

REGELN DER AAA 2014



1. ALLGEMEIN
2. WETTKÄMPFE
3. ORGANISATION
4. REGELN UND ÜBERWACHUNG
5. PREISE
6. TEILNAHME AN MEISTERSCHAFTEN UND TURNIEREN
7. WETTKAMPFGELÄNDE – KURSGESTALTUNG
8. KLASSENEINTEILUNGEN UND REGELN
9. SCHIESSREGELN
10. ZÄHLREGELN
11. DIVERSES

1. ALLGEMEIN

1.1. EINFÜHRUNG

- 1.1.1 Der Vorstand von der AAA 3-D kam auf der Gründungssitzung dem Wunsch zu einem einheitlichen Regelwerk nach und erstellte dieses.
- 1.1.2 Mitglieder der AAA 3-D (Schützen und Veranstalter müssen bei Teilnahme/Organisation von nationalen und internationalen Turnieren sich nach diesen Regeln richten.

2. WETTKÄMPFE

2.1. BEWERBE

- 2.1.1. Die AAA 3-D unterscheidet folgende Bewerbe:

- Das AAA Turnier erstreckt sich über 1 Tag, 2 x 20 3-D Scheiben ohne Finalrunde
- Shoot Off's werden auf einer gesonderten 3-D Scheibe (25 m – 45 m Entfernung), je nach Bogenklasse, entschieden
- 3-D Simple Round Bewerb erstreckt sich über 1 oder mehrere Tage, die Anzahl der 3-D Scheiben muss durch 4 teilbar sein und kann ansonsten beliebig gewählt werden.
- HU Runde (2 Pfeil Wertung) zählt nicht für die Wertung der Pfeilspitzen
- Hallen Runde: es werden feststehende oder bewegliche 3-D Scheiben verwendet

Unabhängig von der Art des Bewerbes (ausgenommen der Hallen Runde) soll das jeweilige Schießgelände in der freien Natur (z.B. auf Feldern, auf Hügeln, in Wäldern oder bei Gewässern) liegen.

3. ORGANISATION

3.1. ORGANISATION VON BEWERBEN

3.1.1. Ziel der AAA 3-D ist es, dass in sämtlichen Mitgliedsvereinen ein einheitlicher Austragungsmodus bei Turnieren aller Art besteht.

1 Tag 2 x 20 Tiere

Ö-Meisterschaft

1. Tag 2 x 20 Tiere

2. Tag vormittags 1x20 Tiere

Nachmittag Teamschießen 10 Scheiben

Preise: 1-3 Platz Medaillen

3.1.2. Die Organisation der einzelnen Bewerbe des jährlich durchgeführten AAA Cups wird, basierend auf den Entscheidungen des Vorstandes der AAA 3-D, an Mitgliedsvereine der AAA 3-D vergeben.

3.1.3. Nach Erhalt der Bewilligung zur Organisation eines nationalen Turniers muss der Veranstalter eine eventuell vereinbarte Einzahlung auf das Bankkonto der AAA 3-D leisten. Das Geld wird für die Begleichung von Ausgaben für Delegierte, Schiedsrichter und anderer Unkosten verwendet.

3.1.4. Mitgliedsvereine der AAA 3-D dürfen eine unbegrenzte Anzahl von nationalen Turnieren veranstalten. Mitgliedsvereine dürfen Organisationsrechte für diese Turniere an jeden vergeben (Hotel, Vereine) oder die Organisation selbst und alleine durchführen. Die Verantwortung und Rechtfertigungspflicht liegt beim vergebenden Mitgliedsverein. Alle nationalen Turniere müssen den festgelegten Regeln entsprechend ausgetragen werden, um einen einheitlichen Wettkampfstandard zu garantieren.

3.1.5. AAA 3-D Mitgliedsvereine müssen, die das eigene Bundesland betreffenden Wettkampftermine des kommenden Jahres, bei der alljährlich stattfindenden Sitzung bekannt geben. Die Terminkalender der einzelnen Mitgliedsvereine werden auf der Web-Site der AAA veröffentlicht.

4. REGELN UND ÜBERWACHUNG

4.1. SCHIEDSRICHTER, DELEGIERTE

4.1.1. Die Anwesenheit von zwei nationalen Schiedsrichtern bei Turnieren ist zwingend vorgeschrieben. Diese überwachen die Einhaltung der festgelegten Regeln und treffen die endgültige Entscheidung.

