

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde in den Statuten und im Schiessreglement die männliche Form gewählt. Selbstverständlich sprechen wir auch alle weiblichen Mitglieder an.

Inhaltsverzeichnis

10	Terms - Ausdrücke
11	Ausrüstung
12	Stilarten
12.1	Kennziffern
12.2	Longbow
12.3	Freestyle unlimited
12.4	Freestyle limited
12.5	Barebow
12.6	Bowhunter
12.7	Bowhunter unlimited
12.8	Bowhunter limited
12.9	Kennziffern
13	Kategorien
13.1	Professional nur Erwachsene, Professional Status
13.2	Amateure Erwachsene
13.3	Senioren
13.4	Junioren
13.5	Schüler
14	Klasseneinteilung
14.1	Ergebnisse
14.2	Klasseneinteilungsverfahren
14.3	Klassen
14.4	Mannschaften
15	Targets - Scheiben
16	Abschusspositionen
17	Wettbewerbsregeln
18	Offizielle Runden
18.4	Umrechnungstabelle Yard – Meter / Feed - Meter
19	Feldrunde
20	Jagdrunde
21	Internationale Runde
22	Experten Feldrunde
23	Tierscheibenrunde mit Entfernungsangaben
24	Tierscheibenrunde ohne Entfernungsangaben
25	3-D Runde ohne Entfernungsangaben
26	World Bowhunter Championship (WBHC)
27	IFAA Hallenrunde
28	Flint Hallenrunde
29	Sicherheitsbestimmungen FAAS / IFAA
29.1	Gelände
30	Schweizermeisterschaften
30.1	Ausrichtungen von FAAS Meisterschaften
30.2	3-D, Feld / Jagd
30.3	Protestrecht
30.4	Medaillenspiegel

FAAS - IFAA

Schiessreglement

10 Terms Ausdrücke

- 10.1 Unit: Ein 14er-Scheibenkurs mit allen offiziellen Entfernungen.
- 10.2 Round: 2 solche Einheiten ergeben eine Runde.
- 10.3 Marker: Abschusspflock; von dort wird geschossen.
- 10.4 Face: Scheibe, Scheibenauflage
- 10.5 Butt: Objekt, wo die Scheibenauflage befestigt ist.
- 10.6 Target: Dieser Ausdruck steht in Verbindung mit der Scheiben-Nr. z.B. "Scheibe 4"
- 10.7 Spot: Zielmitte der Scheibe
- 10.8 Stop: Warnruf für andere Schützen. Ein aufgelegter Pfeil ist abzusetzen.
- 10.9 Walk up: Eine Scheibe mit 4 Abschusspositionen unterschiedlicher Entfernung, von welcher die längste Entfernung zuerst geschossen wird und die anderen in Reihenfolge der abnehmenden Entfernungen "walk up" zum Ballen.
- 10.10 Fan: Eine Scheibe mit 4 Abschusspositionen, alle in derselben Entfernung zur Scheibe.
- 10.11 Straight (Gerade): Eine Scheibe mit nur einer Abschussposition (pro Schütze) von welcher aus alle Pfeile geschossen werden.

11 Ausrüstung

- 11.1 Jede Art von Bogen mit flexiblen Wurfarmen, ausgenommen Armbrust oder Bogen mit mechanischer Ausziehvorrichtung, ist erlaubt.
- 11.2 Optische Hilfsmittel zur Ortung der Treffer sind erlaubt mit Ausnahme der Tierrunden ohne Entfernungsangaben und der 3-D Tierrunden.
- 11.3 Der Schütze muss sowohl das Eigengewicht als auch das Auszugsgewicht des Bogens halten können, ohne irgendwelche fremde Hilfe, ausser der, die in der jeweiligen Stilart definiert ist.

12 Stilarten

12.1 Kennziffern

12.1.1 Stilart		Kategorien	
Longbow LB	0	-	0
Freestyle unlimited Compound FU	1	Erwachsene männlich	1
Freestyle limited Recurve FSR	2	Erwachsene weiblich	2
Freestyle limited Compound FSC	3	Junioren männlich	3
Barebow Recurve BBR	4	Junioren weiblich	4
Barebow Compound BBC	5	Schüler männlich	5
Bowhunter Recurve BHR	6	Schüler weiblich	6
Bowhunter Compound BHC	7	Senioren männlich	7
Bowhunter unlimited BU	8	Senioren weiblich	8
Bowhunter limited BL	9	Gäste	9

12.1.2 Die Kennziffer setzt sich zusammen aus Stilart und Kategorien
Zum Beispiel: Stilart: Longbow 0 Kategorie: Männer 1
Longbow männlich = 01

12.1.3 Die Kennziffern werden verwendet für: Anmeldung, Auswertung und die Ranglisten.

12.2 Longbow LB (Nr. 0)

- 12.2.1 Ein aus einem Stück gerade endender Bogen, aus jedem Material, welcher wenn gespannt, eine gleichmässig zunehmende Biegung der Wurfarme, gemessen vom Griffstück zu den Wurfarmenden hin, aufweist. Gerade, recurveartige oder zackige- (wellige) Wurfarmteile sind nicht erlaubt. Endverstärkungen, welche nicht höher sind als 0.5 Zoll (1.27 cm), gemessen von der Oberfläche der Bogenwurfarme, und welche nicht länger sind als 1.5 Zoll (3.81 cm), gemessen von den Wurfarmenden, sind erlaubt. Bei gespanntem Zustand darf die Sehne den Bogen nur an den Aufhängepunkten berühren.
- 12.2.2 Das Mittelteil muss frei sein von Markierungen, Flecken oder Verklebungen, welche zum Zielen verwendet werden können.
- 12.2.3 Der Bogen darf ein Fenster und ein Pfeilbett haben, jedoch keine seitlich aufgeklebte Pfeilaufgabe.
- 12.2.4 Es ist nur ein Nockpunkt an der Sehne erlaubt, welcher aber durch zwei Nockpunktringe markiert werden kann.
- 12.2.5 Die Pfeile müssen aus Holz sein, befiedert mit Naturfedern und identisch in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung, Spitzen und Nocken ohne Rücksicht auf die Farbe und den Verschleiss.
- 12.2.6 Die Nocken dürfen aus jedem Material sein. Die Pfeilspitzen dürfen jedes Gewicht aufweisen, jedoch alle das gleiche.

- 12.2.7 Der Bogen muss in der traditionellen mediterranen Art und Weise geschossen werden (Zeigefinger über der Pfeilnocke und Mittelfinger unterhalb davon).
- 12.2.8 Es ist nur ein fester Ankerpunkt erlaubt.
- 12.3 **Freestyle unlimited FU (Nr. 1)**
 - 12.3.1 Erlaubt sind alle Arten von Bogen, Visieren (mit Ausnahme von Punkt 12.3.2) und mechanischen Abschusshilfen (Release), die vom IFAA Committee anerkannt sind.
 - 12.3.2 Nicht erlaubt sind Holographic Visiere in allen Tierscheiben- und 3D-Runden ohne Entfernungsangaben.
- 12.4 **Freestyle limited Recurve FSR (Nr. 2)
Freestyle limited Compound FSC (Nr. 3)**
 - 12.4.1 Jede Art von Visier ist erlaubt, ausser den Holographic Visieren in allen Tierscheiben- und 3D-Runden ohne Entfernungsangaben.
 - 12.4.2 Mechanische Abschusshilfen (Release) sind **nicht** erlaubt.
- 12.5 **Barebow Recurve BBR (Nr. 4) & Compound BBC (Nr. 5)**
 - 12.5.1 Bogen, Pfeile, Sehnen und Zubehör müssen frei sein von Visiereinrichtungen, Markierungen, Flecken oder Verklebungen, welche zum Zielen verwendet werden können.
 - 12.5.2 Eine justierbare Pfeilauflage kann verwendet werden, um den Raum zwischen Pfeil und Bogenfenster kontrollieren zu können.
 - 12.5.3 Der Gebrauch von Stabilisatoren ist erlaubt.
 - 12.5.4 Nur ein fester Nockpunkt ist erlaubt (der Punkt, wo der Pfeil die Sehne berührt). Der Nockpunkt kann durch einen oder zwei Nockpunkttringe markiert werden.
 - 12.5.5 Keine mechanische Vorrichtung ausser einem nicht justierbaren Klicker und/oder einer Wasserwaage am Bogen ist erlaubt, wobei keines von beiden über die Pfeilhöhe hinausragen darf.
 - 12.5.6 Alle Pfeile müssen in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung und Nocken identisch sein, ohne Rücksicht auf die Farbe und den Verschleiss.
- 12.6 **Bowhunter Recurve BHR (Nr. 6) & Compound BHC (Nr. 7)**
 - 12.6.1 Bogen, Pfeile, Sehne und Zubehör müssen frei sein von Markierungen, Flecken oder Verklebungen, welche zum Zielen verwendet werden können (kein Camouflage, Lack- oder Farbfehler im Bogenfenster).
 - 12.6.2 Eine am Bogen befestigte Wasserwaage ist nicht erlaubt.

- 12.6.3 Es dürfen keine Vorrichtungen irgendwelcher Art, die zum Zielen verwendet werden können, an der Ausrüstung des Schützen befestigt sein. Ein Klicker ist nicht erlaubt.
 - 12.6.4 Nur ein fester Nockpunkt ist erlaubt (der Punkt, wo der Pfeil die Sehne berührt). Der Nockpunkt kann durch einen oder zwei Nockpunkttringe markiert werden.
 - 12.6.5 Nur ein fester Ankerpunkt ist erlaubt.
 - 12.6.6 Der Schütze muss mit dem Zeigefinger die Pfeilnocke berühren (darunter oder darüber). Er darf aber die Fingerposition während des Wettbewerbes nicht verändern. Ausgenommen sind Fälle von körperlicher Behinderung, für die eine spezielle Befreiung gemacht werden kann.
 - 12.6.7 Alle Pfeile müssen identisch sein in Länge, Gewicht, Durchmesser, Befiederung, Spitzen und Nocken ohne Rücksicht auf die Farbe und den Verschleiss.
 - 12.6.8 Es können Brush Buttons (Zubehör an der Sehne, welche das Verfangen von Gestrüpp zwischen Sehne und Wurfarm verhindern) verwendet werden. Sehnengeräuschdämpfer dürfen nicht näher als 12 Zoll (30.48 cm) über oder unter dem Nockpunkt befestigt sein.
 - 12.6.9 Ein Jagdköcher kann an der Rückseite des Bogenfensters befestigt werden, jedoch ohne dass Teile des Köchers im Bogenfenster sichtbar sind.
 - 12.6.10 Ein gerader Stabilisator, Kupplungen oder dergleichen eingeschlossen, nicht länger als 12 Zoll (30.48 cm), gemessen von der Rückseite des Bogens, ist erlaubt. Spinnen oder Gegenstabilisatoren sind nicht zugelassen. Der Gewindeaufsatz am Bogen zählt zur Länge des Stabilisators.
 - 12.6.11 Das Bogenauszugsgewicht (lbs #) darf während einer Runde nicht verändert werden.
- 12.7 Bowhunter unlimited BU (Nr. 8)**
- 12.7.1 Erlaubt sind alle Arten von Bogen und mechanischen Abschusshilfen (Release), die vom IFAA Committee anerkannt sind.
 - 12.7.2 Ein Visier mit maximal fünf festen Bezugspunkten, welche während einer Runde nicht verstellt werden dürfen, ist erlaubt.
 - 12.7.3 Bowhunter-Nadelvisiere haben in gerader Ausführung vom Ankerpunkt zum Visierpunkt zu sein, nur mit einem möglichen bezogenen Visierpunkt von jeder Nadel. Abgedeckte Nadeln oder Vergrößerungseinrichtungen sind nicht erlaubt.
 - 12.7.4 Es ist entweder eine Mundmarke (Kisser) oder ein Sehnenlochvisier (Peep Sight) erlaubt, jedoch nicht beides. Vergrößerungseinrichtungen irgendwelcher Art dürfen weder im Peep Sight eingeschlossen noch am Peep Sight befestigt sein.

12.7.5 Alle anderen Regeln der Bowhunterklasse sind anzuwenden.
Siehe unter Kapitel 12.6.

12.8 Bowhunter limited BL (Nr. 9)

12.8.1 Es gelten dieselben Regeln wie in der Bowhunter Unlimited-Klasse, jedoch ist eine mechanische Abschusshilfe (Release) **nicht** erlaubt.

12.9 Kennziffern

	Erwachsene männlich 1	Erwachsene weiblich 2	Junioren männlich 3	Junioren weiblich 4	Schüler männlich 5	Schüler weiblich 6	Senioren Männlich 7	Senioren Weiblich 8	Gäste 9
LB 0	01	02	03	04			07	08	
FU 1	11	12	13	14	15*	16*	17	18	19
FS-R 2	21	22	23	24	25	26	27	28	
FS-C 3	31	32	33	34	35	36	37	38	
BB-R 4	41	42	43	44	45	46	47	48	
BB-C 5	51	52	53	54	55	56	57	58	
BH-R 6	61	62	63	64			67	68	
BH-C 7	71	72	73	74			77	78	
BU 8	81	82	83	84			87	88	
BL 9	91	92	93	94			97	98	

15* / 16* nur gültig für FAAS-Schweizermeisterschaften. Keine Gültigkeit für Rekorde.

13 Kategorien

13.1 Professional, nur Erwachsene, Professional Status

13.1.1 Wer sich als Schütze zum Professional erklärt, sich selbst bei einem Schiessen als Professional einträgt oder für einen professionellen Geldpreis oder eine Auszeichnung an einem Turnier schießt, ist ein Professional.

13.1.2 Zwei Stilarten werden bei Wettbewerben berücksichtigt: Freestyle unlimited und Freestyle limited Männer und Frauen schießen in getrennten Klassen.

13.1.3 Ein Professional kann vom Professional Status frühestens nach einem Jahr zurücktreten. Nach dem Rücktritt darf dieser Schütze ein volles Jahr nicht für Meisterschaftsauszeichnungen in Wettbewerb treten. Eine Rücktrittsmeldung muss dem IFAA-Sekretär gemacht werden, welcher alle Mitgliedstaaten benachrichtigt.

