Regeln AAA

(gültig ab 12/2026)

1.	ALLGEMEIN	1
2.	WETTKÄMPFE	2
3.	ORGANISATION	3
4.	REGELN UND ÜBERWACHUNG	4
5.	PREISE	5
6.	TEILNAHME AN MEISTERSCHAFTEN UND TURNIEREN	6
7.	ALLGEMEINE WETTKAMPFREGELN	6
8.	WETTKAMFGELÄNDE – KURSGESTALTUNG	7
9.	REGELN FÜR DIE Ö-MEISTERSCHAFT	8
10.	KLASSENEINTEILUNGEN UND REGELN	9
11.	SCHIESSREGELN	12
12.	ZÄHLREGELN	13
13.	DIVERSES	15

1. ALLGEMEIN

1.1 EINFÜHRUNG

1.1.1 Der Vorstand von der AAA 3D kam auf der Gründungssitzung dem Wunsch zu einem einheitlichen Regelwerk nach und erstellte dieses.

1.1.2 Mitglieder der AAA 3D
Schützen und Veranstalter müssen sich bei Teilnahme/Organisation von nationalen und internationalen Turnieren sich nach diesen Regeln richten.

2. WETTKÄMPFE

2.1 BEWERBE

2.1.1 Die AAA 3D unterscheidet folgende Bewerbe:

- **AAA 3D-Turniere** erstrecken sich über **einen** Tag, Austragungsmodus gem. Turnierregeln der **Austria 3D Archery Association, im Folgenden kurz AAA bezeichnet**.
- Shoot Offs werden auf einer gesonderten 3-D Scheibe (25m – 45m 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. **Zählt für die Wertung der Pfeilspitzen**.
- 2 Pfeil HU Runde und 3 Pfeil-Wertung zählen nicht für die Wertung der Pfeilspitzen. Dem Ausrichter obliegt die Entscheidung über die Wertung.
- Hallen Runde: es werden feststehende 3-D Scheiben verwendet.
- **AAA 3D-Cup – Regelwerk der AAA**
- **AAA 3D-Cup-Finale - Regelwerk der AAA**
- **Österreichische Meisterschaft AAA 3D – Regelwerk der AAA**
- **Österreichische Meisterschaft Mannschaft AAA 3D – Regelwerk der AAA**

2.1.2 Steht in der Ausschreibung: „nach AAA 3D“ oder „HDH-IAA Regeln“, dann muss es auch strikt nach diesen Regeln ausgetragen werden.
Formulierungen wie „Nach AAA oder HDH-IAA Regeln mit kleinen Änderungen“ oder „Anlehnung an die AAA oder HDH-IAA Regeln“ sind nicht zulässig.
Beispiel: Regeln nach HDH-IAA: es wird aber die 2 bzw. 3 Pfeil Wertung geschossen. Eine 2 bzw. 3 Pfeil Wertung gibt es aber bei der HDH-IAA nicht:
Entweder es gelten die AAA 3D bzw. HDH-IAA Regeln oder eben nicht!

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

3. ORGANISATION

3.1 ORGANISATION VON BEWERBEN

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

3.1.2 Die Organisation der einzelnen Bewerbe des jährlich durchgeführten AAA 3D Cup, der Bundesländer Meisterschaften und der österreichischen Meisterschaft wird, basierend auf den Entscheidungen des Vorstandes der AAA 3-D unter Mithilfe der Clubobmänner/Frauen, an Mitgliedsvereine der AAA 3-D vergeben. *Abgabe des Veranstalters bei AAA Cup Turnieren und AAA ÖM von 2,- € (pro Schütze ab Seniorenklasse) an die AAA 3D.*

Die AAA kann aber auch in Eigenregie AAA Cupturniere durchführen, wenn weniger als 3 Mitgliedsvereine ein AAA 3-D Cupturnier ausrichten und eine AAA 3-D ÖM, wenn kein Mitgliedsverein dazu bereit ist.

3.1.3 Reisekosten:
Der Vorstand kann km-Geld lt. Reisekosten Tarif Österreich und für Nächtigungskosten max. 80.- Euro veranschlagen. Generell müssen für Reisen dringende Gründe vorliegen und vom Vorstand genehmigt werden.

3.1.4 Die Mitgliedsvereine haben eine jährliche Einzahlung von **100,- €** auf das Bankkonto der AAA 3-D zu leisten. Das Geld wird für die Begleichung von Ausgaben für Delegierte, Schiedsrichter und anderer Unkosten (Medaillen) verwendet.

