Spo Teil 12
Regelwerk Blasrohr Scheibe

12.1 Wettkampfklassen
12.2 Scheibenentfernung
12.3 Wettkampfprogramm
12.4 Sicherheit
12.5 Kleidung/Ausrüstung
12.6 Beschreibung Blasrohr
12.7 Pfeile
12.8 Zubehör
12.9 Regeln für Wettbewerbe in der Halle
12.10 Verhaltensregeln
12.11 Einschießen
12.12 Ausrüstungskontrolle
12.13 Technische Defekte
12.14 Wertung
12.15 Auflagen
12.16 Ausstattung der Wettkampfstätte

ENTWURF

12 Allgemeine Regeln für das Blasrohrschießen

12.1 Wettkampfklassen

Wie SpO Teil 0 Tabelle für Kugelwettbewerbe zusätzlich

Tabelle Kugel, abweichend Schülerklasse

Klassenbezeichnung	Altersbereich	Klassen-Nr.	Entfernung
Schüler III männl.	07 – 10 Jahre	24	5 m
Schüler III weibl.	07 – 10 Jahre	25	5 m
Schüler II männlich	11 – 12 Jahre	22	7 m
Schüler II weiblich	11 – 12 Jahre	23	7 m
Schüler I männlich	13 – 14 Jahre	20	7 m
Schüler I weiblich	13 – 14 Jahre	21	7 m

12.2 Scheibenentfernung

Alle Klassen 7 m, abweichend Schüler III 5 m

Entfernungstoleranz bei allen Entfernungen beträgt +/- 10 cm.

12.3 Wettkampfprogramm

Alle Wettkampfklassen schießen 60 Pfeile (2x30 Pfeile). Nach30 Pfeilen erfolgt eine Pause von min. 15 Minuten. Es werden pro Passe 6 Pfeile in 180 Sekunden geschossen.
Der Wettkampf endet mit der Siegerehrung.

12.4 Sicherheit

- Personen, die durch ihr Verhalten den sicheren oder reibungslosen Ablauf einer Veranstaltung stören oder zu stören versuchen, können von der Veranstaltung verwiesen werden.
- Der Wettkampfbereich ist abzusperren und zu sichern.
- Bei der Handhabung des Blasrohrs darf keine Technik verwendet werden, durch die nach Ansicht der Kampfrichter/Aufsicht ein Pfeil über die Sicherheitszone oder Sicherheitsvorkehrungen hinausfliegen kann. Schützen, die nach einem entsprechenden Hinweis durch den Kampfrichter oder Aufsicht weiter auf einer solchen Technik bestehen sind sofort zu disqualifizieren.
- Eine Reinigung des Blasrohrs darf nur im Geräte- oder Aufenthaltsbereich erfolgen. Eine Reinigung mit Druckluft in jeglicher Form ist verboten.

12.5 Kleidung/Ausrüstung des Schützen (Beispiele siehe Anhang)

12.5.1 Kleidung

Die Oberbekleidung muss die Vorder- und Rückseite des Körpers bedecken, über beide Schultern Träger haben und den Taillenbereich bedecken. Shorts und Röcke dürfen nicht kürzer sein, als die Fingerspitzen des Wettkämpfers mit an den Seiten ausgestreckten Armen und Fingern reichen. Den Fuß und die Ferse vollständig bedeckende Sportschuhe müssen zu jederzeit getragen werden.

12.5.2 Startnummer

Die Startnummer ist jederzeit im Vollumfang sichtbar auf dem Rücken zu tragen. Es darf nur eine Startnummer getragen werden.

12.6 Beschreibung Blasrohr

Das Blasrohr besteht aus einem runden Rohr und einem montierten Mundstück
Die Mindestlänge muss 100 cm betragen und die maximale Gesamtlänge darf 170 cm nicht überschreiten.
Für Schüler III darf die Gesamtlänge max. 130 cm sein.
Innendurchmesser max. 16 mm, das max. Gewicht des Blasrohrs beträgt 2500 gr.
Jegliche Zielhilfsmittel sind verboten.
Anbauteile wie Griffe, Kompensatoren und Laufgewichte sind erlaubt, sofern diese keine Markierungen und/oder Teile besitzen, welche als Visierung benutzt werden können. Alle Anbauteile müssen zentrisch (rund) um das Rohr gehen
Laufgewichte dürfen nur auf den vorderen 20 cm angebracht werden.
Griffe dürfen keine Fingerrillen oder ähnliches aufweisen. Sie dürfen max. den doppelten Durchmesser des Rohres haben. Ein am Blasrohr befestigtes, senkrecht nach unten zeigendes

ENTWURF

Griffstück, darf in der Länge nicht länger als die Handfläche sein und darf keine Fingermulden aufweisen. Die Verwendung eines montierten Pistolengriffes ist verboten

Der Pfeil muss mit eigener Atemluft geschossen werden.

12.7 Pfeile

Ein Pfeil besteht aus einem Schaft mit einer Spitze, Konus und eventueller Bemalung. Der maximale Durchmesser eines Pfeilschafts inklusive Spitze darf 4 mm nicht überschreiten.
Nicht zulässig sind Jagdpfeile (Broadhead-Darts, Razor Tip-Darts, Speerbolzen Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Multi-Darts, Soft-Darts (NERF), sowie Helicopter-Darts sowie Foliendarts und Golf-Tees und Pfeile deren Spitze aus angespitztem Carbon bestehen.
Wenn sich 2 Auflagen auf einer Scheibe befinden müssen diese gekennzeichnet sein (z.B. Farbringe auf dem Konus) um Kreuzschüsse zu erkennen. Alle in einer Passe verwendeten Pfeile müssen identisch sein, d. h. sie müssen in Länge, Konus, Spitzen, Farbe und Bemalung übereinstimmen.
Elektrisch/elektronisch beleuchtete und illuminierende Pfeile sind nicht erlaubt.
Jeder Schütze hat genügend Pfeile mit sich zu führen.
Die Pfeile sind sicher in einem stabilen Behältnis am Körper zu tragen (ACHTUNG: Verletzungsgefahr).

12.8 Zubehör

12.8.1 Ablageständer

Blasrohrablageständer sind nur im Gerätebereich zulässig.

12.8.2 Ferngläser

Ferngläser und andere Sehhilfen zum Erkennen der geschossenen Pfeile dürfen verwendet werden, sofern sie für die anderen Wettkämpfer kein Hindernis darstellen. Ferngläser mit Stativen sind nicht zugelassen.

12.8.3 Schießbrillen

Gewöhnliche Brillen, Schießbrillen oder Sonnenbrillen dürfen getragen werden. Keiner der Artikel darf mit einer Mikrolochlinse oder einer ähnlichen Ausstattung versehen sein, noch darf er eine Markierung, die in irgendeiner Weise als Zielhilfe dienen kann, aufweisen.

12.9 Regeln für Wettbewerbe in der Halle

12.9.1 Signale

Akustische Signale gelten vor den optischen Signalen.

12.9.2 Akustische Signale

Der Schießleiter regelt das Schießen wie folgt:
Zweimaliges akustisches Signal ist das Signal zur Schießlinie zu gehen.

ENTWURF

Einmaliges akustisches Signal (nach 10 Sekunden) ist das Signal für den Schießbeginn.
Dreimaliges akustisches Signal beendet die Schießzeit und ist das Signal für die Trefferaufnahme.

Eine Reihe aufeinanderfolgender akustischer Signale (Pfiffe oder Hupsignale) bedeutet Gefahr. Das Schießen ist sofort einzustellen.

12.9.3 Optische Signale

Optische Signale sind für alle Schützen gut sichtbar anzubringen.
Diese Zeichen werden mittels einer Ampel, Flaggen, Tafeln oder einer Uhr wie folgt gegeben:

Lichtzeichen:
Grünlicht leuchtet auf, bei einmaligem akustischem Signal und das Schießen wird freigegeben.
Gelblicht muss 30 Sekunden vor Ablauf der Schießzeit gegeben werden.
Rotlicht leuchtet bei zwei- oder mehrmaligem akustischem Signal auf.
Auf keinen Fall dürfen verschiedenfarbige Lichtzeichen gleichzeitig aufleuchten.
Haben alle Schützen vor Ablauf der regulären Schießzeit das Schießen beendet, so kann der Schießleiter sofort mit den entsprechenden Signalen, optisch und akustisch, fortfahren.

12.10 Verhaltensregeln

- Jeder Schütze hat seine Pfeile aufrechtstehend ohne Stütze abzuschießen, wobei sich der Schütze unmittelbar hinter der Schießlinie befinden muss. Die Schießlinie darf nicht betreten oder berührt werden. Eine Ausnahme hiervon ist nur Personen mit dauernder körperlicher Behinderung gestattet.
- Eine Scheibe darf von höchstens 2 Schützen beschossen werden. Die Scheibeneinteilung regelt der Veranstalter, im Bedarfsfall die Schießleitung.
- Ein Schütze darf sein Blasrohr nur benutzen, wenn er unmittelbar an der Schießlinie steht und sich vergewissert hat, dass sich keine Personen vor der Schießlinie aufhalten, und dann nur in Richtung der Scheiben. Dies gilt auch dann, wenn er keinen Pfeil eingelegt hat.
- Kein Schütze darf die Ausrüstung eines anderen Schützen ohne dessen Einwilligung berühren.
- Während des Wettkampfs dürfen nur Schützen an der Schießlinie stehen, die ihre Pfeile zu schießen haben. Alle anderen Schützen haben sich mit ihrem Gerät hinter der Wartelinie aufzuhalten.
- Hat ein Schütze seine Pfeile abgeschossen, muss er sofort hinter die Wartelinie zurückkehren.
- Verliert ein Schütze auf dem Wettkampffeld Pfeile, muss er umgehend eine Aufsicht/Schießleiter informieren. Außerdem muss er die Aufsicht/Schießleiter informieren, wenn er die Pfeile wiedergefunden hat.
- Lässt ein Schütze nach der Trefferaufnahme seine Pfeile in der Scheibe stecken, muss die Aufsicht sofort darüber informiert werden. In diesem Fall

ENTWURF

lässt die Aufsicht die Pfeile stecken und startet danach die nächste Passe. Der Schütze kann die Pfeile dieser Passe nachschießen.

- Kann ein Schütze nicht mit zur Scheibe gehen, so kann er nach Inkenntnissetzung des Schießleiters einen anderen Schützen derselben Scheibe oder seinen Trainer oder Betreuer bitten, für ihn zu schreiben und die Pfeile zu holen. Der Schießleiter ist vor Beginn des Probeschießens davon in Kenntnis zu setzen

12.11 Einschießen

Vor Schießbeginn erhalten die Schützen 2 Passen zum Einschießen.
Schießt ein Schütze nach Ende der Einschießzeit oder in der Pause einen Pfeil auf dem Wettkampffeld ab, wird ihm der höchste Pfeilwert der nachfolgenden Wertungspasse als 0 (M = Miss) gewertet. Der Schütze schießt in dieser ersten Wertungspasse alle 6 Pfeile.

12.12 Ausrüstungskontrolle

Jeder Schütze ist für seine Ausrüstung gemäß dem Regelwerk selbst verantwortlich.
Die Ausrüstung wird vor jedem Wettkampf kontrolliert und kann außerdem während und unmittelbar nach dem Wettkampf kontrolliert werden. Der Schütze darf dies nicht verweigern.
Die am Blasrohr angebrachte Kontrollmarke ist während des gesamten Wettkampfs am Blasrohr zu belassen.

12.13 Technische Defekte

Im Falle eines vom Kampfrichter bestätigen technischen Defekts kann dem Schützen eine angemessene Zeit gegeben werden, um den Schaden zu beheben. Die maximale Anzahl der nachzuschießenden Passen (je 6 Pfeile) beträgt 3 Passen unter Einhaltung der regulären Schießreihenfolge und -zeit im normalen Wettkampfverlauf.

12.14 Wertung

12.14.1 Allgemeines

- Die Schützen schreiben selbst, es müssen immer zwei Schützen die Treffer aufnehmen.
- Die Trefferaufnahme findet nach jeder Passe (6 Pfeile) statt.
- Der Schreiber trägt den Wert eines jeden Pfeils so auf dem Schusszettel ein, wie er vom Schützen, dem er gehört, angegeben wird. Der Schütze der Nachbarauflage überprüft den Wert jedes angegebenen Pfeils.
- Findet eine elektronische Trefferaufnahme statt, müssen trotzdem Schusszettel geführt werden. Im Zweifelsfall gelten die Einträge auf dem Schusszettel.
- Die Schusszettel müssen vom Schreiber und vom Schützen unterschrieben werden. Der Schütze bestätigt damit, dass er mit dem Wert jedes eingetragenen Pfeils einverstanden ist. Das Auswertungsteam ist nicht verpflichtet, die

ENTWURF

Richtigkeit der Schusszettel zu überprüfen, kann jedoch im Falle von erkannten Fehlern vor der nächsten Wettkampfphase (31 Schuß) Korrekturen vornehmen.

- Weder die Pfeile, noch die Scheibe, noch die Scheibenauflagen der jeweiligen Scheibe dürfen berührt werden, bevor die Ringzahlen aller Schützen der Scheibe eingetragen sind.

12.14.2 Pfeilwertung

- Ein Pfeil ist gemäß der Lage auf der Scheibenauflage zu bewerten.
- Sollte ein Teilstück einer Scheibenauflage fehlen, dass eine Trennlinie oder den Teil enthält, wo sich zwei Farben berühren, dann muss der Wert eines Pfeils, der dort steckt, mit Hilfe einer angenommenen Kreislinie ermittelt werden.
- Pfeile, die in der Scheibe stecken, aber nicht auf der Auflage zu sehen sind, können nur von einem Kampfrichter gewertet werden.
- Berührt ein Pfeilschaft zwei Farben oder die Trennlinie zwischen zwei Ringen, so wird der höhere Ring gewertet.
- Unter keinen Umständen darf ein bereits geschossener Pfeil wiederholt werden.

12.14.3 Zuviel geschossene Pfeile

- Befinden sich mehr als 6 Pfeile eines Schützen auf der Auflage oder in der Schussbahn, so werden nur die 6 niedrigsten Pfeilwerte gewertet. Im Wiederholungsfall kann der Schütze disqualifiziert werden.
- Die Pfeile können in beliebiger Reihenfolge mit einem Schuss pro Spiegel geschossen werden. Wenn aber mehr als ein Pfeil in einem Spiegel steckt, zählen beide bzw. alle Pfeile als Teil dieser Passe. Es wird jedoch nur der Pfeil mit der niedrigeren Ringzahl gewertet, der andere Pfeil bzw. die anderen Pfeile werden als 0 (Miss) gewertet. Ein Pfeil außerhalb der blauen Wertungszone wird als 0 (M) gewertet.

12.14.4 Sonderfälle

- Jeder Pfeil, der vor Freigabe des Schießens oder nach dem Signal für die Beendigung der Schießzeit geschossen wird, wird geahndet, indem der höchste Treffer dieser Passe als Fehlschuss 0 (M) gewertet wird.
- Ein Pfeil, der eine fremde Scheibe /Auflage trifft, gilt als geschossen und wird als Fehlschuss 0 (M) gewertet.
- Abpraller die nicht fehlerfrei festgestellt werden können dürfen pro Halbprogramm 2 mal wiederholt werden.

12.14.5 Nicht geschossene Pfeile

- Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn er zu Boden fällt oder bei einem Fehlschuss ein Teil des Pfeiles innerhalb der 3-m-Zone zwischen Schießlinie und 3-m-Linie liegen bleibt oder in diesen Bereich hineinragt.
- Ein Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn die Scheibe umkippt oder sich die Scheibenauflage löst und der betreffende Pfeil nicht einwandfrei gewertet

ENTWURF

werden kann. In diesem Fall ergreift der Schießleiter alle notwendigen Maßnahmen und stellt die zum Nachschießen benötigte Zeit fest. Pro Pfeil werden 30 sek. Nachschießzeit genehmigt.

- Nicht geschossene Pfeile innerhalb der 3-m Zone bleiben bis zur Trefferaufnahme dort liegen.
- In all diesen beschriebenen Fällen muss der Schütze Ersatzpfeile verwenden.

12.14.6 Zweifel an der Wertung

- Jeder Schütze hat bei jeglichem Zweifel am Wert eines Pfeils auf seiner Scheibe das Recht, einen Kampfrichter hinzuzuziehen, bevor die Pfeile gezogen werden. Dieser Kampfrichter entscheidet allein und endgültig über den Wert dieses Pfeils. Gegen die Entscheidung des Kampfrichters kann kein Einspruch eingelegt werden.
- Wird ein Irrtum auf dem Schusszettel entdeckt, bevor die Pfeile gezogen wurden, so kann er korrigiert werden. Die Korrektur muss von einem Kampfrichter vorgenommen und von diesem abgezeichnet werden, bevor die Pfeile gezogen werden. Bei allen anderen Streitfragen um Einträge auf dem Schusszettel ist ein Kampfrichter hinzuzuziehen.

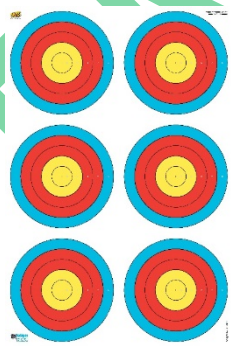
12.14.7 Ergebnisgleichheit

Bei Ergebnisgleichheit wird die bessere Platzierung wie folgt ermittelt:

1. größere Anzahl der 10er. Bei Gleichheit:
2. größere Anzahl der 9er usw. Ist auch diese Zahl gleich:
3. so sind die Schützen von der Platzierung gleichwertig.

12.15 Auflagen Blasrohrscheibe DSB (Nr. 24)

.



Abstand der Zentren: 22 cm
Wertungsbereich 10-8: Toleranz +/- 1 mm
Wertungsbereich 7-6: Toleranz +/- 2 mm

Die Dreifachauflage (Nr. 19) kann ebenfalls verwendet werden
Auflagen mit aufgedruckten Ringwerten können optional verwendet werden

Bei senkrecht angeordneten vertikalen Dreifachauflagen schießt der Schütze A auf die Auflage Avon links, Schütze B auf die Auflage B.

ENTWURF

12.16 Ausstattung der Wettkampfstätte Scheiben / Stände

- Die Entfernungen wird von einem Punkt, der senkrecht unter dem Gold jeder Scheibe liegt, zur Schießlinie hin genau vermessen.
- Scheiben werden bei Wettkämpfen in einem Winkel zwischen 0 und 10 Grad relativ zur Senkrechten aufgestellt, bzw. an der Wand aufgehängt, wobei alle Scheiben im gleichen Winkel stehen sollen.
- Die Scheibe, ob viereckig oder rund, muss groß genug sein, um sicherzustellen, dass ein Pfeil, der die Scheibe trifft, aber den Außenrand der Auflage knapp verfehlt, in der Scheibe stecken bleibt.
- Die Scheiben/Auflagen tragen Nummern

3-Meter-Linie

Vor der Schießlinie muss eine 3-Meter-Linie gezogen werden. Pfeile, die in diesen Bereich fallen, während der Schütze an der Schießlinie steht, gelten als nicht geschossen.

Wartelinie

Die Wartelinie soll bei Wettkämpfen in der Halle mindestens 2 m hinter der Schießlinie markiert sein.

Schießposition

Schießen zwei Schützen gleichzeitig auf die gleiche Scheibe, wird die Schießposition jedes Schützen auf der Schießlinie markiert. Jeder Schütze erhält mindestens 100 cm Platz auf der Schießlinie.

ENTWURF

Anhang:VerboteneAnbauteile

Pfeilhalter jeglicher Art

Zielvorrichtungen jeglicher Art

Formgriffe

Anhang: ErlaubteAnbauteile

Kompensator

Mündungsschutz Gewicht

Anhang: Verbotene Pfeile

Spike Darts	
Jagdpfeile mit breiten (größer 4mm) Razor Tip Broad Head- / Broad Head- Spitzen	
Stöpselpfeile (Stun-Darts)	
Multi-Darts	
Soft-Darts (NERF)	
Helikopter-Darts	
Folien-Darts	
Pfeile mit angespitztem Carbonschaft	

Teil12 - Tabelle Blasrohr

Regelnummer Wettbewerb	**Max. Gewicht**	**Rohrlänge** **in cm**	**Visierhilfe,** **optische Zielhilfs-mittel**	**Laufbeschwerungen**	**Anschlagsart**	**Schusszahl**	**Schießzeit in Min.**	**Sonstiges**
12.10 Blasrohr	2500 g	min. 100 max. 170 Schüler III max. 130	keine keine	nur in den vorderen 20 cm	stehend	60	10 Passen zu je 6 Pfeilen in je 3 Minuten	