

Westfälischer Schützenbund e.V.

Regelwerk für das Blasrohrschießen (Scheibe)

06.05.2019



Regelwerk

Blasrohr Scheibe

0. Disziplin

0.1

Dieses Regelwerk „Blasrohr Scheibe“ beschreibt das Schießen auf Papier-Auflagen.

1. Ziel

1.1

Offizielle Blasrohrscheibe des WSB, Ring 6 – 10, Format: 66 cm hoch x 22 cm breit, mit aufgedruckten Ringwerten, 2 Scheiben hochkant direkt nebeneinander.

Einzel Modus

A/B - Modus

Schießen zwei Teilnehmer/innen auf einen Pfeilfang (A/B Modus), so ist ein seitlicher Abstand zum Rand der linken Nachbaraufgabe von min. 1cm einzuhalten.

1.2

Der Pfeilfang ist möglichst senkrecht zu stellen oder senkrecht zu hängen.

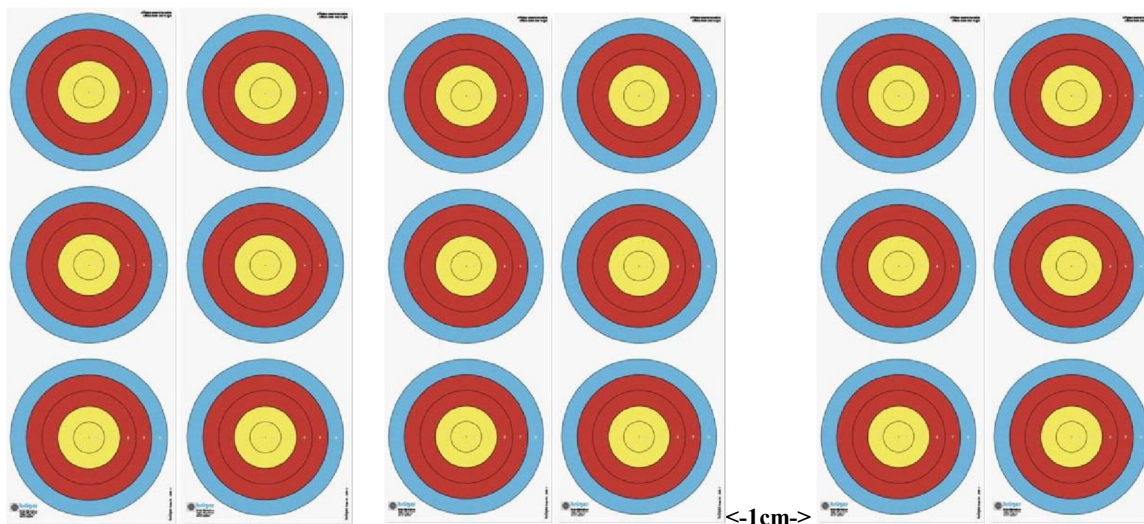
2. Ziel Höhe

2.1

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

2.2

Für alle sitzenden Teilnehmer/innen sowie für Schüler I (Altersklassen siehe 13.2) beträgt die vorgeschriebene Höhe des Zentrums des obersten Spiegels der Auflage 130 cm mit einer Toleranz von +/- 2cm.



3. Ziel-Distanz für Meisterschaften

3.1

5m	Schüler 2 (Klasse 1 max. 121 cm)
7m	Schüler 1, Jugend, Damen, Handicap Schützen, Senioren/Seniorinnen
10	Herren

3.2

Jede Wettkampfbahn ist an der Schießlinie sowie am Pfeilfang durch Nummerierung gekennzeichnet.

3.3

Der/Die Teilnehmer/in muss mit beiden Füßen hinter der Schießlinie stehen, ohne sie zu überschreiten. Bei Überschreiten der Startlinie wird der abgegebene Pfeil nicht gewertet. Ist dieser Pfeil nicht eindeutig erkennbar, wird ein Pfeil mit der höchsten Ringzahl abgezogen.

3.4

Ein Rollstuhl darf so in Position gebracht werden, dass eine einem/einer stehenden Teilnehmer/in entsprechende Distanz zum Ziel sichergestellt wird. Falls notwendig darf die Schießlinie teilweise überfahren werden.

3.5

Gehbehinderte jeder Art, so wie Personen die schlecht oder nicht frei stehen können, dürfen im Sitzen teilnehmen. Für sitzende Teilnehmer/innen gelten dieselben Bedingungen wie unter 3.4.

4. Sicherheitsbestimmungen

4.1

Vor Wettbewerbsbeginn müssen die Teilnehmer/innen über die Sicherheitsbestimmungen und deren Einhaltung in Kenntnis gesetzt werden. Diese sollen in der Ausschreibung sowie in einem Aushang zum Nachlesen zur Verfügung stehen.

4.2

Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, jedes Blasrohr, Pfeile und Zubehör, das auf dem Wettbewerb verwendet wird, zu überprüfen, um die Sicherheit und die Übereinstimmung mit den Regeln des Westfälischen Schützenbundes e. V. (WSB) zu gewährleisten.

4.3

Der/Die Teilnehmer/in ist für die von ihm/ihr abgegebenen Schüsse verantwortlich und muss somit mögliche Gefahren erkennen und entsprechend handeln.

4.4

Jede Bahn hat eine Mindestbreite von 1,0m. Eine Verringerung der Mindestbreite ist nur in Ausnahmefällen statthaft und darf 0,9 m nicht unterschreiten.

4.5

Handicap-Bahnen (Rollstuhlfahrer/innen, sitzende Personen) können optional auf die benötigte Breite angepasst werden.

5. Blasrohr

5.1

Die „pfeilführende Länge“ des Blasrohrs, bestimmt die Klasseneinteilung.

Die pfeilführende Länge ist die Länge des Rohrs im Kaliberdurchmesser. Mundstück, Kompensator, Laufgewicht dürfen die Gesamtlänge erhöhen, solange deren Innendurchmesser sichtbar (mindestens 2mm) größer ist, als das eigentliche Kaliber.

	pfeilführende Länge	Gesamtlänge incl. Anbauteilen
Klasse 1:	max. 121 cm	max. 130 cm
Klasse 2:	max. 160 cm	max. 170 cm

In jeder Klasse sind individuelle Rohrlängen bis zur max. Rohrlänge zulässig.

Der Veranstalter entscheidet welche Rohrklassen ausgeschrieben / geehrt werden.

5.2

Das Kaliber des Blasrohres ist frei wählbar.

5.3

Das Gewicht des Blasrohres ist frei wählbar.

5.4

Sämtliche Anbauteile wie Mundstücke, Griffe, Gewichte, Kompensatoren und Laufgewichte sind erlaubt, sofern diese keine Markierungen und/oder Teile besitzen, welche als Visierung benutzt werden können. Sie müssen - in Bezug auf das Blasrohr - symmetrisch und konzentrisch (um eine gemeinsame Mitte) ausgeführt und angebracht sein.

Somit sind auch keine Griffe z.B. in Stabform oder als Pistolengriff erlaubt!!

5.5

Jegliche Zielhilfsmittel, welche die Funktion/Teilfunktion einer Kimme und/oder eines Kornes darstellen (Optiken; Visiere; Profilrohre; Wasserwaage etc.) sind verboten.

5.6

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.

6. Pfeile

6.1

Verboten sind Jagdpfeile (Broadhead-Darts, Mini Broadhead-Darts, Razor Tip Broadhead-Darts, Speerbolzen Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Multi-Darts, Soft-Darts (NERF), sowie Effekt-, Kugel- und Helicopter-Darts.

6.2

Der maximale Durchmesser der Spitze und der Schäfte liegt bei 4 mm.

6.3

Jede/r Teilnehmer/in hat neben den 6 Wertungspfeilen auch Ersatzpfeile an der Startlinie mit sich zu führen, um bei einem verlorenen Pfeil (siehe 12.1) diese als Ersatz nutzen zu können.

6.4 Die Pfeile müssen sich klar von den Pfeilen der Teilnehmer/in auf dem gleichen Pfeilfang (A/B Modus) unterscheiden, deshalb wird **für A/B Modus ein ZWEITER Satz Pfeile mit andersfarbigen Konen benötigt.**

7. Ablauf eines Wettkampfs (Meisterschafts-Modus)

7.1

Jeder Veranstalter muss eine Ausschreibung herausgeben, in der alle für den/die Teilnehmer/in notwendigen Informationen enthalten sind.

7.2

Ein/e Kampfrichter/in leitet den Wettkampf. Seinen/Ihren Anweisungen ist Folge zu leisten.

7.3

Ein Wettkampf kann in zwei verschiedenen Modi ausgetragen werden. Dies kann der Veranstalter aufgrund der räumlichen Situation bzw. der Größe des Teilnehmerfeldes für sich entscheiden.

- a) A/B Modus: 2 Teilnehmer/innen teilen sich im Wechsel eine Schießbahn.
- b) Einzel Modus: 1 Teilnehmer/in nutzt alleine eine Schießbahn.

7.4

Vor dem ersten Wettkampfschuss darf jeder Teilnehmer/in max. 6 Probeschüsse abgeben.

7.5

Der/Die Teilnehmer/in schießt je 1 Pfeil auf 6 Spiegel pro Runde (6 Schuss).

7.6

Ein Wettkampf besteht aus 10 Runden (60 Schuss). Nach 5 Runden wird eine Pause von 5 Minuten eingelegt, bevor die restlichen 5 Runden fortgesetzt werden.

7.7

Ein/e Kampfrichter/in verwendet folgende akustische Signale zur Durchführung des Wettkampfes:

a) Bei Einzel Modus:

- zweimaliges Pfeifen ist das Signal zur Schießlinie zu gehen.
- einmaliges Pfeifen (nach 10 Sekunden) ist das Signal für den Schießbeginn.
- Erneutes zweimaliges Pfeifen beendet die Schießzeit und ist das Signal für die Trefferaufnahme.
- **Eine Reihe aufeinanderfolgender Pfiffe bedeutet Gefahr. Das Schießen ist sofort einzustellen.**

b) Bei A/B Modus:

- zweimaliges Pfeifen ist das Signal für die erste Gruppe, zur Schießlinie zu gehen.
- einmaliges Pfeifen (nach 10 Sekunden) ist das Signal für den Schießbeginn.
- Erneutes zweimaliges Pfeifen beendet die Schießzeit. Die erste Gruppe hat die Schießlinie zu verlassen. Die zweite Gruppe begibt sich an die Schießlinie.
- Erneutes einmaliges Pfeifen (nach 10 Sek.) ist das Signal für den Schießbeginn.
- Dreimaliges Pfeifen beendet die Schießzeit und ist das Signal für die Trefferaufnahme.
- **Eine Reihe aufeinanderfolgender Pfiffe bedeutet Gefahr. Das Schießen ist sofort einzustellen.**

8. Schießzeit

8.1

Die Zeitmessung erfolgt durch den/die Kampfrichter/in.

8.2

Die maximale Schießzeit einer 6-Schuss Runde beträgt **3 Minuten**.

8.3

Pfeile, die nach Ablauf der Schießzeit geschossen werden, kommen nicht in die Wertung.

9. Zubehör

9.1

Tische, Stühle, Blasrohrständer, Pfeilhalter etc. sind nur als Ablage zu benutzen und dürfen nur dann an der Schießlinie Verwendung finden, wenn andere Teilnehmer/innen dadurch nicht behindert werden. Eine Verwendung selbiger zum aufgelegten Schießen ist unzulässig.

10. Ringwertung

10.1

Hat der Pfeil die Trennlinie zum nächst höheren Ringwert angekratzt, so wird der höhere Wert gewertet. *(bei zukünftigen ELETRONISCHEN Auswertesystemen kann auch die Pfeilmitte maßgeblich sein)*

10.2

Nach jeder Runde werten jeweils 2 Schützen (4 Augen Prinzip), ohne das Ziel und Pfeile zu berühren, die erzielten Ringe und notieren diese im Auswertungsprotokoll. Beim A/B Modus sind dies die Teilnehmer/innen die gemeinsam eine Schiessbahn nutzen, beim Einzel Modus werten jeweils zwei benachbarte Teilnehmer/innen sich gegenseitig die Ringe aus. Steht aufgrund der Standeinteilung kein zweiter/zweite Teilnehmer/in unmittelbarer Nähe zur Verfügung, so muss seitens der Wettkampfleitung eine Person zur gemeinsamen Auswertung mit dem/der Teilnehmer/in bestimmt werden.

10.3

Der/Die Teilnehmer/in kann erst dann seine/ihre Pfeile aus der Zielscheibe ziehen, wenn keine Unstimmigkeiten vorhanden sind.

10.4

Wenn Unstimmigkeiten vorhanden sind, urteilt in letzter Instanz der/die Kampfrichter/in.

10.5

Wenn ein/e Teilnehmer/in mehr als nur einen eigenen Pfeil pro Spiegel stecken hat, wird nur der Pfeil mit der niedrigsten Ringzahl gewertet. Der frei bleibende Spiegel wird mit Null Ringen gewertet.

11. Ergebnisgleichheit (im Meisterschaftsmodus)

11.1

Bei Ergebnisgleichheit, die Plätze 1-3 betreffend, wird die bessere Platzierung durch ein Stechen ermittelt. Der Veranstalter entscheidet über die Form des Stechens.

12. Verlorener Pfeil

12.1

Sollte ein Pfeil herunterfallen, aus dem Blasrohr oder aus der Hand des/der Teilnehmer/in, so ist dieser bis zum Beginn der Auswertung dort zu belassen und aus dem Vorrat des/der Teilnehmer/in ein Ersatzpfeil zu nutzen und damit das Ziel zu beschießen. Ein zu schwach gepusteter Pfeil der das Ziel nicht erreicht, fällt nicht unter diese Regelung und wird mit Null Ringen gewertet.

13. Altersklassen

13.1

Schüler II	Schüler I	Jugend	Herren	Damen	Senioren m/w
Alter in Jahren (J.) / Entfernung in Metern (m)					
bis 10J. 5 m	11 - 13J 7 m	14 - 16 J. 7 m	17 – 54 J. 10 m	17 – 54 J. 7 m	Ab 55 J. 7 m
Gilt für Meisterschaften					

13.2

Bei der Anmeldung darf sich ein/e Teilnehmer/in auch für die nächst höhere Klasse eintragen. Ein Start in einer höheren Klasse bedeutet auch die entsprechend vorgesehene Zieldistanz zu beschießen.

13.3

Teilnehmer mit Handicap:

Ob eine spezielle Klasse für Teilnehmer/innen mit Handicap ausgeschrieben wird, entscheidet der Veranstalter.

Sollte ein/e Teilnehmer/in ein schweres Handicap haben, so darf ein Helfer beim Laden der Pfeile sowie bei der Trefferaufnahme unterstützen.

13.4

Der Veranstalter entscheidet welche Altersklassen ausgeschrieben / geehrt werden.

14. Disqualifikation

Die Disqualifikation erfolgt bei:

14.1

Missachtung der Sicherheitsbestimmungen und/oder der Anweisungen des/der Kampfrichter/in.

14.2

Missbrauch des Sportgerätes oder sonstiges unsportliches Verhalten.

15. Schlussbestimmung

15.1

Jede/r Teilnehmer/in erkennt mit dem Antritt zum Wettkampf die Regeln und Vorgaben des Veranstalters an.

15.2

Minderjährige benötigen das Einverständnis eines Erziehungsberechtigten zur Ausübung des Sports sowie zur Teilnahme an Wettkämpfen.

15.3

Der Veranstalter kann aus Sicherheits- und/oder organisatorischen Gründen von diesem Regelwerk abweichen. Diese Abänderungen müssen jedoch in der Ausschreibung sowie als Aushang oder Auslage am Wettkampfort in schriftlicher Form erkennbar vorliegen.

Dortmund, April 2019

Hermann Lücking
Landesreferent Blasrohrsport
im Westfälischen Schützenbund e.V.



Regelwerk

Blasrohr Parcours

Wird aktuell vom WSB NICHT angeboten.

Wettkampfformen incl. Ligamodus

Meisterschaftsdisziplinen:

Standardwettkampf

(Meisterschaftsmodus)

60 Pfeile => 10 Serien á 6 Pfeile

je Serie 3 Minuten nach 5 Serien 5 Minuten Pause (incl. Trefferaufnahme).

Bei Ringgleichheit Zehnerserien Rückwärts, dann Anzahl 10er, 9er, ...) danach, AUSSER Platz 1 - 3 , wenn es kein Stechen geben soll gleiche Platzierung.

Ringgleichheit auf

Rang 1-3 machen 6 Schuss bei

Ringgleichheit Anzahl 10,9,8, ...immer noch Gleichstand

dann 3 Schuss,> Ergebnis, dann Anzahl 10,9, ... (das max. 3mal,)

Dann Einzelschüsse bis zur Entscheidung



Rundenwettkämpfe

in der Anfangsphase des Sportes, wenn noch nicht so viele Sportler dabei sind, bzw es extreme Leistungsunterschiede gibt:

ALLE 7 Meter (wenn es für Schüler bis 10 Jahren keine Rundenwettkämpfe gibt, dann auch diese 7 Meter)

Rundenwettkämpfe als Standarddisziplin

60 Schuss (10 Serien 6 Schuss) je Serie max 3 Minuten

(Wie im Meisterschaftsmodus Ringe addieren, abweichend vom Meisterschaftsmodus sind Max. 4 Sportler pro Team zulässig, das schlechteste Ergebnis wird dann gestrichen)

Nach 5 Serien (30 Pfeile) 5 Minuten Pause, incl Trefferaufnahme.

Ringe werden addiert für das gesamte Team. Incl. Unentschieden

(Bei künftiger elektronischer Messung je Serie (6 Schuss) 150 Sec und 60 Sekunden Pause)



LIGAMODUS Variante 1

Zwei Varianten: beide 7 Meter

Im Ligamodus gibt es KEIN Unentschieden im Mannschaftsergebnis!

Variante 1: wenn NICHT wie in der Bundesliga alle 8 Teams an einem Tag gegeneinander schießen.

(der VORTEIL hier: bei "Jeder gegen Jeden" häufiger die Chance sich auch positiv in Szene zu setzen)

3er Mannschaft ; jeder Sportler schießt gegen Jeden - jeweils 6 Pfeile (150 Sekunden Zeit)

Team A	Team B
1	3
2	2
3	1
2	3
3	2
1	1
3	3
1	2
2	1

für die Einzelduelle gibt es bei Gleichstand einen Punkt bei Sieg zwei Punkte

Bei Mannschaftsgleichstand werden jeweils von jedem Teammitglied 2 Pfeile (insg. 6) abgegeben (Zeit für alle 3 zusammen 3 Minuten) dies Ganze solange, bis es eine Entscheidung gibt. Dieser Wettkampf würde ca. 40 Minuten dauern

Wenn für jeden Sportler eine Schießbahn zu Verfügung steht, dann sind auch 2 oder 3 Serien á 6 Pfeile machbar

Dann würde ein Wettkampf max ca. 40 Minuten dauern

Liga-Modus Variante 2:

wie in der Bundesliga Bogen alle 8 Teams schießen an einem Tag gegeneinander

Vorteil für 8 Mannschaften sind nur 8 Pfeilfänge notwendig!

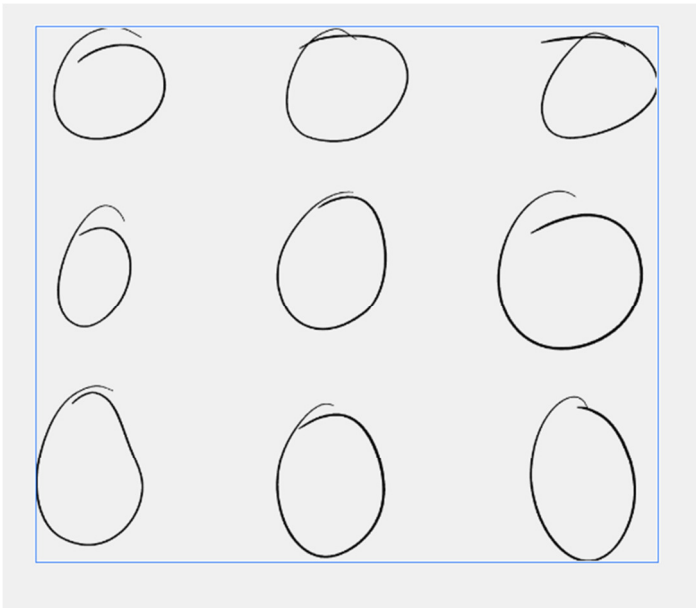
Jeder Schütze einer Mannschaft schießt 3 Pfeile (gesamt 9 Pfeile Max 4 Minuten)

Ist ein Durchgang unentschieden dann je Team 1 Punkt (Niederlage 0, Sieg 2 Punkte)

Es wird auf 6 Siegpunkte geschossen (Max. 5 Duelle).

Unentschieden nach 5 Duellen nicht zugelassen => Stechen: (Pos.1 3 Schuss; wenn Gleichstand dann Pos. 2 3 Schuss, wenn immer noch, dann Pos3. danach wieder von Vorn)

Vorteil mehr Schüsse, + etwas mehr Zeit notwendig, da KEINE ZIELVORRICHTUNG am Blasrohr erlaubt,



Einzelergebnisse fließen mittelfristig in eigene Ranglisten ein!!

Vorteile Bundesligamodus mit z.B. 8 Teams:

Mehr Teilnehmer und Zuschauer bei einem Event

Ob Variante 1 oder 2 zum tragen kommt, hängt von der Anzahl der gemeldeten Mannschaften ab, Entscheidung obliegt dem Ligaleiter.