

**Buch 3**  
**Scheibenwettkämpfe**

## **Inhalt**

11. Ausrüstung der Schützen	3
12. Schießen und Verhaltensweisen	8
13. Reihenfolge des Schießens und Zeitkontrolle	12
14. Wertung	21
15. Folgen von Regelverstößen	29
16. Training	32
17. Anfragen und Streitfragen	33
18. Mannschaftsbetreuer	34
19. Proteste	35
20. Bekleidungsvorschriften	36
21. Para-Bogenschießen	38
Anhang 1 - Scheibenauflagen und Zubehör	46

# 11. Ausrüstung der Schützen

Dieser Artikel legt die Art der Bogenausrüstung fest, die bei WA-Wettbewerben benutzt werden darf. Die Verantwortung liegt beim Schützen, Ausrüstungsgegenstände zu verwenden, welche den Regeln entsprechen.

Jeder Wettkämpfer, der Ausrüstungsgegenstände benutzt, die gegen die WA-Regeln verstoßen, kann aus der Wertung genommen werden. Zunächst werden die Sonderbestimmungen aufgeführt, die nur für einzelne Schießarten Geltung haben, und anschließend die allgemeinen Bestimmungen, die für alle Schießarten gelten.

Siehe auch Artikel 21: Behinderte Wettkämpfer.

11.1. Für die Recurve-Disziplin sind folgende Ausrüstungsgegenstände zugelassen:

11.1.1. Ein Bogen ganz gleich welcher Art, solange er den anerkannten Prinzipien und der Bedeutung des Wortes „Bogen“ bei Scheibewettkämpfen 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.

*11.1.1.1. Mehrfarbige Mittelstücke sowie das Markenzeichen auf der Innenseite des oberen und unteren Wurfarms oder auf dem Mittelstück sind zulässig.*

*11.1.1.2. Mittelstücke mit einem Bügel sind zulässig, vorausgesetzt, der Bügel berührt nicht ständig die Hand oder das Handgelenk des Wettkämpfers.*

11.1.2. Eine Sehne aus einer beliebigen Zahl von Fäden,

*11.1.2.1. die verschiedenfarbig und aus dem gewählten Material sein dürfen. Sie kann versehen sein mit einer Mittelwicklung für die Zugfinger, einem Nockpunkt, an dem zusätzliche Wicklung(en) angebracht werden dürfen, um die Pfeilnocke aufzunehmen, und einer oder zwei Nockpunktmarken, um diesen Punkt 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 Peepsight (Lochvisier in der Sehne), Markierungen oder irgendein anderes Hilfsmittel aufweisen.*

11.1.3. Eine Pfeilaufgabe, die verstellbar sein kann.

- 11.1.3.1. *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).*
- 11.1.4. Ein Hilfsmittel zur Auszugskontrolle, hörbar und/oder sichtbar, aber weder elektrisch noch elektronisch, darf verwendet werden.
- 11.1.5. Ein Visier zum Zielen ist erlaubt, aber es darf keinesfalls mehr als ein derartiges Hilfsmittel verwendet werden.
- 11.1.5.1. *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.*
- 11.1.5.2. *Die Gesamtlänge des Visierrings oder des Visierpunkts (Tunnel, Röhre, Visierstab oder irgendeine andere Verlängerung) darf 2 cm in Zielrichtung des Wettkämpfers nicht überschreiten.*
- 11.1.5.3. *Ein Visier, das am Bogen zum Zielen angebracht ist, darf sowohl eine Seiten- als auch eine Höhenverstellung haben. Es unterliegt folgenden Bedingungen:*
- *Ein Vorbau, an dem das Visier befestigt ist, ist erlaubt;*
  - *Eine Platte oder ein Klebestreifen mit Entfernungseinstellungen kann als Hilfe zur Einstellung am Visier angebracht werden, darf jedoch keinerlei zusätzliche Hilfe bieten;*
  - *Der Zielpunkt darf ein Visierstab aus optischem Plastikfasermaterial sein. Die Gesamtlänge des Visierstabs oder Fadens darf 2 cm überschreiten, vorausgesetzt, ein Ende befindet sich beim Zielen nicht im Blickfeld. Der gerade, sichtbare Teil im Blickfeld des Schützen darf nicht länger als 2 cm sein, bevor er sich biegt. Es darf bei vollem Auszug nur ein erleuchteter Zielpunkt vorhanden sein. Der Visier- oder Leuchtstab/-faden wird unabhängig vom Tunnel gemessen.*
- 11.1.6. Stabilisatoren und Schwingungsdämpfer am Bogen sind erlaubt.
- 11.1.6.1. *Sie dürfen:*
- *nicht als Sehnenführung dienen;*
  - *nichts als den Bogen berühren;*
  - *keine Gefahr oder Behinderung für andere Wettkämpfer darstellen.*
- 11.1.7. 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.

*11.1.7.1. 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, solange sie nicht länger als 22 cm sind, gemessen vom tiefsten Punkt der Nocke bis zum Ende der Pfeilumwicklung); der Durchmesser der dazugehörigen Pfeilspitze darf maximale 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.*

11.1.8. Ein 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.

*11.1.8.1. 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. An der Bogenhand darf ein normaler Handschuh, Fäustling oder Ähnliches getragen werden, dieser darf jedoch nicht fest mit dem Bogengriff verbunden sein.*

11.1.9. Ferngläser, Ferngläser mit Stativ und andere Sehhilfen zum Erkennen der geschossenen Pfeile dürfen verwendet werden,

*11.1.9.1. sofern sie für die anderen Wettkämpfer kein Hindernis darstellen.*

*11.1.9.2. Die Stative müssen so eingestellt sein, dass der höchste Teil des Stativs einschließlich Fernglas nicht über die Achselhöhle des Wettkämpfers hinausragt.*

*11.1.9.3. 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.*

*11.1.9.4. Muss der Schütze das Glas für das Auge, welches nicht als Zielaug dient, abdecken, so muss es vollständig abgedeckt sein. Eine Augenklappe darf verwendet werden.*

11.1.10. Zubehörtartikel sind zugelassen:

- 11.1.10.1. einschließlich Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge und Gürtel- oder Bodenköcher. Fußmarkierungen dürfen nicht mehr als 1 cm aus dem Boden ragen. Hilfsmittel, um einen Fuß oder einen Teil des Fußes zu erhöhen, auch als Teil des Schuhs, sind erlaubt, solange sie andere Wettkämpfer auf der Schießlinie nicht behindern und nicht mehr als 2 cm über die Schuhsohle hinausragen. Wurfarmdämpfer sind ebenfalls erlaubt. Hilfsmittel zur Anzeige des Windes (nicht elektrisch oder elektronisch) dürfen an der Ausrüstung, die auf der Schießlinie verwendet wird, befestigt werden (z.B. leichte Fäden). Elektronische Windmessgeräte dürfen nur hinter der Wartelinie verwendet werden.*
- 11.2. 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.
- 11.2.1. 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 verläuft oder an den Exzenterrollen, an den Bogenkabeln oder anders befestigt ist.*
- 11.2.1.1. Das Zuggewicht darf 60 lbs nicht überschreiten.*
- 11.2.1.2. Kabelabweiser sind erlaubt.*
- 11.2.1.3. Mittelstücke mit einem Bügel oder gespaltene Kabel sind zulässig, vorausgesetzt, diese berühren nicht ständig die Hand, das Handgelenk oder den Bogenarm des Wettkämpfers.*
- 11.2.2. Eine Sehne jeglicher Art, die mit mehreren Wicklungen für Nockpunkte versehen sein kann sowie mit anderen Vorkehrungen, wie zum Beispiel Lippen- oder Nasenmarken, Peepsight (Lochvisier in der Sehne) Vorrichtung zur Ausrichtung des Peepsight, Schlingen für das Release etc..*
- 11.2.3. Der Druckpunkt der Pfeilauflage, welche 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).*
- 11.2.4. Auszugskontrollen, hörbar und/oder sichtbar, dürfen verwendet werden.
- 11.2.5. Ein Visier, das am Bogen angebracht ist,
- 11.2.5.1. darf sowohl eine Seiten- und eine Höhenverstellung als auch eine (Wasser-) Waage und/oder Vergrößerungslinsen und/oder Prismen enthalten.*

11.2.5.2. *Die Zielpunkte dürfen ein Visierstab aus optischem Plastikfasermaterial und/oder ein chemisches Glühstäbchen sein. Das Glühstäbchen muss umhüllt sein, so dass andere Wettkämpfer nicht gestört werden.*

11.2.6. *Eine Ablasshilfe darf benutzt werden, vorausgesetzt, sie ist nicht am Bogen befestigt. Jede Art von Fingerschutz darf verwendet werden.*

11.2.7. *Die in den folgenden Artikeln aufgeführten Gegenstände dürfen verwendet werden:*

- *Artikel 11.1.6. (die letzten zwei Aufzählungszeichen);*
- *Artikel 11.1.7.;*
- *Artikel 11.1.8.1.;*
- *Artikel 11.1.9., eingeschränkt durch Artikel 11.1.10.1. und 11.1.9.1. und 11.1.9.3.;*
- *Artikel 11.1.9.2..*

11.3. In beiden Disziplinen sind folgende Ausrüstungsteile nicht erlaubt:

11.3.1. Jegliche Art von elektronischen oder elektrischen Geräten, welche an der Ausrüstung des Schützen befestigt werden können.

11.3.2. Jegliche Art von elektronischen Kommunikationsgeräten, Kopfhörern oder Hilfsmitteln zur Lärmreduzierung vor der Wartelinie.

11.4. Bei Olympischen Spielen sind auf dem Wettkampffeld keine elektronischen Kommunikationsgeräte zulässig, sofern sie nicht vom Organisationskomitee benötigt werden.

## 12. Schießen und Verhaltensweisen

12.1. Jeder Schütze schießt seine Pfeile in Passen zu je drei oder sechs Pfeilen, soweit nicht anders festgelegt.

Im Freien:

- Auf lange Distanzen sowie in Olympischen und Compound-Qualifikationsrunden werden sechs Pfeile pro Passe geschossen;
- Auf kurze Distanzen werden drei oder sechs (bei Weltmeisterschaften verpflichtend) Pfeile pro Passe geschossen;
- In der Matchrunde des Einzelwettbewerbs werden drei Pfeile pro Passe geschossen.

In der Halle:

- Auf alle Distanzen werden drei Pfeile pro Passe geschossen;
- In der Matchrunde des Einzelwettbewerbs werden drei Pfeile pro Passe geschossen.

*12.1.1. Die einfache FITA-Runde kann an einem Tag oder an zwei aufeinanderfolgenden Tagen geschossen werden. Wenn eine Runde über zwei Tage geschossen wird, dann werden die zwei längeren Entfernungen am ersten Tag und die zwei kürzeren Entfernungen am zweiten Tag geschossen oder umgekehrt.*

*12.1.2. Die Doppel-FITA-Runde wird an aufeinanderfolgenden Tagen geschossen.*

*12.1.3. Die Olympische Runde wird geschossen wie in Artikel 4.5.1.4. (Buch 2) beschrieben.*

*12.1.4. Die Compound-Matchrunde wird geschossen wie in Artikel [wird so schnell wie möglich nachgereicht] beschrieben.*

12.2. Einem Schützen steht eine bestimmte Schießzeit zum Schießen einer Passe zur Verfügung.

*12.2.1. Einem Wettkämpfer stehen maximal zwei Minuten zum Schießen einer Passe von drei Pfeilen zur Verfügung. Einem Wettkämpfer stehen maximal vier Minuten zum Schießen einer Passe von sechs Pfeilen zur Verfügung.*

*12.2.2. Ein Pfeil, der vor oder nach dem Signal für die Begrenzung der Schießzeit oder außerhalb der Reihenfolge beim abwechselnden Schießen geschossen wird, gilt als Bestandteil dieser Passe, und der Schütze oder die Mannschaft verliert den höchsten zählenden Pfeil für diese Passe, der als Fehlschuss gewertet wird.*

*12.2.3. Wird ein Pfeil auf dem Wettkampffeld geschossen, nachdem der Schießleiter das Trainingsschießen auf dem Wettkampffeld offiziell beendet hat (d.h. nachdem die Pfeile gezogen worden sind) oder wird ein Pfeil vor Beginn des Schießens oder in der Pause zwischen den Entfernungen oder Runden auf dem Wettkampffeld absichtlich oder unabsichtlich geschossen, so verliert der Wettkämpfer den höchsten zählenden Pfeil der nächsten zählenden Passe.*

*Der Schreiber muss alle Pfeilwerte dieser Passe (drei bzw. sechs Pfeile) notieren, jedoch wird der höchste Pfeilwert gestrichen.*

*Dieser Eintrag ist durch einen Kampfrichter und den betreffenden Schützen abzuzeichnen.*

*12.2.4. Im Falle eines von einem Kampfrichter bestätigten technischen Defekts (während der Qualifikationsrunde) oder von medizinischem Personal bestätigter gesundheitlicher Probleme kann zusätzliche Zeit zugestanden werden zum Beheben des technischen Defekts oder zum Wechseln der beschädigten Ausrüstung oder zur ärztlichen Versorgung und um festzustellen, ob der Wettkämpfer ohne fremde Hilfe weiterschießen kann. Die maximale Zeit zum Nachschießen der entsprechenden Pfeile beträgt jedoch 15 Minuten (unter Einhaltung der regulären Schießreihenfolge und -zeit im normalen Wettkampfverlauf). Der Schütze muss bei der nächsten Gelegenheit die entsprechende Anzahl von Pfeilen unter der Aufsicht eines Kampfrichters nachschießen.*

*12.2.4.1. Im Falle eines technischen Defekts muss der Schütze von der Schießlinie zurücktreten und einen Kampfrichter rufen.*

*12.2.5. Die Reihenfolge des Schießens kann zum Beheben eines technischen Defekts oder zum Zweck einer medizinischen Behandlung zeitweilig geändert werden.*

*12.2.6. In der Olympischen, Compound- oder Hallen-Matchrunde wird keine zusätzliche Zeit zur Beseitigung eines Technischen Defekts oder zur Behandlung gesundheitlicher Probleme zugestanden. Der betreffende Wettkämpfer kann jedoch die Schießlinie verlassen, um das Problem zu beheben, und dann die übrigen Pfeile schießen, wenn es die Zeit erlaubt. Im Mannschaftswettbewerb können die anderen Mannschaftsmitglieder inzwischen schießen.*

*12.2.7. Die Ergebnisse von Einzelschützen oder Mannschaften, die ein Freilos haben oder deren Gegner zu Beginn des Matches nicht angetreten sind, werden nicht aufgeschrieben. Sie rücken in die nächste Runde vor. Bei internationalen Wettkämpfen dürfen sie auf dem Trainingsplatz oder auf einem unbenutzten Teil des Wettkampffeldes trainieren. Bei anderen Wettbewerben können sie auf den zugewiesenen Scheiben trainieren, wenn kein Trainingsplatz neben dem Wettkampfplatz vorhanden ist.*

*12.2.8. Bei einem Freilos ist das Schießen von Trainingspfeilen auf dem Wettkampffeld auf drei (3) Pfeile pro Passe und für Recurve auf drei (3) sowie für Compound auf fünf (5) Passen beschränkt. Schießt ein Schütze mehr als drei (3) Pfeile pro Passe, nachdem er von einem Kampfrichter verwarnet wurde, kann der Schütze vom weiteren Trainingsschießen auf dem Wettkampffeld ausgeschlossen werden. Dieser Verstoß hat keine Auswirkungen auf das nächste Match.*

*12.3. Wettkämpfer dürfen den Bogenarm nicht heben, bevor das Signal für den Beginn der Schießzeit gegeben wird.*

12.4. Mit Ausnahme von Körperbehinderten müssen Wettkämpfer aufrecht stehend ohne Stütze schießen, wobei sich ihr Körper direkt über der Schießlinie befinden muss.

12.5. Unter keinen Umständen darf ein Pfeil noch einmal geschossen werden.

*12.5.1. Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn:*

- *der Pfeil vom Bogen herunterfällt oder bei einem Fehlschuss ein Teil des Pfeilschaftes innerhalb des Bereiches zwischen Schießlinie und der 3-Meter-Linie liegen bleibt, vorausgesetzt, es handelt sich nicht um einen Abpraller;*
- *die Scheibenaufgabe oder die Scheibe umfallen. Die Kampfrichter ergreifen die für notwendig erachteten Maßnahmen und stellen die zum Schießen der jeweiligen Zahl 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.*

12.6. Während ein Wettkämpfer auf der Schießlinie steht, darf er von den Mannschaftsbetreuern auf nicht-elektronischem Weg schießtechnische Hilfe oder Informationen bekommen, vorausgesetzt, die anderen Wettkampfteilnehmer werden nicht gestört.

*12.6.1. Im Mannschaftswettbewerb dürfen sich die Mitglieder der Mannschaft sowie der Trainer gegenseitig mündlich unterstützen, ob sie auf der Schießlinie stehen oder nicht. Während des Schießens darf der Trainer die Schützen nur aus seinem Aufenthaltsbereich heraus unterstützen.*

12.7. Kein Wettkämpfer darf die Ausrüstung eines anderen Wettkämpfers ohne dessen Einwilligung berühren. Mehrere Verstöße können dazu führen, dass Strafen ausgesprochen werden.

12.8. Rauchen innerhalb und vor dem Aufenthaltsbereich für Wettkämpfer ist nicht erlaubt.

12.9. Der Schießleiter muss darüber informiert werden, falls ein Schütze beim Spannen des Bogens eine Technik anwendet, die es nach Ansicht der Kampfrichter möglich macht, dass ein Pfeil, der unbeabsichtigt gelöst wird, über die Sicherheitszone oder Sicherheitsvorkehrungen (Sicherheitszone, Netz, Schutzwall usw.) hinausfliegt. Wenn ein Wettkämpfer darauf besteht, eine derartige Schießtechnik zu verwenden, wird er im Interesse der Sicherheit vom Leitenden Kampfrichter des Turniers oder vom Schießleiter aufgefordert, das Schießen sofort einzustellen und den Wettkampfbereich zu verlassen.

12.10. Kein Schütze darf seinen Bogen mit oder ohne Pfeil ausziehen, wenn er nicht auf der Schießlinie steht. Wenn ein Pfeil aufgelegt wird, muss der Schütze in Richtung der

Scheiben zielen, nachdem er sich zuvor vergewissert hat, dass das Wettkampffeld vor und hinter den Scheiben frei ist.

## 13. Reihenfolge des Schießens und Zeitkontrolle

13.1. Ein, zwei oder beim Schießen im Freien drei Wettkämpfer können gleichzeitig auf die gleiche Scheiben schießen.

13.1.1. *Wenn vier Wettkämpfer paarweise auf eine Scheibe schießen, wird wie folgt durchgewechselt: AB - CD; CD - AB; AB - CD etc.*

13.1.2. *Außer in der Matchrunde kann die Position der Wettkämpfer auf der Schießlinie durch gegenseitige Abmachung festgelegt werden, vorausgesetzt, alle Wettkämpfer der betreffenden Scheibe haben einen Kampfrichter vor Beginn des Schießens der entsprechenden Entfernung darüber informiert.*

*Wurden keine entsprechenden Abmachungen getroffen, sind die Positionen auf der Schießlinie, wenn zwei, drei oder vier Wettkämpfer auf die gleiche Scheibe schießen, wie folgt festgelegt:*

- *Schütze A schießt links, Schütze B rechts;*
- *Schütze A schießt links, Schütze B in der Mitte und Schütze C rechts;*
- *die Schützen A und C schießen links und die Schützen B und D rechts, wenn abwechselnd AB und CD geschossen wird;*

*Falls keine entsprechenden Abmachungen getroffen wurden, sind die Positionen auf der Schießlinie, wenn auf Mehrfach-Auflagen geschossen wird, wie folgt:*

- *Wenn zwei Schützen auf zwei Auflagen schießen, schießt Schütze A auf die linke und Schütze B auf die rechte Auflage;*
- *Wenn drei Schützen auf drei Auflagen schießen, schießt Schütze A auf die linke untere Auflage, Schütze B auf die obere Auflage und Schütze C auf die rechte untere Auflage;*
- *Wenn vier Schützen auf vier Auflagen schießen, schießt Schütze A auf die linke obere, B auf die rechte obere, C auf die linke untere und D auf die rechte untere Auflage;*
- *Wenn vier Schützen auf vier vertikale Dreifachauflagen schießen, schießt Schütze A auf die erste Auflage, Schütze B auf die dritte, Schütze C auf die zweite und Schütze D auf die vierte von links, wenn in der Reihenfolge AB und CD abwechselnd geschossen wird.*

*Wenn im Mannschaftswettbewerb in der Halle im Dreieck angeordnete Dreifachauflagen verwendet werden, schießt jedes Mannschaftsmitglied seine zwei Pfeile in beliebiger Reihenfolge, je einen Pfeil pro Scheibenbild.*

13.1.3. *Im Mannschaftswettbewerb der Hallen-Matchrunde schießt jede Mannschaft auf zwei Dreifachauflagen. Werden im Dreieck angeordnete Dreifachauflagen verwendet, befinden sich die unteren Scheibenbilder auf 130 cm Höhe.*

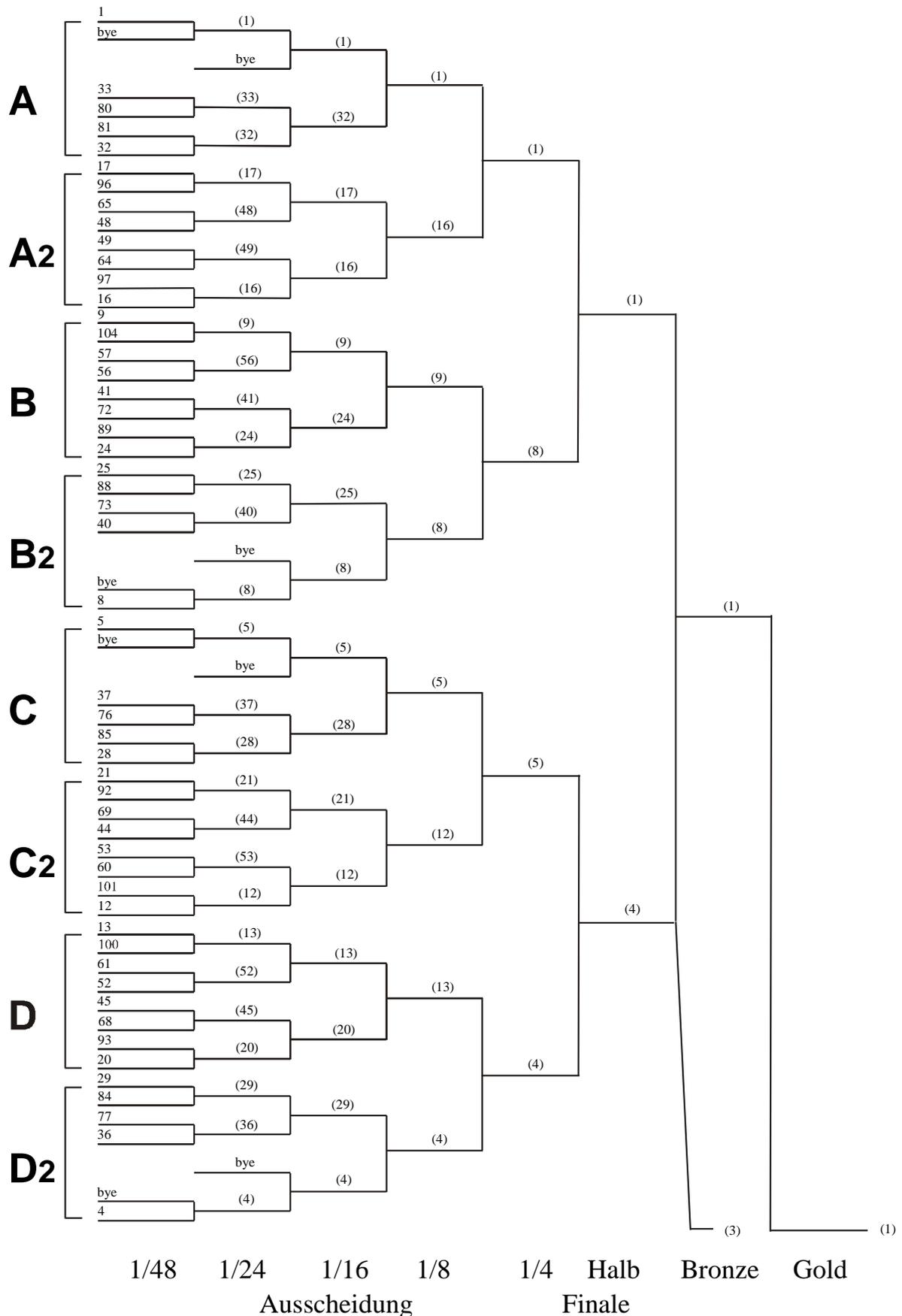
13.1.4. *Eine Mannschaft besteht aus den drei höchstplatzierten (bei gemischten Mannschaften den zwei höchstplatzierten) Wettkämpfern der Qualifikationsrunde, es sei denn, der Mannschaftsführer informiert den Schießleiter oder den Leitenden Kampfrichter spätestens eine Stunde vor Beginn der nächsten Runde in schriftlicher Form über die Auswechslung eines Wettkämpfers. Dieser Wettkämpfer muss die Qualifikationsrunde mitgeschossen haben. Im Falle einer Auswechslung werden nur an die Wettkämpfer Medaillen vergeben, die den Mannschaftswettbewerb geschossen haben. Eine Missachtung dieser Regel führt zur Disqualifizierung der Mannschaft.*

13.2. Bei Weltmeisterschaften, World Cups und anderen großen internationalen Wettkämpfen:

13.2.1. *gilt im Einzelwettbewerb der Olympischen, Compound- und Hallen-Match-Runde:*

- *Bei den Matchpaarungen schießt in den Ausscheidungs- und Finalrunden der Wettkämpfer, welcher in der Auswahltable oben eingetragen ist, auf der linken Seite (siehe (siehe Abbildung 1: Auswahltable 1A (104 Wettkämpfer, Freilose sind erlaubt))).  
Die Anordnung der Scheiben im Fortgang des Wettkampfes richtet sich nach den Bedürfnissen des Veranstalters;*
- *In der 1/48, 1/32, 1/24 und 1/16-Ausscheidungsrunde (auch in der Halle) können zwei Wettkämpfer auf eine Scheibe schießen, in der 1/8-Ausscheidungsrunde schießt jeder Wettkämpfer auf seine eigene Scheibe. Die Wettkämpfer gehen zur Trefferaufnahme an die Scheibe vor und holen ihre Pfeile.*
- *In der Finalrunde (Einzelmatches, abwechselndes Schießen) schießt jeder Wettkämpfer auf seine eigene Scheibe, nach der Passe geht er nicht zur Scheibe und nimmt nicht an der Trefferaufnahme und dem Ziehen der Pfeile teil. Vielmehr lässt er durch einen persönlichen, vorher bestimmten Vertreter die Trefferaufnahme überwachen und die Pfeile ziehen. Die Pfeile werden den Wettkämpfern nach der zweiten Passe/dem zweiten Satz und allen folgenden Passen/Sätzen zurückgebracht.*
- *In der Matchrunde des Einzelwettbewerbs, wenn abwechselnd geschossen wird, bestimmt der höchstplatzierte Wettkämpfer der Qualifikationsrunde die Reihenfolge des Schießens in der ersten Passe/dem ersten Satz. Der Wettkämpfer mit dem*

*niedrigeren Anzahl an Satzpunkten bei Recurveschützen und der Wettkämpfer mit dem niedrigsten Gesamtergebnis bei Compoundschützen beginnt in der folgenden Passe/dem folgenden Satz mit dem Schießen. Besteht Gleichstand, beginnt in der nächsten Passe oder im Stechen der Schütze mit dem Schießen, der in der ersten Passe/dem ersten Satz mit dem Schießen begonnen hat.*



*Abbildung 1: Match-Auswahltabelle 1A (104 Wettkämpfer, Freilose sind erlaubt)*

13.2.2. *Im Mannschaftswettbewerb (beide Mannschaften schießen gleichzeitig):*

- *Die linke/rechte Position während des Matches wird durch die Match-Auswahltabelle bestimmt. Die Mannschaft, welche bei einer Paarung (in der Auswahltabelle) oben eingetragen ist, schießt auf der linken Seite des Matches. Die Anordnung der Scheiben im Fortgang des Wettkampfes richtet sich nach den Bedürfnissen des Veranstalters;*
- *Alle Mitglieder beider Mannschaften stehen zu Beginn jeder Passe ihres Matches hinter der 1-Meter-Linie. Erst wenn der Schießleiter das Signal für den Schießbeginn gibt, darf der erste Wettkämpfer die 1-Meter-Linie überschreiten;*
- *Die Mitglieder einer Mannschaft schießen in beliebiger Reihenfolge je zwei (2) Pfeile;*
- *Nur ein Wettkämpfer steht auf der Schießlinie, während die beiden anderen Wettkämpfer hinter der 1-Meter-Linie warten. Nur ein Wettkämpfer darf sich vor der 1-Meter-Linie aufhalten;*
- *Rollstuhl-Wettkämpfer brauchen während des Matches die Schießlinie nicht zu verlassen. Sie signalisieren, dass sie mit dem Schießen fertig sind, indem sie eine Hand über den Kopf heben (siehe Artikel 21. Para-Bogenschießen);*
- *Ein Wettkämpfer darf seinen Pfeil erst aus dem Köcher ziehen, wenn er auf der Schießlinie steht.*
- *Verstöße gegen die Mannschaftsregeln werden gemäß Artikel 15. Folgen von Regelverstößen geahndet.*

13.2.3. *Im Mannschaftswettbewerb gilt in der Finalrunde bei abwechselndem Schießen Folgendes:*

- *Die Mitglieder beider Mannschaften stehen zu Beginn jeder Passe ihres Matches hinter der 1-Meter-Linie.*
- *Die höchstplatzierte Mannschaft der Qualifikationsrunde bestimmt die Reihenfolge des Schießens in der ersten Passe. Die Mannschaft mit dem niedrigsten Gesamtergebnis beginnt in der folgenden Passe mit dem Schießen. Sind die Mannschaften ringgleich, so beginnt diejenige mit dem Schießen, welche in der ersten Passe mit dem Schießen begonnen hat.*
- *Beim abwechselnden Schießen im Mannschaftswettbewerb müssen die Mannschaftsmitglieder nach jedem Schuss*

*durchwechseln, so dass jedes Mannschaftsmitglied am Ende jeder Phase der Rotation je einen Pfeil geschossen hat.*

- *Wenn die erste Mannschaft drei (3) Pfeile (zwei (2) Pfeile bei gemischten Mannschaften) geschossen hat und der Wettkämpfer hinter die 1-Meter-Linie zurückgekehrt ist, wird die Uhr dieser Mannschaft angehalten und die restliche Zeit wird angezeigt.*
- *Sobald das Ergebnis des zuletzt geschossenen Pfeils der zuerst schießenden Mannschaft auf der Anzeigetafel erscheint, wird die Uhr der zweiten Mannschaft gestartet und der erste Wettkämpfer dieser Mannschaft darf die 1-Meter-Linie überschreiten und mit dem Schießen beginnen;*
- *Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jede Mannschaft sechs (6) Pfeile (vier (4) für gemischte Mannschaften) geschossen hat oder die Zeit abgelaufen ist.*
- *Die Mannschaft, die in der ersten Passe mit dem Schießen begonnen hat, beginnt mit dem Stechen. Die Mannschaften schießen abwechselnd je einen Pfeil pro Mannschaftsmitglied.*

### 13.3. Bei anderen Turnieren:

*13.3.1. Für die Olympische- und Compound-Matchrunde gilt Artikel 13.2. mit folgenden Ausnahmen:*

- *In der 1/8-Ausscheidungsrunde kann der Veranstalter einen oder zwei Wettkämpfer auf eine Scheibe schießen lassen. Diese gehen zur Trefferaufnahme und zum Ziehen der Pfeile an die Scheibe vor;*
- *Im 1/4-Finale wird ein Wettkämpfer pro Scheibe eingeteilt. Nach Bedarf des Veranstalters können die Matche gleichzeitig geschossen werden. In diesem Fall gehen die Wettkämpfer zur Trefferaufnahme und zum Ziehen der Pfeile an die Scheibe vor. Sollten nicht genügend Countdown-Uhren zur Verfügung stehen, um für jedes Match die Zeit einzeln zu nehmen, so nimmt der Schießleiter die Zeit für alle Matche gleichzeitig.*
- *Bei allen anderen Finalrunden (Einzelmatche, abwechselndes Schießen) schießt jeder Wettkämpfer auf seine eigene Scheibe und geht nach der Passe nicht zur Scheibe vor. Er lässt durch einen vorher bestimmten Vertreter die Trefferaufnahme überwachen und die Pfeile ziehen. Die Pfeile werden den Wettkämpfern nach der zweiten und allen folgenden Passen zurückgebracht.*

### 13.4. Schießzeit und Zeitgrenzen:

*13.4.1. 20 Sekunden stehen einem Wettkämpfer zum Schießen eines (1) Pfeils (einschließlich Stechen) zur Verfügung, wenn in der*

*Olympischen, der Compound- und Hallen-Matchrunde bei den Matchen abwechselnd geschossen wird.*

13.4.2. *40 Sekunden stehen einem Wettkämpfer zur Verfügung:*

- *zum Schießen eines (1) Pfeils;*
- *zum Schießen eines (1) Pfeils, wenn gestochen wird;*
- *für gemischte Mannschaften, um ihre zwei (2) Pfeile zu schießen, wenn gestochen wird.*

13.4.3. *Eine (1) Minute Zeit steht einer Mannschaft zum Schießen von drei (3) Pfeilen, pro Wettkämpfer ein (1) Pfeil, im Mannschaftswettbewerb zur Verfügung, wenn gestochen wird.*

13.4.4. *80 Sekunden stehen einer gemischten Mannschaft zum Schießen von vier (4) Pfeilen, zwei (2) pro Wettkämpfer, zur Verfügung.*

13.4.5. *Zwei (2) Minuten Zeit stehen einem Wettkämpfer zum Schießen einer Passe von drei (3) Pfeilen oder einer Mannschaft zum Schießen von sechs (6) Pfeilen zur Verfügung;*

13.4.6. *Vier (4) Minuten stehen einem Wettkämpfer zum Schießen einer Passe von sechs (6) Pfeilen zur Verfügung.*

13.4.7. *Die Zeitgrenze kann unter außergewöhnlichen Umständen verlängert werden.*

### 13.5. Visuelle und akustische Kontrolle der Zeitgrenzen.

13.5.1. *Wenn das Schießen mit einer Ampelanlage kontrolliert wird (außer in der Finalrunde der Olympischen, Compound- und Hallen-Matchrunde), gilt:*

*ROT - Der Schießleiter gibt ein zweimaliges akustisches Signal, damit alle Wettkämpfer, die an der Reihe sind zu schießen (AB, CD bzw. alle drei Wettkämpfer), sich gleichzeitig auf die Schießlinie begeben (außer im Mannschaftswettbewerb).*

*GRÜN - Beim Umschalten der Ampel nach 10 Sekunden auf grün gibt der Schießleiter mit einem einmaligen akustischen Signal das Schießen frei.*

*GELB - Die Ampel schaltet auf gelb, wenn nur noch 30 Sekunden Schießzeit bleiben, außer in der Finalrunde der Olympischen Runde, wenn abwechselnd geschossen wird.*

*ROT - Die Ampel schaltet auf rot, wenn die Schießzeit (siehe Artikel 13.4) abgelaufen ist, und ein zweimaliges akustisches Signal zeigt an, dass das Schießen einzustellen ist, auch wenn noch nicht alle Pfeile geschossen wurden. Jeder Wettkämpfer, der sich noch auf der Schießlinie befindet, muss unverzüglich hinter die Wartelinie zurücktreten. Die nächsten Wettkämpfer, die mit dem Schießen an der Reihe sind, gehen zur Schießlinie vor, nehmen ihren Platz ein und warten darauf, dass mit Grün das Schießen freigegeben wird. Das Ganze wiederholt sich wie oben ausgeführt, bis alle Wettkämpfer geschossen haben. Wenn sechs (6) Pfeile in zwei Passen zu drei (3) Pfeilen geschossen werden, wiederholt sich der Vorgang, bevor zur*

*Trefferaufnahme vorgegangen wird. Wenn nach der notwendigen Anzahl an Pfeilen die Ampel auf Rot umschaltet, gibt ein dreimaliges akustisches Signal an, dass die Wettkämpfer zur Trefferaufnahme vorgehen.*

*13.5.2. Wenn das Schießen mit Tafeln kontrolliert wird, ist es notwendig, dass zwei Tafeln so platziert sind, dass die gleiche Farbe der Tafel (einfarbig Gelb oder Grün) gleichzeitig auf beiden Seiten des Wettkampffeldes zu sehen ist. Die GELBE Seite wird den Wettkämpfern zugewandt als Warnung, dass nur noch 30 Sekunden Schießzeit zur Verfügung stehen. Sonst ist den Wettkämpfern immer die GRÜNE Seite der Tafel zugewandt.*

*13.5.3. Sobald die Schießlinie von allen Wettkämpfern, nachdem diese ihre Pfeile geschossen haben, freigemacht worden ist, ist sofort das entsprechende Signal zum Wechseln oder zur Trefferaufnahme zu geben.*

*13.5.4. Wenn mehr als ein Match gleichzeitig auf dem Wettkampffeld stattfindet und abwechselnd geschossen wird, darf nach dem Beginn des Schießens kein weiteres akustisches Signal gegeben werden, um den Beginn der jeweiligen Schießzeit anzuzeigen.*

13.6. Kein Wettkämpfer darf die Schießlinie betreten, außer auf das entsprechende Signal hin.

*13.6.1. 10 Sekunden Zeit stehen zur Verfügung, damit die Wettkämpfer die Schießlinie freimachen und die folgenden Wettkämpfer, die an der Reihe sind, ihre Plätze auf der Schießlinie einnehmen können. Dies wird durch ein zweimaliges akustisches Signal und die rote Ampel angezeigt.*

*13.6.2. Wenn beim Matchschießen im Einzelwettbewerb abwechselnd je ein Pfeil geschossen wird, begeben sich beide Wettkämpfer bei dem Warnsignal für die Vorbereitungszeit von 10 Sekunden auf die Schießlinie. Nach 10 Sekunden zeigt ein einzelnes akustisches Signal den Beginn der Schießzeit von 20 Sekunden für den ersten Wettkämpfer an. Sobald der Pfeil geschossen worden ist und das Ergebnis angezeigt oder die Zeit abgelaufen ist, zeigt die Countdown-Uhr den Beginn der Schießzeit von 20 Sekunden für den zweiten Wettkämpfer an. Die Wettkämpfer schießen abwechselnd weiter und folgen den visuellen Signalen der Countdown-Uhr, bis jeder Wettkämpfer seine drei Pfeile geschossen hat.*

*Sobald die Schiesszeit zu Ende ist, zeigt ein akustisches Signal dem nächsten Wettkämpfer/der nächsten Mannschaft an, dass seine/ihre Schiesszeit beginnt oder die Schiesszeit für die Passe/den Satz beendet ist.*

13.7. Wenn das Schießen während einer Passe aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, wird die Schießzeit angepasst:

- 13.7.1. *Im Einzelwettbewerb der Olympischen-, Compound- und Hallen-Matchrunde werden 40 Sekunden pro Pfeil (20 Sekunden bei abwechselnden Schießen) gegeben.*
- 13.7.2. *Im Mannschaftswettbewerb mit abwechselndem Schießen wird die Uhr mit der Zeit, bei der die Unterbrechung aufgrund eines Notfalls erfolgte, plus fünf (5) Sekunden zusätzlich neu gestartet. Das Schießen wird von der Schießlinie aus fortgesetzt.*
- 13.7.3. *Im Mannschaftswettbewerb bei anderen Wettkämpfen werden 20 Sekunden pro Pfeil gegeben. Das Schießen wird von der Schießlinie aus fortgesetzt.*
- 13.8. *Ein Wettkämpfer, der nach Schießbeginn ankommt, verliert die Zahl der bereits geschossenen Pfeile, es sei denn, er kann den leitenden Kampfrichter oder dessen Vertreter davon überzeugen, dass er durch Umstände, die sich seiner Kontrolle entziehen, aufgehalten wurde. In diesem Fall kann er die versäumten Pfeile, jedoch nicht mehr als 12 Pfeile, am Ende der Distanz, die gerade geschossen wird, nachschießen. Es ist für einen Wettkämpfer nicht möglich, in der Olympischen, Compound- oder Hallen-Matchrunde Pfeile nachzuschießen.*
- 13.9. *Während des Schießens dürfen nur Wettkämpfer, die mit dem Schießen an der Reihe sind oder eine klassifizierte Behinderung haben, die Schießlinie betreten.*
- 13.9.1. *Alle anderen Wettkämpfer haben mit ihrer Ausrüstung hinter der Wartelinie zu bleiben. Sobald ein Wettkämpfer seine Pfeile geschossen hat, hat er sofort hinter die Wartelinie zurückzugehen. Er kann zwischen den Passen sein Fernglas mit Stativ auf der Schießlinie stehen lassen, vorausgesetzt, es stellt kein Hindernis für andere Wettkämpfer dar.*

## 14. Wertung

- 14.1. Es soll sichergestellt werden, dass genügend Schreiber zur Verfügung stehen, so dass jede Scheibe einen Schreiber hat.
- 14.1.1. *Diese Schreiber können Wettkämpfer sein, wenn mehr als ein Wettkämpfer pro Scheibe eingeteilt ist. Es muss für jede Scheibe ein Schreiber eingesetzt werden.*
  - 14.1.2. *Die Trefferaufnahme findet nach jeder Pässe/ jedem Satz statt.*
  - 14.1.3. *Die Schreiber tragen in fallender Reihenfolge den Wert jedes Pfeils auf dem Schusszettel ein, wie er von dem Wettkämpfer, dem er gehört (oder seinem Vertreter), angegeben wird. Die anderen Wettkämpfer der Scheibe überprüfen den Wert jedes angegebenen Pfeils und rufen den zuständigen Kampfrichter, falls Meinungsunterschiede bestehen. Dieser trifft die endgültige Entscheidung.*
  - 14.1.4. *In der Ausscheidungs- und Finalrunde der Olympischen Runde gibt beim gleichzeitigen Schießen der Wettkämpfer den Wert der Pfeile an. Sein Gegner überprüft den Wert jedes angegebenen Pfeils und ruft den zuständigen Kampfrichter, falls Meinungsunterschiede bestehen. Dieser trifft die endgültige Entscheidung.*
    - 14.1.4.1. *Bei jedem Satz kann ein Wettkämpfer maximal 30 Ringe (bei drei (3) Pfeilen) erreichen. Der Wettkämpfer mit dem höheren Ergebnis im Satz erhält zwei (2) Satzpunkte, bei Ringgleichheit erhalten beide Wettkämpfer je einen (1) Satzpunkt.*
    - 14.1.4.2. *Sobald ein Wettkämpfer 6 Satzpunkte (6 von 10 möglichen Satzpunkten in einem Match mit 5 Sätzen) erreicht hat, wird er zum Sieger dieses Matches erklärt und rückt in die nächste Runde vor.*
  - 14.1.5. *Im Mannschaftswettbewerb werden die Pfeile jeder Mannschaft in absteigender Reihenfolge zusammen gewertet. Jeder Wettkämpfer kann an die Scheibe vorgehen, aber nur ein Wettkämpfer der Mannschaft gibt die Werte der Pfeile an. Ein Mitglied der gegnerischen Mannschaft überprüft den Wert jedes angegebenen Pfeils und ruft den zuständigen Kampfrichter, falls Meinungsunterschiede bestehen. Dieser trifft die endgültige Entscheidung.*
  - 14.1.6. *In der Ausscheidungs- und Finalrunde wird beim abwechselnden Schießen der Wert der Pfeile von Scheibenbeobachtern in der Reihenfolge, in welcher sie geschossen werden, aufgeschrieben. Diese inoffizielle Wertung der Pfeile wird bei der offiziellen Wertung an der Scheibe vom Vertreter des Wettkämpfers überprüft. Zur Überprüfung nennt der Scheibenkampfrichter die Pfeilwerte in absteigender Reihenfolge und zeichnet gegebenenfalls erfolgte Änderungen ab.*

*Bei Hallenwettkämpfen, wenn Dreifachauflagen verwendet werden, können die Pfeile in beliebiger Reihenfolge geschossen werden; wenn aber mehr als ein Pfeil in einem Scheibenbild steckt, zählen beide (oder alle) Pfeile als Teil dieser Passe, aber nur der Pfeil mit der niedrigsten Ringzahl wird gewertet. Der andere (die anderen) Pfeil(e) in diesem Scheibenbild werden als Fehlschuss/Fehlschüsse gewertet. Ein Pfeil außerhalb der blauen 6er-Wertungszone wird ebenfalls als Fehlschuss gewertet.*

*14.1.7. Wettkämpfer können ihren Mannschaftsführer oder einen anderen Wettkämpfer ihrer Scheibe damit beauftragen, die Trefferaufnahme vorzunehmen und ihre Pfeile zu holen, vorausgesetzt, sie gehen nicht selbst zur Scheibe vor (z.B. Wettkämpfer mit Behinderung).*

14.2. Ein Pfeil wird entsprechend der Position des Schaftes in der Auflage gewertet. Wenn der Schaft eines Pfeils zwei Farbzonen oder die Trennlinie zwischen zwei Wertungszonen berührt, dann erhält dieser Pfeil den Wert der höheren Wertungszone.

*14.2.1. Weder die Pfeile noch die Auflage oder Scheibe dürfen berührt werden, bevor die Werte aller in dieser Scheibe steckenden Pfeile aufgeschrieben worden sind.*

*14.2.2. Wenn sich mehr als die erforderliche Zahl von Pfeilen auf der Scheibe oder auf dem Boden in der Nähe der Scheibe oder auf der Schießbahn befinden, so werden nur die drei (bzw. sechs) niedrigsten Werte eingetragen. Sollte sich dies wiederholen, so können der Wettkämpfer oder die Mannschaft disqualifiziert werden.*

*14.2.2.1. Bei den Compound-Matchrunden können im Mannschaftswettbewerb die Pfeile in beliebiger Reihenfolge geschossen werden; wenn aber mehr als drei (3) Pfeile (zwei (2) Pfeile bei gemischten Mannschaften) in einem Scheibenbild stecken, zählen alle Pfeile als Teil dieser Passe, aber nur die drei (3) Pfeile (zwei (2) Pfeile bei gemischten Mannschaften) mit der niedrigsten Ringzahl werden gewertet. Der andere (die anderen) Pfeil(e) in diesem Scheibenbild werden als Fehlschuss gewertet. Pfeile außerhalb der blauen 5er-Wertungszone werden ebenfalls als Fehlschuss gewertet.*

*14.2.3. Sollte ein Teilstück einer Scheibenaufgabe fehlen, das eine Trennlinie oder den Teil, an dem sich zwei Farben berühren, enthält, oder wird die Trennlinie durch den Einschlag des Pfeils verschoben, wird der Wert des dort steckenden Pfeils mit Hilfe einer angenommenen Kreislinie ermittelt.*

*14.2.4. Alle Schusslöcher innerhalb der Wertungszone werden jedes Mal nach der Trefferaufnahme und beim Pfeilziehen durch die Wettkämpfer entsprechend gekennzeichnet.*

*14.2.5. Pfeile, die in der Scheibe stecken, aber nicht auf der Auflage zu sehen sind, können nur von einem Kampfrichter gewertet werden.*

*14.2.6. Ein Pfeil, der:*

14.2.6.1. *die Scheibe trifft und abprallt oder an der Scheibe herunterhängt, zählt im Falle eines Abprallers entsprechend seinem Einschlag auf der Scheibe, vorausgesetzt, alle Schusslöcher wurden gekennzeichnet und ein unmarkiertes Loch oder ein Einschlag kann festgestellt werden. Im Falle eines herabhängenden Pfeils zählt der Pfeil so, wie er auf der Auflage liegt.*

*Wenn es einen Abpraller oder hängenden Pfeil gibt,:*

- *stellen alle Wettkämpfer der betreffenden Scheibe das Schießen ein, bleiben aber auf der Schießlinie stehen und rufen einen Kampfrichter;*
- *Wenn alle Wettkämpfer, die auf der Schießlinie stehen, ihre Pfeile für diese Passe geschossen haben oder die Schießzeit abgelaufen ist, unterbricht der Schießleiter das Schießen. Der Wettkämpfer mit dem Abpraller oder hängenden Pfeil geht in Begleitung eines Kampfrichters zur Scheibe vor, der den Einschlag des Abprallers feststellt oder den Wert des hängenden Pfeils bestimmt, den Wert aufschreibt, den hängenden Pfeil entfernt und das Loch kennzeichnet. Der Kampfrichter nimmt später an der Trefferaufnahme für diese Passe teil. Der abgeprallte oder hängende Pfeil verbleibt hinter der Scheibe, bis die Ergebnisse dieser Scheibe nach Beendigung der gesamten Passe aufgeschrieben worden sind. Wenn das Wettkampffeld wieder frei ist, gibt der Schießleiter für die Wettkämpfer der Scheibe, auf welcher sich der Abpraller oder der hängende Pfeil ereignet hat, das Signal zum Fortsetzen des Schießens.*
- *Dann beenden diese Wettkämpfer ihre Passe von drei (3) oder sechs (6) Pfeilen, bevor das allgemeine Schießen wieder aufgenommen oder zur Trefferaufnahme vorgegangen wird. Kein anderer Wettkämpfer hat in der Zwischenzeit die Schießlinie zu betreten.*

14.2.6.2. *die Scheibe trifft und komplett durchschlägt, erhält, vorausgesetzt alle Schusslöcher wurden gekennzeichnet und ein unmarkiertes Loch kann ermittelt werden, den Wert des unmarkierten Loches in der Auflage.*

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

- 14.2.6.4. *einen anderen Pfeil trifft, abgelenkt wird und dann in der Scheibenaufgabe steckt, zählt so, wie er in der Scheibenaufgabe steckt.*
- 14.2.6.5. *einen anderen Pfeil trifft und abprallt, erhält den Wert des getroffenen Pfeils, vorausgesetzt, dieser lässt sich ermitteln.*
- 14.2.6.6. *eine andere Scheibenaufgabe als die des Wettkämpfers trifft, wird als Bestandteil der Pässe betrachtet und als Fehlschuss gewertet.*
- 14.2.6.7. *außerhalb des äußersten Randes des Wertungsbereichs trifft, wird als Fehlschuss gewertet.*
- 14.2.7. *Ein Pfeil, der sich auf dem Boden der Schießbahn oder hinter der Scheibe befindet und von welchem behauptet wird, es sei ein Abpraller oder Durchschuss, muss nach Überzeugung des Kampfrichters zuerst die Scheibe getroffen haben. Wird mehr als ein nicht abgestrichenes Loch innerhalb der Wertungszone einer Auflage entdeckt, auf welcher sich ein Durchschuss oder Abpraller ereignet hat, so wird dem Wettkämpfer der Wert des niedrigsten Loches im Wertungsbereich zuerkannt;*
- 14.2.8. *In der Olympischen, Compound- und Hallen-Matchrunde wird der Wettkampf aufgrund eines Abprallers, Durchschusses oder Hängers nicht unterbrochen.*
- 14.2.9. *Ein Fehlschuss wird als 'M' auf dem Schusszettel eingetragen.*
- 14.3. Der Schießleiter soll sich wenn immer möglich nach der Trefferaufnahme überzeugen, dass keine Pfeile mehr in den Scheiben stecken, bevor er das Zeichen zur Fortsetzung des Schießens gibt.
- 14.3.1. *Sollten versehentlich doch Pfeile in der Scheibe vergessen worden sein, so wird das Schießen nicht unterbrochen. Der Wettkämpfer kann diese Pässe mit anderen Pfeilen schießen oder die Pfeile nach Beendigung der Distanz nachschießen. Ein Kampfrichter muss an der Trefferaufnahme dieser Pässe teilnehmen, um sicherzustellen, dass die steckengebliebenen Pfeile der vorangegangenen Pässe dem Schusszettel nach identifiziert werden, bevor Pfeile aus der Scheibe gezogen werden.*
- 14.3.2. *Wenn ein Wettkämpfer Pfeile zurücklässt, darf er andere benutzen, vorausgesetzt, er informiert einen Kampfrichter vor dem Schießen.*
- 14.4. Die Schusszettel müssen vom Schreiber und vom Wettkämpfer abgezeichnet werden, was bedeutet, dass der Wettkämpfer mit dem Wert jedes eingetragenen Pfeils, der Gesamtsumme, der Anzahl der 10-er und der Anzahl der X-er (oder 9-er in der Halle) einverstanden ist. Wenn der Schreiber am Schießen teilnimmt, dann muss sein Schusszettel von einem anderen Wettkämpfer der gleichen Scheibe unterschrieben werden.
- 14.4.1. *Auf jeder Scheibe werden zwei Schusszettel geführt, von denen ein Schusszettel elektronisch sein kann. Wird eine Diskrepanz in den Pfeilwerten zwischen dem handschriftlich und dem elektronisch geführten Schusszettel festgestellt, ist der handschriftlich geführte Schusszettel maßgeblich.*

*Der Veranstalter ist nicht verpflichtet, Schusszettel, die nicht unterschrieben sind und/oder nicht die Gesamtsumme und/oder die Anzahl der 10-er oder der X-er (oder 9-er in der Halle) enthalten und/oder Rechenfehler enthalten, entgegenzunehmen und zu werten. Der Veranstalter oder die Offiziellen sind nicht verpflichtet, die abgegebenen Schusszettel auf ihre Richtigkeit zu überprüfen. Sollten der Veranstalter oder die Offiziellen jedoch einen Fehler feststellen, korrigieren sie diesen Fehler und das Resultat gilt wie korrigiert. Eine derartige Korrektur muss vor der nächsten Phase des Wettkampfes erfolgen.*

*Sollten die Gesamtergebnisse nicht übereinstimmen, wenn:*

- *zwei handschriftliche Schusszettel geführt werden, wird das niedrigere Gesamtergebnis als Endergebnis genommen;*
- *ein handschriftlicher und ein elektronischer Schusszettel geführt werden, wird das Gesamtergebnis des handschriftlich geführten Schusszettels für das Endergebnis genommen, es sei denn, das Gesamtergebnis auf dem Schusszettel ist höher als das wirkliche Ergebnis (und in diesem Fall wird das niedrigere Ergebnis genommen).*

*14.4.2. Bei allen Ausscheidungs- und Finalrunden müssen die Schusszettel von beiden Wettkämpfern des Matches unterzeichnet werden, was bedeutet, dass beide Wettkämpfer oder Vertreter der Wettkämpfer mit dem Wert jedes eingetragenen Pfeils, der Gesamtsumme, der Anzahl der 10-er, der Anzahl der X-er (9-er in der Halle), dem Ergebnis der Sätze und des Matches einverstanden sind. Jegliche Information, die auf dem Schusszettel fehlt, wird als nicht vorhanden (0) gewertet.*

14.5. Bei Ringgleichheit wird die Platzierung in folgender Reihenfolge entschieden:

14.5.1. Bei Ringgleichheit in allen Runden gilt außer in den unter Artikel

14.5.2. festgelegten Fällen:

- Einzel- und Mannschaftswettbewerb:
  - Im Freien:
    - Größere Anzahl an 10-ern (einschließlich X-er);
    - Größere Anzahl an X-ern (Innen-10-ern);
  - In der Halle:
    - Größere Anzahl an 10-ern;
    - Größere Anzahl an 9-ern;
  - Sollte danach immer noch Ringgleichheit bestehen, so werden die Wettkämpfer als gleichrangig erklärt; für die Einteilung in die Auswahltabelle wird die Platzierung der Gleichrangigen durch Losentscheid (Münzwurf) ermittelt.

14.5.2. Bei Ringgleichheit, wenn es um die Qualifikation zur Teilnahme an der Ausscheidungsrunde oder um das Vorrücken bei Matches geht, wird wie folgt gestochen (ohne Berücksichtigung der 10-er und X-er (9-er in der Halle)):

*14.5.2.1. Das Stechen bei Ringgleichheit, wenn es um die Qualifikation zur Teilnahme an der Ausscheidungsrunde*

geht, wird auf der zuletzt geschossenen Distanz ausgetragen, sobald die Ergebnisse der Qualifikationsrunde offiziell sind.

*14.5.2.1.1. Im Freien werden die Auflagen für ein Stechen wie folgt angeordnet:*

- *Im Einzelwettbewerb wird pro Wettkämpfer eine neutrale Scheibe in der Mitte des Wettkampffeldes benutzt.*
- *Wenn im Einzelwettbewerb auf mehrere Zentren geschossen wurde, so schießt der Wettkämpfer auf ein Zentrum in der gleichen Position (A, B, C oder D) wie während des Wettkampfes.*
- *Im Mannschaftswettbewerb wird pro Mannschaft eine neutrale Scheibe in der Mitte des Wettkampffeldes mit einer einzelnen 80cm-Auflage oder mit drei im Dreieck angeordneten 80-cm-Spotauflagen benutzt. Die einzelnen Mannschaftsmitglieder entscheiden selbst, auf welches Scheibenbild sie schießen.*

*14.5.2.1.2. In der Halle werden die Auflagen für ein Stechen wie folgt angeordnet:*

- *Im Einzelwettbewerb findet das Stechen auf das gleiche Scheibenbild (A, B, C oder D) und den gleichen Aufagentyp (40 cm senkrecht angeordnete Dreifachauflage, 40 cm im Dreieck angeordnete Dreifachauflage, 60 cm-Auflage) statt, auf das bzw. den die betroffenen Wettkämpfer in der Qualifikationsrunde geschossen haben.*
- *Wenn Dreifachauflagen verwendet werden, wird im Einzelwettbewerb auf das mittlere Scheibenbild geschossen. Sollte dieses Verfahren nicht durchführbar sein, werden eine oder mehrere Scheiben mit maximal je zwei Auflagen und zwei Wettkämpfern pro Scheibe vorbereitet.*
- *Im Mannschaftswettbewerb wird das Stechen mit einer Scheibe pro Mannschaft durchgeführt. Bei der Verwendung von im Dreieck angeordneten Dreifachauflagen wird für die Mannschaft eine Auflage so aufgezogen, dass sich die beiden unteren Scheibenbilder auf 130 cm Höhe befinden.*

*Bei senkrecht angeordneten Dreifachauflagen wird die Auflage horizontal aufgezogen. Jedes Mannschaftsmitglied schießt auf ein Zentrum seiner Wahl (ein (1) Pfeil pro Zentrum).*

*14.5.2.2. Im Einzelwettbewerb:*

- *Ein 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 solange fortgesetzt, bis eine Entscheidung getroffen werden kann.*

*14.5.2.3. Im Mannschaftswettbewerb:*

- *Ein Stechen mit drei (3) Pfeilen (zwei (2) Pfeile für gemischte Mannschaften) auf Ringzahl mit je einem (1) Pfeil pro Mannschaftsmitglied;*
- *Besteht Ringgleichheit, gewinnt die Mannschaft, deren Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt;*
- *Besteht auch dann noch Ringgleichheit, entscheidet der zweite (oder dritte) Pfeil, welcher näher am Zentrum steckt, über den Gewinn des Stechens.*

*14.5.2.4. Bis zur offiziellen Mitteilung über ein Stechen bleiben die Wettkämpfer auf dem Wettkampffeld. Ein Wettkämpfer/eine Mannschaft, der/die nicht bei der offiziellen Mitteilung über ein Stechen anwesend ist, wird zum Verlierer des Stechens erklärt.*

