



Regelwerk Blasrohr 3D

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich, und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Regelwerk Blasrohr 3D

(Version03 Stand 01. September 2025)

Dieses Regelwerk beschreibt das Schießen
auf dreidimensionale Scheiben auf einem Feld-Parcours

	Seite
1. Ausrüstung	2
2. Altersklassen	3
3. Scheiben	3
4. Wettbewerb / Parcours	4
5. Wertung	7
6. Einspruch	8
7. Sicherheit	9
8. Haftung	9

1. Ausrüstung

Jeder Schütze ist selbst für die Regelkonformität seiner Ausrüstung verantwortlich.

1.1

Bei jedem Verstoß gegen die gültigen Wettkampfregeleln kann der Schütze aus der Wertung genommen werden.

1.2

Die Ausrüstung wird vor jedem Wettkampf kontrolliert. Weiters sind Kontrollen jederzeit - während und unmittelbar nach dem Wettkampf – möglich.

1.1. Das Blasrohr

Zugelassen sind alle Blasrohre mit einer Gesamtlänge bis 170 cm.

1.1.1

Kaliber, Wandungsdicke, Gewicht des Blasrohrs sind frei wählbar.

1.1.2

Es sind keine Zielhilfen (Visiere, Markierungen auf Erhöhungen am Rohrende, Entfernungsmesser etc.) erlaubt.

1.1.3

Stützen, Stative/Lafetten sind nur für Teilnehmer/innen zulässig, die zum Schießen nur eine Hand verwenden können. Die Verbindung zwischen Stativ und Blasrohr muss frei beweglich sein (z.B. ein Kugelkopf) und darf während der Schussabgabe nicht arretiert sein.

1.2 Pfeile

Pfeilmaterial, Gewicht und Länge der Pfeile sind frei wählbar.

Die Pfeile müssen als 1. und 2. Pfeil, und individuell erkennbar sein (z.B. Initialen des Schützen).

1.2.1

Die im Wettkampf verwendeten Pfeile müssen in Machart, Länge und Gewicht identisch sein. Diese dürfen während des Wettkampfes nicht auf eine andere Bauart gewechselt werden.

1.2.2

Der maximale Durchmesser von Pfeilspitze / Schaft darf 4 mm nicht überschreiten. Es dürfen nur Pfeile mit einer Spitze verwendet werden.

1.2.3

Nicht zulässig sind Jagdpfeile (Broadhead-Darts, Mini Broadhead-Darts, RazorTip Broadhead-Darts, Speerbolzen Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Multi-Darts, Soft-Darts (NERF), sowie Effekt-, Kugel- und Helicopter-Darts

2. Altersklassen

Klassenbezeichnung	Alter
Schüler I	7 - 10 Jahre
Schüler II	11 - 13 Jahre
Jugend	14 - 16 Jahre
Damen	ab 17 Jahre
Herren	ab 17 Jahre
Para - Schützen	ab 11 Jahre

2.1

Altersstichtag ist der Vortag des Turniers.

2.2.

Schüler und Jugendliche haben einen Altersnachweis vorzuweisen.

2.3

Der Veranstalter legt fest, welche Altersklassen ausgeschrieben bzw. geehrt werden.

3. Scheiben / Auflagen

Als Ziele werden ausschließlich dreidimensionale Scheiben (vorwiegend tierähnliche Kunststoffnachbildungen) mit Wertungszonen verwendet.



3.1

Die 3D Scheiben werden senkrecht gemessen durch die Mitte des Spotbereiches in vier Gruppen eingeteilt.

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
Größe Vital	> 250 mm	200-250 mm	150-200 mm	< 150 mm

3.2 Entfernungen

	Gruppe 1 Größe Vital ab 250 mm	Gruppe 2 Größe Vital 200-250 mm	Gruppe 3 Größe Vital 150-200 mm	Gruppe 4 Größe Vital bis 150 mm
Weißer Pflock	10 – 20 m	7 – 15 m	5 – 12 m	3 – 9 m
Blauer Pflock	15 – 28 m	10 – 20 m	7 – 14 m	3 – 9 m

4. Wettbewerb / Parcours

Jeder Veranstalter muss eine Ausschreibung veröffentlichen, in der alle notwendigen Informationen enthalten sind.

4.1.

- 2 Parcours je eine 2 Pfeil Runde
- oder 1 Parcours eine 2 Pfeil Runde und eine 1 Pfeilrunde (Hunterrunde)

4.2

Die Parcours sind mit je 20 3D-Scheiben zu planen, wobei von jeder Gruppe (siehe Punkt 3.1) mindestens ein Ziel aufzustellen ist.

4.3.

Es sind ausschließlich unbekannte Entfernungen zu pflocken.

4.4

Alle 3D-Scheiben müssen so gestellt werden, dass jegliche Gefährdungen ausgeschlossen sind.

4.5

Schussbahnen müssen frei sein, damit die Pfeile nicht mit Laubwerk oder Ästen in Berührung kommen.

4.6

Personen jeder Größe müssen freie Sicht auf die ganze 3D Scheibe haben.

4.7

Die Scheiben sind mit durchgehenden Nummern von 1 – 20 zu versehen.

4.1 Abschusspflöcke

Weiß – Schüler, Para-Schützen

Blau – Jugend, Damen, Herren

4.1.1

Vor/bei den blauen Abschusspflocken sind fortlaufende Nummern (1–20) anzubringen

4.1.2

Es gibt nur einen Abschusspflock pro Ziel und Kategorie. Es darf nur ein Schütze beim Abschusspflock sein.

4.1.3

Der Abschusspflock muss bei der Schussabgabe mit einem Körperteil berührt werden.

4.1.4

Der Schütze darf beim Abschuss nicht vor dem Abschusspflock sein.

4.1.5

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

Die Zeit beginnt zu laufen, sobald der Schütze den Abschusspflock erreicht.

4.1.6

Kein Schütze darf zur Scheibe vorgehen, bevor nicht alle Schützen der Gruppe mit dem Schießen fertig sind.

Ausnahme: Kurze Distanzen - siehe Punkt 5.6

4.1.7.

Geschossen wird im Rotationsprinzip.

(3D-Scheibe 1 - Schütze A B C D, 3D-Scheibe 2 - Schütze B C D A, usw.).

4.2 Verlorener Pfeil

Sollte ein Pfeil aus dem Blasrohr herausrutschen oder dem Schützen herunterfallen, ist dieser nur erneut zu benutzen, wenn der Pfeil, unter Berührung des Abschusspflockes, mit den Händen erreicht werden kann.

Wenn der Schütze den Pfeil nicht erreicht, wird er mit 0 Punkten gewertet.

4.3 Gruppeneinteilung

Mindestens 3, maximal 7 Personen je Gruppe.

4.3.1

Der Schreiber wird von der Gruppe bestimmt. Wenn sich die Gruppe nicht einigen kann wird der Schreiber vom Veranstalter bestimmt.

4.3.2

Der erste in der Gruppe aufgelistete Schütze ist der Gruppenleiter

4.4 Trefferaufnahme

Einfache oder doppelte Schreibweise wird vom Veranstalter festgelegt.

4.4.1 Doppelte Schreibweise

Die geschossene Punktezahl wird von zwei Schreibern in zwei getrennte Schusszettel eingetragen. Die Schreiber erstellen laufend Gesamtergebnisse und vergleichen diese an jeder Scheibe.

4.4.2 Doppelte Schreibweise

Für den Fall, dass es unterschiedliche Wertungen auf den beiden Schusszetteln eines Schützen gibt, zählt bei der Auswertung der niedrigere Wert.

4.4.3

Die Schusszettel müssen vor der Abgabe von den Schreibern und den Schützen unterschrieben werden.

Der Schütze bestätigt damit, dass er mit dem Wert jedes eingetragenen Pfeils einverstanden ist.

4.4.4

Findet eine elektronische Trefferaufnahme statt, müssen trotzdem Schusszettel geführt werden. Im Zweifelsfall gelten die Einträge auf dem Schusszettel.

4.5 Österreichische Meisterschaft / Staatsmeisterschaft

Für Österreichische Meisterschaften oder Österreichische Staatsmeisterschaften sind 2 Parcours je 20 3D-Ziele verpflichtend.

4.5.1

Die 3D-Scheiben sind mit durchgehenden Nummern von 1 bis 20 zu versehen. Die Nummern müssen deutlich sichtbar sein und die Scheibenummer eindeutig identifizieren. Sie müssen 5 – 10 m vor dem ersten Abschusspflock für diese Scheibe aufgestellt werden.

4.5.2

Bei diesen Nummern ist ein Foto dieser 3D-Scheibe mit deutlich sichtbaren Innenkill anzubringen.



4.5.3

Diese Scheibenummern dienen auch als Wartebereich für die Gruppen, die darauf warten, dass sie mit dem Schießen an der Reihe sind.

4.5.4

Vom Wartebereich aus sollte ersichtlich sein, ob jemand am Pflock steht.

4.5.5

Eine doppelte Schreibweise ist verpflichtend.

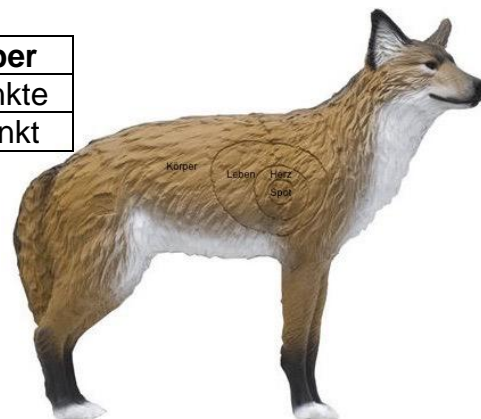
4.5.6

Das Mitführen von Hunden ist am Parcours nicht erlaubt.

