

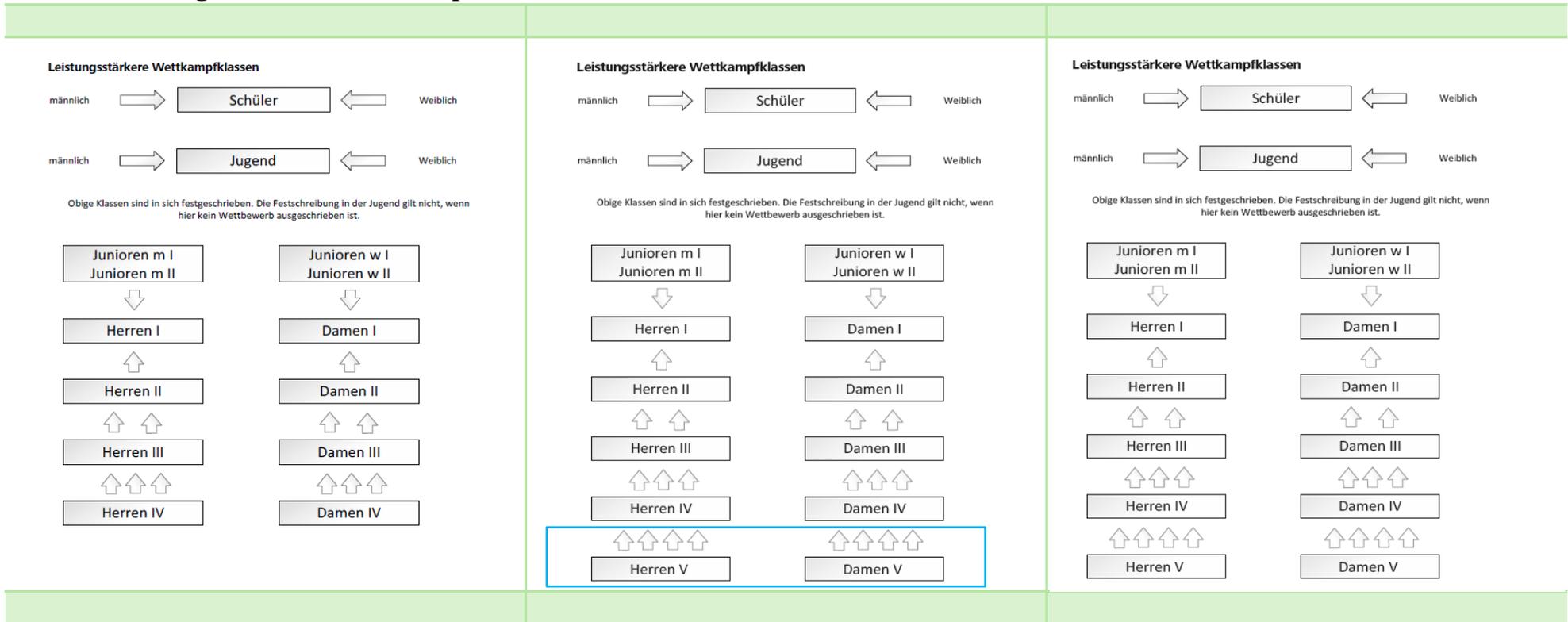
# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 0 - Allgemeingültige Regeln für alle Disziplinen

Bisheriger Wortlaut	Änderung	Neuer Wortlaut
	<p><b>0.1.7 Fair Play</b> Fair Play ist Pflicht. Es bedeutet mehr als die bloße Einhaltung von Regeln – es verkörpert eine Haltung, die das Fundament des sportlichen Miteinanders bildet. Fair Play steht für Achtung und Respekt gegenüber dem Gegner, der als gleichwertiger Partner im Wettstreit betrachtet wird. Es erfordert, das physische und psychische Wohlbefinden des Gegners zu wahren und aktiv Verletzungen, Diskriminierung sowie unfairem Verhalten vorzubeugen. Darüber hinaus verpflichtet Fair Play zur Vermeidung und Bekämpfung von Betrug, Doping, körperlicher und verbaler Gewalt, der Ausnutzung ungleicher Chancen und jeglicher Form von Korruption. Fair Play steht für ethisches Verhalten im Sport, das nicht nur die Leistung, sondern auch den Charakter des Athleten widerspiegelt.</p>	<p><b>0.1.7 Fair Play</b> Fair Play ist Pflicht. Es bedeutet mehr als die bloße Einhaltung von Regeln – es verkörpert eine Haltung, die das Fundament des sportlichen Miteinanders bildet. Fair Play steht für Achtung und Respekt gegenüber dem Gegner, der als gleichwertiger Partner im Wettstreit betrachtet wird. Es erfordert, das physische und psychische Wohlbefinden des Gegners zu wahren und aktiv Verletzungen, Diskriminierung sowie unfairem Verhalten vorzubeugen. Darüber hinaus verpflichtet Fair Play zur Vermeidung und Bekämpfung von Betrug, Doping, körperlicher und verbaler Gewalt, der Ausnutzung ungleicher Chancen und jeglicher Form von Korruption. Fair Play steht für ethisches Verhalten im Sport, das nicht nur die Leistung, sondern auch den Charakter des Athleten widerspiegelt.</p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## 0.7.1.1 Leistungsstärkere Wettkampfklassen



## Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

<p><b>0.7.4.1 Teilnahmeberechtigung - Einzelschützen</b>                  .....Schützen, die oberhalb der Vereinsmeisterschaft im gleichen Wettbewerb an Meisterschaften verschiedener Landesverbände, Verbandsstufen oder anderer Nationen teilnehmen, sind für das gesamte Sportjahr, auch nachträglich, im betroffenen Wettbewerb gesperrt.</p> <p><b>Startberechtigung für EU-Bürger/Ausländische Sportler</b></p>	<p><b>0.7.4.1 Teilnahmeberechtigung - Einzelschützen</b>                  .....Schützen, die oberhalb der Vereinsmeisterschaft im gleichen Wettbewerb an Meisterschaften verschiedener Landesverbände, Verbandsstufen oder anderer Nationen teilnehmen, sind für das gesamte Sportjahr, auch nachträglich, im betroffenen Wettbewerb gesperrt.</p> <p style="color: #00a0e3;">Schützen mit deutscher Staatsangehörigkeit gelten prinzipiell als Deutsche und dürfen an den Meisterschaften des DSB teilnehmen. (Besondere Regelung: s. Liga-Ordnung)</p> <p><b>Startberechtigung für EU-Bürger/Ausländische Sportler</b></p> <div style="border: 1px solid #00a0e3; height: 40px; width: 100%; margin-top: 20px;"></div>	<p><b>0.7.4.1 Teilnahmeberechtigung - Einzelschützen</b>                  .....Schützen, die oberhalb der Vereinsmeisterschaft im gleichen Wettbewerb an Meisterschaften verschiedener Landesverbände, Verbandsstufen oder anderer Nationen teilnehmen, sind für das gesamte Sportjahr, auch nachträglich, im betroffenen Wettbewerb gesperrt.</p> <p>Schützen mit deutscher Staatsangehörigkeit gelten prinzipiell als Deutsche und dürfen an den Meisterschaften des DSB teilnehmen. (Besondere Regelung: s. Liga-Ordnung)</p> <p><b>Startberechtigung für EU-Bürger/Ausländische Sportler</b></p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

0.21 Wettbewerbe des DSB		
<p><b>0.21 Wettbewerbe des DSB</b></p> <p>Kennzahl 5.11 Zeitvorgabe in min. 55 Kennzahl 5.20 Zeitvorgabe in min. 2x90 Sec</p>	<p><b>0.21 Wettbewerbe des DSB</b></p> <p>Kennzahl 5.11 Zeitvorgabe in min. <del>55</del> 70 Kennzahl 5.20 Zeitvorgabe in min. 2x90 <del>Sec</del></p> <p>Kennzahl 7.11 Perkussionsgewehr - Auflage Kennzahl 7.51 Perkussionspistole - Auflage</p> <div style="border: 1px solid blue; height: 40px; width: 250px; margin-top: 20px;"></div>	<p><b>0.21 Wettbewerbe des DSB</b></p> <p>Kennzahl 5.11 Zeitvorgabe in min. 70 Kennzahl 5.20 Zeitvorgabe in min. 2x90</p> <p>Kennzahl 7.11 Perkussionsgewehr - Auflage Kennzahl 7.51 Perkussionspistole - Auflage</p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 1 - Regeln für Gewehr

<p><b>1.4.6 Schaftkappe und Haken</b></p> <p>Hinweis: das Maß 25 mm gilt nicht für Zimmerstutzen, KK-100m und Auflage</p> <p><b>1.5.1 Festlegungen für alle Gewehre</b></p> <p>6. Hinterschaftgewichte dürfen nicht länger sein als der tiefste Punkt der Kappe, der die Schulter berührt (siehe Zeichnung).</p> <p><b>1.5.4 Buchstabe K</b> Parallele Rechts- oder Linksverstellung oder Drehung um eine Achse der Schaftkappe von der Normalstellung aus</p>	<p><b>1.4.6 Schaftkappe und Haken</b></p> <p>Hinweis: das Maß 25 mm gilt nicht für Zimmerstutzen <b>und</b> KK-100m <b>und Auflage</b></p> <p><b>1.5.1 Festlegungen für alle Gewehre</b></p> <p>6. Hinterschaftgewichte / <b>Schaftbacken</b> dürfen nicht länger sein als der tiefste Punkt der Kappe, der die Schulter berührt (siehe Zeichnung).</p> <p><b>1.5.4 Buchstabe K</b> Parallele Rechts- oder Linksverstellung oder Drehung um <b>eine</b> die vertikale oder horizontale Achse der Schaftkappe von der Normalstellung aus</p>	<p><b>1.4.6 Schaftkappe und Haken</b></p> <p>Hinweis: das Maß 25 mm gilt nicht für Zimmerstutzen und KK-100m</p> <p><b>1.5.1 Festlegungen für alle Gewehre</b></p> <p>6. Hinterschaftgewichte / Schaftbacken dürfen nicht länger sein als der tiefste Punkt der Kappe, der die Schulter berührt (siehe Zeichnung).</p> <p><b>1.5.4 Buchstabe K</b> Parallele Rechts- oder Linksverstellung oder Drehung um die vertikale oder horizontale Achse der Schaftkappe von der Normalstellung aus</p>
--	---	--

## Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

<p><b>1.7.5 Schusszahlen</b> <i>(beim Unterhebelgewehr)</i></p> <p>20 Schuss kniend (kein Sitzend-Ersatzanschlag; Regel 1.1.3, aber Riemenbenutzung ist untersagt) in 4 Serien zu je 5 Schuss in jeweils 50 Sekunden</p> <p><b>1.8.4 Wettkampfzeit</b> <i>(Ordonnanzgewehr)</i></p> <p>.....In dieser Zeit kann der Sportler vor Beginn der Wettkampfschüsse unbegrenzte Probeschüsse in der Liegend-Stellung machen.</p> <p>Wettkampfzeit 45 Minuten</p>	<p><b>1.7.5 Schusszahlen</b> <i>(beim Unterhebelgewehr)</i></p> <p>20 Schuss kniend (Regel 1.1.3), auch sitzend (Regel 1.1.4) ab Herren II / Damen II (<del>kein Sitzend-Ersatzanschlag; Regel 1.1.3, aber Riemenbenutzung ist untersagt</del>) in 4 Serien zu je 5 Schuss in jeweils 50 Sekunden, <b>Riemennutzung ist untersagt</b></p> <p><b>1.8.4 Wettkampfzeit</b> <i>(Ordonnanzgewehr)</i></p> <p>.....In dieser Zeit kann der Sportler vor Beginn der Wettkampfschüsse unbegrenzte Probeschüsse in der Liegend-Stellung machen.</p> <p>Wettkampfzeit <del>45</del> 55 Minuten (<b>andere Systeme 45 Minuten</b>)</p>	<p><b>1.7.5 Schusszahlen</b> <i>(beim Unterhebelgewehr)</i></p> <p>20 Schuss kniend (Regel 1.1.3), auch sitzend (Regel 1.1.4) ab Herren II / Damen II in 4 Serien zu je 5 Schuss in jeweils 50 Sekunden, Riemennutzung ist untersagt</p> <p><b>1.8.4 Wettkampfzeit</b> <i>(Ordonnanzgewehr)</i></p> <p>.....In dieser Zeit kann der Sportler vor Beginn der Wettkampfschüsse unbegrenzte Probeschüsse in der Liegend-Stellung machen.</p> <p>Wettkampfzeit 55 Minuten (andere Systeme 45 Minuten)</p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 2 - Regeln für Pistole und Revolver

<p><b>2.8.4 Komplettierung bei anerkannten Störungen</b></p> <p><i>(Tabelle)</i></p> <p>Fur die Fortsetzung einer bei anerkannter Störung unterbrochenen Wettkampfsreihe beim Präzisionsschießen steht dem Schützen für die restlichen Schüsse je Schuss eine Minute zur Verfügung.</p>	<p><b>2.8.4 Komplettierung bei anerkannten Störungen</b></p> <p><i>(Tabelle)</i></p> <p>Fur die Fortsetzung einer bei anerkannter Störung unterbrochenen Wettkampfsreihe beim Präzisionsschießen steht dem Schützen für die restlichen Schüsse je Schuss eine Minute zur Verfügung. <b>Bei Mehrschüssiger Luftpistole je Schuss 30 Sekunden.</b></p>	<p><b>2.8.4 Komplettierung bei anerkannten Störungen</b></p> <p><i>(Tabelle)</i></p> <p>Fur die Fortsetzung einer bei anerkannter Störung unterbrochenen Wettkampfsreihe beim Präzisionsschießen steht dem Schützen für die restlichen Schüsse je Schuss eine Minute zur Verfügung. Bei Mehrschüssiger Luftpistole je Schuss 30 Sekunden.</p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 3 - Regeln für Flintenschießen

<p><b>3.4.1 Stationswechsel</b></p> <p>Alle Flinten müssen bei Trap und Doppeltrap zwischen den Schützenständen eins (1) bis fünf (5) offen und zwischen Stand fünf (5) und sechs (6), sowie Stand sechs (6) und eins (1) offen und entladen getragen werden. Der Schütze darf auf seiner Schützenposition die Flinte erst schließen, wenn der Schütze zur Linken bzw. der Schütze auf Position fünf (5), auf eine regelgerechte Wurfscheibe oder Doublette geschossen hat.</p>	<p><b>3.4.1 Stationswechsel</b></p> <p><del>Alle Flinten müssen bei Trap und Doppeltrap zwischen den Schützenständen eins (1) bis fünf (5) offen und zwischen Stand fünf (5) und sechs (6), sowie Stand sechs (6) und eins (1) offen und entladen getragen werden. Der Schütze darf auf seiner Schützenposition die Flinte erst schließen, wenn der Schütze zur Linken bzw. der Schütze auf Position fünf (5), auf eine regelgerechte Wurfscheibe oder Doublette geschossen hat.</del></p> <p>Die Flinten müssen bei Trap und Doppeltrap zwischen allen Schützenständen offen und entladen getragen werden. Erst bei der vollständigen Einnahme der Schützenstände 1 – 5 darf die Flinte geladen werden. Auf dem Schützenstand 6 (Warteposition) darf die Flinte nicht geladen werden. Der Schütze darf auf seiner Schützenposition die Flinte erst schließen, wenn der Schütze zur Linken bzw. der Schütze auf Position fünf (5) , auf eine regelgerechte Wurfscheibe oder Doublette geschossen hat.</p>	<p><b>3.4.1 Stationswechsel</b></p> <p>Die Flinten müssen bei Trap und Doppeltrap zwischen allen Schützenständen offen und entladen getragen werden. Erst bei der vollständigen Einnahme der Schützenstände 1 – 5 darf die Flinte geladen werden. Auf dem Schützenstand 6 (Warteposition) darf die Flinte nicht geladen werden. Der Schütze darf auf seiner Schützenposition die Flinte erst schließen, wenn der Schütze zur Linken bzw. der Schütze auf Position fünf (5) , auf eine regelgerechte Wurfscheibe oder Doublette geschossen hat.</p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 4 - Regeln für das Schießen auf Laufende Scheibe

	- keine Änderungen -	

## Teil 5 - Regeln für das Armbrustschießen

	- keine Änderungen -	

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 6 - Regeln für das Bogenschießen

	aus Bereitstellung BA Bogen	

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 7 - Regeln für das Schießen mit Vorderladerwaffen

<p><b>7.8.3.1 Funktionsstörungen</b></p> <p>Bei Funktionsstörungen muss auf derselben Station wiederholt werden. Erlaubt sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkussionsflinte: eine Störung je Durchgang, jede weitere Störung gilt als „Fehler“. Nach maximal 6 Störungen beendet der Schütze seinen Durchgang.</li> <li>• Steinschlossflinte: drei Störungen je Durchgang, jede weitere Störung gilt als „Fehler“. Nach maximal 6 Störungen beendet der Schütze seinen Durchgang.</li> <li>• Wenn eine Waffenstörung auf ein mecha-nisches Versagen der Feuerwaffe (also nicht auf Zündprobleme) zurückzuführen ist, wird eine „zusätzliche Waffenstörung“ zugestanden. Das nächste mechanische Versagen wird als Fehler gewertet.</li> </ul>	<p><b>7.8.3.1 Funktionsstörungen</b></p> <p>Bei Funktionsstörungen muss auf derselben Station wiederholt werden. Erlaubt sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkussionsflinte: eine Störung je Durchgang, jede weitere Störung gilt als „Fehler“. Nach maximal 6 Störungen beendet der Schütze seinen Durchgang.</li> <li>• Steinschlossflinte: drei Störungen je Durchgang, jede weitere Störung gilt als „Fehler“. Nach maximal 6 Störungen beendet der Schütze seinen Durchgang.</li> <li>• Wenn eine Waffenstörung auf ein mecha-nisches Versagen der Feuerwaffe (also nicht auf Zündprobleme) zurückzuführen ist, wird eine „zusätzliche Waffenstörung“ zugestanden. Das nächste mechanische Versagen wird als Fehler gewertet.</li> </ul> <p>Eine anerkannte Funktionsstörung liegt immer vor, wenn beim Schussversuch die Treibladung nicht gezündet wird.</p> <p>Wertung: - Funktionsstörung - NO TARGET, bzw. bei Überschreiten der erlaubten Anzahl an Störungen - Funktionsstörung - FEHLER</p>	<p><b>7.8.3.1 Funktionsstörungen</b></p> <p>Bei Funktionsstörungen muss auf derselben Station wiederholt werden. Erlaubt sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkussionsflinte: eine Störung je Durchgang, jede weitere Störung gilt als „Fehler“. Nach maximal 6 Störungen beendet der Schütze seinen Durchgang.</li> <li>• Steinschlossflinte: drei Störungen je Durchgang, jede weitere Störung gilt als „Fehler“. Nach maximal 6 Störungen beendet der Schütze seinen Durchgang.</li> <li>• Wenn eine Waffenstörung auf ein mecha-nisches Versagen der Feuerwaffe (also nicht auf Zündprobleme) zurückzuführen ist, wird eine „zusätzliche Waffenstörung“ zugestanden. Das nächste mechanische Versagen wird als Fehler gewertet.</li> </ul> <p>Eine anerkannte Funktionsstörung liegt immer vor, wenn beim Schussversuch die Treibladung nicht gezündet wird.</p> <p>Wertung: - Funktionsstörung - NO TARGET, bzw. bei Überschreiten der erlaubten Anzahl an Störungen - Funktionsstörung - FEHLER</p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 8 - Regeln für Target Sprint und Sommerbiathlon

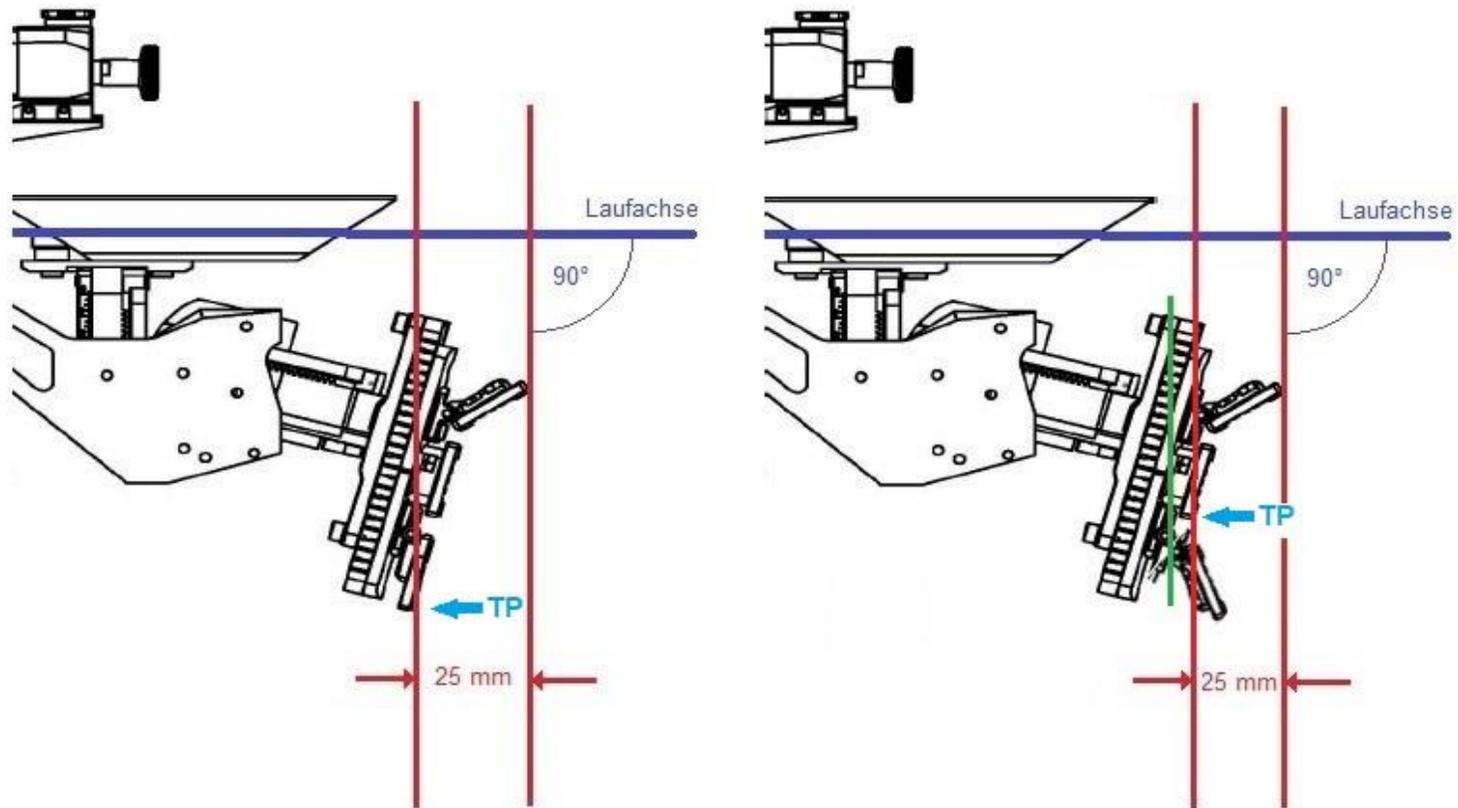
	Komplette Überarbeitung der Regeln	

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 9 - Regeln für das Auflageschießen

<p><b>9.7.2 Schaft- und Hakenkappe</b></p> <p>Schaft- und Hakenkappen müssen so beschaffen sein, dass sie nicht auf der Schulter aufgelegt werden können. Die Schaftbacke des Sportgerätes muss immer voll an der jeweiligen Wange des Schützen anliegen. Ein Auf- und Anliegen im Kinnbereich des Schützen ist nicht zulässig.</p>	<p><b>9.7.2 Schaft- und Hakenkappe</b></p> <p>Schaft- und Hakenkappen müssen so beschaffen sein, dass sie nicht auf der Schulter aufgelegt werden können. Die Schaftbacke des Sportgerätes muss immer voll an der jeweiligen Wange des Schützen anliegen. Ein Auf- und Anliegen im Kinnbereich des Schützen ist nicht zulässig.</p> <p>Die Verwendung der Hakenkappe ist beim Luftgewehr nicht erlaubt.</p> <p>Bezogen auf einen rechten Wickel zur Laufachse, darf das Ende der oberen Biegung der Schaftkappe, bis zum tiefsten Punkt der Schaftkappe, der an der Schulter anliegt, maximal 25mm betragen:</p> <p><i>(Zeichnung nächste Seite)</i></p> <p>(TP – Lage des tiefsten Punktes)</p>	<p><b>9.7.2 Schaft- und Hakenkappe</b></p> <p>Schaft- und Hakenkappen müssen so beschaffen sein, dass sie nicht auf der Schulter aufgelegt werden können. Die Schaftbacke des Sportgerätes muss immer voll an der jeweiligen Wange des Schützen anliegen. Ein Auf- und Anliegen im Kinnbereich des Schützen ist nicht zulässig.</p> <p>Die Verwendung der Hakenkappe ist beim Luftgewehr nicht erlaubt.</p> <p>Bezogen auf einen rechten Wickel zur Laufachse, darf das Ende der oberen Biegung der Schaftkappe, bis zum tiefsten Punkt der Schaftkappe, der an der Schulter anliegt, maximal 25mm betragen:</p> <p><i>(Zeichnung nächste Seite)</i></p> <p>(TP – Lage des tiefsten Punktes)</p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026



## Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

<p><b>9.8.3.1 Sitzend aufgelegt</b></p> <p>Siehe 9.7.6.1</p> <p><i>(9.8.5 nicht vorhanden)</i></p> <p><b>Auflage-Tabelle</b></p> <p>5.11 Armbrust Auflage Schießzeit: 55 Min incl. Probe andere Systeme: 45 Min incl. Probe</p>	<p><b>9.8.3.1 Sitzend aufgelegt</b></p> <p>Siehe 9.7.6.1 / <a href="#">9.7.7</a></p> <p><b>9.8.5 Zusatzgewichte / Anbauteile an der Freien Pistole</b></p> <p>Zusatzteile / Anbauteile an der Freien Pistole</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dürfen nicht tiefer als die Unterkante des Griffstückes reichen</li> <li>- müssen vor dem Abzugsbügel angebracht sein</li> <li>- dürfen nicht breiter als die Griffbreite sein</li> </ul> <p><b>Auflage-Tabelle</b></p> <p>5.11 Armbrust Auflage Schießzeit: <del>55</del> 70 Min incl. Probe andere Systeme: <del>45 Min incl. Probe</del></p>	<p><b>9.8.3.1 Sitzend aufgelegt</b></p> <p>Siehe 9.7.6.1 / 9.7.7</p> <p><b>9.8.5 Zusatzgewichte / Anbauteile an der Freien Pistole</b></p> <p>Zusatzteile / Anbauteile an der Freien Pistole</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dürfen nicht tiefer als die Unterkante des Griffstückes reichen</li> <li>- müssen vor dem Abzugsbügel angebracht sein</li> <li>- dürfen nicht breiter als die Griffbreite sein</li> </ul> <p><b>Auflage-Tabelle</b></p> <p>5.11 Armbrust Auflage Schießzeit: 70 Min incl. Probe</p>
---	---	---

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 10 - Regeln für das Para-Sportschießen

	- keine Änderungen -	

## Teil 11 - Regeln für das Lichtschießen

<i>(11.5 nicht vorhanden)</i>	<b>11.5 Schießstandausstattung</b>  In den Schülerklassen II, III und IV dürfen Standerhöhungen verwendet werden. Dabei ist auf die notwendige Sicherheit zu achten.	<b>11.5 Schießstandausstattung</b>  In den Schülerklassen II, III und IV dürfen Standerhöhungen verwendet werden. Dabei ist auf die notwendige Sicherheit zu achten.

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 12 - Regeln für den Blasrohrsport

<p><b>12.3 Wettkampfprogramm</b></p> <p>Alle Wettkampfklassen schiesen 60 Pfeile (2x30 Pfeile). Nach 30 Pfeilen erfolgt eine Pause von min. 10 Minuten. Es werden pro Passe 6 Pfeile in 180 Sekunden geschossen.</p> <p>Der Wettkampf endet mit der Siegerehrung.</p>	<p><b>12.3 Wettkampfprogramm</b></p> <p>Alle Wettkampfklassen schiesen 60 Pfeile (2x30 Pfeile). <del>Nach 30 Pfeilen</del> <b>Im Anschluss an die Trefferaufnahme der 5. Passe</b> erfolgt eine Pause von min. 10 Minuten. Es werden pro Passe 6 Pfeile in 180 Sekunden geschossen.</p> <p>Der Wettkampf endet mit der Siegerehrung.</p>	<p><b>12.3 Wettkampfprogramm</b></p> <p>Alle Wettkampfklassen schiesen 60 Pfeile (2x30 Pfeile). Im Anschluss an die Trefferaufnahme der 5. Passe erfolgt eine Pause von min. 10 Minuten. Es werden pro Passe 6 Pfeile in 180 Sekunden geschossen.</p> <p>Der Wettkampf endet mit der Siegerehrung.</p>

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

## Teil 15 - Finalregeln und Endkampfgregeln

15.3.7 Präsentation	<del>15.3.7</del> 15.3.8 Präsentation	15.3.8 Präsentation
15.3.8 Störungen während des Finales	<del>15.3.8</del> 15.3.9 Störungen während des Finales	15.3.9 Störungen während des Finales
15.3.9 Protest während eines Finales	<del>15.3.9</del> 15.3.10 Protest während eines Finales	15.3.10 Protest während eines Finales

# Änderungen der Sportordnung zur Ausgabe 2026

	<p><i>eingeschoben wird als 15.3.7 neu:</i></p> <p><b>15.3.7 Finaledurchführung Skeet Mixed</b></p> <p>Das Finale bei Skeet Mixed läuft bezüglich der Vorbereitung, des Ausscheidens, der Kontrollen und der Scheibenfolge ab, wie ein Skeetfinale im Einzel. Die Mannschaften und deren Trainer können zu Beginn bestimmen, ob das männliche oder das weibliche Teammitglied beginnt. Bei jedem Stationswechsel wechseln alle Teams auch den Schützen aus. Nach 10, 15, 20 und 25 Doubletten scheidet immer das schlechteste Team aus. Im Finale müssen zwölf (12) Stühle aufgestellt werden. Sechs (6) für die Trainer und sechs (6) für die pausierenden Schützen. Im Finale ist jedem Team eine Unterbrechung (timeout) von einer (1) Minute gestattet, wenn der jeweilige Schütze an der Reihe ist. Bei timeout dürfen alle Trainer mit ihren Schützen sprechen. Die Teams erhalten für das Finale neue Rückennummern. Der startende Schütze die weiße, der zweite Schütze die schwarze Rückennummer.</p>	<p><b>15.3.7 Finaledurchführung Skeet Mixed</b></p> <p>Das Finale bei Skeet Mixed läuft bezüglich der Vorbereitung, des Ausscheidens, der Kontrollen und der Scheibenfolge ab, wie ein Skeetfinale im Einzel. Die Mannschaften und deren Trainer können zu Beginn bestimmen, ob das männliche oder das weibliche Teammitglied beginnt. Bei jedem Stationswechsel wechseln alle Teams auch den Schützen aus. Nach 10, 15, 20 und 25 Doubletten scheidet immer das schlechteste Team aus. Im Finale müssen zwölf (12) Stühle aufgestellt werden. Sechs (6) für die Trainer und sechs (6) für die pausierenden Schützen. Im Finale ist jedem Team eine Unterbrechung (timeout) von einer (1) Minute gestattet, wenn der jeweilige Schütze an der Reihe ist. Bei timeout dürfen alle Trainer mit ihren Schützen sprechen. Die Teams erhalten für das Finale neue Rückennummern. Der startende Schütze die weiße, der zweite Schütze die schwarze Rückennummer.</p>
--	--	--