4.1.2. Das AAA 3-D Schiedsrichter Komitee ernennt die Schiedsrichter für die regionalen und nationalen Turniere, sowie auch jenen für den AAA Cup. Bei AAA Cup Turnieren müssen die ernannten Schiedsrichter zumindest im Besitz der nationalen Schiedsrichter Lizenz sein.

5. PREISE

5.1. POKALE UND MEDAILLEN BEI EUROPÄISCHEN UND REGIONALEN TURNIEREN

5.1.1. Bei regionalen Turnieren muss vom Veranstalter eine Siegerehrung für die jeweils besten drei Schützen jeder Klasse (Medaillen), sowie für die drei besten Teams bei der Ö-Meisterschaft (Pokal, wenn mindestens 4 Vereinsmannschaften gemeldet sind) durchgeführt werden.

5.2. POKALE, MEDAILLEN UND ANERKENNUNGSPREISE AUF NATIONALEN TURNIEREN

5.2.1. Die AAA 3-D Mitgliedsvereine setzen in den alljährlichen Sitzungen der AAA 3-D das Startgeld für die Turnierteilnahme fest und entscheiden über die Art der für die Sieger der einzelnen Klassen zu vergebenden Preise. Die Turniereinladung muss Informationen über die Höhe des Startgeldes sowie über die Preise enthalten.

5.2.2. Wettkämpfer können spezielle Auszeichnungen erhalten. Die Entscheidung darüber obliegt den jeweiligen Veranstaltern. Werden Geldpreise ausgesetzt, bei denen Schützen mehr als Euro 1.000,00 erhalten können, so muss der Veranstalter im Vorhinein um eine Genehmigung bei der AAA 3-D (Vorstand) ansuchen.

5.3. AUSZEICHNUNGEN, VERGEBEN DURCH DIE AAA 3-D

5.3.1. Die AAA 3-D kann Sonderpreise (Pfeilspitzen) an Schützen für bestimmte (bei AAA Cup und Ö-Meisterschaft Veranstaltungen) erreichte Ergebnisse vergeben.

6. TEILNAHME AN MEISTERSCHAFTEN UND TURNIEREN

6.1. TEILNAHME

6.1.1. Alle Schützen, die Mitglied der AAA 3-D sind (gültige Lizenz für das laufende Jahr), dürfen an sämtlichen nationalen AAA 3-D Turnieren teilnehmen (dies wird über die Mitgliedsvereine der AAA Vereine geregelt). Gäste sind zugelassen, nehmen aber nicht an der offiziellen Wertung teil.

6.1.2. Nationale Turniere sind offene Turniere, Organisatoren dürfen die Anzahl der Teilnehmer begrenzen.

6.2. ALLGEMEINE WETTKAMPFREGELN

6.2.1. Alle Wettkämpfer müssen sich zu nationalen Bewerben zumindest 7 Tage vor dem Austragungstermin anmelden, für Ö-Meisterschaften mindestens 14 Tage vorher. (Eventuell auch Meldungen zur Durchführung Mannschaftsschießen für Vereinsmannschaften.)

6.2.2. Wettkämpfer müssen mindestens 30 Minuten vor Turnierbeginn anwesend sein. Wettkämpfer, die registriert sind, aber zu spät zum Start kommen, können bei der Scheibe Nr. 1 einsteigen, sobald eine Gruppe mit weniger als fünf Schützen kommt. Die versäumten Scheiben dürfen jedoch nicht nachträglich geschossen werden. Sie werden mit Null ("0") gewertet.