5. Wertung

Zwei-Pfeile-Runde

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



Ein-Pfeil-Runde

	Spot	Herz	Leben	Körper
1 Pfeil	11 Punkte	10 Punkte	8 Punkte	5 Punkte

5.1

Wenn ein Pfeil vom Ziel abprallt (Pfeil liegt vor dem Ziel) wird der Schuss mit einem Ersatzpfeil wiederholt.

Das gleiche gilt, wenn ein Pfeil von einem anderen Pfeil getroffen wird, und beide vom Ziel herausfallen.

5.2

Wenn der Pfeil die Trennlinie zweier Wertungszonen berührt, wird die höhere Zone gewertet.

5.3.

Pfeile, welche im Ständer, im Sockel, in den Hörnern oder im Geweih einer 3D-Scheibe stecken werden nicht gewertet. Alle anderen Körperstellen gelten als reguläre Trefferzone.

5.4

Bei Uneinigkeit zählt der Mehrheitsentscheid der Gruppe (Gruppenentscheid).

5.5

Die Trefferaufnahme findet ohne Berührung der Pfeile bzw der 3D-Scheibe statt.

5.6

Wenn sich die Gruppe einig ist, darf die Trefferaufnahme bei nahestehenden kleinen 3D-Scheiben (Gruppe 4) nach jedem Schützen erfolgen.

5.7

Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der 3D-Scheibe und steckt in diesem (Robin Hood) wird er entsprechend dem getroffenen Pfeil gewertet. Es sei denn die Spitze berührt die 3D-Scheibe, dann wird der Wert der Spitze gewertet.

5.8

Die Schreiber tragen den Wert jeden Pfeils in die Schusszettel ein.

Die Schützen dürfen erst dann die Pfeile aus der Zielscheibe entfernen, wenn die erreichten Punkte am Schusszettel festgehalten wurden und keine Unstimmigkeiten vorliegen.

5.9

Mit dem Unterfertigen des Schusszettels bestätigt jeder Schütze sein erreichtes Ergebnis.

5.1 Punktegleichheit

Sind am Ende des Wettbewerbes die Punktestände zwischen mehreren Schützen identisch, wird die bessere Platzierung wie folgt ermittelt.

Größere Anzahl der Treffer Spot – Herz – Leben. Siehe Punkt 5

Wenn obige Zählmethode zu keinem Ergebnis führt gibt es ein Stechen auf drei Ziele mit unbekannten Entfernungen. Es wird je Ziel 1 Pfeil geschossen und die Summe der Wertungstreffer entscheidet das Stechen. Bei Gleichstand wird das Stechen wiederholt.

6. Einspruch

Jeder Schütze kann gegen einen Konkurrenten, gegen Mitglieder der Turnierleitung, gegen Schiedsrichter oder gegen im Turnier tätige Personen wegen Unregelmäßigkeiten während des Wettkampfes protestieren. Der Protest ist schriftlich bei der Jury (mit einer Begründung und, wenn möglich unter Nennung von Zeugen) einzubringen. Für die Behandlung von eingebrachten Protesten muss eine Kautions in der Höhe von 30,-- Euro hinterlegt werden.

Diese wird im Falle der Bestätigung des Protestes zurückbezahlt.

- a) bis 30 Minuten vor Beginn des 1. Wertungsdurchganges gegen Starterlaubnis eines Schützen
- b) bis längstens 20 Minuten nach Beendigung des Turniers gegen Reglementverstöße
- c) bis längstens 15 Minuten nach Veröffentlichung der Zwischenergebnisse und des Endergebnisses gegen das Ergebnis.

Nach Ablauf dieser Einspruchsfrist ist das Ergebnis endgültig.

Jeder Protest und jeder begründete Mitteilung ist von der Jury zu prüfen und die Entscheidung, sofern möglich, sofort zu fällen. Der Beschuldigte soll, wenn immer möglich, vor Fällen des Entscheides angehört werden. Die getroffenen Entscheidungen sind dem betroffenen Schützen oder Funktionär sofort möglichst vor der Siegerehrung, mitzuteilen.

7. Sicherheit

Jeder Teilnehmer erkennt mit Antritt zum Vergleichskampf die Regeln und Vorgaben des Veranstalters an.

7.1

Jeder Teilnehmer ist für die von ihm abgegebenen Schüsse selbst verantwortlich.

7.2

Bei der Pfeilsuche ist das Ziel mit den Blasrohren so zu markieren / sperren, dass nachkommende Schützen die 3D-Scheibe nicht beschießen können.

7.3

Das Begehen des Parcours „gegen“ die vorgegebene Richtung ist verboten.

7.4

Alkohol ist für alle Blasrohrschützen unmittelbar vor und während des Wettkampfes untersagt.

7.5

Das Rauchen auf den Wettkampf-Parcours (ausgenommen die Erfrischungs- und Verpflegungsstände) ist absolut verboten.

7.6

Trainieren und Üben während des Turniers ist nicht gestattet.

7.7

Die Benutzung des Parcours erfolgt auf eigene Gefahr.

8. Haftung

Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung.

Alle ins Blatt