

Regeln für den IFAA-3D Mannschaftsbewerb im Österreichischen Bogensport

Regeln für die Austragung eines IFAA-3D Mannschaftsbewerbs im Österreichischen Bogensport

Erstellt von Trudy Medwed

Überarbeitet im Februar 2022 von Helmut Pöll

Überarbeitung der Teamzusammensetzung und der Wertung November 2022 von Helmut Pöll

Alternate Shooting für Finale Mai 2023 von Helmut Pöll

Stand 24.05.2023

Hinweis: alle männlichen Formulierungen gelten sinngemäß auch für Frauen.

Allgemeines:

Der Mannschaftsbewerb ist ein separater Bewerb bei der ÖM 3D nach IFAA.

Teilnehmer:

Der Mannschaftsbewerb wird für Ländermannschaften ausgetragen. Je Bundesland können maximal 2 Damen und 2 Herren Mannschaften teilnehmen.

Für die Vergabe von ÖM-Damen Mannschaftsmedaillen müssen mindestens 3 Damen Mannschaften teilnehmen. Sollten sich weniger als 3 Damen Mannschaften anmelden, so findet kein Damen Mannschaftsbewerb statt.

Für die Vergabe von ÖM-Herren-Mannschaftsmedaillen müssen mindestens 3 Herren Mannschaften teilnehmen. Sollten sich weniger als 3 Herren Mannschaften anmelden, so findet kein Herren Mannschaftsbewerb statt.

Eine Mannschaft besteht aus 3 Schützen und einem Coach:

1. Schütze Langbogen (LB), Historical Bow (HB)
2. Schütze Visierschütze: Compound oder Recurve (FU, BU, BL, FS-R, FS-C)
3. Schütze Bow Hunter (BH-R, BH-C), Blankbogen (BB-R, BB-C), Traditional Bow (TR)

Die Mannschaften müssen vor Turnierbeginn (Qualifikationsrunden) namentlich angemeldet werden. Es können nur vollständige Mannschaften angemeldet werden. Ein Einsteigen mit einer Null-Wertung ist nicht möglich.

Es können nur Schützen der Altersklassen Adults, Young Adults, Veteranen und Senioren im Mannschaftsbewerb angemeldet werden (sie schießen im Einzelwettkampf auf alle Ziele vom gleichen Pflock).

Wenn ein Mannschaftsmitglied aus gesundheitlichen Gründen oder durch ein irreparables technisches Gebrechen den Qualifikationsbewerb nicht zu Ende schießen kann, kann nachträglich ein Ersatzmitglied nominiert werden, dessen Score dann auch für das Ranking herangezogen wird.

Wettkampffeld:

Ein Parcours besteht aus zwei „Herden“ zu je drei 3D Zielen, die gemäß IFAA-Entfernungen in der Allgemeinen Klasse aufgestellt werden.

Für jede Herde wird, mit sicherem Abstand zu den anderen Herden, je ein roter Pflock ausgepflockt, von dem alle Mannschaftsmitglieder schießen.

Es ist nicht zwingend erforderlich, Tierbilder aufzustellen.

Der Ausrichter stellt mindestens drei solcher Parcours zu je 2x3 3D Zielen auf, idealerweise vier.

Warteraum:

Bei jedem Parcours gibt es eine Wartelinie, hinter der sich jene zwei Mannschaften aufhalten müssen, die gleichzeitig schießen. Die Wartelinie ist einen Meter hinter dem Pflock.

Schießleiter:

Das Schießen wird von einem Schießleiter geleitet, der die Mannschaften aufruft, das Schießen startet und nach 3 Minuten abpfeift. Die Kontrolle kann auch mittels einer Ampel durchgeführt werden.

Das Schießen:

Zwei Mannschaften schießen gleichzeitig auf einem Parcours auf eigene Ziele. Nach den ersten drei 3D Zielen (erste Herde) wechseln die Mannschaften unter der Leitung des Schießleiters zu den anderen drei 3D Zielen (zweite Herde) am gleichen Parcours. Wenn beide Mannschaften auf alle Ziele geschossen haben, werden die Pfeile gewertet.

Ablauf/Anzahl der Pfeile pro Mannschaft in allen Runden:

- Pro Ziel 1 Pfeil pro Schütze
- 3 Ziele pro Herde pro Schütze = pro Mannschaft 9 Pfeile pro Herde und 18 Pfeile pro Parcours
- Zeitlimit für 9 Pfeile pro Herde (3 Ziele) = 3 Minuten

Es wird keine zusätzliche Zeit für technische Gebrechen gewährt.