14.6. Die besten 8 Wettkämpfer (Mannschaften) werden individuell gesetzt.

*14.6.1. Wettkämpfer/Mannschaften, die ausgeschieden sind im:*

- *1/8-Finale werden als 9. platziert;*
- *1/16-Finale werden als 17. platziert;*
- *1/24-Finale oder 1/32 Finale werden als 33. platziert;*
- *1/48-Finale werden als 57. platziert.*

*14.6.2. Wettkämpfer/Mannschaften, die im 1/4-Finale ausgeschieden sind, werden wie folgt platziert:*

- *Wenn in der Matchrunde nach dem Satzsystem geschossen wird, nach der Anzahl der Satzpunkte und bei Punktgleichheit nach der im letzten Match erzielten Gesamtringzahl;*
- *Wenn in der Matchrunde das Gesamtergebnis gewertet wird, entsprechend der im letzten Match erzielten Gesamtringzahl.*

*Besteht dann immer noch Ringgleichheit, werden sie als gleichrangig eingestuft.*

14.7. Am Ende des Turniers muss das Organisationskomitee vollständige Ergebnislisten zur Verfügung stellen.

## 15. Folgen von Regelverstößen

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

### 15.1. Zulassung, Disqualifikation

- 15.1.1. Ein Wettkämpfer, der gegen die Zulassungsregeln verstößt, kann aus dem Wettkampf ausgeschlossen werden und verliert dann jegliche erreichte Platzierung.
- 15.1.2. Ein Wettkämpfer darf nicht an Weltmeisterschaften teilnehmen, wenn sein Mitgliedsverband die in Buch 2, Artikel 3.7.2 festgelegten Bedingungen nicht erfüllt.
- 15.1.3. Stellt sich heraus, dass ein Wettkämpfer in einer Wettkampfklasse nach Buch 2, Artikel 4.2 teilnimmt, deren Bedingungen er nicht erfüllt, wird er disqualifiziert und verliert jegliche erreichte Platzierung.
- 15.1.4. Ein Wettkämpfer, der gegen die Anti-Doping-Regeln verstoßen hat, hat mit Sanktionen wie sie in Buch 6 – Anti-Doping-Regeln aufgeführt sind, zu rechnen.
- 15.1.5. Das Ergebnis eines Wettkämpfers, der nachweislich Ausrüstungsgegenstände verwendet, die gegen die World Archery-Regeln verstoßen, kann teilweise oder ganz für nichtig erklärt werden (siehe 11. Ausrüstung der Schützen).
- 15.1.6. Das Ergebnis eines Wettkämpfers oder einer Mannschaft, welche(r) wiederholt mehr Pfeile pro Passe als zulässig geschossen hat, kann für nichtig erklärt werden (siehe Artikel 14.2.2).
- 15.1.7. 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 jeglichen Rang, den er möglicherweise erreicht hat.
  - 15.1.7.1. *Unsportliches Verhalten wird nicht toleriert. Ein solches Verhalten eines Wettkämpfers oder seines Helfers führt zur Disqualifikation des betreffenden Wettkämpfers und kann letztendlich zum Ausschluss von zukünftigen Veranstaltungen führen.*
  - 15.1.7.2. *Jeder, der ohne Genehmigung ein Ergebnis verändert oder fälscht oder wissentlich ein Ergebnis geändert oder gefälscht hat, wird disqualifiziert.*
  - 15.1.7.3. *Wenn ein Wettkämpfer zum wiederholten Mal Pfeile zieht, bevor die Trefferaufnahme beendet ist, kann er disqualifiziert werden.*

- 15.1.8. Ein Wettkämpfer, der nach Ansicht des Kampfrichters eine gefährliche Technik zum Spannen des Bogens verwendet, und diese Technik auch nach einer Aufforderung zur Unterlassung beibehält, wird im Interesse der Sicherheit vom Leitenden Kampfrichter oder vom Schießleiter aufgefordert, das Schießen sofort einzustellen und wird disqualifiziert (siehe Artikel 12.9.).
- 15.2. Verlust der Wertung von Pfeilen
- 15.2.1. *Ein Wettkämpfer, der nach Schießbeginn ankommt, verliert die Anzahl der bereits geschossenen Pfeile, es sei denn, er kann den Leitenden Kampfrichter davon überzeugen, dass er durch Umstände, die sich seiner Kontrolle entziehen, aufgehalten wurde (siehe Artikel 13.8).*
- 15.2.2. *Im Falle eines Technischen Defekts oder eines unerwarteten medizinischen Problems darf ein Wettkämpfer nur die Anzahl von Pfeilen nachschießen, die innerhalb von 15 Minuten im normalen Wettkampfablauf geschossen werden können. Er verliert die Anzahl an Pfeilen, die darüber hinaus geht (siehe Artikel [wird so schnell wie möglich nachgereicht]).*
- 15.2.3. *Ein Pfeil, der vor oder nach dem Signal für die Begrenzung der Schießzeit oder außerhalb der Reihenfolge beim abwechselnden Schießen geschossen wird, gilt als Bestandteil dieser Passe. Der Wettkämpfer verliert den höchsten zählenden Pfeil für diese Passe, welcher als Fehlschuss gewertet wird.*
- 15.2.4. *Wird ein Pfeil auf dem Wettkampffeld geschossen, nachdem der Schießleiter das Trainingsschießen auf dem Wettkampffeld offiziell beendet hat (d.h. nachdem die Pfeile gezogen worden sind), oder in der Pause zwischen den Entfernungen oder Runden, verliert der Wettkämpfer den höchsten zählenden Pfeil der nächsten Passe.*
- 15.2.5. *Wenn im Mannschaftswettbewerb ein Mannschaftsmitglied einen Pfeil vor oder nach dem Signal für die Begrenzung der Schießzeit schießt, gilt dieser Pfeil als Bestandteil dieser Passe und die Mannschaft verliert den höchsten zählenden Pfeil für diese Passe, welcher als Fehlschuss gewertet wird.*
- 15.2.6. *Wenn sich mehr als die erforderliche Anzahl an Pfeilen auf der Scheibe oder auf dem Boden in der Nähe der Scheibe oder auf der Schießbahn befindet, so werden nur die drei (3) (bzw. sechs (6)) niedrigsten Werte eingetragen (siehe Artikel 14.2.2).*
- 15.2.7. *Wenn ein Mannschaftsmitglied nicht alle zwei Pfeile in einer Passe schießt, so gelten die nicht geschossenen Pfeile als Teil der Passe. Ein nicht geschossener Pfeil wird als Fehlschuss gewertet. Wenn die Gesamtanzahl der Pfeile inklusive der nicht geschossenen Pfeile sechs (6) (oder vier (4)) Pfeile übersteigt, so gilt Artikel 15.2.6.*
- 15.2.8. *Wenn ein Mannschaftsmitglied beim abwechselnden Schießen mehr als die benötigte Anzahl an Pfeilen schießt, bevor es hinter die 1-*

*Meter-Linie zurückkehrt, verliert die Mannschaft den höchsten zählenden Pfeil dieser Passe.*

*15.2.9. Ein Pfeil der nicht den Wertungsbereich trifft oder eine andere Scheibenaufgabe als die des Wettkämpfers trifft, wird als Bestandteil der Passe betrachtet und als Fehlschuss gewertet (siehe Artikel 14.2.6.6./14.2.6.7.).*

*15.2.10. Wenn Dreifach-Auflagen benutzt werden und sich mehr als ein Pfeil in der gleichen Wertungszone befindet, werden alle in dieser Wertungszone befindlichen Pfeile als Bestandteil der Passe betrachtet und nur der niedrigste Pfeilwert wird gewertet.*

### 15.3. Zeitstrafen im Mannschaftswettbewerb

*15.3.1. Wenn ein Mannschaftsmitglied die 1-Meter-Linie zu früh überschreitet, hebt der Kampfrichter die gelbe Karte. Diese Karte zeigt an, dass der Wettkämpfer hinter die 1-Meter-Linie zurückkehren muss, um neu zu beginnen oder von einem anderen Wettkämpfer, der noch Pfeile zu schießen hat, ersetzt werden kann.*

*15.3.2. Wenn eine Mannschaft die gelbe Karte missachtet und der Wettkämpfer seinen Pfeil schießt, verliert die Mannschaft den höchsten zählenden Pfeil dieser Passe.*

*15.3.3. Das gleiche Verfahren wird angewendet, wenn ein Mannschaftsmitglied seinen Pfeil aus dem Köcher zieht, bevor es auf der Schießlinie steht.*

### 15.4. Verwarnungen.

Wettkämpfer, die wiederholt verwarnt worden sind und die weiterhin gegen die folgenden Regeln verstoßen oder die Entscheidungen und Anweisungen eingesetzter Kampfrichter (gegen welche Einspruch eingelegt werden kann) nicht befolgen, werden gemäß Artikel 15.1.7. behandelt:

*15.4.1. Kein Wettkämpfer darf die Ausrüstung eines anderen Wettkämpfers ohne dessen Einwilligung berühren (siehe Artikel 12.7.).*

*15.4.2. Kein Wettkämpfer darf seinen Bogen mit oder ohne Pfeil spannen, wenn er nicht auf der Schießlinie steht (siehe Artikel 12.10.).*

*15.4.3. Während des Schießens dürfen sich nur die Wettkämpfer auf der Schießlinie befinden, die an der Reihe sind zu schießen oder eine klassifizierte Behinderung haben.*

*15.4.4. Ein Wettkämpfer darf den Bogenarm nicht heben, bevor das Signal für den Schießbeginn gegeben worden ist (siehe Artikel 12.3).*

*15.4.5. Weder die Pfeile noch die Auflage oder Scheibe dürfen berührt werden, bevor die Werte aller in dieser Scheibe steckenden Pfeile aufgeschrieben worden sind (siehe Artikel 14.2.1).*

*15.4.6. Beim Spannen des Bogens darf der Wettkämpfer keine Technik verwenden, die es nach Ansicht des Kampfrichters möglich macht, dass ein Pfeil, der unbeabsichtigt gelöst wird, über die Sicherheitszone oder Sicherheitsvorkehrungen (Abspernung hinter der Scheibe, Netz, Wall etc.) hinausfliegt.*

# Training

16.1. Bei Meisterschaften darf auf dem Turnierfeld trainiert werden.

*16.1.1. Bei Weltmeisterschaften dauert das Training an allen Wettkampftagen der Qualifikationsrunde wenigstens 20 Minuten und höchstens 45 Minuten. Das Training endet mit dem Ziehen der Trainingspfeile. Die Trainings scheiben werden auf der für die jeweilige Klasse zuerst zu schießenden Distanz aufgestellt. Beim Schießen der Ausscheidungs- und Finalrunden bestimmt der Ausrichter die Dauer des Trainings, je nach Zeitplan für den Wettkampf.*

*16.1.1.1. Den Wettkämpfern müssen wenigstens fünf (5) Tage vor Wettkampfbeginn andere Trainingsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt werden.*

*16.1.2. Bei anderen World Archery-Wettkämpfen dauert das Training maximal 45 Minuten oder kürzer und der Wettkampf beginnt sobald wie möglich.*

*16.1.3. Während der Olympischen-, Compound- und Hallen-Matchrunde muss ein Trainingsplatz neben dem Wettkampffeld eingerichtet werden (mit Scheiben in der gleichen Richtung wie auf dem Wettkampffeld), auf dem Wettkämpfer, die sich noch im Wettkampf befinden, während der Ausscheidungs- und Finalrunden trainieren können.*

16.2. Für alle Weltmeisterschaften:

*16.2.1. Sollte der Trainingsplatz für die Anzahl der Wettkämpfer nicht ausreichen, kann der Ausrichter pro Tag zwei oder drei Trainingseinheiten von jeweils wenigstens vier Stunden Dauer ansetzen. Die Teilnahme an diesen Trainingszeiten kann bis zu 24 Stunden im Voraus gebucht werden. Ein Wettkämpfer kann nur dann mehr als eine Trainingseinheit buchen, wenn dies keinen anderen Wettkämpfer daran hindert, seine erste Trainingseinheit für die Trainingszeit seiner Wahl zu buchen.*

*16.2.2. Ein Schießleiter muss den offiziellen Trainingsplatz überwachen. Er zeigt mit akustischen Signalen an, wann das Schießen einzustellen ist, so dass die Wettkämpfer ihre Pfeile holen können. Kein Wettkämpfer darf während dieser Zeit schießen. Wettkämpfer, die gegen diese Regel verstoßen, können vom Training ausgeschlossen werden.*

*16.2.3. Jegliche Änderung der Entfernungen, auf denen Scheiben aufgestellt sind, darf nur mit vorheriger Erlaubnis des Schießleiters geschehen. Dieser kann trainierende Wettkämpfer bitten, ihm wenn nötig dabei zu helfen, Scheiben zu verstellen und auszurichten.*

16.3. Alle Trainingspfeile sind unter Aufsicht des Schießleiters zu schießen.

## 17. Anfragen und Streitfragen

- 17.1. Jeder Wettkämpfer hat bei jeglichem Zweifel über den Wert eines Pfeils auf seiner Scheibenauflage einen Kampfrichter hinzuziehen, bevor ein Pfeil gezogen wird.
- 17.1.1. Ein Irrtum auf dem Schusszettel kann korrigiert werden, bevor die Pfeile gezogen wurden, vorausgesetzt, alle Wettkämpfer der Scheibe sind mit der Korrektur einverstanden. Die Korrektur muss in Gegenwart aller Wettkämpfer der Scheibe geschehen und von diesen allen abgezeichnet werden. Bei allen anderen Streitfragen um Einträge auf dem Schusszettel ist ein Kampfrichter hinzuzuziehen.*
- 17.1.2. Sollte es eine Beschwerde über die Ausstattung des Wettkampffeldes geben oder sollte eine Scheibenauflage unverhältnismäßig abgenutzt oder anderweitig beschädigt sein, dann kann sich ein Wettkämpfer oder sein Mannschaftsführer an die Kampfrichter wenden, damit der schadhafte Gegenstand ersetzt oder repariert wird.*
- 17.2. Einwände bezüglich der Durchführung des Schießens oder des Verhaltens eines Wettkämpfers müssen bei den Kampfrichtern vor Beginn der nächsten Phase des Wettkampfes eingehen.
- 17.2.1. Zweifel an den veröffentlichten Ergebnissen müssen den Kampfrichtern unverzüglich gemeldet werden, auf alle Fälle so rechtzeitig, dass noch vor der Siegerehrung Korrekturen möglich sind.*

## 18. Mannschaftsbetreuer

18.1. Bei Weltmeisterschaften wird jede teilnehmende Mannschaft eines Mitgliedsverbandes durch einen Mannschaftsführer vertreten, der auch Wettkämpfer sein kann.

*18.1.1. Der Mannschaftsführer:*

- tritt sobald als möglich nach der Ankunft mit dem Ausrichter in Kontakt;
- nimmt an Mannschaftsführerbesprechungen teil, die vom Ausrichter, den Kampfrichtern oder der Jury einberufen werden;
- begleitet seine Mannschaft zur Gerätekontrolle;
- tritt, wenn notwendig, an den Ausrichter, die Kampfrichter oder die Jury im Namen der Schützen seiner Mannschaft heran;
- vertritt generell seine Mannschaft in allen Belangen, welche die Meisterschaften betreffen.

*18.1.2. Ein Mannschaftsführer kann die Unterstützung von anderen Mannschaftsbetreuern (Trainern, Physiotherapeuten, Psychologen etc.) in Anspruch nehmen. Zu keiner Zeit dürfen sich mehr als ein Mannschaftsbetreuer pro Wettkämpfer, der sich gerade im Wettkampf befindet, auf dem Wettkampffeld aufhalten. Die Gesamtanzahl an Mannschaftsbetreuern auf dem Wettkampffeld darf jedoch vier (4) Betreuer nicht überschreiten. Diese Zahl darf von einem Betreuer pro Kategorie überschritten werden, wenn in der gleichen Wettkampfphase Wettkämpfer in mehr als zwei Kategorien ihren Mitgliedsverband vertreten.*

*18.1.3. Mannschaftsbetreuer dürfen sich, wenn sie nicht am Wettkampf teilnehmen, nur in den vorgeschriebenen Bereichen auf dem Wettkampffeld wie folgt aufhalten:*

- Wenn auf dem Wettkampffeld ein Bereich für Mannschaftsbetreuer ausgewiesen ist, darf sich nur ein Mannschaftsbetreuer pro Schütze/Mannschaft auf dem Wettkampffeld befinden und solange geschossen wird, sich nur in diesem Bereich aufhalten.
- In allen anderen Fällen dürfen sich die Mannschaftsbetreuer nur hinter der Wartelinie aufhalten, es sei denn, sie vertreten den Schützen an der Scheibe.

## **19. Proteste**

- 19.1. Wenn ein Wettkämpfer mit einer Kampfrichterentscheidung nicht einverstanden ist, so kann er, außer bei Entscheidungen, die nach Artikel 17.1 oben festgelegt sind, gemäß Artikel 3.13. in Buch 2 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.
- 19.2. Die Entscheidung eines Kampfrichters bezüglich des Werts eines Pfeils, bevor dieser aus der Scheibe gezogen wurde, ist endgültig.*
- 19.3. Die Entscheidung eines Kampfrichters im Mannschaftswettbewerb bezüglich der gelben Karte (siehe Artikel 15.3.1.) ist endgültig.*
- 19.4. Die Entscheidung der Jury ist endgültig. Es kann kein Widerspruch eingelegt werden.*

## 20. Bekleidungsvorschriften

20.1. Weltmeisterschaften sind würdevolle Ereignisse, welche viele hochgestellte Persönlichkeiten durch ihre Anwesenheit ehren. Alle Wettkämpfer, Mannschaftsführer und Offizielle, die an der Eröffnungs- und Schlusszeremonie teilnehmen, müssen in der offiziellen Mannschaftskleidung ihres jeweiligen Mitgliedsverbandes gekleidet sind.

*20.1.1. Bei Olympischen Spielen, bei Weltmeisterschaften sowie bei Worldcup-Wettbewerben müssen Wettkämpfer und Mannschaftsbetreuer auf dem Wettkampffeld Sportkleidung tragen.*

- *Alle Mitglieder einer Mannschaft müssen die gleiche Mannschaftsuniform tragen. Die Damen- und Herrenmannschaften eines Landes können Uniformen mit unterschiedlichem Design und Farben tragen. Mannschaftsbetreuer können in abweichendem Stil gekleidet sein, müssen aber die gleichen Farben tragen, so dass man sie leicht als Betreuer ihrer Mannschaft erkennt;*
- *Frauen tragen Kleider, Röcke, Hosenröcke, Shorts (diese dürfen nicht kürzer sein als die Fingerspitzen der Wettkämpferin bei an der Seite ausgestreckten Armen und Fingern reichen) oder Hosen sowie Blusen oder sonstige Oberbekleidung (welche die Vorder- und Rückseite des Körpers bedecken und über beide Schultern Träger haben und den Taillenbereich bei vollem Auszug bedecken);*
- *Männer tragen lange Hosen oder Shorts (diese dürfen nicht kürzer sein als die Fingerspitzen des Wettkämpfers bei an der Seite ausgestreckten Armen und Fingern reichen) und Hemden mit kurzen oder langen Ärmeln (diese haben den Taillenbereich bei vollem Auszug zu bedecken);*
- *Denim, Jeans, Tarnbekleidung oder übergroße, hängende, mit großen Außentaschen versehene Hosen oder Shorts sind auf dem Wettkampffeld nicht zulässig;*
- *Beim Mannschafts- und gemischten Mannschaftswettbewerb im Matchformat müssen Hemden, Blusen, Oberteile der gleichen Farbe und des gleichen Schnitts getragen werden; das gleiche gilt für Hosen, Shorts und Röcke;*
- *Entsprechend den Witterungsbedingungen darf Schutzkleidung wie Pullover, Trainingsanzug, Regenkleidung etc. getragen werden, wenn der Technische Delegierte der Veranstaltung oder bei seiner Abwesenheit der Leitende Kampfrichter zustimmt;*
- *Kopfbedeckung ist nicht vorgeschrieben.*

- 20.1.2. *Alle Wettkämpfer und Mannschaftsbetreuer müssen Sportschuhe tragen. Ausgenommen sind behinderte Wettkämpfer, wenn dies in ihrer Klassifikationskarte eingetragen ist. Die Sportschuhe können unterschiedlicher Art sein, müssen aber den gesamten Fuß bedecken.*
- 20.1.3. *Die Startnummer ist deutlich sichtbar auf dem Köcher oder Oberschenkel des Wettkämpfers anzubringen, so dass sie während des Schießens jederzeit von hinter der Schießlinie aus zu sehen ist.*
- 20.1.4. *Bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften und Weltcup-Veranstaltungen tragen alle Wettkämpfer ihre Namen auf dem Rücken im oberen Schulterbereich sowie den Namen ihres Landes (oder das aus drei Buchstaben bestehende Namenskürzel). Mannschaftsbetreuer tragen den Namen ihres Landes auf dem Rücken. Name und Funktion sind nicht verpflichtend.*
- 20.1.5. *Wettkämpfer und Mannschaftsbetreuer unterliegen auch beim Offiziellen Training den Bekleidungsvorschriften.*
- 20.2. Zu keinem Zeitpunkt darf während des Turniers von Wettkämpfern oder Mannschaftsbetreuern irgendeine Werbung auf der Kleidung getragen werden, soweit sie nicht in den Zulassungsbestimmungen ausdrücklich genehmigt ist.

## 21. Para-Bogenschießen

### 21.1. Einleitung

21.1.1. Dieser Abschnitt besteht nur aus Ausführungsbestimmungen. Er erklärt, welche zusätzlichen Regeln für klassifizierte Para-Wettkämpfer bei allen World Archery-Veranstaltungen gelten.

### 21.2. Klassifizierungen

21.2.1. Wettkämpfer mit körperlichen Behinderungen werden von einem Gremium, welches aus zwei Internationalen Klassifizierern besteht, eingeteilt. Die Klassifizierer ordnen jedem Wettkämpfer eine Wettkampfklasse zu und stellen eine Klassifikationskarte aus mit Angabe der Einstufung und der Hilfsmittel, welche der Wettkämpfer benutzen darf.

### 21.3. Klassifizierung bei eingeschränktem Sehvermögen

21.3.1. Wettkämpfer mit eingeschränktem Sehvermögen müssen eine Augenbinde während des Schießens tragen und werden von einem speziellen Klassifizierer klassifiziert.

### 21.4. Klassen

World Archery erkennt folgende Klassen für Para-Wettkämpfer in den Bogendisziplinen an:

#### 21.4.1. Recurve:

Einzelwettbewerb:

- Frauen Rollstuhl W1
- Männer Rollstuhl W1
- Frauen Rollstuhl W2
- Männer Rollstuhl W2
- Frauen stehend
- Männer stehend

Mannschaft:

- Frauen Open
- Männer Open
- Frauen Rollstuhl W1
- Männer Rollstuhl W1

Bezüglich der Ausrüstung gelten die World Archery-Regeln, ausgenommen die mögliche Verwendung von Ablasshilfen, wie unter Abschnitt 21.6.7. aufgeführt. (Im November 2010 hat der Rat Ablasshilfen für Recurve ausgeschlossen. Gültig ab 01. Januar 2013)

#### 21.4.2. Compound:

Einzelwettbewerb:

- Frauen Open
- Männer Open
- Frauen Rollstuhl W1

- *Männer Rollstuhl W1*

*Mannschaft:*

- *Frauen Open*
- *Männer Open*
- *Frauen Rollstuhl W1*
- *Männer Rollstuhl W1*

*Bezüglich der Ausrüstung gelten die World Archery-Regeln, mit folgender Ausnahme für die Klasse Compound W1:*

- *Das Spitzenzuggewicht des Bogens beträgt 45 lbs für Männer und 35 lbs für Frauen;*
- *Peepsight oder Scope sind nicht erlaubt.*

*21.4.3. Sehbehinderte (VI):*

- *Frauen*
- *Männer*

*Bezüglich der Ausrüstung für diese Disziplin siehe Artikel 21.12..*

## **21.5. Klassifikationskarten**

*21.5.1. Alle Wettkämpfer sind verpflichtet, eine gültige internationale Klassifikationskarte zu besitzen, welche den Kampfrichtern bei der Gerätekontrolle vorzuzeigen ist. Dadurch sind die Kampfrichter in der Lage, bei der Überprüfung der Ausrüstung alle Hilfsmittel zu überprüfen. Besitzen Wettkämpfer keine entsprechende Karte, da sie die Kriterien nicht erfüllen, ist es ihnen nicht gestattet, in einer Kategorie für behinderte Wettkämpfer zu starten.*

*21.5.2. Die internationalen Klassifikationskarten sind aus Plastik oder aus Papier, welches ausgegeben wird, bis die entsprechende Plastikkarte angefertigt ist.*

*21.5.3. Wettkämpfer, die noch keine internationale Klassifikationskarte haben, dürfen am Wettkampf teilnehmen, jedoch zählen ihre Ergebnisse nicht für die Weltrangliste oder Weltrekorde und sie können keine Titel erlangen.*

## **21.6. Hilfsmittel**

*21.6.1. Hilfsmittel sind nur erlaubt, wenn sie von einem Internationalen Klassifizierer zugelassen worden sind und auf der Klassifikationskarte eingetragen sind. Hilfsmittel gliedern sich wie folgt:*

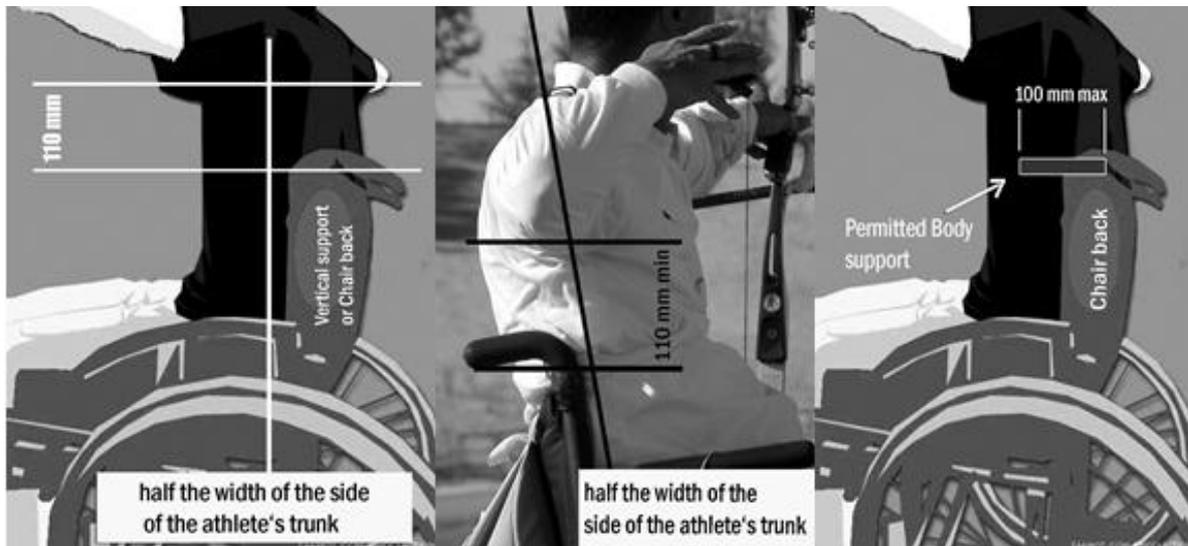
*21.6.2. Rollstuhl:*

- *Ein Rollstuhl beliebiger Art kann verwendet werden, vorausgesetzt, er entspricht dem Prinzip und der Bedeutung des Wortes "Rollstuhl";*
- *Kein Teil des Rollstuhls darf beim Schießen den Bogenarm stützen;*

*Für W2-Wettkämpfer gilt, dass kein Teil der Rückenlehne oder der vertikalen Stütze des Rollstuhls seitwärts weiter nach vorn reichen darf als bis zur Hälfte des Rumpfes.*

*(siehe Abbildung 2: Wettkämpfer im Rollstuhl)*

- *Alle Teile des Stuhls müssen wenigstens 110 mm unter der Achselhöhle des Wettkämpfers enden beim Schießen auf alle Entfernungen;*
- *Körperstützen, die vom vertikalen Rahmen der Rückenlehne des Rollstuhls vorstehen, dürfen nicht länger als 100 mm sein und müssen wenigstens 110 mm unter der Achselhöhle des Wettkämpfers enden;*
- *Der Rollstuhl darf nicht länger als 1,25 Meter sein.*



**Abbildung 2:** *Wettkämpfer im Rollstuhl*

#### 21.6.3. Stuhl oder Schemel

*Ein Stuhl beliebiger Art kann verwendet werden, vorausgesetzt, er entspricht dem Prinzip und der Bedeutung des Wortes ‚Stuhl‘.*

- *Kein Teil des Stuhls darf beim Schießen den Bogenarm stützen;*
- *Kein Teil des Stuhls darf den Rumpf des Wettkämpfers berühren (d.h. der Wettkämpfer darf sich nicht an die Rückenlehne anlehnen);*
- *Die Kontaktfläche auf dem Boden, die durch die Stuhlbeine und die Füße des Wettkämpfers eingenommen wird, darf entlang der Schießlinie die Breite von 60 cm x 80 cm nicht überschreiten.*

#### 21.6.4. Block:

*Wettkämpfer mit verschieden langen Beinen dürfen unter einen Fuß – oder als Teil des Schuhs – eine erhöhte Plattform aus beliebigem Material anbringen, um einen stabileren Stand zu erreichen.*

*Begrenzungen in Bezug auf Größe und Position entsprechen den in Artikel 11.1.10.1. beschriebenen Mitteln.*

**21.6.5. Zulässige Körperstütze:**

- *Nur W1-Wettkämpfer dürfen gleichzeitig sowohl eine vorstehende Stütze als auch Gurte verwenden. Sie dürfen ein beliebiges Maß an Stütze und Gurtsystem verwenden, um den Körper stabil zu halten, solange der Bogenarm beim Schießen nicht gestützt wird.*
- *W2-Wettkämpfer dürfen nur einen Gurt um ihre Brust verwenden, wenn dies in ihrer internationalen Klassifikationskarte eingetragen ist;*
- *Für einige im Rollstuhl sitzende Wettkämpfer kann ein Beingurtsystem, welches in ihrer internationalen Klassifikationskarte näher beschrieben ist, genehmigt sein.*

**21.6.6. Prothese:**

- *Eine Armprothese, einschließlich Hand, darf verwendet und am Bogen befestigt werden, vorausgesetzt, die Befestigung ist weder völlig steif noch dauerhaft befestigt.*

**21.6.7. Ablasshilfe:**

- *Wettkämpfer mit Behinderungen an den Fingern der Zughand dürfen für den Recurvebogen eine mechanische Ablasshilfe verwenden.*
- *Diese Ablasshilfe darf am Handgelenk oder an der Schulter befestigt sein oder mit dem Mund gehalten werden.*

*(Ab 01. Januar 2013 ist Punkt 21.6.7 ersatzlos gestrichen)*

**21.6.8. Bogen-Bandage:**

*Wettkämpfer mit einer Behinderung des Bogenarms dürfen den Bogen für das Schießen mit einem Band oder einer Bandage an der Hand befestigen, vorausgesetzt, die Befestigung ist weder völlig steif noch dauerhaft befestigt.*

**21.6.9. Bogenarm-Schiene:**

*Wettkämpfer mit einer Behinderung des Bogenarms dürfen eine Ellbogen- oder Handgelenkschiene verwenden.*

**21.6.10. Zugarm-Handgelenkschiene:**

*Wettkämpfer mit einer Behinderung des Zugarms dürfen eine Handgelenkschiene verwenden.*

**21.6.11. Assistenten:**

*W1-Wettkämpfer, die nicht in der Lage sind, ihre Pfeile selbst aufzulegen, dürfen die Hilfe einer anderen Person in Anspruch nehmen. Diese Personen dürfen den Wettkämpfern verbale oder sonstige Unterstützung geben, insbesondere in Bezug auf das Erkennen der Pfeile auf der Scheibe und die Anpassung des Visiers. Diese Personen dürfen andere Wettkämpfer nicht stören. Der Wettkämpfer und sein Assistent müssen als Partner erkenntlich sein, indem sie die gleiche Uniform tragen, und wenn Startnummern getragen werden, müssen sie die gleiche Nummer tragen.*

## **21.7. Runden**

- 21.7.1. *Die Runden, welche geschossen werden, entsprechen den Runden für nicht behinderte Wettkämpfer, ausgenommen die VI-Disziplin, die über eigene Runden verfügt.*
- 21.7.2. *Besondere Bestimmungen für den Mannschaftswettbewerb, einschließlich der gemischten Mannschaften:*
- 21.7.2.1. *Im Mannschaftswettbewerb dürfen alle Wettkämpfer der Mannschaft auf der Schießlinie bleiben;*
- 21.7.2.2. *Wenn ein Wettkämpfer mit dem Schießen fertig ist, hebt er einen Arm, um anzuzeigen, dass er fertig ist. Der nächste Wettkämpfer darf keinen Pfeil auflegen, bevor dieses Zeichen gegeben wurde;*
- 21.7.2.3. *Wenn ein Wettkämpfer, bedingt durch seine Behinderung, keinen Arm heben kann, vereinbart er mit dem Linienkampfrichter ein geeignetes Signal.*
- 21.7.3. *In der Recurve-Disziplin werden Wettkämpfer der Einzelwettbewerbsklassen W2 und Stehend für den Mannschaftswettbewerb zusammengefasst.*
- 21.7.4. *In der Compound-Disziplin können die Wettkämpfer der W1-Klasse und die Wettkämpfer der offenen Compoundklasse zusammengefasst werden, wenn sie die gleiche Qualifikationsrunde geschossen haben, sonst können die W1-Klasse und die offene Klasse getrennte Mannschaftsrunden schießen.*
- 21.7.5. *Die gemischte Mannschaft besteht aus einer Schützin und einem Schützen, die den gleichen Bogentyp schießen.*

## **21.8. Wettbewerbe**

- 21.8.1.
- *Paralympische Spiele;*
  - *World Archery Para-Weltmeisterschaften;*
  - *Weltranglisten-Wettbewerbe;*
  - *Kontinentale Meisterschaften.*

## **21.9. Weltrekorde und Auszeichnungen**

- 21.9.1. *Rekorde können für alle Klassen in gleichen Runden aufgestellt werden, die auch von nicht behinderten Wettkämpfern geschossen werden und zusätzliche Rekorde in Runden für VI-Wettkämpfer.*
- 21.9.2. *Rekorde, die bei World Archery Para-Weltmeisterschaften und bei Paralympischen Spielen aufgestellt werden, gelten als bestätigt, sobald die Ergebnisse offiziell sind.*
- 21.9.3. *Rekorde, die auf anderen anerkannten Turnieren erzielt wurden, müssen dem World Archery-Büro binnen 10 Tagen nach Ende des betreffenden Turniers vom Mitgliedsverband, dem der Wettkämpfer*

*angehört, zusammen mit der Ergebnisliste, einer Erklärung, dass alle Bedingungen für Weltrekorde, wie definiert in Buch 2, Artikel 5.5, „Bestätigung von Weltrekorden“, erfüllt sind sowie Angaben zur Klassifizierung des Wettkämpfers eingereicht werden.*

### **21.10. Weltrangliste**

*21.10.1. Eine Weltrangliste für Para-Bogenschießen wird gemäß den Regeln, die vom Komitee für Para-Bogenschießen erstellt wurde, geführt.*

### **21.11. Wettkampffeld**

*21.11.1. Die Wettkampf- und Trainingsfelder haben über die notwendigen Einrichtungen und für Rollstuhlfahrer über geeignete Zugangsbedingungen zu verfügen, wie sie in den Richtlinien des IPC festgelegt sind (diese Richtlinien werden vom Komitee für Para-Bogenschießen überarbeitet).*

*21.11.2. Der Zugang vom Eingang des Wettkampffeldes zu den Warte- und Schiesslinien muss ohne Hilfe rollstuhlgerecht sein.*

*21.11.3. Bei Veranstaltungen des Para-Bogenschießens werden pro Scheibe zwei bis drei (2-3) Wettkämpfer eingeteilt. Rollstuhl-Wettkämpfer oder andere sitzende Wettkämpfer dürfen jederzeit auf der Schiesslinie bleiben.*

*21.11.4. Bei allen Veranstaltungen des Para-Bogenschießens wird der Boden des Wettkampffeldes so markiert, wie in den World Archery-Regeln beschrieben, mit folgenden Ausnahmen:*

- Jeder Wettkämpfer bekommt wenigstens 1,25 m Platz;*
- Die Schussbahnen sind im Einzelwettbewerb wenigstens 2,60 m (oder 3,90 m) breit;*
- Im Mannschaftswettbewerb sind die Bahnen mindestens 3,90 m breit.*

### **21.12. Sehbehinderte Wettkämpfer**

*21.12.1. Alle Wettkämpfer tragen Augenblenden und verwenden tastbare Visiere. Andere Visiere sind nicht erlaubt.*

*21.12.2. Die Augenblenden können entweder Schlafmasken, Panoramablenden oder Schutzbrillen sein und werden von den Kampfrichtern vor und während des Wettkampfes überprüft.*

*21.12.3. Auf dem Wettkampffeld müssen die Augenblenden ständig getragen werden, sowohl beim Einstellen der Ausrüstung, als auch während des Trainings und bis zum Ende des Wettkampftages.*

*21.12.4. Sobald das tastbare Visier eingerichtet worden ist, darf es bis zum Endes des Wettkampfes auf dem Wettkampffeld bleiben und muss dann entfernt werden.*

*21.12.5. In der VI Olympischen Runde wird die Scheibeneinteilung so vorgenommen, dass Wettkämpfer ihre Scheibe nicht zu wechseln brauchen, auch wenn das bedeutet, dass ihr Gegner nicht auf der benachbarten Scheibe schießt.*

