

<b>10 3D-Wald- und Jagdrunde .....</b>	<b>1</b>
10.1 <i>Wettkampf- und Bogenklassen der DBSV 3D-Wald- und Jagdrunde .....</i>	1
10.1.1 Wettkampfklassen .....	1
10.1.2 Bogenklassen .....	1
10.1.3 Mannschaftswertung.....	1
10.1.4 Menschen mit Behinderung .....	1
10.2 <i>Anforderungen an Qualifikationsturniere und Deutsche Meisterschaften .....</i>	1
10.2.1 Parcours.....	1
10.2.2 Farbe der Pflöcke und Bogenklassen .....	2
10.2.3 Verhalten am Pflöck .....	2
10.2.4 Gruppen.....	2
10.3 <i>Tierkategorien und Entfernungen der 3D-Parcours .....</i>	3
10.3.1 Gruppeneinteilung bei 3D-Tieren .....	3
10.3.2 Entfernungen für 3D-Parcours der Wald- und Jagdrunde nach Kategorie und Pflöck .....	3
10.4 <i>Ziele und Wertungszonen .....</i>	4
10.4.1 Beschreibung der Tiere und Wertungszonen .....	4
10.5 <i>Schießen und Wertung in der 3D-Waldrunde .....</i>	4
10.5.1 Das Schießen und die Schießzeit .....	4
10.5.2 Passen .....	4
10.5.3 Wertung.....	4
10.6 <i>Das Schießen und die Wertung in der 3D-Jagdrunde.....</i>	5
10.6.1 Das Schießen und die Schießzeit .....	5
10.6.2 Passen .....	5
10.6.3 Wertung.....	5
10.7 <i>Abpraller und Durchschüsse.....</i>	6
10.7.1 Abpraller .....	6
10.7.2 Durchschüsse .....	6
10.7.3 Wertung als nicht geschossener Pfeil.....	6
10.7.4 Punktgleichheit.....	6
10.7.5 Wertungskarten, Auswertung und Ergebnis .....	6
10.8 <i>Finalrunde .....</i>	7
10.8.1 Ermittlung der Startberechtigung.....	7
10.8.2 Das Schießgelände .....	8
10.8.3 Das Schießen und die Schießzeit .....	8
10.8.4 Wertung.....	8

---

## 10 3D-Wald- und Jagdrunde

Für eine 3D-Wald- und Jagdrunde wird im Gelände mit wechselnden Geländeeigenschaften ein Parcours erstellt. Sie besteht aus mehreren 3D-Tiereinheiten. Eine Einheit besteht aus vier Tieren mit je einer der vier Tierkategorien. Es wird auf unbekannte Entfernungen geschossen und kann die Grundlage zur Platzierung in einer Finalrunde sein.

### 10.1 Wettkampf- und Bogenklassen der DBSV 3D-Wald- und Jagdrunde

#### 10.1.1 Wettkampfklassen

Turniere und Meisterschaften können in allen, nach Teil 1 der WKO, definierten Wettkampfklassen ausgeschrieben werden.

#### 10.1.2 Bogenklassen

Turniere und Meisterschaften können in allen, nach Teil 2 der WKO, definierten Bogenklassen ausgeschrieben werden.

#### 10.1.3 Mannschaftswertung

Es gibt Mannschaftswertungen je Bogenklasse. Bogensportler der U-Klassen können in die Mannschaftswertung der Erwachsenen integriert werden. Eine separate Mannschaftswertung der U-Klassen wird nicht durchgeführt.

#### 10.1.4 Menschen mit Behinderung

Wer mit Hilfsmittel und Betreuer in der Lage ist, die erforderlichen Ziele zu erreichen - ohne dass das Teilnehmerfeld über Gebühr beeinträchtigt wird - kann starten.

### 10.2 Anforderungen an Qualifikationsturniere und Deutsche Meisterschaften

Die Turniere bzw. die Meisterschaften werden in der Regel an zwei Tagen, d.h. am ersten Tag die 3D-Waldrunde und am zweiten Tag die 3D-Jagdrunde, geschossen. Ein Qualifikationsturnier besteht aus zwei oder mehreren Einheiten mit bis zu sieben 3D-Tierständen, d.h. je Stand eines der vier Tiergrößen bei maximal sieben Tieren je Kategorie. Das Qualifikationsergebnis für die Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft basiert immer auf einem Turnier mit einer 3D-Wald und 3D-Jagdrunde mit jeweils 28 zuvor festgelegten Ständen. Außer bei Deutschen Meisterschaften können auch Parcours mit 14 Ständen aufgebaut werden, die nach jedem Durchgang entsprechend geändert werden.

