgesetzt, diese berühren nicht ständig die Hand, das Handgelenk oder den Bogenarm des Wettkämpfers.

22.2.1.4 Eine Bogensehne jeglicher Art, die mit mehreren Wicklungen für Nockpunkte

versehen sein kann, sowie mit anderen Vorkehrungen, wie zum Beispiel eine Lippen- oder Nasenmarke, ein Peephole (Lochvisier in der Sehne), eine Vorrichtung zur Ausrichtung des Peephole, Schlingen für das Release, Sehnendämpfer, Gewichte an der Bogensehne etc. sind erlaubt.

- 22.2.1.5 *Der Druckpunkt der Pfeilauflage, die verstellbar sein kann, darf sich nicht weiter als 6 cm hinter (innen in Richtung Wettkämpfer) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden (6 cm Overdraw).*
- 22.2.2 *Auszugskontrollen, tastbar, hörbar und/oder sichtbar, dürfen verwendet werden, sofern sie nicht elektrisch oder elektronisch sind.*
- 22.2.3 *Ein Visier, das am Bogen angebracht ist.*
- 22.2.3.1 *darf sowohl eine Seiten- und eine Höhenverstellung als auch eine (Wasser-) Waage und/oder Vergrößerungslinsen und/oder Prismen enthalten. Zusätzlich darf eine Skala des Herstellers oder ein Klebestreifen mit einem Satz der üblichen Entfernungseinstellung des Wettkämpfers als Hilfe zur Einstellung am Visier angebracht werden.*
- 22.2.3.2 *Der/Die Zielpunkt/e dürfen Visierstäbe aus optischem Plastikfasermaterial sein, die wenn gewünscht durch ein chemisches Glühstäbchen erhellt werden. Das Glühstäbchen muss umhüllt sein, so dass andere Wettkämpfer nicht gestört werden.*
- 22.2.3.3 *Das Visier darf lediglich auf bekannten Entfernungen über mehrere Zielpunkte und „Peep-Eliminator“-Einrichtungen verfügen.*
- 22.2.3.4 *Auf unbekanntem Entfernungen darf kein Teil des Visiers verändert werden, um als Entfernungsmesser dienen zu können.*
- 22.2.3.5 *Die Wettkämpfer dürfen ihre Visiereinstellungen im Kurs mitführen, nämlich ein einziger Referenzpunkt für jede Entfernung. Mehrere Markierungen zur Verwendung als mögliche Hilfe zur Entfernungsmessung sind nicht zulässig.*
- 22.2.4 *Eine Ablasshilfe darf benutzt werden, vorausgesetzt, sie ist nicht am Bogen befestigt, mit Ausnahme der Sehne und der Schlinge für das Release. Jede Art von Fingerschutz darf verwendet werden.*
- 22.2.5 *Die folgenden Einschränkungen finden Anwendung:*
- Artikel 22.1.7. und Artikel 22.1.7.1.;
 - Artikel 22.1.8.1.;
 - Artikel 22.7. Ferngläser, eingeschränkt durch Artikel 22.7.1.;
 - Artikel 22.1.9.1. .

22.3 Blankbogen-Disziplin

Für die Blankbogen-Disziplin sind folgende Ausrüstungsgegenstände zugelassen:

- 22.3.1 Ein Bogen ganz gleich welcher Art, solange er den anerkannten Prinzipien und der Bedeutung des Wortes „Bogen“ bei Scheibenwettkämpfen entspricht, nämlich ein Gerät, welches aus einem Griff, Mittelstück (kein Durchschusstyp) und zwei flexiblen Wurfarmen, deren Enden jeweils mit einer Sehnenkerbe versehen sind, besteht. Der Bogen wird zum Gebrauch mit einer einzigen Sehne gespannt, die direkt zwischen den beiden Sehnenkerben verläuft. Beim Schießen wird er mit einer Hand am Griff gehalten, während die Finger der anderen Hand die Sehne ausziehen und lösen.
- Der Bogen wie oben beschrieben muss blank sein, mit Ausnahme der Pfeilauflage, und er muss frei sein von Herausstehendem, Visieren, Visiermarkierungen, sonstigen

Markierungen, Flecken oder von Laminierungen (im Bereich des Bogenfensters), die als Zielhilfe dienen könnten. Der nicht gespannte Bogen mit allem erlaubten Zubehör muss durch ein Loch oder einen Ring von 12,2 cm Innendurchmesser +/- 0,5 mm passen.

- 22.3.1.1 *Mehrfarbige Mittelstücke sowie Markenzeichen auf der Innenseite des oberen und unteren Wurfarms oder auf dem Mittelstück sind zulässig. Ist der Bereich im Bogenfenster jedoch so gefärbt, dass er als Zielhilfe verwendet werden könnte, muss er abgeklebt werden.*
- 22.3.1.2 *Mittelstücke mit einem Bügel sind zulässig, vorausgesetzt, der Bügel berührt nicht ständig die Hand oder das Handgelenk des Wettkämpfers.*
- 22.3.2 Eine Sehne aus einer beliebigen Anzahl von Fäden,
- 22.3.2.1 *die verschiedenfarbig und aus dem gewählten Material sein dürfen. Sie kann versehen sein mit einer Mittelwicklung für die Zugfinger, ein oder zwei Nockpunktmarken, an denen zusätzliche Wicklung(en) angebracht werden dürfen, um die Pfeilnocke aufzunehmen und um die Nockpunktmarken festzulegen. Lippen- oder Nasenmarkierungen sind nicht zulässig. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch ein Peephole (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen.*
- 22.3.3 Eine Pfeilauflage, die verstellbar sein kann und über mehr als eine vertikale Halterung verfügen darf, ist erlaubt.
- 22.3.3.1 *Ein beliebiger beweglicher Druckpunkt, Pfeilanlage oder Anlageplatte darf sich am Bogen befinden, vorausgesetzt, dies stellt keine zusätzliche Zielhilfe dar. Der Druckpunkt darf sich nicht mehr als 2 cm hinter (innen in Richtung Wettkämpfer) dem Hals des Griffes (Drehpunkt des Bogens) befinden (2 cm Overdraw).*
- 22.3.4 Hilfsmittel zur Auszugskontrolle sind nicht zulässig.
- 22.3.5 Die Position der Finger an der Sehne und im Gesicht darf verändert werden.
- 22.3.6 Stabilisatoren sind nicht zulässig.
- 22.3.6.1 *Schwingungsdämpfer sind zulässig. Sie können vom Hersteller in das Mittelstück eingearbeitet sein oder als separates Zusatzteil direkt am Mittelteil oder an dem/den Gewicht/den Gewichten angebracht werden. Eine Kombination aus Gewicht(en) und Schwingungsdämpfer(n) muss durch einen Ring von 12,2 cm Innendurchmesser (+/- 0,5 mm) passen, ohne dass die Schwingungsdämpfer gebogen werden dürfen, um durch diesen Ring zu passen. Vom Hersteller angebrachte abgewinkelte Stabilisationsbuchse(n) sind zulässig, aber andere Winkel oder gewinkelte Verbindungsstücke sind nicht erlaubt. Gewicht(e) und Dämpfer können über und unter dem Griff des Mittelstücks angebracht werden, dürfen dem Schützen jedoch nicht als Hilfe zum Zielen oder Entfernungsmessen dienen.*
- 22.3.7 Pfeile jeder Art dürfen verwendet werden, vorausgesetzt, sie fallen unter das anerkannte Prinzip und die Bedeutung des Wortes „Pfeil“ bei Scheibenwettkämpfen und sie richten keinen unnötigen Schaden an den Scheiben an.
- 22.3.7.1 *Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts beträgt 9,3 mm (Pfeilumwicklungen („Wraps“) unterliegen dieser Einschränkung nicht, dürfen jedoch nicht länger als 22 cm sein, gemessen vom tiefsten Punkt der Nocke bis zum Ende der Pfeilumwicklung); der Durchmesser der*

dazugehörigen Pfeilspitze darf maximal 9,4 mm betragen. Die Pfeile eines Wettkämpfers müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die in einer Passe benutzt werden, müssen identisch sein und die gleiche Art und Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen. Tracer Nocks (elektrisch/elektronisch beleuchtete Nocken) sind nicht erlaubt.

22.3.8 Fingerschutz in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tabs oder Klebeband (Pflaster) zum Ziehen und Lösen der Sehne ist erlaubt, vorausgesetzt, er enthält keine Hilfsmittel zum Halten, Ziehen und Lösen der Sehne.

22.3.8.1 *Ein Fingertrenner darf verwendet werden, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern. Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist zulässig. Die Nähte müssen einheitlich in Bezug auf Farbe und Größe sein. Markierungen oder Linien können direkt auf dem Tab hinzugefügt werden oder sich auf einem Klebestreifen befinden, der auf dem Tab angebracht ist. Diese Markierungen müssen einheitlich sein in Bezug auf Größe, Form und Farbe und können bis zu zwei unterschiedliche Längen aufweisen. Zusätzliche Informationen oder Markierungen sind nicht zulässig. An der Bogenhand darf ein normaler Handschuh, Fäustling oder Ähnliches getragen werden, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.*

22.3.9 Zubehörartikel sind zugelassen:

22.3.9.1 *einschließlich Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Fingerschlinge, Gürtel-, Rücken-, Hüft- oder Bodenköcher. Hilfsmittel, um einen Fuß oder einen Teil des Fußes zu erhöhen, auch als Teil des Schuhs, sind erlaubt, solange sie andere Wettkämpfer am Pflock nicht behindern und nicht mehr als 2 cm über die Schuhsohle hinausragen.*

22.4 Traditionelle Bogendisziplin

Für die Traditionelle Bogendisziplin sind die folgenden Ausrüstungsgegenstände zugelassen:

22.4.1 Ein Bogen ganz gleich welcher Art, solange er den anerkannten Prinzipien und der Bedeutung des Wortes „Bogen“ bei Scheibenwettkämpfen entspricht, nämlich ein Gerät, welches aus einem Griffstück/ Mittelstück (kein Durchschusstyp), einem Griff und zwei flexiblen Wurfarmen, deren Enden jeweils mit einer Sehnenkerbe versehen sind, besteht. Der Bogen wird zum Gebrauch mit einer einzigen Sehne gespannt, die direkt zwischen den beiden Sehnenkerben verläuft. Beim Schießen wird er mit einer Hand am Griff gehalten, während die Finger der anderen Hand die Sehne ausziehen und lösen. Das Mittelstück muss entweder aus verschiedenen Schichten mit Holzschichten oder aus einem Stück Holz bestehen. Der Bogen kann zerlegbar sein und darf im Mittelstück nur werksseitig eingesetzte Beschläge für die Wurfarme, Buchsen für Stabilisatoren etc. enthalten. Der Bogen darf verstellbare Wurfarme zum Verändern des Zuggewichtes und zum Einstellen des Tillers haben. Der Bogen wie oben beschrieben muss blank sein, mit Ausnahme einer Pfeilauflage, wie sie in [Artikel 22.4.3](#) beschrieben ist, und er muss frei sein von Herausstehendem, Visieren, Visiermarkierungen, Flecken oder anderen Referenzpunkten im Bereich des Bogenfensters, die als Zielhilfe dienen könnten. Gewichte im Mittelstück sind zulässig, sofern sie während des Herstellungsverfahrens des Bogens eingebaut wurden und nicht danach. Diese

Gewichte dürfen auf der Außenseite des Mittelstücks nicht sichtbar sein und müssen von Material bedeckt sein, das beim ursprünglichen Herstellungsverfahren angebracht wurde, und zwar ohne sichtbare Löcher, gefüllte Löcher, Deckschichten oder Abdeckungen, jedoch mit Ausnahme der Originaleinlage des Herstellers oder des eingelegten Logos des Herstellers (Intarsie).