3.1.5 Mitgliedsvereine der AAA 3-D dürfen eine unbegrenzte Anzahl von nationalen Turnieren veranstalten. Mitgliedsvereine dürfen Organisationsrechte für diese Turniere NICHT vergeben (Hotel, Vereine) sondern haben die Organisation selbst und allein durchzuführen, tragen die Verantwortung. Es darf maximal die Verpflegung an einen dritten vergeben werden. Die Verantwortung und Rechtfertigungspflicht liegt beim Mitgliedsverein der AAA. Alle nationalen Turniere müssen den festgelegten Regeln entsprechend ausgetragen werden, um einen einheitlichen Wettkampfstandard zu garantieren.

3.1.6 AAA 3-D Mitgliedsvereine müssen, die das eigene Bundesland betreffenden Wettkampftermine des kommenden Jahres, bis spätestens 31. August des Vorjahres schriftlich an den Vorstand der AAA schicken, damit bei der alljährlich stattfindenden Sitzung die Termine bekannt geben werden können. Die Termine der einzelnen Mitgliedsvereine werden auf der Web-Site der AAA 3D veröffentlicht.

4. REGELN UND ÜBERWACHUNG

4.1 SCHIEDSRICHTER, DELEGIERTE

4.1.2 Der AAA 3-D Schiedsrichter Referent 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.

4.1.3 Die Anwesenheit von einem nationalen Schiedsrichter ist bei Turnieren zwingend vorgeschrieben. Beim Cup Finale, Bundesländer Meisterschaft und ÖM müssen 2 nationale Schiedsrichter (mindestens ein(e) externe(r) Schiedsrichter:in) vor Ort sein.
Der Schiedsrichter hat seine Arbeit mit bestem Wissen und Gewissen durchzuführen.
Dieser überwacht die Einhaltung der festgelegten Regeln und trifft die endgültige Entscheidung für Richtung, Distanzen, Ziele und Sicherheit.

4.1.4 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. Regelverstöße bei Ausrüstung und Zubehör nach Turnierbeginn sind sofort und ohne Abmahnung zu ahnden = Disqualifikation.

4.1.5 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.

4.1.6 Bei **digitalem** Scoring (z.B. mit 3D Skill Board) notiert sich der Schiedsrichter die Verwarnung und gibt diese an die Turnierleitung weiter, in allen anderen Fällen wird die Verwarnung auf der Scorekarte vermerkt

4.1.7 Schiedsrichter haben die Abschusspflöcke so zu stellen, dass ein problemloses Lösen des Pfeils möglich ist. Anständiger Stand 35 x 35 cm. Schiedsrichter stellen die Abschusspflöcke.

4.1.8 Wenn Ziele verstellt werden müssen, so ist das eine Maßnahme, die der Schiedsrichter nur im Sinne der Sicherheit trifft und bedarf **keiner** Absprache mit dem Veranstalter. Einzig eine Information hat zu erfolgen.

4.1.9 Alle Regeln, AAA Regelwerk, 3-D CUP Finalturnier Regeln, 3D ÖM Regeln, Regeln der Bundesländer Meisterschaften, Turnierregeln, Limit für die Ehrungen in der AAA, müssen am Veranstaltungsort gut sichtbar für alle Schützen ausgehängt werden.
Bei der Anmeldung: wer ist der Ansprechpartner, Lizenzkontrolle usw. Anmeldeformulare auslegen.

4.1.10 Schiedsgericht: Vor jedem Turnierbeginn wird ein Schiedsgericht aus 3 erfahrenen Personen (Schiedsrichter, Veranstalter, Schütze) gebildet, diese sind im Streit/Protest Fall für Entscheidungen heranzuziehen. Die Gebühr für den Protest beim Cup-Turnier/Finale und ÖM beträgt 50,-- Euro; für die EM und WM 100,- Euro. Ein gerechtfertigter Protest wird zurückbezahlt. Ein nicht gerechtfertigter Protest wird vom Veranstalter einbehalten. Die Einspruchsfrist beträgt bei allen Bewerben 20 Minuten.

4.1.11 Der Schiedsrichter ist Vorbild und repräsentiert den Verband!

5. PREISE

5.1 POKALE, MEDAILLEN UND ANERKENNUNGSPREISE AUF NATIONALEN TURNIEREN

Preise (Medaillen / Urkunden usw.) werden nur persönlich übergeben! Wer bei der Siegerehrung nicht anwesend ist, erhält keinen Preis. (Medaillen / Urkunde usw.)

