



# SPORTORDNUNG (SpO)

Stand 01.03.2015 / Deutscher Feldbogen Sportverband e.V.

I	Begriffsbestimmungen	S. 2
II	Stilarten	S. 3 - 5
	Übersicht Stilarten	S. 6
III	Wettbewerbsklassen	S. 7
IV	Ordnungszahl	S. 8
V	Deutsche Meisterschaften und Wettbewerbe	S. 9 - 12
VI	Durchführungsbestimmungen	S. 13
	Deutsche Meisterschaft Halle	S. 14 - 16
	Deutsche Meisterschaft Feld und Jagd	S. 17 - 22
	Deutsche Meisterschaft Bowhunter	S. 23 - 25
VII	Ehrungen und Medaillenvergabe	S. 26 - 28
VIII	Wettkampfgericht	S. 29
IX	Gültigkeit	S. 29
○	Anlagen	S. 30 - 35

*Diese Sportordnung ist geschlechterneutral verfasst. Damit sie lesbar bleibt, wurde auf eine weibliche Formulierung verzichtet. Sämtliche Formulierungen, die Männer betreffen, gelten sinngemäß auch für Frauen.*

<b>Ankerpunkt</b>	Position und Lage der Zughand im Vollauszug des Schützen an einem bestimmten Punkt am Gesicht
<b>Bounce-outs</b>	Nach außen abprallende Schüsse
<b>Brush Button</b>	Geräuschdämpfer
<b>Button</b>	Einstellbare Pfeilanlage
<b>Butt</b>	Scheibe mit Auflage
<b>Center</b>	Längsachse des Bogens
<b>Face</b>	Scheibenaufgabe (z.B. Tierbild)
<b>Facewalking</b>	Ankerteknik unter Verwendung verschiedener Ankerpunkte im Gesicht
<b>Fächer/Fan</b>	Vier Abschusspflocke in gleicher Entfernung zu einem Target
<b>Kisser</b>	Mundmarke zur Auszugskontrolle (an der Sehne)
<b>Klicker</b>	Blattfeder zur Auszugskontrolle (am Bogenfenster)
<b>Limit</b>	Bestimmte Punktzahl, die ein Einzelschütze bei der DM Halle und bei der DM Feld und Jagd erreichen muss, um Deutscher Meister zu werden
<b>Marker</b>	Abschusspflock
<b>Mediterraner Abschuss</b>	Der Pfeil befindet sich in der Regel zwischen Zeige- und Mittelfinger
<b>Moving Target</b>	Bewegliches Ziel
<b>Nivelliergerät/Wasserwaage</b>	Hilfsmittel zur Kontrolle der richtigen Bogenhaltung
<b>Nockpunkt</b>	Der Punkt an der Sehne an dem der Pfeil eingenockt wird; dieser Punkt kann durch ein oder zwei Klemmringe (o.ä.) markiert sein
<b>Passe</b>	„Schießdurchgang“ mit 5 Pfeilen bei Hallenturnieren
<b>peep sight</b>	Visierhilfe, die in die Sehne eingebunden wird
<b>pin sight</b>	Stiftvisier
<b>Release</b>	mechanische Spann- und Auslösehilfe
<b>Round</b>	Zwei Standardeinheiten oder eine Doppelrunde auf einer Standardeinheit
<b>Scope</b>	Runde Linse mit Fadenkreuz oder Zielpunkt in der Mitte (oft mit Vergrößerung)
<b>Spot</b>	Zielmitte oder Blattbereich
<b>Standardeinheit</b>	Anlage mit 14 Scheiben/3D Tiere, einschließlich aller offiziellen Schüsse
<b>Straight</b>	Geradliniger Schuss; ein Abschusspflock für ein Ziel
<b>Stringwalking</b>	Benutzen verschiedener Abgreifpunkte an der Sehne (Ankerpunkt ist gleich)
<b>Target</b>	Feld-, Voll- (Halle), Spotscheibe (Halle), Tierbild oder 3D-Tier
<b>Treestand</b>	Baum-/Hochstand
<b>Untergriff (Apachegriff)</b>	Die Sehne wird mit den Fingern der Zughand unterhalb des Pfeiles gegriffen
<b>walk-up</b>	Mehrere Abschusspflocke mit abnehmender Entfernung zum Ziel, der weiteste wird zuerst geschossen
<b>Maße</b>	
inch (in)	2,54 cm
feet (ft)	30,48 cm = 12 inches
yard (yd)	91,44 cm = 3 feet
mile	1,609 km = 1 760 yard

**2.1 Longbow (LB) Stil 0**

- 2.1.1 Ein Langbogen ist ein aus einem oder mehreren Teilen bestehender und aus beliebigem Material gefertigter Bogen.
- 2.1.2 Die Sehne darf im gespannten Zustand nicht auf den Wurfarmen aufliegen.
- 2.1.3 Das Bogenmittelteil und die Sehne müssen frei von als Visierhilfen verwendbaren Markierungen oder Veränderungen sein.
- 2.1.4 Der Bogen kann ein Fenster und ein Pfeilbett aufweisen. Das Bogenfenster darf nicht parallel zur Bogenlängsachse und nicht über Center geschnitten sein.
- 2.1.5 Es ist nur ein fester Nockpunkt erlaubt. Er kann durch 1 oder 2 Klemmringe (o.ä.) begrenzt werden.
- 2.1.6 Die Pfeile müssen aus Holz gefertigt und mit Naturfedern befiedert sein. Sie müssen ungeachtet der Farbe dieselbe Länge, gleiche Befiederung und gleiche Spitzen aufweisen.
- 2.1.7 Die Nocken können aus jedem beliebigen Material bestehen und jedes Spitzengewicht ist erlaubt.
- 2.1.8 Ein einziger fester Ankerpunkt ist zu verwenden.
- 2.1.9 Die Bogensehne muss „mediterran“ gegriffen werden.
- 2.1.10 Ein Bogenköcher ist erlaubt, ohne dass Teile des Köchers im Bogenfenster sichtbar sind.
- 2.1.10.1 Bei Verwendung eines Bogenköchers müssen die Wertungspfeile aus dem Bogenköcher benutzt werden.

**2.2 Freestyle Unlimited (FU) Stil 1**

- 2.2.1 Alle vom IFAA-Komitee anerkannten Bögen, Visiere und Release sind erlaubt.

**2.3 Freestyle Limited Recurve (FS-R) Stil 2 und Compound (FS-C) Stil 3**

- 2.3.1 Jede Art von Visier ist erlaubt.
- 2.3.2 Auslösehilfen sind nicht zulässig.

**2.4 Barebow Recurve (BB-R) Stil 4 und Compound (BB-C) Stil 5**

- 2.4.1 Bogen, Pfeile, Sehne und Zubehör müssen frei von Zielmarkierungen, Visiereinrichtungen oder Laminierungen sein, welche zum Zielen verwendet werden könnten.
- 2.4.2 Die Benutzung einstellbarer Pfeilhalterungen zur Kontrollierung des Abstandes zwischen Pfeil und Bogenfenster ist erlaubt.
- 2.4.3 Die Verwendung von Stabilisatoren ist erlaubt.
- 2.4.4 Es ist nur ein fester Nockpunkt erlaubt. Er kann durch 1 oder 2 Klemmringe (o.ä.) begrenzt werden.
- 2.4.5 Außer einer auf dem Bogen montierten, sich über den Pfeil jedoch nicht hinaus (zum oberen Wurfarm hin) erstreckenden, justierbaren Auszugs- und/oder Niveauekontrolle, ist die Verwendung mechanischer Vorrichtungen nicht zulässig.
- 2.4.6 Alle verwendeten Pfeile müssen in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung und Nocke, ungeachtet ihrer Farbe, unter Berücksichtigung von Verschleiß, identisch sein.
- 2.4.7 Face- und Stringwalking ist erlaubt.

**2.5 Bowhunter Recurve (BH-R) Stil 6 und Compound (BH-C) Stil 7**

- 2.5.1 Alle vom IFAA-Komitee anerkannten Bogenarten sind erlaubt.
- 2.5.2 Bogen, Pfeile, Sehne und Zubehör müssen frei von Zielmarkierungen, Visiereinrichtungen oder Laminierungen sein, welche zum Zielen verwendet werden könnten.
- 2.5.3 Die Verwendung von Nivelliergeräten ist nicht zulässig.
- 2.5.4 Alle als Visierhilfe verwendbaren Vorrichtungen jeder Art sind nicht zulässig und dürfen nicht am Bogen montiert sein.
- 2.5.5 Auszugskontrollen oder Auslösehilfen sind nicht zulässig.
- 2.5.6 Es ist nur ein fester Nockpunkt erlaubt. Er kann durch 1 oder 2 Klemmringe (o.ä.) begrenzt werden.
- 2.5.7 Ein einziger fester Ankerpunkt ist zu verwenden.
- 2.5.8 Die Bogensehne kann „mediterran“ oder mit „Untergriff“ (Apachegriff) gegriffen werden. Wird der Untergriff verwendet, muss ein Finger den Nock oder, soweit vorhanden, den Klemmring (o.ä.) berühren.
- 2.5.9 Die gewählte Fingerposition darf während des Wettbewerbs nicht verändert werden.
- 2.5.10 Alle verwendeten Pfeile müssen in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung und Nocke, ungeachtet ihrer Farbe und unter Berücksichtigung von Verschleiß, identisch sein.
- 2.5.11 Im Bereich von 30,5 cm (12 Inch) ober- und unterhalb des Nockpunktes dürfen sich weder am Bogen noch an der Sehne irgendwelche Hilfsmittel (Sehnedämpfer) befinden, die als Zielhilfe verwendet werden können.
- 2.5.12 Ein Bogenköcher kann auf der dem Bogenfenster gegenüberliegenden Seite installiert sein, ohne dass Teile des Köchers im Bogenfenster sichtbar sind.
- 2.5.12.1 Bei Verwendung eines Bogenköchers müssen die Wertungspfeile aus dem Bogenköcher benutzt werden. Die Verwendung eines geraden Stabilisators ggf. mit Kopplungsvorrichtung und einer Länge von höchstens 30,5 cm (12 Inch) gemessen von der Vorderkante des Bogenmittelteils ist erlaubt. Gegabelte Stabilisatoren oder Gegengewichte sind nicht zulässig. Der Gewindeeinsatz, der aus dem Bogenmittelteil herausragt, ist Teil des Stabilisators und wird mitgerechnet.
- 2.5.13 Das Bogenzuggewicht darf während der Runde nicht geändert werden.

**2.6 Bowhunter Unlimited (BU) Stil 8**

- 2.6.1 Alle vom IFAA-Komitee anerkannten Bogenarten und Auslösehilfen sind erlaubt.
- 2.6.2 Visiere mit mind. 4 oder max. 5 festen Bezugspunkten (PIN), welche im Verlauf einer Runde nicht verändert werden dürfen, sind erlaubt. Alle Bezugspunkte (PIN) müssen die gleiche Größe (Durchmesser) haben.
- 2.6.3 Nadelvisiere müssen vom Befestigungspunkt bis zum Visierpunkt geradlinig und horizontal ausgebildet sein, wobei nur ein Visierpunkt von jedem Nadel- oder Bezugspunkt möglich ist. Vertikal angebrachte Bezugspunkte oder Pinfixierungshilfen (Draht, Schnur, etc.) sind nicht zulässig.
- 2.6.4 Ein Schutzbügel ist bei Nadelvisieren erlaubt, wenn die oberste Visiernadel von der Unterkante des oberen Teils des Schutzbügels weiter entfernt ist, als von der nächsten Visiernadel. Sinngemäß Gleiches gilt für die unterste Visiernadel und den Unterteil des Schutzbügels.
- 2.6.5 Die Verwendung von Nivelliergeräten (Wasserwaage-No Peep, etc....) ist nicht zulässig.
- 2.6.6 Elektrische Oszilloskopvisiere und elektrisch beleuchtete Visiere sind nicht zulässig.
- 2.6.7 Visiere mit optischen Linsen (scope sights) sind nicht zulässig. Keinerlei Vergrößerungseinrichtungen dürfen in der Visierblende (peep sight) integriert oder an ihr angebracht sein. Es ist entweder eine Mundmarke (kisser) oder eine Visierblende an der Sehne erlaubt, jedoch nicht beides.
- 2.6.8 Auslösehilfen/ Release sind erlaubt.
- 2.6.9 Im Übrigen gelten alle anderen Regeln der Bowhunterklasse.

## Stilarten

### 2.7 Bowhunter Limited (BL) Stil 9

- 2.7.1 Es gelten die gleichen Regeln wie in der Klasse Bowhunter Unlimited, jedoch ist eine Auslösehilfe/Release nicht zulässig.

### 2.8 Primitive Bow (PB) Stil A

- 2.8.1 Ein ausschließlich aus Holz und/oder Naturmaterial (Horn, Tiersehnen usw.) bestehender Lang-, Recurve- oder Flachbogen ohne Kunststofffaserverstärkung.
- 2.8.2 Er darf kein Schussfenster und keine Pfeilauflage haben.
- 2.8.3 Der Abschuss muss über den Handrücken erfolgen.
- 2.8.4 Die Bogensehne darf aus beliebigen Material und mehrfarbig sein.
- 2.8.5 Es ist nur ein fester Nockpunkt erlaubt. Dieser kann durch 1 oder 2 Klemmringe (o.ä.) begrenzt werden.
- 2.8.6 Die Pfeile müssen aus Holz gefertigt, mit Naturfedern befiedert sein und ungeachtet der Farbe dieselbe Länge, gleiche Befiederung und gleiche Spitzen aufweisen.
- 2.8.7 Der Nock kann aus beliebigem Material sein. Jedes Spitzengewicht ist erlaubt.
- 2.8.8 Der Bogen soll der traditionellen Abschussart entsprechend geschossen werden. Wird die traditionelle Art gewählt, darf diese innerhalb eines Turniers nicht verändert werden.
- 2.8.9 Ein Bogenköcher ist nicht zulässig.

### 2.9 Traditioneller Recurvebogen (TRB) Stil B

- 2.9.1 Ein aus Holz bestehender Recurvebogen. Der Bogen kann ein- oder mehrteilig („Takedown“) sein. Bei einem „Take-down“ müssen die Wurfarme, insbesondere die Wurfarmkerne, ebenfalls aus Holz sein. Beschichtungen oder Schichteinlagen aus Faserverbundwerkstoffen wie Glas- und/oder Carbonfasern sind erlaubt.
- 2.9.2 Die Bogensehne muss mit mediterranem Ablass über Shelf geschossen werden. Facewalking ist nicht zulässig.
- 2.9.3 Der Bogen darf keine als Visierhilfe- und/oder als Auszugskontrolle angebrachte Markierungen oder Vorrichtungen aufweisen.
- 2.9.4 Es ist nur ein fester Nockpunkt erlaubt. Dieser kann durch 1 oder 2 Klemmringe (o.ä.) begrenzt werden.
- 2.9.5 Die Verwendung eines Stabilisators und/oder eines Zusatzgewichtes ist nicht zulässig.
- 2.9.6 Es dürfen nur naturbefiederte Pfeile verwendet werden. Diese müssen in Material, Länge, Gewicht, Durchmesser und Nocke, ungeachtet ihrer Farbe und unter Berücksichtigung von Verschleiß, identisch sein.
- 2.9.7 Bei Verwendung von Limbsafer, Silencer, Brushbuttons und Sehenschalldämpfer muss der Abstand von mind. 30,5 cm unterhalb und oberhalb des Nockpunktes gewährleistet sein.
- 2.9.8 Ein Bogenköcher kann auf der dem Bogenfenster gegenüberliegenden Seite installiert sein, ohne dass Teile des Köchers im Bogenfenster sichtbar sind.
- 2.9.8.1 Bei Verwendung eines Bogenköchers müssen die Wertungspfeile aus dem Bogenköcher benutzt werden.
- 2.9.9 Diese Bogenklasse gilt lediglich im Geltungsbereich des DFBV und wird bei IFAA Meisterschaften in der Stilart Bowhunter Recurve (2.5) gewertet.



## Wettbewerbsklassen

---

### 3.1 Erwachsene - Herren (1) -Damen (2)

3.1.1 Erwachsene sind alle Schützen und Schützinnen vom vollendeten 18. Lebensjahr an.

### 3.2 Junioren -Jungen (3) -Mädchen (4)

3.2.1 Junioren sind alle Schützen und Schützinnen vom vollendeten 16. bis einen Tag vor dem vollendeten 18. Lebensjahr.

3.2.2 Wettbewerber in den Juniorenklassen schießen von den gleichen Markierungen wie die Erwachsenen.

### 3.3 Jugendliche -Jungen (5) -Mädchen (6)

3.3.1 Jugendliche sind alle Schützen und Schützinnen vom vollendeten 13. bis einen Tag vor dem vollendeten 16. Lebensjahr.

3.3.2 Wettbewerber in der Jugendklasse schießen von eigenen Markierungen.

### 3.4 Schüler -Jungen (7) -Mädchen (8)

3.4.1 Schüler sind alle Schützen und Schützinnen bis einen Tag vor dem vollendeten 13. Lebensjahr.

3.4.2 Wettbewerber in der Schülerklasse schießen von gleichen Markierungen wie die Jugendlichen.

3.4.3 Die Wettbewerbsklassen Jugendliche und Schüler gelten ausschließlich auf nationaler Ebene des DFBV. International verbleibt es bei den durch die IFAA vorgenommenen Einteilungen.

### 3.5 Senioren -Herren (A) -Damen (B)

3.5.1 Senioren sind alle Schützen und Schützinnen, welche am oder vor dem ersten Tag eines Turniers 55 Jahre alt sind bzw. werden. Sie haben die Wahl in der Senioren- oder Erwachsenenklasse teilzunehmen, jedoch nicht in beiden.

3.5.2 Die Entscheidung zur Teilnahme in der Seniorenklasse ist für nachfolgende Turniere nicht bindend.

3.5.3 Die Wahl ist stets fakultativ.

3.6 Für die Klasseneinteilung ist das am ersten Wettkampftag eines Turniers vollendete Lebensjahr maßgebend. Ein glaubwürdiger Altersnachweis muss vorgelegt werden.

## Ordnungszahl

4.1 Die Ordnungszahl setzt sich aus der Stilart und der Wettbewerbsklasse zusammen. Zum Beispiel:

Stilart Longbow = 0  
 Wettbewerbsklasse Männer = 1  
 Ordnungszahl Longbow männlich = 01

Ordnungszahl											
STILART	KLASSE										
	Erwachsener (ab 18)		Junior (16-17)		Jugend (13-15)		Schüler (bis 12)		Senior (ab 55)		Gast
	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	
LB (Longbow)	01	02	03	04	05	06	07	08	0A	0B	
FU (Freestyle unlimited)	11	12	13	14	15	16	17	18	1A	1B	19
FSR (Freestyle limited Recurve)	21	22	23	24	25	26	27	28	2A	2B	29
FSC (Freestyle Limited Compound)	31	32	33	34	35	36	37	38	3A	3B	39
BBR (Bare Bow Recurve)	41	42	43	44	45	46	47	48	4A	4B	49
BBC (Bare Bow Compound)	51	52	53	54	55	56	57	58	5A	5B	59
BHR (Bowhunter Recurve)	61	62	63	64	65	66	67	68	6A	6B	69
BHC (Bowhunter Compound)	71	72	73	74	75	76	77	78	7A	7B	79
BU (Bowhunter Unlimited)	81	82	83	84	85	86	87	88	8A	8B	89
BL (Bowhunter Limited)	91	92	93	94	95	96	97	98	9A	9B	99
PB (Primitiv Bow)	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	AA	AB	A9
TRB (Traditioneller Recurve)	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	BA	BB	B9

4.2 Die Ordnungszahlen werden verwendet für:

Anmeldung  
 Auswertung  
 Ergebnisliste

**5.1 Teilnahmeberechtigung**

- 5.1.1 Jedes Mitglied des Deutschen Feldbogen Sportverbandes oder Mitglied eines anderen IFAA-Verbandes oder IFAA-Teilverbandes, mit dem ein gültiges Mitgliedsabkommen besteht, ist berechtigt, an den Deutschen Meisterschaften und Wettbewerben des DFBV teilzunehmen.
- 5.1.2 Eine Startberechtigung besteht nur, wenn der Mitgliedsbeitrag und das Startgeld bezahlt sind.
- 5.1.3 Innerhalb eines Sportjahres (01.01-31.12) darf ein Einzelschütze nicht für unterschiedliche Vereine oder Startgemeinschaften starten.
- 5.1.4 Die Schützen dürfen in keinem Turnier den Wettbewerb zweimal schießen.
- 5.1.5 Die bei der Anmeldung angegebene Stilart ist mit der Registrierung und nach erfolgter Abnahme der Bogenkontrolle bindend.
- 5.1.6 Mitglieder anderer Bogenverbände können in der Gästeklasse teilnehmen.
- 5.1.7 Termin, Ort, Wettkampfbeginn und Sonderregelungen sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen.

**5.2 Sicherheitsbestimmungen**

- 5.2.1 Eine Bogenkontrolle wird vor der Meisterschaft durchgeführt.
- 5.2.2 Jede Art von Bögen entsprechend Regel 2.1-2.9.9 sind erlaubt. Armbrüste oder Bögen mit mechanischer Zugvorrichtung sind verboten.
- 5.2.3 Jede Art von Pfeilmaterial entsprechend der Stilart ist erlaubt. Alle Pfeile müssen aufsteigend nummeriert oder beringt und mit Namen/Initialen eindeutig identifizierbar sein. Jegliche Art von Jagdspitzen oder historischen Kriegsspitzen sind verboten.
- 5.2.4 Jeder Schütze trägt selbst sowohl das Masse- als auch das Haltegewicht des Bogens ohne äußere Hilfsmittel.
- 5.2.5 Es sind nur Bogen und Pfeilkombinationen erlaubt, deren  $V^{\circ}$  300 ft/s nicht übersteigt. Dafür wird vor oder während der Veranstaltung eine Speed Kontrolle durchgeführt. Sollte sich im Wettkampf herausstellen, dass die Ausrüstung eines Schützen nach der Bogenkontrolle verändert wurde und nicht mehr seiner angegebenen Stilart (Regeln 2.1-2.9.9) entspricht, ist eine sofortige Disqualifikation vom gesamten Wettbewerb auszusprechen.
- 5.2.6 Der Bogen mit aufgelegtem Pfeil darf vom Schützen nur am Abschusspflock/Abschusslinie und nur in Richtung des Targets ausgezogen werden.
- 5.2.7 Der Spannvorgang beim Auszug des Bogens darf nicht über Kopf und nicht über die Targetoberkante hinausgehen.
- 5.2.8 Es ist verboten, senkrecht in die Höhe zu schießen, da der Pfeilflug und somit auch der Auftreffpunkt des Pfeils nicht mehr bestimmbar ist.
- 5.2.9 Der Bogen darf erst in Richtung des Targets ausgezogen und geschossen werden, wenn sich für den Schützen deutlich erkennbar niemand mehr vor oder hinter dem Target aufhält.
- 5.2.10 Bei einer Pfeilsuche hinter einem Target muss ein Mitglied der Gruppe davor stehen bleiben, um der nachfolgenden Gruppe somit deutlich anzuzeigen, dass das Target noch nicht freigegeben ist.
- 5.2.11 Die Wettbewerber dürfen im Verlauf einer Runde nicht auf Übungstargets oder sonstige Gegenstände schießen.
- 5.2.12 Übungsschießen der Schützen auf Targets einer Runde, welche für die Zwecke eines Turniers verwendet werden, ist verboten. Spezielle Targets zum Einschießen werden vor dem Wettkampf zur Verfügung gestellt.

- 5.2.13 Der Genuss von Alkohol und Drogen unmittelbar vor und während des Wettkampfes ist aktiven Schützen und dem Aufsichtspersonal untersagt. Offensichtlich unter Drogen (Alkohol, Medikamente usw.) stehende Schützen sind sofort der Turnierleitung zu melden.
- 5.2.14 In den Wettkampfhallen/-Parcours gilt absolutes Rauchverbot. (vergl. auch § 20 Durchführungsbestimmungen zum Landesforstgesetz). Das Rauchen ist während des Wettkampfes nur an den dafür vom Veranstalter / Ausrichter ausgewiesenen Stellen gestattet.
- 5.2.15 Verstöße gegen die Sicherheitsbestimmungen 5.2.1–5.2.14 führen zur sofortigen Disqualifikation vom gesamten Wettbewerb.

### 5.3 Allgemeine Regeln DM Feld und Jagd / DM Bowhunter / Wettbewerbe

- 5.3.1 Bei ungünstigen Wetterverhältnissen wird das Turnier nicht unterbrochen, es sei denn, der Turnierleiter gibt ein zuvor vereinbartes Signal. Schützen, die das Gelände vorher verlassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- 5.3.2 In den schießenden Gruppen sind Begleitpersonen und Haustiere nicht zulässig. Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung.
- 5.3.3 Alle Schützen einer Gruppe sollen in der gleichen Wettbewerbsklasse sein. Schützen einer Wettbewerbsklasse müssen am gleichen Tag den gleichen Parcours schießen.
- 5.3.4 Innerhalb ihrer Wettbewerbsklasse können die Schützen nach dem ersten Wettkampftag gemäß ihrer Ergebnisse in neue Gruppen eingeteilt werden.  
Einteilung in der Gruppe:  
Schütze Nr. 1 ist der Target Captain  
Schütze Nr. 2 ist der 1. Schreiber  
Schütze Nr. 3 ist der 2. Schreiber
- 5.3.5 Die Schützen müssen über die volle Dauer eines Turniers schießen, wie dies in den Turnier Spezifikationen festgelegt ist. Die Punkte eines Schützen, welcher das Turnier nicht beendet, werden für eine Auszeichnung nicht berücksichtigt.
- 5.3.6 Jugendliche / Schüler schießen die Meisterschaft unter gleichen Wettkampfbedingungen wie Senioren / Erwachsene / Junioren, jedoch mit anderen Entfernungen (Pflöcken).
- 5.3.7 Die Schüler schießen in ihren Gruppen unter der Aufsicht eines nicht schießenden Erwachsenen. Es wird keine Einteilung nach Stilarten vorgenommen.
- 5.3.8 Für die Einhaltung der Regeln und das Lösen aller lokalen Probleme ist der für die Gruppe verantwortliche Target Captain zuständig. Seine Entscheidung über Pfeilwerte ist bindend, ausgenommen ist die Bewertung seines eigenen Pfeils, die vom 1. Schreiber entschieden wird.

- 5.4 Spezielle Regeln DM Feld und Jagd / DM Bowhunter / Wettbewerbe**
- 5.4.1 Jeder Schütze einer Gruppe hat umgehend mit seinem Schießvorgang zu beginnen. Das Zeitlimit für einen Pfeil beträgt 1 Minute. Tritt der Schütze an den Pflock läuft seine Zeit für dieses Target. Das Zeitlimit schließt auch die Verwendung der unter 6.3.4 und 6.4.1.4 erlaubten Hilfsmittel mit ein. Der einzige Fall, in dem das Zeitlimit überschritten werden darf, ist eine nach der Einschätzung des zuständigen Target Captain (oder des ersten Schreibers, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain handelt) gefährliche Situation. Der Target Captain achtet auf die Einhaltung des Zeitlimits (oder der erste Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain handelt).
- 5.4.1.2 Verlässt ein Schütze die Abschussposition dürfen keine weiteren Pfeile nachgeschossen werden, es sei denn dies geschieht in Absprache mit dem für die Gruppe zuständigen Target Captain.
- 5.4.2 Die Targets müssen in der vorgegebenen Reihenfolge geschossen werden. Ausgelassene Targets können nicht nachgeschossen werden.
- 5.4.3 Die Schreiber notieren nach Ansage des jeweiligen Schützen die Punkte präzise an jedem Target, erstellen laufend Gesamtergebnisse und vergleichen diese an jedem Target.
- 5.4.4 Eine Gruppe darf nachfolgende Gruppen durch die Suche nach verlorengegangenen Pfeilen nicht aufhalten. Es müssen genügend Pfeile mitgeführt werden, so dass jeder Schütze weiter schießen kann. Verlorengegangene Pfeile können nach dem Schießen eingesammelt werden.
- 5.4.5 Hält eine Gruppe aus irgendeinem Grund eine andere Gruppe auf, können Absprachen zwischen den für die Targets zuständigen Target Captains dahingehend getroffen werden, dass der nachfolgenden Gruppe der Durchgang ermöglicht wird.
- 5.4.6 Gruppen dürfen sich anderen Gruppen, während diese auf ein Target schießen, nicht nähern oder diese stören, sondern müssen sich solange zurückhalten, bis alle Teilnehmer der Gruppe den Schießvorgang abgeschlossen haben.
- 5.4.7 Ein Schütze, welcher von dem für seine Gruppe zuständigen Target Captain aus irgendeinem Grund die Genehmigung zum Verlassen des vorgesehenen Bereiches erhält, kann das Recht zur Rückkehr zu seiner Gruppe und somit zum Beenden der nicht abgeschlossenen Runde erhalten. Seine Gruppe muss auf seine Rückkehr warten und anderen Gruppen den Durchlauf gestatten.
- 5.4.7.1 Der für die Gruppe zuständige Target Captain achtet darauf, dass die Frist von 45 Minuten für die Rückkehr des Schützen eingehalten wird. Nach Ablauf dieser Frist setzt die Gruppe das Schießen fort.
- 5.4.8 Im Target befindliche Pfeile dürfen erst dann berührt werden, wenn sie gezählt und notiert wurden.
- 5.4.9 Fällt einem Schützen ein Pfeil herunter und kann er den Pfeil mit dem Bogen von der Position am Abschusspflock berühren, gilt der Pfeil als nicht geschossen.
- 5.4.10 Pfeile, die vor dem Targettreffer den Boden berühren, zählen nicht.
- 5.4.11 Durch die Auflage hindurchgehende, aber noch im Target steckende Pfeile, können von dem für die Gruppe zuständigen Target Captain oder dessen Stellvertreter, welcher den Pfeil nicht geschossen hat, zurückgeschoben und entsprechend gezählt werden.
- 5.4.12 Nach außen abgeprallte Schüsse (Rückpraller), von welchen angenommen wird, dass sie den Zählbereich getroffen haben, sind mit einem gekennzeichneten Pfeil zu wiederholen.
- 5.4.13 Pfeile, welche klar erkennbar durch den Zählbereich hindurchgegangen sind, aber nicht im Target gehalten wurden, dürfen ebenfalls mit einem gekennzeichneten Pfeil wiederholt werden.
- 5.4.14 Ein Pfeil, welcher einen anderen Pfeil innerhalb eines Targets trifft und in diesem hängenbleibt, hat denselben Punktwert wie der getroffene Pfeil. Von anderen Pfeilen abgelenkte Pfeile werden entsprechend ihrer Position gezählt.

- 5.4.15 Schützen, welche mehr Pfeile verschießen als vorgeschrieben, verlieren die Punkte der höherwertigen Pfeile.
- 5.4.16 Schützen, die von einem falschen Abschusspflock schießen oder auf ein falsches Target geschossen haben, verlieren die Punkte des betreffenden Pfeils. Der oder die Pfeile dürfen nicht wiederholt werden.
- 5.4.17 Schießt ein Schütze versehentlich den falschen Pfeil, kann dieser nur dann gewertet werden, wenn er diesen Umstand dem zuständigen Target Captain unverzüglich meldet (oder dem ersten Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain selbst handelt).
- 5.4.18 Trennt eine Linie bestimmter Breite eine Zählzone von einer anderen auf einem Target ab, befindet sich diese Linie im unteren Zählbereich. In Abwesenheit einer solchen Linie (Sockel) muss der Pfeil die höhere Zählfläche durchtrennen, um den höheren Wert zu zählen.
- 5.4.19 Auf allen Targets (Feld und Jagd mit der Auflagengröße 20 und 35 cm, Tierbilddauflagen der Gruppe IV sowie 3D-Tiere der Gruppe IV) können zur Minimierung der Pfeilbeschädigung die Pfeile gezogen und gewertet werden, nachdem die Hälfte der Gruppe geschossen hat.
- Feld und Jagd – Der für die Gruppe zuständige Target Captain und beide Schreiber müssen sich zur Registrierung der Punktzahl an das Target begeben.
- Bowhunter – Das Ziehen und Werten der Pfeile ist von den Schützen durchzuführen, die bereits geschossen haben.
- 5.4.20 Im Falle eines Ausfalls des Sportgerätes (technischer Defekt) kann nach Ermessen des Turnierleiters auf ein vom Turnierleiter ausgewiesenes Übungstarget geschossen werden.
- 5.4.21 Turnierergebnisse können nur dann in die „Classification Card“ eingetragen werden, wenn der/die Parcours /Anlage nach den unter Punkt 6 genannten Durchführungsbestimmungen abgenommen wurden und dem DFBV das nach Ziff. 6.1.14 gefertigte Abnahmeprotokoll vorliegt.