- 6.2.3. Aus Gründen der Fairness sollte jegliche Unterhaltung mit Zusehern, anderen Gruppen oder Schützen der eigenen Gruppe, solange die eigene Gruppe nicht abgeschossen hat, leise geschehen.
- 6.2.4. Jeder, der Bilder oder Videoaufnahmen von Wettkämpfern machen möchte, darf das nur mit der ausdrücklichen Genehmigung des Schützen (im Vorhinein) tun. Schützen, die akzeptieren, dass von ihnen Bilder oder Videoaufnahmen gemacht werden, akzeptieren auch, dass diese ins Internet gestellt werden.
- 6.2.5. Schiedsrichter haben das **Recht und die Pflicht** Ausrüstung/Zubehör vor und während des Wettkampfes zu überprüfen. Entsprechen Ausrüstung/Zubehör nicht den festgelegten Regeln, **müssen** Schiedsrichter von den Wettkampfteilnehmern Änderungen fordern. Schiedsrichter dürfen zu jeder Zeit des Wettkampfes Kontrollen an Ausrüstung/Zubehör durchführen. **Zu diesem Zeitpunkt führen Regelverstöße zur sofortigen Disqualifikation.**
- 6.2.5. Für Verstöße gegen die AAA 3-D Regeln während eines Turniers bekommt der Schütze von den Schiedsrichtern eine Verwarnung. Verwarnungen müssen auf der jeweiligen Scorekarte festgehalten werden. Zwei Verwarnungen führen zur Disqualifikation.
- 6.2.6. Auf den Scorekarten muss Platz für Verwarnungen vorgesehen sein.

7. WETTKAMFGELÄNDE – KURSGESTALTUNG

- 7.1. Alle Scheiben (3-D Tierscheiben) werden vertikal zum Horizont aufgestellt. Sie dürfen nur in einem Winkel platziert werden, der nicht so groß sein darf, dass Abpraller provoziert und Scheiben beschädigt werden.
- 7.1.2. Alle 3-D Scheiben werden im Bereich bis maximal 45 m aufgestellt (5 m Minimum). Die Abschusspflöcke weisen keinerlei Entfernungsangaben auf. Für Schützen der traditionellen Klassen und der Kategorie Schüler beträgt die maximale Distanz 27 m (30 Yards). Für die Kategorie Mini gibt es keine Abschusspflöcke. Die Begleitung dieser Gruppen wählt eine angemessene Distanz, die jedoch nie weiter als die Abschusspflöcke der traditionellen Schützen sein darf.
- 7.1.3. Jeder Abschusspflock und die dazugehörige 3-D Scheibe haben die gleiche Nummer.
- Rote Abschusspflöcke für Allgemeine Klassen und Jugend (max. 45 m)
 - Blaue Abschusspflöcke für traditionelle Klassen und Schüler (max. 27 m)
- 7.1.4. Alle Scheiben müssen aufsteigend nummeriert sein. Die Schilder mit den Nummern sollten eine minimale Größe von 20 x 20 cm haben und in schwarzer Schrift auf gelbem Hintergrund ausgeführt sein.
- 7.1.5. Wege, die von einer Scheibe zur anderen führen, müssen sicheres und einfaches Gehen für Schützen und andere Personen gewährleisten (eindeutige Markierungen entlang der Wege).
- 7.1.6. Absperrungen (aus Sicherheitsgründen) müssen die Sicherheit aller Zuseher und anderer Personen auf dem Wettkampfgelände garantieren. Trotz dieser Absperrungen

sollten die Zuseher die Wettkämpfer und Scheiben, auf die sie zielen, beobachten können.

7.1.7. Das Wettkampfgelände für nationale Bewerbe muss zumindest am Tag vor Turnierbeginn fertig gestellt sein, damit Schiedsrichter und Delegierte der AAA 3-D Besichtigungen durchführen können und die Veranstalter ausreichend Zeit für eventuelle Korrekturen haben.

7.1.8. Turnierteilnehmer müssen am Tag des Wettkampfes einen Trainingsplatz mit mindestens 6 Scheiben mit folgenden Entfernungen zur Verfügung gestellt bekommen:

20 m, 25 m, 30 m, 35 m, 40 m und 45 m

7.1.9. Es muss zumindest 1 Geschwindigkeits-Messgerät (Chronograph) verfügbar sein, um den Schützen eine jederzeitige Überprüfung der Abschussgeschwindigkeit zu ermöglichen.

7.1.10. Für die Dauer des Wettkampfes muss eine medizinische Versorgung gewährleistet sein.

7.1.11. Empfehlung: Der Turnierveranstalter sollte mindestens eine Labestation (Essen/Wasser) sowie Sanitäranlagen bereitstellen. Diese Labe (kleines Lunchpaket) kann auch vor dem Wettkampf ausgegeben werden. Während des Turniers darf an der Labestation kein Alkohol an die Schützen ausgedient werden.

