

# Blasrohrschießen

## 1. Ziel

- 1.1 Das Standardziel beträgt im Durchmesser 18 Zentimeter.
- 1.2 Das Zielmedium ist senkrecht zu stellen, wenn dies technisch möglich ist. Die Neigung sollte 10 Grad nicht überschreiten.
- 1.3 Der Durchmesser unterteilt sich in drei konzentrische Kreise.
- 1.4 Die Durchmesser der Kreise des Ziels betragen 6 Zentimeter, 12 Zentimeter und 18 Zentimeter in allen Klassen (A, B, C und International), siehe Punkt 9.1.
- 1.5 Die Zonen sind: Gelb (7 Ringe), Rot (5 Ringe) und Blau (3 Ringe), ausgehend vom Zentrum.
- 1.6 Jede Zone verfügt über eine schwarze Trennlinie von einem Millimeter Stärke, die Trennlinie ist Bestandteil der ihr in Richtung Zentrum anschließenden Tref-ferfläche.

## 2. Zielhöhe

- 2.1 Für stehende Teilnehmer/innen beträgt die vorgeschriebene Höhe des Zen-trums des Ziels 160 Zentimeter.
- 2.2 Für alle sitzenden Teilnehmer/innen sowie für Kinder beträgt die vorgeschrie-bene Höhe des Zentrums des Ziels wahlweise 90 Zentimeter oder 160 Zentime-ter. Gehbehinderte jeder Art, so wie Personen die schlecht, oder nicht frei ste-hen können, dürfen im Sitzen teilnehmen.

## 3. Ziel-Distanz

- 3.1 Die erste Ziel-Distanz beträgt fünf Meter zum Ziel für Männer/Frauen und Kinder für die Klasse C.
- 3.2 Die zweite Ziel-Distanz beträgt sieben Meter zum Ziel für Männer/Frauen und Kinder für die Klassen B und C.
- 3.3 Die dritte Ziel-Distanz beträgt zehn Meter zum Ziel für Männer/Frauen und Kinder für die Klassen A, B, C und International.
- 3.4 Die vierte Ziel-Distanz (Long-Distance) beträgt 15 Meter für Männer/Frauen und Kinder für die Klassen A, B, C und International. Die Distanz wird rundenweise in Ein-Meter-Schritten vergrößert (vgl. auch Punkt 17.1 ff).
- 3.5 Der/Die Teilnehmer/in muss mit beiden Füßen hinter der Schützenlinie stehen, ohne sie zu überschreiten.
- 3.6 Die Arme des/der Teilnehmers/in sowie das Blasrohr dürfen die Schützenlinie überragen, nicht aber die Füße.
- 3.7 Bei Überschreiten der Schützenlinie wird der abgegebene Pfeil nicht gewertet, ist der Pfeil nicht eindeutig erkennbar, wird der Pfeil mit der höchsten Ring-zahl abgezogen.
- 3.8 Wenn der Wettbewerb es vorsieht, mehrere Zieldistanzen gleichzeitig abzu-halten, wird der Bahnaufbau dementsprechend gestaltet bzw. erweitert.

- 3.9 Für Rollstuhlfahrer/innen können die Punkte 3.6., 3.7. sowie 3.8 in Absprache mit der Wettkampfleitung angepasst werden. Der Rollstuhl darf so in Position gebracht werden, dass eine den stehenden Schützen entsprechende Distanz zum Ziel sichergestellt ist. Falls notwendig, darf der/die Schütze/in dabei die Linie teilweise überfahren.
- 3.10 Für sitzende Teilnehmer/innen gelten dieselben Bedingungen wie unter 3.9.

## **4. Wettkampf**

- 4.1 Der/Die Teilnehmer/in schießt je einen Pfeil auf fünf nebeneinander angeordnete Standardziele pro Runde (fünf Schuss), die Reihenfolge kann vorgeschrieben werden.
- 4.2 Ein Satz besteht aus sechs Runden (30 Schuss).
- 4.3 Ein Wettkampf (Match) besteht aus drei Sätzen (90 Schuss).
- 4.4 Jeder Wettkampf muss mindestens zwei Wochen im Voraus in geeigneter Form bekannt gegeben werden.
- 4.5 Jeder Veranstalter muss eine Ausschreibung herausgeben, in der alle für den/die Teilnehmer/in notwendigen Informationen enthalten sind.
- 4.6 Jede Wettkampfbahn wird an der Schützenlinie sowie am Ziel durch Nummerierung gekennzeichnet.
- 4.7 Meisterschaften, Landes oder Deutsche werden auf sieben Meter für Kinder und Jugendliche, so wie zehn Meter für Erwachsene geschossen. Der Long-Distance Wettkampf ist für alle Altersklassen offen, welche separat gewertet werden.

## **5. Zeitlimits**

- 5.1 Die maximale Dauer einer Runde beträgt drei Minuten, die anschließende Wertungspause zwei Minuten.
- 5.2 Pfeile, die nach Verstreichen des Zeitlimits geschossen wurden, werden nicht gewertet.
- 5.3 Sollten Unstimmigkeiten mit dem Matchleiter oder der Wettkampfleitung (siehe Begriffserklärung) zu klären sein, so erfolgt dies in den Wertungspausen. Sollte dies in der Frist von zwei Minuten nicht möglich sein, entscheidet der Matchleiter.
- 5.4 Die Zeitmessung erfolgt durch den Matchleiter.
- 5.5 Jeder/e Schütze/in kann bei technischen Problemen (z. B. Reparatur eines Blasrohres, das unsicher oder defekt ist) beim Matchleiter einmalig pro Match eine Sonderpause von zwei Minuten beantragen. Diese schließt unmittelbar an die nächste Wertungspause an.
- 5.6 Die jeweils nächste Runde beginnt frühestens, sobald alle Teilnehmer/innen hinter der Schützenlinie stehen und bereit sind, und spätestens nach Verstreichen des Wertungspausen-Zeitlimits von zwei Minuten.
- 5.7 Die Wertungspause kann verlängert werden, wenn nach der Trefferaufnahme nicht genügend Zeit zur Verfügung steht, das Blasrohr zu reinigen.

## 6. Ringwertung

- 6.1 Nach jeder Runde zählt der/die Teilnehmer/in (ohne das Ziel und die Pfeile zu berühren) die Gesamtringe der Runde und meldet diese dem/der Kampfrichter/in oder dem/ der Nachbarschützen/in, bevor er/sie diese notiert.
- 6.2 Der/Die Teilnehmer/in kann erst dann seine/ihre Pfeile aus der Zielscheibe ziehen, wenn keine Unstimmigkeiten vorhanden sind.
- 6.3 Wenn Unstimmigkeiten vorhanden sind, urteilt der/die Kampfrichter/in. In letzter Instanz entscheidet der Matchleiter unanfechtbar über den Fall.
- 6.4 Wenn möglich wird jeder Wettkampf von einem Matchleiter und einem oder mehreren Kampfrichtern/innen geleitet.
- 6.5 Mindestens ein Matchleiter pro Wettkampf ist als Aufsichtsperson notwendig.
- 6.6 Wenn ein/e Schütze/in mehr als einen Pfeil pro Zielscheibe abgibt, wird auf dieser Scheibe nur der Pfeil mit der niedrigsten Ringzahl gewertet.

## 7. Robin Hood (siehe auch Begriffserklärung)

- 7.1 Bei der Verwendung von Mehrscheibenpfeilfängen (siehe Begriffserklärung), ist ein Robin-Hood-Schuss ein Fehlschuss und wird nach 6.6 gewertet.
- 7.2 Muss ein Wettkampf mit Einscheibenpfeilfang (siehe Begriffserklärung) durchgeführt werden, wird bei einem Robin-Hood-Schuss die Ringzahl des getroffenen Pfeils doppelt gewertet.
- 7.3 Werden bei einem Wettkampf mit Einscheibenpfeilfang mehr als zwei Pfeile ineinander geschossen, so wird für alle diese Pfeile die Ringzahl des ersten getroffenen Pfeils für die Restlichen übernommen.

## 8. Tie-Break

- 8.1 Sind am Ende des Wettbewerbs die Punktestände zwischen mehrere/n Schützen/innen identisch, entscheidet die Anzahl der 7er-Ringe über die Platzierungen.
- 8.2 Wenn obige Zählmethode zu keinem eindeutigen Ergebnis führt, gibt es ein Tie-Break im Rundenmodus (Eine Runde à fünf Pfeile). Falls dies immer noch kein eindeutiges Ergebnis bringt, folgen weitere Runden, bis eine Entscheidung feststeht.
- 8.3 Diese Tie-Break-Regel findet nur Anwendung unter den Platzierungen 1 bis 3.

## 9. Blasrohre

- 9.1 Die Länge des Blasrohrs wird durch den wirksamen Weg des Pfeils im Rohr, pfeilführende Länge (siehe Begriffserklärung), definiert:

Klasse A	max. 220 Zentimeter
Klasse B	max. 160 Zentimeter
Klasse C	max. 121 Zentimeter
Klasse International	max. 121 Zentimeter
- 9.2 In jeder Klasse sind individuelle Rohrlängen bis zur max. Rohrlänge zulässig.
- 9.3 In den Klassen A, B und C sind Anbauteile, wie Gewichte, Griffe, Mundstücke

und Kompensatoren erlaubt, solange diese keine Markierungen und/oder Teile besitzen, welche als Visierung benutzt werden könnten.

- 9.4 In der Klasse International ist eine Visierung, auch mit integrierter Libelle/Wasserwaage, am vorderen Ende des Rohres zulässig (sogenanntes Front-Sight). Anbauteile, wie unter 9.3, sind zulässig, wenn sie keine Markierungen besitzen, um daraus eine zweiteilige Visierung zu erstellen.
- 9.5 9.3 und 9.4 werden ggf. durch die Wettkampfleitung unanfechtbar entschieden.
- 9.6 Optische (Zielfernrohre) und optoelektronische (Laserpointer) oder vergleichbare Zielmittel sind nicht erlaubt.
- 9.7 Das Gewicht des Blasrohres ist frei wählbar.
- 9.8 Das Kaliber des Blasrohres ist frei wählbar.
- 9.9 Stative/Lafetten sind nur für Schützen/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.

## 10. Pfeile

- 10.1 Die Pfeilart, die auf Wettbewerben benutzt wird, darf frei gewählt werden.
- 10.2 Verboten sind Jagdpfeile (Broadhead-Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Soft-Darts (NERF), sowie Effekt-, Kugel- und Helicopter-Darts.
- 10.3 Der erlaubte maximale Durchmesser der Spitze liegt bei fünf Millimetern.
- 10.4 Ein Pfeil darf nur eine Spitze besitzen.
- 10.5 Der Konus des Pfeils darf nicht in das Ziel eindringen, so dass eine saubere Bewertung des Punktes möglich ist und das Ziel nicht übertrieben beschädigt wird. Ausgenommen hiervon sind Folienpfeile in klassischer Fukiya-Bauweise.
- 10.6 Der so genannte „Minibroadhead“ der Firmen Cold-Steel bzw. Tornado/Phantomas ist als einzige Ausnahme 10.2 und 10.3 erlaubt.

## 11. Verlorener Pfeil

- 11.1 Sollte ein Pfeil aus dem Blasrohr oder dem/der Teilnehmer/in herunterfallen, ist dieser nur erneut zu verwenden, wenn der Pfeil nicht weiter als 80 Zentimeter von der Starlinie in Richtung Ziel entfernt liegt.
- 11.2 Wenn der/die Teilnehmer/in den Pfeil nicht wie unter 11.1 erreicht, wird er mit 0 Ringen gewertet.

## 12. Warm-Up

- 12.1 Allen Teilnehmern/innen stehen vor Beginn ihres Wettkampfes die Bahn zum Einschießen für mindestens fünf Minuten (kann vom Veranstalter verlängert werden) zur Verfügung.

## 13. Zubehör

- 13.1 Die Regelkonformität der Zubehöreile, Pfeile und Blasrohre wird vor dem Wettkampf durch die Wettkampfleitung geprüft und beurteilt.
- 13.2 Tische und Stühle etc. sind nur als Vorbereitungs- bzw. Ablagetisch zu benutzen und dürfen nur dann an der Schießlinie Verwendung finden, wenn andere Schützen/-innen dadurch nicht behindert werden. Eine Verwendung selbiger zum aufgelegten Schießen ist unzulässig.
- 13.3 Pfeilhalter und Blasrohrständer sind an der Schießlinie erlaubt, so andere Schützen/-innen dadurch nicht behindert werden.

## 14. Sicherheit

- 14.1 Vor Wettbewerbsbeginn müssen die Schützen/-innen über die Sicherheitsregeln und deren Einhaltung in Kenntnis gesetzt werden. Diese sollten auch in einem Aushang (siehe Anhang) und in der Ausschreibung zum Nachlesen zur Verfügung stehen.
- 14.2 Der Schießbereich (Schießlinie, Schießbahnen, Pfeilfang) sowie die Sicherheitszonen seitlich der Schießbahnen, hinter der Schießlinie und des Pfeilfangs sind ausreichend groß zu gestalten und klar für jeden ersichtlich abzusichern, ggf. sind Posten aufzustellen.
- 14.3 Der/Die Schütze/in ist für den von ihm abgegebenen Schuss verantwortlich und muss somit mögliche Gefahren erkennen, bewerten und handeln.
- 14.4 Pro Zieldistanz ist mindestens eine gewissenhafte Aufsichtsperson notwendig. Im Regelfall ist dies ein Kampfrichter.
- 14.5 Bei Kindern bis zwölf Jahren darf ein Kampfrichter max. vier Kinder betreuen.
- 14.6 Jede Bahn hat eine Mindestbreite von 1,10 Meter und wird durch eine Markierung von der Nachbar-Bahn getrennt. Eine Verringerung der Mindestbreite ist nur in Ausnahmefällen (und auch nur bei Einzelzielen) statthaft und darf 0,9 Meter nicht unterschreiten. Einer maximalen Sicherheit ist Rechnung zu tragen. Wünschenswert ist eine Bahnbreite von 1,6 Meter.
- 14.7 Handicap-Bahnen (Rollstuhlfahrer/-innen, sitzende Person usw.) können optional auf die benötigte Breite angepasst werden.
- 14.8 Die Zuschauer befinden sich in ausreichendem (ca. einem Meter) Abstand hinter dem Blasrohrschützen, bzw. seitlich des Schießbereichs und haben sich während des Wettkampfes ruhig zu verhalten, um die Teilnehmer/-innen nicht zu stören.
- 14.9 Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, jedes Blasrohr, das auf dem Wettbewerb verwendet wird, zu überprüfen, um die Sicherheit und die Übereinstimmung mit den Regeln des Bayerischer Sportschützenbunds e. V. (BSSB) zu gewährleisten.

## 15. Turnierklassen

- 15.1 Die Turnierklassen entsprechen der jeweiligen pfeilführenden Maximallänge der Rohre, siehe 9.1.

15.2 Alle Klassen benutzen das Standardziel von 18 Zentimeter Durchmesser.

## 16. Die Klassen

### 16.1 Blasrohr-Klassen

Klasse	max. pfeilführende Länge	Entfernung
A	220cm	10 Meter/LD
B	160cm	7 /10 Meter/LD
C	121cm	5 /7 /10 Meter/LD
International	121cm	10 Meter/LD

### 16.2 Altersklassen (wie Sportordnung des Deutschen Schützenbunds)

Klasse	Alter	Scheibenentfernung
Schüler	bis 14 Jahre	7 Meter
Jugend	15 bis 16 Jahre	7 oder 10 Meter
Junioren B	17 bis 18 Jahre	10 Meter
Junioren A	19 bis 20 Jahre	10 Meter
Herren/Damen	21 bis 45 Jahre	10 Meter
Altersklasse	46 bis 55 Jahre	10 Meter
Senioren	56 Jahre und älter	10 Meter

Bei nicht genügend Startern in einer Klasse (empfohlen werden min. fünf Starter pro Klasse), können die Schüler in Jugendklasse starten. Die Jugendklasse wiederum kann in der Juniorenklasse starten. Ebenso können Junioren A und Junioren B zusammengefasst werden.

Die Altersklasse sowie die Senioren starten bei zu wenigen Teilnehmer pro Klasse in der Herren/Damen-Klasse. Es kann auch auf eine Geschlechtertrennung in den einzelnen Klassen verzichtet werden.

Für welche Klassen es dann bei Turnieren letztendlich eine Siegerehrung gibt, entscheidet der Veranstalter.

16.3 Eine Trennung zwischen Handicap-Schützen und Schützen ist zur Zeit nicht vorgesehen. Ob eine spezielle Klasse für Menschen mit Handicap ausgeschrieben wird, entscheidet der Veranstalter. Helfende Personen für querschnittsgelähmte Schützen/innen sind statthaft.

### 16.4 Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus drei Personen einer Altersklasse. Es ist erlaubt, dass eine Person aus einer jüngeren Altersklasse Mannschaftsmitglied ist. Es gibt keine Unterteilung in männlich und weiblich. Die besten neun Sätze kommen in die Wertung. Die Ergebnisse der Schützen/innen werden in die Ergebnisliste der Einzelschützen/innen übernommen, damit im Besonderen bei Kindern, zwei Starts an einem Tag vermieden werden können.

- 16.5 Der Veranstalter kann eine sogenannte Anfängerklasse einrichten, für Schützen/innen die weniger wie sechs Monate schießen und auf Wunsch für Kinder unter acht Jahren. Hier besteht die Möglichkeit für geringe Schusszahl oder angepasste Entfernungen (fünf Meter).

## 17. Long-Distance (LD)

- 17.1 Der LD-Wettbewerb wird, beginnend mit einer Zieldistanz von 15 Metern, in Schritten von einem Meter aufwärts mit drei Pfeilen pro Runde ausgetragen.
- 17.2 Das Treffen der Zielzonen mit mindestens einem Pfeil qualifiziert den/die Teilnehmer/in für die jeweils nächste Zieldistanz.
- 17.3 Dreimaliges Verfehlen des Zieles in einer Runde hat das Ausscheiden des/der Teilnehmers/in zur Folge.
- 17.4 Scheiden bei einer Distanz alle Teilnehmer/innen aus, gewinnt der beste Treffer der Vorrunde.
- 17.5 Es gewinnt der/die Teilnehmer/in, der/die als letzte/r ausscheidet, bzw. der/die Teilnehmer/in mit dem besten Treffer über die größte Weite.

## 18. Disqualifikation

Die Disqualifikation erfolgt bei/durch

- 18.1 Missbrauch des Sportgerätes oder sonstigem unsportlichen Verhalten,
- 18.2 mehrmaligem vorsätzlichem Übertreten der Schießlinie,
- 18.3 absichtlichem Ablenken anderer Teilnehmer während des Wettkampfs,
- 18.4 Schießen unter Alkohol- und/oder Drogeneinfluss,
- 18.5 Genuss von Alkohol und/oder Drogen während des Wettkampfs,
- 18.6 Missachten der Sicherheitsvorschriften und/oder der Anweisungen der Kampfrichter und/oder der Wettkampfleitung.

## 19. 3D-Turniere (siehe Begriffserklärung)

- 19.1 Es gelten die genannten Turnierklassen.
- 19.2 Geschossen wird auf Entfernungen zwischen zwei Metern und 20 Metern.
- 19.3 Ein Parcours wird zweimal beschossen.
- 19.4 Der erste Durchgang besteht aus einer Drei-Pfeile-Runde (siehe Begriffserklärung), der zweite ist eine Hunter-Runde (siehe Begriffserklärung).