5.1.2 Bei regionalen **und nationalen** Turnieren muss vom Veranstalter eine Siegerehrung für die jeweils besten drei Schützen jeder Klasse (Medaillen), sowie für die drei besten Teams bei AAA 3D Cup Turnieren, Bundesländer Meisterschaft und der ÖM (wenn mindestens 3 Vereinsmannschaften gemeldet sind) durchgeführt werden.

Medaillen - AAA Cupturniere und AAA ÖM:
Platz 1-3 - auch wenn es weniger als 3 Teilnehmer je Klasse gibt.
Die Austragenden Vereine entscheiden, ob Gäste Urkunden oder Medaillen erhalten. Kosten gehen aber zu Lasten der Turnier Austragenden Vereine.

Medaillen - AAA Cupwertung:
Minis, Schüler und Jugend bekommen auf jeden Fall eine Medaille - oder eben einen Preis auch bei weniger als 3 Teilnehmer je Klasse.

Einzahlung des Startgeldes, Anwesenheitspflicht und Teilnahme an der Turnierrunde am Finaltag des AAA-Cups sind Voraussetzung für das Finalschiessen. Bei Nichtteilnahme wird der betroffene Schütze/in dementsprechend nach hinten gereiht. Das Turnier am Finaltag zählt zur Cupwertung.

Es gibt es für alle AAA-Cup Turniere einheitlich Medaillen.

5.1.3 Der Vorstand der AAA mit den 3-D Mitgliedsvereinen setzen in den alljährlichen Sitzungen der AAA 3D das Startgeld für die Turnierteilnahme an **den AAA 3D Cupturnieren und der AAA 3D ÖM** fest und entscheiden über die Art, der für die Sieger der einzelnen Klassen zu vergebende Preise. Die Turniereinladung muss Informationen über die Höhe des Startgeldes sowie über die Preise enthalten.

Jeder hat sich an diese Richtlinien zu halten und keine Abwandlungen welcher Form auch immer zu machen.

5.1.4 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 **beim Vorstand** der AAA 3-D ansuchen.

5.1.5 Auszeichnungen, vergeben durch die AAA 3D

Die AAA 3-D kann Sonderpreise (z. B. Pfeilspitzen) an Schützen für bestimmte (bei AAA Cup Turniere und Ö-Meisterschaft Veranstaltungen) erreichte Ergebnisse vergeben.
Spitzen: (Platin / Gold / Silber / Bronze)
- Jede Spitze kann nur einmal im Leben pro Altersklasse und Bogenklasse erworben werden. Die Spitzen werden nur persönlich überreicht und nicht durch Dritte übergeben. Es ist also die Anwesenheit bei einem der AAA 3D Turniere erforderlich.
Jeder Schütze, füllt vor Ort (nur am Turniertag möglich), den Antrag für die Spitze aus und übergibt ihn dem Hauptschiedsrichter, der das Ergebnis des Antrages bestätigen muss und weiter dem Office der AAA übergibt.

6. TEILNAHME AN MEISTERSCHAFTEN UND TURNIEREN

6.1 TEILNAHME

6.1.1 Alle Schützen, die Mitglied der AAA 3D sind, dürfen an sämtlichen nationalen AAA 3D Turnieren teilnehmen. Ohne AAA 3D Lizenz kann man, wenn vom Veranstalter zugelassen, in der Gästeklasse schießen.

Lizenzanträge über das Onlineformular mit kompletten Namen, Verein, E-Mail, Geburtsdatum. Als Gast ist man zugelassen, nimmt aber nicht an der offiziellen Wertung teil.

7. ALLGEMEINE WETTKAMPFREGELN

7.1 Alkoholverbot (0,1) besteht für alle Wettkämpfer während des Turniers bis zur Abgabe der Scorezettel der jeweiligen Gruppe an den Veranstalter.
Rauchen (auch E Rauch) ist verboten, ausgenommen ausgewiesene Raucherzonen.
Aus Sicherheitsgründen muss die Oberkörper-Bekleidung sichtbar sein, wenn dies nicht der Fall ist, wie bei Camobekleidung, muss eine Sicherheitsweste übergezogen werden. Militär Camobekleidung ist nicht erlaubt.

7.2 Alle Wettkämpfer müssen sich zu nationalen Bewerben mindestens 7 Tage vor dem Austragungstermin anmelden. Die Teilnahme am Mannschaftsschießen für Vereinsmannschaften ist nach dem Ende des 1. Turniertages zu melden. Spätere Anmeldungen werden nicht mehr akzeptiert.

7.3 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.

7.4 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.

7.5 Der Schütze darf den Parcours während des Turniers in keiner Weise verändern, Äste oder dgl., die die freie Sicht zur Trefferzone behindern dürfen nur vom Schiedsrichter entfernt werden.

7.6 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 sie ins Internet gestellt werden.

8. WETTKAMPFGELÄNDE – KURSGESTALTUNG

8.1 Scheiben (3-D Tierscheiben), auf die geschossen wird, werden vertikal zum Horizont aufgestellt. Bei den kleinsten Tierscheiben sind zwei gleiche Tierscheiben aufzustellen.

8.1.2 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 weiße Abschusspflöcke.*** Die vitale Zone muss für jeden Schützen, ob groß oder klein, komplett frei / sichtbar sein. Alle Scheiben müssen so befestigt werden, dass sie weder durch den Aufprall des Pfeils noch durch das Ziehen der Pfeile sich verdrehen oder ihre Position verändern. ***(keine Blätter, Sträucher oder dergleichen dürfen in die Vitalzone hineinreichen oder diese verdecken.)***

8.1.3 Jeder Abschusspflock und die dazugehörige 3D Scheibe haben die gleiche Nummer.
- Roter Pflock für Visier Schützen /Jugend, Erwachsene und Veteranen (max. 45m)
- Blauer Pflock für Traditionelle Schützen, Schüler (Visier & Traditionell) Jugend, Erwachsene, Veteranen. (max. 27 m)
- Weißer Pflock für Minis, alle Bogenklassen. (max. 18m)

8.1.4 Der Turnier-Parcours muss mit einheitlichen Tafeln (mind. 15 x 15 cm) für Stopp und aufsteigender Nummer, mit hellem Hintergrund und lesbaren Ziffern ausgeschildert sein.

8.1.5 Wege, die von einer Scheibe zur anderen führen, müssen sicheres und einfaches Gehen für Schützen und andere Personen gewährleisten (eindeutige Markierungen entlang der Wege).

8.1.6 Absperrungen 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.

8.1.7 Das Wettkampfgelände muss am Tag vor Turnierbeginn fertiggestellt sein, damit Schiedsrichter und Delegierte der AAA 3D Besichtigungen durchführen können und die Veranstalter ausreichend Zeit für eventuelle Korrekturen haben.

8.1.8 Turnierteilnehmer müssen am Tag des Wettkampfes einen Trainingsplatz mit neun Scheiben (können auch 3D Ziele sein) mit folgenden Entfernungen zur Verfügung gestellt bekommen:

5m, 10m, 15m, 20 m, 25 m, 30 m, 35 m, 40 m und 45 m.

8.1.9 Es muss mindestens 1 Geschwindigkeits-Messgerät verfügbar sein, um den Schützen eine jederzeitige Überprüfung der Abschussgeschwindigkeit zu ermöglichen.

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

9. REGELN FÜR DIE Ö-MEISTERSCHAFT

Teilnahme: Startberechtigt ist jede(r) die/der eine gültige AAA-Lizenz hat und einen ordentlich gemeldeten Wohnsitz (auch Zweitwohnsitz) in Österreich hat.

Bei der ÖM und bei dem Cup-Finale werden auf jeden Fall Startnummern an die Schützen ausgegeben. Beim Cup-Turnier bleibt es dem Veranstalter überlassen, ob er Startnummern ausgibt.

Dieser Austragungsmodus: Zweitagesturnier

Ö-Meisterschaft
1. Tag: 2 x 20 Tiere - (vormittags 20 / nachmittags 20)
oder
1. Tag: 1 x 40 (ohne Mittagspause)
2. Tag: 1 x 20 Tiere + Mannschaft (10 Tiere):
Es soll möglich sein die ÖM individuell auszurichten. z.B. durch umpflocken, wenn der Platz zu eng ist.

Ö-Meisterschaft Mannschaftsschießen: (für Bundesländer)

Nachmittag:	Mannschaftsschießen 10 Scheiben
Startgeld:	wird in der Ausschreibung bekannt gegeben
Startgeld:	Schüler gratis, Jugend die Hälfte gilt nur für den Mannschaftsbewerb
Preise:	1.-3. Platz Medaillen

9.1 Am zweiten Tag schießen die besten Schützen nach Klassen und Reihung in einer Gruppe. (Die besten vier, dann die zweitbesten vier usw.)