13.2 Amateure, Erwachsene (Männer Nr. 1 und Frauen Nr. 2)

13.2.1 Bei den Amateuren starten alle im Alter vom 17. bis 54. Lebensjahr. Jeder Bogenschütze, als Mitglied eines IFAA Verbandes, wird solange als Amateur geführt, bis er sich als Professional nach IFAA Regeln klassifiziert hat.

13.2.2 Amateure, Erwachsene, Männer und Frauen:

Barebow, Recurve + Compound	BB
Freestyle limited, Recurve und Compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter Recurve und Compound	BH
Bowhunter unlimited	BU
Bowhunter limited	BL
Longbow	LB

13.3 Senioren (Männer Nr. 7 und Frauen Nr. 8)

13.3.1 Bogenschützen, welche älter als 54 Jahre sind, haben die Wahl, bei den Erwachsenen oder bei den Veteranen zu starten, jedoch nicht bei beiden. Die Wahl kann jedesmal neu getroffen werden.

13.4 Junioren (Jungen Nr. 3 und Mädchen Nr. 4)

13.4.1 Bei den Junioren starten Bogenschützen im Alter von 13, 14, 15 und 16 Jahren. Massgebend ist das Alter des Schützen am ersten Tag eines Turniers. Ein akzeptabler Beweis des Alters muss vorgelegt werden.

13.4.2 Junioren schießen von den gleichen Abschussplöcken wie die Erwachsenen, jedoch nur bis zu einer maximalen Entfernung von 50 Yards.

13.4.3 **Juniorabschussplöcke sind blau, wenn sie von der Erwachsenenentfernung abweichen.**

13.4.4 Ein Junior kann es vorziehen, mit schriftlicher Einwilligung der Eltern, bei den Erwachsenen zu schießen. Hat er dies einmal getan, kann er nicht zu den Junioren zurückkehren.

13.4.5 Junioren sind in derselben Weise für Preise berechtigt wie Erwachsene.

13.4.6 Junioren werden in zwei Kategorien geführt (Mädchen, Knaben).

Barebow, Recurve und Compound	BB
Freestyle limited, Recurve und Compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter Recurve und Compound	BH
Bowhunter unlimited	BU
Bowhunter limited	BL
Longbow	LB

13.5 Schüler (Cubs) (Knaben Nr. 5 und Mädchen Nr. 6)

13.5.1 Bei den Schülern starten Bogenschützen bis zum vollendeten 12. Lebensjahr. Massgebend ist das Alter des Schützen am ersten Tag des Tag des Turniers. Ein Nachweis über das Alters muss vorgelegt werden.

13.5.2 Ein Schüler kann es vorziehen, mit schriftlicher Einwilligung der Eltern, bei den Junioren zu schießen. Hat er dies einmal getan, kann er nicht zu den Schülern zurückkehren.

13.5.3 **Schülerabschusspflöcke sind schwarz.**

13.5.4 Die Schüler werden in Knaben und Mädchen aufgeteilt.

13.5.5 Schüler dürfen nur in den Stilarten Barebow und Freestyle Limited starten. (Compound ist erlaubt).

Barebow Recurve und Compound	BB
Freestyle limited Recurve und Compound	FS

13.5.6 Offizielle Scheibeneinheiten für Schüler müssen bestehen aus:

Entfernung	Feld-	Jagd-	Tier-	Internationale Runde
20 Feet	20 cm	20 cm	4	-
10 Yards	35 cm	35 cm	4	-
10 Yards	35 cm	35 cm	4	35 cm
10 Yards	35 cm	35 cm	4	35 cm
10 Yards	35 cm	35 cm	3	35 cm
15 Yards FAN	50 cm	35 cm	3	50 cm
15 Yards	50 cm	50 cm	3	50 cm
20 Yards	50 cm	50 cm	3	50 cm
20 Yards	50 cm	50 cm	2	50 cm
20 Yards	50 cm	50 cm	2	50 cm
20 Yards	65 cm	50 cm	2	65 cm
25 Yards	65 cm	65 cm	1	65 cm
30 Yards	65 cm	65 cm	1	-
30.25.20.15 Yards	65 cm	65 cm	1	-

14 Klasseneinteilung

14.1 Ergebnisse

- 14.1.1 Die IFAA Feld Weltmeisterschaften sollen dazu benutzt werden, die welthöchsten Ränge zu vergeben.
- 14.1.2 Jede Mitgliednation muss ein System übernehmen und fortführen, welches die genauen Ergebnisse, die von den Schützen auf 28-Scheiben Runden in der Feld- und Jagdrunde oder in Kombination von beiden geschossen wurden, festhalten. Nur Ergebnisse offizieller Schiessen dürfen eingetragen werden.
- 14.1.3 In Wettbewerben, die von der IFAA unterstützt und ausgeschrieben sind, geben alle Schützen der Mitgliednationen ihre Handicapkarte dem Turnierleiter ab, um die gerechte Klasseneinteilung aller Schützen zu ermöglichen.

14.2 Klasseneinteilungsverfahren

- 14.2.1 Für die Welt-, Europa- und anderen offiziellen IFAA-Meisterschaften wird die Klassifizierung folgendermassen durchgeführt:
- 14.2.2 Nur Ergebnisse, die bei offiziellen 28-Scheiben-Feld-, -Jagd- oder gemischten Runden geschossen wurden, dürfen herangezogen werden.
- 14.2.3 Ergebnisse, die länger als zwei Jahre zurückliegen, dürfen nicht berücksichtigt werden.
- 14.2.4 Ein Schütze, der keine Ergebnisse vorweisen kann, startet in der höchsten jeweiligen Klasse seiner Stilart.
- 14.2.5 Die Klasseneinteilung eines Schützen erfolgt durch die zwei höchsten Ergebnisse, welche innerhalb einer zwölfmonatigen Periode ermittelt werden.
- 14.2.6 Erreicht ein Schütze innerhalb einer zwölfmonatigen Periode zwei höhere Ergebnisse, muss eine Umklassifizierung vorgenommen werden, wobei diese Klassifizierung verwendet wird für die Balance dieses Jahres sowie des folgenden Jahres, sofern nicht eine höhere Klasse in derjenigen Periode erreicht wird.

14.3 Klassen

- 14.3.1 In den Divisionen Barebow, Freestyle limited und Freestyle unlimited, Männer, Frauen, und Junioren- (Jungen und Mädchen) sind folgende Klasseneinteilungen, basierend auf 28er-Scheibenrunden, festgelegt:

	Freestyle Unlimited	Freestyle Limited	Barebow
Klasse A	500-560	450-560	400-560
Klasse B	400-499	350-449	300-399
Klasse C	0-399	0-349	0-299

- 14.3.2 In den Divisionen Bowhunter, Bowhunter limited und Bowhunter unlimited, Männer, Frauen und Junioren (Jungen und Mädchen) sind folgende Klasseneinteilungen, basierend auf 28er-Scheibenrunden, festgelegt:

	Bowhunter Unlimited	Bowhunter Limited	Bowhunter
Klasse A	475-560	450-560	375-560
Klasse B	325-474	300-349	225-374
Klasse C	0-324	0-299	0-224

- 14.3.3 In den Division Longbow Männer, Frauen, und Junioren (Jungen und Mädchen) sind folgende Klasseneinteilungen, basierend auf 28er-Scheibenrunden, festgelegt:

	Longbow
Klasse A	250-560
Klasse B	150-249
Klasse C	0-149

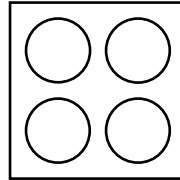
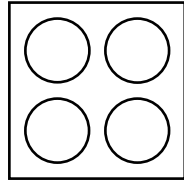
- 14.3.4 Für die Welt- und Europameisterschaftswettbewerbe und andere Wettbewerbe, unterstützt von der IFAA, muss die Klasseneinteilung mit diesen Artikeln übereinstimmen.
- 14.3.5 Für von der IFAA ausgeschriebene Wettbewerbe, oder Wettbewerbe ausgeschrieben von einem Mitgliedsverband einer Nation, müssen die Klassen mit dem bei der Mitgliednation eingeführten System übereinstimmen.

14.4 Mannschaften

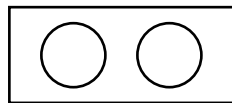
- 14.4.1 Eine Mannschaft besteht aus 3 oder 4 Schützen, wobei bei 4 Schützen das schlechteste Ergebnis als Streichresultat gilt.
- 14.4.2 Die Schützen einer Mannschaft müssen vor dem Wettkampf namentlich gemeldet werden. Ein Schütze kann nicht in mehr als einer Mannschaft teilnehmen.
- 14.4.3 Das Startgeld muss vor dem Start bezahlt werden.
- 14.4.4 Eine Mannschaft kann aus Schützen verschiedener Kategorien bestehen. Es ist jedoch zwingend, dass die Mannschaft in die Kategorie eingeteilt wird, wo sich der höchste Schütze befindet. Siehe Punkt 14.4.6 (FU+FS+LB+BU = Mannschaftskategorie FU)
- 14.4.5 Ist ein männlicher Schütze in der Mannschaft wird die Mannschaft immer zu den Herren eingeteilt, auch wenn dieser männliche Schütze selbst, nicht in der höchsten Kategorie schießt.
- 14.4.6 Reihenfolge der Kategorien
- | | | | |
|----|-----|-----|-----|
| 1. | FU | 6. | BBC |
| 2. | BU | 7. | BBR |
| 3. | FSC | 8. | BHC |
| 4. | FSR | 9. | BHR |
| 5. | BL | 10. | LB |
- 14.4.7 Alle Schützen aus einer Mannschaft müssen zwingend die gleichen Distanzen und die gleichen Auflagen benutzen.
- 14.4.8 Alle Schützen einer Mannschaft müssen beim gleichen Verein / Club eingeschrieben sein.

15 Targets / Scheiben

- 15.1. Scheibenauflagen dürfen nicht über andere, grössere Scheibenauflagen angebracht werden. Ebenso dürfen keine künstlichen Merkmale am Ballen oder vor dem Ballen, welche zum Zielen benutzt werden könnten, vorhanden sein.
- 15.2. Alle Ballen müssen im rechten Winkel zum Zentrum der Schusslinie stehen.
- 15.3. In allen offiziellen Wettbewerben, bei welchen IFAA Runden geschossen werden, müssen bei den 20-cm Scheibenauflagen mindestens 8 Auflagen vorhanden sein. Die Scheiben müssen wie folgt angebracht sein:
Rechteckige Blocks mit je 4 Auflagen

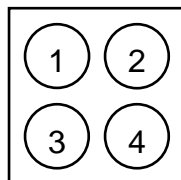
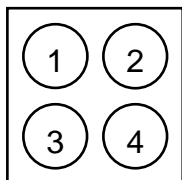


- 15.4. Von den 35-cm Auflagen müssen mindestens 2 Scheiben vorhanden sein. Diese Scheiben müssen Seite an Seite nebeneinander angebracht sein.



16 Abschussposition

- 16.1 Jede Scheibe muss eine Anzeigetafel bei den Abschusspositionen haben. Jede Tafel muss bei Annäherung an die 1. Abschussposition gut sichtbar sein und folgende Informationen enthalten: Die Scheibenummer und die Entfernungen, die in den Feld-, Jagd- und Tierrunden geschossen werden.
- 16.2 Die Entfernung muss für jeden Schuss deutlich auf mindestens einem Abschusspflock angegeben sein. Mindestens ein Abschusspflock pro Abschussposition ist vorgeschrieben. Die Organisatoren dürfen aber mehrere Abschusspflocke verwenden.
- 16.3 Wo auf eine Entfernung mehrere Abschusspflocke verwendet werden, müssen sie mindestens 90 cm, aber höchstens 4,5 m auseinander stehen.
- 16.4 Die 20-cm Auflagen müssen in folgender Reihenfolge geschossen werden: oben links, oben rechts, unten links und unten rechts.



- 16.5 Bei 35-cm Auflagen müssen alle 4 Pfeile auf die gleiche Scheibe abgegeben werden. Vom linken Abschusspflock muss auf die linke Scheibe geschossen werden und vom rechten Pflock auf die rechte Scheibe. Die Ausnahme bildet der Fächerschuss, wo von den zwei linken Abschusspflocken auf die linke Scheibe und von den zwei rechten Abschusspflocken auf die rechte Scheibe geschossen wird.
- 16.6 Bei 50-cm wie auch bei 65-cm Auflagen werden alle 4 Pfeile auf die gleiche Scheibe geschossen. Bei Doppelscheibenaufgabe wird Regel 15.4 angewandt.