- 6.1 Allgemein**
- 6.1.1 Für jedes Turnier wird ein Turnierleiter vom DFBV bestellt. Er hat bei der Aufstellung eines Parcours oder einer Hallenanlage folgende Punkte zu verantworten:
- 6.1.2 Die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen für den Aufbau eines Parcours oder einer Hallenanlage nach den Regeln des DFBV.
- 6.1.3 Die Einhaltung der korrekten Entfernungen.
- 6.1.4 Die Festsetzung einer Frist, bis zu welcher das Turnier beendet sein muss.
- 6.1.5 Die Schießbahnen müssen geräumt sein, um ein Anschlagen der Pfeile an Blätter oder Äste zu vermeiden.
- 6.1.6 Jede Person muss ungeachtet ihrer Größe eine freie Sicht auf die Scheibenaufgabe oder Killzone des 3D-Tieres haben.
- 6.1.7 Es sollten keine Wege direkt hinter einem Target oder Übungstarget verlaufen. Ist dies der Fall, muss der Weg gesperrt werden. Wenn sich hinter einem Target oder Übungstarget in einer kritischen Entfernung Wege, andere Targets, Straßen oder Gebäude befinden, dann muss dieses Target mit einem wirkungsvollen Pfeilfang versehen werden.
- 6.1.8 Die Wege zum nächsten Ziel sollen in einem solchen Winkel vom Target wegführen, dass die Bogenschützen die Schusslinie rasch verlassen können.
- 6.1.9 Wege und Targets müssen klar mit vorschriftsgemäßen Hinweisschildern gekennzeichnet sein. (siehe Lehrgangunterlagen Bogensportleiter in der jeweils gültigen Fassung)
- 6.1.10 Die Targets sind so zu platzieren, dass Pfeile, die sie verfehlen, keine Gefahr für andere Gruppen darstellen.
- 6.1.11 Die Konstruktion und Aufbau der Feld- und Hallenscheiben muss so stabil sein, dass ein Kippen oder Verschieben der Scheibe vermieden wird.
- 6.1.12 Der Turnierleiter hat das Targetmaterial nach den Erfordernissen der Sicherheitsbestimmungen – „Sicherheitstechnische und bauliche Regeln für Bogenplätze“ – in der jeweils gültigen Fassung zu kontrollieren.
- 6.1.13 Meisterschaftskurse werden vom eingesetzten Turnierleiter erst genehmigt, wenn alle Gefahren für die Sicherheit nach Ansicht des Turnierleiters beseitigt sind (nach Abnahme der Parcours durch einen eingeteilten Bogensportleiter).
- 6.1.14 Über die Abnahme der Wettkampfstätten / Wettkampfparscours ist ein Abnahmeprotokoll zu erstellen.
- 6.1.14.1 Dieses Abnahmeprotokoll muss von dem abnehmenden Bogensportleiter und dem Turnierleiter unterzeichnet werden.
- 6.1.15 Der Turnierleiter übernimmt die Einweisung der Range Captains und der Gruppenbetreuer.

**6.2 Deutsche Meisterschaft Halle**

6.2.1 Sie besteht aus 120 Pfeilen, welche in vier Abschnitten geschossen werden. Jeder Abschnitt besteht aus 6 Passen à 5 Pfeile.

6.2.2 Die Meisterschaft wird an zwei Tagen geschossen. Pro Tag werden zwei Runden à 6 Passen geschossen (insgesamt 60 Pfeile).

6.2.3 Pro Wettkampftag wird in 3 Gruppen geschossen.

6.2.4 Die Entfernung für Senioren/Erwachsene/Junioren/Jugendliche beträgt 18,30m (20 yds), für Schüler 9,15m (10 yds).

6.2.5 Der Aufenthalt im Schieß- und Wartebereich ist nur der jeweils aktiven Gruppe erlaubt.

**6.2.6 Akustische Signale**

6.2.6.1 Der Schießleiter regelt das Schießen wie folgt: Zweimal Hupton ist das Signal für die erste Gruppe der Schützen (z.B. A+B) zur Schießlinie zu gehen. Nach 20 Sekunden ertönt ein Hupton und das Schießen beginnt. Wieder Zweimal Hupton heißt, dass die erste Gruppe fertig ist und die zweite Gruppe (C+D) zur Schießlinie geht und nach 20 Sekunden und einem Hupton mit dem Schießen beginnt. Dreimal Hupton bedeutet, dass die Passe abgeschlossen ist und die Schützen gemeinsam zur Trefferaufnahme zu den Scheiben gehen.

**6.2.7 Optische Signale**

6.2.7.1 Optische Signale werden mit einer Lichtampel gegeben und begleiten die akustischen Signale wie folgt:

- Rot bedeutet, dass der Schießbetrieb nicht frei gegeben ist
- Grün signalisiert freien Schießbetrieb
- Gelb bedeutet, dass die letzten 30 Sekunden der Schießzeit angebrochen sind

Eine Anzeigetafel zeigt den Wechsel der Scheibengruppen A+B und C+D an.

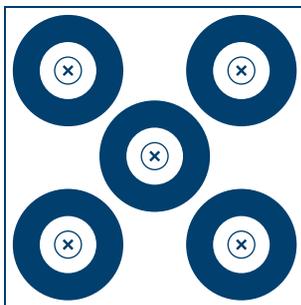
6.2.8 Bei Gefahr wird durch dreimaliges Hupen und Rotlicht das Schießen sofort abgebrochen.

**6.2.9 Auflagen und Scheiben**

6.2.9.1 Vollscheibe: Die Trefferzone hat einen Durchmesser von 40 cm. Der Spot besteht aus zwei weißen Ringen mit einem blauen X im mittleren Ring.



6.2.9.2 Spotscheibe: Auf ihr sind 5 Trefferzonen von je 16 cm Durchmesser angeordnet. Der Spot hat einen Durchmesser von 8 cm mit einem mit X markierten Innenring von 4 cm.

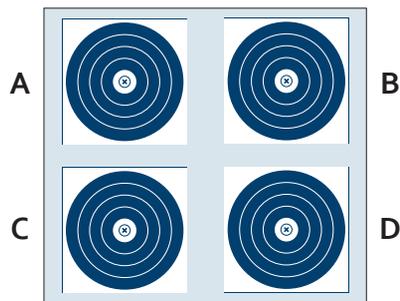


6.2.9.3 Grundsätzlich schießen alle Klassen und Stilarten auf die Vollscheibe. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit auch wahlweise auf die Spotscheibe zu schießen. Dieses Wahlrecht wird bei der Anmeldung ausgeübt. Eine Änderung der Scheibenaufgabe während des laufenden Wettkampfes ist nicht gestattet.

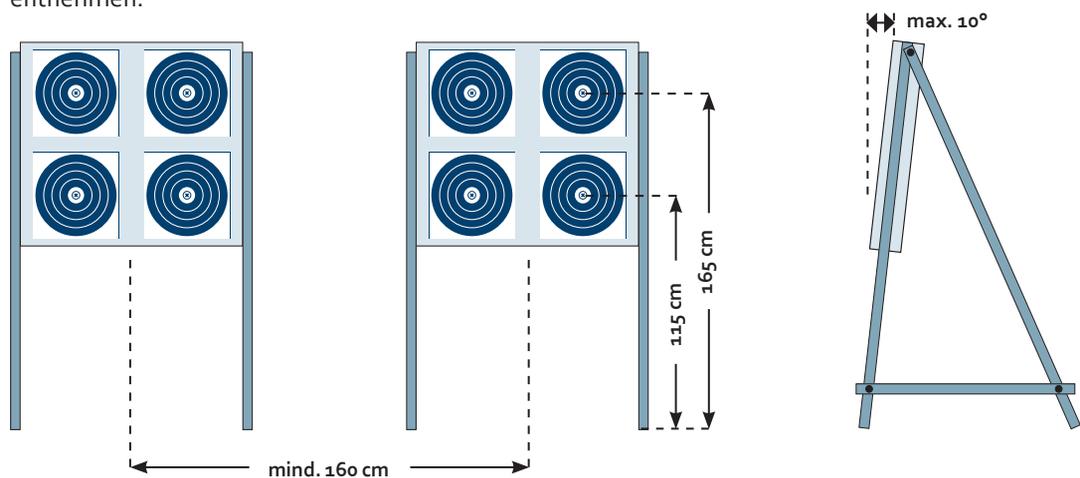
#### 6.2.10 Allgemeines

6.2.10.1 Auf einer Vielschichtscheibe o.ä. befinden sich 4 Auflagen (Voll- oder Spotscheibe).

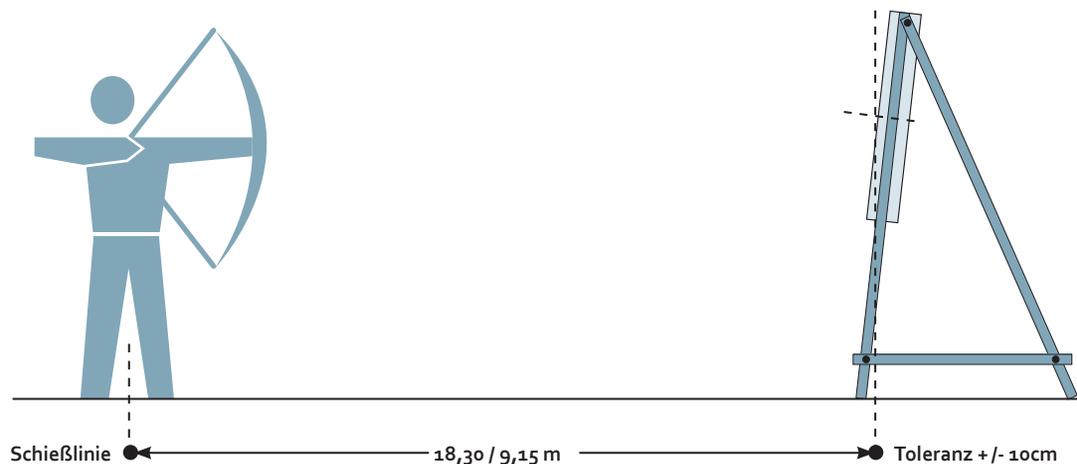
6.2.10.2 Jeder Schütze schießt auf seine eigene Auflage: Schütze A links oben; Schütze B rechts oben, Schütze C links unten; Schütze D rechts unten.



6.2.10.6 Aufstellen der Scheibe: Die erforderlichen Maße für den Aufbau sind den folgenden Bildern zu entnehmen.

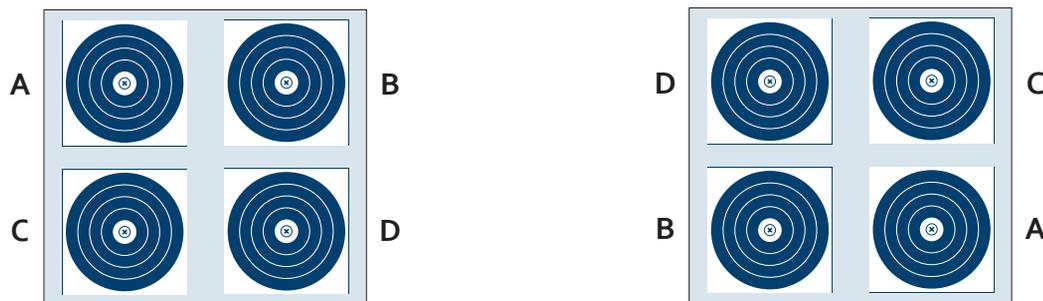


6.2.10.7 Ein Schütze muss sich so positionieren, dass er einen Fuß auf jeder Seite der Schießlinie stehen hat.

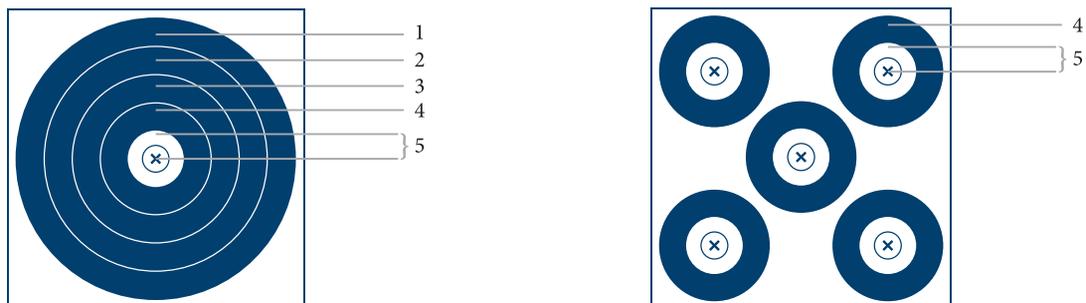


**6.2.11 Schießablauf**

- 6.2.11.1 Zum Einschießen werden grundsätzlich 2 Passen geschossen.  
Der Wettkampf beginnt mit dem 1. Wertungspfeil.
- 6.2.11.2 Auf der Schießlinie befinden sich nur Schützen, die ihre Passe zu schießen haben. Die anderen Schützen der aktiven Gruppe halten sich hinter der Wartelinie auf.
- 6.2.11.3 Das Zeitlimit pro Passe beträgt 4 Minuten.
- 6.2.11.4 Mit Beginn des Wettkampfes schießt A+B oben und C+D unten. Reihenfolge: A+B, C+D; C+D, A+B; A+B, C+D; usw. Nach 6 Passen erfolgt eine Pause. Im Anschluss wird diagonal von oben nach unten und umgekehrt gewechselt, „Überkreuz“ (X), so dass D+C oben und B+A unten schießen.

**6.2.12 Wertung**

- 6.2.12.1 Zählung der Vollscheibe: 5, 4, 3, 2, 1 (von innen nach außen).  
Zählung der Spotscheibe: 5, 4 (von innen nach außen).



- 6.2.12.2 Es wird der höhere Ring gezählt, wenn der Pfeilschaft die Linie eindeutig durchtrennt hat und somit die höherwertigere Zählzone berührt.
- 6.2.12.3 Treffer auf der falschen Scheibe werden als Fehltreffer mit 0 gewertet.
- 6.2.12.4 Fällt dem Schützen ein Pfeil herunter, kann er einen anderen schießen, wenn sich der gefallene Pfeil im Bereich von 3,00 m vor der Schießlinie befindet.
- 6.2.12.5 Schießt ein Schütze mehr als 5 Pfeile in einer Passe, wird diese Passe mit Null gewertet.
- 6.2.12.6 Sind bei der 5er Spotscheibe 2 Pfeile in einer Trefferzone, wird der höherwertige Pfeil nicht gewertet.
- 6.2.12.7 Wenn ein Schütze weniger als 5 Pfeile in einer Passe schießt, und die Schießlinie verlässt, gilt die Passe als beendet. Die fehlenden Pfeile dürfen nicht nachgeschossen werden.
- 6.2.12.8 Schießt ein Schütze vor Freigabe oder nach Beendigung des Schießbetriebs, so wird der beste Pfeil aus der Wertung genommen. Im Wiederholungsfall wird die gesamte Passe mit 0 gewertet. Beim dreimaligen zu Früh- oder zu Spät-Schießen erfolgt die Disqualifikation.

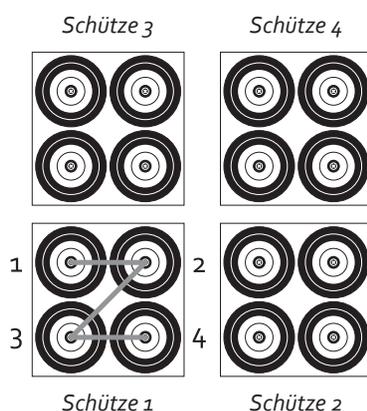
**6.2.13 Technischer Defekt**

Im Falle eines technischen Defektes (Kabel, Sehne, Visier ...) hat der Schütze Zeit zur Reparatur, ohne dass dadurch das Turnier unterbrochen wird. Er erhält die Möglichkeit, die ausgefallenen Passen (maximal 2) nachzuschießen.

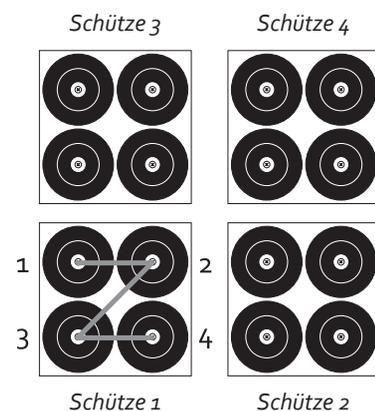
**6.3 Deutsche Meisterschaft Feld und Jagd**

- 6.3.1 Sie besteht aus drei verschiedenen Runden: Feld (Regel 6.3.12 ff.), Jagd (Regel 6.3.13 ff.) und Tierbild (Regel 6.3.14 ff.). Eine Runde besteht aus 2 Standardeinheiten. Eine Standardeinheit besteht aus 14 Scheiben. Jede Standardeinheit enthält eine unterschiedliche Anzahl von Fächerschüssen und/oder Walk-up-Schüssen. Es sind pro Tag jeweils 2 Standardeinheiten (28 Scheiben) zu schießen.
- 6.3.2 Die Meisterschaft Feld und Jagd wird an drei Wettkampftagen ausgetragen.
- 6.3.3 Sowohl in der Feld- als auch Jagdrunde werden pro Scheibe 4 Wertungspfeile je Wettkampftag geschossen. In der Tierbildrunde sind max. 3 Pfeile je Scheibe erlaubt. Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden.
- 6.3.4 Die Verwendung von Entfernungsmessern und Ferngläsern ist erlaubt.
- 6.3.5 Die Schützen schießen in Gruppen mit mindestens drei Schützen.
- 6.3.6 Mit Zustimmung des für die Gruppe zuständigen Target Captain kann ein Schütze von der gegenüberliegenden Seite aus schießen, wenn er sich bei einer speziellen Scheibe von seiner eigenen Seite benachteiligt fühlt.
- 6.3.7 Alle Scheiben müssen rechtwinklig zum Zentrum der Schusslinie stehen.
- 6.3.8 Jede Scheibe ist in der Warteposition mit einer Anzeigetafel zu versehen. Diese hat folgende Informationen zu enthalten: Scheibenummer, Auflagengröße, Entfernung.
- 6.3.9 Auf jedem Abschusspflock ist die Entfernung in Meter und Yard anzugeben.
- 6.3.10 Die Reihenfolge und Schusspositionen der Schützen regelt die Gruppeneinteilung. Fehlt ein Schütze rücken die nachfolgenden Schützen auf. Bei Scheibe 1 und 15 erfolgt ein Wechsel der Schussposition von rechts nach links oder umgekehrt, von oben nach unten oder umgekehrt und in der Reihenfolge werden Schütze 1 und 2 zu Schützen 3 und 4 und umgekehrt.
- 6.3.11 Auflagen und Schussposition**
- 6.3.11.1 Es dürfen keine Auflagen über anderen größeren Auflagen angeordnet werden und keine künstlichen Markierungen auf den Scheiben oder im Vordergrund vorgesehen sein, welche als Zielpunkte benutzt werden können.
- 6.3.11.2 Auflagen Ø 20 cm: Es müssen 4 Auflagen mit je 4 Trefferflächen pro Scheibe verwendet werden. Der erste Schütze schießt auf die Auflage links unten, der Zweite rechts unten, der Dritte links oben und der Vierte rechts oben. Es wird von jedem Schützen auf seiner Auflage in der Reihenfolge oben links, oben rechts, unten links, unten rechts geschossen.

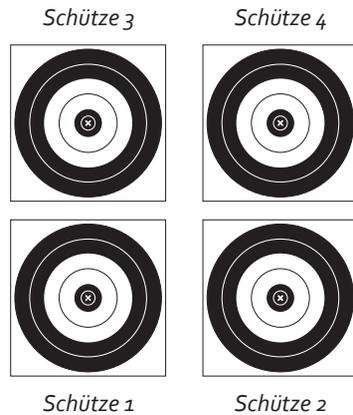
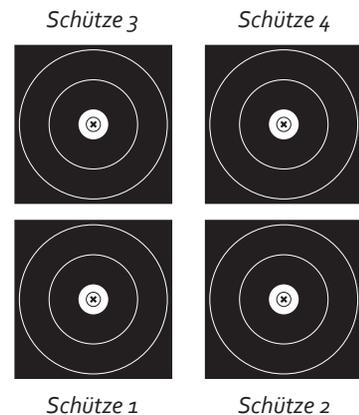
Feldauflage



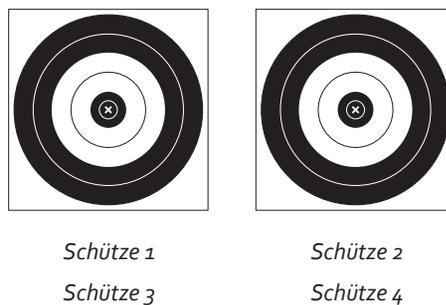
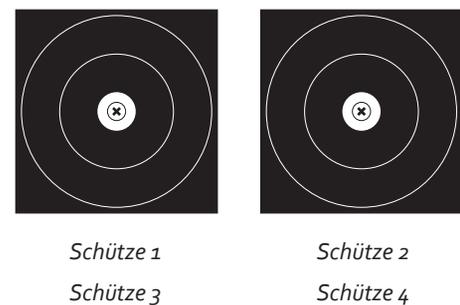
Jagdauflage



- 6.3.11.3 **Auflagen Ø 35 cm:** Es müssen vier in quadratischer Form anzuordnende Auflagen pro Scheibe verwendet werden. Es sind grundsätzlich alle vier Pfeile auf eine einzige Auflage zu schießen, von der linken Abschussposition auf die linke und von der rechten Abschussposition auf die rechte Auflage. Der erste Schütze schießt auf die Auflage links unten, der Zweite rechts unten, der Dritte links oben und der Vierte rechts oben.

**Feldauflage****Jagdauflage**

- 6.3.11.4 **Auflagen Ø 50 cm:** Es können eine oder zwei Auflagen pro Ziel verwendet werden. Es sind grundsätzlich alle vier Pfeile auf eine Auflage zu schießen. Bei Verwendung von zwei Auflagen schießen die Schützen 1 und 3 von der linken Abschussposition auf die linke und die Schützen 2 und 4 von der rechten Abschussposition auf die rechte Auflage.

**Feldauflage****Jagdauflage**

- 6.3.11.5 **Auflagen Ø 65 cm:** Es wird nur eine Auflage pro Ziel verwendet.
- 6.3.11.6 Bei allen geradlinigen- und walk-up-Schüssen, die nur einfach ausgepflockt sind, nehmen die Schützen eine parallel zur Scheibe gedachte Schussposition ein. Die seitliche Entfernung vom Pflöck darf max. 90 cm betragen. Bei doppelter Auspflockung darf die Schussposition max. 15 cm zur Seite oder nach Hinten betragen. Bei walk-up-Schüssen auf die 20 cm, 50 cm und 65 cm Auflagen wird von jedem Pflöck ein Pfeil geschossen. Bei nur einem Abschusspflöck werden alle vier Pfeile von diesem geschossen.
- 6.3.11.7 Bei fächerförmig angeordneten Schüssen auf die 35 cm und 50 cm Auflagen wird von jedem Pflöck ein Pfeil geschossen. Von den zwei linken Abschusspflöcken werden die Pfeile auf die linke Auflage und von den zwei rechten Abschusspflöcken werden die Pfeile auf die rechte Auflage geschossen. Die Entfernung zwischen zwei benachbarten Pflöcken beträgt mind. 90 cm und max. 150 cm.
- 6.3.11.8 **Jagdrunde:** Bei Walk-up-Schüssen auf die 35 cm Auflage gibt es 2 Abschusspflöcke. Von jedem Pflöck sind je 2 Pfeile zu schießen.

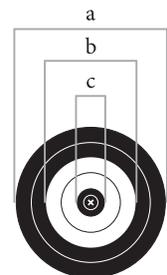
## 6.3.12 Feldrunde, bekannte Entfernungen

6.3.12.1 Die Standardeinheit mit 14 Feldscheiben besteht aus folgenden Schüssen (Entfernungen in yards):

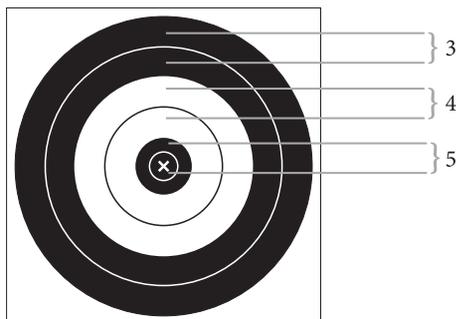
Auflagengröße Ø	Anzahl der Pflöcke	Junioren/Erwachsene/Senioren	Jugendliche/Schüler
65 cm	4	80-70-60-50	40-35-30-25
65 cm	1	65	35
65 cm	1	60	30
65 cm	1	55	25
50 cm	4	45-40-35-30	25
50 cm	4	35-35-35-35	25-25-25-25
50 cm	1	50	25
50 cm	1	45	20
50 cm	1	40	20
35 cm	1	30	15
35 cm	1	25	15
35 cm	1	20	15
35 cm	1	15	15
20 cm	4	35-30-25-20 ft	20 ft

6.3.12.2 Die Felddauflage hat zwei schwarze Außenringe (a), zwei weiße Innenringe (b) und einen schwarzen Zielpunkt (c). Vier Auflagengrößen sind zu verwenden:

a	b	c
20 cm / 16 cm	12 cm / 8 cm	4 cm
35 cm / 28 cm	21 cm / 14 cm	7 cm
50 cm / 40 cm	30 cm / 20 cm	10 cm
65 cm / 52 cm	39 cm / 26 cm	13 cm



6.3.12.3 Wertung (von innen nach außen): 5, 4, 3



6.3.12.4 Die Farbe der Abschusspflöcke ist für Senioren/Erwachsene/Junioren weiß und für Jugendliche/Schüler blau.

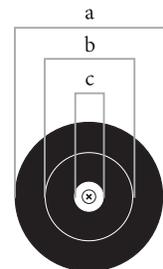
## 6.3.13 Jagdrunde, bekannte Entfernungen

6.3.13.1 Die Standardeinheit mit 14 Jagdscheiben besteht aus folgenden Schüssen (Entfernungen in yards):

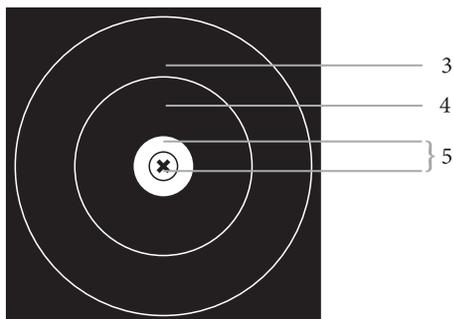
Auflagengröße Ø	Anzahl der Pflöcke	Junioren/Erwachsene/Senioren	Jugendliche/Schüler
65 cm	4	70-65-61-58	40-35-30-25
65 cm	4	64-59-55-52	35
65 cm	4	58-53-48-45	30
50 cm	4	53-48-44-41	25
50 cm	1	48	25
50 cm	1	44	25
50 cm	1	40	25
50 cm	4	36-36-36-36	20
35 cm	4	32-32-32-32	20-20-20-20
35 cm	4	28-28-28-28	15
35 cm	2	23-20	15
35 cm	2	19-17	15
35 cm	2	15-14	10
20 cm	1	11	20 ft

6.3.13.2 Die Jagdauflage hat einen schwarzen Außenring (a), einen schwarzen Innenring (b) und einen weißen Zielpunkt (c).

a	b	c
20 cm	12 cm	4 cm
35 cm	21 cm	7 cm
50 cm	30 cm	10 cm
65 cm	39 cm	13 cm



6.3.13.3 Wertung (von innen nach außen): 5, 4, 3



6.3.13.4 Die Farbe der Abschusspflöcke ist für Senioren/Erwachsene/Junioren rot und für Jugendliche/Schüler blau.

## 6.3.14 Tierbildrunde, bekannte Entfernungen

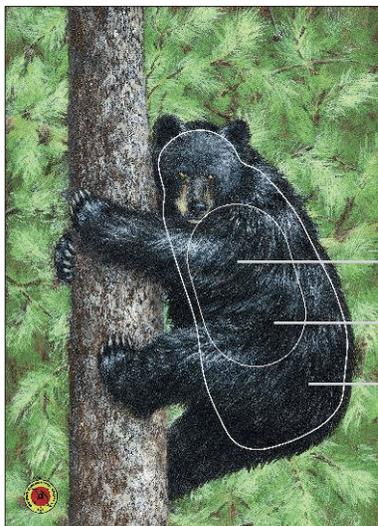
6.3.14.1 Die Standardeinheit mit 14 Tierbildscheiben besteht aus folgenden Schüssen (Entfernungen in yards):

Auflagengröße	Anzahl der Pflöcke	Junioren/Erwachsene/Senioren	Jugendliche/Schüler
Gruppe I	3	60-55-50	30-25-20
Gruppe I	3	56-51-46	30
Gruppe I	3	50-45-40	30
Gruppe II	3	45-42-39	25
Gruppe II	3	43-40-37	25
Gruppe II	3	41-38-35	25
Gruppe III	1	35	20
Gruppe III	1	32	20
Gruppe III	1	28	20
Gruppe III	1	24	15
Gruppe IV	1	20	15
Gruppe IV	1	17	15
Gruppe IV	1	14	10
Gruppe IV	1	11	20 ft

## 6.3.14.2 Auflagen

Die Ziele für diese Standardeinheit sind Tierbilddauflagen.

Die Zählfläche ist in drei Zonen eingeteilt:



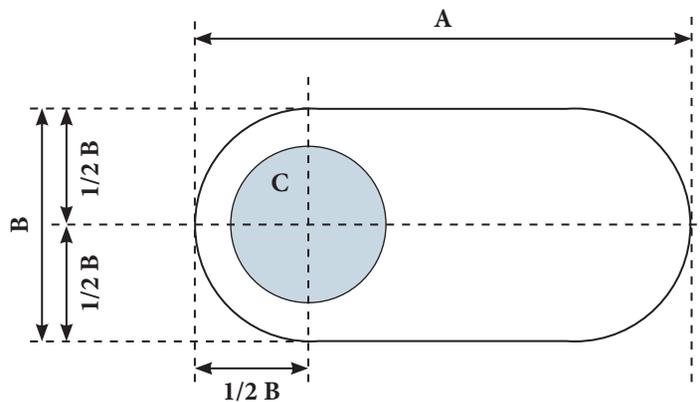
Innenkill

Außenkill

Wund

Die zur Zeit gültigen Tierbilddauflagen sind der Anlage 1 zu entnehmen (Seite 30-31).

- 6.3.14.3 Die Größen der höherwertigen Zählzonen (Außen- und Innenkill) und die Position des Innenkills sind in der nachfolgenden Grafik und Tabelle dargestellt.



Auflagengröße	A (horizontal)	B (vertikal)	C (Innenkill)
Gruppe I	370 mm	230 mm	Ø 130 mm
Gruppe II	270 mm	180 mm	Ø 100 mm
Gruppe III	180 mm	115 mm	Ø 70 mm
Gruppe IV	92 mm	65 mm	Ø 40 mm

- 6.3.14.4 In der Tierbildrunde dürfen max. 3 Pfeile pro Scheibe geschossen werden. Nur der 1. getroffene Pfeil in einer Wertungszone zählt.
- 6.3.14.5 Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden.
- 6.3.14.6 An der ersten Scheibe der Gruppe beginnt der erste Schütze (Target Captain). Danach wird wie folgt rolliert. Der letzte Schütze beginnt an der nächsten Scheibe (1. wird 2., 2. wird 3. usw.).
- 6.3.14.7 Die Farbe der Abschusspflocke ist für Senioren/Erwachsene/Junioren gelb und für Jugendliche / Schüler blau.

**6.3.14.8 Wertung:**

	Innenkill	Außenkill	Wund
1. Pfeil	20	18	16
2. Pfeil	14	12	10
3. Pfeil	8	6	4

## 6.4 Deutsche Meisterschaft Bowhunter

6.4.1 Sie wird auf unterschiedlichen Parcours geschossen. Ein Parcours besteht aus zwei Standardeinheiten mit jeweils mindestens 14 3D-Tieren auf unbekannte Entfernung.

6.4.1.1 Die Meisterschaft wird an zwei Wettkampftagen geschossen. Sie wird auf unterschiedlichen Runden aus Regel 6.4.2 – 6.4.4 ausgetragen. Die Zusammenstellung der Runden regelt die jeweilige Ausschreibung.

6.4.1.2 Eine Gruppe besteht aus mindestens drei und höchstens sechs Schützen.

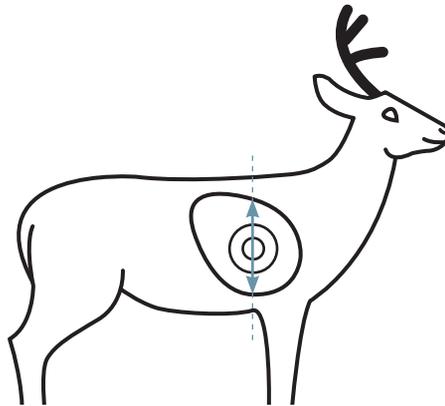
## 6.4.1.3 Hilfsmittel:

a) Einfache Ferngläser – ohne jegliche Hilfsmittel – (z.B. Entfernungsmesser, Winkelmesser usw.) werden bei Meisterschaften für die Dauer des gesamten Wettbewerbes zugelassen.

b) Die Ferngläser werden vor dem Wettbewerb überprüft und abgenommen.

6.4.1.4 3 D-Tiere werden nach der Größe der Killzone in vier verschiedene Gruppen eingeteilt.

6.4.1.5 **Ermittlung:** Es wird die Höhe einer Senkrechten gemessen, die durch das Zentrum sowie die zentrale und innere Wertungszone geht.



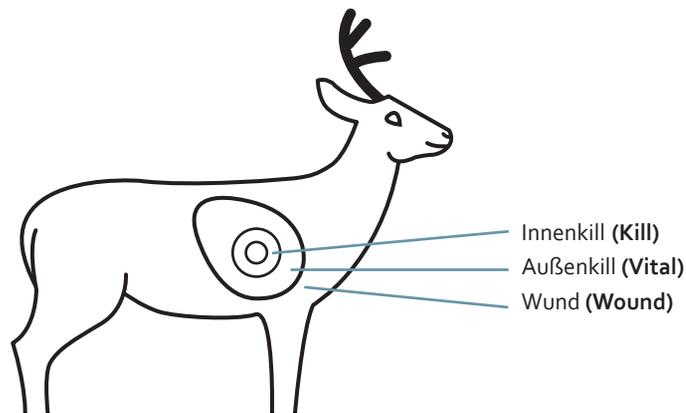
6.4.1.6 **Einteilung:** Danach werden die 3D-Tiere in folgende Gruppen klassifiziert:

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

6.4.1.7 Die 3D-Tiere werden gemäß ihrer Klassifizierung innerhalb der für die Klasse gültigen Maximalentfernungen aufgestellt:

Tiergruppe	Junioren/Erwachsene/Senioren	Jugendliche/Schüler
I	bis max. 60 yards / ca. 55 m	bis max. 30 yards / ca. 27 m
II	bis max. 45 yards / ca. 41 m	bis max. 25 yards / ca. 23 m
III	bis max. 35 yards / ca. 32 m	bis max. 20 yards / ca. 18 m
IV	bis max. 20 yards / ca. 18 m	bis max. 15 yards / ca. 14 m

6.4.1.8 Die Wertungszonen der 3D-Tiere sind in drei Bereiche eingeteilt:



- 6.4.1.9 Bei 3D-Tieren, die mehr als eine Killzone haben, gilt immer nur diejenige, welche auf dem 3D-Tier eingezeichnet oder auf einem Schaubild ausgewiesen ist.
- 6.4.1.10 Pfeile, welche in Geweih oder Gehörn stecken, werden nicht gezählt.
- 6.4.1.11 Pfeile, die das 3D-Tier streifen und nicht im Tier stecken bleiben, werden nicht gewertet.
- 6.4.1.12 Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden.
- 6.4.1.13 Am ersten 3D-Tier einer jeden Gruppe beginnt der erste Schütze (Target Captain). Danach wird wie folgt rolliert: Der letzte Schütze beginnt an der nächsten Scheibe (1. wird 2., 2. wird 3. usw.).
- 6.4.1.14 Der Abstand zum Abschusspflock darf 15 cm zur Seite oder nach hinten betragen, jedoch nicht nach vorn in Richtung Target.

#### 6.4.2 Drei-Pfeil-Runde, unbekannte Entfernungen

Die Standardeinheit besteht aus 14 3D-Tieren.

- drei 3D-Tiere der Gruppe I – Walk-up, mit jeweils drei Abschusspflocken in beliebigem Abstand
- drei 3D-Tiere der Gruppe II – Walk-up, mit jeweils drei Abschusspflocken in beliebigem Abstand
- vier 3D-Tiere der Gruppe III – mit jeweils einem Abschusspflock
- vier 3D-Tiere der Gruppe IV – mit jeweils einem Abschusspflock

6.4.2.1 Die Farbe der Abschusspflocke ist für Senioren / Erwachsene / Junioren gelb und für Jugendliche / Schüler blau.

#### 6.4.2.2 Wertung:

	Kill	Wund
1. Pfeil	20	18
2. Pfeil	16	14
3. Pfeil	12	10

## Durchführungsbestimmungen

### 6.4.3 Hunter, bzw. Ein-Pfeil-Runde, unbekannte Entfernungen

Die Standardeinheit besteht aus 14 3D-Tieren.

- drei 3D-Tiere der Gruppe I
- drei 3D-Tiere der Gruppe II
- vier 3D-Tiere der Gruppe III
- vier 3D-Tiere der Gruppe IV

6.4.3.1 Jedes Target hat einen Abschusspflock.

6.4.3.2 Die Farbe der Abschusspflocke ist für Senioren/Erwachsene/Junioren rot und für Jugendliche / Schüler blau.

#### 6.4.3.3 Wertung:

	Innenkill	Außenkill	Wund
1 Pfeil	20	16	10

### 6.4.4 Doppelhunter, bzw. Zwei-Pfeil-Runde, unbekannte Entfernungen

Die Standardeinheit besteht aus 14 3D-Tieren.

- drei 3D-Tiere der Gruppe I
- drei 3D-Tiere der Gruppe II
- vier 3D-Tiere der Gruppe III
- vier 3D-Tiere der Gruppe IV – je Target werden zwei 3D-Tiere verwendet

6.4.4.1 Jedes Target hat zwei unterschiedliche Abschusspflocke.

6.4.4.2 Von jedem Abschusspflock wird ein Pfeil auf jedes 3D-Tier geschossen.

6.4.4.3 Beide Pfeile werden gewertet und addiert.

6.4.4.4 Die Farbe der Abschusspflocke ist für Senioren/Erwachsene/Junioren rot und für Jugendliche / Schüler blau.

#### 6.4.4.5 Wertung:

	Innenkill	Außenkill	Wund
1. Pfeil	10	8	5
2. Pfeil	10	8	5

### 6.5 Internationale Runden

Spezialrunde, Präzisionsrunde, Game Trail-Runde (siehe Anlage 3)

**7.1 Einzelwertung**

- 7.1.1 Die Vergabe des Titels „Deutscher Meister“ sowie die Verleihung der Medaillen richtet sich nach den Regeln 7.1.2 bis 7.1.8.
- 7.1.2 Startet bei einer Deutschen Meisterschaft „Halle“ oder „Feld und Jagd“ in einer Wettbewerbsklasse nur ein Teilnehmer muss er, um „Deutscher Meister“ zu werden, eine bestimmte Punktzahl (Limit) erreichen. Wird dieses Limit nicht erreicht ist er Klassensieger.
- 7.1.2.1 Bei der „DM Bowhunter“ gibt es keine Limits.
- 7.1.3 Das erforderliche Limit wird in Prozentanteil (%) der gesamt möglichen Punktzahl berechnet. Diese prozentualen Limits werden in jeder Wettbewerbsklasse anhand des Durchschnittes der Siegerergebnisse der letzten drei Jahre berechnet. Um die unterschiedlichen Anforderungen von Parcours und Witterung auszugleichen, wird bei der DM Halle 3% und bei der DM Feld und Jagd 5% in Abzug gebracht.
- 7.1.4 Die geforderten Limits werden spätestens durch Aushang bei der jeweiligen Meisterschaft bekanntgegeben.
- 7.1.5 In den Schüler-, Jugend- und Juniorenklassen gibt es bei keiner der Meisterschaften ein Limits. Es werden immer Medaillen und Urkunden vergeben.

**7.1.6 Ehrungen**

Es werden in allen Wettbewerbsklassen immer die Plätze 1-3 durch die Verleihung einer Urkunde geehrt.

- 7.1.7 Die Ehrung als „Deutscher Meister“ und Verleihung der Medaillen richtet sich nach folgendem Schema:

Einzelstarter – Gold (bei der „Halle“ sowie „Feld und Jagd“ bei Erreichen des erforderlichen Limits)

Zwei Starter – Gold, Silber

Drei Starter – Gold, Silber, Bronze

- 7.1.8 Startberechtigte Schützen ausländischer Nationalität können nur dann „Deutscher Meister“ werden, wenn nachfolgende Punkte alle erfüllt werden:

- Sie müssen Mitglied eines IFAA Verbandes sein, mit dem ein gültiges Mitgliedsabkommen besteht.
- Sie müssen ihren ständigen Wohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben.
- Sie dürfen in den letzten 12 Monaten vor einer Meisterschaft nicht für einen anderen IFAA Verband an einer Meisterschaft teilgenommen haben.

## 7.2 Mannschaftswertung

- a) Der DFBV unterscheidet zwischen Mixed- und Stilartmannschaften.
- b) Für die Mannschaftswettbewerbe können Mitglieder eines Vereins oder einer anerkannten Startgemeinschaft, Mannschaften bilden.
- c) Die Mitglieder einer vom DFBV anerkannten Startgemeinschaft, sind jährlich bis Ende Februar schriftlich an den Sportleiter zu melden und über die Mitgliederdatei zu führen.

### 7.2.1 Mixed Mannschaften

- 7.2.1.1 Teilnehmer einer Meisterschaft können ohne Berücksichtigung von Punkt 7.2 b), aus unterschiedlichen Wettbewerbsklassen, eine Mannschaft vor Ort bilden.
- 7.2.1.2 Eine Mannschaft besteht aus 5 Schützen. Sie muss sich aus mindestens drei Stilarten zusammensetzen und es müssen mindestens zwei Visierklassen in dieser Mannschaft vertreten sein.
- 7.2.1.3 Schüler- und Jugendklassen können nicht in die Mannschaft aufgenommen werden.
- 7.2.1.4 **Mittelwert:** Anhand der Schießergebnisse aus den Einzelwettbewerben wird für jede Wettbewerbsklasse ein Mittelwert errechnet.
- 7.2.1.5 Für die Ermittlung des Mittelwertes werden die ersten 5 Plätze einer jeden Wettbewerbsklasse herangezogen. Starten weniger als 5 Schützen in einer Wettbewerbsklasse werden die vorhandenen Ergebnisse berücksichtigt.
- 7.2.1.6 Die Wettbewerbsklasse mit dem höchsten Mittelwert (MW) dient als Maßstab. Dieser Wert wird dann durch alle anderen Mittelwerte geteilt. Das Ergebnis dieser Division (bis auf zwei signifikante Stellen hinter dem Komma) ergibt dann den Multiplikator, mit dem die Einzelergebnisse der Mannschaftsmitglieder multipliziert werden. Beispiel:

höchster MW FU – m	MW BH-R – w	Multiplikator
536	: 478	= 1,12

Daraus folgt, dass jedes Einzelergebnis BH-R Damen für die Mannschaftswertung mit 1,12 multipliziert würde.

- 7.2.1.7 **Wertung:** Die Mannschaft mit dem höchsten Gesamtergebnis aus der Addition aller Einzelergebnisse einer Mannschaft, wird Mixed Mannschaftsmeister.

### 7.2.2 Stilart Mannschaften

- 7.2.2.1 Eine Mannschaft besteht aus drei Schützen eines Vereines oder einer Startgemeinschaft.
- 7.2.2.2 Mannschaften können in jeder Stilart gebildet werden.
- 7.2.2.3 Es gibt Mannschaftswertungen in folgenden Kombinationen
  - a) Junioren / Erwachsene / Senioren - weiblich
  - b) Junioren / Erwachsene/Senioren - männlich
  - c) Schüler / Jugend - männlich/weiblich
- 7.2.2.4 Innerhalb eines Sportjahres (01.01. - 31.12.) darf ein Schütze einer Stilartmannschaft nicht für unterschiedliche Vereine oder Startgemeinschaften starten.
- 7.2.2.5 **Wertung:** Das höchste Gesamtergebnis aus der Addition aller Einzelergebnisse einer Mannschaft ergibt in der Summe den jeweiligen Mannschaftsmeister einer Stilart.
- 7.2.3 **Ehrung:** Es werden in allen Mannschaftswettbewerben immer die Plätze 1-3 geehrt.

**7.3 Punktegleichheit**

Bei Punktegleichheit werden zur Ermittlung der Platzierungen folgende Punkte berücksichtigt:

- |       |   |   |
|-------|---|---|
| 7.3.1 | Halle   | Einzelwertung/Mannschaftswertung<br>Durch die Anzahl der getroffenen Pfeile<br>Durch die Anzahl der Xer<br>Durch die Anzahl der 5er               |
| 7.3.2 | Feld und Jagd   | Einzelwertung/Mannschaftswertung<br>Durch die Anzahl der getroffenen Pfeile<br>Durch die Anzahl der Xer<br>Durch die Anzahl der 5er               |
| 7.3.3 | Bowhunter   | Einzelwertung/Mannschaftswertung<br>Durch die Anzahl der getroffenen Pfeile<br>Durch die Anzahl der Innenkills<br>Durch die Anzahl der Außenkills |
| 7.3.4 | Ist nach Berücksichtigung der oben genannten Kriterien eine Entscheidung nicht möglich, so sind Einzelschützen sowie auch Mannschaften gleichwertig. Dies gilt für alle drei Meisterschaften. |   |

**7.4 Rekorde**

- 7.4.1 Rekorde können nur bei der „DM Halle“ und bei der „DM Feld und Jagd“ erzielt werden.
- 7.4.2 Rekorde werden für alle Wettbewerbsklassen geführt.
- 7.4.3 Diese Rekorde werden durch den Sportleiter dokumentiert.
- 7.4.4 Werden Scheiben aus der Wertung genommen, können keine Rekorde erzielt werden, es sei denn der Rekord wurde auch ohne die herausgenommenen Scheiben erzielt.
- 7.4.5 International aufgestellte Rekorde durch Starter des DFBV, die höher sind als der aktuell gültige deutsche Rekord, gelten auch als nationale Rekorde.

