

IFAA-Regeln



Regeln und Regelauslegungen

Dr. Dietmar Vorderegger

G. Turnierbeteiligte

Turnierfunktionäre

- » Shoot Director (Turnierleiter)
- » Range Captain (Parcours-Verantwortlicher)
- » Technical Control (Technische Kontrolle)

Altersklassen

- | | |
|----------------------------------|----------|
| » Seniors (Senioren II) | 65+ |
| » Veterans (Senioren I) | 55+ |
| » Adult (Allg. Klasse) | 21+ |
| » Young Adult (Junge Erwachsene) | 17+ |
| » Juniors (Junioren) | 13+ |
| » Cubs (Schüler) | unter 13 |

Teilnehmer

- » Target Captain (Gruppenleiter)
- » 1st Scorer (1. Schreiber)
- » 2nd Scorer (2. Schreiber)

IFAA Style and Division nomenclature

Amateur Division

Shooting style	Seniors		Veterans		Adults		Young Adults		Juniors		Cubs	
	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male
Barebow-Recurve	SFBB-R	SMBB-R	VFBB-R	VMBB-R	AFBB-R	AMBB-R	YAFBB-R	YAMBB-R	JFBB-R	JMBB-R	CFBB-R	CMBB-R
Barebow-Compound	SFBB-C	SMBB-C	VFBB-C	VMBB-C	AFBB-C	AMBB-C	YAFBB-C	YAMBB-C	JFBB-C	JMBB-C	CFBB-C	CMBB-C
Freestyle Limited Recurve	SFFS-R	SMFS-R	VFFS-R	VMFS-R	AFFS-R	AMFS-R	YAFFS-R	YAMFS-R	JFFS-R	JMFS-R	CFFS-R	CMFS-R
Freestyle Limited Comp	SFFS-C	SMFS-C	VFFS-C	VMFS-C	AFFS-C	AMFS-C	YAFFS-C	YAMFS-C	JFFS-C	JMFS-C	CFFS-C	CMFS-C
Freestyle Unlimited	SFFU	SMFU	VFFU	VMFU	AFFU	AMFU	YAFFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter-Recurve	SFBH-R	SMBH-R	VFBH-R	VMBH-R	AFBH-R	AMBH-R	YAFBH-R	YAMBH-R	JFBH-R	JMBH-R	CFBH-R	CMBH-R
Bowhunter-Compound	SFBH-C	SMBH-C	VFBH-C	VMBH-C	AFBH-C	AMBH-C	YAFBH-C	YAMBH-C	JFBH-C	JMBH-C	CFBH-C	CMBH-C
Bowhunter Limited	SFBL	SMBL	VFBL	VMBL	AFBL	AMBL	YAFBL	YAMBL	JFBL	JMBL	CFBL	CMBL
Bowhunter Unlimited	SFBU	SMBU	VFBU	VMBU	AFBU	AMBU	YAFBU	YAMBU	JFBU	JMBU	CFBU	CMBU
Traditional Recurve Bow	SFTR	SMTR	VFTR	VMTR	AFTR	AMTR	YAFTR	YAMTR	JFTR	JMTR	CFTR	CMTR
Longbow	SFLB	SMLB	VFLB	VMLB	AFLB	AMLB	YAFLB	YAMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	SFHB	SMHB	VFHB	VMHB	AFHB	AMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB

Professional Division

Shooting style	Female	Male										
Professional Unlimited	PFFU	PMFU										
Professional Limited Recurve	PFFS-R	PMFS-R										
Professional Limited Compound	PFFS-C	PMFS-C										

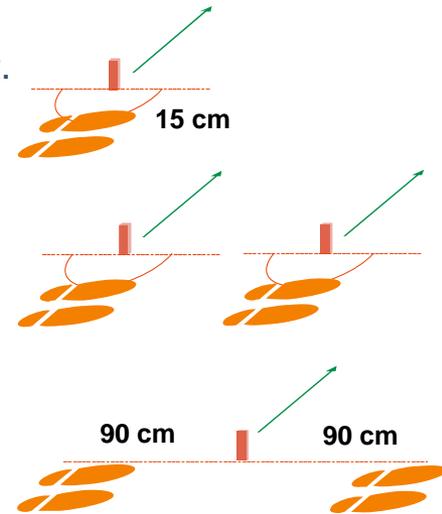
150 Klassen!!!

H1. Allgemeine Turnierregeln

- » Bögen und sonstige Ausrüstung werden vor Turnierbeginn kontrolliert und gekennzeichnet: **Technischen Kontrolle**.
- » Ausrüstung muss während des ganzen Turniers so **bleiben**.
- » **Junioren** schießen in eigenen Gruppen.
- » **Schüler** (Cubs) schießen in eigenen Gruppen mit einer erwachsenen Aufsichtsperson.
- » **Trainieren** während des Turnier ist verboten.
- » **Volle Dauer** eines Turniers muss geschossen werden.
- » Beim Spannen des Bogens im ebenen Gelände darf die Bogenhand **nicht höher als der Kopf** sein.

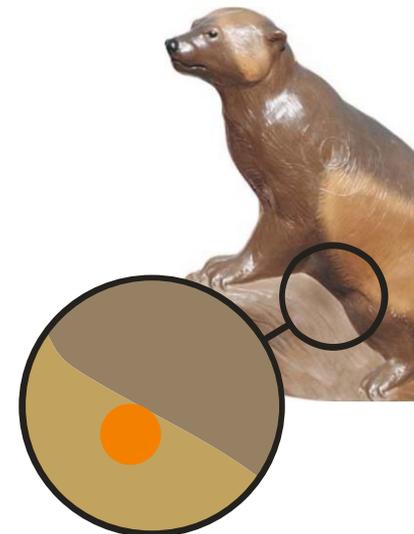
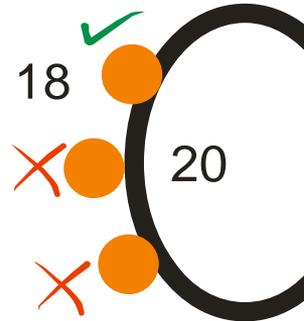
H2. Turnierregeln für 3-D-Turniere

- » Mindestens 3 und höchstens 6 Schützen pro Gruppe.
- » Schießen 2 Schützen **gleichzeitig**, wird nach 14 Scheiben die Seite gewechselt.
- » **Abschusspflock**: Ein Fuß befindet sich maximal **15 cm** dahinter, bei nur einem Abschusspflock max. 90 cm neben dem Pflock.
- » **Keine Pfeilsuche**. Gruppen dürfen nicht aufgehalten werden.
- » Während eines Turniers darf auf keiner Scheibe des Turnierparcours **trainiert** werden.
- » **Überholen** von Gruppen ist nach Absprache der Target Captains möglich.
- » Target Captain kann Erlaubnis erteilen, den **Parcours zu verlassen** (angemessenen Frist). Seine Gruppe kann warten, lässt andere Gruppen durch. Der Schießleiter kann versäumte Scheiben nachschießen lassen.
- » Bei Schlechtwetter kann das Turnier **abgebrochen** werden.
- » Scheiben sind in der **vorgesehenen Reihenfolge** zu schießen. **Ausgelassene** Scheiben gelten als verfallen.
- » Die Gruppen müssen voneinander **Abstand** halten.
- » Nach einem technischen Defekts können 4 Pfeile auf eine **Trainingsscheibe** geschossen werden.



I 1. Allgem. Regeln für Wertungen

- » Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Schreiben **nicht berührt** werden.
- » **Durchschüsse**, die nicht mehr sichtbar sind, können zurückgeschoben werden.
- » **Zurückgeprallte** Pfeile und **Durchschüsse** im Wertungsbereich werden mit einem markierten Pfeil nachgeschossen.
- » „**Robin Hoods**“ werden wie der getroffene Pfeil gewertet, Pfeile, die von anderen Pfeilen abgelenkt wurden, nicht.
- » Für die Wertung muss die **höhere Wertungszone** angerissen werden (=Linie muss durchtrennt sein).
- » Pfeile, die eine 3-D-Scheibe am Rand treffen und nicht steckenbleiben, werden nicht gewertet.
- » Treffer im **Ständer**, im **Sockel**, im **Gehörn** oder im **Geweih** von 3-D-Scheiben werden nicht gewertet.
- » Ein Schütze darf einen Pfeil vor dem Schuss höchstens **viermal** ausziehen.



I 2. Wertungsregeln im Freien

- » Bei **Punktegleichstand** von Anwärtern auf einen Preis findet ein **Stechen** statt.
- » Auf allen Scheiben, die näher als 55 Yards (50 m und darunter) stehen, dürfen die Pfeile nach jedem Paar von Schützen gewertet und gezogen werden.
- » Im Falle eines Fehlschusses kann der Schütze einen anderen Pfeil schießen, sofern er den verschossenen Pfeil mit seinem Bogen vom **Abschusspflock aus erreichen** kann.
- » Pfeile, die vom **Boden abprallen** und in die Scheibe abgelenkt werden, werden nicht gewertet.
- » Schießt ein Schütze vom **falschen Abschusspflock** oder auf eine **falsche Scheibe**, zählen die Punkte nicht.

Runde und Entfernungen

Runden pro Bewerb

- » 2 IFAA **Animal Rounds** mit unbekanntem Entfernungen (3 Pfeile)
- » 1 IFAA **3-D Standard Round** (2 Pfeile)
- » 1 IFAA **3-D Hunting Round** (1 Pfeil)

Entfernungen

- » Alle Entfernungen sind **unbekannt**.
- » Die Entfernung soll sich an der **Größe des Kills** orientieren.

Scheibengrößen

Gruppen

- » Gruppe I größer als 250 mm
- » Gruppe II 200 - 250 mm
- » Gruppe III 150 - 200 mm
- » Gruppe IV bis 150 mm



Beispiele

Scheibe

- Standing Bear
- Bighorn Ram**
- Elk
- Pronghorn**
- Boar
- Running Bear
- Coyote
- Javelina**
- Medium Deer
- Turkey
- Woodchuck
- Fox**

Gruppe

- I
- I
- I
- II
- II
- II
- III
- III
- III
- IV
- IV
- IV



III



3 Wertungsbereiche

Animal Round (3 Pfeile)

Kill/Körper

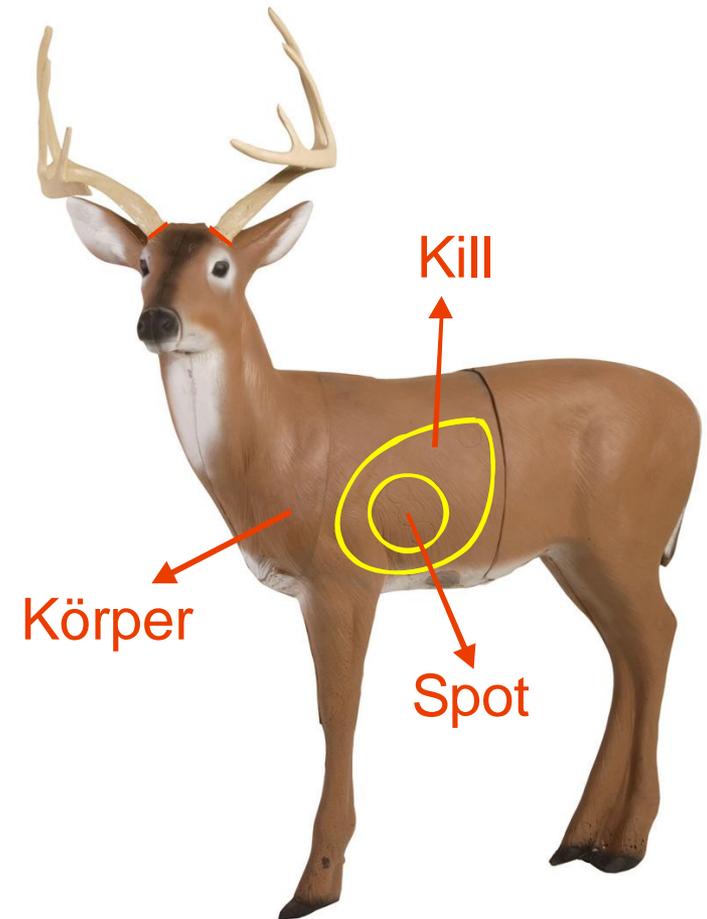
3-D Standard Round (2 Pfeile)

Spot/Kill/Körper

3-D Hunting Round (1 Pfeil)

Spot/Kill/Körper

- » Jede Runde besteht aus **28 Scheiben**.
- » Bei allen Runden kann das Punktemaximum pro Scheibe von **20** und das Punktemaximum pro Runde von **560** Punkten nicht überschritten werden.