- Regeln für den Team-Bewerb bei AAA Ö-Meisterschaften.
- Schüler und Jugend dürfen teilnehmen - Jugend bezahlt Startgeld

9.2 Team Visier CRB/CU/HU/OL
4 Schützen/innen (2 unterschiedliche Kategorien, max. 1 Armbrust) max. 2 Schützen pro Klasse

9.3 Team Traditional /BB/RC/LB/Prim/HB
4 Schützen/innen der kurzen Distanzen 27 m (30 Yards) – 2 unterschiedliche Kategorien (keine CRB/CU/HU/OL/ Schützen) (max. 2 Schützen pro Klasse)

9.4 Die Meldungen für die Teams zur Ö-Meisterschaft haben zum vorgeschriebenen Meldeschluss zu erfolgen. Es können eine unbegrenzte Anzahl von Teams pro Bundesland gemeldet werden. Die Teams können aus Schützen mit Lizenz aus einem Bundesland bestehen. Eine Anmeldung für den Teambewerb in einer anderen Bogenklasse als der bei der ÖM gemeldeten, ist nicht erlaubt. Ausnahme: von Traditionell auf Visier oder umgekehrt. Bei der Gruppeneinteilung werden die Schützen der einzelnen Teams individuell mit Schützen anderer Teams gemischt - max. 2 Schützen eines Teams pro Gruppe.

9.5 Der Teambewerb wird am 2. Tag der Ö-Meisterschaft auf 1 x 10 Ziele ausgetragen (Wie das der Veranstalter regelt, ist seine Sache). Die Wertung für die Teams ergibt sich aus den geschossenen Ringen. Diese werden zusammengezählt und jenes Team, welches zusammen die meisten Ringe aufweist, hat gewonnen. Bei Ringgleichheit wird das Siegerteam über ein Shoot-Off ermittelt ***(4 Schützen - vier Pfeile pro Team – Alle Schützen eines Teams schießen gleichzeitig).*** Die Siegerehrung der Teams ist im Anschluss an die Siegerehrung der Ö-Meisterschaft.

10. KLASSENEINTEILUNGEN UND REGELN

10.1 AUSRÜSTUNG

10.1.1 bei Compound Bogen mindestens 5 Grains pro Pfund des Auszugsgewichtes oder 330fps (Wahl des Schützen) (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. 5 Grains zusätzlich zugestanden (Genauigkeitsunterschiede der einzelnen Messeinrichtungen). Die Toleranz bei der Geschwindigkeitsmessung beträgt 3%.
Die Ausrüstung kann jederzeit überprüft werden, die Auswahl erfolgt zufällig. Die verwendeten Pfeile müssen in Spinewert und Gewicht gleich sein, sowie mit dem Namen (Initialen) des Schützen versehen sein.

10.1.2 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.

10.1.3 Jeder Entfernungsmesser, auch Laserentfernungsmesser sind 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 ist ebenso verboten. Abgeklebt werden waagrechte Maserungen und Beschriftungen im Bereich des oberen Bogenfensters am oberen Wurfarm.

10.1.4 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.

10.2 BOGENKLASSEN DER AAA 3-D

10.2.1 *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).
Jeder Pfeil hat eine Beschriftung mit Initialen.

10.2.2 *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 **5 feststehende Pins** oder Crosshair Style 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.
Jeder Pfeil hat eine Beschriftung mit Initialen.

10.2.3 Compound-BB
wird vom roten Pflock geschossen (max. 45m). Ein Compound Bogen ohne Visiereinrichtung. Einzig Pfeilauflage und Button sind im Bogenfenster erlaubt. Keine Auszugskontrolle am Bogen oder an der Sehne. Ein 30.5cm Stabilisator darf verwendet werden, kein Peep und kein Overdraw. Jede Art von Release, Handschuh, Tab oder Schießen mit blankem Finger ist erlaubt.

10.2.4 *Armbrust (CRB limitiert) 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. Modifikation an der werkseitigen Einstellung ist nicht erlaubt (Modifikation des Abzugsgewichts). Die Parallaxe des Scopes darf vor dem Visieren eingestellt werden, nicht aber während des Visiervorganges. Die kinetische Energie beträgt max. 160 Joule.
Jeder Pfeil hat eine Beschriftung mit Initialen.