**Es können auch Parcours mit nur 16 Ständen geschossen werden, dann muss das Meldeergebnis zur DM aber auf 28 Tiere hochgewertet werden (Multiplikation des Ergebnisses mit Faktor 1,75).**

Bei der Deutschen Meisterschaft können ein/zwei Parcours von je 28/32 Ständen aufgebaut werden.

#### 10.2.1 Parcours

Bei Turnieren mit einer hohen Anzahl von Bogensportlern können auch zwei oder mehr Parcours gestellt werden. Die Gruppeneinteilung der Bogensportler erfolgt dann klassenrein je Parcours.

Die Tiere der Kategorien 3 und 4 können auch mehrfach gestellt werden.

Ferner ist sicherzustellen, dass der zu treffende Vitalbereich (Kill) der Tiere immer von allen Abschlußpflöcken aus sichtbar ist.

## 10.2.2 Farbe der Pflöcke und Bogenklassen

Pflockfarbe	Bogenklassen
Rot	Rc, Cu ab <b>U21 bis Ü65</b>
Blau	Rc, Cu U18 Cb, Bb, Jb, Lb ab <b>U21 bis Ü65</b>
Weiß	Cb, Bb, Jb und Lb U18 Pb, Kb ab U18 bis Ü65
Gelb	alle Bogenklassen U12 und U15
Die Schießpflöcke können auch kombiniert werden	

Hinweis: Die Kategorie des Tieres wird am Pflock mit der größten Entfernung oder am Warteraum-Schild angegeben.

### 10.2.3 Verhalten am Pflock

Der Bogensportler muss mit beiden Füßen hinter der Schießlinie stehen oder knien. Die Linie ergibt sich als angenommene Linie 100 cm nach rechts oder links, die über den Pflock (Abb. 10-1), parallel zur Scheibe verläuft. Dabei darf er mit einem Fuß bis zu 100 cm Abstand vom Pflock zur Seite oder nach hinten entfernt stehen. In Ausnahmefällen darf ein Kampfrichter erlauben, auch außerhalb dieser Zone zu schießen (Abb. 10-1).

Der Bogen, mit oder ohne Pfeil, darf nur am Pflock und in Richtung Ziel und Höhe des Ziels ausgezogen werden und wenn sicher ist, dass sich vor dem Bogensportler niemand aufhält.

Kein Bogensportler darf zum Ziel gehen, bevor nicht alle Bogensportler seiner Gruppe fertig sind. Ein Vorgehen vom Pflock zum Ziel vor Beendigung des Schießens der Gruppe, aus welchem Grund auch immer, führt zum Verlust der Wertung für dieses Ziel. Ausnahmsweise darf bei einem Defekt am Ziel (z.B. Umfallen des 3D-Tieres) nach Rücksprache mit einem Kampfrichter ein Bogensportler der Gruppe zum Ziel vorgehen, um den Defekt zu beseitigen. Nach Rückkehr des Bogensportlers darf das Schießen fortgesetzt werden.

### 10.2.4 Gruppen

Jede Gruppe soll in Abteilungen schießen, die bei gleicher Pflockfarbe folgendermaßen wechseln:

In einer Dreiergruppe **AB-C; C-AB; AB-C** usw.

In einer Vierergruppe **AB-CD; CD-AB; AB-CD** usw.

Bei unterschiedlichen Pflockfarben der Gruppenmitglieder erfolgt die Schießreihenfolge vorrangig vom weitesten zum kürzesten gestellten Pflock.

Es können auch Wartegruppen zwischen den regulären Gruppen eingeteilt werden.

Die Reihenfolge des Schießens kann vorübergehend geändert werden, um einen Sehnenwechsel oder andere Beseitigungen von technischen Defekten vornehmen zu können.

Das Überholen von Gruppen ist nur an Verpflegungsständen oder auf Anweisung von Kampfrichtern gestattet.

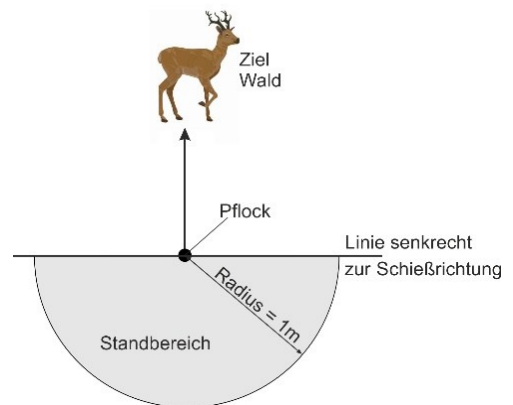


Abb. 10-1

### 10.3 Tierkategorien und Entfernungen der 3D-Parcours

#### 10.3.1 Gruppeneinteilung bei 3D-Tieren

3D-Tiere (Abb. 10-2) werden größenmäßig in Gruppen zusammengefasst. Dazu wird der Durchmesser der definierten Trefferzone senkrecht durch das Zentrum der Killzone dem Körperverlauf folgend gemessen. Basierend auf dieser Messung können die folgenden vier Gruppen von 3D-Tieren unterschieden werden:

Kategorie	Höhe der äußeren Killzone
1	251 mm und mehr
2	201 mm – 250 mm
3	151 mm – 200 mm
4	bis 150 mm

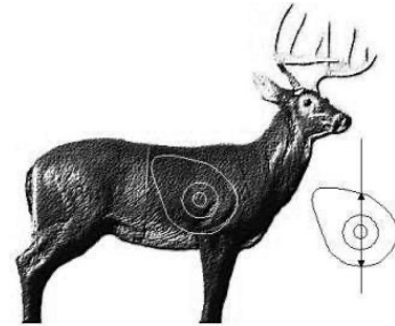


Abb. 10-2

Ist der Körperdurchmesser im Bereich der äußeren Killzone mehr als doppelt so groß wie die vom Hersteller vorgegebene Killzone, so kann das 3D-Tier um eine Kategorie höher eingestuft werden. Die Tiere der Kategorie 3 und 4 können auch mehrfach gestellt werden.

##### 10.3.1.1 Besondere Hinweise bei der Kennzeichnung der Kategorien

Es können in Ausnahmefällen bis maximal drei 3D-Tiere, über alle Kategorien, im Parcours um eine Kategorie herab- oder hochgewertet werden. Die zu schießenden Entfernungen werden entsprechend angepasst.

Die Kennzeichnung der Kategorie eines Tieres, in der Wartezone oder am Stand, erfolgt wie nachfolgend dargestellt:

Beispiel:

Kat. 1	Für ein Tier der Kategorie 1
Kat. 3 (4 $\text{A}$ 3)	Kat. 4 wird auf 3 hochgewertet
Kat. 2 (1 $\text{A}$ 2)	Kat. 1 wird auf 2 herabgewertet

#### 10.3.2 Entfernungen für 3D-Parcours der Wald- und Jagdrunde nach Kategorie und Pflöck

Die unbekanntent Entfernungen betragen minimal und maximal:

Tiere mit unbekanntent Entfernungen DBSV 3D Wald- und Jagdrunde					
Anzahl der 3D Tiere	Tiergrößen / Kategorie	Gelbe Pflöcke (m)	Weiße Pflöcke (m)	Blaue Pflöcke (m)	Rote Pflöcke (m)
7	4	5 - 10	5 - 15	5 - 15	5 - 15
7	3	5 - 20	10 - 25	10 - 25	10 - 30
7	2	10 - 25	15 - 25	15 - 40	15 - 45
7	1	10 - 30	20 - 35	20 - 50	20 - 60