1. Animal Round

- » Es sind maximal **3 Schüsse** erlaubt.
- » Der Schütze schießt jedoch nur solange, bis er **einen Treffer** erzielt hat.
- » Kein Schütze darf zum **Abschusspflock zurückkehren**, um weitere Pfeile zu schießen, wenn er diesen bereits in Richtung Scheibe verlassen hat.
- » Die Pfeile der Schützen müssen am Pfeilende deutlich mit **ein, zwei oder drei Ringen** gekennzeichnet sein. Die Pfeile werden in aufsteigender Reihenfolge geschossen. Wenn ein Schütze irrtümlich den falschen Pfeil schießt, muss er dies dem Target Captain melden, der die Reihenfolge der verbleibenden Pfeile bestimmt.
- » An der ersten Scheibe schießt zuerst der gemäß der **Reihenfolge der Scorekarten** erste Schütze, dann der Reihe nach der zweite, dritte, vierte etc. Danach rotiert die Reihenfolge, d.h. der zweite schießt nun zuerst, usw.

1. Animal Round

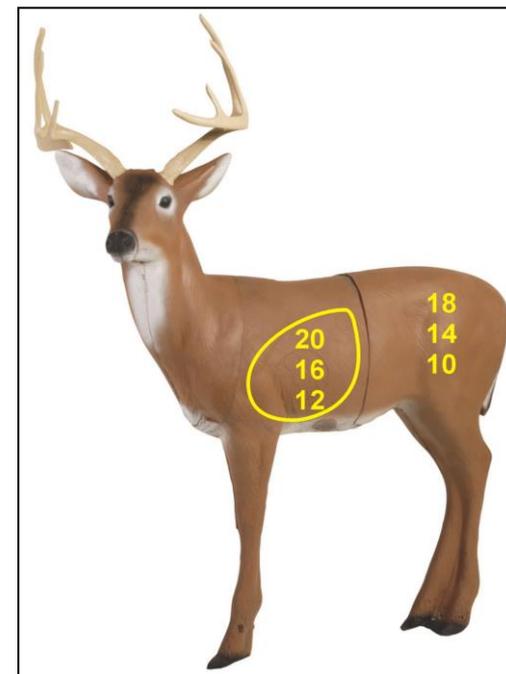
- » Die Entfernungen sind unbekannt. Insgesamt werden **28 Scheiben** aufgestellt, wobei jeweils sieben aus einer Scheiben-Gruppe sein sollen.
- » Bis zu **drei Pfeile** werden pro Scheibe geschossen.

Gruppe-1-Scheiben sollen beinhalten:

Je drei Walk Ups im Abstand von 4,5 Metern.

Gruppe-2-Scheiben sollen beinhalten:

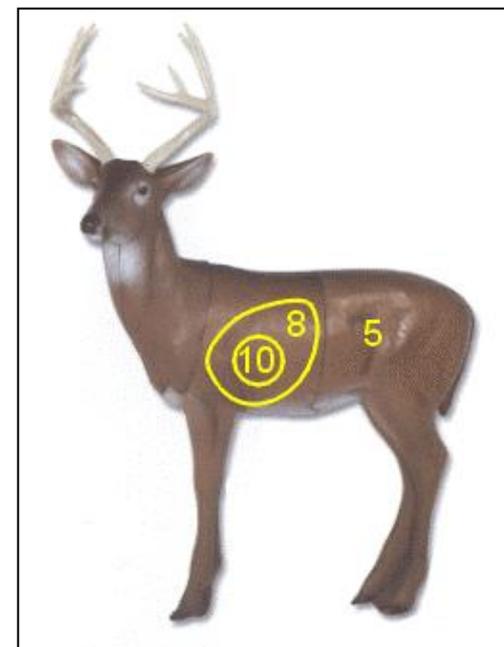
Je drei Walk Ups im Abstand von 2,7 Metern.



Wertungsbereiche

2. 3-D Standard Round (2 Pfeile)

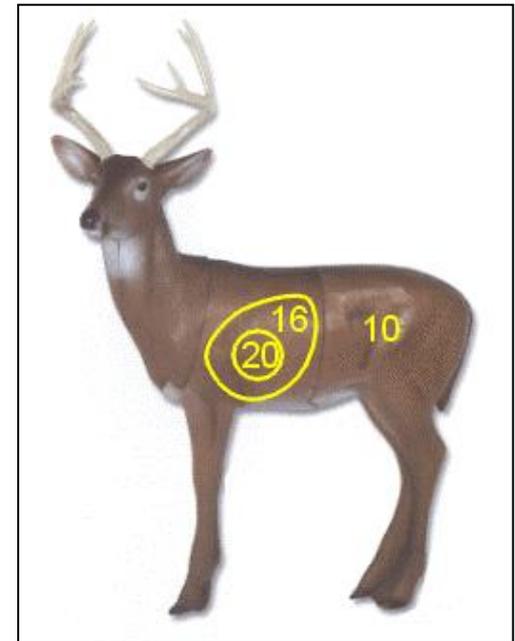
- » Die Entfernungen sind unbekannt. Insgesamt werden **28 Scheiben** aufgestellt.
- » **Zwei Pfeile** werden pro Scheibe geschossen. Die Punkte werden addiert.
- » **Zwei Abschusspflöcke** pro Scheibe mit verschiedenen Distanzen.