10.2.5 *Olympic (OL) Herren / Damen*
wird vom roten Pflock geschossen (max. 45 m).
Jede Art von Recurve Bogen mit verstellbarem Visier, Stabilisation, V-Bar, Kisser and Pressure Button und Auszugskontrolle. Visiere mit jeglicher Art von Linsen mit oder ohne Vergrößerung sind in dieser Klasse nicht erlaubt. Es muss mit Handschuh, Finger Tab (ohne Zahlenskala) oder bloßen Fingern geschossen werden. Jeder Pfeil hat eine Beschriftung mit Initialen.

10.2.6 *Barebow (Blankbogen) Herren / Damen*
wird vom blauen Pflock geschossen (max. 27 m).
Der Bogen muss blank sein, mit Ausnahme der Pfeilauflage und Button, er muss frei sein von Herausstehendem, von Markierungen, Flecken oder von Laminierungen, die (im Bogenfenster) als Zielhilfe dienen könnten. Der Bogen mit allem erlaubten Zubehör muss durch einen Ring oder ein Loch von 12,2 cm

Innendurchmesser +/- 0,5 mm passen. Es muss mit Handschuh, Finger Tab (ohne Zahlenskala) oder bloßen Fingern geschossen werden. Jeder Pfeil hat eine Beschriftung mit Initialen.

10.2.7 *Traditional Recurve (TR-RB) Herren / Damen*
wird vom blauen Pflock geschossen (max. 27 m).
Jede Art von Traditional Recurve Bogen mit einem Mittelstück aus Holz. 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“ und kein „Facewalking“). 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. Es sind Aluminium, Holzpfeile und Carbon-Pfeile erlaubt. Jeder Pfeil hat eine Beschriftung mit Initialen. Ein Bogenköcher ist erlaubt.

10.2.8 *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 berühren. 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“ und kein „Facewalking“). Jede Art von Auszugskontrolle am Bogen oder an der Sehne ist verboten. Es darf keine 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. Jeder Pfeil hat eine Beschriftung mit Initialen. Ein Bogenköcher ist erlaubt.

10.2.9 *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 Kompositbauweise gefertigter Bogen mit symmetrischen Recurves. Der Griff ist ebenfalls symmetrisch ausgeführt und hat eine Breite von mindestens 15 mm. Pfeilauflage 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“ und kein „Facewalking“). Es sind nur Holzpfeile mit Naturfedern erlaubt. Jeder Pfeil hat eine Beschriftung mit Initialen. Ein Bogenköcher ist erlaubt. Diese Klasse wird nicht in einer nächsthöheren gewertet!

10.3 ALTERSKLASSEN AAA 3D

10.3.1 Bestimmen der Altersklassen:
Das Geburtsjahr ist ausschlaggebend für die Altersklasse.

10.3.2

Veteranen:	**55** Jahre und älter
Erwachsene:	von 18 bis 54 Jahre
Jugend:	von 15 bis 17 Jahre
Schüler:	von *13* bis 14 Jahre
Minis (MIN):	bis 12 Jahre

Anmeldung in der Erwachsenen (Senior) Altersklasse ist für alle Schützen möglich. Dies muss vor dem Turnier, bei Cup-Bewerben, vor dem ersten AAA 3D-Cup Turnier geschehen und ist für den gesamten AAA 3D-Cup gültig. Ein Umstieg in eine andere Altersklasse ist während des AAA 3D-Cups nicht erlaubt.

11. SCHIESSREGELN

11.1 ÖM und Cup-Finale sind immer ein Pfeil-Wertung 3-D pro Scheibe von einem Abschusspflock geschossen. Jeder zu Boden gefallene Pfeil darf wieder eingenockt 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.
Beschluss für 2025: Cup Turniere können nach eigener Wertung ausgetragen werden.
D. h. ein 3 Pfeil Vereinsturnier kann gleichzeitig ein Cup Turnier sein. Mindestens 4 Cup-Turniere müssen geschossen werden, um eine Startberechtigung für das Cup-Finale zu erhalten.
Jeder Verein entscheidet 2025 für sich selbst und ist verantwortlich, nach welcher Wertung geschossen wird.

