
Inhalt

1. Vorwort
2. Ausbildungen
3. Regeländerungen
4. Interpretationen
5. Informationen

Ergeht an:
Schiedsrichter aktiv

Cc:
VS/LP/BT

1. Vorwort

Liebe Kolleginnen,
Liebe Kollegen,

nach einer langen und arbeitsreichen Hallensaison melde ich mich in der kurzen Pause bis zum Start der Outdoorturniere, die im 3D-Bereich schon begonnen haben mit einem Rundschreiben.

Die Schiedsrichteraus- und -weiterbildungen wurden teilweise sehr intensiv genutzt. Trotzdem bin ich weiterhin auf der Suche nach Interessenten besonders für die A-Schiedsrichterlaufbahn, weil heuer die Anzahl der Sternturniere deutlich höher ist als noch vor einem Jahr.

Wie jedes Jahr gibt es auch heuer wieder per 1. April einige Regeländerungen, die ich hier noch einmal kurz zusammenfassen möchte.

Einige interessante Interpretationen wurden kürzlich veröffentlicht, die vor allem für uns relevanten sind hier noch einmal nachzulesen. Zusätzliche Informationen zur grünen Karte bei den IFAA-Wertungsturnieren schließen das Schreiben ab.

Mit kollegialen Grüßen
Helmut Pöll



2. Ausbildungen

Neue B-Schiedsrichter

Bei der Schiedsrichterausbildung in Steyrermühl vom 22.-23. Februar 2014 haben folgende TeilnehmerInnen die Prüfung erfolgreich bestanden:

Bettina	Kratzmüller	BSC Stockerau
Anton	Kaus	BSV Kremstal

Ich gratuliere den neuen B-Schiedsrichtern nochmals und wünsche ihnen für ihre Tätigkeit viel Erfolg.

Feld- und 3D-Seminar

Beim Weiterbildungsseminar in Hallwang nutzten 22 TeilnehmerInnen die Möglichkeit, den Schiedsrichtereinsatz bei einem Feld- oder 3D-Turnier in der Praxis zu erproben. Das Auspflocken eines Parcours wurde ebenso geübt wie die Planung eines Finales bei einer ÖSTM von der 1. Eliminationsrunde bis zum Finale, das von den Teilnehmern aufgestellt und mit Schützen des Bogenclubs 3D-Austria durchgeführt werden musste. An dieser Stelle nochmals herzlichen Dank an Siegi Zehentmayer und sein Team.

Alle Seminarunterlagen, sowohl von Steyrermühl als auch von Hallwang sind auf meiner Website www.bogenschiri.at verfügbar.

3. Regeländerungen

Hier noch einmal die wichtigsten Punkte aus dem Rundschreiben vom 1. Dezember 2013 bezüglich der Änderungen, die seit 1. April 2014 gelten. Die aktuellen Regelwerke stehen seit kurzem in Deutsch auf der ÖBSV-Website zur Verfügung.

Buch 2 – 4.5.1.4, Punkte 3-5

Der Mannschaftsbewerb für Recurve wird im Set-System (Best of 4 Modus) zu je 6 Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer) geschossen. Eine Mannschaft benötigt 5 Setpunkte, um ein Match zu gewinnen. Der Mannschaftsbewerb Compound wird unverändert mit 4 Passe zu je 6 Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer), kumulativer Score ausgetragen.

Der Mixed-Team Bewerb für Recurve wird im Set-System (Best of 4 Modus) zu je 4 Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer) geschossen. Ein Mixed-Team benötigt 5 Setpunkte, um ein Match zu gewinnen. Der Mixed-Team Bewerb Compound wird unverändert mit 4 Passe zu je 4 Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer), kumulativer Score ausgetragen.

Buch 2, Artikel 4.5.2.4.2

Die Compound Ausscheidungs- und Finalrunde (Einzelbewerb) in der Halle wird mit kumulativem Scoring aus 5 Passen zu je 3 Pfeilen geschossen.

Generell gilt

Bei **RECURVE** für alle Ausscheidungs- und Finalrunden, sowohl im Einzelbewerb, im Mannschaftsbewerb und im Mixed-Team-Bewerb, Indoor und Outdoor immer das **SET-SYSTEM**; best-of-five beim Einzelbewerb, best-of-four bei den beiden Teambewerben.

Bei **COMPOUND** für alle Ausscheidungs- und Finalrunden, sowohl im Einzelbewerb, im Mannschaftsbewerb und im Mixed-Team-Bewerb, Indoor und Outdoor immer das **MATCH-SYSTEM**; 5 Passe beim Einzelbewerb, 4 Passe bei den beiden Teambewerben.

Buch 3, 14.1.5

Die Regeländerung beim Mannschaftsbewerb Recurve findet hier ihren Niederschlag.

In jedem Match kann die Mannschaft ein Maximum von 60 Punkten und im Mixed-Team-Bewerb ein Maximum von 40 Punkten erreichen. Das Team mit dem höchsten Score dieser Passe bekommt 2 Setpunkte; im Falle einer Punkte-Gleichheit bekommen beide Teams je 1 Setpunkt.

Sobald die Mannschaft 5 Setpunkte (5 aus 8) erreicht hat, wird diese Mannschaft als Sieger ausgerufen und geht in die nächste Runde. Wenn nach 4 Passe jedes Team 4 Punkte hat, wird ein Stechen durchgeführt.

Buch 4, Feldbogen 27.3.1:

Bei **Ringgleichheit** in allen Runden wird die Platzierung in folgender Reihenfolge entschieden:

- Größere Anzahl an 6-ern für Feldrunden und 11-ern für die 3D Runden
- Größere Anzahl von 5-ern für Feldrunden und 10-ern für die 3D Runden

Übersicht Vorgehen bei Ringgleichheit

	OUTDOOR	INDOOR	FELD	3D
1	Größere Anzahl 10-er (einschließlich X)	Größere Anzahl 10-er	Größere Anzahl 6-er	Größere Anzahl 11-er
2	Größere Anzahl X	Größere Anzahl 9-er	Größere Anzahl 5-er	Größere Anzahl 10-er
3a	Gleicher Rang (bei Turnier ohne Eliminations- und Finalrunden, wo 3b und 3c anzuwenden ist)			
3b	Münzwurf bei Einteilung in Auswahltablette ausgenommen 3c (14.5.1)		Münzwurf bei Einteilung in Auswahltablette der Finalrunde ausgenommen 3c (27.3.1)	
3c	14.5.2: Stechen wenn es um die <u>Qualifikation zur Ausscheidungsrunde</u> geht ohne Berücksichtigung der 10-er und X		27.3.2: Stechen wenn es um die <u>Qualifikation zur Ausscheidungsrunde</u> geht ohne Berücksichtigung der 6-er und 5-er	
		10-er und 9-er	6-er und 5-er	11-er und 10-er

4. Interpretationen

3D-Tierbilder

Buch 4/Artikel 22.7.5

Anfrage ob es erlaubt ist, während des Wettkampfes Bilder der 3D-Tiere mitzuführen aus denen ersichtlich ist, welcher Tiergruppe (1, 2, 3 oder 4) das jeweilige 3D-Tier angehört.

Das Komitee ist der Meinung, dass derartige Bilder oder Fotos die diese Informationen beinhalten unterstützen, die entsprechende Entfernung zu bestimmen. Das widerspricht der Regel 22.7. – „Ausrüstungsgegenstände die in allen Disziplinen verboten sind“ und dem darunterliegenden Punkt 22.7.5:

Jegliche schriftliche Aufzeichnungen oder elektronische Speichermedien, die zum Berechnen von Winkeln und Entfernungen dienen können und welche über die normalen Visiereinstellungen und Notierungen der eigenen laufenden Ergebnisse oder Auszüge aus den Word-Archery-Regeln hinausgehen.

Dem entsprechend sind diese Bilder **nicht erlaubt**.

Vorgehen zum Pflock beim 3D-Bewerb

Buch 4/Artikel 26.3.2 und 29

Eine Anfrage betreffend des Stehenbleibens kurz vor dem Pflock beim 3D-Schiessen wurde in einer Interpretation wie folgt beantwortet:

Im Buch 4, Artikel 26.3.2 ist klar definiert, dass die Schützen zum Pflock gehen sollen, sobald das Schießen möglich ist, ohne kurz vor dem Pflock anzuhalten, um die Entfernung schätzen zu können. Beobachtet ein Schiedsrichter einen Verstoß gegen diese Regel fordert er den Schützen auf, unverzüglich zum Pflock zu gehen. Ignoriert der Schütze diese Aufforderung, beginnt die Schießzeit für den Schützen **sofort** zu laufen, auch wenn er noch nicht am Pflock steht (Schiedsrichter sagt laut hörbar „*Zeit läuft*“).

Die Konsequenz daraus besteht darin, dass der Schütze Zeit verliert.

5. Informationen

IFAA-Wertungskarte

Für die Teilnahme an einem internationalen IFAA-Bewerb ist in der grünen Karte ein (1) Eintrag in 2 Jahren notwendig, um eine gültige und aktive ÖBSV-IFAA Karte zu besitzen (siehe auch ÖBSV-Website/Regelwerke/ÖBSV/IFAA – Case Studies Eintragung in grüne Karte).

Wenn ein IFAA-Wertungsturnier über 2 Tage geht und 2 unterschiedliche Runden geschossen werden, kann jeder Tag als eigener Bewerb eingetragen werden.