17 Wettbewerbsregeln

- 17.1.1 In einer Gruppe dürfen nicht weniger als 3 und nicht mehr als 6 Schützen schießen. Die bevorzugte Anzahl ist 4 Schützen.
 - 17.1.2 Junioren müssen auf IFAA genehmigten Schiessen oder Wettbewerben in eigenen Gruppen schießen.
 - 17.1.3 Schüler müssen auf IFAA genehmigten Schiessen in eigenen Gruppen schießen, jedoch von einem nicht schießenden verantwortlichen Erwachsenen begleitet werden.
 - 17.1.4 Die Schiessposition innerhalb der Gruppe wird gemeinsam beschlossen. Jeder Schütze muss von der selben Seite auf die erste 14er-Scheibeneinheit schießen (Scheibeneinheit = 1 - 14 und 15 - 28). Für die andere verbleibende 14er-Scheibeneinheit muss der Schütze von der anderen Seite schießen. Ein Schütze kann, mit Zustimmung des Target Captains, von der anderen Seite schießen, wenn er glaubt einen Nachteil von seiner Seite aus auf eine bestimmte Scheibe zu haben. Am Ende jeder 14er Scheibeneinheit müssen die Schützen die Reihenfolge wechseln. Wer zuerst geschossen hat, muss als letzter schießen und umgekehrt.
 - 17.1.5 Beim Spannen des Bogens darf die Bogenhand die Höhe der Linie, welche zwischen der Augenhöhe und dem Ziel liegt, nicht überschreiten. Das heisst, der Bogen darf nur in Richtung des Zieles gespannt werden.
- ### **17.2 Einzelpflockauslegung**
- 17.2.1 Kein Schütze darf vor einer gedachten Linie, welche parallel zur Scheibe den entsprechenden Abschusspflock durchläuft, schießen. Für alle Tierrunden muss ein Fuss den Pflock berühren und hinter ihm oder seitlich davon sein.
- ### **17.3 Zweierpflockauslegung**
- 17.3.1 Kein Schütze darf vor dem Abschusspflock stehen. Ein Fuss muss den Pflock berühren und hinter oder seitlich davon sein.
- ### **17.4 Verhalten auf dem Parcours**
- 17.4.1 Eine Gruppe darf die nachfolgende Gruppe nicht durch das Suchen von Pfeilen aufhalten. Es müssen genügend Pfeile mitgenommen werden, so dass jeder Schütze fortlaufend weiterschießen und nach dem Wettbewerb zurückgehen und die verlorenen Pfeile suchen kann.
 - 17.4.2 Kein Schütze darf auf irgendeiner Scheibe des Kurses üben, welche gerade in einem Wettbewerb geschossen wird oder werden soll. Spezielle Übungsscheiben müssen bereitgestellt werden.
 - 17.4.3 Wenn aus irgendeinem Grund eine Gruppe die nachfolgende Gruppe aufhält, müssen die Target Captains gemeinsam eine Vereinbarung treffen, um die nachfolgende Gruppe vorbeizulassen.

- 17.4.4 Ein Schütze, der vom Target Captain aus einem triftigen Grund die Erlaubnis erhält, den Parcours zu verlassen, hat das Recht, zu seiner Gruppe zurückzukehren und die Runde fertig zu schießen. Seine Gruppe kann auf seine Rückkehr warten, hat aber den folgenden Gruppen zu erlauben, vorbeizugehen. Der Target Captain soll eine angemessene Frist für die Rückkehr des Schützen festlegen, nach deren Ablauf die Gruppe das Schiessen fortsetzt. Er kann die in der Zwischenzeit verlorenen Scheiben mit Zustimmung und besonderer Genehmigung des Field Captains nachschießen.
- 17.4.5 Kein Schütze kann in mehr als einer Stilart an einem Turnier teilnehmen, es sei denn, dass dies in der Ausschreibung vorgesehen wurde.
- 17.4.6 Wettbewerbsteilnehmer dürfen während des Turniers nicht auf Übungsscheiben schießen; ausgenommen ist eine offizielle Unterbrechung. Im Falle eines Ausrüstungsfehlers, nach Reparaturen, kann ein Schütze unter Aufsicht des Field oder Range Captains 4 Pfeile auf eine Übungsscheibe schießen.
- 17.4.7 Bogenschützen müssen den vollen Kurs beenden, wie er in der Wettbewerbsausschreibung vorgesehen ist. Irgendwelche Punktzahlen eines Schützen, der den Parcours oder das Turnier nicht voll beendet hat, können für Preise oder Plazierungen nicht berücksichtigt werden. Im Falle unfreundlichen, rauhen Wetters muss das Turnier fortgesetzt werden, bis der Field Captain ein vorher festgelegtes Signal zum Abbruch gibt. Bogenschützen, die den Parcours verlassen, bevor solch ein Signal gegeben wurde, werden aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.
- 17.4.8 Scheiben sind in der vorgesehenen Reihenfolge zu schießen. Ausgelassene Scheiben können nur mit Zustimmung des Field Captains nachgeschossen werden.
- 17.4.9 Die Gruppen dürfen sich nicht zu nahe kommen und gegenseitig stören, während eine Gruppe noch auf eine Scheibe schießt. Nachfolgende müssen separat zurückbleiben, bis alle Schützen der vorangehenden Gruppe geschossen haben.
- 17.5 Pfeilmaterial**
- 17.5.1 Verlorene Pfeile: Jeder Schütze meldet nach dem Parcours dem Organisator die verlorenen Pfeile auf der Rückseite der Score-Karte unter Angabe der Scheibenummer.
- 17.5.2 Beschädigte oder zerbrochene Pfeile: Jeder Schütze nimmt seine beschädigten oder zerbrochenen Pfeile mit nach Hause. Das Deponieren zu Lasten der Organisatoren ist unsportlich.
- 17.5.3 Markierung und Numerierung der Pfeile: Sämtliche Pfeile müssen an offiziellen FAAS-Turnieren deutlich am Pfeilschaft mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet werden. Die Numerierung der Pfeile ist je nach Turnierart zusätzlich erforderlich.

18 Offizielle Runden

- 18.1 In jeder Gruppe wird ein Target Captain und zwei Schreiber bestimmt.
- 18.2 Die Pflicht des Target Captain ist es, das Schiessen in der Gruppe zu leiten und bei allen lokalen Fragen eine Entscheidung zu treffen. Seine Entscheidung bezüglich der Ringzahl der Pfeile ist zu akzeptieren. Bei der Ringzahl seiner eigenen Pfeile jedoch soll der erste Schreiber entscheiden, falls Unklarheit herrscht.
- 18.3 Die Schreiber müssen die Ringzahlen an jeder Scheibe akkurat schreiben und zählen, dann zusammenzählen und an jeder Scheibe das Ergebnis vergleichen.
- 18.4 Umrechnungstabelle Yard – Meter / Feet - Meter

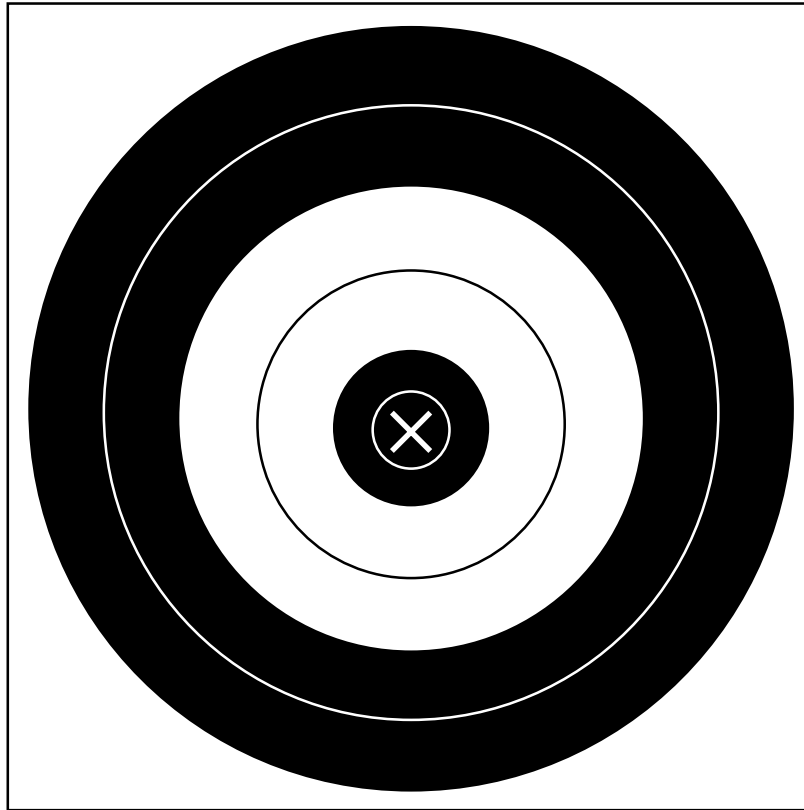
Yard	Meter	Yard	Meter	Yard	Meter	Yard	Meter
1	0.91	21	19.20	41	37.49	61	55.77
2	1.82	22	20.11	42	38.40	62	56.69
3	2.74	23	21.03	43	39.31	63	57.60
4	3.65	24	21.94	44	40.23	64	58.52
5	4.57	25	22.86	45	41.14	65	59.43
6	5.48	26	23.77	46	42.06	66	60.35
7	6.40	27	24.68	47	42.97	67	61.26
8	7.31	28	25.60	48	43.89	68	62.17
9	8.22	29	26.51	49	44.80	69	63.09
10	9.14	30	27.43	50	45.72	70	64.00
11	10.05	31	28.34	51	46.63	71	64.92
12	10.97	32	29.26	52	47.54	72	65.83
13	11.88	33	30.17	53	48.46	73	66.75
14	12.80	34	31.08	54	49.37	74	67.66
15	13.71	35	32.00	55	50.29	75	68.58
16	14.63	36	32.91	56	51.20	76	69.49
17	15.54	37	33.83	57	52.12	77	70.40
18	16.45	38	34.74	58	53.03	78	71.32
19	17.37	39	35.66	59	53.94	79	72.23
20	18.28	40	36.57	60	54.86	80	73.15
Feet	Meter	Feet	Meter	Feet	Meter	Feet	Meter
20	6.10	25	7.60	30	9.10	35	10.65

19 Feldrunde

Eine Feldrunde besteht aus 2 Runden à 14 Scheiben.

- 19.1 Die Scheibenaufgaben der Feldrunde haben eine schwarze Mitte, einen weissen Innenring und einen schwarzen Aussenring. Vier Grössen werden verwendet.

20 cm Scheibe	12 cm	Innenring	4	cm	Mitte
35 cm Scheibe	21 cm	Innenring	7	cm	Mitte
50 cm Scheibe	30 cm	Innenring	10	cm	Mitte
65 cm Scheibe	39 cm	Innenring	13	cm	Mitte



Der Zählwert ist 5 für die Mitte, 4 für den Innenring und 3 für den Aussenring. Die Zwischenlinien der einzelnen Ringe werden nur in der Experten Runde angewendet.

- 19.2 **Alle Abschusspflocke für Erwachsene sind weiss.
Juniorabschusspflocke sind blau wenn sie von der Erwachsenenentfernung abweichen.
Schülerabschusspflocke sind schwarz.**

- 19.3 Die Standardeinheit besteht aus folgenden Abschussentfernungen:

Scheiben-Grösse	Anzahl der Abschusspflocke	Entfernung der Abschusspflocke	
		Erwachsene	Junioren
65 cm	4	80-70-60-50 Yards	50 Yards
65 cm	1	65 Yards	50 Yards
65 cm	1	60 Yards	45 Yards
65 cm	1	55 Yards	40 Yards
50 cm	4	45-40-35-30 Yards	wie Erwachsene
50 cm	4	35-35-35-35 Yards	"
50 cm	1	50 Yards	"
50 cm	1	45 Yards	"
50 cm	1	40 Yards	"
35 cm	1	30 Yards	"
35 cm	1	25 Yards	"
35 cm	1	20 Yards	"
35 cm	1	15 Yards	"
20 cm	4	35-30-25-20 Feet	"

- 19.4 Beim Auslegen einer Feldrunde sind folgende Punkte zu beachten:
- 19.5 Nur die den jeweiligen Runden entsprechenden Entfernungen müssen benutzt werden.
- 19.6 Alle Entfernungen müssen genau sein mit einer maximalen Abweichung von 6 Zoll (15,2 cm). Die Entfernungen eines Targets (Scheibe) ist die Entfernung von der dem Bogenschützen zugewandten Seite des Abschusspflockes zum Zentrum der Scheibe.
- 19.7 Alle Ballen müssen feststehen, so dass nicht die Gefahr es Umkippens besteht.
- 19.8 Schiessbahnen (zwischen Abschusspflock und Scheibe) müssen frei sein, so dass die Pfeile im Flug kein Laubwerk oder Äste berühren.
- 19.9 Jede Person, ohne Rücksicht auf die Grösse, muss eine klare Sicht auf die volle Scheibe haben.
- 19.10 Ballen dürfen die Pfeile nicht durchlassen oder verstärkt sein mit einem Material, welches die Pfeile beschädigt oder öfters abprallen lässt.
- 19.11 Scoring - Zählung

- 19.12 Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Zählen von keinem Schützen berührt werden.
- 19.13 Um Beschädigungen der Pfeile möglichst gering halten zu können, dürfen auf allen Scheiben, die näher als 55 Yards stehen, die Pfeile nach jedem Paar Schützen gezählt und gezogen werden. Der Target Captain und die beiden Schreiber müssen zur Scheibe gehen, um die Ergebnisse aufzuschreiben.
- 19.14 Gehen Pfeile durch die Scheibe, sind aber noch im Ballen, so werden diese vom Target Captain oder einem Beauftragten zurückgeschoben und gezählt. Die Pfeile dürfen jedoch nicht vom Schützen selber zurückgestossen werden.
- 19.15 Abprallende Pfeile vom Boden in die Scheibe werden nicht gewertet.
- 19.16 Von der Scheibe abprallende Pfeile innerhalb der zählenden Ringe müssen wiederholt werden. Pfeile, die durch die Scheibe in der Zählzone geschossen wurden und nicht mehr im Ballen sind, müssen mit einem markierten Pfeil nochmals geschossen werden.
- 19.17 Der Sieger wird nach folgenden Punkten ermittelt: Erstens durch die höhere Punktzahl, zweitens durch die höhere Anzahl der Xer und drittens durch die höhere Anzahl der Treffer. Bei Punktgleichheit in einem Turnier haben die beteiligten Schützen den Gleichstand durch das Schiessen von drei Scheiben zu brechen. Ist der Gleichstand danach immer noch nicht gebrochen, wird das Schiessen jeweils um eine Scheibe fortgesetzt, bis ein Schütze an einer Scheibe gewinnt. Wenn die Schützen zustimmen, können sie auch gleich auf einen Scheibengewinn schiessen.
- 19.18 Hat ein Schütze mehr Pfeile geschossen als vorgeschrieben, verliert er die Ringzahlen der Pfeile oder des Pfeils mit der (den) höchsten Wertung(en).
- 19.19 Schiesst ein Schütze vom falschen Abschusspflock oder auf eine falsche Scheibe, verliert er die Wertung dieses Pfeiles. Der Pfeil darf nicht nachgeschossen werden. Ist nicht klar auszumachen, welcher Pfeil falsch abgeschossen wurde, wird der Pfeil mit der höchsten Wertung nicht gewertet.
- 19.20 Fällt einem Schützen am Abschusspflock aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, kann der Schütze einen anderen Pfeil schießen, vorausgesetzt er kann den verlorenen Pfeil mit seinem Bogen vom Abschusspflock aus erreichen.
- 19.21 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der Scheibe und steckt in diesem, so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil in der Scheibe abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 19.22 Sind Linien mit spezieller Breite zwischen zwei verschiedenen Wertungszonen auf der Scheibe, zählt die Linie zu der niedrigeren Wertungszone. Ist keine Abgrenzung der Wertungszonen durch eine Linie vorhanden, muss der Pfeil die höhere Wertungszone durchbrochen haben, um die höhere Punktzahl zu erreichen.