7.2. REGELN FÜR DIE Ö-MEISTERSCHAFT

7.2.1. Regeln für den Team-Bewerb bei AAA Ö-Meisterschaften
Schüler und Jugend dürfen teilnehmen
Startgeld: Schüler gratis, Jugend die Hälfte

7.2.2. Team CU/HU
4 Schützen/innen (2 unterschiedliche Kategorien sind erlaubt, max. 1 Armbrust)

7.2.3. Team Traditional
4 Schützen/innen der kurzen Distanzen 27 m (30 Yards) – 2 unterschiedliche Kategorien (keine CU/HU Schützen)

7.2.4. Meldungen für die Teams zur Ö-Meisterschaft haben zum vorgeschriebenen Meldeschluss laut Einladung zu erfolgen.
Es kann je Bundesland eine unbegrenzte Anzahl von Teams gemeldet werden. Die Teams setzen sich aus den Schützen der Mitglieds-Vereine des jeweiligen Bundesland zusammen.

Bei der Gruppeneinteilung werden die Schützen der einzelnen Teams individuell mit Schützen anderer Teams gemischt - max. 2 Schützen eines Teams pro Gruppe

7.2.5. Der Teambewerb wird am 2. Tag der Ö-Meisterschaft ausgetragen, auf 1 x 10 Ziele. Die Schützen/innen werden individuell mit anderen Vereinsschützen gemischt. Die Wertung für die Teams ergibt sich aus den geschossenen Ringen. Diese werden zusammengezählt und jenes Team, welches zusammen die meisten Ringe aufweist, dessen Team hat gewonnen. Bei Ringgleichheit wird das Siegerteam über ein Shoot-Off ermittelt (4 Schützen - vier Pfeile pro Team). Die Siegerehrung der Teams ist im Anschluss an die Siegerehrung der Ö-Meisterschaft.

8. KLASSENEINTEILUNGEN UND REGELN

8.1. AUSRÜSTUNG

8.1.1. Die Pfeile des Schützen müssen zumindest 5 Grains pro Pfund des Auszugsgewichtes wiegen (in diesem Punkt geht es der AAA 3-D um die größtmögliche Sicherheit aller Schützen und anderen beteiligten zu erreichen). Das Auszugsgewicht ist der größte Wert des Zuggewichtes, der während des Auszugsvorganges gemessen werden kann. Dem Schützen wird eine Toleranz von max. 10 Grains zusätzlich zugestanden (Genauigkeitsunterschiede der einzelnen Messeinrichtungen). Die Ausrüstung kann jederzeit überprüft werden, die Auswahl erfolgt zufällig. Die verwendeten Pfeile müssen in Spinewert, Gewicht, Länge gleich, sowie mit dem Namen des Schützen versehen sein.

8.1.2. Wurfarmschrauben

Hat der Schütze den Wettkampf auf einem Kurs aufgenommen, dürfen die Wurfarmschrauben bis zur Beendigung dieses Kurses nicht mehr verstellt werden, da bis zu diesem Zeitpunkt eine Kontrolle der Ausrüstung durch die Schiedsrichter vorgenommen werden kann.

8.1.3. Jeder Entfernungsmesser ist verboten. Alle Entfernungen müssen ausschließlich über das Auge bestimmt werden. Die Anwendung von „Messtechniken“ unter Zuhilfenahme von Teilen der Ausrüstung oder des Körpers des Schützen sind ebenso verboten.

8.1.4. Ferngläser und/oder Beobachtungsfernrohre ohne unzulässige Markierungen sind erlaubt, müssen aber von den Schiedsrichtern überprüft werden. Schützen dürfen Platzierungskarten, die Bilder bzw. Umrisse der jeweiligen Scheibe wiedergeben, verwenden.

8.2. SCHIESSARTEN DER AAA 3-D

8.2.1. *Compound Unlimited (CU) Herren / Damen*

wird vom roten Pflock geschossen (max. 45 m). Jede Art von Compound Bogen mit verstellbarem Visier oder Scope, jede Art von mechanischem Release, Handschuh, Finger Tab oder bloße Finger ist erlaubt. Jegliches Zubehör darf verwendet werden (keinerlei Einschränkung).