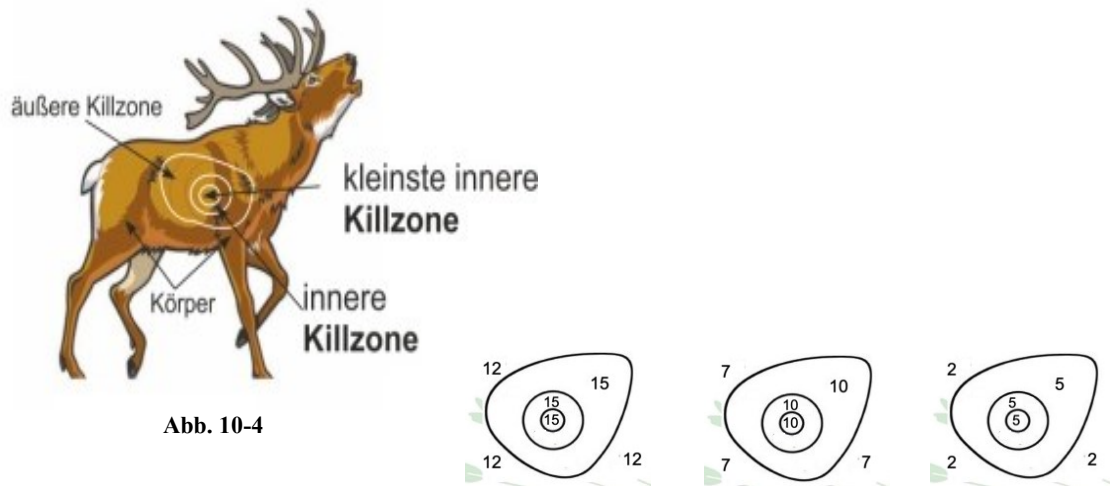


Abb. 10-4

Alle Plöcke	Treffer	1. Pfeil	2. Pfeil	3. Pfeil
	innere Killzone	15	10	5
	äußere Killzone	15	10	5
	Körper	12	7	2

Es werden nur solche Treffer als Killzonentreffer gewertet, die in der dem Bogensportler zum größeren Teil zugewandten Killzone stecken. Andere Treffer in evtl. weiteren Killzonen sind als Körpertreffer zu werten.

## 10.6 Das Schießen und die Wertung in der 3D-Jagdrunde

### 10.6.1 Das Schießen und die Schießzeit

Die Bogensportler müssen wie in der 3D-Waldrunde paarweise (z.B. AB, CD) im Wechsel schießen. Die Schießzeit für das Paar (AB oder CD) oder einen einzelnen Bogensportler beträgt 1:30 Minuten. Sie beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem der einzelne Bogensportler bzw. der erste Bogensportler eines Paares seinen Platz am Pflöck einnimmt.

Wenn es das Gelände nicht zulässt zu zweit am Pflöck zu schießen, beträgt beim Einzelschießen die Schießzeit je Sportler 1:30 Minuten. Über das Einzelschießen entscheidet die Gruppe, sofern kein Kampfrichter vor Ort ist.

Zeitüberschreitungen können vom Kampfrichter als Regelverstoß (siehe 1.15.4) geahndet werden.

Nachfolgende Gruppen, die noch nicht an der Reihe sind, müssen in der Wartezone warten, bis die vor ihnen schießenden Gruppen fertig sind. Ist keine markierte Wartezone vorhanden, müssen sie einen deutlichen Abstand von den noch schießenden Bogensportlern einhalten.

### 10.6.2 Passen

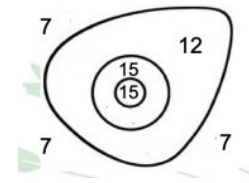
Jeder Bogensportler schießt nur einen Pfeil.

Verlässt der Bogensportler den Abschusspflöck, ist eine Rückkehr nicht mehr erlaubt, auch wenn er noch keinen Pfeil geschossen hat.

### 10.6.3 Wertung

In der 3D-Jagdrunde muss die Wertung wie in der 3D-Waldrunde (siehe 10.5.3) immer durch zwei Schreiber aufgenommen und unabhängig voneinander notiert werden.

Alle Plöcke	Treffer	Pfeil
	innere Killzone	15
	äußere Killzone	12
	Körper	7



Es werden nur solche Treffer als Killzonentreffer gewertet, die in der dem Bogensportler zum größeren Teil zugewandten Killzone stecken. Andere Treffer in evtl. weiteren Killzonen sind als Körpertreffer zu werten

## 10.7 Abpraller und Durchschüsse

### 10.7.1 Abpraller

Alle Pfeile, die in dem Ziel stecken, werden gewertet wie sie stecken, auch wenn sie vor dem Auftreffen vom Boden oder Pflanzen abgeprallt sind. Abpraller werden nur gewertet, wenn der Pfeil im Bereich vor dem Ziel liegt.

Kann ein vom 3D-Tier abgeprallter Pfeil nicht eindeutig einer bestimmten Wertung zugeordnet werden, ist der Abpraller als Körpertreffer zu werten. Die Gruppe kann eine abweichende Entscheidung treffen, wenn konkrete Anhaltspunkte für eine andere Wertung vorliegen.

### 10.7.2 Durchschüsse

Steckt der Durchschusspfeil in dem Ziel, so darf er nur von einem anderen Bogensportler der Gruppe oder einem Kampfrichter zurückgeschoben werden. Er wird dann so gewertet, wie er in dem Ziel steckt.

Kann ein durchgeschossener Pfeil nicht eindeutig zu einer bestimmten Wertung zugeordnet werden, ist der Durchschuss als Körpertreffer zu werten. Die Gruppe kann eine abweichende Entscheidung treffen, wenn konkrete Anhaltspunkte für eine andere Wertung vorliegen.