- Entfernungen: Max. 27 m bei TR bleibt jedenfalls aufrecht. Max. 18m bei Minis, Max 27m bei Kadetten, ab Junioren 27 m bei TR und 45 bei Visier.
- Altersklassen wie 10.3.2. angeführt.
- Für das Cup-Turnier braucht es 1 nationalen Schiedsrichter der AAA.
- Für das Cup-Finale müssen 2 Schiedsrichter vor Ort sein.
- Es wird in der Ausschreibung des Hausturniers das AAA-Cup-Turnier dazu ausgeschrieben. Nur Schütz:innen mit AAA Lizenz schießen dann auch die AAA-Cup-Wertung.
- Doppelte Schreibweise mit Zettel und/ oder mit Handy (im Flugmodus) entscheidet jeder Verein individuell.
- Die Ergebnisse der Cup-Turniere schickt der Verein an den Schriftführer.

11.2 Es gibt pro Scheibe und Klasse nur einen Abschusspflock. 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.

11.3 Eine Gruppe muss aus mindestens 3 Teilnehmern bestehen, um einen offiziell gültigen Score zu erhalten. Die Gruppe soll maximal 5 Teilnehmer aufweisen. Jede Gruppe bestimmt 2 Schreiber und hat einen Kapitän. ***Der als erstes aufgelistete Schütze einer Gruppe ist in der Regel der Gruppenkapitän bzw. kann auch von den Gruppenmitgliedern gewählt werden und ist auf der Scorekarte zu vermerken.***

11.4 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.

11.5 Aus Gründen der Sportlichkeit und Fairness gegenüber anderen Wettkampfteilnehmern, warten die Schützen in angemessener Entfernung (3 m) zum Schützen am Pflock auf ihren Einsatz.

11.6 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. Mini`s schießen zuletzt.

11.7 Der erste Schütze einer Gruppe hat 90 Sekunden Zeit für die Ausführung des Schusses. Der Kapitän der Gruppe entscheidet, wann der erste Schütze zum Abschuss Pflock 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 Treffer Begutachtung vom Abschuss Pflock ausführen. Nach dem Schuss ist der Pflock sofort zu verlassen. Der nächste Schütze geht zügig und ohne Unterbrechung zum Pflock und hat ab **dem Erreichen des Pflock 90 Sekunden** Schießzeit. Sollte der Gang zum Pflock unterbrochen werden (ohne äußere Einwirkung), beginnen ab hier die 90 Sekunden zu laufen. Beim Schuss muss der Pflock berührt werden.

11.8 Die Schützen müssen sich so lange hinter dem Abschusspflock aufhalten, bis die gesamte Gruppe geschossen hat.

11.9 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.

11.10 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 Abschusspflockes zu verlassen und wartet. Nach erfolgter Reparatur darf der Schütze 2 Pfeile zu Trainingszwecken auf die bereits geschossene Scheibe abgeben. Eine Hilfestellung bei der Reparatur durch Schützen einer anderen Gruppe ist nur mit Zustimmung und in Anwesenheit des Schiedsrichters zulässig.

12. ZÄHLREGELN

12.1 Für alle genehmigten AAA 3-D Turniere gilt folgende Art der Wertung:

11 – Kreis in der Mitte des 10er Rings. Der Pfeil muss die Linie des Kreises berühren.
10 – Kreis in der vitalen Zone. Der Pfeil muss die Linie des Kreises 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.

Rückpraller vor das Tier, gelten dann, wenn die ganze gruppe dies bestätigt.
Bei Durchschuss darf der Pfeil mit Einverständnis der Gruppe zurückgeschoben werden, um die Wertung abzulesen.
Boden-auf oder zuerst Baum, dann Treffer am Tier gilt als Treffer. (Es geht immer um den Schaft.)

12.2 Sind an einem Tier zwei oder mehrere sichtbare Wertungszonen, dann gelten alle Wertungszonen. Ist auf einem Bild die gültige Wertungszone als solche markiert oder jene die nicht gelten ausgestrichen, gelten nur die so definierten Wertungszonen! Es ist auch möglich auf einem Bild beides abzubilden (Wertungszone markieren und die nicht gültigen ausstreichen)

Wertung bei Shoot-Off:

Im Shoot-Off wird 11er Ring als 12er Ring gewertet.
Es wird nur ein Pfeil geschossen der höhere Ring zählt. Sind beide gleich im selben Ring, wird der Pfeil als besser gewertet, der näher zum Mittelpunkt im Zwölfer ist. Gemessen wird durch den anwesenden Schiedsrichter ***(Alle schießen gleichzeitig)***

Bei **Punktegleichheit** wird wie folgt gewertet:
zuerst = weniger 0er, Anzahl der 11er (12er shoot off), 10er, 8er, 5er

12.2 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.