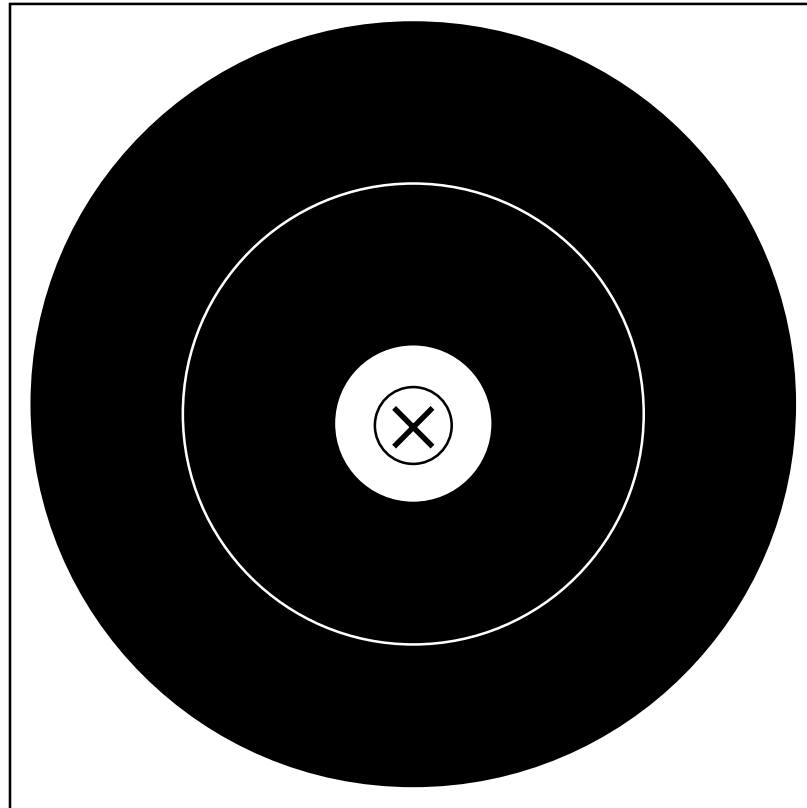
- 19.23 Der Schütze kann einen Pfeil bis dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, zählt dieser als geschossen und zählt null Punkte. Die einzige Ausnahme ist in gefährlichen Situationen, wobei der Target Captain entscheidet oder der erste Schreiber im Falle des Target Captains.
- 19.24 **Jeder Pfeil muss mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet sein.**

20 Jagdrunde

Eine Jagdrunde besteht aus 2 Runden à 14 Scheiben.

- 20.1 Die Scheibenaufgaben der Jagdrunde sind überall schwarz mit einer weissen Mitte. Vier Scheibengrössen werden verwendet mit den gleichen Abmessungen wie die Felddauflagen.

20 cm Scheibe	12 cm	Innenring	4	cm	Mitte
35 cm Scheibe	21 cm	Innenring	7	cm	Mitte
50 cm Scheibe	30 cm	Innenring	10	cm	Mitte
65 cm Scheibe	39 cm	Innenring	13	cm	Mitte



Der Zählwert ist 5 für die Mitte, 4 für den Innenring und 3 für den Aussenring.

20.2 **Alle Abschusspflocke für Erwachsene sind rot.
Juniorabschusspflocke sind blau wenn sie von der Erwachsenenent-
fernung abweichen.
Schüler Abschusspflocke sind schwarz.**

20.3 Die Standardeinheit besteht aus folgenden Abschussentfernungen:

Scheiben- Grösse	Anzahl der Abschusspflocke	Erwachsene Entfernung der Scheibengrösse	Junioren Entfernung der Scheibengrösse
65 cm	4	70-65-61-58 Yards	50 Yards
65 cm	4	64-59-55-52 Yards	50 Yards
65 cm	4	58-53-48-45 Yards	45 Yards
50 cm	4	53-48-44-41 Yards	41 Yards
50 cm	1	48 Yards	wie Erwachsene
50 cm	1	44 Yards	"
50 cm	1	40 Yards	"
50 cm	4	36-36-36-36 Yards	"
35 cm	4	32-32-32-32 Yards	"
35 cm	4	28-28-28-28 Yards	"
35 cm	2	23-20 Yards	"
35 cm	2	19-17 Yards	"
35 cm	2	15-14 Yards	"
20 cm	1	11 Yards	"

20.4 Beim Auslegen einer Jagdrunde sind folgende Punkte zu beachten:

20.5 Nur die den jeweiligen Runden entsprechenden Entfernungen müssen benutzt werden.

20.6 Alle Entfernungen müssen genau sein mit einer maximalen Abweichung von 6 Zoll (15,2 cm). Die Entfernungen eines Targets (Scheibe) ist die Entfernung von der dem Bogenschützen zugewandten Seite des Abschusspflockes zum Zentrum der Scheibe.

20.7 Alle Ballen müssen feststehen, so dass nicht die Gefahr des Umkippens besteht.

20.8 Schiessbahnen (zwischen Abschusspflock und Scheibe) müssen frei sein, so dass die Pfeile im Flug kein Laubwerk oder Äste berühren.

20.9 Jede Person, ohne Rücksicht auf die Grösse, muss eine klare Sicht auf die volle Scheibe haben.

20.10 Ballen dürfen die Pfeile nicht durchlassen oder verstärkt sein mit einem Material, welches die Pfeile beschädigt oder öfters abprallen lässt.

20.11 Scoring - Zählung

20.12 Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Zählen von keinem Schützen berührt werden.

- 20.13 Um Beschädigungen der Pfeile möglichst gering halten zu können, dürfen auf allen Scheiben die näher als 55 Yards stehen die Pfeile nach jedem Paar Schützen gezählt und gezogen werden. Der Target Captain und die beiden Schreiber müssen zur Scheibe gehen, um die Ergebnisse aufzuschreiben.
- 20.14 Gehen Pfeile durch die Scheibe, sind aber noch im Ballen, so werden diese vom Target Captain oder einem Beauftragten zurückgeschoben und gezählt. Die Pfeile dürfen jedoch nicht vom Schützen selber zurückgestossen werden.
- 20.15 Abprallende Pfeile vom Boden in die Scheibe werden nicht gewertet.
- 20.16 Von der Scheibe abprallende Pfeile innerhalb der zählenden Ringe müssen wiederholt werden. Pfeile, die durch die Scheibe in der Zählzone geschossen wurden und nicht mehr im Ballen sind, müssen mit einem markierten Pfeil nochmals geschossen werden.
- 20.17 Der Sieger wird nach folgenden Punkten ermittelt: Erstens durch die höhere Punktzahl, zweitens durch die höhere Anzahl der Xer und drittens durch die höhere Anzahl der Treffer. Bei Punktgleichheit in einem Turnier haben die beteiligten Schützen den Gleichstand durch das Schiessen von drei Scheiben zu brechen. Ist der Gleichstand danach immer noch nicht gebrochen, wird das Schiessen jeweils um eine Scheibe fortgesetzt, bis ein Schütze an einer Scheibe gewinnt. Wenn die Schützen zustimmen, können sie auch gleich auf einen Scheibengewinn schiessen.
- 20.18 Hat ein Schütze mehr Pfeile geschossen als vorgeschrieben, verliert er die Ringzahlen der Pfeile oder des Pfeils mit der (den) höchsten Wertung(en).
- 20.19 Schiesst ein Schütze vom falschen Abschusspflock oder auf eine falsche Scheibe, verliert er die Wertung dieses Pfeiles. Der Pfeil darf nicht nachgeschossen werden. Ist nicht klar auszumachen, welcher Pfeil falsch abgeschossen wurde, wird der Pfeil mit der höchsten Wertung nicht gewertet.
- 20.20 Fällt einem Schützen am Abschusspflock aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, kann der Schütze einen anderen Pfeil schießen, vorausgesetzt er kann den verlorenen Pfeil mit seinem Bogen vom Abschusspflock aus erreichen.
- 20.21 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der Scheibe und steckt in diesem, so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil in der Scheibe abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 20.22 Sind Linien mit spezieller Breite zwischen zwei verschiedenen Wertungszonen auf der Scheibe, zählt die Linie zu der niedrigeren Wertungszone. Ist keine Linie vorhanden, muss der Pfeil die höhere Wertungszone durchbrochen haben, um die höhere Punktzahl zu erreichen.
- 20.23 Der Schütze kann einen Pfeil bis dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, zählt dieser als geschossen und zählt null Punkte. Die einzige Ausnahme ist in gefährlichen Situationen, wobei der Target Captain entscheidet oder der erste Schreiber im Falle des Target Captains.

20.24 **Jeder Pfeil muss mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet sein.**

21 Internationale Runde

21.1 Die internationale Runde besteht aus 20 Scheiben (10 Scheiben per Einheit) und muss folgende Scheiben und Entfernungen haben:

Scheiben-Grösse	Anzahl der Abschusspflocke	Entfernung der Abschusspflocke	
		Erwachsene	Junioren
65 cm	1	65 Yards	50 Yards
65 cm	1	60 Yards	45 Yards
65 cm	1	55 Yards	40 Yards
50 cm	1	50 Yards	wie Erwachsene
50 cm	1	45 Yards	"
50 cm	1	40 Yards	"
50 cm	1	35 Yards	"
35 cm	1	30 Yards	"
35 cm	1	25 Yards	"
35 cm	1	20 Yards	"

21.2 Die Scheibenaufgaben haben die gleiche Spezifikation wie in der IFAA Jagdrunde. Die Scheibengrößen 35 cm, 50 cm und 65 cm müssen verwendet werden. Aus jeder Entfernung müssen drei Pfeile geschossen werden. Gezählt werden 5 Punkte für die Mitte, 4 Punkte für den inneren Ring und 3 Punkte für den äusseren Ring. Bei der Scheibe 35 Yards Fan der Feldrunde werden die beiden inneren Abschusspflocke in der Internationalen Runde geschossen. Alle anderen Regeln der Feldrunde werden in der Internationalen Runde angewendet.

22 Experten-Feldrunde

22.1 Alle Entfernungen und Scheibenaufgaben müssen wie in der IFAA Feldrunde verwendet werden, jedoch werden die Zwischenlinien der einzelnen Ringe angewendet.

22.2 Die Zählweise ist wie folgt:

- 5 Punkte für die Mitte
- 4 Punkte für den 2. Ring von der Mitte aus
- 3 Punkte für den 3. Ring von der Mitte aus
- 2 Punkte für den 4. Ring von der Mitte aus
- 1 Punkte für den 5. Ring von der Mitte aus

22.3 Das weisse X in der Zielmitte wird nur gezählt, um einen Gleichstand zu brechen. Alle anderen IFAA Regeln der Feldrunde werden in der Experten Runde angewendet.

23 Tierscheiben-Runde mit Entfernungsangaben

Eine Tierscheiben-Runde besteht aus 2 Runden à 14 Scheiben.

- 23.1 Die Standardeinheit muss aus folgenden Abschussentfernungen bestehen:
- 23.1.1 Scheiben der Gruppe 1 - drei walk-up-Scheiben mit je drei Abschusspflocken mit einem Abstand von je 5 Yards, wobei der erste Abschusspflock zwischen 60 und 40 Yards liegen soll.
 - 23.1.2 Scheiben der Gruppe 2 - drei walk-up-Scheiben mit je drei Abschusspflocken mit einem Abstand von je 3 Yards, wobei der erste Abschusspflock zwischen 45 und 30 Yards liegen soll.
 - 23.1.3 Scheiben der Gruppe 3 - vier Scheiben mit je einem Abschusspflock zwischen 35 und 20 Yards.
 - 23.1.4 Scheiben der Gruppe 4 - vier Scheiben mit je einem Abschusspflock zwischen 20 und 10 Yards

23.2 Scheibenauflagen

- 23.2.1 Die Scheiben für diese Runde sind Tierbildscheiben mit einer zweigeteilten Trefferzone. Die höher zählende Zone ist länglich, während die weniger zählende Zone zwischen der höher zählenden Zone und dem Fell, Haar oder Feder liegt. Die Zone zwischen der Fell-/ oder Haarlinie einschliesslich der Linie zur Aussenseite des Tierkörpers ist nicht als Punktezone zu betrachten.
- 23.2.2 Die höher zählende Zone der Scheibenauflage der Gruppe 1 ist 9 Zoll breit und 14.5 Zoll lang mit runden Enden.
- 23.2.3 Die höher zählende Zone der Scheibenauflage der Gruppe 2 ist 7 Zoll breit und 10.5 Zoll lang mit runden Enden.
- 23.2.4 Die höher zählende Zone der Scheibenauflage der Gruppe 3 ist 4.5 Zoll breit und 7 Zoll lang mit runden Enden.
- 23.2.5 Die höher zählende Zone der Scheibenauflage der Gruppe 4 ist 2.5 Zoll breit und $3 \frac{5}{8}$ Zoll lang mit runden Enden.

23.3 Abschusspositionen

- 23.3.1 Es sind maximal 3 Schüsse erlaubt. Der Schütze schießt jedoch nur, bis er einen gültigen Treffer erzielt hat. Nach dem ein Pfeil in der zählenden Zone getroffen hat, darf kein weiterer Pfeil mehr geschossen werden.
- 23.3.2 Kein Schütze darf zum Abschusspflock zurückgehen, um weitere Pfeile zu schießen, wenn er bereits in Richtung Scheibe gegangen ist.
- 23.3.3 Die Pfeile der Schützen müssen klar mit Ringen gekennzeichnet sein. Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden. Wenn der Schütze unglücklicherweise einen falschen Pfeil zuerst geschossen hat, muss er dies dem Target-Captain melden und klarstellen.