22.4.1.1 *Mehrfarbige Mittelstücke sowie Markenzeichen auf der Innenseite des oberen und unteren Wurfarms sind zulässig. Ist der Bereich im Bogenfenster jedoch so gefärbt, dass er als Zielhilfe verwendet werden könnte, muss er abgeklebt werden.*

22.4.1.2 *Direkt an den Wurfarmen angebrachte Wurfarmdämpfer sind zulässig.*

22.4.2 Eine Sehne aus einer beliebigen Anzahl an Fäden,

22.4.2.1 *die verschiedenfarbig und aus dem gewählten Material sein dürfen. Sie kann versehen sein mit einer Mittelwicklung für die Zugfinger, ein oder zwei Nockpunktmarken, an denen zusätzliche Wicklung(en) angebracht werden dürfen, um die Pfeilnocke aufzunehmen und um die Nockpunktmarken festzulegen. An den beiden Sehnenenden befindet sich je eine Schlinge, die beim Spannen des Bogens in die Sehnenkerben eingehängt wird. Lippen- oder Nasenmarkierungen sind nicht zulässig. Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfers enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch ein Peephole (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen.*

22.4.2.2 *Außerdem sind Sehnendämpfer erlaubt, wenn diese mindestens 30 cm vom Nockpunkt entfernt sind.*

22.4.3 Eine Pfeilauflage, die nicht verstellbar sein darf.

22.4.3.1 *Die Pfeilauflage kann eine einfache, selbstklebende Plastikpfeilauflage sein, eine Federpfeilauflage, wie sie vom Hersteller angeboten wird, oder der Wettkämpfer kann die Unterkante des Bogenfensters (Shelf) verwenden, die mit jeder Art von Material (lediglich auf dem Shelf) ausgekleidet sein darf. Der vertikale Teil des Bogenfensters kann mit Material ausgekleidet sein, das nicht mehr als 1 cm über den aufliegenden Pfeil hinausreichen und nicht dicker als 3 mm sein darf, gemessen von der Stelle des Mittelteils, die sich direkt neben dem Material befindet. Andere Arten oder Pfeilauflagen sind nicht zulässig.*

22.4.4 Hilfsmittel zur Auszugskontrolle sind nicht zulässig.

22.4.5 Die Position der Finger an der Sehne darf nicht verändert werden.

22.4.6 Pfeile jeder Art dürfen verwendet werden, vorausgesetzt, sie fallen unter das anerkannte Prinzip und die Bedeutung des Wortes „Pfeil“ bei Scheibenwettkämpfen und sie richten keinen unnötigen Schaden an den Scheibenauflagen und Scheiben an.

22.4.6.1 *Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit Spitze, Nocke, Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts beträgt 9,3 mm (Pfeilumwicklungen („Wraps“) unterliegen dieser Einschränkung nicht, dürfen jedoch nicht länger als 22 cm sein, gemessen vom tiefsten Punkt der Nocke bis zum Ende der Pfeilumwicklung), der Durchmesser der dazugehörigen Pfeilspitze darf maximal 9,4 mm betragen. Die Pfeile eines Wettkämpfers müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die in einer Passe benutzt werden, müssen identisch sein*

und die gleiche Art und Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen. Tracer Nocks (elektrisch/elektronisch beleuchtete Nocken) sind nicht erlaubt.

22.4.7 Fingerschutz in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tab oder Klebeband (Pflaster) zum Ziehen und Lösen der Sehne ist erlaubt, vorausgesetzt, er enthält keine Hilfsmittel zum Ziehen und Lösen der Sehne. Vom Wettkämpfer hinzugefügte Markierungen sind in der Traditionellen Bogendisziplin nicht zulässig, ungeachtet dessen, ob sie in Größe, Form und Farbe einheitlich sind oder nicht.

22.4.7.1 *Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist nicht zulässig. Beim Schießen darf der Zeigefinger oder der Mittelfinger nicht weiter als 3 mm von der Nocke entfernt sein oder er muss die Nocke berühren (getrennte Finger oder 3 Finger unter der Nocke). Beim Schießen mit getrennten Fingern kann ein Fingertrenner verwendet werden, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern. Ein fester Ankerpunkt ist zulässig, aber die Position der Finger im Gesicht darf auch verändert werden. Die Position der Finger an der Sehne darf nicht verändert werden.*

22.4.8 Zubehörartikel sind zugelassen:

22.4.8.1 *einschließlich Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Fingerschlinge, Gürtel-, Rücken-, Hüft- oder Bodenköcher. Hilfsmittel, um einen Fuß oder einen Teil des Fußes zu erhöhen, auch als Teil des Schuhs, sind erlaubt, solange sie andere Wettkämpfer am Pflock nicht behindern und nicht mehr als 2 cm über die Schuhsohle hinausragen. Wurfarmdämpfer sind ebenfalls erlaubt. Pfeilköcher dürfen nicht am Bogen befestigt sein.*

22.5 Langbogen-Disziplin

Für die Langbogen-Disziplin sind die folgenden Ausrüstungsgegenstände zugelassen:

22.5.1 Der Bogen soll der traditionellen Form (Gestalt) eines Langbogens (oder eines amerikanischen Flachbogens) entsprechen, bei dem die Wurfarme so konzipiert sind, dass bei gespanntem Bogen die Sehne keinen Teil des Bogens außer die Sehnennocken berühren darf. Der Bogen kann aus zwei auseinandernehmbaren Teilen bestehen, wobei beide Teile gleichlang sein müssen (Teilung im Bereich des Griffstücks/der Pfeilauflage), und der Bogen kann aus einem beliebigen Material oder mehreren Materialkomponenten gefertigt sein. Die Form des Griffes (lediglich im Bereich des Griffstücks) unterliegt keinen Einschränkungen und das Bogenfenster kann auf Zentrumschuss ausgeschnitten sein. Der Bogen muss frei sein von Herausstehendem, Visieren oder Visiermarkierungen, sonstigen Markierungen, Flecken oder Laminierungen (im Bereich des Bogenfensters), die als Zielhilfe dienen könnten.

22.5.1.1 *Der Bogen muss mindestens 150 cm lang sein. Diese Länge wird bei gespanntem Bogen zwischen den Sehnennocken auf der Außenseite der Wurfarme gemessen.*

22.5.2 Eine Sehne aus einer beliebigen Anzahl von Fäden.

22.5.2.1 *die verschiedenfarbig und aus dem gewählten Material sein dürfen. Sie kann versehen sein mit einer Mittelwicklung für die Zugfinger, ein oder zwei Nockpunktmarken, an denen zusätzliche Wicklung(en) angebracht werden dürfen, um die Pfeilnocke aufzunehmen und um die Nockpunktmarken*

festzulegen. An den beiden Sehnenenden befindet sich je eine Schlinge, die beim Spannen des Bogens in die Sehnenkerben eingehängt wird. Die Mittelwicklung der Sehne darf bei vollem Auszug nicht im Blickfeld des Wettkämpfers enden. Eine Sehne darf auf keine Weise eine Zielhilfe durch ein Peephole (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen.

22.5.2.2 Außerdem sind Sehnendämpfer erlaubt, wenn diese mindestens 30 cm vom Nockpunkt entfernt sind.

22.5.3 Pfeilauflage. Verfügt der Bogen über eine Aussparung für den Pfeil (Shelf), darf diese als Pfeilauflage verwendet werden und mit jeder Art von Material (lediglich im Shelf) ausgekleidet sein. Der vertikale Teil des Bogenfensters kann mit Material ausgekleidet sein, das nicht mehr als 1 cm über den aufliegenden Pfeil hinausreichen und nicht dicker als 3 mm sein darf, gemessen von der Stelle des Mittelteils, die sich direkt neben dem Material befindet.

22.5.4 Die Position der Finger an der Sehne und im Gesicht darf nicht verändert werden.

22.5.5 Gewichte, Stabilisatoren oder Schwingungsdämpfer am Bogen sind nicht erlaubt. Gewichte im Mittelstück sind zulässig, sofern sie während des Herstellungsverfahrens des Bogens eingebaut wurden und nicht danach. Diese Gewichte dürfen auf der Außenseite des Mittelstücks nicht sichtbar sein und müssen von Material bedeckt sein, das beim ursprünglichen Herstellungsverfahren angebracht wurde, und zwar ohne sichtbare Löcher, gefüllte Löcher, Deckschichten oder Abdeckungen, jedoch mit Ausnahme der Originaleinlage des Herstellers oder des eingelegten Logos des Herstellers (Intarsie).

22.5.6 Es sind ausschließlich Holzpfeile erlaubt mit den folgenden Merkmalen:

22.5.6.1 Ein Pfeil besteht aus einem Holzschaft mit einer Spitze, einer Nocke (die direkt am Holzschaft angebracht sein muss oder direkt in den Schaft gesägt ist), Befiederung und, wenn gewünscht, Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts beträgt 9,3 mm (Pfeilumwicklungen („Wraps“) unterliegen dieser Einschränkung nicht, dürfen jedoch nicht länger sein als 22 cm, gemessen vom tiefsten Punkt der Nocke bis zum Ende der Pfeilumwicklung). Der Durchmesser der Pfeilspitze darf maximal 9,4 mm betragen. Die Pfeile eines Wettkämpfers müssen auf dem Schaft seinen Namen oder seine Initialen tragen. Alle Pfeile, die in einer Passe benutzt werden, müssen identisch sein und die gleiche Art und Farbe der Befiederung, Nocken und, wenn vorhanden, Bemalung aufweisen. Die in der Langbogen-Disziplin verwendeten Pfeile dürfen keinen unangemessenen Schaden an den Scheiben anrichten.

22.5.6.2 Es werden Feldspitzen, kugelförmig oder konisch, für Holzpfeile verwendet.

22.5.6.3 Die Befiederung besteht ausschließlich aus Naturfedern.

22.5.7 Fingerschutz in Form von Fingerlingen, Handschuhen, Tabs oder Klebeband (Pflaster) zum Ziehen und Lösen der Sehne ist erlaubt, vorausgesetzt, er enthält keine Hilfsmittel zum Halten, Ziehen und Lösen der Sehne.

22.5.7.1 Eine Ankerplatte oder eine ähnliche Vorkehrung, die am Fingerschutz (Tab) befestigt ist und zum Ankern dient, ist nicht zulässig. Die Fingerposition des Schützen für das Lösen des Pfeils ist entweder der „mediterrane“ Griff (mit einem Finger über der Pfeilnocke) oder die Finger direkt unter der Pfeilnocke

(Zeigefinger nicht weiter als 2 mm unter der Nocke) mit einem festen Ankerpunkt. Der Schütze muss entweder mit dem mediterranen Griff oder mit den Fingern unter der Nocke schießen, darf jedoch nicht beide Techniken verwenden. Der Fingerschutz beim Schießen mit den Fingern unter der Nocke muss durchgehend sein oder aus verbundenen Flächen bestehen ohne die Möglichkeit, die Finger zu trennen. Beim Schießen mit dem mediterranen Griff kann ein Fingertrenner verwendet werden, um das Einklemmen des Pfeils zu verhindern.

22.5.8 Zubehörartikel sind zugelassen:

22.5.8.1 *einschließlich Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge, Fingerschlinge, Gürtel-, Rücken-, Hüft- oder Bodenköcher. Hilfsmittel, um einen Fuß oder einen Teil des Fußes zu erhöhen, auch als Teil des Schuhs, sind erlaubt, solange sie andere Wettkämpfer am Pflock nicht behindern und nicht mehr als 2 cm über die Schuhsohle hinausragen. Pfeilköcher dürfen nicht am Bogen befestigt sein.*

22.6 Zubehörartikel für alle Disziplinen

Für Wettkämpfer aller Disziplinen sind folgende Ausrüstungsgegenstände nicht zugelassen:

22.6.1 *Jegliche elektronischen oder elektrischen Geräte, die an der Ausrüstung des Wettkämpfers befestigt werden können.*

22.6.2 *Jegliche elektronischen Kommunikationsmittel sind bei den folgenden Veranstaltungen verboten: Weltranglistenturniere, Kontinentale Meisterschaften und Weltmeisterschaften. Das Medizinische Komitee von World Archery kann Befreiungen von dieser Vorschrift einräumen, um die Überwachung des Gesundheitszustands zu ermöglichen. Bei allen anderen Veranstaltungen sind elektronische Kommunikationsmittel im Kurs zur Überwachung des Gesundheitszustands oder zur Förderung des Sports in den Sozialen Medien zulässig.*

22.6.2.1 *Um ein Gerät zur Überwachung des Gesundheitszustands nutzen zu dürfen, muss der Wettkämpfer zuerst den Leitenden Kampfrichter darüber informieren und demonstrieren, wie die App/das Gerät funktioniert. Bei internationalen Wettkämpfen muss die Genehmigung des Medizinischen Komitees von World Archery eingeholt werden.*

22.6.3 *Jegliche Art von Entfernungsmesser oder Hilfsmittel zum Entfernungsschätzen oder Winkelmessen, die nicht durch die aktuellen Regeln über die Ausrüstung der Wettkämpfer abgedeckt sind, sowie jede Art von schriftlichen Aufzeichnungen oder elektronischen Speichermedien, die zur Speicherung von Aufzeichnungen dienen. Die Wettkämpfer dürfen die World Archery-Regeln oder Auszüge daraus mitführen.*

22.6.4 *Jeglicher Ausrüstungsgegenstand eines Wettkämpfers, der hinzugefügt oder abgeändert worden ist, um Entfernungsmessen oder Winkelmessen zu ermöglichen. Die normale Ausrüstung darf nicht ausdrücklich zu diesem Zweck verwendet werden.*

22.7 Ferngläser

Ferngläser und andere Sehhilfen dürfen vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen verwendet werden:

22.7.1 *Ferngläser, Ferngläser mit Stativ und andere Sehhilfen dürfen keine sichtbaren Skalen oder Markierungen haben, die zur Entfernungsmessung*

verwendet werden können. Die Markierungen müssen derart abgedeckt sein, dass sie vom Wettkämpfer weder gesehen noch gefühlt werden können, darin eingeschlossen die Markierungen des Herstellers, wenn sich diese beim Drehen des Fokussierungsrad's bewegen.

- 22.7.2 *Gewöhnliche Brillen, Schießbrillen oder Sonnenbrillen dürfen getragen werden. Keiner der Artikel darf mit einer Mikrolochlinse oder einer ähnlichen Ausstattung versehen sein, noch darf er eine Markierung, die in irgendeiner Weise als Zielhilfe dienen kann, aufweisen.*
- 22.7.3 *Muss der Schütze sein nicht als Zielaug dienendes Auge und/oder das Brillenglas für dieses Auge abdecken, so kann er Kunststoff, Folie oder Klebeband verwenden, um seine Sicht einzuschränken oder er darf eine Augenklappe verwenden.*

Kapitel 23

Das Schießen

- 23.1 Jeder Wettkämpfer muss, ob stehend oder kniend, eine Schießposition am Abschusspflock einnehmen, ohne die Sicherheit zu beeinträchtigen.
- 23.1.1 *Der Ausrichter legt fest, an welcher Scheibe jede Gruppe mit dem Schießen beginnt.*
- 23.1.2 *Bei Feld- und 3D-Runden kann ein Wettkämpfer unter Berücksichtigung des Geländes bis zu etwa 1 Meter Entfernung in beliebiger Richtung neben, oder wenn der Wettkämpfer allein von einem Pflock schießt und kein Sicherheitsrisiko verursacht, hinter dem Abschusspflock stehen oder knien. Unter außergewöhnlichen Bedingungen kann ein Kampfrichter erlauben, von außerhalb dieses Bereichs zu schießen.*
- 23.1.3 *Bei Feld- und 3D-Runden wird an jeder Schießposition ein Abschusspflock oder eine Abschussmarkierung angebracht mit Raum für wenigstens zwei Wettkämpfer. Schießen zwei Wettkämpfer gleichzeitig, werden sie zur gleichen Zeit schießen, es sei denn, dies ist nicht möglich. Die Wettkämpfer A und C schießen von der linken Position und die Wettkämpfer B und D schießen von der rechten Position, wenn sich die Wettkämpfer nicht anders geeinigt haben.*
- 23.1.4 *In der Ausscheidungsrunde im Einzelwettbewerb bei Feld- und 3D-Runden stehen die Wettkämpfer am Pflock entsprechend der Position (links/rechts), die auf dem Schusszettel festgelegt ist.*
- 23.2 Wettkämpfer innerhalb einer Gruppe, die warten müssen, bis sie an der Reihe sind, warten mit deutlichem Abstand hinter den Wettkämpfern, die gerade schießen.
- 23.2.1 *Die Wettkämpfer warten hinter den Wettkämpfern, die gerade schießen, es sei denn, sie helfen den Wettkämpfern am Abschusspflock beim Beobachten, wo die Pfeile einschlagen oder beim Abschirmen der Sonne. Während der Finals ist das Abschirmen der Sonne nicht erlaubt, außer, ein Kampfrichter entscheidet, dass es notwendig wäre.*
- 23.3 Anzahl an zu schießenden Pfeilen in Feld- und 3D-Runden
- 23.3.1 *Einzelwettbewerb:*
- *Bei Feldbogen werden drei Pfeile pro Scheibe in allen Runden geschossen.*
 - *Bei 3D werden in allen Runden zwei Pfeile pro Scheibe geschossen.*
- 23.3.2 *Mannschaften:*
- *Bei Feldbogen werden drei Pfeile pro Mannschaft und Scheibe in allen Runden, ein Pfeil pro Mannschaftsmitglied, geschossen.*
 - *Bei 3D werden vier Pfeile pro Mannschaft und Scheibe in allen Runden, ein Pfeil pro Mannschaftsmitglied, geschossen.*
- An der ersten Scheibe entscheidet die höherplatzierte Mannschaft, wer mit dem Schießen beginnt. An den nächsten Scheiben beginnt die Mannschaft mit der niedrigeren Gesamtringzahl mit dem Schießen, und bei Ringgleichheit beginnt die Mannschaft, die das Match begonnen hat.*
- 23.3.3 *Gemischte Mannschaften:*
- *Bei Gemischten Mannschaften werden zwei Pfeile pro Mannschaftsmitglied geschossen. Beide Mannschaften schießen gleichzeitig, wobei jeweils nur ein Wettkämpfer am Pflock stehen darf. Für Einzelheiten siehe [Artikel 24.13](#).*

- *Die Mannschaftsmitglieder wechseln nach jedem Pfeil.*
- 23.4 Kein Wettkämpfer darf zur Scheibe vorgehen, bevor nicht alle Wettkämpfer der Gruppe mit dem Schießen fertig sind, es sei denn, er wird vom Kampfrichter dazu aufgefordert.
- 23.5 Unter keinen Umständen darf ein Pfeil noch einmal geschossen werden.
- 23.5.1 *Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn:*
- *er vom Bogen gefallen ist und der Wettkämpfer ihn mit seinem Bogen berühren kann oder den ersten Auftreffpunkt des Pfeils auf dem Boden mit seinem Bogen berühren könnte, wenn nicht ein Abhang vorhanden wäre, ohne seine Fußstellung am Schießpflöck zu verändern, vorausgesetzt, es handelt sich nicht um einen Abpraller;*
 - *die Scheibenaufgabe, die Scheibe oder das 3D-Ziel umfallen. Die Kampfrichter ergreifen die für notwendig erachteten Maßnahmen und stellen die zum Schießen der jeweiligen Anzahl von Pfeilen angemessene Zeit zur Verfügung. Wenn die Scheibe nur auf den Boden rutscht, so bleibt es den Kampfrichtern überlassen, zu entscheiden, welche Maßnahme, wenn überhaupt nötig, sie ergreifen.*
- 23.6 Kein Wettkämpfer, Betreuer oder Offizieller darf während des Turniers die Scheibenentfernungen, Winkel oder sonstige unterstützenden Informationen an irgendeine andere Person weitergeben, bis der Wettkampf an dem entsprechenden Tag beendet ist.
- 23.6.1 *Die Wettkämpfer einer Gruppe dürfen sich vor der Trefferaufnahme an der jeweiligen Scheibe nicht über die Entfernung dieser Scheibe unterhalten.*
- 23.6.2 *Im Mannschaftswettbewerb sind Gespräche zwischen den drei Wettkämpfern und/oder dem Trainer erlaubt. Andere Mannschaftsbegleiter dürfen keine Entfernungen ansagen. Die Mannschaftsmitglieder können mit dem Mitglied, das mit Schießen an der Reihe ist, in deutlichem Abstand hinter dem Abschusspflöck und auch innerhalb der Gruppe kommunizieren. Der die Gruppe begleitende Trainer kann ebenfalls mit der Mannschaft zum Abschusspflöck vorgehen und betreuen, darf jedoch bei der Trefferaufnahme nicht mit zur Scheibe gehen. Gibt es einen ausgewiesenen Bereich für Trainer, muss sich der Trainer während des Schießens in diesem Bereich aufhalten. Ist es erforderlich, dass mehr als eine Begleitperson pro Mannschaft die Ersatzbögen für die Mannschaftsmitglieder tragen muss, so wartet/warten diese Person/en hinter dem ausgewiesenen Schießbereich und darf/dürfen die Mannschaft während des Schießens nicht betreuen. Ein Trainer der Damen-/Herren-/U21-Mannschaft kann nicht zurück zu einer anderen Mannschaft des gleichen Mitgliedsverbands gehen, um diese zu betreuen. Während der Finals erfolgt keinerlei Kommunikation zwischen dem/den Trainern der Damenmannschaft und dem/den Trainern der Herrenmannschaft des gleichen Mitgliedsverbands.*
- 23.7 Während den Feld- und 3D-Runden haben Trainer nur wie folgt begrenzten Zugang zu den Kursen:
- 23.7.1 *In den Qualifikations- und Ausscheidungskursen sind keine Trainer zugelassen. Die Trainer müssen sich außerhalb der vom Technischen Delegierten aufgestellten Absperrungen aufhalten.*
- 23.7.2 *Auf dem Finalfeld sind Trainer zugelassen. Sie müssen sich jedoch innerhalb des vom Technischen Delegierten festgelegten Trainerbereich aufhalten, es sei denn, sie haben vor Beginn der Runde eine Genehmigung des Leitenden Kampfrichters zum Abschirmen der Sonne erhalten.*

Kapitel 24

Allgemeine Reihenfolge des Schießens und Zeitkontrolle in Feld- und 3D-Runden

- 24.1 *Die Gruppen werden so eingeteilt, dass sie während der Qualifikations- und der Ausscheidungsrunde alle zur gleichen Zeit auf verschiedenen Scheiben mit dem Schießen beginnen und die Runde auf der Scheibe beenden, die vor der liegt, auf der sie begonnen haben. In der Finalrunde beginnen alle Gruppen nacheinander auf der gleichen Scheibe mit dem Schießen.*
- 24.2 *Die Wettkämpfer sollen in Gruppen von höchstens vier Wettkämpfern schießen, aber niemals weniger als zu dritt.*
- *Jede Gruppe soll paarweise schießen und die Reihenfolge soll wie folgt wechseln:*
 - *Die erste Paarung beginnt auf der ersten der Gruppe zugeteilten Scheibe mit dem Schießen.*
 - *Die andere Paarung beginnt an der folgenden Scheibe mit dem Schießen. Die beiden Paare wechseln durch das Turnier hindurch bei jeder Scheibe den Schießbeginn.*
 - *Wenn drei Wettkämpfer in einer Gruppe sind, bilden die ersten zwei Wettkämpfer der Startliste das erste Paar, der dritte Wettkämpfer gilt bezüglich des Wechselns als zweites Paar. Dieser Wettkämpfer schießt immer von der linken Seite des Abschusspflocks aus.*
 - *Wenn alle Wettkämpfer einer Gruppe einverstanden sind, kann obige Einteilung bezüglich der Paarung und der Schießposition abgeändert werden.*
 - *Wenn genügend Platz am Abschusspflock vorhanden ist, können alle Wettkämpfer einer Gruppe gleichzeitig schießen.*
- 24.3 *Übersteigt die Anzahl der Teilnehmer die normale Kapazität des Kurses, können zusätzliche Gruppen gebildet werden, die nach Bedarf in das Feld eingegliedert werden können. Zusätzliche Gruppen, die auf einer Scheibe eingeteilt worden sind, warten, bis die eigentliche Gruppe der Scheibe geschossen und die Trefferaufnahme abgeschlossen hat, bevor sie ihrerseits mit dem Schießen beginnt.*
- 24.4 *Die Wettkämpfer tragen ihre Startnummern deutlich sichtbar am Köcher oder am Oberschenkel, und die Startnummer muss jederzeit während des Schießens von hinter dem Abschusspflock aus zu sehen sein. Den Wettkämpfern müssen Scheiben sowie Schießpositionen zugeteilt werden, die der Technische Delegierte kontrolliert, um so gut wie möglich sicherzustellen, dass nicht zwei Wettkämpfer des gleichen Mitgliedsverbands auf die gleiche Scheibe schießen.*
- *Das Schießen auf den Block von 40 cm-Auflagen im Feldbogenschießen: Die vier Auflagen müssen im Quadrat aufgezogen werden. Von den zwei Wettkämpfern, die als erste schießen, muss der linke Wettkämpfer auf die linke obere Auflage schießen, während der rechte Wettkämpfer auf die rechte obere Auflage schießt. Von den zwei Wettkämpfern, die als zweite schießen, muss der linke Wettkämpfer auf die linke untere Auflage und der rechte Wettkämpfer auf die rechte untere Auflage schießen;*
 - *Wenn im 3D-Schießen zwei Ziele aufgestellt sind, schießt der linke Wettkämpfer auf das linke Ziel und der rechte Wettkämpfer auf das rechte Ziel;*
 - *Das Schießen auf den Block von 20 cm-Auflagen im Feldbogenschießen und im 3D-*

Schießen, wenn vier Ziele aufgestellt sind: Von den zwei Wettkämpfern, die als erste schießen, muss der linke Wettkämpfer auf die Auflagen der Reihe 1 schießen, während der rechte Wettkämpfer auf die Auflagen der Reihe 3 schießen muss. Von den zwei Wettkämpfern, die als zweite schießen, muss der linke Wettkämpfer auf die Auflagen der Reihe 2 und der rechte Wettkämpfer auf die Auflagen der Reihe 4 schießen. Jeder Wettkämpfer schießt seine Pfeile in beliebiger Reihenfolge, je einen Pfeil pro Scheibenbild.

24.5 Die Reihenfolge des Schießens kann vorübergehend geändert werden, um einen Technischen Defekt zu beheben. Insgesamt können bei einem Technischen Defekt bis zu 30 Minuten Zeit zur Reparatur zugestanden werden. Die anderen Mitglieder der Gruppe schießen ihre Passe fertig und nehmen die Treffer auf, bevor den folgenden Gruppen erlaubt wird, zu überholen. Kann die Reparatur innerhalb der vorgeschriebenen Zeit abgeschlossen werden, so darf der betroffene Wettkämpfer eventuell fehlende Pfeile auf der Scheibe nachschießen. Wird der Defekt später behoben, darf sich der Wettkämpfer seiner Gruppe wieder anschließen, er verliert jedoch die Pfeile, die seine Gruppe in der Zwischenzeit geschossen hat. Ist der Wettkämpfer aufgrund von gesundheitlichen Problemen, die nach Beginn des Schießens auftreten, nicht in der Lage, weiterzuschießen, finden die gleichen Bestimmungen Anwendung.

24.5.1 Ist ein Wettkämpfer aufgrund von gesundheitlichen Problemen oder aufgrund eines technischen Defekts nicht in der Lage, das Schießen fortzusetzen, muss er mit seiner Gruppe so lange im Kurs bleiben, bis die Gruppe alle Scheiben für diesen Wettkampftag geschossen und gewertet hat, um die Möglichkeit zu erhalten, in die zweite Qualifikationsrunde oder die Ausscheidungsrunde zu gelangen. Alle nicht geschossenen Pfeile werden als Fehlschuss (M) aufgeschrieben.

24.5.2 Ist der Wettkämpfer nicht in der Lage, bei seiner Gruppe zu bleiben und muss den Kurs in der ersten Qualifikationsrunde verlassen, darf er nicht an der zweiten Qualifikationsrunde teilnehmen.

24.5.3 Ist der Wettkämpfer nicht in der Lage, bei seiner Gruppe zu bleiben und muss den Kurs in der zweiten Qualifikationsrunde verlassen, darf er nicht an der Ausscheidungsrunde teilnehmen.

24.6 In der Finalrunde und in der Ausscheidungsrunde wird bei einem Technischen Defekt oder bei einem unerwarteten gesundheitlichen Problem keine zusätzliche Zeit zugestanden. Im Mannschaftswettbewerb können andere Mitglieder der Mannschaft in der Zwischenzeit schießen.

