

ANHÄNGE zu IFAA 3D

<http://www.oebstv.com/oebstv/regelwerke/ifaa>

Abschußpflöcke:

Max. Entfernung je Gruppe in Meter				
Gruppe		2 x roter Pflock	2 x blauer Pflock	2 x gelber Pflock
		Schüler Cubs	Junioren	Veteranen / Erwachsene
		alle Bogenklassen	alle Bogenklassen	junge Erwachsene
				alle Bogenklassen
1		max. 27,45 Meter	max. 45,70 Meter	max. 54,85 Meter
2		max. 22,85 Meter	max. 41,15 Meter	max. 41,15 Meter
3		max. 18,30 Meter	max. 32,00 Meter	max. 32,00 Meter
4		max. 9,15 Meter	max. 18,30 Meter	max. 18,30 Meter

Altersklassen:

Altersklasse Einteilung laut WKO und IFAA	
(Stichtag ist Turniertag)	
m / w	
Schüler Cubs	unter 13 Jahren
Junioren	13 bis 16 Jahre
Junge Erwachsene Adults	17 und 18 Jahre
Erwachsene / Adults	19 bis 54 Jahre
Veteranen	ab 54 Jahren

Bogenklassen:

Bogenklassen Einteilung laut WKO und IFAA	
• Barebow-Recurve	BB-R
• Barebow-Compound	BB-C
• Freestyle Lim. Recurve	FS-R
• Freestyle Lim. Compound	FS-C
• Freestyle Unlimited	FU
• Bowhunter Compound	BH-C
• Bowhunter Limited	BL
• Bowhunter Unlimited	BU
• Traditional Recurve Bow	TR
• Longbow	LB
• Historical Bow	HB
• Bowhunter Recurve	BH-R

Wertung:

Es gibt bei jedem Ziel zwei Abschußpflöcke
 An jedem Abschußpflock wird ein Pfeil geschossen
 Der nächste Schütze der Gruppe rückt erst nach, wenn der vorige mit dem Schießen fertig ist und die Abschußposition verlassen hat.

!!! Beide Pfeile werden gewertet !!!



Zentrale Wertungszone / KILL	10 Punkte
Innere Wertungszone / VITAL	8 Punkte
Außere Wertungszone / WOUND	5 Punkte

Pfeile, welche eine 3D-Scheibe nahe der Haarlinie treffen und nicht steckenbleiben, werden nicht gewertet und nicht nachgeschossen.
 Pfeile, welche im Ständer, im Sockel, in den Hörnern oder im Geweih einer 3D-Scheibe stecken, werden nicht gewertet.



- Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Schreiben nicht berührt werden.
Kein Pfeil darf gezogen werden bevor gewertet wurde, ansonsten wird der Pfeil nicht gewertet.
- 10.) Abgeprallte Pfeile (mit Ausnahme 10a) und Aufsetzer werden nicht gewertet.
- 10a.) Abpraller, bei denen der Pfeil vor dem Ziel liegt und Durchschüsse im Wertungsbereich werden mit einem markierten Pfeil nachgeschossen. Abpraller oder Durchschüsse müssen mindestens von zwei Gruppenmitgliedern bestätigt werden.
- 10b.) Kein Schütze darf zum Abschusspflock zurückkehren, um weitere Pfeile zu schießen, wenn er diesen bereits in Richtung Scheibe verlassen hat.
- 10c) Pfeile die vom Boden in die Scheibe abgeprallt sind, werden nicht gewertet.
- 10d) Pfeile die über Baumzweigen etc. abgelenkt wurden und in der Scheibe stecken, werden entsprechend gewertet
- 10e) Direkte, nicht abgelenkte Schüsse in Horn und Geweih werden nicht gewertet
- 11.) 11a) Ein Pfeil, der die Trennlinie unterbricht und die höhere Wertungsfläche berührt, erhält die höhere Wertung.
- 11b) Ein Pfeil der eine 3D Scheibe nahe der Haarlinie trifft, aber nicht stecken bleibt, wird nicht gewertet. Es darf kein zusätzlicher Pfeil geschossen werden.
- 11c) Pfeile, welche im Sockel, in den Hörnern oder im Geweih stecken, werden nicht gewertet. Sollte bei den Hufen eine gesonderte Linie gezogen sein, so wird diese herangezogen. Die Linie muss aber durchschlagen sein, damit der Treffer zählt
- 12.) Überholen von Gruppen nur mit dem Einverständnis beider Team-Captains möglich.
- 13.) Nicht erlaubt sind Entfernungsmesser.
- 14.) Mobiltelefone sind ebenfalls nicht am Parcours erlaubt.
- 15.) Bei der Scheibenummer (Wartezone) ist ein Foto des 3-D Zieles mit genau eingezeichneter Wertungszone angebracht.
- 16.) Doppelte Schreibweise bei jeder Tierscheibe am Parcours; Summenbildung durch die Athleten; es werden nur unterschriebene Schlusszettel gewertet; die Scorezettel müssen während des Wettbewerbs bei jeder Scheibe aktualisiert werden (nicht erst nach Rückkehr aus dem Parcours); bei unterschiedlichen Gesamt-Ergebnissen der beiden abgegebenen Schusszettel, wird das niedrigere Ergebnis gewertet. Scorekarten nur gruppenweise geschlossen bei der Organisation abgeben.
- 17.) Die Parcours müssen ohne große Unterbrechungen für Mittagessen etc. durchgegangen