Geschossen wird von einer Markierung, meist einem Pflock. Für Kinder und Jugendliche kann es separate Pflöcke geben.

- 19.6 Der/Die Schütze/in muss sich hinter dem Pflock befinden und ihn mit einem Körperteil berühren.
- 19.7 Das Tier ist in drei Trefferzonen unterteilt: Innenkill, Aussenkill und Körper
- 19.8 Die Wertigkeit der Trefferzonen/Schüsse legt der Ausrichter fest.
- 19.9 Liegt der Pfeil an der Trennlinie zum nächst höheren Wertungsbereich an, so wird der höhere Wert erreicht.
- 19.10 Bei der Trefferaufnahme verbleibt eine Wache am Pflock.

- 19.11 Das Begehen des Parcours gegen die Laufrichtung ist verboten.
- 19.12 Hunde sind an der Leine zu führen, des Weiteren ist den Aufforderungen der Aufsicht und des Jagdpächters Folge zu leisten.
- 19.13 Müll jeglicher Art ist selbst zu entsorgen.
- 19.14 Der Veranstalter hat vor Beginn des Wettkampfes mit den Teilnehmern eine Einweisung durchzuführen, in der Punkte, welche über dieses Reglement hinausgehen, den Teilnehmern bekannt gemacht werden muss.
- 19.15 Es gelten die Bestimmungen der Punkte 9.1 bis 18.6 mit Ausnahme der Punkte 16.4/16.5/17.1 bis 17.5.
- 20. Trefferaufnahme**  
Der Veranstalter legt das Procedere der Trefferaufnahme fest. Ein Vier-Augen-Prinzip wird empfohlen.
- 21. Schlussbestimmung**
- 21.1 Jede/r Teilnehmer/in erklärt sich damit einverstanden, verantwortungsbewusst zu handeln und mit seinem Tun dem Sport nicht zu schaden.
- 21.2 Minderjährige benötigen das Einverständnis eines Erziehungsberechtigten zur Ausübung des Sports.
- 21.3 Jede/r Teilnehmer/in erkennt mit dem Antritt zum Wettkampf die Regeln und Vorgaben des Veranstalters an.
- 21.4 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 vorliegen.

## **Begriffserklärungen:**

3D-Turnier

Jagdsimulation auf lebensechte Tierattrappen

Drei-Pfeile-Runde

Der/Die Schütze/in hat max. drei Schuss. Es wird geschossen bis das Tier getroffen oder dreimal verfehlt wurde

Einscheibenpfeilfang

Pfeilfang mit einem Standardziel

Front Sight

Visierung, welche an der Mündung befestigt ist und nur aus einem Visierpunkt besteht



# Blasrohrschießen

Hunter-Runde  
Ein Schuss je Tier

Kampfrichter  
... wird vom Matchleiter eingesetzt. Der Kampfrichter ist mit der Sportordnung vertraut, sorgt für ihre Einhaltung und regelt den Wettkampfbetrieb. Der Kampfrichter regelt Unstimmigkeiten und betreut Kinder, Jugendliche oder Personen mit Handicap.

Matchleiter  
... ist mit der Sportordnung vertraut. Er übernimmt die Zeitmessung und ist letzte Instanz bei Unstimmigkeiten. Der Matchleiter wird durch die Wettkampfleitung eingesetzt oder von den Schützen/innen bestimmt.

Mehrscheibenpfeilfang  
Pfeilfang mit fünf nebeneinander angeordneten Standardzielen

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

Robin-Hood-Schuss  
Schuss Pfeil in Pfeil

Wettkampfleitung  
Ist für die Organisation und Durchführung eines Turniers/Wettkampfs unter Einhaltung der Sportordnung zuständig.

Zeuge  
Neutrale Person, welche bei sehr kleinen Turnieren die Wettkampfleitung ersetzt

München, 1. August 2016