24.7 Die Wettkämpfer einer Gruppe können während der Qualifikations- und Ausscheidungsrunden, jedoch nicht während der Halbfinals und Finals, anderen Gruppen erlauben, sie zu überholen, vorausgesetzt, der Veranstalter oder die Kampfrichter sind über diese Änderung in Kenntnis gesetzt.

24.8 Nur wenn ein Wettkämpfer oder eine Gruppe von Wettkämpfern die Gruppe oder andere Gruppen während den Qualifikations- und Ausscheidungsrunden unnötig aufhalten, wird der Kampfrichter die Wettkämpfer beobachten und die Zeit nehmen. Überschreitet ein Wettkämpfer die Zeitgrenze, verwarnt der Kampfrichter, der dies feststellt, den Wettkämpfer oder die Gruppe mit einer ersten schriftlichen Verwarnung auf dem Schusszettel.

- *Die folgenden Zeitgrenzen finden Anwendung:*
 - *Feldbogen: Ein Zeitlimit von 180 Sekunden gilt für die Qualifikationsrunde;*
 - *3D-Runden: Ein Zeitlimit von 120 Sekunden gilt für die Qualifikationsrunde;*
- *Ein Kampfrichter, der feststellt, dass ein Wettkämpfer die Zeitgrenze überschreitet oder trotz des obigen Verfahrens eine unnötige Verzögerung verursacht, verwarnt diesen und notiert*

eine zweite schriftliche Verwarnung auf seinem Schusszettel unter Angabe der Uhrzeit und des Datums der Verwarnung.

- *Bei der dritten und allen folgenden Verwarnungen während dieser Wettkampfphase wird dem Wettkämpfer sein jeweils höchster zählender Pfeil auf der Scheibe abgezogen.*
- *Unter besonderen Umständen kann die Schießzeit verlängert werden.*

Die Entscheidung des Kampfrichters, ob eine unnötige Verzögerung im obigen Sinne vorliegt, ist endgültig.

24.9 Verwarnungen wegen Zeitüberschreitung werden nicht von einer Runde des Wettkampfes auf die nächste übertragen.

24.10 In der Ausscheidungs- und Halbfinalrunde:

- *Wann immer ein Kampfrichter eine Gruppe begleitet, wird er den Wettkämpfern anzeigen, von welchem Pflöck und auf welche Scheibe sie schießen.*
- *Wird bei einem Match die Zeit manuell genommen, startet und beendet der Kampfrichter die Schießzeit durch einen mündlichen Hinweis („Go“ für den Beginn der Schießzeit und „Stopp“ für das Ende der Schießzeit). Wenn nur noch 30 Sekunden der entsprechenden Zeit verbleiben, zeigt der Kampfrichter dies in Feld- und 3D-Runden mit einer gelben Karte an. Die Schießzeit beginnt, wenn die Wettkämpfer am Abschlusspflöck stehen.*
- *Wird das Schießen von einem Schießleiter kontrolliert, wird die verbleibende Zeit durch die Ampelanlage angezeigt und der Kampfrichter muss nicht die gelbe Karte zeigen;*
- *Bei Feldrunden beträgt die Schießzeit für Einzelschützen und Mannschaften 120 Sekunden und für gemischte Mannschaften 160 Sekunden;*
- *Bei 3D-Runden beträgt die Schießzeit für Einzelschützen 90 Sekunden, für Mannschaften 120 Sekunden und für gemischte Mannschaften 160 Sekunden.*
- *Wird das Schießen von einem Schießleiter kontrolliert, informiert der Kampfrichter den Schießleiter, wenn die Wettkämpfer bereit sind. Nachdem das akustische Signal ertönt ist, haben die Wettkämpfer 10 Sekunden Zeit, um sich an den Pflöck zu begeben, während die Ampel rotes Licht anzeigt. Das Schießen beginnt, wenn die Ampel grünes Licht anzeigt und das akustische Signal ertönt und endet mit Beginn des akustischen Signals und wenn die Ampel rotes Licht anzeigt.*
- *Nach Ende der Schießzeit darf nicht mehr geschossen werden.*
- *Schießt ein Wettkämpfer einen Pfeil, nachdem der Kampfrichter das Schießen eingestellt hat, verliert der Wettkämpfer oder die Mannschaft seinen oder ihren höchsten zählenden Pfeil auf dieser Scheibe.*
- *In den Einzelwettbewerben schießen die beiden Wettkämpfer gleichzeitig.*
- *In den Mannschaftswettbewerben schießen die Mannschaften abwechselnd, wobei die höher platzierte Mannschaft die Wahl hat, wer das Schießen beginnt. Bei der nächsten und den folgenden Scheiben schießt jeweils die Mannschaft mit dem niedrigsten Ergebnis zuerst. Bei Gleichstand schießt die Mannschaft, die auf der ersten Scheibe mit dem Schießen begonnen hat, zuerst.*

24.11 Die Medaillen-Matches:

- *Die Zeitnahme in den Medaillen-Matches kann vom Schießleiter oder von einem Kampfrichter vorgenommen werden.*
- *Beim Feldbogenschießen beträgt die Schießzeit für Einzelschützen und Mannschaften 120 Sekunden und für gemischte Mannschaften 160 Sekunden.*

- *Beim 3D-Schießen beträgt die Schießzeit für Einzelschützen 90 Sekunden, für Mannschaften 120 Sekunden und für gemischte Mannschaften 160 Sekunden.*
- *Wird die Zeit von einem Kampfrichter genommen, beginnt die Schießzeit für einen Einzelschützen, sobald er sich an dem für ihn zutreffenden Abschusspflock befindet und für Mannschaften, sobald sich alle Mannschaftsschützen am roten Abschusspflock befinden. Die Wettkämpfer schießen nacheinander, wobei die Wettkämpfer am roten Abschusspflock zuerst schießen.*
- *Wird das Schießen von einem Schießleiter kontrolliert, informiert der Kampfrichter den Schießleiter, wenn die Wettkämpfer bereit sind. Nachdem das akustische Signal ertönt ist, haben die Wettkämpfer 10 Sekunden Zeit, um sich an den Pflock zu begeben, während die Ampel rotes Licht anzeigt. Das Schießen beginnt, wenn die Ampel grünes Licht anzeigt und das akustische Signal ertönt und endet mit Beginn des akustischen Signals und wenn die Ampel rotes Licht anzeigt.*

24.12 Wird aus irgendeinem Grund das Schießen im Mannschaftswettbewerb unterbrochen, hält der Kampfrichter die Stoppuhr für die entsprechende Mannschaft an und startet sie erneut mit der verbleibenden Zeit, sobald das Schießen fortgesetzt werden kann.

24.13 Gemischte Mannschaften

24.13.1 In Matches, bei denen der Kampfrichter die Zeit nimmt:

- *stehen die Mitglieder beider Mannschaften zu Beginn jeder Passe ihres Matches hinter dem Pflock.*
- *Der erste Wettkämpfer tritt an den Pflock, wenn der Kampfrichter das Signal zum Beginn des Matches gegeben hat.*
- *Die Wettkämpfer wechseln nach jedem Pfeil durch.*
- *Nur ein Wettkämpfer pro Mannschaft darf am Pflock stehen.*
- *Beide Mannschaften schießen gleichzeitig.*

24.13.2 In Matches mit elektronischer Zeitmessung (Medaillenmatches):

- *Die Mannschaftsmitglieder müssen nach jedem Schuss durchwechseln, so dass jedes Mannschaftsmitglied am Ende jeder Phase der Rotation je einen Pfeil geschossen hat.*
- *Wenn die erste Mannschaft zwei Pfeile geschossen hat und der Wettkämpfer vom Pflock zurückgetreten ist, wird die Uhr dieser Mannschaft angehalten und die restliche Zeit wird angezeigt.*
- *Ist der Wettkämpfer vom Pflock zurückgetreten, wird die Uhr der zweiten Mannschaft gestartet und der erste Wettkämpfer dieser Mannschaft darf an den Pflock treten und mit dem Schießen beginnen.*
- *Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jede Mannschaft vier Pfeile geschossen hat oder die Zeit abgelaufen ist.*
- *Die Mannschaft, die in der ersten Passe mit dem Schießen begonnen hat, beginnt auch im Stechen. Die Mannschaften schießen abwechselnd je einen Pfeil pro Mannschaftsmitglied.*

24.13.3 Für verloren erklärtes Match: ein Match gilt als verloren, wenn einer der beiden Wettkämpfer zu Beginn des Matches nicht anwesend ist (Beide Wettkämpfer/Mannschaften schießen gleichzeitig). Der Beginn des Matches ist der Zeitpunkt, an dem der Kampfrichter die vorbereitenden Einweisungen für das jeweilige Match gibt. Der bei der Einweisung anwesende Wettkämpfer/die

bei der Einweisung anwesende Mannschaft wird zum Gewinner des Matches erklärt.

Kapitel 25

Wertung

- 25.1 Die Wertung findet statt, nachdem alle Wettkämpfer der Gruppe ihre Pfeile geschossen haben.
- 25.1.1 *Solange die Gruppe keine andere Einteilung trifft, ist Wettkämpfer A für das Verhalten der Gruppe verantwortlich. Die Wettkämpfer B und C werden als Schreiber eingesetzt und der vierte Wettkämpfer streicht die Schusslöcher ab, falls zutreffend. Diese Zuweisung kann geändert werden, wenn alle Wettkämpfer einverstanden sind. In einer Dreiergruppe streicht der Gruppenführer die Schusslöcher ab, falls zutreffend. In Feldrunden verlässt die Gruppe die Scheibe nicht, bevor alle Löcher im Wertungsbereich abgestrichen worden sind.*
- 25.1.2 *Die Schreiber, die auch Wettkämpfer sein können, tragen auf dem Schusszettel neben der entsprechenden Scheibenummer in fallender Reihenfolge, falls zutreffend, den Wert jedes Pfeils ein, so wie er von dem Wettkämpfer, dem er gehört, angegeben wird. Die anderen Wettkämpfer der Gruppe überprüfen den Wert jedes angegebenen Pfeils. Ein Irrtum auf dem Schusszettel, der entdeckt wird, bevor die Pfeile gezogen worden sind, kann verbessert werden.*
- 25.1.2.1 *In der Finalrunde begleitet ein Kampfrichter jede Gruppe, um die Trefferaufnahme zu kontrollieren oder wartet auf jede Gruppe bei jeder Scheibe. Eine Person, die vom Organisationskomitee gestellt wird, hat eine große tragbare Ergebnistafel für jede Gruppe mitzuführen, auf welcher die laufenden Ergebnisse jedes Wettkämpfers dieser Gruppe angezeigt werden. Bei den Medaillen-Matches sind zwei Ergebnistafeln mitzuführen, eine für das Goldmedaillen-Match und eine für das Bronzemedaillen-Match.*
- 25.1.2.2 *Bei 3D-Runden werden die Wertungszonen auf dem dazugehörigen Bild aufgeführt.*
- 25.2 Ein Pfeil wird entsprechend der Position des Schafts in der Scheibe gewertet. Berührt der Schaft eines Pfeils zwei Zonen oder die Trennlinie zwischen zwei Wertungszonen, erhält dieser Pfeil den Wert der höheren Wertungszone.
- 25.2.1 *Die Pfeile, Auflage, Scheibe bzw. die 3D-Ziele dürfen erst berührt werden, nachdem alle Pfeile auf der Scheibe aufgeschrieben und die Ergebnisse überprüft worden sind.*
- 25.2.2 *Bei einem Abpraller, Durchschuss oder einem Pfeil, der in der Scheibe steckt, jedoch nicht auf der Vorderseite zu sehen ist, wird wie folgt gewertet:*
- *Wenn sich alle Wettkämpfer der Gruppe darauf einigen, dass es einen Abpraller oder Durchschuss oder einen Pfeil, der in der Scheibe steckt, jedoch nicht auf der Vorderseite zu sehen ist, gegeben hat, dann dürfen sie sich auch auf den Wert des Pfeils einigen.*
 - *Sollten sich die Wettkämpfer in der Feldrunde nicht über den Wert des Pfeils einigen, wird dem Wettkämpfer der Wert des niedrigsten unmarkierten Loches im Wertungsbereich zuerkannt.*
 - *In der 3D-Runde wird der Pfeil als fünf (5) gewertet, wenn keine Einigung besteht.*
 - *In der 3D-Runde wird ein Streifschuss als Fehlschuss (M) gewertet.*

25.2.3 *Ein Pfeil, der:*

25.2.3.1 *einen anderen Pfeil trifft und in dessen Nocke stecken bleibt, erhält er den Wert des getroffenen Pfeils.*

25.2.3.2 *einen anderen Pfeil trifft, abgelenkt wird und dann in der Scheibe stecken bleibt, zählt so, wie er in der Scheibe steckt.*

25.2.3.3 *einen anderen Pfeil trifft und abprallt, erhält er den Wert des getroffenen Pfeils, vorausgesetzt, dieser lässt sich ermitteln.*

25.2.3.4 *eine andere Scheibenaufgabe als die des Wettkämpfers trifft, wird als Bestandteil der Passe betrachtet und als Fehlschuss gewertet.*

25.2.3.5 *außerhalb der äußersten Wertungszone der Scheibenaufgabe oder des äußersten Randes des Wertungsbereichs der 3D-Scheibe trifft, wird als Fehlschuss gewertet.*

25.2.3.6 *Ein Fehlschuss wird als „M“ auf dem Schusszettel eingetragen.*

25.2.4 *Sollten sich bei der Feldrunde mehr als drei Pfeile und bei der 3D-Runde mehr als ein oder zwei Pfeile (abhängig von der Runde) eines Wettkämpfers auf der Scheibe/im Ziel oder auf dem Boden der Schießbahn befinden, so werden nur die drei niedrigsten Pfeile (bei der Feldrunde und im Mannschaftswettbewerb) und der niedrigste Pfeil (oder die zwei niedrigsten Pfeile in der Qualifikationsrunde) in der 3D-Runde gewertet. Sollte sich dies wiederholen, so können der Wettkämpfer oder die Mannschaft disqualifiziert werden.*

25.2.5 *Wenn zwei oder mehrere Pfeile im selben Scheibenbild der 20 cm-Auflage stecken, zählen sie als Bestandteil der Passe, aber nur der Pfeil mit dem niedrigsten Wert wird gewertet. Der (die) andere(n) Pfeil(e) im gleichen Scheibenbild wird (werden) als Fehlschuss (Fehlschüsse) (M) gewertet.*

25.3 Bei Ringgleichheit in allen Runden gilt außer in den unter [Artikel 25.3.2.](#) festgelegten Fällen:

25.3.1 Bei Ringgleichheit in allen Runden wird die Platzierung in folgender Reihenfolge entschieden, mit Ausnahme der unten aufgeführten Situationen:

- Im Einzel- und im Mannschaftswettbewerb:
 - Größere Anzahl an 6-ern in der Feldrunde und 11-ern in der 3D-Runde;
 - Größere Anzahl an 5-ern in der Feldrunde und 10-ern in der 3D-Runde;
 - Besteht dann noch immer Ringgleichheit, werden die Wettkämpfer als gleichrangig erklärt; jedoch für die Einteilung in die Auswahltablette der Finalrunde wird die Platzierung der Gleichrangigen durch Münzwurf ermittelt.

25.3.2 Bei Ringgleichheit, wenn es um die Qualifikation zur Ausscheidungsrunde geht, wird wie folgt gestochen:

- In der Feldrunde findet das Stechen auf einer Scheibe mit der Maximalentfernung für die jeweilige Disziplin statt.
- In der 3D-Runde findet das Stechen auf eine vom Kampfrichter festzulegende Entfernung statt.
- Die Stechen finden möglichst bald statt, nachdem alle Schusszettel der Disziplin, in welcher Ringgleichheit besteht, überprüft worden sind. Wettkämpfer, die nicht innerhalb von 15 Minuten, nachdem sie oder ihre Mannschaftsführer benachrichtigt worden sind, zum Stechen antreten, gelten als Verlierer des Stechens. Wenn ein betroffener Wettkämpfer und sein Mannschaftsführer das Wettkampffeld verlassen, bevor die Ergebnisse offiziell überprüft worden sind und sie daher nicht über das Stechen informiert werden können, gilt dieser

Wettkämpfer als Verlierer des Stechens.

25.3.2.1 *Stechen im Einzelwettbewerb:*

- *Stechen mit einem Pfeil auf Ringzahl.*
- *Besteht Ringgleichheit, entscheidet der Pfeil, der dem Zentrum am nächsten steckt. Ist die Entfernung die gleiche, wird das Stechen mit einem Pfeil so lange fortgesetzt, bis eine Entscheidung getroffen werden kann.*
- *Das Zeitlimit für ein Stechen beträgt 40 Sekunden in der Feldbogenrunde und eine Minute für 3D.*
- *Das Stechen findet in einem zentralen Bereich nach Abschluss der Qualifikationsrunde statt.*

25.3.2.2 *Stechen im Mannschaftswettbewerb:*

- *Stechen mit drei Pfeilen (je ein Pfeil pro Wettkämpfer) auf Ringzahl.*
- *Die Wettkämpfer einer Mannschaft schießen gleichzeitig (es müssen Scheiben für rote und blaue Pflöcke aufgestellt werden).*
- *Die Schießzeit für das Stechen im Mannschaftswettbewerb beträgt 40 Sekunden in der Feldrunde und eine Minute in der 3D-Runde.*
- *Besteht Ringgleichheit, gewinnt die Mannschaft, deren Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt, und ist diese Entfernung gleich, entscheidet der Pfeil, welcher dem Zentrum am zweit- (oder dritt-) (oder für 3D viert-) nächsten steckt.*
- *Das Stechen findet in einem zentralen Bereich nach Abschluss der Qualifikationsrunde statt.*

25.3.2.3 *Stechen im Gemischten Mannschaftswettbewerb:*

- *Stechen mit zwei Pfeilen (je ein Pfeil pro Wettkämpfer) auf Ringzahl.*
- *Besteht Ringgleichheit, gewinnt die Mannschaft, deren Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt.*
- *Ist diese Entfernung gleich, entscheidet der Pfeil, welcher dem Zentrum am zweitnächsten steckt.*
- *Das Zeitlimit für ein Stechen im Gemischten Mannschaftswettbewerb beträgt 40 Sekunden in der Feldbogenrunde und eine Minute in der 3D-Runde.*
- *Das Stechen findet in einem zentralen Bereich nach Abschluss der Qualifikationsrunde statt.*

25.3.3 Bei Ringgleichheit für das Vorrücken in die nächste Phase des Wettkampfes, mit Ausnahme der in Artikel 25.3.2 aufgeführten Situationen, oder für die Bestimmung Medaillenplätze nach der Finalrunde wird wie folgt gestochen:

- Das Stechen findet nach Abschluss des Matches statt, nachdem der Kampfrichter die Ringgleichheit erklärt hat.

25.3.3.1 *Stechen im Einzelwettbewerb:*

- *Stechen mit einem Pfeil auf Ringzahl.*
- *Besteht Ringgleichheit, entscheidet der Pfeil, der dem Zentrum am nächsten steckt. Ist die Entfernung die gleiche, wird das Stechen mit einem Pfeil so lange fortgesetzt, bis eine Entscheidung getroffen werden kann.*
- *Das Zeitlimit für ein Stechen beträgt 40 Sekunden in der*

Feldbogenrunde und eine Minute in der 3D-Runde.

- *Das Stechen findet in dem Kurs statt, in dem das Match stattgefunden hat.*

25.3.3.2 Stechen im Mannschaftswettbewerb:

- *Stechen mit drei Pfeilen (je ein Pfeil pro Wettkämpfer) auf Ringzahl.*
- *Die Wettkämpfer einer Mannschaft schießen abwechselnd.*
- *Die Schießzeit für das Stechen im Mannschaftswettbewerb beträgt zwei Minuten in der Feldrunde und in der 3D-Runde.*
- *Besteht Ringgleichheit, gewinnt die Mannschaft, deren Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt, und ist diese Entfernung gleich, entscheidet der Pfeil, welcher dem Zentrum am zweit- (oder dritt-) nächsten steckt.*
- *Das Stechen findet in dem Kurs statt, in dem das Match stattgefunden hat.*

25.3.3.3 Stechen im Gemischten Mannschaftswettbewerb:

- *Stechen mit zwei Pfeilen (je ein Pfeil pro Wettkämpfer) auf Ringzahl.*
- *Die Wettkämpfer einer Mannschaft schießen abwechselnd.*
- *Besteht Ringgleichheit, gewinnt die Mannschaft, deren Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt; ist diese Entfernung gleich, entscheidet der Pfeil, welcher dem Zentrum am zweitnächsten steckt.*
- *Das Zeitlimit für ein Stechen im Gemischten Mannschaftswettbewerb beträgt 80 Sekunden in der Feldbogenrunde und in der 3D-Runde.*
- *Das Stechen findet in dem Kurs statt, in dem das Match stattgefunden hat.*

25.4 Die Schusszettel werden vom Schreiber und vom Wettkämpfer unterschrieben, womit der Wettkämpfer den Wert jedes Pfeils, das Gesamtergebnis (auf beiden Schusszetteln identisch) und die Anzahl an 5-ern und 6-ern in der Feldrunde (10-ern und 11-ern in der 3D-Runde) anerkennt. Der Schusszettel des Schreibers muss von einem anderen Wettkämpfer der gleichen Gruppe, aber eines anderen Mitgliedsverbandes unterschrieben werden.