8.2.2. *Hunter 3D (HU) Herren / Damen*

wird vom roten Pflock geschossen (max. 45 m). Jede Art von Bogen mit oder ohne Visier) darf mit mechanischem Release, Handschuh, Finger Tab oder den bloßen Fingern geschossen werden. Wenn ein Visier verwendet wird, darf es nicht mehr als 8 **feststehende Pins** oder crosshair stile Pins haben. Stabilisation und V-Bar dürfen nicht länger als 12 Zoll (30,5 cm) sein, gemessen von jenem Punkt der Befestigung, der am nächsten beim Bogen liegt. Vergrößerungslinsen, Wasserwaage und ein eingebautes Licht zur Beleuchtung des Pins dürfen verwendet werden.

8.2.3. *Olympic (OL) Herren / Damen*

wird vom roten Pflock geschossen (max. 45 m). Jede Art von Recurve Bogen mit verstellbarem Visier, Stabilisation, V-Bar, Kisser und Pressure Button und Auszugskonrolle. Visiere mit jeglicher Art von Linsen mit oder ohne Vergrößerung sind in dieser Klasse nicht erlaubt. Es muss mit Handschuh, Finger Tab oder bloßen Fingern geschossen werden.

8.2.4. **Traditional Recurve (TR-RB) Herren / Damen**

wird vom blauen Pflock geschossen (max. 27 m). Jede Art von Traditional Recurve Bogen. Die Verwendung von mechanischen Ablasshilfen, Visier, Stabilisation und zusätzlichem Gewicht ist verboten. Es muss mit Handschuh, Finger Tag oder bloßen Fingern geschossen werden. Der Schütze muss während des Schießens die Nocke des Pfeils mit dem Zeigefinger berühren (kein „Stringwalking“). Jede Art von Auszugskontrolle am Bogen oder an der Sehne ist verboten. Es darf keinerlei Markierungen im Bogenfenster, am Bogen oder an der Sehne geben, die zum Zielen, Bestimmen der Entfernung oder als Visierhilfe verwendet werden könnten. (Zielen geeignet sind.) Eine einfache Pfeilauflage darf verwendet werden, z.B. Hoyt Super/Jagd Rest Neet, T300, Bear Rest oder ähnliche. Es sind Aluminium, Holzpfeile und Carbon-Pfeile erlaubt.

Die Pfeile müssen einheitlich hinsichtlich Material, Länge, Spine und Gewicht sein.

8.2.5. **Traditional Longbow (TR-LB) Herren / Damen**

Wird vom blauen Pflock geschossen (max. 27 m). Jede Art von Langbogen, definiert als: ein Bogen, an dem die Sehnen, wenn aufgespannt, den Bogen nur an den Sehnenkerben berührt. Die Verwendung von mechanischen Ablasshilfen, Visier, Stabilisation und zusätzlichem Gewicht ist verboten. Es muss mit Handschuh, Finger Tab oder bloßen Fingern geschossen werden. Der Schütze muss während des Schießens die Nocke des Pfeils mit dem Zeigefinger berühren (kein „Stringwalking“). Jede Art von Auszugskontrolle am Bogen oder an der Sehne ist verboten. Es darf keinerlei Markierungen im Bogenfenster, am Bogen oder an der Sehne geben, die zum Bestimmen der Entfernungen oder als Visierhilfe verwendet werden könnten. Es sind nur Holzpfeile erlaubt.

Die Pfeile müssen einheitlich hinsichtlich Material, Länge, Spine und Gewicht sein.

8.2.6. **Armbrust (CRB) Herren / Damen**

Wird vom roten Pflock geschossen (max. 45 m). Jede Art von Armbrust (Recurve oder Compound) mit Pin Visier / Fadenkreuz Visier oder Zielfernrohr mit oder ohne Vergrößerung. Die Armbrust muss mit einem Sicherheitsknopf ausgestattet sein. Es ist verboten, den Tragegurt, einen Zielstock, ein Zwei- oder Dreibein als zusätzliche Fixierung zu verwenden. Während der Schussausführung darf der Schütze nicht sitzen, außerdem darf der Ellbogen nicht am Knie aufgestützt werden. Pfeillänge – die Pfeile müssen bei gespannter Armbrust über die Pfeilführungsschiene hinausragen. Keine Modifikation an der werksseitigen Einstellung ist erlaubt (Modifikation des Abzugsgewichts).

8.2.7. **Barebow (Blankbogen) Herren / Damen**

Wird vom blauen Pflock geschossen (max. 27 m). Der Bogen muss blank sein, mit Ausnahme der Pfeilauflage, er muss frei sein von Herausstehendem, von Markierungen, Flecken oder von Laminierungen, die (im Bogenfenster) als Zielhilfe dienen könnten. Der nicht gespannte Bogen mit allem erlaubten Zubehör muss durch einen Ring oder ein Loch von 12,2 cm Innendurchmesser +/- 0,5 mm passen.

8.2.8 **Primitivbow und Horsebow (PB-HB) Herren / Damen**

wird vom blauen Pflock geschossen (max. 27 m). Der Primitivbow ist ein Bogen aus einem Stück Holz, OHNE Laminat, OHNE Kunststoff und Kunstfaser (Sehnenbelag ist erlaubt), sowie OHNE Schussfenster. Eine Pfeilauflage und jede Art von Auszugskontrolle am Bogen oder an der Sehne ist ebenfalls verboten. Der Horsebow ist ein in Compositbauweise gefertigter Bogen mit symmetrischen Recurves. Der Griff ist ebenfalls symmetrisch ausgeführt und hat eine Breite von mindestens 15 mm.

Pfeilaufgabe und Bogenfenster sind verboten. Die Sehne hat bei gespanntem Bogen durch das symmetrische Zentrum des Bogens zu laufen und darf maximal 1,6 m lang sein. Es muss mit Handschuh, Finger Tab oder bloßen Fingern geschossen werden. Der Schütze muss während des Schießens die Nocke des Pfeils mit dem Zeigefinger berühren (kein „Stringwalking“). Es sind nur Holzpfeile mit Naturfedern erlaubt. Die Pfeile müssen einheitlich hinsichtlich Material, Länge und Gewicht sein.
Diese Klasse wird nicht in einer nächst höheren gewertet!

8.3. AAA 3-D KLASSEN

8.3.1. Bestimmen der Altersklassen:

So alt wie man am 1. Januar des Jahres ist, gilt für die Abgrenzung.

Teilnehmer ist am 1. Januar 12 = Schüler | 16 = Jugend | 18 = Senior | 50 = Veteran

8.3.2. Veteranen: **50 Jahre und älter**

Senior: von **18 bis 49** Jahre; jeder kann in dieser Klasse starten

Jugend: von 16 bis 17; Jugend schießen vom roten Pflock (max. 45 m)

Schüler: von 12 bis 15; schießen vom blauen Pflock (max. 27 m)

8.3.3. Minis (MIN) bis 12 Jahre; es gibt keinen Abschusspflock, alle Minis schießen von angemessenen Entfernungen (ca. 10 m), keinesfalls weiter als 27 m. Es kann jede Art von Bogen verwendet werden, mit oder ohne Visier. Wird ein Visier verwendet, so kann es fixe Pins, verstellbare Pins oder Scope mit oder ohne Vergrößerungslinse haben. Jede Art von mechanischem Release, Handschuh, Finger Tab oder bloße Finger ist erlaubt. Jegliches Zubehör (Stabilisation, Overdraw, Peep, Wasserwaage, Kisser Button) darf verwendet werden. Minis sollten einfach nur Spaß an dem Bogenschießen haben (unter dem Motto „Wir treffen alles“).

9. SCHIESSREGELN

9.1. Es wird nur ein Pfeil 3-D oder 2 Pfeile in der HU Runde pro Scheibe von einem Abschusspflock geschossen. Jeder zu Boden gefallene Pfeil darf wieder eingekockt und geschossen werden, solange er aufgehoben werden kann, ohne dass dabei der Pflock verlassen wird. Der Schütze ist zu jeder Zeit für die Kontrolle über seine Pfeile verantwortlich und es darf kein zufälliges Lösen geben. Jeder Pfeil, zufällig oder beabsichtigt gelöst, wird, wenn er auf keiner Wertungszone der Scheibe ist, mit Null („0“) gewertet.