<b>TEIL 6</b>	
<u>Alt</u>	<u>Neu</u>
<p><b><u>Buch 6, S. 5, 6.2.1.1</u></b>                      Die Kleidung für Oberkörper und Unterkörper ist weiße Sportkleidung. Eine hiervon abweichende Vereinskleidung ist gestattet; sie muss jedoch einheitlich und als Sportkleidung erkennbar sein. Straßenkleidung und blaue Jeans sind nicht erlaubt.</p>	<p>Die Kleidung für Oberkörper und Unterkörper ist weiße Sportkleidung. Eine hiervon abweichende Vereinskleidung ist gestattet; sie muss jedoch einheitlich und als Sportkleidung erkennbar sein <b>und der Name des Vereins muss auf dem Oberteil lesbar sein</b>. Straßenkleidung und blaue Jeans sind nicht erlaubt.</p>
<p><b><u>Buch 6, S. 5, 6.2.1.5</u></b>                      In den Finalrunden kann der mit auf dem Wettkampffeld befindliche Trainer oder Betreuer in abweichendem Stil gekleidet sein, muss aber die gleichen Farben tragen wie der Wettkämpfer, so dass man ihn leicht als seinen Trainer/Betreuer erkennen kann.</p>	<p>In den Finalrunden kann der mit auf dem Wettkampffeld befindliche Trainer oder Betreuer in abweichendem Stil gekleidet sein, muss aber die gleichen Farben tragen wie <b>der/die Wettkämpfer</b>, so dass man ihn leicht als <b>seinen/ihren</b> Trainer/Betreuer erkennen kann.  <b>Alle bei Meisterschaften in der Qualifikationsrunde im Warte- und Schießbereich befindlichen Trainer und Betreuer von Schützen müssen Sportkleidung tragen. Blaue Jeans sind nicht erlaubt.</b></p>
<p><b><u>Buch 6, S. 5, 6.2.1.8</u></b>                      Die Schützen dürfen während des Wettkampfs zusätzlich zur normalen Handelsmarke des getragenen Artikels die Werbung von Sponsoren tragen. Außerdem dürfen sie zusätzlich zur normalen Handelsmarke die Werbung von Sponsoren auf ihrer persönlichen oder technischen Ausrüstung anbringen. Die Werbung darf pro Artikel oder Kleidungsstück 400 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten. Diese Einschränkung gilt nicht für Startnummern. Die Handelsmarken dürfen mit Ausnahme auf Bögen und Stabilisatoren 30 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten. Diese Bestimmungen gelten auch für Trainer und Betreuer auf dem Wettkampffeld.</p>	<p>Die Schützen dürfen während des Wettkampfs zusätzlich zur normalen Handelsmarke des getragenen Artikels die Werbung von Sponsoren tragen. Außerdem dürfen sie zusätzlich zur normalen Handelsmarke die Werbung von Sponsoren auf ihrer persönlichen oder technischen Ausrüstung anbringen. <del>Die Werbung darf pro Artikel oder Kleidungsstück 400 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten. Diese Einschränkung gilt nicht für Startnummern.</del> Die Werbung auf Artikeln und Kleidungsstücken darf nicht anstößig sein und es darf keine Werbung für Alkohol oder Zigaretten sein. <del>Die Handelsmarken dürfen mit Ausnahme auf Bögen und Stabilisatoren 30 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten.</del> Diese Bestimmungen gelten auch für Trainer und Betreuer auf dem Wettkampffeld.</p>
<p><b><u>Buch 6, S. 15, 6.2.4.2 Schießbrillen</u></b>                      Gewöhnliche Brillen, Schießbrillen mit einem Brillenglas pro Auge, mit nur einem Rahmen und ohne geteiltes oder abgeändertes Brillenglas am Zielauge, oder Sonnenbrillen dürfen getragen werden.</p>	<p><b><u>6.2.4.2 Schießbrillen</u></b>  <b><u>6.2.4.2.1 Compound</u></b>                      Gewöhnliche Brillen, Schießbrillen oder Sonnenbrillen dürfen getragen werden. Keiner der Artikel darf mit einer</p>

<p>Keiner der Artikel darf mit einer Mikrolochlinse oder einer ähnlichen Ausstattung versehen sein, noch darf er eine Markierung, die in irgendeiner Weise als Zielhilfe dienen kann, aufweisen. Diese Bestimmung gilt nicht für Compoundschützen.                  Der Schütze darf sein Auge, welches nicht als Zielaug dient, vollständig oder teilweise abdecken oder abkleben. Diese Bestimmung gilt nicht für Compoundschützen.</p>	<p>Mikrolochlinse oder einer ähnlichen Ausstattung versehen sein, noch darf er eine Markierung, die in irgendeiner Weise als Zielhilfe dienen kann, aufweisen.                  Der Schütze darf sein Auge, welches nicht als Zielaug dient, vollständig oder teilweise abdecken oder abkleben.  <b>6.2.4.2 Recurve</b>                  Gewöhnliche Brillen, Schießbrillen mit einem Brillenglas pro Auge, mit nur einem Rahmen und ohne geteiltes oder abgeändertes Brillenglas am Zielaug, oder Sonnenbrillen dürfen getragen werden.                  Keiner der Artikel darf mit einer Mikrolochlinse oder einer ähnlichen Ausstattung versehen sein, noch darf er eine Markierung, die in irgendeiner Weise als Zielhilfe dienen kann, aufweisen.                  Der Schütze darf sein Auge, welches nicht als Zielaug dient, vollständig oder teilweise abdecken oder abkleben.</p>
<p><b><u>Buch 6, S. 15, 6.2.4.3 Diverses</u></b>                  Zubehörartikel einschließlich Armschutz, Brustschutz, Bogenschlinge und Gürtel- oder Bodenköcher sind erlaubt. [...]</p>	<p>Zubehörartikel einschließlich Armschutz, <del>Brustschutz</del> Streifschutz, Bogenschlinge und Gürtel- oder Bodenköcher sind erlaubt.                  Rückenköcher sind beim Schießen in der Halle und im Freien nicht erlaubt, jedoch für Feldbogen und 3D zulässig. [...]</p>
<p><b><u>Buch 6, S. 15, 6.2.4.4 Nicht zulässiges Zubehör</u></b>                  Während des Wettkampfs ist den Schützen, Trainern und Betreuern die Verwendung von Mobiltelefonen, Funksprechgeräten, jeglichen elektronischen und elektrischen Hilfs- und Aufzeichnungsmitteln sowie von Kommunikationsgeräten, Kopfhörern, Walkman, MP3-Playern und Ähnlichem sowie Hilfsmitteln zur Lärmreduzierung auf dem Wettkampffeld und im Gerätebereich, untersagt. Alle Mobiltelefone müssen lautlos geschaltet sein.                  [...]                  Ärztlich verordneten Hörhilfen dürfen von Schützen auf der Schießlinie verwendet werden.</p>	<p>Während des Wettkampfs ist den Schützen, Trainern und Betreuern die Verwendung von Mobiltelefonen, Funksprechgeräten, jeglichen elektronischen und elektrischen Hilfs- und Aufzeichnungsmitteln sowie von Kommunikationsgeräten, Kopfhörern, Walkman, MP3-Playern und Ähnlichem sowie Hilfsmitteln zur Lärmreduzierung auf dem Wettkampffeld und im Gerätebereich, untersagt. <b>Davon ausgenommen sind Smartphones, um die Trefferlage ausschließlich der eigenen Pfeile auf dem Ziel zu dokumentieren, ohne bei der Einstellung des Bogensvisiers zu helfen, wie es für denselben Zweck auf Papier möglich wäre, bei Wettbewerben in der Halle und im Freien.</b> Alle Mobiltelefone müssen lautlos geschaltet sein.                  [...]                  Ärztlich verordnete<del>n</del> Hörhilfen dürfen von Schützen auf der Schießlinie verwendet</p>

	werden, und diese müssen so eingestellt sein, dass alle akustischen Signale für den Schützen hörbar sind.
<p><b><u>Buch 6, S. 17, 6.3.2.2</u></b> Jeder Schütze hat seine Pfeile aufrecht stehend ohne Stütze abzuschießen, wobei sich die Füße auf beiden Seiten der Schießlinie oder beide Füße auf der Schießlinie befinden müssen. Eine Ausnahme hiervon ist nur Personen mit dauernder körperlicher Behinderung gestattet.</p>	<p>Jeder Schütze hat seine Pfeile aufrecht stehend ohne Stütze abzuschießen, wobei sich die Füße auf beiden Seiten der Schießlinie oder beide Füße auf der Schießlinie befinden müssen <b>und sich die Körpermitte über der Schießlinie befinden muss</b>. Eine Ausnahme hiervon ist nur Personen mit dauernder körperlicher Behinderung gestattet.</p>
<p><b><u>Buch 6, S. 18, 6.3.2.13</u></b> Elektronische Geräte, Gehörschutz, Ohrenstöpsel, Walkman, MP3-Player und Ähnliches vor der Wartelinie sind unzulässig.</p>	<p><del>Elektronische Geräte, Gehörschutz, Ohrenstöpsel, Walkman, MP3-Player und Ähnliches vor der Wartelinie sind unzulässig.</del> Streichen, da unter 6.2.4.4 bereits vorhanden!</p>
<p><b><u>Buch 6, S. 24, 6.4.1.1 Tabelle</u></b></p> <p>Jugend m/w Recurve 18 m, 40 cm-Auflage</p> <p>Recurve Seniorenklasse 18 m, 40 cm-Auflage</p>	<p>Jugend m/w Recurve 18 m, 40 cm-Auflage <b>oder Las Vegas-Dreifachauflage (Wahlmöglichkeit bei Deutscher Meisterschaft verpflichtend und für andere Meisterschaften empfohlen)</b></p> <p>Recurve Seniorenklasse 18 m, 40 cm-Auflage <b>oder Las Vegas-Dreifachauflage (Wahlmöglichkeit bei Deutscher Meisterschaft verpflichtend und für andere Meisterschaften empfohlen)</b></p>
<p><b><u>Buch 6, S. 30, 6.5.1.1 Tabelle</u></b></p> <p>Schüler A m/w Compound 40 m, 80 cm-Auflage</p> <p>Schüler A m/w Blankbogen 25 m, 80 cm-Auflage</p>	<p>Schüler A m/w Compound 40 m 80 cm-<b>Auflage-Spots</b></p> <p>Schüler A m/w Blankbogen <del>25 m, 80 cm-Auflage</del><b>30 m, 122 cm-Auflage</b></p>
<p><b><u>Buch 6, S. 40, 6.6.7.2</u></b> [...] Jede Gruppe muss in Abteilungen schießen, die wie folgt wechseln: In einer normalen Vierergruppe sind: Ab-CD, CD-AB, AB-CD usw.; Wenn drei Schützen in einer Gruppe sind: AB-C, C-AB, ABC usw. [...]</p>	<p>[...] Jede Gruppe muss in Abteilungen schießen, die wie folgt wechseln: In einer normalen Vierergruppe sind: Ab-CD, CD-AB, AB-CD usw.; Wenn drei Schützen in einer Gruppe sind: AB-C, C-AB, ABC usw. <b>Dies gilt auch, wenn ein Schütze nicht antritt.</b> [...]</p>

<b><u>Buch 6, S. 41, 6.6.7.3</u></b> [...] Eine Schießzeit von drei Minuten pro Scheibe ist erlaubt, sobald der Schütze seine Schießposition am Abschlusspflock eingenommen hat. Dies hat zu geschehen, sobald der Pflock frei wird. [...]	[...] Eine Schießzeit von drei Minuten pro Scheibe ist erlaubt, sobald der Schütze seine <del>Schieß</del> Position am Abschlusspflock eingenommen hat. Dies hat zu geschehen, sobald der Pflock frei wird. [...]
---	---

Hinzufügen:

### **Buch 6, S. 35, 6.5.3.3 Finalrunde Teams und Mixed Teams**

#### 6.5.3.3.1

Die Finalrunden Teams und Mixed Teams können gleichzeitig oder alternierend geschossen werden. Welche Finalrunden gleichzeitig und welche alternierend geschossen werden, regelt die Ausschreibung.

#### 6.5.3.3.2

Ein Team besteht aus drei Wettkämpfern und ein Mixed Team besteht aus zwei Wettkämpfern, einem weiblichen und einem männlichen Wettkämpfer.

#### 6.5.3.3.3

Die Teams und Mixed Teams werden nach der Finaltabelle (siehe Anhang) in Matches eingeteilt. Im ersten Match schießt die Mannschaft, die in der Tabelle oben eingetragen ist, auf der linken Seite. Ab dem zweiten Match wird nach der Tabelle verfahren.

#### 6.5.3.3.4 Recurve

- Jede Finalrunde besteht aus einem Match auf 70 Meter bzw. 60 Meter für Masters und 50 Meter für Senioren. Für den Recurve-Wettbewerb Teams und Mixed Teams wird pro Mannschaft und Scheibe eine 122 cm-Auflage auf 70 Meter bzw. 60 Meter für Masters und 50 Meter für Senioren aufgezogen. Die Mitte der Scheibenbilder befindet sich je 130 cm über dem Boden.
- Die Matches werden nach dem Satz-System geschossen. Ein Match besteht aus maximal 4 Sätzen.
- Ein Satz besteht im Teamwettbewerb aus sechs Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer) und im Mixed Team-Wettbewerb aus vier Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer).
- Der Gewinner eines Satzes erhält 2 Satzpunkte. Gewinner eines Matches ist das Team/Mixed Team, das zuerst 5 Satzpunkte erreicht hat.

#### 6.5.3.3.5 Compound

- Jede Finalrunde besteht aus einem Match auf 50 Meter. Für den Compound-Wettbewerb Teams und Mixed Teams werden pro Team und Scheibe zwei 80 cm 6-Ring-Auflagen auf 50 Meter in mindestens 10 cm Abstand zueinander aufgezogen. Die Teammitglieder können wählen, auf welche Auflage sie schießen, es dürfen jedoch nicht mehr als der Pfeile (Team) oder zwei Pfeile (Mixed Team) in jeder Auflage stecken. Die Mitte der Scheibenbilder befindet sich je 130 cm über dem Boden.
- Die Matches werden kumulativ geschossen. Ein Match besteht aus 4 Passen.
- Ein Satz besteht im Teamwettbewerb aus sechs Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer) und im Mixed Team-Wettbewerb aus vier Pfeilen (zwei pro Wettkämpfer).
- Der Gewinner eines Matches ist das Team/Mixed Team, das nach 4 Passen die höchste Gesamttranzahl erreicht hat.

- Bei Compound-Matches dürfen die Wettkämpfer ihr Release erst in die Sehne einhaken, wenn sie auf der Schießlinie stehen und das Signal für den Beginn des Schießens gegeben wurde. Steht der Wettkämpfer auf der Schießlinie und das Signal für den Beginn des Schießens wurde gegeben, kann das Release entweder bevor oder nachdem der Pfeil eingenockt wurde, eingehakt werden.

#### 6.5.3.3.6 Regeln für Compound und Recurve

- Die Schießzeit beträgt 20 Sekunden pro Pfeil. Abweichend hiervon erhält die Seniorenklasse für das abwechselnde Schießen eine Schießzeit von 30 Sekunden pro Pfeil.
- Vor Satzbeginn erhält der erste Schütze 10 Sekunden Zeit, um sich auf die Schießlinie zu begeben.
- Alle Mitglieder beider Teams/Mixed Teams stehen zu Beginn jedes Satzes hinter der 1-Meter-Linie. Erst wenn der Schießleiter das Signal für den Schießbeginn gibt, darf der erste Wettkämpfer die 1-Meter-Linie überschreiten.
- Die Mitglieder eines Teams/Mixed Teams schießen in beliebiger Reihenfolge je zwei Pfeile.
- Nur ein Wettkämpfer steht auf der Schießlinie, während die beiden anderen/der andere Wettkämpfer hinter der 1-Meter-Linie warten/wartet. Nur ein Wettkämpfer darf sich vor der 1-Meter-Linie aufhalten.
- Ein Wettkämpfer darf seinen Pfeil erst aus dem Köcher ziehen, wenn er auf der Schießlinie steht.
- Wird das Schießen aus irgendeinem Grund unterbrochen und sind auf der Uhr mehr als die Gesamtzeit von 20 Sekunden pro Pfeil für die verbleibenden noch nicht geschossenen Pfeile des Teams/Mixed Teams zu sehen, erhält das Team/Mixed Team, wenn dies vom Schießleiter oder von einem Kampfrichter bestätigt wird, diese Zeit zum Schießen der verbleibenden Pfeile. Ansonsten erhält das Team/Mixed Team 20 Sekunden pro verbleibendem Pfeil. In jedem Fall wird das Schießen von der Schießlinie aus fortgesetzt.

#### 6.5.3.3.7 Abwechselndes Schießen

- Das höherplatzierte Team/Mixed Team der Qualifikationsrunde bestimmt die Reihenfolge des Schießens in der ersten Passe. Das Team/Mixed Team mit der niedrigeren Anzahl an Satzpunkten bei Recurve und mit dem niedrigeren Gesamtergebnis bei Compound beginnt in der folgenden Passe mit dem Schießen. Sind die Teams/Mixed Teams ringgleich, so beginnt dasjenige mit dem Schießen, welches in der ersten Passe mit dem Schießen begonnen hat.
- Beim abwechselnden Schießen im Team- und Mixed Team-Wettbewerb müssen die Teammitglieder nach jedem Schuss durchwechseln, so dass jedes Teammitglied am Ende jeder Phase der Rotation je einen Pfeil geschossen hat.
- Wenn das erste Team drei Pfeile (zwei Pfeile beim Mixed Team) geschossen hat und der Wettkämpfer hinter die 1-Meter-Linie zurückgekehrt ist, wird die Uhr dieses Team/Mixed Team angehalten und die restliche Zeit wird angezeigt.
- Wenn die Uhr für das zweite Team/Mixed Team gestartet wird, darf der erste Wettkämpfer dieses Teams/Mixed Teams die 1-Meter-Linie überschreiten und mit dem Schießen beginnen.
- Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jedes Team sechs Pfeile (vier bei Mixed Team) geschossen hat oder die Zeit abgelaufen ist.

#### 6.5.3.3.8 Ergebnisgleichheit/Stechen

- Hat kein Team/ Mixed Team nach 4 Passen 5 Satzpunkte erreicht oder sind die Teams/ Mixed Teams bei Compound nach 4 Passen ergebnisgleich, kommt es zu einem Stechen.
- Stechen in der Teamrunde und der Mixed Team-Runde werden auf eine einzelne Scheibenaufgabe pro Team/Mixed Team ausgetragen.
- Das Team/Mixed Team, das in der ersten Passe mit dem Schießen begonnen hat, beginnt auch im Stechen. Die Teams/ Mixed Teams schießen abwechselnd (gleichzeitig beim gleichzeitigen Schießen) je einen Pfeil pro Teammitglied.
- Ein Stechen mit drei Pfeilen (zwei Pfeile für Mixed Teams) auf Ringzahl mit je einem Pfeil pro Teammitglied.
- Besteht Ringgleichheit, gewinnt das Team/das Mixed Team, dessen Pfeil dem Zentrum am nächsten steckt.
- Ist diese Entfernung gleich, entscheidet der zweite (oder dritte) Pfeil, welcher näher am Zentrum steckt, über den Gewinner des Stechens.

#### 6.5.3.3.9 Regelverstöße

- Schießt im Team-/ Mixed Team-Wettbewerb ein Teammitglied einen Pfeil vor oder nach dem Signal für die Begrenzung der Schießzeit, gilt dieser Pfeil als Bestandteil dieser Passe und das Team/Mixed Team verliert den höchsten zählenden Pfeil für diese Passe, welcher als Fehlschuss gewertet wird und der Kampfrichter zeigt dafür die rote Karte.
- Wenn ein Teammitglied nicht alle zwei Pfeile in einer Passe schießt, so gelten die nicht geschossenen Pfeile als Teil der Passe. Ein nicht geschossener Pfeil wird als Fehlschuss gewertet. Wenn die Gesamtanzahl der Pfeile inklusive der nicht geschossenen Pfeile sechs (oder vier bei Mixed Teams) Pfeile übersteigt, findet der vorhergehende Spiegelstrich Anwendung.
- Wenn ein Teammitglied beim abwechselnden Schießen mehr als die benötigte Anzahl an Pfeilen schießt, bevor es hinter die 1-Meter-Linie zurückkehrt, verliert das Team den höchsten zählenden Pfeil dieser Passe.
- Werden in der Compound Teamrunde mehr als drei Pfeile (zwei für Mixed Teams) in die gleiche Wertungszone geschossen, werden nur die drei niedrigsten (zwei niedrigsten für Mixed Teams) gewertet. Der oder die anderen Pfeile in der gleichen Wertungszone werden als Fehlschuss bzw. Fehlschüsse gewertet.
- Wenn ein Teammitglied die 1-Meter-Linie zu früh überschreitet, hebt der Kampfrichter die gelbe Karte. Diese Karte zeigt an, dass der Wettkämpfer hinter die 1-Meter-Linie zurückkehren muss, um neu zu beginnen oder von einem anderen Wettkämpfer, der noch Pfeile zu schießen hat und sich hinter der 1-Meter-Linie befindet, ersetzt werden kann.
- Wenn ein Team/Mixed Team die gelbe Karte missachtet und der Wettkämpfer seinen Pfeil schießt, verliert das Team/Mixed Team den höchsten zählenden Pfeil dieser Passe und der Kampfrichter zeigt dafür die rote Karte.
- Das gleiche Verfahren wird angewendet, wenn ein Teammitglied seinen Pfeil aus dem Köcher zieht oder wenn es bei Compound sein Release in die Sehne einhakt, bevor es auf der Schießlinie steht.