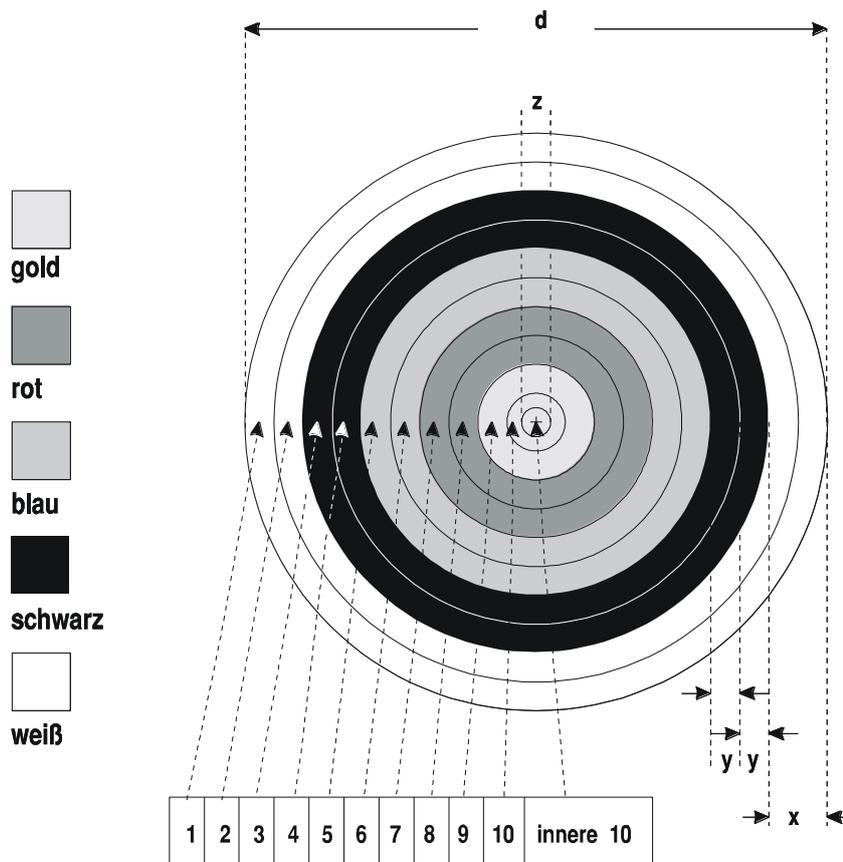
- 21.1.2.6. *Wettkämpfer dürfen in der gleichen Klasse entweder Recurve oder Compound schießen, letzteren entweder mit den Fingern oder mit Ablasshilfe. Compoundbögen sind für Damen und Herren auf ein maximales Zuggewicht von 45 lbs beschränkt.*
- 21.12.7. *Runden, die geschossen werden können:*
- 21.1.2.7.1. *Die VI-Runde im Freien besteht aus 4 x 36 Pfeilen auf 30 m, welche auf die folgenden Scheibenauflagen in dieser Reihenfolge geschossen werden:*
- *Die ersten 36 Pfeile auf eine 60 cm-Auflage;*
  - *Die nächsten 36 Pfeile auf eine 80 cm-Auflage;*
  - *Die nächsten 36 Pfeile auf eine 80 cm-Auflage;*
  - *Die letzten 36 Pfeile auf eine 122 cm-Auflage.*
- 21.12.7.2. *Die VI 30 m-Runde besteht aus 72 Pfeilen auf 30 m auf die 80 cm-Auflage.*
- 21.12.7.3. *Die VI Olympische Runde wird auf 30 m auf die 80 cm-Auflage geschossen.*
- 21.12.7.4. *Die VI-Hallenrunde besteht aus 60 Pfeilen auf 18 m auf die 60 cm-Auflage.*
- 21.12.7.5. *Die VI-Hallenmatchrunde wird auf die 60 cm-Auflage geschossen und folgt den Regeln der Hallen-Matchrunde.*
- 21.12.7.6. *Alle weiteren World Archery-Regeln werden angewendet.*
- 21.12.8. *Assistenten*
- 21.12.8.1. *Ein VI-Wettkämpfer darf die Hilfe einer Person in Anspruch nehmen, die direkt hinter oder neben ihm stehen darf.*
- 21.12.8.2. *Die Aufgabe des Assistenten besteht darin, dem Wettkämpfer die Position der Pfeile in der Scheibe anzusagen und ihn auf Sicherheitsprobleme aufmerksam zu machen.*
- 21.12.8.3. *Der Assistent darf andere Wettkämpfer nicht stören, wenn er unterstützende Hinweise gibt.*
- 21.12.8.4. *Sobald der Wettkämpfer seinen Wertungsdurchgang beendet hat, muss der Assistent hinter die Wartelinie zurücktreten. Der Wettkämpfer kann ihn begleiten oder auf der Schießlinie bleiben.*
- 21.12.8.5. *Nach dem Signal für das Ende der Passe darf der Assistent dem Wettkämpfer mit seiner Ausrüstung helfen, das Visier einstellen und den Wettkämpfer zur Scheibe führen. Er kann sich auch mit dem Wettkämpfer unterhalten.*
- 21.12.8.6. *Der Assistent führt für den Wettkämpfer die Trefferaufnahme durch und unterschreibt den Schusszettel für ihn.*

*21.12.8.7. Der Wettkämpfer und sein Assistent müssen als Partner erkennbar sein, indem sie die gleiche Uniform tragen, und wenn Startnummern getragen werden, müssen sie die gleiche Nummer tragen.*

# Anhang 1 – Scheibenauflagen und Zubehör

## Scheibenauflage mit den Wertungszonen 1 – 10

(siehe Abbildung 3: Scheibenauflage mit den Wertungszonen 1 – 10)

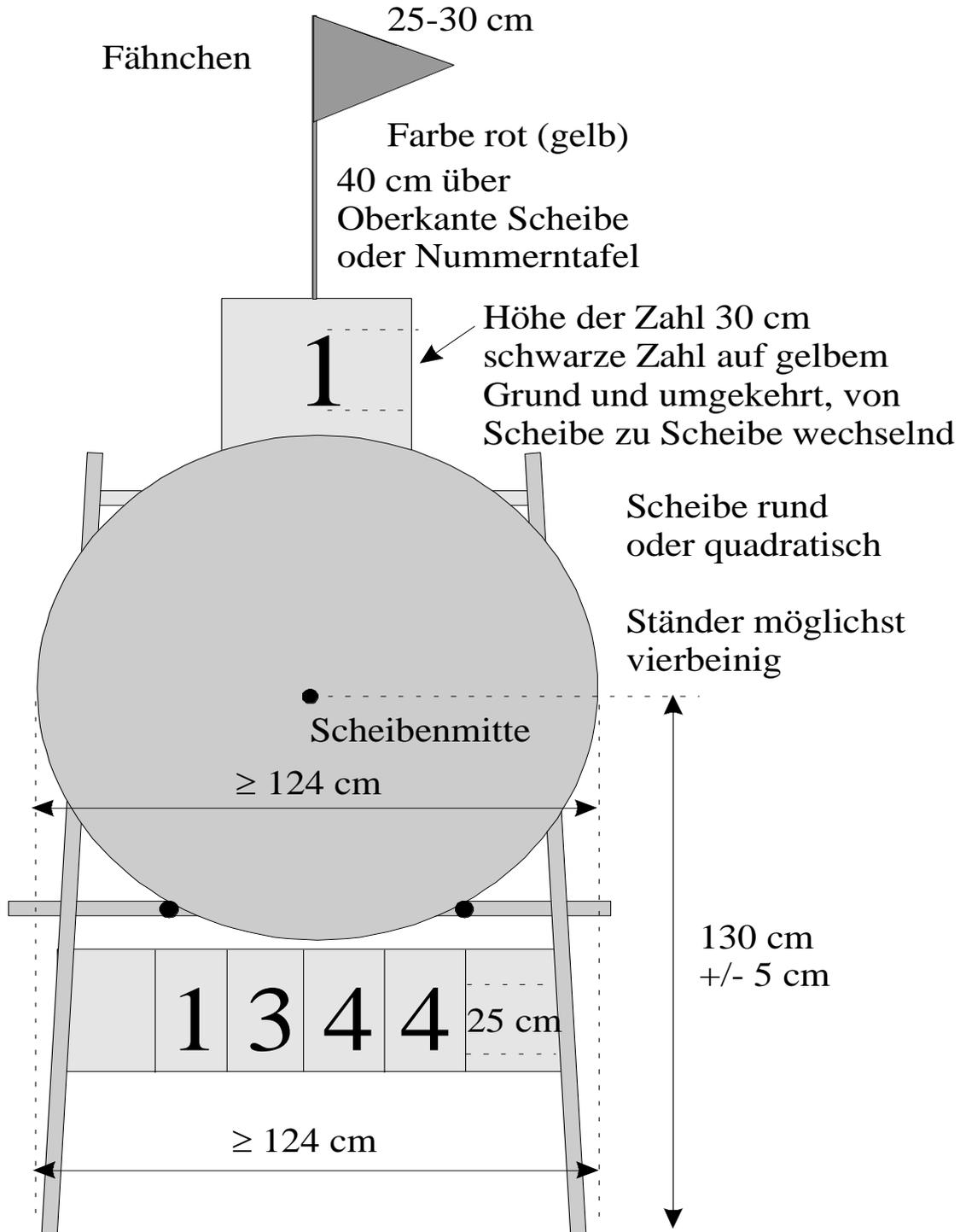


<b>d</b>	<b>x</b>	<b>y</b>	<b>z</b>
Durchmesser der Auflage	Farbzone	Wertungszone	Durchmesser der Innen-10
122 cm	12,2 cm	6,1 cm	6,1 cm
80 cm	8 cm	4 cm	4 cm
60 cm	6 cm	3 cm	3 cm
40 cm	4 cm	2 cm	2cm

**Abbildung 3:** Scheibenauflage mit den Wertungszonen 1 - 10

**Scheibenständer und Scheiben im Freien**

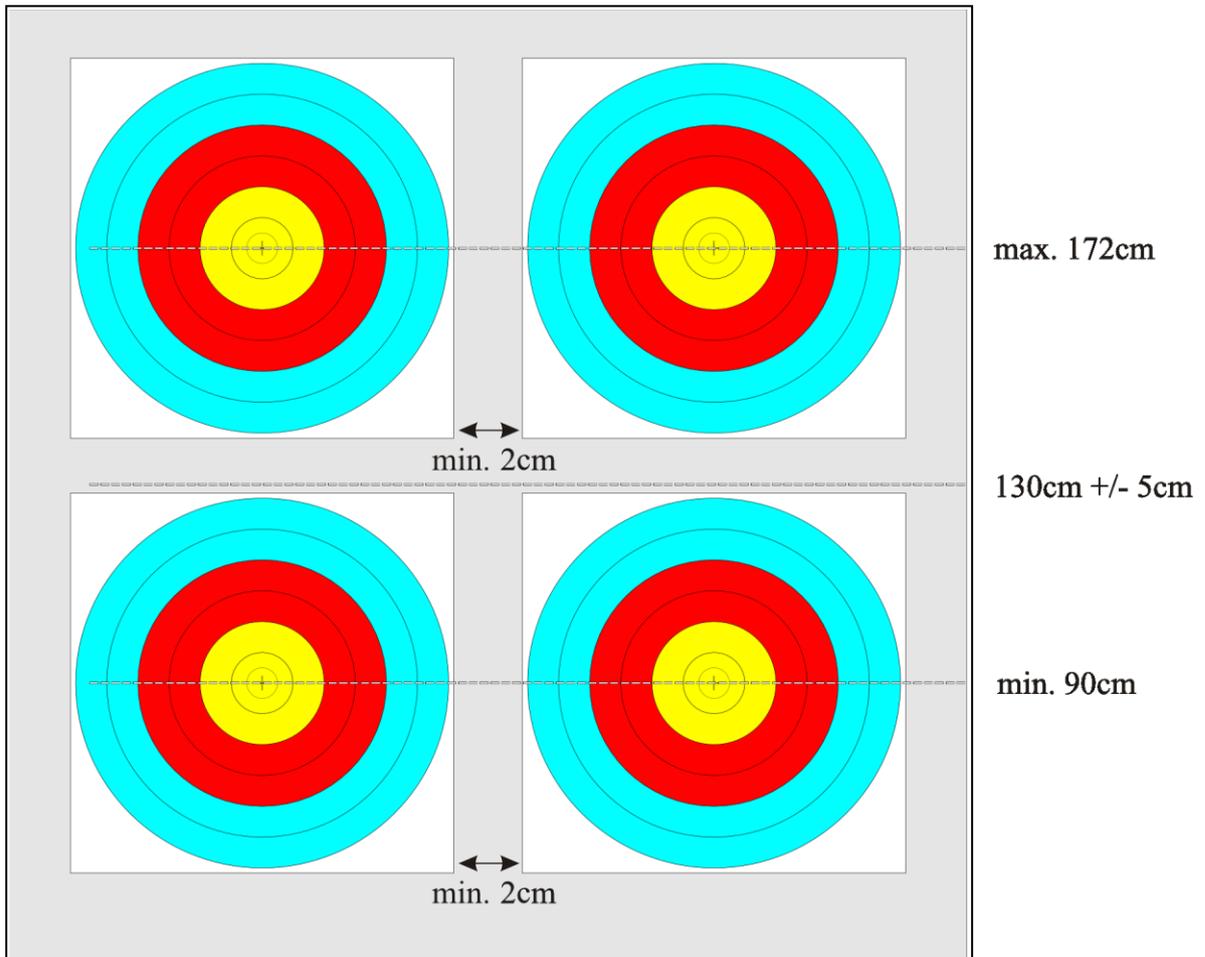
(siehe Abbildung 4: Scheibenständer und Scheiben im Freien)



**Abbildung 4:** Scheibenständer und Scheiben im Freien

**4 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10**

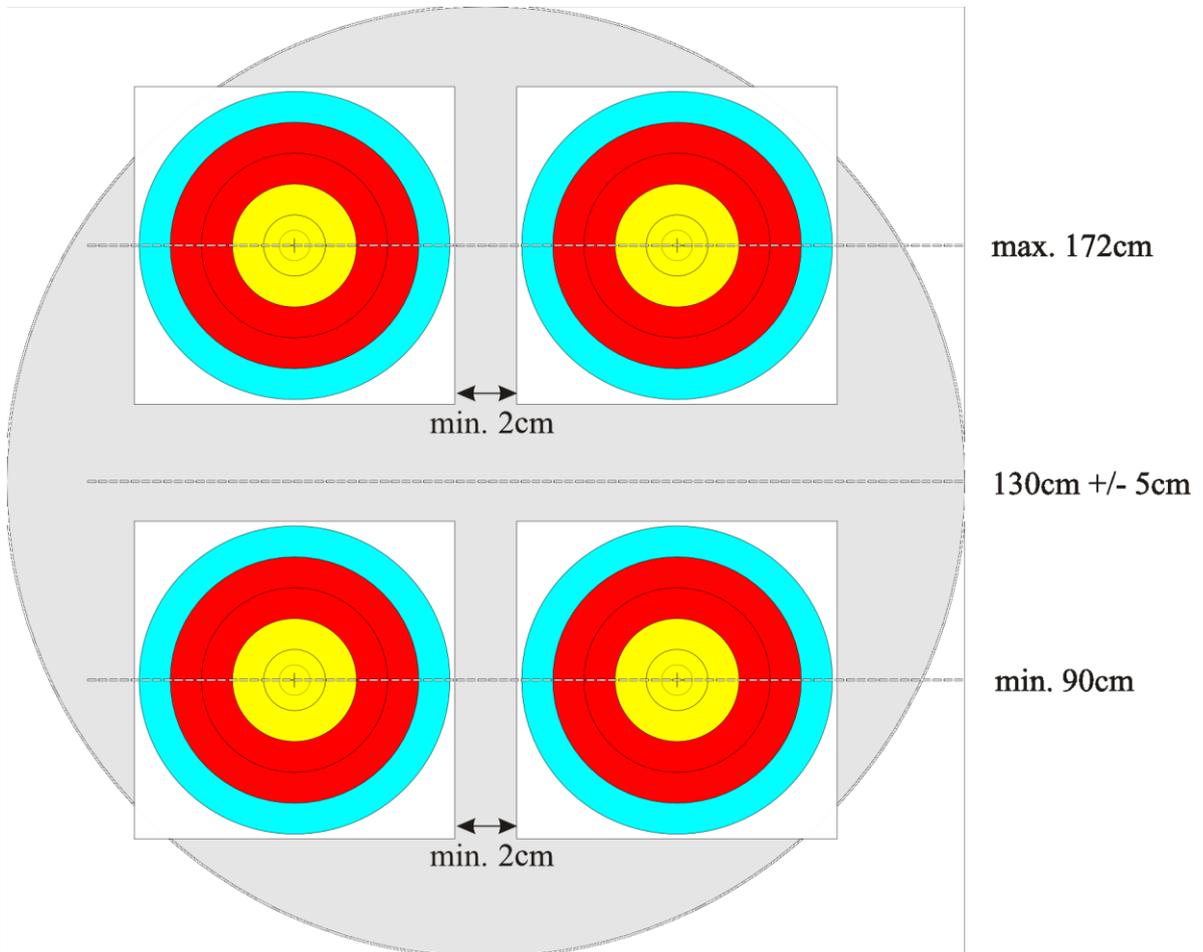
(siehe Abbildung 5: 4 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10)



**Abbildung 5:** 4 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10

**4 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 6-10**

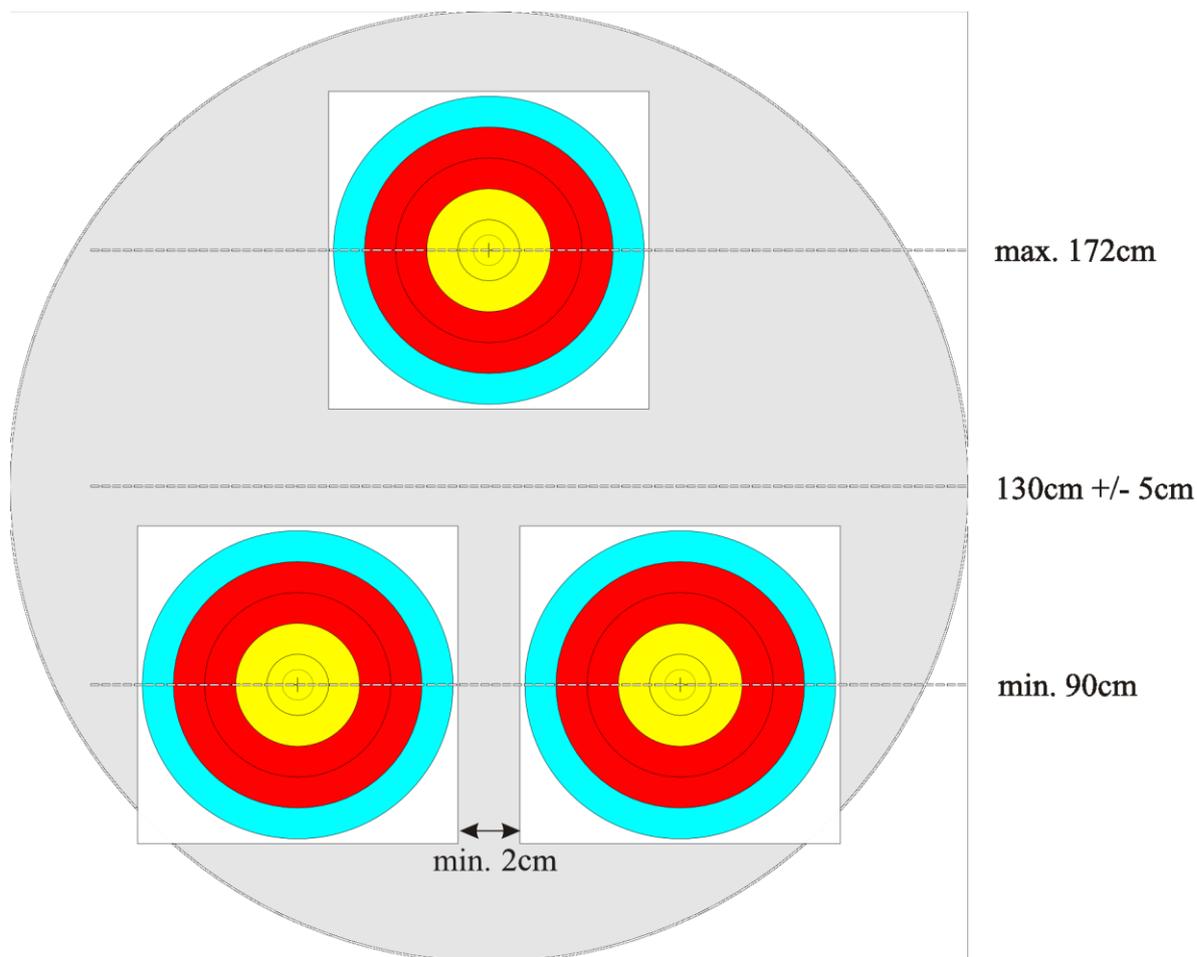
(siehe Abbildung 6: 4 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 6-10)



