

Regeln VSV - Vereinsmeisterschaft Blasrohr Scheibe 2023

Auszüge aus dem Entwurf der SpO 2022.

SpO Teil 12

Regelwerk Blasrohr Scheibe

12.1 Wettkampfklassen

Wie SpO Teil 0 Tabelle für Kugelwettbewerbe

zusätzlich

Einteilung der Wettkampfklassen für Kugel-/Target Sprint-/Sommerbiathlonwettbewerbe

Klassenbez.	Jahrgang von	bis	Alter von	bis	Nr.	Entfernung
Schüler III m					24	
Schüler III w	2012	2015	7	10	25	5 m
Schüler II m					22	
Schüler II w	2010	2011	11	12	23	7 m
Schüler I m					20	
Schüler I w	2008	2009	13	14	21	7 m
Jugend m					30	
Jugend w	2006	2007	15	16	31	7 m
Junioren II m					42	
Junioren II w	2004	2005	17	18	43	7 m
Junioren I m					40	
Junioren I w	2002	2003	19	20	41	7 m
Herren I					10	
Damen I	2001	1982	21	40	11	7 m
Herren II					12	
Damen II	1981	1972	41	50	13	7 m
Herren III					14	
Damen III	1971	1962	51	60	15	7 m
Herren IV					16	
Damen IV	1961	und älter	61	> 61	17	7 m

12.3 Wettkampfprogramm

Alle Wettkampfklassen schießen 60 Pfeile (2x30 Pfeile). Nach 30 Pfeilen erfolgt eine Pause von min. 15 Minuten. Es werden pro Passe 6 Pfeile in 180 Sekunden geschossen. Der Wettkampf endet mit der Siegerehrung.

12.6 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 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 illuminierte 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 Ablagegeständer

Blasrohrablagegeständer 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.

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 (Piffe 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 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 Inkennzeichnung 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

12.14 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 Nachbaraufgabe 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 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 Scheibenaufgaben 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 Scheibenaufgabe zu bewerten.
- Sollte ein Teilstück einer Scheibenaufgabe fehlen, das 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 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.

12.14.7 Ergebnisgleichheit

Bei Ergebnisgleichheit wird die bessere Platzierung wie folgt ermittelt:

1. größere Anzahl der 10er. Bei Gleichheit:
2. größere Anzahl der 9er. 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 A von links, Schütze B auf die Auflage B.

Die Auflagen haben einen Abstand von 2cm.

Für stehende Teilnehmer beträgt die vorgeschriebene Höhe des Zentrums des obersten Spiegels der Auflage 160 cm mit einer Toleranz von +/- 2cm.

Für alle sitzenden Teilnehmer sowie für Schüler beträgt die vorgeschriebene Höhe des Zentrums des obersten Spiegels der Auflage 130 cm mit einer Toleranz von +/- 2cm.