25.4.1 Jede Scheibe hat zwei Schusszettel, von denen einer elektronisch sein kann. Im Falle von unterschiedlichen Pfeilwerten auf dem elektronischen und dem handschriftlich geführten Schusszettel gilt der handschriftlich geführte Schusszettel.

Die Veranstalter sind nicht verpflichtet, Schusszettel ohne Unterschriften, Gesamtergebnis und/oder Anzahl an 5-ern und 6-ern in der Feldrunde (10-ern und 11-ern in der 3D-Runde) und/oder mit Rechenfehlern anzunehmen oder in das Auswertungssystem einzugeben.

Die Veranstalter oder Offiziellen sind nicht verpflichtet, die abgegebenen Schusszettel auf ihre Richtigkeit zu überprüfen. Sollten die Veranstalter oder die Offiziellen jedoch bei Übergabe einen Fehler oder eine fehlende Unterschrift feststellen, fordern sie die betreffenden Wettkämpfer auf, eine Korrektur vorzunehmen, und das Resultat gilt wie korrigiert. Der Veranstalter kann, muss jedoch nicht, ein Verfahren anwenden, mit dem versucht wird, bei der Übergabe des Schusszettels vom Wettkämpfer einen Fehler oder eine fehlende Unterschrift zu erkennen. Letztendlich sind jedoch die Wettkämpfer für ihre Schusszettel verantwortlich, und wenn der handschriftliche Schusszettel nicht oder ohne die Unterschrift des Wettkämpfers übergeben und bei Übergabe nicht korrigiert wird, wird der Wettkämpfer (bzw. die Mannschaft oder Gemischte Mannschaft) vom Leitenden Kampfrichter disqualifiziert. Diese Korrekturen erfolgen vor der nächsten

Phase des Wettkampfs. Sollten Unstimmigkeiten im Gesamtergebnis gefunden werden, wenn:

- zwei handschriftliche Schusszettel geführt werden, wird das niedrigere Gesamtergebnis als Endergebnis genommen. Ist das Ergebnis auf einem Schusszettel (und wenn bei zwei handschriftlichen Schusszetteln das Ergebnis auf dem anderen Schusszettel das gleiche ist) niedriger als das wirkliche Ergebnis, gilt das niedrigere Ergebnis auf dem Schusszettel.
- ein handschriftlicher und ein elektronischer Schusszettel geführt werden, wird unter den folgenden Bedingungen das Gesamtergebnis des elektronischen Schusszettels für das Endergebnis, die 5-er und die 6-er (10-er und 11-er bei 3D) genommen:
 - auf dem handschriftlichen Schusszettel wurde ein Gesamtergebnis eingetragen, so dass eine Überprüfung möglich ist.
 - wurden auf dem handschriftlichen Schusszettel keine 5-er und 6-er (10-er und 11-er für 3D) eingetragen, erhält der Schütze keine 5-er und 6-er (10-er und 11-er für 3D).
 - ist auf dem handschriftlichen Schusszettel bei Übergabe an die Auswertung kein Gesamtergebnis eingetragen, wird der Wettkämpfer (bzw. die Mannschaft/die Gemischte Mannschaft) disqualifiziert.

25.5 Am Ende des Turniers muss das Organisationskomitee eine vollständige Ergebnisliste veröffentlichen.

Kapitel 26

Schießleitung und Sicherheit

- 26.1 Der Leitende Kampfrichter hat den Wettkampf zu beaufsichtigen.
- 26.2 Der Leitende Kampfrichter überzeugt sich, dass die Sicherheitsvorkehrungen bei der Anlage des Kurses eingehalten wurden und sorgt vor Beginn des Schießens gemeinsam mit dem Ausrichter dafür, dass zusätzliche Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden, wenn er dies für ratsam hält.
- 26.2.1 *Der Leitende Kampfrichter hat die Wettkämpfer und Offiziellen auf die Sicherheitsvorkehrungen und andere für den Verlauf des Schießens notwendige Angelegenheiten hinzuweisen.*
- 26.2.2 *Wenn aufgrund der Witterungsbedingungen, der Sichtverhältnisse oder aus anderen Gründen, welche die Sicherheit auf dem Kurs gefährden, ein Wettbewerb abgebrochen werden muss, so wird diese Entscheidung gemeinsam vom Leiter des Organisationskomitees, dem Leitenden Kampfrichter und dem Technischen Delegierten getroffen.*
- 26.2.3 *Ein akustisches Signal, das überall in allen Kursen zu hören ist, zeigt an jedem Wettkampftag den Schießbeginn an und wird ebenfalls verwendet, wenn der Wettkampf angehalten werden muss.*
- 26.2.4 *Muss der Wettkampf vor dem Abschluss der Qualifikationsrunde(n) abgebrochen werden, wird die Gesamttranzahl der Scheiben, auf die von allen Wettkämpfern einer Disziplin geschossen wurde, zur Ermittlung der Platzierung und, falls kein weiterer Wettkampf möglich ist, zur Ermittlung der Sieger dieser Disziplin herangezogen.*
- 26.2.5 *Muss der Wettkampf in einer späteren Wettkampfphase abgebrochen werden, so werden die Wettkampfbedingungen und der Zeitplan so angepasst, dass entsprechend der noch verfügbaren Zeit und dem Zustand des Turniergeländes die Sieger ermittelt werden können.*
- 26.2.6 *Auf Scheiben mit starker Blendwirkung durch die Sonne können andere Mitglieder der Gruppe oder der Veranstalter für Abschirmung mittels einer maximal DIN A4 (ca. 30x20 cm) großen Blende sorgen.*
- 26.3 Kein Wettkämpfer darf die Ausrüstung eines anderen Wettkämpfers ohne dessen Einverständnis berühren.
- 26.4 Das Rauchen, darin eingeschlossen das Rauchen mit elektrischen Zigaretten, ist auf dem Kurs sowie in den Trainings- und Aufwärmbereichen verboten.
- 26.5 Beim Spannen des Bogens darf der Wettkämpfer keine Technik verwenden, die es nach Ansicht der Kampfrichter möglich macht, dass ein Pfeil, der unbeabsichtigt gelöst wird, über die Sicherheitszone oder Sicherheitsvorkehrungen (Absperrung hinter der Scheibe, Netz, Wand etc.) hinausfliegt. Wenn ein Wettkämpfer darauf besteht, eine derartige Schießtechnik zu verwenden, wird er im Interesse der Sicherheit vom Leitenden Kampfrichter aufgefordert, das Schießen sofort einzustellen und den Wettkampfkurs zu verlassen. Das Zielen und Ausziehen des Bogens ist nur an der Scheibe erlaubt.
- 26.6 *Bei Feldebogen- und 3D-Meisterschaften müssen sich Mannschaftsoffizielle im Zuschauerbereich aufhalten, es sei denn, sie werden durch einen Kampfrichter aufgefordert, den Wettkampfbereich zu betreten.*
-

Kapitel 27

Folgen von Regelverstößen

Es folgt eine Zusammenfassung von Strafen oder Strafmaßnahmen, die gegen Wettkämpfer oder Offizielle verhängt werden, wenn gegen Regeln verstoßen wird.

- 27.1 Stellt sich heraus, dass ein Wettkämpfer gegen Zulassungsregeln verstößt, so kann er aus dem Wettkampf ausgeschlossen werden und verliert jegliche erreichte Platzierung.
- 27.2 Ein Wettkämpfer darf nicht an World Archery-Meisterschaften teilnehmen, wenn sein Verband die unter Buch 2, Artikel 3.7.2. festgelegten Bedingungen nicht erfüllt.
- 27.3 Stellt sich heraus, dass ein Wettkämpfer in einer Wettkampfklasse nach Artikel 22. Ausrüstung der Wettkämpfer teilnimmt, deren Bedingungen er nicht erfüllt, so wird er vom Wettkampf ausgeschlossen und verliert jegliche erreichte Platzierung.
- 27.4 Ein Wettkämpfer, der gegen die Anti-Doping-Regeln verstoßen hat, unterliegt den in Buch 6, Anti-Doping-Regeln, aufgeführten Strafmaßnahmen.
- 27.5 Das Ergebnis eines Wettkämpfers, der Ausrüstungsgegenstände verwendet, die gegen die World Archery-Regeln verstoßen, kann für nichtig erklärt werden.
- 27.6 Wird einem Wettkämpfer nachgewiesen, dass er wissentlich gegen die Regeln und Bestimmungen verstoßen hat, kann er vom Wettkampf ausgeschlossen werden. Der Wettkämpfer wird disqualifiziert und verliert dabei jegliche Platzierung, die er möglicherweise erreicht hat.
 - 27.6.1 *Unsportliches Verhalten wird nicht toleriert. Derartiges Verhalten von Seiten eines Wettkämpfers oder einer Person, die vermutlich einen Wettkämpfer unterstützt, führt zur Disqualifikation des Wettkämpfers oder der betreffenden Person und kann darüber hinaus zum Ausschluss von zukünftigen Veranstaltungen führen (siehe auch Anhang 1, Kongress-Verfahren, Anhang 2, Ehrenkodex und Verhalten, in Buch 1)*
 - 27.6.2 *Jeder, der ohne Genehmigung ein Ergebnis verändert oder fälscht oder wissentlich ein Ergebnis ändern oder fälschen lässt, wird disqualifiziert.*
 - 27.6.3 *Ein Wettkämpfer, der zum wiederholten Mal Pfeile zieht, bevor die Trefferaufnahme beendet ist, kann disqualifiziert werden.*
 - 27.6.4 *Ein Wettkämpfer, der ein mobiles Kommunikationsgerät verwendet, um zu versuchen, damit Entfernungen oder Winkel zu berechnen oder diese weiterzugeben, wird disqualifiziert. Wird der Kampfrichter über den Verdacht informiert, ist er berechtigt, das fragliche Gerät zu überprüfen.*
- 27.7 Ein Wettkämpfer, der nach Ansicht der Kampfrichter eine gefährliche Technik zum Spannen des Bogens verwendet und diese Technik auch beibehält, wird im Interesse der Sicherheit vom Leitenden Kampfrichter oder vom Schießleiter aufgefordert, das Schießen sofort einzustellen und wird disqualifiziert.
- 27.8 Verlust von Pfeilwerten.
 - 27.8.1 *Ein Wettkämpfer, der nicht in der Lage ist, innerhalb von 30 Minuten einen Technischen Defekt zu beheben, verliert den Wert der Pfeile, die er auf diese Scheibe noch zuschießen hätte sowie die Pfeile, die seine Gruppe in der Zwischenzeit geschossen hat, bis er sich ihr wieder anschließt.*
 - 27.8.2 *Wenn ein Kampfrichter die Schießzeit eines Wettkämpfers überprüft und feststellt, dass ein Wettkämpfer die Zeitgrenze überschritten hat, verliert dieser bei der dritten und bei*