Wertungsbereiche

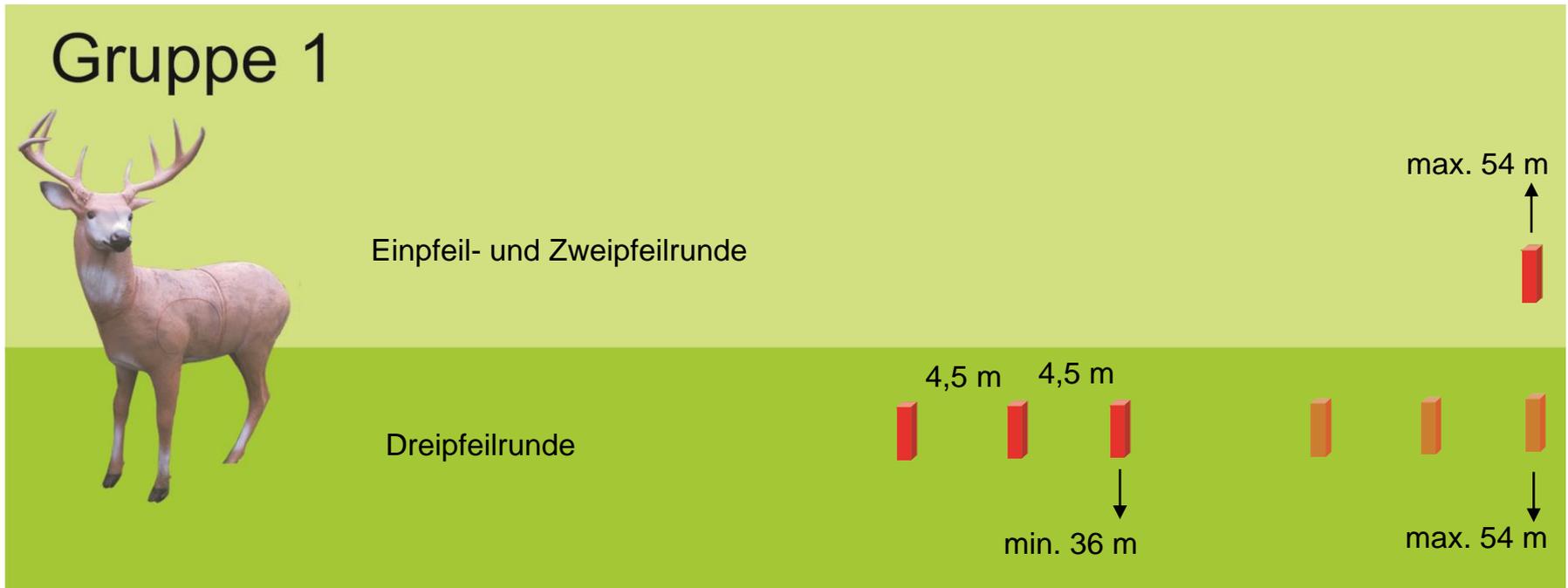
3. 3-D Hunting Round (1 Pfeil)

- » Insgesamt werden **28 Scheiben** aufgestellt.
- » Nur **ein Pfeil** wird pro Scheibe geschossen.