- 23.3.4 Junioren müssen bei Scheibenaufgaben der Gruppe 1 vom kürzesten Abschusspflock des walk up zum Ziel schießen.
- 23.4 **Zählweise**
- 23.4.1 20 Punkte für den ersten Pfeil in der tödlichen Zone
18 Punkte für den ersten Pfeil in der verwundeten Zone
- 16 Punkte für den zweiten Pfeil in der tödlichen Zone
14 Punkte für den zweiten Pfeil in der verwundeten Zone
- 12 Punkte für den dritten Pfeil in der tödlichen Zone
10 Punkte für den dritten Pfeil in der verwundeten Zone
- 23.5 **Alle Abschusspflocke in der Tierrunde sind gelb.**
- 23.6 Nur die den jeweiligen Runden entsprechenden Entfernungen müssen benutzt werden.
- 23.7 Alle Entfernungen müssen genau sein mit einer maximalen Abweichung von 6 Zoll (15,2 cm). Die Entfernungen einer Scheibe ist die Entfernung von der, dem Bogenschützen zugewandten, Seite des Abschusspflockes zum Zentrum der Scheibe.
- 23.8 Alle Ballen müssen feststehen, so dass nicht die Gefahr des Umkippen besteht.
- 23.9 Schiessbahnen (zwischen Abschusspflock und Scheibe) müssen frei sein, so dass die Pfeile im Flug kein Laubwerk oder Äste berühren.
- 23.10 Jede Person, ohne Rücksicht auf die Grösse, muss eine klare Sicht auf die volle Scheibe haben.
- 23.11 Ballen dürfen die Pfeile nicht durchlassen oder verstärkt sein mit einem Material, welches die Pfeile beschädigt oder öfters abprallen lässt.
- 23.12 Scoring - Zählung
- 23.13 Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Zählen von keinem Schützen berührt werden.
- 23.14 Um Beschädigungen der Pfeile möglichst gering halten zu können, dürfen auf allen Scheiben die näher als 55 Yards stehen die Pfeile nach jedem Paar Schützen gezählt und gezogen werden. Der Target Captain und die beiden Schreiber müssen zur Scheibe gehen, um die Ergebnisse aufzuschreiben.
- 23.15 Gehen Pfeile durch die Scheibe, sind aber noch im Ballen, so werden diese vom Target Captain oder einem Beauftragten zurückgeschoben und gezählt. Die Pfeile dürfen jedoch nicht vom Schützen selber zurückgestossen werden.
- 23.16 Abprallende Pfeile vom Boden in die Scheibe werden nicht gewertet.

- 23.17 Von der Scheibe abprallende Pfeile innerhalb der zählenden Ringe müssen wiederholt werden. Pfeile, die durch die Scheibe in der Zählzone geschossen wurden, und nicht mehr im Ballen sind, müssen mit einem markierten Pfeil nochmals geschossen werden.
- 23.18 Der Sieger wird nach folgenden Punkten ermittelt: Erstens durch die höhere Punktzahl und zweitens durch die höhere Anzahl Kill (innere Zone) und drittens durch die höhere Anzahl der Treffer. Bei Punktgleichheit in einem Turnier haben die beteiligten Schützen den Gleichstand durch das Schiessen von drei Scheiben zu brechen. Ist der Gleichstand danach immer noch nicht gebrochen, wird das Schiessen jeweils um eine Scheibe fortgesetzt bis ein Schütze an einer Scheibe gewinnt. Wenn die Schützen zustimmen, können sie auch gleich auf einen Scheibengewinn schiessen.
- 23.19 Schiesst ein Schütze vom falschen Abschusspflock oder auf eine falsche Scheibe, verliert er die Wertung dieses Pfeiles. Der Pfeil darf nicht nachgeschossen werden. Ist nicht klar auszumachen welcher Pfeil falsch abgeschossen wurde, wird der Pfeil mit der höchsten Wertung nicht gewertet.
- 23.20 Fällt einem Schützen am Abschusspflock aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, kann der Schütze einen anderen Pfeil schiessen, vorausgesetzt er kann den verlorenen Pfeil mit seinem Bogen vom Abschusspflock aus erreichen.
- 23.21 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der Scheibe und steckt in diesem so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil in der Scheibe abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 23.22 Sind Linien mit spezieller Breite zwischen zwei verschiedenen Wertungszonen auf der Scheibe, zählt die Linie zu der niedrigeren Wertungszone. Ist keine Linie vorhanden, muss der Pfeil die höhere Wertungszone durchbrochen haben, um die höhere Punktzahl zu erreichen.
- 23.23 Der Schütze kann einen Pfeil bis dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, zählt dieser als geschossen und zählt null Punkte. Die einzige Ausnahme ist in gefährlichen Situationen wobei der Target Captain entscheidet oder der erste Schreiber im Falle des Target Captains.
- 23.24 **Jeder Pfeil muss mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet und mit Ringen oder Nummern 1. 2. 3. gekennzeichnet sein.**

24 Tierscheiben-Runde ohne Entfernungsangaben

- 24.1 Die Standardeinheit soll gleich sein wie bei der Tierscheibenrunde mit Entfernungsangaben, nur dass die Entfernungen nicht angezeigt werden.
- 24.2 Scheibenaufgaben sind die gleichen wie bei der Tierscheibenrunde mit Entfernungsangaben.
- 24.3 Abschusspositionen sind die gleichen wie bei der Tierscheibenrunde mit Entfernungsangaben.
- 24.4 Die Zählweise ist die gleiche wie bei der Tierscheibenrunde mit Entfernungsangaben.
- 24.5 Range Finder (Hilfsmittel zum Distanzen messen), Ferngläser, Abbildungen der Tiere sind nicht erlaubt.
- 24.6 Kameras, Fotoapparate dürfen nicht als Entfernungsmesser benutzt werden. Sie dürfen erst benutzt werden, wenn alle Schützen der Gruppe mit Schiessen fertig sind.
- 24.7 Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Zählen von keinem Schützen berührt werden.
- 24.8 Gehen Pfeile durch die Scheibe, sind aber noch im Ballen, so werden diese vom Target Captain oder einem Beauftragten zurückgeschoben und gezählt. Die Pfeile dürfen jedoch nicht vom Schützen selber zurückgestossen werden.
- 24.9 Abprallende Pfeile vom Boden in die Scheibe werden gewertet.
- 24.10 Von der Scheibe abprallende Pfeile innerhalb der zählenden Zone müssen wiederholt werden. Pfeile, die durch die Scheibe in der Zählzone geschossen wurden und nicht mehr im Ballen sind, müssen mit einem markierten Pfeil nochmals geschossen werden.
- 24.11 Der Sieger wird nach folgenden Punkten ermittelt: Erstens durch die höhere Punktzahl und zweitens durch die höhere Anzahl Kill (innere Zone) und drittens durch die höhere Anzahl der Treffer. Bei Punktgleichheit in einem Turnier haben die beteiligten Schützen den Gleichstand durch das Schiessen von drei Scheiben zu brechen. Ist der Gleichstand danach immer noch nicht gebrochen, wird das Schiessen jeweils um eine Scheibe fortgesetzt, bis ein Schütze an einer Scheibe gewinnt. Wenn die Schützen zustimmen, können sie auch gleich auf einen Scheibengewinn schiessen.
- 24.12 Schiesst ein Schütze vom falschen Abschusspflock oder auf eine falsche Scheibe, verliert er die Wertung dieses Pfeiles. Der Pfeil darf nicht nachgeschossen werden. Ist nicht klar auszumachen welcher Pfeil falsch abgeschossen wurde, wird der Pfeil mit der höchsten Wertung nicht gewertet.
- 24.13 Fällt einem Schützen am Abschusspflock aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, kann der Schütze einen anderen Pfeil schiessen, vorausgesetzt er kann den verlorenen Pfeil mit seinem Bogen vom Abschusspflock aus erreichen.

- 24.14 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der Scheibe und steckt in diesem so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil in der Scheibe abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 24.15 Sind Linien mit spezieller Breite zwischen zwei verschiedenen Wertungszonen auf der Scheibe, zählt die Linie zu der niedrigeren Wertungszone. Ist keine Linie vorhanden, muss der Pfeil die höhere Wertungszone durchbrochen haben, um die höhere Punktzahl zu erreichen.
- 24.16 Der Schütze kann einen Pfeil bis dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, zählt dieser als geschossen und zählt null Punkte. Die einzige Ausnahme ist in gefährlichen Situationen wobei der Target Captain entscheidet oder der erste Schreiber im Falle des Target Captains.
- 24.17 **Jeder Pfeil muss mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet und mit Ringen oder Nummern 1. 2. 3. gekennzeichnet sein.**

25 3-D Runde ohne Entfernungsangaben für SM

- 25.1.1 Eine 3-D Runde besteht aus 28 3-D Tieren. Die Qualität sollte Mc Kenzie oder Delta Tieren entsprechen oder gleich gute Eigenschaften aufweisen.
- 25.1.2 Davon können beliebig viele Tiere als Lauf-, Klapp- oder Flugscheiben verwendet werden.
- 25.1.3 Die Entfernung der Tiere ist frei wählbar, ohne Minimal oder Maximalentfernung.

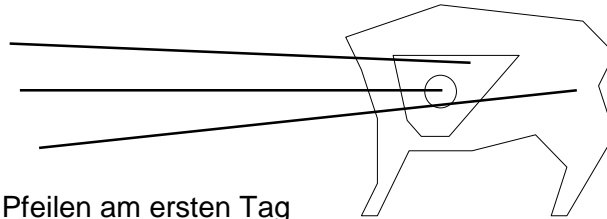
25.2 Trefferzonen und Wertung

- 25.2.1 Die 3-D Tiere müssen eine dreigeteilte Trefferzone aufweisen, die Form und Grösse ist jedoch egal.

mittlere Zone

innere Zone

äussere Zone



25.3 Zählweise mit drei Pfeilen am ersten Tag

- 25.3.1 20 Punkte für den ersten Pfeil in der inneren Zone (Kill)
18 Punkte für den ersten Pfeil in der mittleren Zone
16 Punkte für den ersten Pfeil in der äusseren Zone

- 14 Punkte für den zweiten Pfeil in der inneren Zone (Kill)
12 Punkte für den zweiten Pfeil in der mittleren Zone
10 Punkte für den zweiten Pfeil in der äusseren Zone

- 08 Punkte für den dritten Pfeil in der inneren Zone (Kill)
06 Punkte für den dritten Pfeil in der mittleren Zone
04 Punkte für den dritten Pfeil in der äusseren Zone

25.4 Zählweise mit einem Pfeil am zweiten Tag

- 25.4.1 20 Punkte für den Pfeil in der inneren Zone (Kill)
14 Punkte für den Pfeil in der mittleren Zone
08 Punkte für den Pfeil in der äusseren Zone

25.5 Hilfsmittel

- 25.5.1 Range Finder (Hilfsmittel zum Distanzen messen), Ferngläser, und Abbildungen der Tiere sind nicht erlaubt.
- 25.5.2 Kameras, Fotoapparate dürfen nicht als Entfernungsmesser benutzt werden. Sie dürfen erst benutzt werden, wenn alle Schützen der Gruppe mit Schiessen fertig sind.

25.6 Scoring - Zählung

- 25.6.1 Die 3-D Tiere dürfen zum Teil verdeckt im Gelände aufgestellt werden. Jedoch ist darauf zu achten, dass für jeden Schützen ein Schuss in die innere und mittlere Wertungszone technisch möglich ist.
- 25.6.2 Es werden nur Pfeile gewertet, die im Tier stecken, gleichgültig wo. Sind Hintergrundkulissen an Tieren angebracht (Pfeilfang) muss eine gut erkennbare Linie zwischen Tierkörper und Kulisse angebracht sein. Pfeile, die in der Kulisse stecken, werden nicht gewertet.
- 25.6.3 Vom Boden oder von Bäumen abprallende Pfeile, die im Tier stecken, werden gewertet.
- 25.6.4 Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Zählen von keinem Schützen berührt werden.
- 25.6.5 Der Sieger wird nach folgenden Punkten ermittelt: Erstens durch die höhere Punktzahl, zweitens durch die höhere Anzahl Kill (innere Zone) und drittens durch die höhere Anzahl der Treffer. Bei Punktgleichheit in einem Turnier haben die beteiligten Schützen den Gleichstand durch das Schiessen von drei Scheiben zu brechen. Ist der Gleichstand danach immer noch nicht gebrochen, wird das Schiessen jeweils um eine Scheibe fortgesetzt, bis ein Schütze an einer Scheibe gewinnt. Wenn die Schützen zustimmen, können sie auch gleich auf einen Scheibengewinn schießen.
- 25.6.6 Schiesst ein Schütze vom falschen Abschusspflock oder auf eine falsche Scheibe, verliert er die Wertung dieses Pfeiles. Der Pfeil darf nicht nachgeschossen werden.
- 25.6.7 Kein Mitglied der Gruppe (oder einer anderen Gruppe) darf den Abschusspflock überschreiten, bis alle Mitglieder der Gruppe an diesem Abschusspflock geschossen haben.
- 25.6.8 Fällt einem Schützen am Abschusspflock aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, kann der Schütze einen anderen Pfeil schießen, vorausgesetzt er kann den verlorenen Pfeil mit seinem Bogen vom Abschusspflock aus erreichen.
- 25.6.9 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der Scheibe und steckt in diesem so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil in der Scheibe abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 25.6.10 Sind Linien mit spezieller Breite zwischen zwei verschiedenen Wertungszonen auf der Scheibe, zählt die Linie zu der niedrigeren Wertungszone.
- 25.6.11 Der Schütze kann einen Pfeil bis dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, zählt dieser als geschossen und zählt null Punkte. Die einzige Ausnahme ist in gefährlichen Situationen, wobei der Target Captain entscheidet oder der erste Schreiber im Falle des Target Captains.
- 25.6.12 **Jeder Pfeil muss mit Namen und Vornamen oder mit der FAAS Mitgliedschafts-Nummer beschriftet und mit Ringen oder Nummern 1. 2. 3. gekennzeichnet sein.**

26 IFAA WORLD BOWHUNTER CHAMPIONSHIPS (WBHC)

26.1 Dauer

26.1.1 Die WBHC wird an vier aufeinanderfolgenden Tagen abgehalten.

26.2 Bewerber

26.2.1 Die Bewerber von einer IFAA Mitgliedsnation können eine WBHC durchführen. Die Durchführung muss dem IFAA Reglement entsprechen.