12.3 Der Pfeilschaft muss einen Teil der Linie berühren, um die nächsthöhere Wertung zu erhalten. Ein Pfeil, der im Ende eines anderen Pfeils steckt („Robin Hood“), der seinerseits in der Scheibe steckt, erhält die gleiche Wertung wie der Pfeil, der in der Scheibe steckt. Alle Pfeile müssen bis zur erfolgten Trefferaufnahme in der Scheibe verbleiben.

12.4 Die Wertung erfolgt über 3D Skill Board. Eine doppelte Wertung Aufnahme ist vorgeschrieben:
2 Schützen schreiben auf je 1 Handy. Alle Informationen auf 3 D Skill Board **(Name, Lizenznummer, Bogenklasse, Altersklasse**) müssen inhaltlich korrekt und komplett bei der Anmeldung vom Schützen selbst angegeben werden. **Der Schütze ist dafür verantwortlich.**

12.5 An jeder Scheibe werden die Treffer aufgenommen, nachdem die Gruppe mit dem Schießen fertig ist. Jeder Schreiber ist für die Trefferaufnahme von jedem Pfeil verantwortlich. Maximale Score Zeit für eine Gruppe ca. 120 Sekunden! – incl. Ziehen der Pfeile, dann zügig zum nächsten Ziel

12.6 Jeder Schütze der Gruppe muss seinen Score laut und deutlich ansagen.

12.7 Beide Schreiber müssen ihre aufgeschriebenen Wertungen/Zwischenergebnisse vor dem Ziehen der Pfeile vergleichen. Im Falle von Abweichungen müssen sofortige Korrekturen vorgenommen werden.

12.8 Dieser Punkt entfällt bei der Wertungsaufnahme mit 3D Skill Board. Existieren am Ende einer Runde, also nach Abgabe der Scorekarten, unterschiedliche Ergebnisse auf beiden Score Karten eines Schützen, so gilt das niedrigere Ergebnis, es dürfen keine Korrekturen auf den Scorekarten mehr vorgenommen werden (die Scorekarten wurden ja vom Schützen und Schreiber geprüft und unterschrieben)

12.9 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.

12.10 Die endgültige Wertung eines zweifelhaften Treffers entscheidet die Mehrheit der Gruppe. Sollte die Gruppe zu keiner Einigung kommen (Patt-Stellung), dann wird zu Gunsten des Schützen entschieden. Der Schiedsrichter wertet keine Pfeile.

12.11 Dieser Punkt entfällt bei der Wertungsaufnahme mit 3D Skill Board. 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 Kapitän der Gruppe unmittelbar nach Beendigung der Wertungsrunde abgegeben werden.

13. DIVERSES

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

13.2 Handy sowie Smartphone nur im Flugmodus und darf daher nur als Kamera benutzt werden – nur in Notfällen einschalten.
Kameras dürfen auch verwendet werden, wenn alle in der Gruppe geschossen haben oder die Erlaubnis von den Gruppenmitgliedern erteilt wurde, während er schießt Fotos zu machen. Es muss auf jeden Fall die Erlaubnis dazu von jedem Teilnehmer eingeholt werden.

13.3 Alkohol - Es gelten die gesetzlichen Bestimmungen für Alkohol im Schießsport 0,1 Promille Im Regelwerk wird festgehalten, dass jede/r Schütze/in für sich selbst verantwortlich ist und sich so (wie auch im Straßenverkehr) zu verhalten hat. ***Wenn ein Teilnehmer sichtlich alkoholisiert ist, ist dieser vom Schiedsrichter und Veranstalter aus dem Turnier zu verweisen.***
Das Wegwerfen und unsachgemäße Entsorgen von Abfall wird als unsportliches Verhalten gewertet (Verwarnung) und sollte nicht passieren und kann zur Disqualifikation führen. ***Jeder hat seinen Abfall aus dem Parcours mitzunehmen!***

13.4 Elektronische Geräte
Die Verwendung elektronischer Geräte ist von Teilnehmern und Zuschauern auf den Parcours nicht gestattet. (einschließlich Headsets, Walkie-Talkies, Entfernungsmesser usw.)

13.5 Infoblatt
Ein Infoblatt / Checkliste gem. Beilage ist für den Veranstalter zwingend. Punkte hierfür:

- wie sollte der Turnierablauf sein
- welche Infos sind auszuhängen
- was benötige ich für eine reibungslose Auswertung.
- Nach dem ersten Aushang der Ergebnisse, gibt es eine 20minütige Einspruchsfrist für die Teilnehmer.