Die Schießzeit von 3 Minuten fängt an, nachdem der Schießleiter den Bewerb angepiffen hat, resp. eine Ampel auf grün geschaltet hat. Die Wartelinie darf erst überquert werden, wenn das Schießen freigegeben ist. Der Pfeil darf erst am Pflock eingenockt werden. Der nächste Schütze darf die Wartelinie erst überqueren, wenn der vorherige Schütze die Linie rück-überquert hat. Der Coach darf die Wartelinie nicht überqueren.

Wertung:

10, 8, 5, M für jeden Pfeil

Sieger ist jene Mannschaft, die die höhere Ringzahl erzielt. Bei gleicher Ringzahl wird ein Stechen durchgeführt.

Stechen:

In allen Runden wird bei gleicher Ringzahl ein Stechen auf ein eigenes 3D Ziel durchgeführt.

- 1) Jeder Schütze schießt einen Pfeil.
- 2) Die Schießzeit für das Team beträgt eine Minute.
- 3) Beide Mannschaften schießen zur gleichen Zeit.
- 4) Wertung **10, 8, 5, M** für jeden Pfeil.
- 5) Sieger ist die Mannschaft mit der höheren Ringzahl.
- 6) Bei gleicher Ringzahl entscheidet der Pfeil, der am nächsten zum Zentrum steckt. Ist die Entfernung der Pfeile beider Mannschaften gleich, entscheidet der 2. Pfeil. Sind diese ebenfalls gleich, entscheidet der 3. Pfeil.
- 7) Ist nach diesem Vorgang keine Entscheidung gefallen, wird das Stechen wiederholt.

Durchführung:

Eine Rankingrunde entfällt. Für die Reihung für die Ausscheidungsrunde werden die Scores der drei angemeldeten Schützen aus dem Einzelwettkampf addiert.

Der Mannschaftsbewerb wird mit 8 Mannschaften durchgeführt.

Die Ausscheidungsrunde, das Semifinale und die Finale finden im k.o.-System statt.

Ausscheidungsrunde:

Die Paarungen ergeben sich aus dem Finalbaum für Mannschaften (siehe Anhang), wobei einige Mannschaften ein Freilos haben können, wenn weniger als 8 Mannschaften teilnehmen.

Die Sieger steigen in das Semifinale auf, die Verlierer scheiden aus.

Semi-Finalrunde

Die 4 verbliebenen Mannschaften bestreiten das Semifinale.

Finalrunde

Die Verlierer der beiden Semifinal-Paarungen schießen in der Finalrunde um Bronze, die Sieger der beiden Semifinal-Paarungen schießen in der Finalrunde um Gold.

Alternate Shooting („Ping-Ping“ Modus):

Bei diesem Modus schießen die Mannschaften abwechselnd.

Vor dem Match entscheidet die in der Qualifikation besser platzierte Mannschaft, wer mit dem Schießen beginnen soll. Anschließend beginnt jene Mannschaft, die den niedrigeren Score hat. Haben beide Mannschaften den gleichen Score, beginnt wieder jene Mannschaft, die zu Beginn des Matches als erstes geschossen hat.

Der 1. Schütze der 1. Mannschaft überquert die Wartelinie, wenn das Schießen freigegeben wurde, und schießt seine 3 Pfeile. Wenn er hinter die Wartelinie zurück geht, wird die Zeit für diese Mannschaft angehalten und die Zeit für die 2. Mannschaft wird automatisch gestartet und der 1. Schütze der 2. Mannschaft überquert die Wartelinie um seine 3 Pfeile zu schießen. Wenn er wieder hinter die Wartelinie zurück geht, wird die Zeit der 2. Mannschaft angehalten und die Zeit der 1. Mannschaft wird wieder mit der verbleibenden Zeit gestartet, und er 2. Schütze überquert die Wartelinie, um seine 3 Pfeile zu schießen.

Dies wird solange fortgesetzt, bis alle 3 Schützen beider Mannschaften ihre Pfeile geschossen haben.

Stechen:

Beim Stechen beginnt jene Mannschaft, die auch das Match begonnen hat.

Der 1. Schütze der 1. Mannschaft überquert die Wartelinie, wenn das Schießen freigegeben wurde, und schießt seinen Pfeil. Wenn er hinter die Wartelinie zurück geht, wird die Zeit für diese Mannschaft angehalten und die Zeit für die 2. Mannschaft wird automatisch gestartet und der 1. Schütze der 2. Mannschaft überquert die Wartelinie um seinen Pfeil zu schießen. Wenn er wieder hinter die Wartelinie zurück geht, wird die Zeit der 2. Mannschaft angehalten und die Zeit der 1. Mannschaft wird wieder mit der verbleibenden Zeit gestartet, und er 2. Schütze überquert die Wartelinie, um seinen Pfeil zu schießen.

Dies wird solange fortgesetzt, bis alle 3 Schützen beider Mannschaften ihre Pfeile geschossen haben.

Finalbaum für Mannschaften:

