

Ausschreibung für die

Bezirksoberliga / Bezirksliga / Bezirksklasse

Blasrohrschiessen

2026 /2027



1. Mannschaftszusammensetzung/Kosten

Eine Mannschaft ist startberechtigt, wenn sie aus mindestens 3 Einzelschützen besteht. Pro Wettkampftag dürfen maximal 6 lizenzierte Schützen zum Einsatz kommen, dies beinhaltet auch die Trainingsscheiben. Ein Austausch der Schützen von Match zu Match ist erlaubt. Die Mannschaften tragen eine einheitliche Vereins- oder Ligakleidung. Startberechtigt sind die Wettkampfklassen Jugend m/w und älter.

Die Ligavereine beteiligen sich mit 100 € pro Saison an den Kosten. Der Betrag wird am 1. Wettkampftag beim Ligaleiter abgegeben.

Setzliste der Mannschaften für die an jedem Wettkampftag stattfindenden 7 Matches:

	<i>Scheibe 1/2</i>	<i>Scheibe 3/4</i>	<i>Scheibe 5/6</i>	<i>Scheibe 7/8</i>
Match	5 gegen 4	2 gegen 7	1 gegen 8	3 gegen 6
Match	3 gegen 5	8 gegen 4	7 gegen 1	6 gegen 2
Match	4 gegen 7	1 gegen 6	2 gegen 5	8 gegen 3
Match	8 gegen 2	7 gegen 3	6 gegen 4	1 gegen 5
Match	7 gegen 6	5 gegen 8	3 gegen 2	4 gegen 1
Match	1 gegen 3	4 gegen 2	8 gegen 6	5 gegen 7
Match	2 gegen 1	6 gegen 5	4 gegen 3	7 gegen 8

2. Wertung

Für jedes gewonnene Match bekommt die Siegermannschaft 2 Punkte, bei Unentschieden jede Mannschaft 1 Punkt.

Tritt eine Mannschaft nicht oder nicht vollständig an, erhält diese keine Wertung gutgeschrieben und das Match wird für die vollständig angetretene Mannschaft mit 2:0 Matchpunkten und 6:0 Satzpunkten gewertet.

Ein Match besteht aus bis zu 5 Sätzen mit je 6 Pfeilen (jeweils 2 pro Schütze). Diese müssen in 1 Minute je Satz auf eine Blasrohranlage (Sportordnung DSB Scheibe Nr. 24) geschossen werden. Das Match endet, sobald eine Mannschaft 6 Satzpunkte erreicht hat.

Jede Mannschaft bestreitet an jedem der 4 Wettkampftage 7 Matches. Es schießt jede Mannschaft gegen jede Mannschaft ein Match.

Jedes Mannschaftsmitglied schießt seine Pfeile auf den Spot seiner Wahl. Die Reihenfolge der Abgabe der 2 Pfeile pro Schütze obliegt der Mannschaft selbst. Auf jedem Spot darf nur 1 Pfeil stecken. Stecken mehr als 1 Pfeil in einem Spot, wird nur der Schlechteste gewertet, der/die andere(n) werden mit „M“ gewertet.

Eine Wettkampfpause findet nach dem 4. Match statt (max. 30 Minuten).

3. Organisation

In der Frühjahrssitzung Blasrohr werden die Wettkampftermine und Wettkampforte der austragenden Vereine festgelegt. Die Wettkämpfe sollen im Oktober und November und im April und Mai des Folgejahres stattfinden.

Die Anmeldung jeder Mannschaft im Wettkampfbüro erfolgt durch den Mannschaftsführer. Es wird eine Identitätskontrolle durchgeführt. Am 1. Wettkampftag erhält jedes Mannschaftsmitglied eine Startnummer, die es bis zum Ablauf der Saison behält und während dem Wettkampf am Rücken getragen wird.

Die 3 Mannschaftsschützen müssen vor Matchbeginn im Meldezettel eingetragen sein und beim Kampfrichter abgegeben werden.

Es muss eine Einschießscheibe vorhanden sein, Einschießzeit max. 30 Minuten. Die letzte Passe wird vom Kampfrichter angesagt.

4. Wettkampffunktionäre

Die Schießleitung wird vom ausrichtenden Verein gestellt. Die Kampfrichter werden von der Ligaleitung ausgewählt.

5. Schießregeln

Beim Einschießen dürfen alle Schützen gleichzeitig auf die Schießlinie gehen. Beim Wettkampf darf nur der startende Schütze jeder Mannschaft erst mit Beginn der laufenden 60 Sekunden die Schiesslinie betreten. Es darf immer nur 1 Schütze an der Schiesslinie stehen. Die beiden anderen Mannschaftsmitglieder und der Coach befinden sich hinter der 1 m Linie in der Mannschaftsbox.

Wenn mehr als 6 Pfeile auf der Auflage stecken, zählen alle als Teil dieser Passe, aber nur die 6 Pfeile mit der niedrigsten Ringzahl werden gewertet. Der andere Pfeil (die anderen Pfeile) werden als Fehlschuss „M“ gewertet.

Der Schütze darf erst dann seinen Pfeil aus dem Köcher ziehen, wenn er an der Schiesslinie steht.

In der Mannschaftsbox halten sich die 3 Schützen, die beim laufenden Match eingesetzt sind und evtl. der Coach auf. Alle müssen Vereinskleidung tragen. Der Coach trägt keine Startnummer. Die Blasrohre verbleiben bis zum Ende des Matches in der Box.

Alle Schützen und der Coach dürfen sich gegenseitig mündlich unterstützen. Es darf ein Fernglas benutzt werden.

Zur Trefferaufnahme gehen nur die 3 eingesetzten Mannschaftsschützen zur Scheibe. Die Trefferaufnahme wird von einem Mannschaftsmitglied der gegnerischen Mannschaft kontrolliert.

6. Strafen

Zu frühes Überschreiten der 1 m Linie des ersten Schützen oder Wechselfehler werden mit einer Verwarnung angezeigt. Beim zweiten oder jedem weiteren Verstoß bekommt die Mannschaft 10 Ringe abgezogen.

Zu frühes Überschreiten der 1 m Linie in Verbindung mit vorzeitigem Herausziehen eines Pfeils aus dem Köcher wird mit sofortigem Abzug von 10 Ringen bestraft.

Ein Pfeil, der vor oder nach dem Signal für die Begrenzung der Schiesszeit geschossen wird, wird mit dem Verlust des höchsten Wertes der Passe geahndet und als Fehlschuss „M“ gewertet.

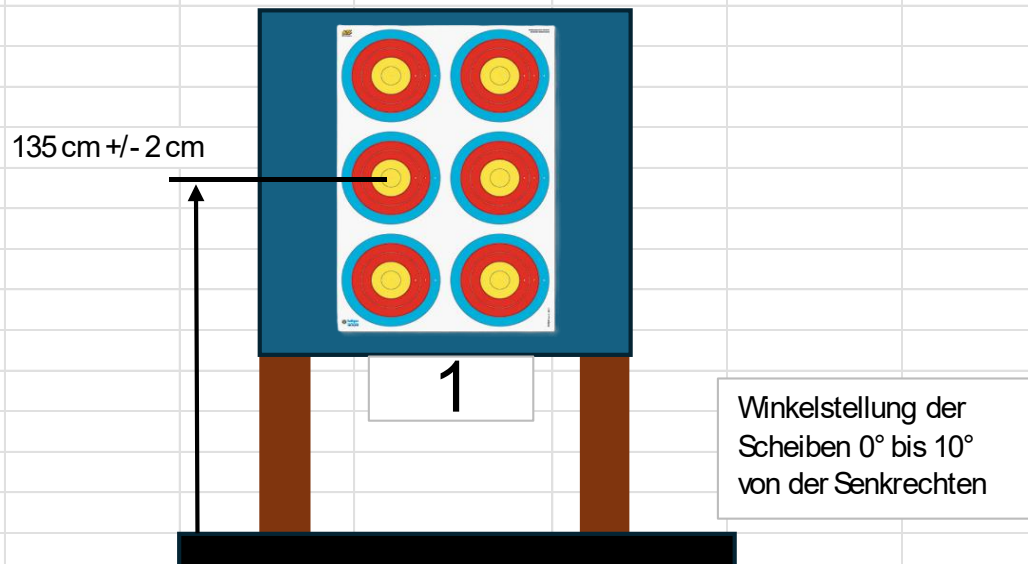
Wenn ein Schütze mehr als 2 Pfeile schießt, verliert die Mannschaft den oder die höchsten Werte dieses Satzes.

7. Geräte-/ Ausrüstungskontrolle

Die Kontrolle beginnt vor dem Beginn des Einschießens. Weiterhin können Kontrollen jederzeit während des Wettkampfes durchgeführt werden. Wird während des Wettkampfes regelwidriges Material festgestellt, wird der Schütze disqualifiziert und die Mannschaft verliert das Match mit 0:2 Match- und 0:6 Satzpunkten.

Wenn Schützen eingesetzt werden, die nicht auf der Meldekarte eingetragen sind, verliert die Mannschaft das Match mit 0:2 Punkten und 0:6 Satzpunkten. Die Ringe der regulär eingesetzten Schützen werden gewertet.

Wettkampfscheibe



Wettkampffeld