Wertungsbereiche

Entfernungen



Entfernungen

Gruppe 2



Einfeil- und Zweifeilrunde

max. 40,5 m



Dreifeilrunde

2,7 m 2,7 m



min. 27 m

max. 40,50 m

Entfernungen

Gruppe 3



Einfeil- und Zweifeilrunde

max. 31,5 m



Dreifeilrunde



min. 18 m



max. 31,5 m

Entfernungen



Entfernungen: Zusammenfassung

Seniors 65+
Veterans 55+
Adults 21+
Young Adults 17+

	Entfernungen in Meter			
	3-Pfeil		2-Pfeil	1-Pfeil
	Min	Max	Max	Max
Gruppe I (1. Walk Up)	(36,00)	(54,00)	54,00	54,00
Gruppe II (1. Walk Up)	(27,00)	(40,50)	40,50	40,50
Gruppe III	18,00	31,50	31,50	31,50
Gruppe IV	9,00	18,00	18,00	18,00

Juniors 13+

	Entfernungen in Meter			
	3-Pfeil		2-Pfeil	1-Pfeil
	Min	Max	Max	Max
Gruppe I	3. Walk Up		54,00	54,00
Gruppe II	27,00	40,50	40,50	40,50
Gruppe III	18,00	31,50	31,50	31,50
Gruppe IV	9,00	18,00	18,00	18,00

Cubs (unter 13)

	Entfernungen in Meter		
	3-Pfeil	2-Pfeil	1-Pfeil
	Max	Max	Max
Gruppe I (1. Walk Up)	(27,00)	27,00	27,00
Gruppe II	22,50	22,50	22,50
Gruppe III	10,00	10,00	10,00
Gruppe IV	9,00	9,00	9,00

Bei der Dreipfeilrunde gibt es „**Von-Bis-Entfernungen**“,
 bei Ein- und Zweipfeilrunde nur **Maximalentfernungen**.

Anlegen eines Parcours



- » Alle **Entfernungen** müssen auf +/- 15 cm (6 inch) genau sein.
- » **Schussbahnen müssen frei** sein, damit die Pfeile nicht mit Laubwerk oder Ästen in Berührung kommen.
- » Personen jeder Größe müssen **freie Sicht** auf die ganze Scheibenauflage haben.
- » 3-D-Scheiben sind so aufzustellen, dass der Wertungsbereich dem Schützen **zugewandt** ist.

Schießdistanzen

- » Die EBHC wird auf **unbekannte Entfernungen** ausgetragen.
- » Jede Scheibe auf dem Parcours muss vor der Abschussposition eine **Anzeigetafel** mit folgenden Angaben haben:
 - Scheibenummer
 - Größe der 3-D-Scheibe (Gruppe 1, 2, 3 oder 4)
 - eine Abbildung der Scheibe mit eingezeichneter "Kill"- und "Vital"-Zone



Für die Schießausrüstung im jeweiligen Schießstil gelten die allgemeinen Regeln, mit folgenden Zusätzen:

- » **Bogenköcher** sind für alle Klassen erlaubt, sofern ihre Befestigung nicht im Bogenfenster zu sehen ist.
- » **Ferngläser, Fernrohre, Entfernungsmesser** und andere optische Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Fotoapparate dürfen nicht als Entfernungsmesser benutzt werden, sondern nur um Fotos zu machen, und erst dann, wenn alle Schützen der Gruppe mit dem Schießen fertig sind.
- » Änderung der Ausrüstung während des Turniers:
 - Änderungen an der Ausrüstung, welche einen **Wechsel des Schießstils** bedingen oder das Schießen in einer Runde erleichtern sollen, sind nicht erlaubt.
 - Der Schütze muss während des gesamten Verlaufs der WBHC **mit derselben Ausrüstung schießen**, ausgenommen im Falle eines technischen Defekts.
 - Das **Zuggewicht** darf während einer Runde nicht verändert werden.

- » Proteste werden durch ein **Protestkomitee** entschieden.
- » Proteste sind schriftlich **1 Stunde nach Schießende** einzubringen. (Formular Seite 91).
- » **Einzelheiten, Zeugen und Grund** sind schriftlich anzugeben.
- » **Protestgebühr** ist zu bezahlen (wird noch festgelegt).
- » **Komiteemitglieder:** IFAA-Vizepräsident, Turnierleiter, 2 IFAA-Vertreter

- » **Behandelt werden nur:**
 - » Art IV – Allgemeine Bestimmungen (Seiten 30 – 42)
 - » Art IX – Schüler (Seite 55)

- » P. müssen selbst und können nicht in Vertretung eingebracht werden.
- » Schüler (Cubs) können keine P. einbringen.
- » Verhandelt wird in **Englisch**. Wer kein Englisch spricht, kann einen Dolmetscher mitnehmen.
- » **Aufsichtorgane** können als Zeugen gehört werden.
- » Wird dem Protest stattgegeben, wird Geld zurückerstattet.
- » Ergebnis ergeht schriftlich. **Es ist keine Anfechtung möglich!**

Let your arrows fly