9.2. Es gibt pro Scheibe und Klasse nur einen Abschusspflock. Es kann nur ein Schütze zur gleichen Zeit von einem Abschusspflock schießen. Jeder Schütze muss den entsprechenden Pflock seiner Klasse während des Schießens mit einem Teil seines Körpers berühren. Armbrustschützen müssen zuerst zum Abschusspflock treten, bevor sie mit dem Spannen der Armbrust beginnen. Das Spannen und Laden der Armbrust ist nur am Abschusspflock erlaubt.

9.3. Eine Gruppe muss aus mindestens 3 Teilnehmern bestehen, um ein offiziell gültiges Score zu erhalten. Die Gruppe soll maximal 5 Teilnehmer aufweisen. Jede Gruppe bestimmt 2 Schreiber und hat einen Führer. Der als erstes aufgelistete Schütze einer Gruppe wird der Gruppenführer sein.

9.4. Eine Gruppe darf andere Gruppen nicht überholen, außer auf Anweisung eines Schiedsrichters. In diesem Fall hat die eine Gruppe zu schießen, die Treffer aufzunehmen und die Pfeile zu ziehen, während die überholte Gruppe wartet.

- 9.5. Aus Gründen der Sportlichkeit und Fairness gegenüber anderen Wettkampfteilnehmern, warten die Schützen in angemessener Entfernung (3 m) zum Schützen am Pflock, auf ihren Einsatz.
- 9.6. Die Schützen einer Gruppe wechseln einander in der Schießreihenfolge an jedem folgenden Abschlusspflock ab und behalten das gewählte Rotationsmuster bis zum Ende des Kurses bei. Minis schießen zuletzt.
- 9.7. Der erste Schütze einer Gruppe hat 90 Sekunden Zeit für die Ausführung des Schusses. Der Führer der Gruppe entscheidet, wann der erste Schütze zum Abschlusspflock gehen muss. Jedem anderen Mitglied der Gruppe stehen ebenfalls 90 Sekunden Zeit zum Schießen zur Verfügung. Um einen zügigen Fortgang des Turniers gewährleisten zu können, darf kein Schütze eine Trefferbegutachtung vom Abschlusspflock aus durchführen. Nach dem Schuss ist der Pflock sofort zu verlassen, für den nächsten Schützen frei zu machen.
- 9.8. Die Schützen müssen sich so lange hinter dem Abschlusspflock aufhalten, bis die gesamte Gruppe geschossen hat.
- 9.9. Alle Pfeile müssen so lange in der Scheibe verbleiben, bis alle Treffer aufgenommen sind. Bestehen Zweifel über die Wertung eines oder mehrerer Pfeile, darf kein Pfeil berührt oder entfernt werden, bis eine Entscheidung getroffen wurde.
- 9.10. Aus Gründen der Sicherheit und um einen zügigen Fortgang des Turniers gewährleisten zu können, darf kein Schütze hinter der Scheibe nach verschossenen Pfeilen suchen, außer ein Pfeil liegt sichtbar für die Gruppe da.
- 9.11. Tritt während der Schussausführung ein Defekt an der Ausrüstung auf, so gilt der Pfeil als geschossen und wird wie üblich gewertet. Der Schütze hat 15 Minuten Zeit für eine Reparatur. Die übrige Gruppe hat den Bereich des Abschlusspflockes zu verlassen und wartet. Nach erfolgter Reparatur darf der Schütze 2 Pfeile zu Trainingszwecken auf die bereits geschossene Scheibe abgeben.

10. ZÄHLREGELN

- 10.1. Für alle genehmigten AAA 3-D Turniere gilt folgende Art der Wertung:
 - 11 – Kreis im 10er Ring. Der Pfeil muss den Kreis berühren.
 - 10 – Kreis in der vitalen Zone. Der Pfeil muss den Kreis berühren.
 - 8 – vitale Zone um den 10er Kreis. Der Pfeil muss die Linie der vitalen Zone berühren.
 - 5 – Treffer innerhalb der Körperlinie
 - 0 – ein Treffer in Geweih/Horn oder Huf, ein Treffer außerhalb der Körperlinie, jeder Fehlschuss oder Abpraller.

Wertung bei Shoot-Off:

Im Shoot-Off wird 11er Ring als 12er Ring gewertet.

Ab dem 3ten Pfeil wird die Nähe zum Mittelpunkt im Zwölfer gemessen.