allen folgenden Verwarnungen in dieser Wettkampfphase seinen höchsten Pfeil auf der Scheibe.

- 27.8.3 *Wenn ein Wettkämpfer in der Finalrunde einen Pfeil schießt, nachdem der Kampfrichter das Schießen beendet hat, verliert er oder die Mannschaft seinen/ihren höchsten zählenden Pfeil auf dieser Scheibe.*
- 27.8.4 *Wenn sich mehr als drei Pfeile bei der Feldrunde oder mehr als ein Pfeil oder zwei Pfeile (abhängig von der Runde) bei der 3D-Runde des gleichen Wettkämpfers auf der Scheibe oder im Gelände in der Schießbahn befinden, werden nur die drei niedrigsten Pfeile bei der Feldrunde oder der niedrigste Pfeil (oder die zwei niedrigsten Pfeile in der Qualifikationsrunde) bei der 3D-Runde gewertet.*
- 27.8.5 *Wenn zwei oder mehr Pfeile in ein Scheibenbild einer 20 cm-Auflage geschossen werden, zählen alle Pfeile als Bestandteil dieser Passe, aber nur der niedrigste Pfeil wird gewertet.*
- 27.8.6 *Ein Pfeil, der außerhalb einer Wertungszone einschlägt oder der eine andere Scheibenaufgabe als die des Wettkämpfers trifft, wird als Bestandteil der Passe betrachtet und als Fehlschuss (M) gewertet.*

27.9 Verwarnungen

Wettkämpfer, die wiederholt verwarnt worden sind und die weiterhin gegen die folgenden World Archery-Regeln verstoßen oder die Entscheidungen und Anweisungen eingesetzter Kampfrichter (gegen die Einspruch eingelegt werden kann), nicht befolgen, werden gemäß Artikel 27.6. behandelt.

- 27.9.1 *Die Gruppe ist für ihre Schusszettel verantwortlich. Sie muss alle erforderlichen Maßnahmen ergreifen, um die Schusszettel trocken und unbeschädigt zu halten und um sie nicht zu verlieren. Es werden im Allgemeinen keine Duplikate ausgestellt.*
- 27.9.2 *Das Rauchen ist auf dem Kurs, im Trainings- und Aufwärmbereich nicht erlaubt.*
- 27.9.3 *Kein Wettkämpfer darf die Ausrüstung eines anderen Wettkämpfers ohne dessen Einwilligung berühren.*
- 27.9.4 *Wettkämpfer der nachfolgenden Gruppe, die darauf warten, dass sie schießen dürfen, müssen sich im Wartebereich aufhalten, bis die vorausgehende Gruppe weitergegangen ist und die Schießpositionen frei sind. Zwischen den Gruppen darf kein Informationsaustausch bezüglich der Entfernungen stattfinden.*
- 27.9.5 *Kein Wettkämpfer darf sich der Scheibe nähern, bevor alle Wettkämpfer der Gruppe das Schießen beendet haben, es sei denn, er wird vom Kampfrichter dazu aufgefordert.*
- 27.9.6 *Beim Spannen des Bogens darf der Wettkämpfer keine Technik verwenden, die es nach Ansicht der Kampfrichter möglich macht, dass ein Pfeil, der unbeabsichtigt gelöst wird, über die Sicherheitszone oder Sicherheitsvorkehrungen (Absperrung hinter der Scheibe, Netz, Wall etc.) hinausfliegt.*

Kapitel 28

Training

28.1 Bei World Archery Feldbogen- und 3D-Meisterschaften darf kein Training auf den Wettkampfkursen stattfinden.

28.1.1 Ein Trainingsfeld ist drei Tage vor dem ersten Wettkampftag in der Nähe oder anderswo zur Verfügung zu stellen.

28.1.2 An den Turniertagen müssen Aufwärmscheiben (eine Scheibe für 10 Wettkämpfer) in der Nähe des/der Sammelpunkte(s) für die Wettkämpfer aufgestellt werden. Die Trainingsscheiben und die Aufwärmscheiben können die gleichen sein.

28.1.3 Auf dem Trainingsplatz muss eine Anzahl von Scheiben, die wenigstens 1/8 der Meldungen entspricht, verteilt auf alle Wettkampferfernungen aufgestellt werden, um zu den vom Ausrichter angegebenen Zeiten vor, während und nach dem Wettkampf an jedem Wettkampftag das Training zu ermöglichen.

Kapitel 29

Fragen und Streitfragen

29.1 Bei jeglichem Zweifel über den Wert eines Pfeils auf seiner Scheibe wendet sich ein Wettkämpfer, bevor ein Pfeil gezogen wird, an:

- während der Qualifikationsrunden an die Mitglieder seiner Gruppe. Die Mehrheitsentscheidung bestimmt den Wert des Pfeils. Wenn die Entscheidung unentschieden (50/50) ausgeht, erhält der Pfeil den höheren Wert. Diese Entscheidung der Wettkämpfer ist endgültig;
- während den Ausscheidungs- und Finalrunden, wenn die Wettkämpfer sich nicht über den Wert eines Pfeils einigen können, an einen Kampfrichter, der die Entscheidung über den Wert trifft.

29.1.1 *Die Entscheidung dieses Kampfrichters ist endgültig.*

29.1.2 *Ein Irrtum auf dem Schusszettel, der entdeckt wird, bevor die Pfeile gezogen wurden, kann korrigiert werden, vorausgesetzt, alle Wettkämpfer auf der Scheibe stimmen der Korrektur zu. Die Korrektur muss in Gegenwart aller Wettkämpfer der Gruppe erfolgen und muss von allen abgezeichnet werden. Bei allen anderen Streitfragen um Einträge auf dem Schusszettel ist ein Kampfrichter hinzuzuziehen.*

29.1.3 *Sollte festgestellt werden, dass:*

- *im Verlaufe des Wettkampfs in einer Feldrunde die Größe einer Scheibenauflage geändert wurde;*
- *die Position eines Abschusspflocks verändert wurde, nachdem bereits Wettkämpfer auf die Scheibe geschossen haben;*
- *eine Scheibe für einige Wettkämpfer aufgrund herabhängender Äste etc. unbeschießbar geworden ist,*

wird die Scheibe im Falle eines erfolgreichen Protests für alle Wettkämpfer dieser Disziplin aus der Wertung genommen. Wenn eine oder mehrere Scheiben aus der Wertung genommen werden, gelten die restlichen Scheiben als vollständige Runde.

29.1.4 *Sollte die Parcoursausrüstung oder eine Scheibenauflage unverhältnismäßig abgenutzt oder anderweitig beschädigt sein, kann sich ein Wettkämpfer oder sein Mannschaftsleiter an die Kampfrichter wenden, damit der schadhafte Gegenstand ersetzt oder repariert wird.*

29.2 Einwände bezüglich der Durchführung des Schießens oder des Verhaltens eines Wettkämpfers müssen bei den Kampfrichtern vor Beginn der nächsten Phase des Wettkampfes eingehen.

29.2.1 *Einwände gegen die veröffentlichten Ergebnisse müssen den Kampfrichtern unverzüglich gemeldet werden, auf alle Fälle so rechtzeitig, dass noch vor der Siegerehrung Korrekturen möglich sind.*

Kapitel 30

Proteste

- 30.1 Wenn ein Wettkämpfer mit einer Kampfrichterentscheidung nicht einverstanden ist, kann er, außer bei Entscheidungen, die nach Artikel 29.1.1. oben festgelegt sind, bei der Jury Protest einlegen. Trophäen oder Preise, die von einem Streit betroffen sind, dürfen nicht vergeben werden, bevor die Jury ihre Entscheidung gefällt hat.

Kapitel 31

Bekleidungsvorschriften

31.1 Wettkämpfer

Die Wettkämpfer tragen zu jeder Zeit Shirts mit ihrem Namen und dem Namen ihres Landes. Alle Wettkämpfer und Mannschaftsbetreuer müssen Sportschuhe oder Wanderschuhe tragen. Diese können unterschiedlicher Art sein, müssen aber den gesamten Fuß bedecken.

In der Qualifikationsrunde tragen die Wettkämpfer Hosen ihrer Wahl.

Im Mannschaftswettbewerb und bei den Medaillenmatches tragen die Wettkämpfer die vollständige Mannschaftsuniform, bei der Denim nicht zulässig ist. Bekleidung und Ausrüstung in Tarnfarben sowie übergroße oder sackartige Hosen sind nicht zulässig.

31.2 Mannschaftsbetreuer

Mannschaftsbetreuer tragen den Namen ihres Landes auf ihrem Shirt oder ihrer Jacke und tragen die gleiche Farbe, so dass man sie leicht als Betreuer ihrer Mannschaft erkennt.