**Abbildung 6:** 4 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 6-10

**3 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 6-10**

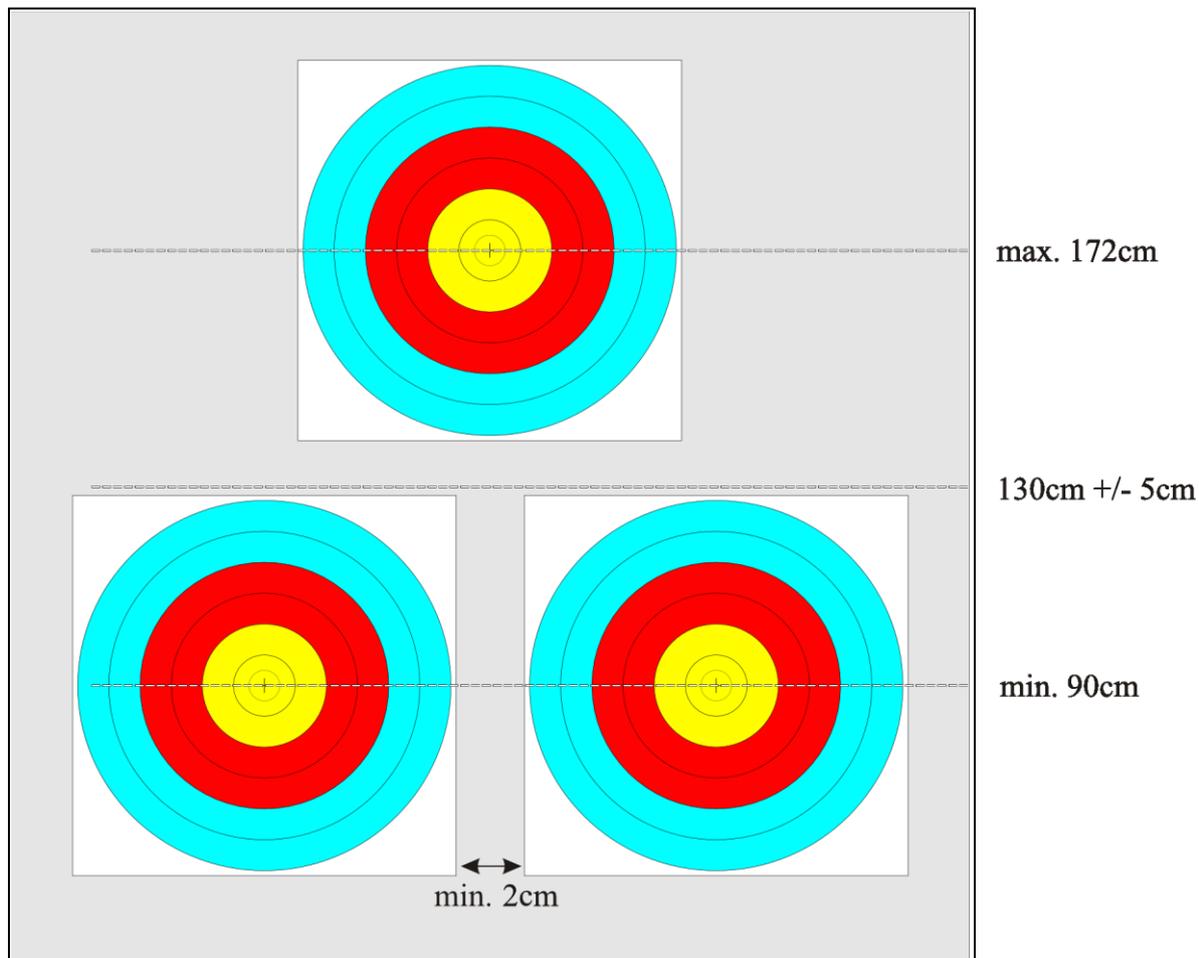
(siehe Abbildung 7: 3 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 6-10)



**Abbildung 7:** 3 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 6-10

**3 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10**

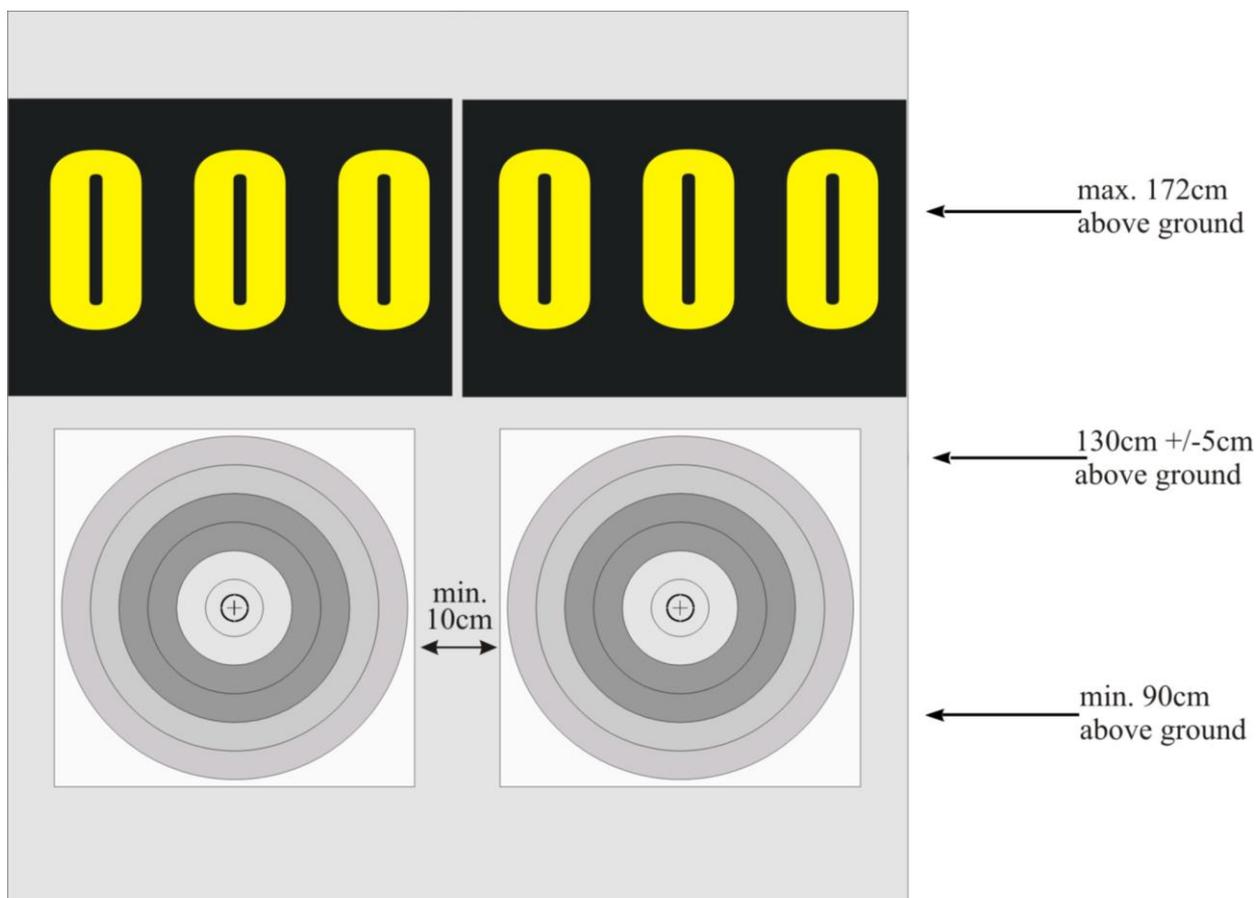
(siehe Abbildung 8: 3 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10)



**Abbildung 8:** 3 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10

**2 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10 mit Anzeigetafel**

(siehe Abbildung 9: 2 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10 mit Anzeigetafel)



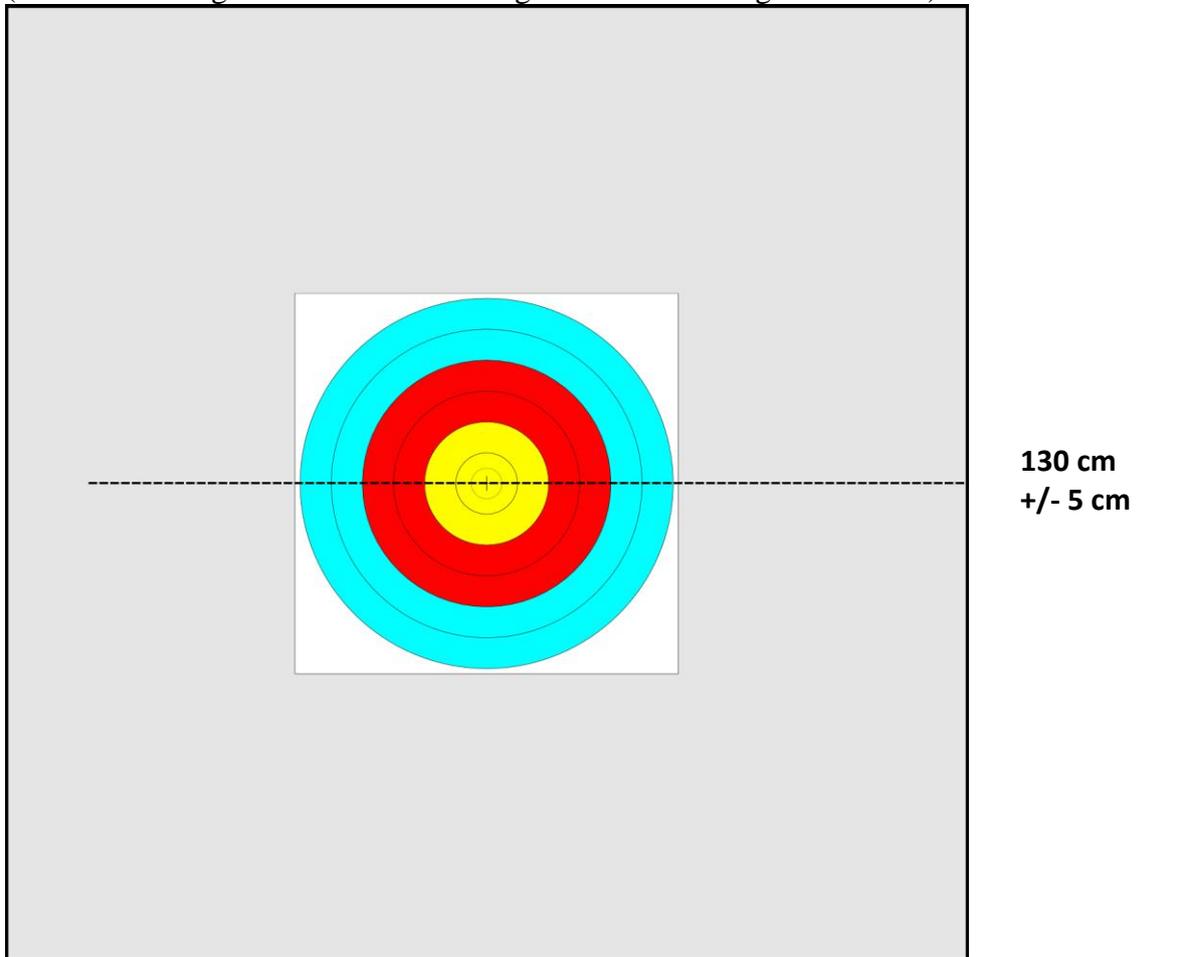
2 x 80cm 6-ring faces with the scoringzones 5-10

**Abbildung 9:** 2 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10 mit Anzeigetafel

**2 x Scheibenauflagen mit den Wertungszonen 5-10**

**1 x Scheibenauflage mit den Wertungszonen 5-10**

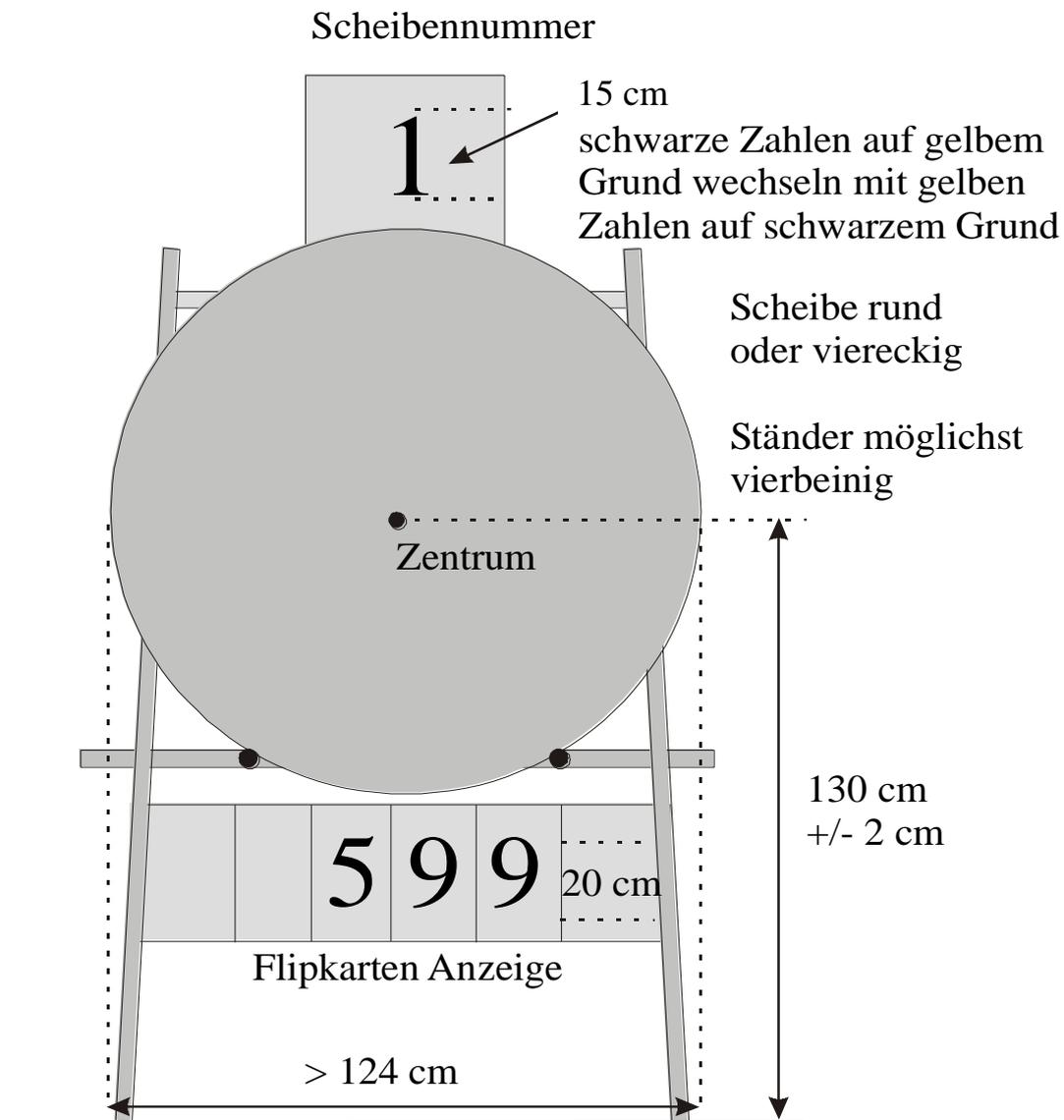
(siehe Abbildung 10: 1 x Scheibenauflage mit den Wertungszonen 5-10)



**Abbildung 10:** 1 x Scheibenauflage mit den Wertungszonen 5-10

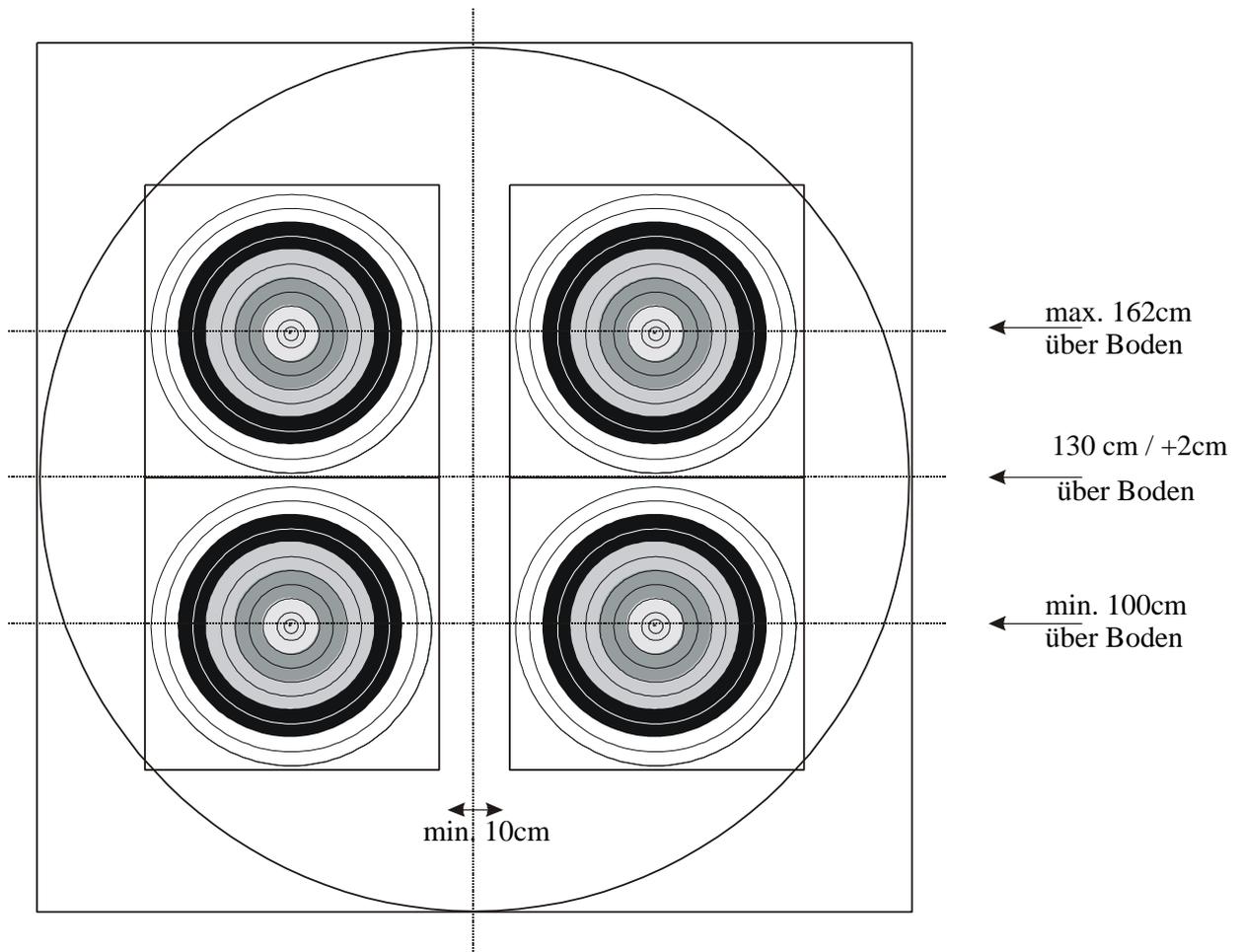
**Scheibenständer und Scheiben in der Halle**

(siehe Abbildung 11: Scheibenständer und Scheiben in der Halle)



**4 x 40 cm-Scheibenauflagen für Hallenwettbewerbe**

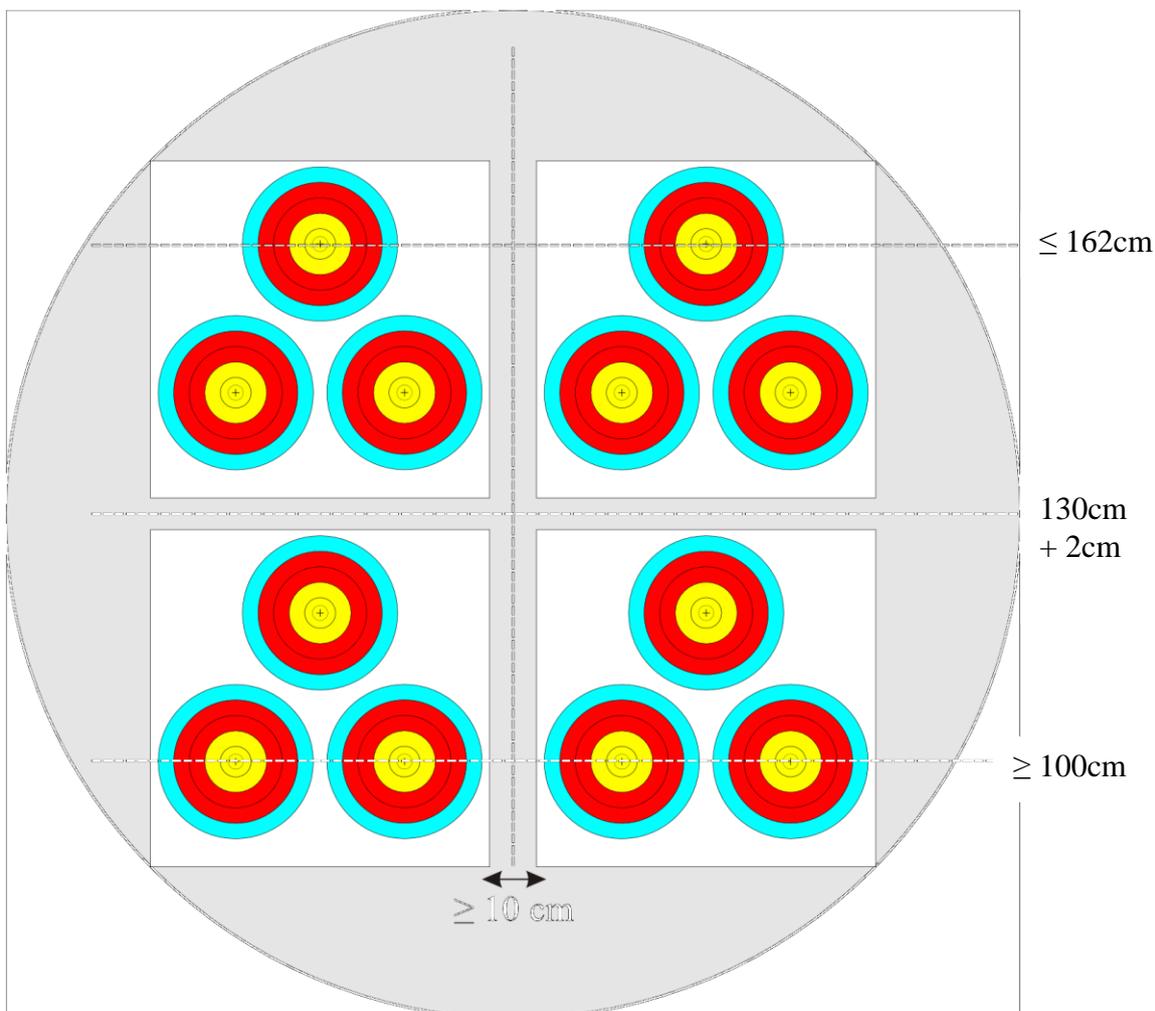
(siehe Abbildung 12: 4 x 40 cm-Scheibenauflagen für Hallenwettbewerbe)



**Abbildung 12:** 4 x 40 cm-Scheibenauflagen für Hallenwettbewerbe

**4 x Las Vegas Dreifachauflagen für Hallenwettbewerbe**

(siehe Abbildung 13: 4 x Las Vegas-Dreifachauflagen für Hallenwettbewerbe)



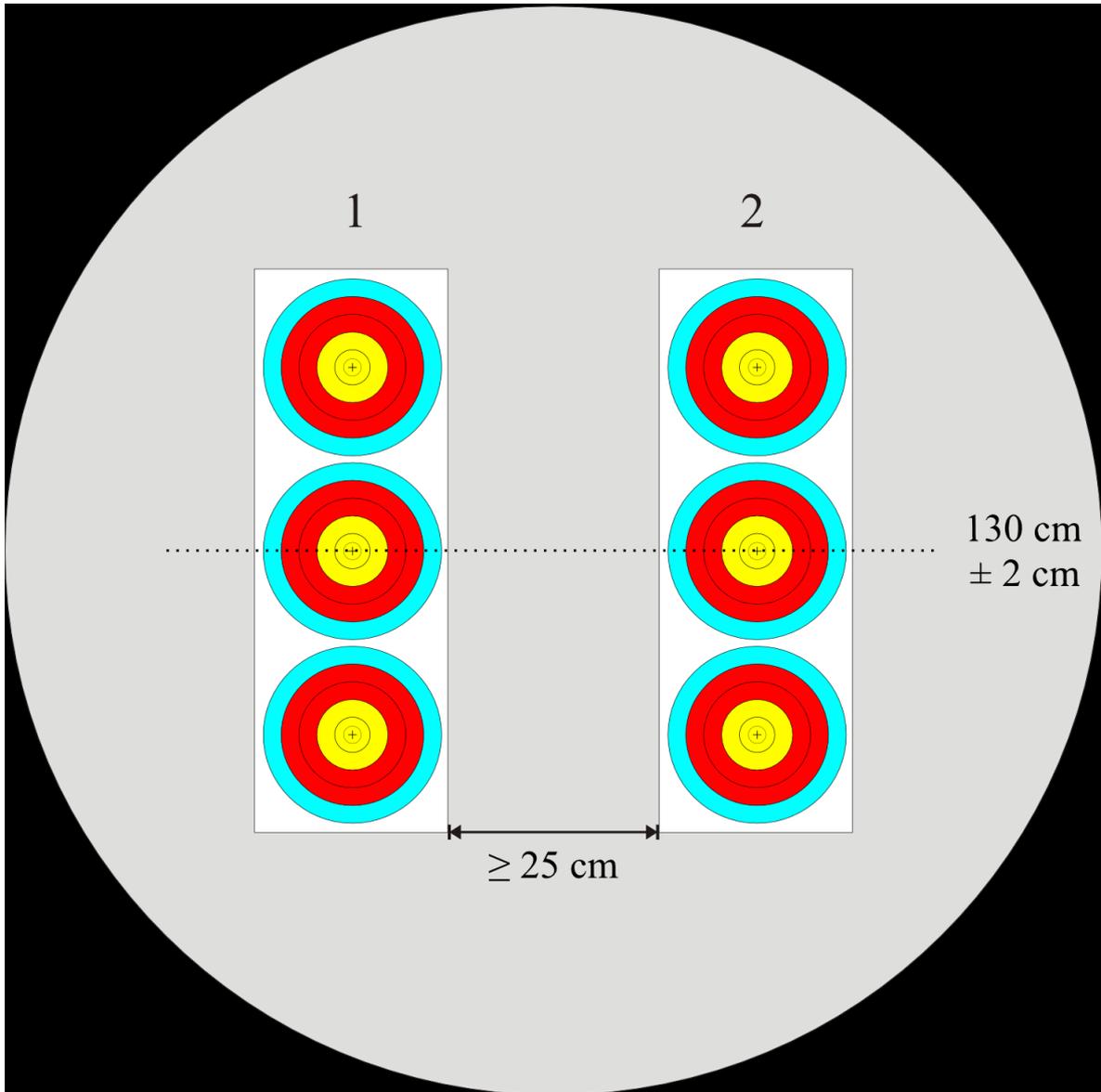
**Abbildung 13:** 4 x Las Vegas-Dreifachauflagen für Hallenwettbewerbe



**2 x 3 vertikale Dreifachauflagen für Hallenwettbewerbe**

Einzel- und Mannschaftswettbewerb

(siehe Abbildung 15: 2 x 3 vertikale Dreifachauflagen für Hallenwettbewerbe)

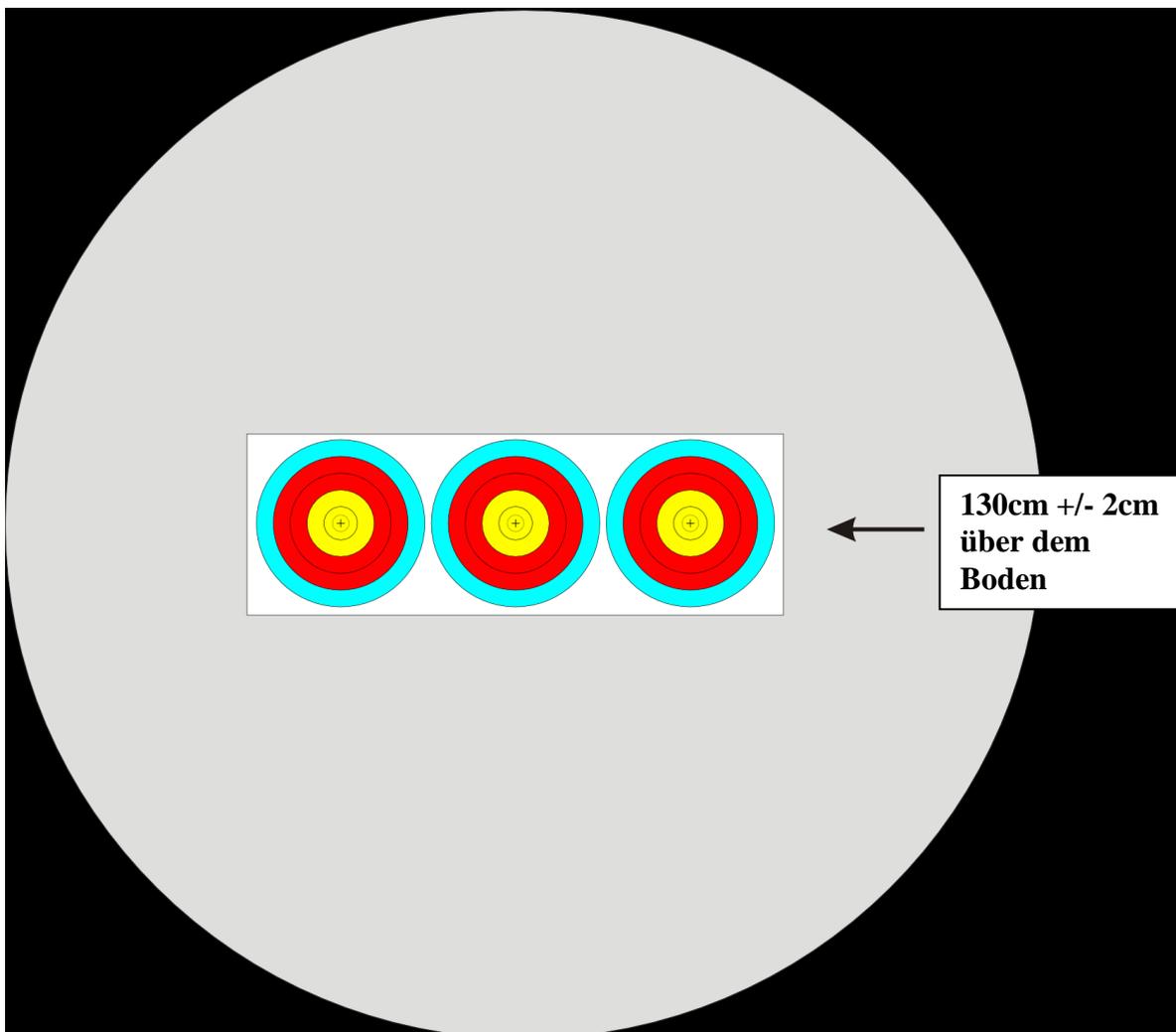


**Abbildung 15:** 2 x 3 vertikale Dreifachauflagen für Hallenwettbewerbe

**1 x 3 horizontale Dreifachauflage für Hallenwettbewerbe**

Stechen im Mannschaftswettbewerb

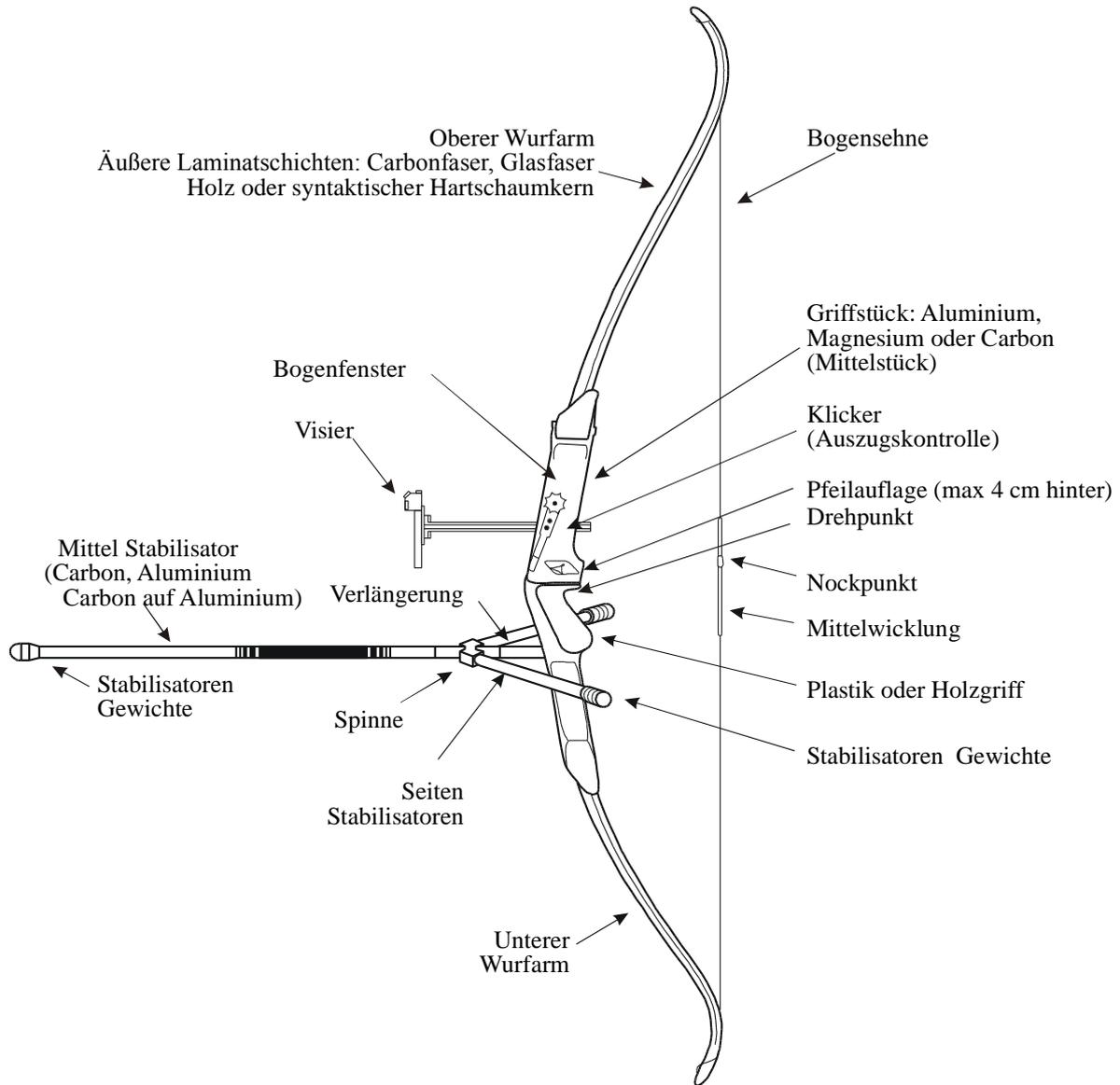
(siehe Abbildung 16: 1 x 3 vertikale Dreifachauflage für Hallenwettbewerbe)



**Abbildung 16:** 1 x 3 vertikale Dreifachauflage für Hallenwettbewerbe

**Beschreibung des Recurve-Bogens**

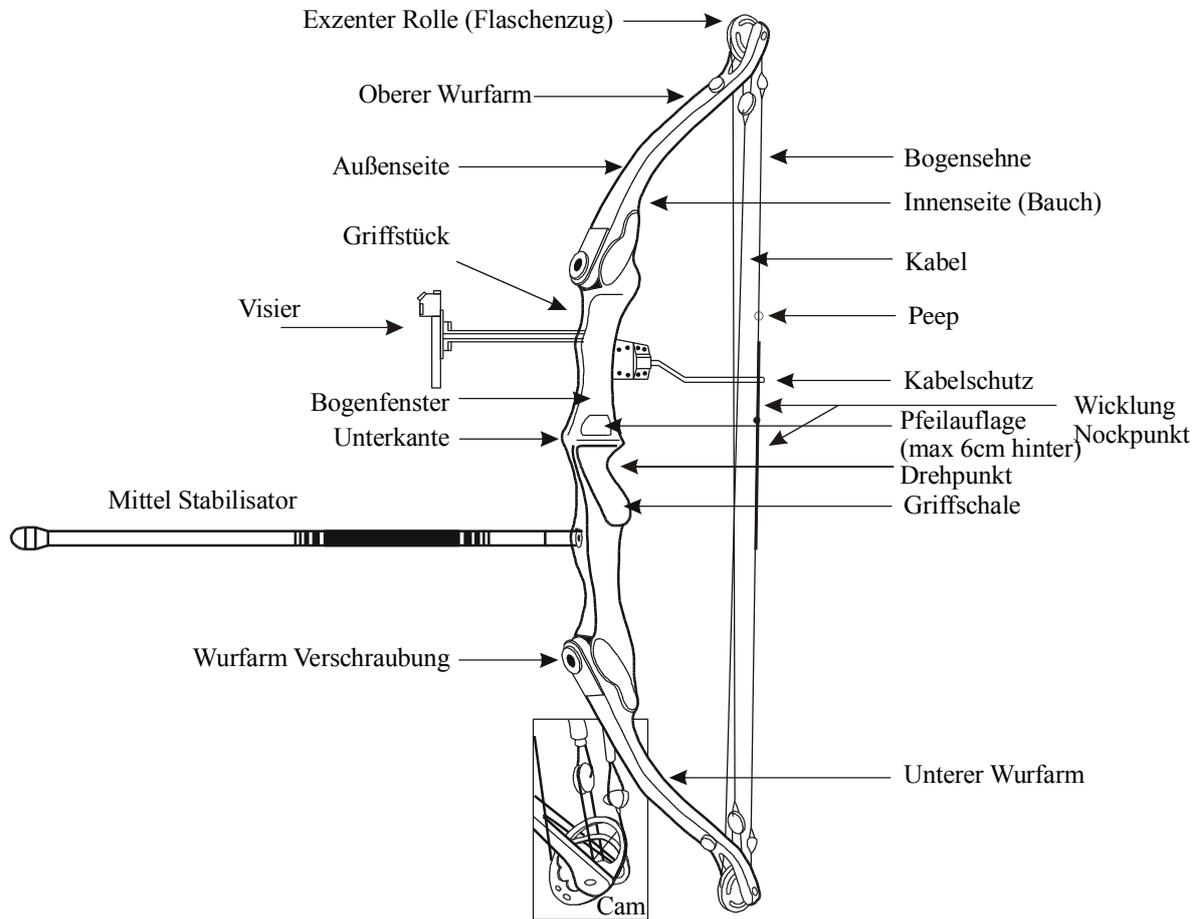
(siehe Abbildung 17: Beschreibung des Recurve-Bogens)



**Abbildung 17: Beschreibung des Recurve-Bogens**

**Beschreibung des Compound-Bogens**

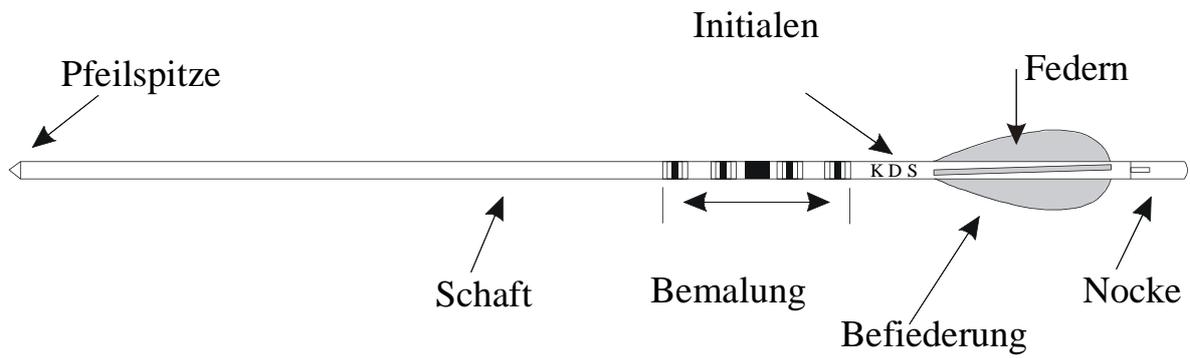
(siehe Abbildung 18: Beschreibung des Compound-Bogens)



**Abbildung 18: Beschreibung des Compound-Bogens**

**Beschreibung des Pfeils**

(siehe Abbildung 19: Beschreibung des Pfeils)



*Abbildung 19: Beschreibung des Pfeils*