### 10.7.3 Wertung als nicht geschossener Pfeil

Ein abgeschossener Pfeil gilt als nicht geschossen, wenn:

- ihn der Bogensportler mit seinem Bogen berühren kann, ohne seine Fußstellung zu verändern, oder
- der Punkt, an dem der Pfeil den Boden berührt, senkrecht unterhalb des waagrecht ausgestreckten Bogens liegt.

### 10.7.4 Punktgleichheit

Bei Punktgleichheit ergibt sich die Rangfolge folgendermaßen:

- die größere Punktzahl in der 3D-Jagdrunde
- die größere Zahl von 15er Treffern in der 3D-Waldrunde
- bei erneuter Punktgleichheit werden die Betroffenen für gleichrangig erklärt.

### 10.7.5 Wertungskarten, Auswertung und Ergebnis

Die Wertungskarten müssen vom Schreiber und vom Bogensportler abgezeichnet werden. Damit erkennt der Bogensportler an, dass er mit dem Wert jedes eingetragenen Pfeils und der Gesamtsumme einverstanden ist. Wenn der Schreiber am Schießen teilnimmt, muss seine Wertungskarte von einem anderen Bogensportler seiner Gruppe abgezeichnet werden.

Die Wertungskarten sind unverzüglich zur Auswertung abzugeben.

Nach dem Schießen der 3D-Waldrunde und der 3D-Jagdrunde werden beide Ergebnisse zusammengezählt.

## 10.8 Finalrunde

Nach der Auswertung der Schießergebnisse kann ein Finalschießen der Bogensportler der Altersklassen U 18 bis Ü 65 über alle Bogenklassen durchgeführt werden. Es wird damit zusätzlich ein Sieger über alle Bogenklassen des Turniers bzw. der Meisterschaft ermittelt.

### 10.8.1 Ermittlung der Startberechtigung

Aus den Ergebnissen des Schießens im Parcours werden die bis zu maximal 16 Punktbesten aus allen Bogenklassen, modifiziert mit den Bogenfaktoren, ermittelt.

Es gelten folgende Bogenklassenfaktoren:

Bogenfaktoren		
Compound unlimited	Cu	0,67
Compound blank	Cb	0,75
Recurve	Rc	0,70
Blankbogen	Bb	0,75
Jagdbogen	Jb	0,80
Langbogen	Lb	0,90
Primitivbogen	Pb	1,00
Kompositbogen	Kb	1,00

Die ermittelten Ergebnisse der weiblichen Bogensportler werden zusätzlich um dem Faktor 1,1 erhöht.

Aus der hiermit ermittelten Liste werden über alle Bogenklassen die Bogensportler paarweise zum Schießen wie folgt aufgeteilt (Abb. 10-5):

1-16, 9-8, 5-12, 13-4, 3-14, 11--6, 7-10, 15-2.

Der Sieger aus jedem Match kommt eine Runde weiter.

Der Sieger des 1. Matches schießt gegen den Sieger des 2. Matches usw.

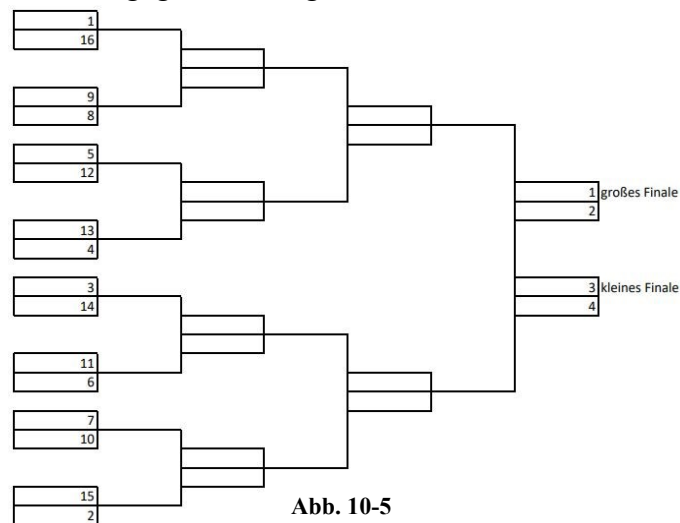


Abb. 10-5

Der Bogensportler mit der jeweils höheren Ringzahl aus den faktorisierten Ergebnissen des Turniers bzw. der Meisterschaft hat die freie Wahl der Zielgruppe für jedes Match.