- 10.1.1. Bei Punktegleichheit wird wie folgt gewertet:

zuerst = Anzahl der 11er (12er shoot off), 10er, 8er, 5er, dann erst „0er“

- 10.2. Der Pfeilschaft muss ein Teil der Linie berühren, um die nächst höhere Wertung zu erhalten. Ein Pfeil, der im Ende eines anderen Pfeils steckt („Robin Hood“), der seinerseits in der Scheibe steckt, erhält die gleich Wertung wie der Pfeil, der in der Scheibe steckt. Alle Pfeile müssen bis zur erfolgten Trefferaufnahme in der Scheibe verbleiben.
- 10.3. Die Schützen erhalten die offiziellen Scorekarten * (2 Stück pro Runde) für den Wettkampftag bei der Besprechung vor Beginn der Wertungsrunde. Eine doppelte Wertungsaufnahme ist vorgeschrieben.
- 10.4. Alle Informationen auf den Scorekarten müssen inhaltlich korrekt, komplett und gut leserlich festgehalten werden.
- 10.5. An jeder Scheibe werden die Treffer aufgenommen, nachdem die Gruppe mit dem Schießen fertig ist. Jeder Schreiber hat eine Scorekarte pro Schützen und ist für die Trefferaufnahme von jedem Pfeil verantwortlich. Maximale Scorezeit für eine Gruppe ca. 120 Sekunden!
- 10.6. Jeder Schütze der Gruppe muss seinen Score laut und deutlich ansagen.
- 10.7. Beide Schreiber müssen ihre aufgeschriebenen Wertungen/Zwischenergebnisse vor dem Ziehen der Pfeile vergleichen. Im Falle von Abweichungen müssen sofortige Korrekturen vorgenommen werden. Der Führer der Gruppe hat die Korrekturen zu signieren.
- 10.8. Existieren am Ende einer Runde unterschiedliche Ergebnisse auf beiden Scorekarten eines Schützen, so gilt das niedrigere Ergebnis.
- 10.9. Die Pfeile müssen in der Scheibe bleiben bis alle Treffer aufgenommen sind. Bevor irgendwelche Pfeile auf der Scheibe berührt oder entfernt werden, muss eine Entscheidung über zweifelhafte Wertungen getroffen werden.
- 10.10. Die endgültige Wertung eines zweifelhaften Treffers entscheidet die Mehrheit der Gruppe. Sollte die Gruppe zu keiner Einigung kommen, zählt die Stimme des Gruppenführers (Patt-Stellung).
- 10.11. Am Ende einer Wertungsrunde müssen alle Scorekarten leserlich, komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. An den Scorekarten dürfen keine nachträglichen Änderungen durchgeführt werden, nachdem diese von den Schreibern und dem Schützen unterschrieben worden sind. Die Scorekarten müssen vom Führer der Gruppe unmittelbar nach Beendigung der Wertungsrunde abgegeben werden.

11. DIVERSES

- 11.1. Jede Person, die gegen die festgelegten Regeln verstößt, kann sowohl vom Turnier als auch von der Mitgliedschaft ausgeschlossen werden. Jede von der Mitgliedschaft ausgeschlossene Person darf in der laufenden Saison, oder wie sonst vom Vorstand der AAA 3-D festgelegt, an keinem genehmigten AAA 3-D Turnier teilnehmen. Jeder, der von der Mitgliedschaft ausgeschlossen wurde und gegen die Regeln verstößt, kann auf Dauer von der AAA 3-D Mitgliedschaft und allen genehmigten Bewerbungen

ausgeschlossen werden. Jeder Schütze, der auf Turnieren offiziellen Anweisungen nicht nachkommt, wird vom Turnier ausgeschlossen und kann auch von der Mitgliedschaft suspendiert werden.

11.2. Alkohol

Im Regelwerk wird festgehalten, dass jede/r Schütze/in für sich selbst verantwortlich ist und sich so (wie auch im Straßenverkehr) zu verhalten hat.

Das Wegwerfen und unsachgemäße Entsorgen von Abfall wird als unsportliches Verhalten gewertet (Verwarnung oder eventuell Disqualifikation) und sollte nicht passieren.

Diese Regeln gelten ab Jänner 2014 für alle über die AAA ausgetragenen Turniere in Österreich.

Der Präsident:



Herbert Eicher

Für das Technische:



Peter Naschenweng