## Wettkampfgericht (Beschwerdekomitee)

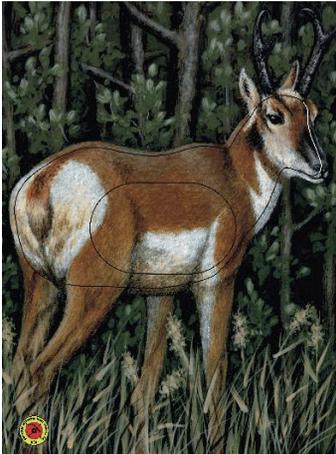
- 8.1 Vor Beginn jeder Meisterschaft wird ein Wettkampfgericht bestimmt. Es ist zuständig für alle Proteste und Beschwerden sowie für die Einhaltung der Turnierregeln. Das Wettkampfgericht ist befugt, Verstöße gegen die Sportordnung und die Durchführungsbestimmungen zu ahnden.
- 8.2 Das Wettkampfgericht besteht grundsätzlich aus:
- a) dem Turnierleiter
  - b) dem Präsidenten (oder dessen Vertreter)
  - c) dem Sportleiter (oder dessen Vertreter)
  - d) sowie zwei weiteren Vorstandsmitgliedern als Beisitzer
- 8.3 Den Beisitzern sollte der Fachwart der jeweiligen Meisterschaft (Halle/Feld und Jagd/Bowhunter) und der Fachwart der entsprechenden Stilrichtung angehören. Der Turnierleiter übernimmt den Vorsitz des Komitees und fertigt ein Protokoll.
- 8.4 Zulässige Maßnahmen des Wettkampfgerichts:
- a) Begründete Korrekturen von Schießergebnissen
  - b) Punktabzug bei begründetem Protest
  - c) Disqualifikation bei grobem Regelverstoß oder nach wiederholten Verwarnungen
- 8.5 Zur Überwachung der Turnierregeln, Sicherheitsbestimmungen und Einhaltung der Sportordnung setzt die Turnierleitung Aufsichtspersonal (Range Captains und deren Helfer) ein. Dieses Aufsichtspersonal ist berechtigt und verpflichtet Verwarnungen auszusprechen und festgestellte Regelverstöße unmittelbar dem Turnierleiter zu melden.
- 8.6 Proteste und Beschwerden der Wettkampfteilnehmer müssen innerhalb der offiziellen Protestzeit in schriftlicher Form an das Wettkampfgericht eingereicht werden. Die offizielle Protestzeit endet jeweils eine Stunde nach Abgabe der letzten Score Karte. Mit Einreichung des Protestes ist eine Bearbeitungsgebühr zu entrichten, deren Höhe vor Wettkampfbeginn vom Wettkampfgericht festgelegt wird. Sofern dem Protest oder der Beschwerde stattgegeben wird, erfolgt eine Rückerstattung der Protestgebühr. Andernfalls verfällt diese zu Gunsten des Verbandes.

## § 16

### Inkrafttreten

Diese Sportordnung tritt am Tag der Veröffentlichung in Kraft.

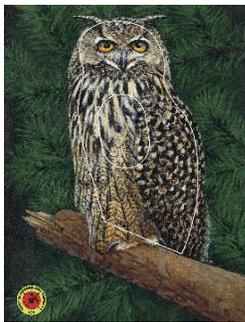
## Gruppe I



## Gruppe II



Gruppe III



Gruppe IV



**a) Spezialrunde (Tierbild und/oder 3D-Tiere)**

Die Standardeinheit besteht aus 14 Targets folgender Spezifikation:

- bis maximal 3 Zeit-Targets
- bis maximal 3 Herden-Targets
- bis maximal 3 Gruppen-Targets
- mindestens 5 klassische Standard-Targets

Zeit-Target:

- Eine einziges Target (Tierbild oder 3D-Tier).
- Ein einziger Abschusspflock je Schütze (bis zu drei nebeneinander).
- Es sind drei Pfeile innerhalb von 30 sec. (Blankschützen), 45sec. (Visierschützen) in markierter Reihenfolge zu schießen.

Bei Zeitüberschreitung wird kein einziger Pfeil gewertet. Die Schützen stehen in der „Fertigposition“ mit eingemocktem Pfeil, aber nicht mit ausgezogenem Bogen. Die Pfeile zwei und drei müssen sich im Köcher befinden, ein Ablegen oder einstecken in den Boden ist nicht erlaubt. Die Schützen signalisieren dem Zeitnehmer, dass sie fertig sind. Erst auf das Zeichen des Zeitnehmers dürfen die Bögen ausgezogen werden. Auf das Stoppsignal haben die Schützen sofort mit dem Schießen aufzuhören. Bei einer Gefahrensituation oder Materialfehlern wird der Vorgang unterbrochen und neu gestartet.

Herden-Target: Ein einziger Abschusspflock je Schütze. Drei verschiedene Targets in unterschiedlicher Entfernung, markiert mit A-B-C. Es sind drei markierte Pfeile in der Reihenfolge A-B-C zu schießen. Jeweils ein Pfeil pro Target.

Gruppen-Target: Drei verschiedene Targets – gleicher oder unterschiedlicher Größe – in drei verschiedenen Entfernungen, markiert mit A-B-C. Je Target ein separater Abschusspflock. Es sind drei markierte Pfeile in der Reihenfolge A-B-C zu schießen. Jeweils ein Pfeil pro Target.

Klassisches Standard-Target: Ein einziges Target mit drei verschiedenen Abschusspflocken. Die Pflöcke sind mit 1, 2 und 3 zu markieren. Von jedem Pflöck ist ein Pfeil auf das Target zu schießen. Die Pfeile sind in der Reihenfolge 1-3 zu markieren und zu schießen.

Entfernungen: Die Entfernungen für Senioren/Erwachsene/Junioren sind gleich. Sie dürfen 50 yards nicht überschreiten. Die Entfernungen für Jugendliche/Schüler sind gleich. Sie dürfen 30 yards nicht überschreiten.

**Wertung:** Bei der Spezialrunde werden alle drei Pfeile gewertet. Die auf jedem Stand erreichte Punktzahl kann das Maximum von 20 Punkten nicht übersteigen.

Herde/Gruppe /Tierbild	Pfeil	Kill	Wund
1. Tier	1.	10	4
2. Tier	2.	6	3
3. Tier	3.	4	2

b) **Präzisionsrunde, unbekannte Entfernung**

Die Standardeinheit besteht aus 14 Scheiben: 4 Scheiben Tierbilder der Gruppe I, 5 Scheiben Tierbilder der Gruppe II, 5 Scheiben Tierbilder der Gruppe III.

Ein farbiger Spot ist innerhalb der Killzone angebracht. Der Mindestabstand zum Rand der Zone muss mindestens 2 cm betragen. Er kann ansonsten innerhalb der Zone an beliebiger Stelle angebracht sein. Der eingezeichnete Spot ist gelb.

Größe der Spots:	Gruppe I	10,0 cm Durchmesser
	Gruppe II	7,5 cm Durchmesser
	Gruppe III	5,0 cm Durchmesser

Pro Scheibe werden zwei Abschusspflocke gesetzt. Je Ziel sind zwei Pfeile zu schießen, deren Ergebnis addiert wird.

**Wertung:**

	Spot	Kill	Wund
1. Pfeil	10	8	5
2. Pfeil	10	8	5

Die maximale Entfernung für Senioren/Erwachsene/Junioren darf 50 yards und für Jugendliche/Schüler 30 yards nicht übersteigen.

c) **Game Trail-Runde, unbekannte Entfernungen**

Die Standardeinheit besteht aus 28 Targets:	max. 7 Game Trails
	max. 7 Tree Stand Targets
	max. 7 Moving Targets
	max. 7 Klassische Targets

Game Trail: Die Targets sind für die wartenden Schützen nicht einsehbar. Das Game Trail ist durch ein Band gekennzeichnet, an dem der Schütze sich vorwärts bewegen muss. Das Game Trail muss von jedem Schützen einzeln geschossen werden. Ein Zurückgehen ist nicht erlaubt. Die Pfeile müssen in der gekennzeichneten Reihenfolge (aufsteigend) geschossen werden. Schützen, die das Game Trail geschossen haben, warten am Ende, bis alle Schützen geschossen haben.

Tree Stand Target: Eine Schussposition von einem Baumstand /Hochstand aus.

Moving Target: Moving Targets sind bewegliche Ziele. Innerhalb der Strecke, die das Target zurücklegt, muss eine Teilstrecke markiert sein, innerhalb derer das Target geschossen werden muss. Ein Probelauf vor dem ersten Schuss der Gruppe ist gestattet. Bewegliche Targets dürfen in ihrer Bewegung nicht durch Schieben oder Bremsen manipuliert werden.

Klassisches Target: Ein gewöhnliches Target mit einem Abschusspflock je nach Geländegegebenheit. Es sind max. 3 Pfeile je Target erlaubt. Der erste zählende Treffer wird gewertet.

**Wertung:**

	Kill	Wund
1. Pfeil	20	18
2. Pfeil	16	14
3. Pfeil	12	10

Ordnungs-Nr.	Änderung	Beschlussorgan	Datum
	Überarbeitung der SpO	Fachwart Wett- kampfororganisation und Fachwarte der jeweiligen Fachbereiche.	18.01.2009
4.6	Übersicht Stilarten- Nachtrag Stilart 3 „mit Pinvisier“	Sportleiter	20.07.2009
3.9	Neu: Traditioneller Recurvebogen	DFBV-Vorstand	10.01.2010
4.6	Übersicht Stilarten	DFBV-Vorstand	10.01.2010
5.2.7	Neu: Allgemeine Regeln und Sicherheitsbestimmungen	DFBV-Vorstand	10.01.2010
6.1.12.6	..., wird die Passe mit Null bewertet.	DFBV-Vorstand	10.01.2010
6.7.4 a) b)	„Hilfsmittel“	JHV 2010	26.03.2010
3.6.6 / 3.7.6	Stilarten BU / BL	DFBV-Vorstand	27.11.2010
4.6	Übersicht Stilarten	DFBV-Vorstand	27.11.2010
6.10.2	Entfernungen	DFBV-Vorstand	27.11.2010
8.2 c)	Wettkampfgericht	DFBV-Vorstand	27.11.2010
6.7.5.1	Aufstellung Tierbildauflagen oder 3D-Tiere	JHV 2011	25.03.2011
7.1.1	Verleihung Urkunde	JHV 2011	25.03.2011
3.8.9	...Bogenklasse gilt nur für... (ersatzlos gestrichen)	DFBV-Vorstand	21.05.2011
6.7.4 a)	Einfache Ferngläser - ohne jegliche...	DFBV-Vorstand	21.05.2011
7.2.1.6	Für die Ermittlung des...	DFBV-Vorstand	21.05.2011
5.2.10	Spannvorgang	MitglVers/DMBH	23.09.2011
6.6.5	Punktezahl (kpl)	MitglVers/DMBH	23.09.2011
5.3	Turnierleiter	DFBV-Vorstand	Nov 2011
3.9	Traditioneller Recurvebogen	DFBV-Vorstand	Jun 2012
6.6.3.2 / 4.5	Neueinteilung Zählzonen	DFBV-Vorstand	16.09.2012
3.9		DFBV-Vorstand	Sept 2012
6.7.4 a) b)		JHV 2010	18.01.2013
6.6.5		MitglVers/DMBH	2011
	Überarbeitung und Neuformulierung der gesamten Sportordnung	DFBV-Vorstand	12.04.2014