26.3 Turnus

26.3.1 Die WBHC wird gemäss IFAA Reglement nach folgendem Plan in den IFAA Regionen zirkulieren:

1995	2003	etc.	S. Pazifik
1997	2005	etc.	Afrika
1999	2007	etc.	Europa
2001	2009	etc.	Amerika

26.3.2 Wenn es einer Region nicht gelingt, für ihr zugeteiltes WBHC zu nominieren, wird eine andere Region für die Ausführung berücksichtigt. Die Region, welcher die Nomination nicht gelungen ist, verliert ihren Platz bis zum nächsten regulären Termin. Wenn wegen dem Ausfall einer Region eine andere Region einspringt, wird die nächste WBHC trotzdem nach dem regulären Plan weitergeführt.

26.4 Ausrichtung

26.4.1 Die Meisterschaft besteht aus zwei Tierscheiben-Runden ohne Entfernungsangaben (siehe Pkt. 24) und zwei alternativen Runden. Alle WBHC-Bowhunter-Runden müssen unbekannte Distanzen haben.

26.5 Offizielle WBHC Runden

26.5.1 Obligatorische Runden

26.5.1.1 Zwei IFAA-Tierbildrunden ohne Entfernungsangaben

26.5.2 Alternative Runden

26.5.2.1 IFAA-Tierbildrunde ohne Entfernungsangaben

26.5.2.2 3-D-Hunter-Runde

26.5.2.3 3-D-zwei-Pfeil-Runde

26.5.2.4 Spezial-Tierrunde

26.5.2.5 Präzisions-Runde

- 26.5.2.6 Gaim-Trail-Runde
- 26.5.3 Die alternativen Runden können eine Wiederholung der obligatorischen Runden oder irgendeine andere Kombination sein. Die Auswahl können die Organisatoren treffen.
- 26.6 Spezielle Regeln für die WBHC**
- 26.6.1 (Es gelten die üblichen Regeln nach dem IFAA-Reglement, ausser wo spezielle Regeln gesetzt wurden).
- 26.6.2 Turnierfunktionäre wie Schiessleiter, Range-Captain usw. werden, wenn es erforderlich ist, in Übereinstimmung mit dem IFAA-Reglement ernannt.
- 26.6.3 Ein Protest-Komitee wird in Übereinstimmung mit dem IFAA-Reglement ernannt.
- 26.6.4 Eine technische Kontrolle muss vor dem Turnier durchgeführt werden. Jeder Turnierteilnehmer muss seine Ausrüstung der Technischen Kontrolle vorweisen. Ort und Zeit wird vom Veranstalter bekanntgegeben.
- 26.6.5 Papierbilder von folgenden Firmen sind IFAA-konform: (NFAA) USA, (ABA) Australien, Guthrie's (R.S.A.), Freitag (Ger.), Saunders (USA) und Martin (USA). Diese Tierbildscheiben haben Kill- und Wound-Ringe gemäss dem FAAS-/ IFAA-Reglement Punkt 23.2.
- 26.7 3-D-Scheiben, welche von der IFAA anerkannt sind:**
- 26.7.1 Alle kommerziell produzierten 3-D Scheiben.
- 26.7.2 Selbstgemachte 3-D Scheiben, ausgestattet mit klar definierten Kill und Wound-Ringen, welche konform sind mit den Scheiben der gleichen Grösse und der gleichen Gruppen.
- 26.8 Schiess-Distanz**
- 26.8.1 Die Distanz an einer WBHC müssen unbekannt sein.
- 26.8.2 Jede Scheibe auf dem Kurs muss vor der Schiessposition eine Anzeigetafel haben. Auf dieser Tafel müssen folgende Informationen sein:
- Scheiben-Nummer
 - Scheibengrösse (Gruppe I, II, III, IV, oder 3-D)
 - Erlaubte Zeit, falls es eine Scheibe mit Zeitlimit ist.

26.9 Ausrüstung

- 26.9.1 Die Schiessausrüstung muss dem IFAA Reglement entsprechen.
 - 26.9.1.1 Die Pfeile müssen klar mit Ringen markiert werden. Ein Ring für den ersten Pfeil, zwei Ringe für den zweiten Pfeil, drei Ringe für den dritten Pfeil. Die Pfeile sind in aufsteigender Reihenfolge zu schießen, ersten Pfeil zuerst schießen. Wenn ein Schütze aus Versehen einen falschen Pfeil schießt, muss er das sofort dem Target Captain mitteilen.
 - 26.9.1.2 Bogen-Köcher sind für alle erlaubt, wenn deren Befestigungssystem nicht im Sichtfenster zu sehen ist.
 - 26.9.1.3 Ferngläser, optische Einrichtungen wie Scopes, Range Finder (Entfernungsmesser), und andere Optische Hilfsmittel sind nicht erlaubt.
 - 26.9.1.4 Kameras, Fotoapparate dürfen nicht als Entfernungsmesser benutzt werden. Sie dürfen erst benutzt werden, wenn alle Schützen der Gruppe mit Schiessen fertig sind.
- 26.9.2 Änderung der Ausrüstung während des Turniers:
 - 26.9.2.1 Änderungen an der Ausrüstung, welche ein Wechsel der Stilart zu Folge haben, oder mit der Absicht, den Schuss leichter zu machen in der einen oder anderen der verschiedenen Runden, ist nicht erlaubt.
 - 26.9.2.2 Der Schütze muss während der WBHC mit derselben Ausrüstung schießen, mit welcher er startete, mit Ausnahme eines Materialfehlers.
 - 26.9.2.3 Das Zuggewicht darf während einer Runde nicht verändert werden.
 - 26.9.2.4 Visierpins dürfen nicht verändert werden während einer Runde.
- 26.9.3 Verschiedene Schiessregeln
 - 26.9.3.1 Keinem Schützen oder irgendeiner anderen Person, welche nicht offiziell mit dem Turnier verbunden ist, ist es erlaubt, den Bowhunter-Kurs zu begehen und besichtigen.
 - 26.9.3.2 Keine Person, welche nicht als Schütze der Gruppe zugeteilt wurde, darf die Gruppe begleiten (keine Gäste). Die Organisatoren können Personen autorisieren, auf den Kurs zu gehen, z.B. offizielle Gäste und Medien.
 - 26.9.3.3 Es ist strikte verboten, anderen Schützen die Distanz zu sagen (kann zur Disqualifikation führen).
 - 26.9.3.4 Kein Mitglied der Gruppe (oder einer anderen Gruppe) darf den Abschusspflock überschreiten, bis alle Mitglieder der Gruppe an diesem Abschusspflock geschossen haben.

- 26.9.3.5 Die ersten zwei Schützen innerhalb einer Gruppe schießen zuerst an der ersten Scheibe, die nächsten zwei Schützen schießen zuerst an der nächsten Scheibe und so weiter. Diese Zahlen können sich je nach Anzahl der Schützen in der Gruppe ändern.
- 26.9.3.6 Es ist nicht erlaubt, während dem Schiessen einen Fuss vor den Abschusspflock zu halten. Ein Fuss muss den Abschusspflock berühren, oder darf nicht mehr als 6 Zoll (15,2 cm) hinter oder neben dem Abschusspflock sein.

26.10 Scoring-Zählung

- 26.10.1 Der Pfeil muss die Linie durchbrechen, um gezählt zu werden.
- 26.10.2 Die Pfeile, welche bei 3-D Scheiben im Sockel, in den Hörnern oder dem Geweih stecken, werden nicht gezählt.

26.11 WBHC offizielle Runden

- 26.11.1 Papiertierbildrunde ohne Entfernungsangaben
- 26.11.1.2 Scheiben: Es sind die gleichen Tierbilder anerkannt, welche bei der IFAA Tierbildrunde mit Entfernungsangabe genutzt werden: NFAA, ABA, GUTHRIE'S, SAUNDERS, MARTIN und FREITAG (definiert bei den speziellen Regeln für die WBHC).
- 26.11.1.3 Standardeinheit: definiert im FAAS-/ IFAA-Reglement für die Tierscheibenrunde mit Entfernungsangaben.
- 26.11.1.4 Abschussposition: definiert im FAAS-/ IFAA-Reglement für die Tierscheibenrunde ohne Entfernungsangaben.
- 26.11.1.5 Scoring-Zählung: definiert im FAAS-/ IFAA-Reglement für die Tierscheibenrunde mit Entfernungsangaben.

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

26.12 3-D-Hunter Runde (1 Pfeil)

- 26.12.1 Scheiben: von der IFAA anerkannte 3-D Scheiben, definiert unter den speziellen Regeln für die WBHC Punkt 26.7. Nur dreidimensionale Scheiben sind für diese Runde erlaubt.
- 26.12.2 Standardeinheit: Die Standardeinheit beträgt 28 Scheiben.
- 26.12.3 Abschussposition: Die Abschussposition ist ohne Entfernungsangabe mit einer maximalen Distanz von 60 Yards für Erwachsene, 50 Yards für Junioren und 30 Yards für Schüler (Cubs)

26.12.4 Scoring-Zählung: Nur ein Pfeil pro Scheibe.

Kill	20 Punkte
Wound	18 Punkte

26.13 3-D-Runde (2 Pfeile)

26.13.1 Scheiben: von der IFAA anerkannte 3-D Scheiben, definiert unter den speziellen Regeln für die WBHC und unter der 3-D-Hunter-Runde.

26.13.2 Standardeinheit: Die Standardeinheit beträgt 28 Scheiben.

26.13.3 Abschussposition: Zwei Abschusspflöcke auf verschiedene Distanzen gesetzt pro Scheibe. Maximale Distanzen sind dieselben wie für die 3-D-Hunter-Runde.

26.13.4 Scoring-Zählung: Beide Pfeile werden gezählt für die Wertung

Kill	10 Punkte
Wound	8 Punkte

26.14 Spezielle Tierrunde

26.14.1 Scheiben: Die IFAA anerkennt Papierbilder, wie sie in den speziellen WBHC Regeln definiert sind. Die Tierbilder können ausgeschnitten und auf laminierten Karton oder anderen Scheibenmaterial geklebt werden, wenn es gewünscht wird. Wenn die Tierbilder ausgeschnitten werden, muss die Haar/Fell Linie intakt bleiben. 3-D Scheiben von entsprechender Grösse können gebraucht werden, wenn es so abgemacht wurde.

26.14.2 Standardeinheit: Die Standardeinheit beträgt 28 Scheiben folgender Zusammensetzung:

26.14.2.1	6 (Maximum)	Zeit-Scheiben
	6 (Maximum)	Rudel-Scheiben (3-D ist erlaubt)
	6 (Maximum)	Gruppen-Scheiben
	10 (Maximum)	klassische Tierscheiben

26.14.3 Abschussposition: Maximum 50 Yards für Erwachsene und Junioren, 30 Yards für Schüler (Cubs). Keine Minimal-Distanzvorgabe.

26.14.4 Scoring-Zählung: Drei Pfeile müssen geschossen werden und zählen wie folgt:

	Kill	Wound
1. Pfeil	10	5
2. Pfeil	6	3
3. Pfeil	4	2

Bemerke: Maximale Punktzahl ist 20 (3x Kill = 10 + 6 + 4 = 20)

26.15 Zeit-Scheiben

- 26.15.1 Nur ein Abschusspflock pro Schütze
- 26.15.2 3 Pfeile sind innerhalb 30 Sekunden zu schießen.
- 26.15.3 Wenn ein Schütze die erlaubte Zeitlimite überschreitet, werden alle drei Pfeile nicht gewertet.
- 26.15.4 Der Schütze steht bereit mit dem ersten Pfeil eingenoct, den Bogen jedoch nicht gespannt. Der zweite und der dritte Pfeil verbleiben im Bogenköcher. Bodenköcher sind nicht erlaubt, ausser der Organisator hat alle Abschusspflocke der Zeitscheiben mit ihnen ausgestattet. Die Pfeile dürfen nicht in den Boden gesteckt oder in Reichweite auf den Boden gelegt werden. Der Schütze soll dem Zeitstopper seine Schiessbereitschaft angeben, in dem er "bereit" ("ready") sagt. Der Zeitstopper gibt das Startsignal. Der Bogen darf erst beim Startsignal gespannt werden.
- 26.15.5 Die Pfeile müssen einzeln geschossen werden. Vorrichtungen, die erlauben, mehr als einen Pfeil gleichzeitig zu schießen, sind verboten.
- 26.15.6 Der Schütze muss den Schiessvorgang sofort stoppen, wenn das Stoppsignal gegeben wird.
- 26.15.7 Beim Auftreten einer gefährlichen Situation wird die Zeit vom Zeitstopper gestoppt und der Zeitstopper wird die Zeit weiterlaufen lassen, wenn die Gefahr vorbei ist.

26.16 Rudel-Scheiben

- 26.16.1 Nur ein Abschusspflock pro Schütze.
- 26.16.2 Drei verschiedene Scheiben auf verschiedene Distanzen, markiert mit A - B - C.
- 26.16.3 Die drei Pfeile müssen in der Reihenfolge A - B - C zu schießen, ein Pfeil pro Scheibe.
- 26.16.4 Alle drei Pfeile werden gewertet.

26.17 Gruppen-Scheiben

- 26.17.1 Drei Abschusspflocke auf verschiedenen Distanzen.
- 26.17.2 Eine Scheibe mit drei verschiedenen Scheibenbildern, welche mit A - B - C markiert sind. Zwei oder mehrere Scheiben, seitlich anstossend, um auf den langen Distanzen für drei Scheibenbilder Platz zu haben werden als eine Scheibe eingesetzt.
- 26.17.3 Drei Pfeile werden in der Reihenfolge A - B - C geschossen, ein Pfeil von jedem Abschusspflock.
- 26.17.4 Alle drei Pfeile werden gewertet.

26.18 Klassische Tierscheiben

- 26.18.1 Eine Scheibe und eine Auflage.
- 26.18.2 Drei Abschusspflocke auf verschiedenen Distanzen.
- 26.18.3 Die Scheibe wird plziert, wie es das Terrain erlaubt, innerhalb der Maximal-Distanz von 50 Yards für Erwachsene und Junioren, sowie 30 Yards für Schüler (Cubs). Keine Minimal-Distanz.
- 26.18.4 Die Schützen schiessen vom ersten Abschusspflock zuerst, dann zu der Scheibe hin ein Pfeil pro Abschusspflock.
- 26.18.5 Alle drei Pfeile werden gewertet.

26.19 Präzisions-Runde

- 26.19.1 Scheiben: IFAA anerkannte Tierscheiben.
- 26.19.2 Standardeinheit: Die Standardeinheit muss folgende 28 Scheiben beinhalten:
 - 8 Auflagen der Gruppe I auf ein Maximum von 50 Yards für Erwachsene und Junioren, 30 Yards für Schüler (Cubs).
 - 10 Auflagen der Gruppe II auf ein Maximum von 40 Yards für Erwachsene und Junioren, 20 Yards für Schüler (Cubs).
 - 10 Auflagen der Gruppe III auf ein Maximum von 30 Yards für Erwachsene und Junioren, 15 Yards für Schüler (Cubs).
- 26.19.3 Spots: Ein farbiger Spot wird innerhalb des Kills an jeder Scheibe plziert, mit einer Mindest-Distanz von 2 cm zu der Kill-Linie. Der Spot kann irgendwo plziert werden, solange er sich innerhalb des Kills befindet und der Abstand zur Kill-Linie 2 cm beträgt.
- 26.19.4 Spot-Grössen: Die farbigen Spots haben folgende Grössen:

Gruppe I Scheiben:	10 cm
Gruppe II Scheiben:	7.5 cm
Gruppe III Scheiben:	5 cm
- 26.19.5 Abschussposition: Ein Abschusspflock pro Scheibe.
- 26.19.6 Wertung: Ein Pfeil pro Scheibe

Spot	20 Punkte
Kill	10 Punkte
Wound	5 Punkte

26.20 Game Trail Runde

26.20.1 Standardeinheit: Die Standardeinheit soll aus folgenden 28 Scheiben bestehen:

- 7 (Max.) Game Trail-Scheiben (3-D-Scheiben können benutzt werden)
- 7 (Max.)Hochsitz-Scheiben (Tree stand target)
- 7 (Max.)Bewegliche Scheiben
- 7 (Min.)Klassische Tierbild-Scheiben

26.20.2 Es sind maximal drei Pfeile erlaubt und nur ein Pfeil wird gewertet (Ausnahme: die bewegliche Scheibe, wo nur ein Pfeil geschossen und gewertet wird). Der Schütze schießt nur, bis er einen Treffer hat; wenn der erste Pfeil bereits ein Treffer ist, dürfen keine weiteren Pfeile geschossen werden. Der erste Pfeil, der trifft, wird gezählt. Sobald ein Schütze vorwärts Richtung Scheibe geht, darf er nicht mehr zum Abschusspflock zurückkehren, um die übrigen Pfeile zu schießen.

26.21 Game Trail-Scheiben

26.21.1 Jeder einzelne Schütze der Gruppe folgt einem gekennzeichnetem Weg. Die Scheibe ist vom Startpunkt nicht sichtbar. Wenn der Schütze dem Weg folgt erscheint die Scheibe im Blickfeld. Der Schütze muss selbst entscheiden, an welchem Punkt entlang des Weges er die Scheibe schießen will. Der Schütze darf den Weg nicht zurückgehen, wenn er die Sicht zur Scheibe verliert. Die Game Trail Runde und ihre Sicherheit und Aufbau werden in den Kursauslegungs-Bedingungen erläutert.

26.22 Hochsitz-Scheiben (Treestand)

26.22.1 Für die Treestand-Scheiben werden Plattformen an der Abschussposition benutzt. Schüler schießen von einem Abschusspflock am Boden und dürfen die Plattformen nicht benutzen. Abschuss-Plattformen und ihre Sicherheit und Aufbau werden in den Kursauslegungs-Bedingungen unter Punkt 26.25 erläutert.

26.23 Bewegliche Scheiben

26.23.1 Nur ein Pfeil wird auf die bewegliche Scheibe geschossen.

26.23.2 Die Abschussposition befindet sich zwischen zwei Markierungsfähnchen. Jedes Markierungsfähnchen hat einen Sicherheitsrand von mindestens 10 Yards.

26.23.3 Eine abgesicherte Stelle muss die Bedienungsperson schützen. Die Scheibe kann in Bewegung gebracht werden, bevor die Gruppe zu schießen beginnt, so dass man die Geschwindigkeit der beweglichen Scheibe sehen kann.

26.23.4 Wertung: An den beweglichen Scheiben ist nur ein Pfeil erlaubt.

Kill	20 Punkte
Wound	18 Punkte

26.23.5 Die beweglichen Scheiben, ihre Sicherheit und Aufbau werden in den Kursauslegungs-Bedingungen erläutert.

26.24 Klassische Tierscheiben

26.24.1 Es gelten die gleichen Regeln, welche für die klassischen Tierscheiben in der speziellen Tierrunde erläutert wurden.

26.24.1.1 Eine Scheibe und eine Auflage.

26.24.1.2 Drei Abschusspflocke auf verschiedenen Distanzen, 50 Yards max. für Erwachsene und Junioren, 30 Yards max. für Schüler (Cubs).

26.24.1.3 Vom ersten Abschusspflock aus Richtung Scheibe wird je ein Pfeil pro Abschusspflock geschossen.

26.24.1.4 Alle drei Pfeile werden gewertet.

	Kill	Wound
1. Pfeil	10	5
2. Pfeil	6	3
3. Pfeil	4	2

26.25 Kursauslegungs-Bedingungen

26.25.1 Bei der Auslegung eines Bowhunter-Parcours müssen folgende Punkte befolgt werden:

26.25.1.1 Für die individuellen Runden oder Teilrunden müssen die dafür bestimmten Distanzen gebraucht werden.

26.25.1.2 Alle Scheiben müssen standsicher sein, ohne Kippgefahr.

26.25.1.3 Jeder Turnierteilnehmer, gleich welcher Grösse, muss eine klare Sicht auf die Scheibe haben. Wenn man für die Schüler separat einen Parcours erstellt, berücksichtigt man die kleinere Grösse der Turnierteilnehmer.

26.25.1.4 Scheibenpfade, Umgebung etc. müssen nicht im gleichen Niveau wie ein Feld-Parcour erstellt sein. Z.B. können Scheiben in einem vernünftigen Masse der Natur angepasst werden. Die Scheiben müssen nicht absichtlich verborgen sein. Einige Schützen wünschen schwierige Schüsse, das muss von den Organisatoren jedoch nicht als Norm akzeptiert werden. Wir präsentieren repräsentative und konkurrenzfähige Parcours, wir erstellen keinen Hindernislauf oder einen Test auf akrobatische Geschicklichkeit. Ein gewisser Schwierigkeitsgrad ist zugelassen, der Härtegrad muss ausgewogen sein unter Rücksichtnahme auf die durchschnittlichen und nichtjagenden Schützen.

- 26.25.2 Bewegliche Scheiben
- 26.25.2.1 Damit die beweglichen Scheiben kein Hindernis für den Verkehrsfluss durch den Parcours bilden, wird an diesen Scheiben nur ein Pfeil pro Schütze geschossen und gewertet. Bewegliche Scheiben müssen mit grösster Rücksichtnahme auf die Sicherheit der Schützen und der Bedienungsperson geplant und ausgerichtet werden.
- 26.25.3 Bedienungsperson
- 26.25.3.1 Die Bedienungsperson darf nicht in der Schusslinie stehen. Ihre Position darf nicht zwischen den Schützen und der Scheibe sein. Wenn die Position der Bedienungsperson hinter dem Schützen ist, fern von der Scheibe, sind keine weiteren Vorsichtsmassnahmen nötig. Wenn die Bedienungsperson eine andere Position als die hinter den Schützen hat, muss die Stelle abgesichert werden, wegen eines möglichen verirrten Pfeiles. Eine abgesicherte Position wird folgendermassen definiert: Eine konstruktive Barriere (z. B. Pfeilfangnetz), welche ein verirrter Pfeil nicht durchdringen kann. Der Bedienungsperson ist es nicht erlaubt, sich selbst einer Gefahr auszusetzen von dem Zeitpunkt wo das Tier in Bewegung gesetzt wurde, bis ein "alles klar" Signal von der Schiesslinie kommt.
- 26.25.4 Hochsitz-Schüsse (Treestand)
- 26.25.4.1 Es werden keine kommerziell oder selbstgemachte echte Hochsitze benutzt. Hochsitze werden nachgeahmt durch die Benutzung von Schiessplattformen.
- 26.25.5 Schiessplattformen
- 26.25.5.1 Schiessplattformen können benutzt werden, um Hochsitze nachzuahmen. Die Schiessplattformen müssen solide und stabil sein, so dass sie kein Sicherheitsrisiko für die Schützen, welche sie benützen, darstellen. Eine Schiessplattform soll so konstruiert sein, dass sie ohne weiteres zwei Schützen, gleich welcher Grösse, unterbringen kann. Selbst dann ist es empfohlen, dass zur gleichen Zeit nur ein Schütze die Plattform benutzen darf, sicher aber nie mehr als zwei Schützen.
- 26.25.5.2 Die Plattform muss so konstruiert sein, dass sie einen sicheren und leichten Zugang hat. Die Stufen (Tritte) müssen stabil sein und müssen die sichere Benutzung für jeden Schützen gewähren. Ein Handgeländer soll in den meisten Fällen vorhanden sein, um die Befestigung der Stufen zu unterstützen. Keine Sprossenleiter oder andere rudimentäre Einrichtungen sind akzeptabel.
- 26.25.5.3 Ein Geländer von mindestens drei Fuss (90 cm) Höhe muss die erhöhte Plattform umgeben, ausgenommen ein Stück, dass man als Eingang bei den Stufen braucht.
- 26.25.5.4 Bemerke: Eine Plattform, die auf einer Seite gegen einen Hügel gebaut wird, erlaubt wahrscheinlich einen geraden Zugang vom Weg. In diesem Fall kann auf die Erfordernisse für Stufen logischerweise verzichtet werden.

- 26.25.5.5 Die Turnierorganisatoren sollten bedenken, dass der Zweck der Plattform ist, die Möglichkeit für einen erhöhten Schuss zu geben, einen Hochsitz nachahmend und nicht um einen Kurs mit Hindernissen zu konstruieren.
- 26.25.5.6 Schiessplattformen, welche bei der offiziellen IFAA-Inspektion nicht als sicher betrachtet werden, werden nicht benutzt, dieser Schuss wird in einen Schuss vom Boden umgewandelt.

26.26 Game Trail Runde

- 26.26.1 Trail-Schüsse, String- oder Rope-Schüsse, Game Trail-Schüsse oder das gleiche unter anderem Namen müssen mit starken Sicherheitsvorkehrungen ausgelegt werden. Die Organisatoren müssen extreme Vorsicht ausüben bei der Abgrenzung der Schiesszonen.
- 26.26.2 Grundbestimmungen
 - 26.26.2.1 Der Weg der Game Trail-Runde sollte mit einem erhöhten Strick oder einem anderen Hilfsmittel gekennzeichnet sein.
 - 26.26.2.2 Der Beginn der Schiesszone soll mit einer Fahne von auffällender Farbe gekennzeichnet sein und das Ende der Schiesszone soll gleich markiert sein. Es ist empfehlenswert die Eingangs- und Ausgangsfahne in vorbestimmten Farben zu machen, wie grün (Start) und rot (Stop).
 - 26.26.2.3 Ausserhalb der zwei Markierungen darf nicht geschossen werden.
 - 26.26.2.4 Es muss speziell darauf geachtet werden, sicher zu sein, dass von nirgendwo ein anderer Schütze in die Sicherheitszone kommen kann.
 - 26.26.2.5 Die normale Berücksichtigung der Sicherheitszone hinter der Scheibe muss ausgedehnt werden wegen des grösseren Winkels, den Schüsse von verschiedenen Punkten nach sich ziehen.
 - 26.26.2.6 Es ist empfohlen, die Game Trail-Runde wenn immer möglich an die Randzone des Parcours zu stellen, damit keine Aktivitäten hinter der Schiessrichtung mehr möglich sind. (Keine Trails oder Scheiben hinter der Schiess- und Sicherheitswinkel zur Scheibe).

27.4. Schiessregeln

- 27.4.1 Der Schütze steht über der Abschusslinie, je einen Fuss vor und ein Fuss hinter der Linie.
- 27.4.2 Bei den ersten sechs Passen schiessen die Schützen A + B auf die beiden oberen Scheibenbilder jeweils zuerst, dann die Schützen C + D auf die unteren Scheibenbilder. Bei den Zweiten sechs Passen schiessen die Schützen C + D auf die beiden oberen Scheibenbilder jeweils zuerst, dann die Schützen A + B auf die unteren Scheibenbilder.
A + B ; C + D A + B ; C + D usw. (für die ersten sechs Passen)
C + D ; A + B C + D ; A + B usw. (für die zweiten sechs Passen)
- 27.4.3 Jeder Schütze schießt auf sein eigenes Scheibenbild. Die Anordnung für die ersten sechs Passen ist: Schütze A links oben, Schütze B rechts oben, Schütze C links unten, Schütze D rechts unten. Für die zweiten sechs Passen: Schütze C links oben, Schütze D rechts oben, Schütze A links unten, Schütze B rechts unten.
- 27.4.4 Das Zeitlimit pro Passe beträgt 4 Minuten.
- 27.4.5 Alle anderen Schiessregeln der IFAA sind hier anzuwenden.
- 27.4.6 Im Falle eines technischen Defekts hat der Schütze 15 Minuten Zeit für Reparaturen, ohne den Wettbewerb aufzuhalten. Es ist ihm erlaubt, am Ende des Wettbewerbes seine versäumten Pfeile nachzuschliessen, jedoch mit einem Maximum von 5 Pfeilen pro Passe.

27.5. Zählweise

- 27.5.1 Die Pfeile in der Scheibe dürfen vor dem Zählen von keinem Schützen berührt werden.
- 27.5.2 Wenn ein Pfeil 2 Wertungszonen berührt, soll der höhere Wert gezählt werden. Bei der Zählung zählt nur die Lage des Pfeilschaftes. Ein Pfeil muss die Trennungslinie voll durchschlagen haben, um die höhere Wertung zu erhalten.
- 27.5.3 Wenn ein Pfeil von der Scheibe zurückprallt und dieses von Zeugen gesehen wurde, oder wenn ein Pfeil durch den Ballen hindurchgeht, muss dafür noch ein Pfeil geschossen werden.
- 27.5.4 Ein Treffer auf einem falschen Scheibenbild zählt Null. Wenn mehrere Pfeile auf einem Spot der 5-er Spot Scheibe stecken, zählt nur der niedrigste Pfeilwert. Die andern Pfeile werden als Fehltreffer gewertet und zählen Null.
- 27.5.5 Fällt einem Schützen auf der Abschusslinie aus irgendeinem Grund ein Pfeil zu Boden, soll er einen anderen Pfeil schiessen, wenn der Pfeil am Boden nicht weiter als 10 Feet (3 m) von der Abschusslinie entfernt liegt. Liegt der Pfeil weiter weg wird er als Fehltreffer gewertet und zählt Null.
- 27.5.6 Schiesst ein Schütze mehr als fünf Pfeile, zählen nur die fünf Pfeile mit der niedrigeren Wertung.

- 27.5.7 Schiesst ein Schütze weniger als fünf Pfeile in einem Durchgang, kann er die übrigen Pfeile nur schiessen, wenn er dieses Versäumnis rechtzeitig entdeckt hat, bevor diese Passe offiziell beendet ist. Andernfalls zählen diese Pfeile als verloren = 0 Punkte.
- 27.5.8 Gehen Pfeile durch die Scheibe, sind aber noch im Ballen, so werden diese vom Target Captain oder einem Beauftragten zurückgeschoben und gezählt. Die Pfeile dürfen jedoch nicht vom Schützen selber zurückgestossen werden.
- 27.5.9 Der Sieger wird nach folgenden Punkten ermittelt: Erstens durch die höhere Punktzahl, zweitens durch die höhere Anzahl der Xer und drittens durch die höhere Anzahl der Treffer. Bei Punktgleichheit in einem Turnier haben die beteiligten Schützen den Gleichstand durch das Schiessen von drei Scheiben zu brechen. Ist der Gleichstand danach immer noch nicht gebrochen, wird das Schiessen jeweils um eine Scheibe fortgesetzt, bis ein Schütze an einer Scheibe gewinnt. Wenn die Schützen zustimmen, können sie auch gleich auf einen Scheibengewinn schiessen.
- 27.5.10 Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der Scheibe und steckt in diesem, so hat er den gleichen Zählwert wie dieser. Wird ein Pfeil von einem anderen Pfeil in der Scheibe abgelenkt, wird der Zählwert seiner eigenen Position gewertet.
- 27.5.11 Der Schütze kann einen Pfeil bis dreimal absetzen. Wird der Pfeil beim vierten Mal nicht geschossen, zählt dieser als geschossen und zählt Null.

27.6 Schweizermeisterschaft Halle

- 27.6.1 Durchführungsart: Sie besteht aus zwei Standardeinheiten, verteilt auf zwei Tage, also jeden Tag wird eine Standardeinheit geschossen.
- 27.6.2 Akustische Signale: Der Schiessleiter regelt das Schiessen wie folgt. Zwei Hauptöne signalisieren, dass die erste Gruppe an die Schiesslinie gehen kann. 20 Sekunden später ertönt ein einmaliger Hupton, die Schiesszeit beginnt. Wieder zweimal Hupen heisst: Die erste Gruppe ist fertig und die zweite Gruppe kann an die Schiesslinie gehen. Dreimal Hupton bedeutet, dass der Durchgang abgeschlossen ist und die Schützen zur Trefferaufnahme an die Scheiben gehen.
- 27.6.3 Optische Signale: Ein grünes Licht leuchtet auf, wenn der Schiessleiter das Schiessen freigibt, begleitet von einem Hupton. Ein rotes Licht leuchtet auf bei zwei- oder mehrmaligem Abhupen des Schiessleiters, absolutes Schiessverbot.

28 Flint Hallenrunde

28.1 Standard Einheit

28.1.1 Eine Runde besteht aus 56 Pfeilen, zweimal eine 7-Scheiben-Einheit.

28.1.2 Die Standard-Einheit besteht aus folgenden Schüssen:

Scheiben	Anzahl der Abschusspositionen	Reihenfolge	Entfernung der Abschusspositionen
35 cm	1	1	25 Yards
20 cm	1	2	20 Feet
35 cm	1	3	30 Yards
20 cm	1	4	15 Yards
35 cm	1	5	20 Yards
20 cm	1	6	10 Yards
35 cm	4	7	30-25-20-15 Yards

28.1.3 Es wird gleich wie in der Feldrunde gezählt.

28.2 Scheiben

28.2.1 Die Scheiben sind 20 cm- und 35 cm-Feldaufgaben, angeordnet in zwei Reihen auf jedem Ballen. Die Mitte der oberen Reihe muss 48 Zoll (122 cm) vom Boden betragen und der Abstand der unteren Reihe vom Boden 30 Zoll (78 cm) sein.

28.3. Abschusspositionen

28.3.1 Diese Runde ist auf einer 30 Yards-Anlage mit Schusslinien parallel zur Scheibenlinie auf 20 Feet, 10, 15, 20, 25 und 30 Yards gekennzeichnet.

28.3.2 Beginnend mit der 30 Yard-Linie sind die Abschusslinien wie folgt zu nummerieren: 3, 1, 5, 4, 6 und 2 (30 yd, 25 yd, 20 yd, 15 yd, 10 yd, 20 ft).

28.3.3 Es muss je eine separate Schiessbahn für jede Seite vorhanden sein und der Schütze muss von seiner Schiesslinie auf seine Schiessbahn gehen.

28.3.4 Die Scheibenreihe in der zweiten Bahn soll entgegengesetzt zur ersten Bahn sein. Die in der dritten Bahn müssen genau wie die in der ersten Bahn sein.
(Bsp. Linie 1: 20 cm Scheibe oben, 35 cm Scheibe unten)
Linie 2: 35 cm Scheibe oben, 20 cm Scheibe unten)

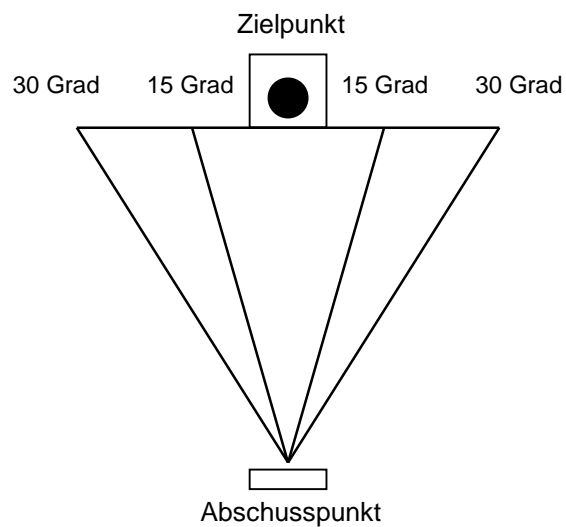
28.4 Schiessregeln

28.4.1 Wenn ein Schütze an einer oberen Scheibe startet, wie in Bahn eins, schießt er die zweite Pässe auf die untere Scheibe in derselben Bahn. Der Schütze setzt sein Schiessen fort an den Scheiben in dieser Bahn bis er sieben Scheiben geschossen hat. Für sein zweites 7er-Scheibenergebnis soll er zu einer anderen Linie gehen, in welcher die Scheiben entgegengesetzt angebracht sind, gegenüber der Bahn, in welcher er gestartet ist.

29 Sicherheitsbestimmungen FAAS / IFAA

29.1. Gelände

- 29.1.1 Wege und Pfade, die vom Ziel wegführen, dürfen nicht hinter dem Ziel verlaufen.
- 29.1.2 Es darf sich kein Weg oder keine Strasse im Gefahrenbereich einer Scheibe befinden.
- 29.1.3 Kann eine Scheibe nicht so plaziert werden, muss ein ausreichender Pfeilfang aufgebaut werden.
- 29.1.4 Wird von einem erhöhten Standplatz, in Senken oder gegen eine stark ansteigende Geländeform geschossen, kann der Sicherheitsabstand verringert werden.
- 29.1.5 Wird eine Scheibe mit einem nach oben gerichteten Schuss plaziert, muss eine ausreichende Geländeerhöhung vorhanden sein. Ist dies nicht der Fall, muss ein Pfeilfang mit ausreichender Höhe und Seitenabsicherung angebracht werden.
- 29.1.6 Sicherheitsabstände im Parcour.



- 29.1.7 Der Sicherheitsabstand links und rechts vom Zielpunkt muss frei sein von Warteräumen und Abschusspositionen. Der Sicherheitsabstand 15 - 30 Grad ist abhängig von der Geländeformation.

30 Schweizermeisterschaften

30.1 Ausrichtung von FAAS Meisterschaften

- 30.1.1 Vereine / Clubs, die der FAAS angeschlossen sind, können im Auftrag der FAAS eine SM durchführen.
- 30.1.2 Der durchführende Verein / Club muss alle Genehmigungen der Gemeinde und den Behörden wie z.B. Jagdgesellschaft und Forstaufsicht, vorweisen können.
- 30.1.3 Das FAAS (IFAA)-Reglement ist zwingend einzuhalten.
- 30.1.4 Eine SM darf nicht mit einem andern Turnier kombiniert werden.
- 30.1.5 Der durchführende Verein / Club verpflichtet sich, die SM Medaillen von der FAAS zum Einstandspreis zu beziehen.
- 30.1.6 Die Teilnehmer müssen sich im voraus schriftlich anmelden und das Startgeld im voraus bezahlen.
- 30.1.7 Die Auswertung erfolgt vom durchführenden Verein / Club; in Ausnahmefällen übernimmt die FAAS die Auswertung.
- 30.1.8 Die Rangverkündigung muss von mindestens einem Mitglied der FAAS und von einem Mitglied des durchführenden Vereins/ Clubs abgehalten werden.
- 30.1.9 Die doppelte Schreibweise muss eingehalten werden, das heisst zwei Score-Karten pro Schütze.
- 30.1.10 Jeder Teilnehmer erhält eine Startnummer und muss diese sichtbar tragen.
- 30.1.11 Der durchführende Verein verpflichtet sich, den reglementarischen Teil in seiner offiziellen Ausschreibung abzudrucken. Der reglementarische Teil beinhaltet:
 - Punkt 11 Ausrüstung (im Schiessreglement FAAS).
 - Punkt 12 Stilarten (im Schiessreglement FAAS).
 - Beschreibung der jeweiligen Runde (im Schiessreglement FAAS).
 - Punkt 30.4 Medaillenspiegel (im Schiessreglement FAAS).

30.2 3D, Feld / Jagd

- 30.2.1 Bei Schweizermeisterschaften muss der Parcours von einem fachkundigen FAAS-Vorstandsmitglied oder einer vom Vorstand delegierten Person abgenommen werden.
- 30.2.2 Der ausrichtende Verein / Club muss einen Plan des Parcours erstellen (Landkarte), auf der alle Wege, Hügel, Scheiben und Abschusspflocke inklusive Schussrichtung eingezeichnet sind.
- 30.2.3 Der Parcours muss am Vortag des Turniers bis spätestens 12.00 h bereitgestellt sein.

30.2.4 Der Kontrolleur überprüft ihn bei Tageslicht. Allfällige Korrekturen erfolgen unter Mithilfe des Vereins / Clubs.

30.2.5 Die Parcourabnahme ist vom Kontrolleur schriftlich zu bestätigen.

30.3 Protestrecht

30.3.1 Jeder Teilnehmer kann innerhalb einer Stunde nach dem Eintreffen der letzten Gruppe Protest gegen Reglementsverstösse einlegen.

30.3.2 Der Protest muss schriftlich erfolgen und im voraus mit CHF 50.- bezahlt werden.

30.3.3 Das OK entscheidet nach Anhörung beider Parteien. Fällt der Entscheid zu Gunsten des Protestierenden aus, wird ihm das Geld zurückbezahlt, ansonsten geht das Geld zur FAAS.

30.4 Medaillenspiegel

Einzelwertung Erwachsene

30.4.1 Medaillenberechtigt ist nur derjenige Schütze, der das Turnier vollständig absolviert hat (ganzer Parcours, alle Scheiben).

30.4.2 1 bis 2 Schützen 1 Gold
3 bis 5 Schützen 1 Gold und 1 Silber
ab 6 Schützen 1 Gold, 1 Silber und 1 Bronze

30.4.3 Ist nur ein Schütze medaillenberechtigt, so muss er ausserdem eine vor dem Turnier festgelegte Mindestpunktzahl erreichen.
Bei der Feld / Jagdrunde wird die Mindestpunktzahl gem. Pkt. 14.3 mit der Klasse A übernommen.

Einzelwertung Junioren und Schüler

30.4.4 Alle Ränge 1 bis 3 erhalten die entsprechenden Medaillen.

Mannschaften

30.4.5 Jeder gewertete Schütze erhält eine Medaille bei:
2 Mannschaften pro Kat. 3 Gold
3 Mannschaften pro Kat. 3 Gold und 3 Silber
ab 4 Mannschaften pro Kat. 3 Gold, 3 Silber und 3 Bronze.