

A) Blasrohr- und Altersklassen

A.1) Blasrohr-Klassen

- 1 A-Rohre**
Eine Pfeilführende Länge von 160,1 bis 220 cm
- 2 B-Rohre**
Eine Pfeilführende Länge von 122,1 bis 160 cm
- 3 C-Rohre**
Eine Pfeilführende Länge von bis 122 cm

A.2) Altersklassen

- 1 Damen + Herren**
Erwachsene sind alle Schützen und Schützinnen vom vollendeten 16. Lebensjahr an.
- 2 U 16**
Alle Schützen und Schützinnen vom vollendeten 12. bis einen Tag vor dem vollendeten 16. Lebensjahr.
Wettbewerber in der U 16 schießen von eigenen Markierungen.
- 3 U 12**
Alle Schützen und Schützinnen bis einen Tag vor dem vollendeten 12. Lebensjahr.
Wettbewerber der U 12 schießen von den gleichen Markierungen wie die U 16.
- 4 Senioren – Damen + Herren**
Senioren sind alle Schützen und Schützinnen, welche am oder vor dem ersten Tag eines Turniers 55 Jahre alt sind bzw. werden. Sie haben die Wahl in der Senioren- oder Erwachsenenklasse teilzunehmen, jedoch nicht in beiden.
Die Wahl muss bei der jeweiligen Turnieranmeldung getroffen werden.
Wettbewerber der Senioren Klasse schießen von den gleichen Markierungen wie Erwachsene.

Für die Klasseneinteilung ist das am ersten Wettkampftag eines Turniers vollendete Lebensjahr maßgebend. Ein glaubwürdiger Altersnachweis muss vorgelegt werden.

B) Regeln für Wettbewerbe

B.1) Teilnahmeberechtigung

- 1 Jedes Mitglied von „Kalles-Blowguns“ ist berechtigt, an den Deutschen Meisterschaften und Wettbewerben von Kalles Blowguns teilzunehmen.
Bei der Anmeldung müssen der Vor- und Nachname, das Geburtsdatum und die Postanschrift angegeben werden. Damit ist man automatisch Mitglied von „Kalles-Blowguns“.
- 2 Eine Startberechtigung besteht nur, wenn das Startgeld im vorgegebenen Zeitraum bezahlt wurde.
- 3 Die Schützen dürfen in keinem Turnier den Wettbewerb zweimal schießen, außer es wurde in der Ausschreibung ausdrücklich gestattet.
- 4 Die bei der Anmeldung angegebene Stilart ist mit der Registrierung und nach erfolgter Abnahme der Blasrohrkontrolle bindend.
- 5 Der Veranstalter kann die Teilnehmerzahl aus organisatorischen Gründen limitieren.
- 6 Termin, Ort, Wettkampfbeginn und Sonderregelungen sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen.
- 7 Jeder Schütze muss eine eigene Haftpflichtversicherung haben.

B.2) Gültig für alle Klassen

- 01 Das Kaliber des Blasrohrs ist in allen Klassen frei wählbar.
- 02 Das Gewicht des Blasrohrs ist frei wählbar.
- 03 Alle Blasrohre müssen frei von Markierungen sein, die als Visierhilfen dienen können. Von dieser Regel ausgenommen ist die natürliche Maserung des Materials.
- 04 Pfeilhalterungen und Rohrschutz sowie Griffbänder/Moosgummi direkt am Blasrohr sind erlaubt.
- 05 Das Auflegen des Blasrohrs ist verboten. Der Schütze trägt sowohl das Masse- als auch das Haltegewicht des Blasrohrs ohne äußere Hilfsmittel.
- 06 Es sind nur Blasrohre zulässig, die in der Sportordnung aufgeführt sind.
- 07 Der Druck, mit dem der Pfeil angetrieben wird, muss aus den Lungen des Schützen kommen.
- 08 Jede Art von Kompressionen ist verboten.
- 09 Die Einteilung in die Klasse des zu schießenden Blasrohres ist zwingend und wird bei der Blasrohrkontrolle festgelegt. (Ein B-Rohr darf nicht in der A-Rohr Klasse starten, etc.)
- 10 Entfernungsmesser, Ferngläser und sonstige Zielhilfen und deren schriftliche Aufzeichnungen, sind nicht zulässig.
- 11 Jegliche Zielhilfen sind verboten! (Zielfernrohre, sonstige Zieleinrichtungen am Blasrohr, Projektoren, Standfuß (Lafette), Laserpointer (farbiger Punkt), Laserzieleinrichtungen und doppelte Zielpunkte in einer Achse, Kimme bzw. -Kornähnliche Markierungen (Kerbungen, oder Anbauten am Mündungsschutz, etc.) Die Regelkonformität wird von der jeweiligen Turnierleitung vor Turnierbeginn überprüft und beurteilt.
- 12 Die Länge des Blasrohrs wird durch den wirksamen Weg des Pfeils im Rohr (pfeilführende Länge) definiert. Die individuelle Rohrlänge ist in allen Rohrklassen innerhalb der jeweiligen Maximallängen der Klassen vom Schützen frei wählbar.

B.3) Pfeile / Pfeilmaterial

- 1 Der erlaubte maximale Durchmesser der Spitze liegt bei 4 mm.
- 2 Ein Pfeil darf nur eine Spitze besitzen.
- 3 **Jegliche Art von Jagdpfeilen (Broadhead-Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Plastikpfeile (Soft-Darts), sowie Effekt, Kugel und Helicopter-Darts, ist verboten.**

- 4 Sollte ein Pfeil aus dem Blasrohr herausrutschen oder dem Teilnehmer herunterfallen, so gilt dieser nur dann als „nicht geschossen“, wenn der Schütze nicht vor den Abschusspflock treten muss um den Pfeil mit den Händen zu greifen.
- 5 Alle Pfeile müssen aufsteigend beringt sein.

B.4) Blasrohrkontrolle

- 1 Eine Kontrolle der Blasrohre wird vor der Meisterschaft durchgeführt.
- 2 Jede Art von Blasrohren entsprechend der Sportordnung ist erlaubt.
- 3 Jede Art von Pfeilmaterial entsprechend der Sportordnung ist erlaubt.
- 4 Alle Pfeile müssen aufsteigend beringt sein.

Sollte sich im Wettkampf herausstellen, dass die Ausrüstung eines Schützen nach der Blasrohrkontrolle verändert wurde und nicht mehr seiner angegebenen Stilart entspricht, ist eine sofortige Disqualifikation vom gesamten Wettbewerb auszusprechen.

B.5) Verhalten im Wettbewerb, Sicherheitsbestimmungen

Ein sportlich faires und wertschätzendes Verhalten wird vorausgesetzt.
Grobe Unsportlichkeiten und Tätlichkeiten werden geahndet.

- 01 Die Gruppen teilen sich wie folgt ein:
Schütze Nr. 1 ist der Scheiben Captain
Schütze Nr. 2 ist der 1. Schreiber
Schütze Nr. 3 ist der 2. Schreiber
- 02 Der Scheiben Captain ist für die Einhaltung der Regeln und Sicherheitsbestimmungen verantwortlich. Seine Entscheidung über Pfeilwerte ist bindend, ausgenommen ist die Bewertung seines eigenen Pfeils, die vom 1. Schreiber entschieden wird.
- 03 Alle Schützen einer Gruppe sollen in der gleichen Wettbewerbsklasse sein.
- 04 Schützen einer Wettbewerbsklasse müssen am gleichen Tag den gleichen Parcours schießen. Innerhalb ihrer Wettbewerbsklasse können die Schützen nach dem ersten Wettkampftag gemäß ihrer Ergebnisse in neue Gruppen eingeteilt werden.
- 05 Am ersten zu schießenden 3D-Tier einer jeden Gruppe beginnt der erste Schütze (Scheiben Captain). Danach wird wie folgt rolliert/rotiert: Der letzte Schütze beginnt an der nächsten Scheibe (1. wird 2., 2. wird 3. usw.).
- 06 Jeder Schütze einer Gruppe hat umgehend mit seinem Schießvorgang zu beginnen.
- 07 Das Zeitlimit für einen Pfeil beträgt 1 Minute (Ausnahme Halle). Tritt der Schütze an den Pflock läuft seine Zeit für dieses Target. Der einzige Fall, in dem das Zeitlimit überschritten werden darf, ist eine nach der Einschätzung des zuständigen Target Captain (oder des ersten Schreibers, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain handelt) gefährliche Situation.
- 08 Der Target Captain achtet auf die Einhaltung des Zeitlimits (oder der erste Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain handelt).
- 09 Der Schütze muss mit einem Körperteil den Pflock berühren bzw. an der Schießlinie stehen. Sein Körper muss sich, vom Ziel aus gesehen, hinter der Abschussposition befinden. Er darf sich vor Beendigung seines Schießvorgangs nicht zwischen dem Ziel und der

Wettbewerbsordnung von Kalles Blowguns

- Abschussposition aufhalten. Verlässt der Schütze den Abschusspflock, muss er nach hinten wegtreten.
- 10 Sobald ein Schütze sich zwischen der Abschussposition und dem Ziel aufgehalten hat, darf er keine weiteren Pfeile auf das Ziel schießen.
 - 11 Das Blasrohr darf nur in Richtung des Zieles angelegt werden.
 - 12 Es darf erst in Richtung des Zieles angelegt und geschossen werden, wenn sich für den Schützen deutlich erkennbar niemand mehr vor oder hinter dem Ziel aufhält.
 - 13 Bei einer Pfeilsuche hinter einem Ziel muss der Scheiben Captain der Gruppe vor dem Ziel stehen bleiben, um der nachfolgenden Gruppe deutlich anzuzeigen, dass das Ziel noch nicht freigegeben ist.
 - 14 Die Wettbewerber dürfen im Verlauf einer Runde nicht auf Übungsziele oder sonstige Gegenstände schießen.
 - 15 Übungsschießen der Schützen auf Ziele einer Runde, welche für die Zwecke eines Turniers verwendet werden, ist verboten. Spezielle Ziele zum Einschießen werden vor dem Wettkampf zur Verfügung gestellt.
 - 16 Ein Schütze, welcher von dem für seine Gruppe zuständigen Scheiben Captain aus irgendeinem Grund die Genehmigung zum Verlassen des vorgesehenen Bereiches erhält, kann das Recht zur Rückkehr zu seiner Gruppe und somit zum Beenden der nicht abgeschlossenen Runde erhalten. Seine Gruppe muss auf seine Rückkehr warten und anderen Gruppen den Durchlauf gestatten. Der für die Gruppe zuständige Scheiben Captain achtet darauf, dass die Frist von 45 Minuten für die Rückkehr des Schützen eingehalten wird. Nach Ablauf dieser Frist setzt die Gruppe das Schießen fort.
 - 17 Im Falle eines Ausfalls des Sportgerätes (technischer Defekt) kann nach Ermessen des Turnierleiters auf ein vom Turnierleiter ausgewiesenes Übungsziel geschossen werden.
 - 18 Die Schützen müssen über die volle Dauer eines Turniers schießen, wie dies in den Turnier-Spezifikationen festgelegt ist. Die Punkte eines Schützen, welcher das Turnier nicht beendet, werden für eine Auszeichnung nicht berücksichtigt.
 - 19 Eine Gruppe darf nachfolgende Gruppen durch die Suche nach verlorengegangenen Pfeilen nicht aufhalten. Es müssen genügend Pfeile mitgeführt werden, so dass jeder Schütze weiter schießen kann. Verlorengegangene Pfeile können nach Beendigung des Wettkampfes eingesammelt werden.
 - 20 Gruppen dürfen sich anderen Gruppen, während diese auf ein Ziel schießen, nicht nähern oder diese stören, sondern müssen sich solange zurückhalten, bis alle Teilnehmer der Gruppe den Schießvorgang abgeschlossen haben.
 - 21 Der Genuss von Alkohol und Drogen unmittelbar vor und während des Wettkampfes ist aktiven Schützen und dem Aufsichtspersonal untersagt. Offensichtlich unter Drogen (Alkohol, Medikamente usw.) stehende Schützen sind sofort der Turnierleitung zu melden.
 - 22 In den Wettkampf-Parcours gilt absolutes Rauchverbot (vgl. auch § 20 Durchführungsbestimmungen zum Landesforstgesetz). Das Rauchen ist während des Wettkampfes nur an den dafür vom Veranstalter/Ausrichter ausgewiesenen Stellen gestattet.
 - 23 Bei ungünstigen Wetterverhältnissen wird das Turnier nicht unterbrochen, es sei denn, der Turnierleiter gibt ein zuvor vereinbartes Signal. Schützen, die das Gelände vorher verlassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.

- 24 In den schießenden Gruppen sind Begleitpersonen und Haustiere nicht zulässig.
- 25 U 12 und U 16 schießen die Meisterschaft unter gleichen Wettkampfbedingungen wie Erwachsene und Senioren, jedoch mit anderen Entfernungen (Pflöcken).
- 26 Verstöße gegen die Sportordnung führen zur sofortigen Disqualifikation vom gesamten Wettbewerb.

B.6) Pfeil Wertung

- 01 Alle Pfeile müssen aufsteigend nummeriert oder beringt sein.
- 02 Die Pfeile müssen in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden.
- 03 Verlässt ein Schütze die Abschussposition dürfen keine weiteren Pfeile nachgeschossen werden.
- 04 Die Ziele müssen in der vorgegebenen Reihenfolge geschossen werden. Ausgelassene Ziele können nicht nachgeschossen werden.
- 05 Am ersten zu schießenden 3D-Tier einer jeden Gruppe beginnt der erste Schütze (Scheiben Captain). Danach wird wie folgt rolliert/rotiert: Der letzte Schütze beginnt an der nächsten Scheibe (1. wird 2., 2. wird 3. usw.).
- 06 Im Ziel befindliche Pfeile dürfen erst dann berührt werden, wenn sie gezählt und notiert wurden.
- 07 Durch die Auflage hindurchgehende, aber noch im Ziel steckende Pfeile, können von dem für die Gruppe zuständigen Scheiben Captain oder dessen Stellvertreter, welcher den Pfeil nicht geschossen hat, zurückgeschoben und entsprechend gezählt werden.
- 08 Ein Pfeil, welcher einen anderen Pfeil innerhalb eines Zieles trifft und in diesem hängenbleibt, hat den selben Punktwert wie der getroffene Pfeil.
- 09 Von anderen Pfeilen abgelenkte Pfeile werden entsprechend ihrer Position gezählt.
- 10 Schützen, welche mehr Pfeile verschießen als vorgeschrieben, verlieren an dieser Scheibe ihre Punkte.
- 11 Schießt ein Schütze versehentlich den falschen Pfeil, kann dieser nur dann gewertet werden, wenn er diesen Umstand dem zuständigen Scheiben Captain unverzüglich meldet (oder dem ersten Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Scheiben Captain selbst handelt).
- 12 Trennt eine Linie bestimmter Breite eine Zählzone von einer anderen auf einem Ziel ab, befindet sich diese Linie im oberen Zählbereich. In Abwesenheit einer solchen Linie (Sockel) muss der Pfeil an der höhere Zählfläche anliegen, um den höheren Wert zu zählen.
- 13 Der für die Gruppe zuständige Scheiben Captain und beide Schreiber müssen sich zur Registrierung der Punktezahl an das Ziel begeben. Das Ziehen und Werten der Pfeile ist von den Schützen unter Kontrolle des Scheiben-Captains durchzuführen.
- 14 Die Schreiber notieren nach Ansage des jeweiligen Schützen die Punkte präzise an jedem Ziel, erstellen laufend Gesamtergebnisse und vergleichen diese an jedem Ziel.

- 15 Das geschossene Ergebnis einer Scheibe ist unter der entsprechenden Nummer auf der Schießkarte zu notieren.
- 16 Beide Schreiber unterschreiben die Schießkarten nachdem sie diese vollständig ausgefüllt haben.
- 17 Jeder Schütze ist verpflichtet seine Schießkarten vor der Abgabe zu kontrollieren und zu unterschreiben.
- 18 Der Scheiben Captain gibt die Schießkarten beim Auswertungsteam ab.

6a) Folgende Schüsse dürfen wiederholt werden:

- 01 Fällt einem Schützen ein Pfeil herunter und kann er den Pfeil von der Position am Abschusspflock berühren, gilt der Pfeil als nicht geschossen.
- 02 Vom Ziel zurückprallende Pfeile, die vom Schützen aus vor dem Ziel liegen und von welchen angenommen wird, dass sie den Zählbereich getroffen haben, sind mit einem gekennzeichneten Pfeil zu wiederholen oder werden als Körpertreffer gewertet. Voraussetzung ist, dass der Treffer klar erkennbar war. (Abpraller befinden sich vor der Scheibe.)

6b) Folgende Schüsse werden nicht gewertet, die Schüsse dürfen auch nicht wiederholt werden:

- 01 Schützen, die von einem falschen Abschusspflock schießen oder auf ein falsches Ziel geschossen haben.
- 02 Pfeile, welche in Geweih oder Gehörn stecken.
- 03 Pfeile, die das 3D-Tier streifen und nicht im Tier stecken bleiben.
- 04 Das Ziel muss vom Pfeil auf direktem Weg getroffen werden. Pfeile die vor dem Treffen des Zieles den Boden oder ein Hindernis berühren, zählen nicht. Sollten sich Blattwerk oder Gras in der Flugbahn befinden zählen diese nicht als Hindernis.

B.7) Aufgaben des Turnierleiters

Für jedes Turnier wird ein Turnierleiter bestellt. Er hat bei der Aufstellung eines Parcours folgende Punkte zu verantworten:

- 01 Die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen für den Aufbau eines Parcours.
- 02 Die Einhaltung der Entfernungen.
- 03 Die Festsetzung einer Frist, bis zu welcher das Turnier beendet sein muss.
- 04 Die Schießbahnen müssen geräumt sein, um ein Anschlagen der Pfeile an Blätter oder Äste zu vermeiden.
- 05 Jede Person muss ungeachtet ihrer Größe eine freie Sicht auf das Ziel, bzw. die Killzone des 3D-Tieres haben.

- 06 Es sollten keine Wege direkt hinter einem Ziel oder Übungsziel verlaufen. Ist dies der Fall, muss der Weg gesperrt werden. Wenn sich hinter einem Ziel oder Übungsziel in einer kritischen Entfernung Wege, andere Ziele, Straßen oder Gebäude befinden, dann muss dieses Ziel mit einem wirkungsvollen Pfeilfang versehen oder umgestellt werden.
- 07 Die Wege zum nächsten Ziel sollen in einem solchen Winkel vom Ziel wegführen, dass die Schützen die Schusslinie rasch verlassen können.
- 08 Die Wegführung muss klar erkennbar sein.
- 09 Die Ziele sind so zu platzieren, dass Pfeile, die sie verfehlen, keine Gefahr für andere Gruppen darstellen. Die Konstruktion und Aufbau der Ziele muss so stabil sein, dass ein Kippen oder Verschieben des Zieles vermieden wird.
- 10 Meisterschaftskurse werden vom eingesetzten Turnierleiter erst genehmigt, wenn alle Gefahren für die Sicherheit nach Ansicht des Turnierleiters beseitigt sind.
- 11 Über die Abnahme der Wettkampfstätten/Wettkampfparkours ist ein Abnahmeprotokoll zu erstellen und zu unterschreiben.
- 12 Der Turnierleiter trifft sich vor Turnierbeginn mit dem Ausrichter und allen Helfern. Er informiert über den Turnierablauf und übernimmt die Einweisung der Range Captains und der Gruppenbetreuer.

B.6) Wettkampfgericht

Vor Beginn jeder Meisterschaft wird ein Wettkampfgericht bestimmt. Es ist zuständig für alle Proteste und Beschwerden sowie für die Einhaltung der Turnierregeln. Das Wettkampfgericht ist befugt, Verstöße gegen die Sportordnung und die Durchführungsbestimmungen zu ahnden.

Das Wettkampfgericht besteht grundsätzlich aus:

- a) dem Turnierleiter
- b) dem Sportleiter (oder dessen Vertreter)
- c) Repräsentant des Ausrichters

Zulässige Maßnahmen des Wettkampfgerichts:

- a) Begründete Korrekturen von Schießergebnissen
- b) Disqualifikation bei Verstoß gegen die Sportordnung

Proteste und Beschwerden der Wettkampfteilnehmer müssen innerhalb der offiziellen Protestzeit an das Wettkampfgericht eingereicht werden. Die offizielle Protestzeit endet jeweils eine halbe Stunde nach Aushang der Ergebnisliste.

B.7) Parcours-Aufsicht

Zur Überwachung der Turnierregeln, Sicherheitsbestimmungen und Einhaltung der Sportordnung kann die Turnierleitung Aufsichtspersonal (Range Captains und deren Helfer) einsetzen. Dieses Aufsichtspersonal ist berechtigt und verpflichtet, Verwarnungen auszusprechen und festgestellte Regelverstöße unmittelbar dem Turnierleiter zu melden.

B.8) Ehrungen

Es werden in allen Wettbewerbsklassen immer die Plätze 1 - 3 durch die Verleihung einer Medaille (Gold, Silber, Bronze) geehrt.

Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit werden zur Ermittlung der Platzierungen folgende Punkte berücksichtigt:

Die Anzahl der getroffenen Pfeile

Die Anzahl der Innenkills

Die Anzahl der Kills

Ist nach Berücksichtigung der oben genannten Kriterien eine Entscheidung nicht möglich, so sind die Schützen gleichwertig. Dies gilt für alle Wettbewerbe.

C) Wettbewerbe

Alle Wettbewerbe werden laut Ausschreibung ausgetragen.

C.1) Deutsche Meisterschaft Blasrohrsport Halle

- 1 Runden**
In einer Runde werden 5 Pfeile geschossen.
- 2 Satz**
Ein Satz besteht aus 6 Runden
- 3 Match**
Ein Match besteht aus 3 Sätzen

C.1.a) Wettbewerbsregeln für die Halle

- 1 Die Meisterschaft wird an einem Tag durchgeführt.
- 2 Es werden an jedem Tag 3 Sätze geschossen = 1 Match
- 3 An jeder Scheibe werden 2 Reihen Ziele in unterschiedlicher Höhe befestigt.
- 4 Die Schützen schießen abwechselnd oben und unten.
- 5 Der Wechsel wird vom Schiedsrichter angesagt.
- 6 Die Ziele werden von links nach rechts geschossen.
- 7 Wegen des Schattenwurfes der Deckenbeleuchtung wird die untere Zielreihe immer zuerst beschossen.
- 8 Die beiden Schützen notieren nach jeder Runde die Punkte und kontrollieren sich gegenseitig. Bei Streitigkeiten entscheidet der Schiedsrichter.
- 9 Jedes Match beginnt mit einer Einschießrunde auf beide Zielhöhen in der Standard-Distanz.

C.1.b) Zeitlimit

- 1 Die maximale Dauer einer Runde ist 2 Minuten, die einer Wertungspause 2 Minuten.
- 2 Pfeile, die nach Verstreichen des Zeitlimits geschossen wurden, werden nicht gewertet.
- 3 Sollten Unstimmigkeiten mit dem Turnierleiter zu klären sein, wird das in der Wertungspause geklärt. Sollte dies in der Frist von 2 Minuten nicht möglich sein, entscheidet der Turnierleiter.
- 4 Jeder Schütze kann bei technischen Problemen (z. B. Reperatur eines Blasrohrs, das unsicher oder defekt ist) beim Turnierleiter eine Sonderpause beantragen. Diese schließt unmittelbar an die Wertungspause an und darf 5 Minuten nicht überschreiten. Die nächste Runde beginnt frühestens sobald alle Teilnehmer hinter der Schießlinie stehen und bereit sind und spätestens nach Verstreichen des Wertungspausen-Zeitlimits von 5 Minuten.

C.1.c) Ziele / Wertung

- 1 Das Standardziel beträgt im Durchmesser 18 cm.
- 2 Der Durchmesser unterteilt sich in eine Gesamtheit von 3 konzentrischen Kreiszonen.
- 3 Die Durchmesser der Kreise des Ziels betragen 6 cm 12 cm und 18 cm für alle Klassen.
- 4 Die Zielzonen, ausgehend vom Zentrum, sind gelb (7 Punkte), rot (5 Punkte) und blau (3 Punkte).
- 5 Jede Zone verfügt über eine schwarze Trennlinie von 1 mm Dicke, diese befindet sich jeweils innerhalb der Zielzone.

C.1.d) Zielhöhe

- 1 Für alle Schützen liegt die vorgeschriebene Höhe des Zentrums des Ziels zwischen 130 cm und 170 cm. Für U 12 und U 16 liegt die vorgeschriebene Höhe des Zentrums des Ziels zwischen 120 cm und 80 cm

C.1.e) Zieldistanzen

- 1 **Standard Match**
Für Erwachsene und Senioren beträgt die Distanz zum Ziel 10 m.
Für U16 beträgt die Distanz 7 m.
Für die U 12 beträgt die Distanz 5 m.
- 2 **Wechsel Match**
Für Erwachsene und Senioren betragen die Distanzen 10, 7 und 5 m.
Die Distanzen werden in dieser Reihenfolge geschossen und dann wiederholt.
Für U 16 und U 12 betragen die Distanzen 7 und 5 m.
Die Distanzen werden in dieser Reihenfolge geschossen und dann zwei Mal wiederholt.

C.2) Deutsche Meisterschaft Blasrohrsport 3D

C.2.a) Wettbewerbsregeln für die 3D

- 1 Die Meisterschaft wird an einem Tag durchgeführt.
- 2 Es werden zwei Mal 28-30 Scheiben mit unbekannten Entfernungen geschossen.
- 3 Erwachsene und Senioren schießen vom gleichen Abschusspflock
- 4 U 12 und U 16 schießen von einem separaten Abschusspflock.

C.2.b) 3-Pfeil-Runde

Die Ziele sind von einer Abschussposition zu schießen.
Es dürfen höchstens 3 Pfeile geschossen werden.
Nur der erste Wertungstreffer zählt.

Wertung:

Pfeil	Innen-Kill	Außen-Kill	Wund
1.	12	10	7
2.	6	5	4
3.	3	2	1

C.2.c) 2-Pfeil-Runde

Die Ziele sind von einer Abschussposition zu schießen.
Es dürfen höchstens 2 Pfeile geschossen werden.
Nur der erste Wertungstreffer zählt.

Wertung:

Pfeil	Innen-Kill	Außen-Kill	Wund
1.	12	10	7
2.	6	5	4

C.2.d) Doppelhunter-Runde

Die Ziele sind von zwei Abschussposition zu schießen.
Von jeder Abschussposition wird ein Pfeil geschossen.
Beide Pfeile werden gleichwertig gezählt.

Wertung:

Pfeil	Innen-Kill	Außen-Kill	Wund
1.	6	5	2
2.	6	5	2

C.2.e) Hunter-Runde

Die Ziele sind von einer Abschussposition zu schießen.
Es wird nur ein Pfeil geschossen.

Wertung:

Pfeil	Innen-Kill	Außen-Kill	Wund
1.	12	10	7

C.2.f) Spezial-Runde

Die Standardeinheit besteht aus Zielen folgender Spezifikation:

bis maximal 3 Zeit-Scheiben - 1 Pflock - 1 Tier
bis maximal 3 Herden-Scheiben - 1 Pflock - 3 Tiere
bis maximal 3 Gruppen-Scheiben - 3 Pflöcke - 3 Tiere
mindestens 6 klassische Standard-Scheiben - 3 Pflöcke - 1 Tier

Zeit-Scheiben:

- 1 Ein einziges Ziel.
- 2 Ein einziger Abschusspflock.
- 3 Es sind drei Pfeile innerhalb von 30 sec. in markierter Reihenfolge zu schießen.
- 4 Bei Zeitüberschreitung wird kein einziger Pfeil gewertet. Die Schützen stehen in der „Fertigposition“, der Pfeil ist im Blasrohr, aber das Blasrohr ist noch nicht am Mund.
- 5 Die Pfeile zwei und drei müssen sich im Köcher befinden, ein separieren der Pfeile ist nicht erlaubt. Die Schützen signalisieren dem Zeitnehmer, dass sie fertig sind.
- 6 Erst auf das Zeichen des Zeitnehmers dürfen die Bögen ausgezogen werden.
- 7 Auf das Stoppsignal haben die Schützen sofort mit dem Schießen aufzuhören.
- 8 Bei einer Gefahrensituation oder Materialfehlern wird der Vorgang unterbrochen und neu gestartet.
- 9 Es werden alle drei Pfeile gewertet und addiert.

Herden-Scheiben:

- 1 Ein einziger Abschusspflock.
- 2 Drei verschiedene Ziele in unterschiedlicher Entfernung, markiert mit A-B-C.
- 3 Es sind drei markierte Pfeile in der Reihenfolge A-B-C zu schießen. Jeweils ein Pfeil pro Ziel.
- 4 Es werden alle drei Pfeile gewertet und addiert.

Wettbewerbsordnung von Kalles Blowguns

Gruppen-Scheiben:

- 1 Drei verschiedene Ziele – gleicher oder unterschiedlicher Größe – in drei verschiedenen Entfernungen, markiert mit A-B-C.
- 2 Je Ziel ein separater Abschusspflock.
- 3 Es sind drei markierte Pfeile in der Reihenfolge A-B-C zu schießen. Jeweils ein Pfeil pro Ziel.
- 4 Es werden alle drei Pfeile gewertet und addiert.

Klassische Standard-Scheiben:

- 1 Ein einziges Ziel mit drei verschiedenen Abschusspflocken.
- 2 Die Pflöcke sind mit 1, 2 und 3 markiert. Von jedem Pflock ist ein Pfeil auf das Ziel zu schießen.
- 3 Die Pfeile sind in der Reihenfolge 1 - 3 zu markieren und zu schießen.
- 4 Es werden alle drei Pfeile gewertet und addiert.

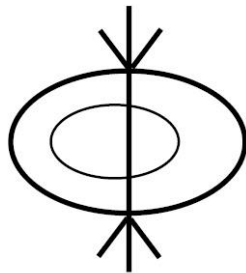
Wertung:

Bei der Spezialrunde werden alle drei Pfeile gewertet. Die auf jedem Stand erreichte Punktzahl kann das Maximum von 12 Punkten nicht übersteigen.

Pfeil	Innen-Kill	Außen-Kill	Wund
1.	4	3	1
2.	4	3	1
3.	4	3	1

C.2.f) 3D-Ziele

3D-Ziele werden nach der Größe der Killzone in vier verschiedene Gruppen eingeteilt. Für die Ermittlung wird die Höhe einer Senkrechten gemessen, die durch das Zentrum sowie die zentrale und innere Wertungszone geht.



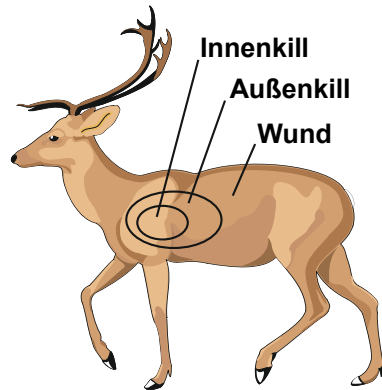
3D-Tiere werden in folgende Gruppen klassifiziert:

Tiergruppe	Höhe
I	> 250 mm
II	201 - 250 mm
III	150 - 200 mm
IV	< 150 mm

Wettbewerbsordnung von Kalles Blowguns

Die Wertungszonen der 3D-Tiere sind in drei Bereiche eingeteilt:

Körpertreffer/Wund, Außenkill und Innenkill.



Bei 3D-Tieren, die mehr als eine Killzone haben, gilt immer der dem Schützen zugewandte Kill.

C.3) Deutsche Meisterschaft Blasrohrsport Feld

C.3.a) Wettbewerbsregeln für die Feld

- 01 Die Meisterschaft wird an einem Tag durchgeführt.
- 02 Es werden zwei Standarteinheiten am Tag geschossen.
- 03 Eine Standarteinheit besteht aus 15 Scheiben mit bekannten Entfernungen.
- 04 An jeder Scheibe werden 4 Pfeile geschossen.
- 05 An jeder Scheibe sind 1 bis 4 Abschusspositionen.
- 06 Bei einer Abschussposition werden alle 4 Pfeile von einer Abschussposition geschossen.
- 07 Bei zwei Abschusspositionen werden von jeder Abschussposition zwei Pfeile geschossen.
- 08 Bei vier Abschusspositionen wird von jeder Abschussposition ein Pfeil geschossen.
- 09 Erwachsene und Senioren schießen von den gleichen Abschussplätzen.
- 10 U 12 und U 16 schießen von separaten Abschussplätzen.

Scheibe	Altersklasse	Feldrunde		Jagdrunde	
		Distanzen in Meter	Spiegel in cm	Distanzen in Meter	Spiegel in cm
A	Erw / Sen	30 - 27 - 24 - 21	50	21	
	U16 / U12				
B	Erw / Sen	25	50	25	
	U16 / U12				
C	Erw / Sen	24 - 22 - 20 - 18	40	20 - 18 - 16 - 14	
	U16 / U12				
D	Erw / Sen	18 - 18	40	16	
	U16 / U12				
E	Erw / Sen	21	40	14	
	U16 / U12				
F	Erw / Sen	18	30	13	
	U16 / U12				

Wettbewerbsordnung von Kalles Blowguns

G	Erw / Sen	17 - 14	30	9	
	U16 / U12				
H	Erw / Sen	15 – 10	30	15	
	U16 / U12				
I	Erw / Sen	12 - 12 - 12 - 12	30	12	
	U16 / U12				
J	Erw / Sen	12	20	10	
	U16 / U12				
K	Erw / Sen	9	20	9	
	U16 / U12				
L	Erw / Sen	8 - 6	20	8	
	U16 / U12				
M	Erw / Sen	7 - 7 - 7 - 7	20	7	
	U16 / U12				
N	Erw / Sen	6 - 5 - -4 - 3	10	5	
	U16 / U12				
O	Erw / Sen	4	10	3	
	U16 / U12				

C.3.b) Feldrunde

Die Ziele sind von einer, bis zu vier Abschusspositionen zu schießen.
Alle Pfeile haben den gleichen Punktwert.

Wertung:

Pfeil	1. Ring von Innen	2. Ring von Innen	3. Ring von Innen	4. Ring von Innen	5. Ring von Innen
1-4	5	4	3	2	1

C.3.c) Jagdrunde

Die Ziele sind von einer, bis zu vier Abschusspositionen zu schießen.
Alle Pfeile haben den gleichen Punktwert.

Wertung:

Pfeil	1. Ring von Innen	2. Ring von Innen	3. Ring von Innen
1-4	5	3	1

C.3.d) Auflagen

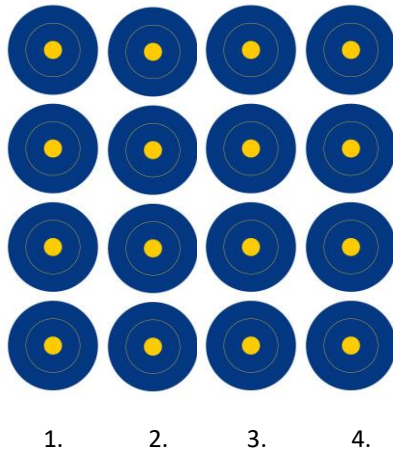
Ø 10 cm

Es müssen 4 Auflagen mit je 4 Zielen an jeder Scheibe angebracht werden.

Der 1. Schütze schießt auf die linken Auflagen, der zweite auf die zweiten von links, usw.

Die Ziele sind von unten nach oben zu schießen.

Jagdscheibe



Feldscheibe



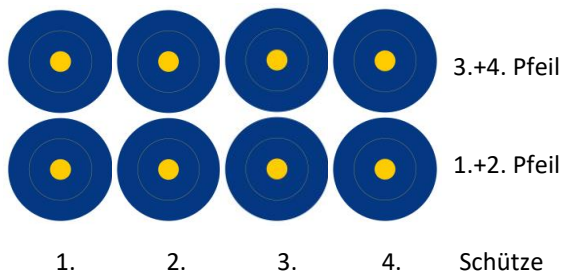
Ø 20 cm

Es müssen 4 Auflagen mit 2 Zielen an jeder Scheibe angebracht werden.

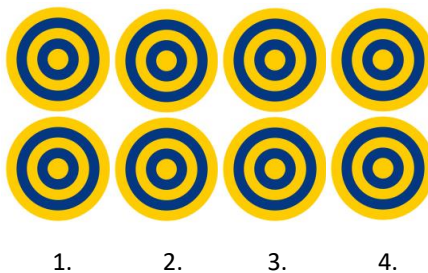
Der 1. Schütze schießt auf die linken Auflagen, der zweite auf die zweiten von links, usw.

Es werden erst 2 Pfeile auf das untere Ziel geschossen, dann 2 Pfeile auf das obere Ziel.

Jagdscheibe



Feldscheibe



Ø 30 cm

Es müssen 4 Auflagen mit 1 Ziel an jeder Scheibe angebracht werden.

Jeder Schütze hat seine eigene Auflage, auf die er alle Pfeile schießt.

Jagdscheibe



Feldscheibe



Wettbewerbsordnung von Kalles Blowguns

Ø 40 cm

Es müssen 2 Auflagen mit 1 Ziel an jeder Scheibe angebracht werden.

Auf die linke Auflage schießen Schütze 1 und 3, auf die rechte Auflage Schütze 2 und 4.

Jagdscheibe



1.+3. Schütze



2.+4. Schütze

Feldscheibe



1.+3. Schütze



2.+4. Schütze

Ø 50 cm

Es muss 1 Auflagen mit 1 Ziel an jeder Scheibe angebracht werden.

Alle Schützen schießen auf eine Auflage.

Jagdscheibe



1. - 4. Schütze

Feldscheibe



1. - 4. Schütze

Fächerschuss

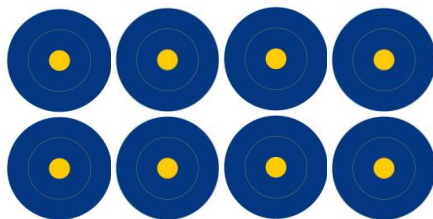
Beim Fächerschuss wird von 4 verschiedenen Abschusspositionen geschossen, die jedoch alle auf der gleichen Distanz stehen.

Ø 20 cm

Es müssen 2 Auflagen mit 4 Zielen an jeder Scheibe angebracht werden.

Die Schützen 1+ 2 schießen die unteren Auflagen von links nach rechts, die Schützen 3+4 die oberen Auflagen von links nach rechts. Es wird beim linken Abschusspflock begonnen und nach jedem Schuss einen Abschusspflock weiter nach recht gegangen.

Jagdscheibe



1.

2.

3.

4.

3.+4.
Schütze

1.+2.
Schütze

Pfeile

Feldscheibe



1.

2.

3.

4.

Wettbewerbsordnung von Kalles Blowguns

Ø 40 cm

Es müssen 2 Auflagen mit 1 Ziel an jeder Scheibe angebracht werden.

Es wird beim linken Abschusspflock begonnen. Von den ersten beiden Abschusspflöcken wird auf die linke Auflage geschossen, vom 3. und 4. Abschusspflock auf die rechte Auflage. Alle Schützen nutzen die gleichen Auflagen.

Jagdscheibe



1.+2. Pfeil



3.+4. Pfeil

Feldscheibe



1.+2. Pfeil



3.+4. Pfeil