

### 3 D Ziele

Als Ziele werden tierähnliche Kunststoffnachbildungen mit Wertungs/Killzonen verwendet.

Die 3 D Tierscheiben werden von der senkrechten Größe ihres Vital-Bereiches in 4 Gruppen eingeteilt.

Größe Vital	Gruppe 1 bis 250 mm	Gruppe 2 201-250 mm	Gruppe 3 150-200mm	Gruppe 4 bis 150 mm
Abschusspflock				
Blau - Jugend und allg. Klasse	15 - 28 m	10 - 20 m	7 - 14 m	3 - 9 m
weiß - Schüler	10 - 20 m	7 - 15 m	5 - 12 m	3 - 9 m

Schüler: 7 bis 13 Jahre, Jugend: 14 bis 16 Jahre - Allgemeine Klasse ab 17 Jahren

Altersstichtag ist der Vortag des Turniers

Schüler dürfen nur in Begleitung Erwachsener am Turnier teilnehmen.

Der Abschusspflock muss bei der Schussabgabe mit einem Körperteil berührt werden.  
Der Schütze darf beim Abschuss nicht vor dem Abschusspflock sein.

Je Ziel hat der Teilnehmer 2 Minuten Zeit zur Abgabe seiner Schüsse.

### Blasrohr

Zugelassen sind alle Blasrohre mit einer Gesamtlänge bis 160 cm.  
Jegliche Zielhilfen (Visier, Entfernungsmesser, Ferngläser u.ä.) sind verboten.

### Pfeile

Die Pfeilart und das Pfeilmaterial darf frei gewählt werden. Das Gewicht und die Länge der Pfeile sind frei wählbar. Der erlaubte maximale Durchmesser der Pfeilspitze/Pfeiles darf 4 mm nicht überschreiten. Der Pfeil darf nur eine Spitze haben. Jagdspitzen sind verboten.

### Wertung

#### Zwei-Pfeile-Runde

	Spot	Herz	Leben	Körper
1.Pfeil	11	10	8	5
2.Pfeil	4	4	3	1

#### Ein-Pfeil-Runde (Hunter-Runde)

	Spot	Herz	Leben	Körper
1.Pfeil	11	10	8	5

Der Ring muss berührt werden um höher gewertet zu werden.

Bei einem Abpraller (Pfeil liegt vor dem Ziel): Wenn sich alle Wettkämpfer einer Gruppe darauf einigen, dass es einen Abpraller gegeben hat, dann dürfen sie den Wert des Pfeiles/Score festlegen.

Geweih, Horn, Hufe und Sockel werden nicht gewertet. Alle anderen Körperstellen gelten als reguläre Trefferzone.

Bei Uneinigkeit zählt der Mehrheitsentscheid der Gruppe.

Bei Ringgleichheit zählt die Anzahl der Treffer Herz - Leben.

Beim Treffen eines im Ziel steckenden Pfeiles (Robin Hood) wird er entsprechend dem getroffenen Pfeil gewertet.

### **Verlorener Pfeil**

Sollte ein Pfeil aus dem Blasrohr herausrutschen oder dem/der Schützen/in herunterfallen, ist dieser nur erneut zu benutzen, wenn er der Pfeil unter Berührung des Abschusspflockes mit den Händen erreicht werden kann. Wenn der/die Schütze/in den Pfeil nicht erreicht, wird er mit 0 Punkten gewertet.

### **Punktegleichheit**

Sind am Ende des Wettbewerbes die Punktestände zwischen mehreren Spielern identisch entscheidet die Anzahl der besseren Treffer über die Platzierungen.

Wenn obige Zählmethode zu keinem Ergebnis führt gibt es ein Tie-Break auf drei Ziele mit unbekanntem Entfernungen.

### **Parcours**

Die Parcours sind mit mindestens 20 Scheiben zu planen und haben nur unbekanntem Entfernungen.

3 D Tierscheiben werden verwendet.

Es wird eine 2 Pfeilrunde und eine 1 Pfeil (Hunter-Runde) geschossen.

### **Sicherheit/Haftung**

Jede/r Teilnehmer/in ist für die von ihm abgegebenen Schüsse selbst verantwortlich.

Die Parcours -Benützung erfolgt auf eigene Gefahr.

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung.