

Sportreglement von Traditional Archers International

Überarbeitete Fassung 5, 25. Januar 2026 (Übersetzung - Derigo Alexander)

Einleitung

1. Die Sportordnung (SPO) der T.A.I. wird vom Sportdirektor gepflegt und aktualisiert.
2. Änderungen der Sportordnung werden dem Verbandsausschuss vorgelegt und genehmigt.
3. Bei der Ausarbeitung der Vorschläge stellt der Sportdirektor die Zustimmung des Weltrats sicher.
4. Der Sportdirektor ist auch für die ordnungsgemäße Durchführung der Wettkämpfe verantwortlich. Er/Sie kann diese Aufgabe an andere Mitglieder des Verbandsausschusses oder des Weltrats delegieren. In diesem Fall tragen beide die Verantwortung.
5. Neben dem Vorstand und dem Sportdirektor besteht der Ausschuss aus dem Direktor Asien, dem stellvertretenden Direktor Asien, dem Direktor Europa und dem Mediendirektor.
6. Einrichtung neuer Ausschusspositionen:
 - Der Vorstand und der Ausschuss von Traditional Archers International (T.A.I.) sind berechtigt, durch gemeinsamen Beschluss neue Positionen innerhalb des Ausschusses einzurichten, wenn dies zur Erreichung der Verbandsziele oder zur Verbesserung der Organisationseffizienz als notwendig erachtet wird.
 - Gemeinsamer Beschluss:
 - Die Einrichtung einer neuen Ausschussposition erfordert einen gemeinsamen Beschluss des Vorstands und des Ausschusses, der mit einfacher Mehrheit der anwesenden stimmberechtigten Mitglieder beider Gremien gefasst wird.
 - Vorläufige Besetzung:
 - Die neu geschaffene Position kann durch gemeinsamen Beschluss des Vorstands und des Ausschusses vorläufig besetzt werden.
 - Die vorläufige Besetzung endet mit der nächsten ordentlichen Delegiertenversammlung, auf der die formelle Einrichtung und die endgültige Besetzung der Position durch Wahl erfolgen.
 - Rechtlicher Rahmen:
 - Diese Bestimmung entspricht den Grundsätzen des deutschen Vereinsrechts (§ 32 BGB) und wahrt die Rechte der Delegiertenversammlung als oberstes Organ des Vereins.
 - Die vorläufige Besetzung dient ausschließlich der Sicherstellung der vorübergehenden Funktionsfähigkeit des Vereins und beeinträchtigt nicht die reguläre Beschlussfähigkeit der Versammlung.

Ankündigung

7. Ein TAI-Turnier wird öffentlich in verschiedenen Medien (Zeitschriften, Internet) angekündigt.

Die Ankündigung muss die Teilnahmeberechtigung, das Datum, den Veranstaltungsort, das Anmeldeverfahren und die Gebühr enthalten. Etwaige Sonderbestimmungen müssen ebenfalls aufgeführt werden.

8. Kein Teilnehmer darf zweimal im selben Turnier antreten.

9. Der bei der Anmeldung angegebene Stil ist mit der Anmeldung und der Bogenprüfung verbindlich. Abweichungen zwischen Anmeldung und Registrierung führen nicht automatisch zu einer Startberechtigung in der angepassten Altersgruppe/dem angepassten Stil.

10. Jeder Teilnehmer startet ausschließlich für sein Land. Die Staatsangehörigkeit muss auf Anfrage (Personalausweis) nachgewiesen werden. Bei doppelter Staatsbürgerschaft ist die Wahl für mindestens 5 Jahre bindend.

11. Assistenzhunde (auch bekannt als Servicehunde oder Warnhunde gemäß ADI, einschließlich der EU-Norm EN 17984-1:2024) und die Teilnahme von Menschen mit Behinderungen:

- Zulassung von Assistenzhunden:
 - Teilnehmer, die aus gesundheitlichen Gründen einen eigenen Assistenzhund benötigen, können diesen als Begleithund zu Veranstaltungen von Traditional Archers International (TAI) mitbringen.
 - Voraussetzung hierfür ist die Vorlage von:
 - a) einem ärztlichen Attest, das die Notwendigkeit eines Assistenzhundes bestätigt, und

- b) einer gültigen Ausbildungsbescheinigung für den Assistenzhund, ausgestellt von einem anerkannten Ausbildungszentrum.
 - c) einer entsprechenden Haftpflichtversicherung.
- Diese Dokumente müssen sowohl bei der Anmeldung als auch bei der Bogenkontrolle vorgelegt werden.
- Ausschluss bestimmter Assistenzhunde:
 - Assistenzhunde für Blinde sind nicht zugelassen, da Menschen mit vollständiger Sehbehinderung aufgrund der Sicherheitsbestimmungen im Bogenschießen und der in den TAI-Regeln festgelegten Bedingungen nicht am aktiven Schießen teilnehmen können.
- Hinweis zur Teilnahme von Menschen mit Behinderungen:
 - Gemäß geltendem deutschen Recht und den bestehenden Sicherheits- und Organisationsanforderungen im traditionellen Bogenschießen nach den Regeln der TAI ist die Teilnahme von Menschen mit bestimmten Behinderungen (insbesondere solchen, die den selbstständigen und sicheren Umgang mit Pfeil und Bogen nicht gewährleisten können) ausgeschlossen.
 - Dies dient ausschließlich der Sicherheit aller Teilnehmenden und Zuschauenden und stellt keine Diskriminierung im Sinne des Allgemeinen Gleichbehandlungsgesetzes (AGG) dar.

Bogenkontrolle

12. Die Bogenkontrolle ist Teil der Anmeldung und findet vor dem Turnier statt.

13. Zugelassene Bögen und Pfeile sind im TAI-Dokument „Bogenarten“ aufgeführt. Nicht aufgeführte Ausrüstung ist ausdrücklich verboten.

14. Änderungen an der Ausrüstung nach der Anmeldung führen zur Disqualifikation. Die Entscheidung liegt bei den Kampfrichtern.

Verhalten auf dem Parcours und beim 3D-Schießen

15. Faires und respektvolles Verhalten wird jederzeit erwartet.

16. Grobes unsportliches Verhalten wie persönliche Beleidigungen und Körperverletzung wird bestraft.

17. Eine Gruppe besteht aus mindestens drei und maximal sechs Personen.

18. Die Gruppen sind wie folgt eingeteilt:

- Schütze Nr. 1 ist der 3D-Zielgruppenleiter
- Schütze Nr. 2 ist der erste Wertungsrichter
- Schütze Nr. 3 ist der zweite Wertungsrichter

19. Der 3D-Zielgruppenleiter ist für die Einhaltung der Regeln und Sicherheitsbestimmungen verantwortlich. Im Falle von Meinungsverschiedenheiten ist seine Entscheidung bezüglich der Wertung der Pfeile bindend, mit Ausnahme der Wertung seiner eigenen Pfeile, die vom ersten Wertungsrichter vorgenommen wird.

20. Die Sportgeräte können während des gesamten Turniers überprüft werden. Im Falle von Beschwerden müssen die Fakten ermittelt und den Richtern vorgelegt werden.

21. Der Bogen mit dem eingelegten Pfeil darf vom Schützen nur an der Schießlinie und ausschließlich in Richtung des 3D-Ziels gespannt werden.

22. Das Spannen des Bogens darf nicht von oben nach unten in Richtung des 3D-Ziels erfolgen.

23. Es ist verboten, senkrecht in die Luft zu schießen, da die Flugbahn des Pfeils und somit der Einschlagpunkt nicht mehr bestimmt werden können. Ausgenommen hiervon sind 3D-Ziele, die bei einem historischen Wettkampf beschossen werden dürfen.

24. Der Bogen darf nur dann in Richtung des 3D-Ziels gespannt und abgeschossen werden, wenn der Schütze eindeutig sehen kann, dass sich niemand vor oder hinter dem 3D-Ziel befindet.

25. Bei der Suche nach Pfeilen hinter einem 3D-Ziel muss der 3D-Ziel-Kapitän der Gruppe vor dem 3D-Ziel bleiben, um der nachfolgenden Gruppe deutlich zu signalisieren, dass das 3D-Ziel noch nicht freigegeben wurde. Sobald die nachfolgende Gruppe den Schießstand erreicht hat, muss die Pfeilsuche beendet werden und die Gruppe zum nächsten 3D-Ziel übergehen.

26. Teilnehmer dürfen während einer Runde nicht auf Übungs-3D-Ziele oder andere Objekte schießen.

27. Das Übungsschießen von Bogenschützen auf 3D-Ziele, die für Turnierzwecke verwendet werden, ist verboten. Spezielle 3D-Ziele für das Übungsschießen werden vor dem Wettkampf bereitgestellt.

28. Der Konsum von Alkohol und Drogen unmittelbar vor und während des Wettkampfs ist für aktive Bogenschützen und Aufsichtspersonal verboten. Bogenschützen oder Aufsichtspersonal, die offensichtlich unter dem Einfluss von Drogen (Alkohol, Medikamenten usw.) stehen, müssen unverzüglich der Turnierleitung gemeldet werden. Die Turnierleitung kann jederzeit einen Alkoholtest anordnen. Der Test unterliegt den gesetzlichen Bestimmungen des jeweiligen Landes, das das TAI-Turnier ausrichtet. Im Falle eines positiven Ergebnisses (>0,000/0) erfolgt die sofortige Disqualifikation; die Kosten des Tests trägt im Falle eines positiven Ergebnisses der Starter.

29. Rauchen ist auf dem Wettkampfgelände strengstens verboten. (Ungeachtet der örtlichen Gesetzgebung). Rauchen während des Wettkampfs ist nur in den vom Veranstalter ausgewiesenen und ausgeschilderten Bereichen gestattet.

30. Bei ungünstigen Wetterbedingungen wird das Turnier nicht unterbrochen, es sei denn, der Turnierleiter gibt ein zuvor vereinbartes Signal. Bogenschützen, die das Gelände vor diesem Zeitpunkt verlassen, werden vom Wettkampf ausgeschlossen.

31. Begleitpersonen und Haustiere sind in den Schießgruppen und auf dem Parcours nicht gestattet.

32. Nach Möglichkeit sollten alle Bogenschützen einer Gruppe in derselben Wettkampfklasse antreten.

33. Bogenschützen derselben Wettkampfklasse müssen am selben Tag denselben Parcours schießen. Innerhalb ihrer Wettkampfklasse werden die Bogenschützen nach dem ersten Wettkampf entsprechend ihren Ergebnissen in neue Gruppen eingeteilt.

34. Die Bogenschützen müssen während der gesamten Turnierdauer, wie in der Ankündigung und den Wettkampfklassen angegeben, schießen. Die Punkte eines Schützen, der das Turnier nicht beendet, werden für die Wertung nicht berücksichtigt.

35. Kinder und Jugendliche schießen die Meisterschaft unter den gleichen Wettkampfbedingungen wie Junioren, Erwachsene und Senioren, jedoch mit unterschiedlichen Entfernungen (Pegs). Die Kinder schießen außerdem in ihren Gruppen unter der Aufsicht eines nicht schießenden Erwachsenen.

36. Verstöße gegen die Sportordnung sind im Schiedsrichterhandbuch geregelt.

Regeln für den Turnierablauf

37. Jeder Schütze einer Gruppe muss sofort mit dem Schießen beginnen. Die Zeitbegrenzung für einen Pfeil beträgt 1 Minute. Tritt der Schütze auf den Pflock, ist seine Zeit für diese 3D-Zielscheibe abgelaufen. Die Zeitbegrenzung darf nur in einem Fall überschritten werden, in dem sich nach Einschätzung des verantwortlichen 3D-Ziel-Kapitäns (oder des ersten Schreibers, falls der Schütze selbst der 3D-Ziel-Kapitän ist) eine Gefahrensituation befindet. Der 3D-Ziel-Kapitän (oder der erste Schreiber, falls der Schütze selbst der 3D-Ziel-Kapitän ist) stellt sicher, dass die Zeitbegrenzung eingehalten wird.

38. Der Schütze muss den Pflock mit einem Körperteil berühren. Sein Körper muss sich, von der 3D-Zielscheibe aus gesehen, hinter der Schussposition befinden. Er darf sich nicht zwischen der 3D-Zielscheibe und der Schussposition aufhalten, bevor er seinen Schussvorgang abgeschlossen hat. Die anderen Teilnehmer der Gruppe müssen einen angemessenen Abstand zum Schützen einhalten.

39. Eine Gruppe darf nachfolgende Gruppen nicht durch die Suche nach verlorenen Pfeilen aufhalten. Es müssen ausreichend Pfeile mitgeführt werden, damit jeder Bogenschütze weiterschießen kann. Verlorene Pfeile können nach dem Turnier eingesammelt werden.

40. Falls eine Gruppe eine andere Gruppe aus irgendeinem Grund aufhält, können die für die Gruppen zuständigen 3D-Ziel-Kapitäne Absprachen treffen, um der nachfolgenden Gruppe das Passieren zu ermöglichen. Dies darf nur mit Zustimmung aller Mitglieder beider Gruppen geschehen.

41. Gruppen dürfen sich anderen Gruppen während des Schießens auf eine 3D-Zielscheibe nicht nähern oder diese stören, sondern müssen warten, bis alle Teilnehmer der Gruppe den Schießvorgang abgeschlossen haben.

42. Ein Bogenschütze, der von dem für seine Gruppe zuständigen 3D-Ziel-Kapitän die Erlaubnis erhält, den zugewiesenen Bereich aus technischen oder gesundheitlichen Gründen zu verlassen, darf zu seiner Gruppe zurückkehren und die unvollendete Runde beenden. Seine Gruppe muss auf seine Rückkehr warten und andere Gruppen passieren lassen. Der für die Gruppe zuständige 3D-Ziel-Kapitän stellt sicher, dass die 45-Minuten-Frist für die Rückkehr des Bogenschützen eingehalten wird. Nach Ablauf dieser Zeit setzt die Gruppe das Schießen fort.

43. Im Falle eines Geräteausfalls (technischer Defekt) kann nach Ermessen des Turnierleiters das Schießen an einer vom Turnierleiter festgelegten 3D-Übungsscheibe fortgesetzt werden, um die reparierte Ausrüstung zu überprüfen.

Wertung

44. Alle Pfeile einer Runde müssen in aufsteigender Reihenfolge geschossen werden.

45. Verlässt ein Schütze seine Schießposition, dürfen keine weiteren Pfeile geschossen werden.

46. Die 3D-Ziele müssen in der vorgegebenen Reihenfolge beschossen werden. Verfehlte 3D-Ziele können nicht erneut beschossen werden.

47. Der erste Schütze (3D-Ziel-Kapitän) beginnt mit dem ersten 3D-Tier jeder Gruppe. Danach werden die 3D-Ziele gedreht. Die Reihenfolge ändert sich also kontinuierlich von 3D-Ziel zu 3D-Ziel.

48. Pfeile im 3D-Ziel dürfen erst berührt werden, nachdem sie gezählt und notiert wurden.

49. Lässt ein Schütze einen Pfeil fallen und kann ihn von der Schießposition aus mit dem Bogen berühren, gilt der Pfeil als nicht geschossen.

50. Pfeile, die die 3D-Zielscheibe/Pfeilaufgabe durchdringen, aber noch im Körper stecken bleiben, können zurückgeschoben und entsprechend gezählt werden. Dies geschieht durch den für die Gruppe verantwortlichen 3D-Ziel-Kapitän oder seinen/ihren Stellvertreter, der den Pfeil nicht abgeschossen hat.

51. Pfeile, die von der 3D-Zielscheibe abprallen, sich aus Sicht des Schützen vor der 3D-Zielscheibe befinden und die als Treffer im Zählbereich gelten, werden mit einem markierten Pfeil wiederholt oder als Körpertreffer gewertet. Voraussetzung ist, dass der Treffer für die Gruppe eindeutig erkennbar war.

52. Pfeile, die den Zählbereich eindeutig durchdrungen haben, aber nicht in der 3D-Zielscheibe gehalten wurden, können ebenfalls mit einem markierten Pfeil wiederholt werden.

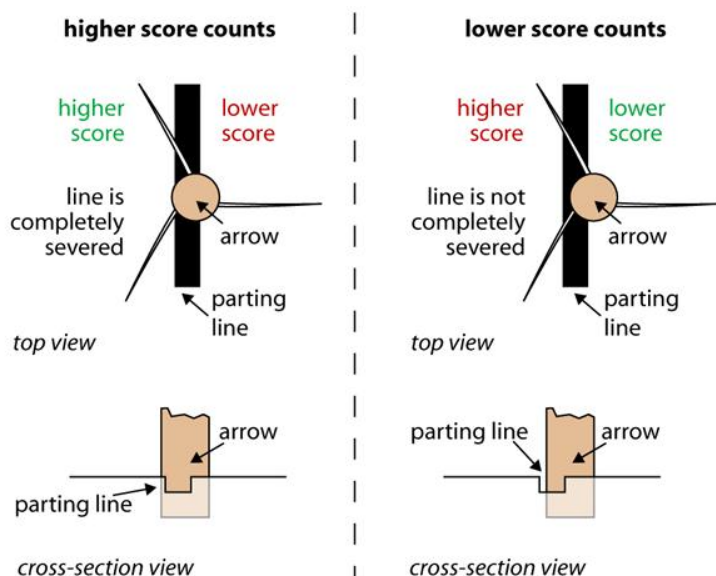
53. Ein Pfeil, der einen anderen Pfeil innerhalb einer 3D-Zielscheibe trifft und darin stecken bleibt, hat denselben Punktwert wie der getroffene Pfeil.

54. Von anderen Pfeilen abgelenkte Pfeile werden entsprechend ihrer Position gezählt.

55. Bogenschützen, die mehr Pfeile als vorgeschrieben verschießen, verlieren Punkte auf dieser 3D-Zielscheibe.

56. Schießt ein Bogenschütze versehentlich den falschen Pfeil ab, wird dieser nur gewertet, wenn er dies unverzüglich dem zuständigen 3D-Zielscheiben-Kapitän meldet (oder dem ersten Wertungsrichter, falls er selbst der 3D-Zielscheiben-Kapitän ist).

57. Trifft ein Pfeil eine Trennlinie in der 3D-Zielscheibe, erhält er eine höhere Punktzahl, wenn der Schaft eindeutig in die höhere Wertungszone eindringt. Fehlt eine Linie (Basis), muss der Pfeil ebenfalls im Auftreffpunkt in die höhere Wertungszone eindringen, um eine höhere Punktzahl zu erhalten.



58. Der für die Gruppe verantwortliche 3D-Ziel-Kapitän und beide Wertungsrichter müssen zum 3D-Ziel gehen, um die Treffer zu dokumentieren. Die Bogenschützen sind für das Ziehen und Werten der Pfeile verantwortlich.

59. Bei 3D-Tieren mit mehreren Trefferzonen zählt nur die Trefferzone, die dem Schützen zugewandt ist.

60. Folgende Schüsse werden nicht gewertet und dürfen nicht wiederholt werden:

- Schützen, die vom falschen Schießstand oder auf das falsche 3D-Ziel schießen.
- b. Pfeile, die in Geweihen, Hörnern oder Gelenkpfannen stecken bleiben.
- c. Pfeile, die das 3D-Tier streifen, ohne im Tier stecken zu bleiben.
- d. Das 3D-Ziel muss direkt vom Pfeil getroffen werden. Pfeile, die vor dem Auftreffen auf das 3D-Ziel den Boden oder ein Hindernis berühren, zählen nicht. Laub oder Gras gelten nicht als Hindernis.

61. Das Ergebnis eines 3D-Zielschusses muss unter der entsprechenden Nummer auf der Schießkarte vermerkt werden.

62. Beide Wertungsrichter unterschreiben die Wertungskarten, nachdem sie diese vollständig ausgefüllt haben.

63. Jeder Bogenschütze ist verpflichtet, seine Wertungskarten vor der Abgabe zu überprüfen und zu unterschreiben.

64. Der 3D-Ziel-Kapitän übergibt die Schießkarten dem Wertungsteam.

3D-Tiere

65. 3D-Tiere werden anhand der Größe der Tötungszone in vier verschiedene Gruppen eingeteilt. Zur Bestimmung wird die Höhe einer vertikalen Linie gemessen, die durch die Mitte sowie die zentrale und innere Trefferzone verläuft.

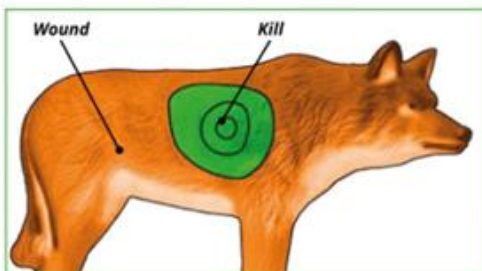
66. 3D-Tiere werden in folgende Gruppen eingeteilt:

Animal Group	Kill height
I	> 250 mm
II	201 - 250 mm
III	150 - 200 mm
IV	< 150 mm

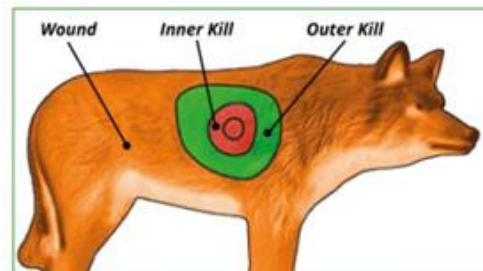
67. Die Wertungszonen der 3D-Tiere sind in drei Bereiche unterteilt:

- Körpertreffer/Verletzung, Abschuss von außen und Abschuss von innen
- b. Wenn das Tier einen zusätzlichen inneren Ring (Fleck) aufweist, zählt dieser ebenfalls als Abschuss von innen.

Scoring areas for 3D Sport:



Scoring areas for 3D Hunting:



- c. Hufe, Hörner und Geweihe werden mit 0 (null) Punkten bewertet.

Aufgaben des Turnierleiters

68. Für jedes Turnier wird vom TAI ein Turnierleiter ernannt. Er ist verantwortlich für die folgenden Punkte beim Aufbau des Parcours:

- Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen für den Parcoursaufbau.
- b. Einhaltung der Abstände.
- c. Festlegung einer Frist für den Abschluss des Turniers.
- d. Jeder Teilnehmer muss freie Sicht auf die Trefferzone des 3D-Tieres haben, unabhängig von dessen Größe. Dies gilt für Rechts- und Linkshänder.
- e. Wege dürfen nicht direkt hinter einem 3D-Ziel oder einer Übungs-3D-Zielscheibe verlaufen. Ist dies der Fall, muss der Weg gesperrt werden. Befinden sich Wege, andere 3D-Zielscheiben, Straßen oder Gebäude in kritischem Abstand hinter einem 3D-Ziel oder einer Übungs-3D-Zielscheibe, muss diese mit einer effektiven Pfeilfalle ausgestattet oder versetzt werden.
- f. Die Wege zum nächsten 3D-Ziel sollten in einem solchen Winkel vom 3D-Ziel wegführen, dass die Bogenschützen die Schusslinie schnell verlassen können.
- g. Der Weg muss deutlich erkennbar sein.
- h. Die 3D-Ziele müssen so positioniert sein, dass verfehlte Pfeile keine Gefahr für andere Gruppen darstellen. Die Konstruktion der 3D-Ziele muss so stabil sein, dass sie nicht kippen oder sich verschieben können.
- i. Der Parcours wird erst dann vom Turnierdirektor genehmigt, wenn alle Sicherheitsrisiken nach dessen Einschätzung beseitigt wurden.
- j. Für die Genehmigung der Wettkampfstätten/des Wettkampfparcours muss ein Abnahmeprotokoll erstellt und unterzeichnet werden.
- k. Der Turnierdirektor trifft sich vor Turnierbeginn mit dem Sportausschuss und allen Helfern. Er informiert über den Turnierablauf und übernimmt die Einweisung der Schiedsrichter und Gruppenleiter. Der Turnierdirektor informiert alle Vertreter der jeweiligen teilnehmenden Nationen über den Turnierablauf.

Wettkampf-/Sportgericht

69. Vor Beginn jeder Meisterschaft werden ein Wettkampfgericht und Schiedsrichter ernannt. Sie sind für alle Proteste und Beschwerden sowie für die Einhaltung der Turnierregeln verantwortlich. Die Schiedsrichter notieren Regelverstöße und melden diese dem Wettkampfgericht. Das Wettkampfgericht ist befugt, Verstöße gegen die Sportbestimmungen und die Durchführungsbestimmungen zu ahnden.

70. Das Wettkampfgericht besteht aus:

- dem Präsidenten (oder seinem/ihrem Vertreter)
- dem Sportdirektor (oder seinem/ihrem Vertreter)
- dem Turnierdirektor
- sowie den als Kampfrichter ernannten Delegierten der Mitglieder.

71. Der Präsident oder Vizepräsident führt den Vorsitz im Wettkampfgericht. Es ist ein Protokoll anzufertigen.

72. Zulässige Maßnahmen des Wettkampfgerichts:

- Begründete Korrekturen von Schießergebnissen
- Disqualifikation
- Überprüfung von Schiedsrichterstrafen, falls erforderlich.

73. Proteste von Wettkämpfern müssen innerhalb der offiziellen Protestfrist schriftlich beim Wettkampfgericht eingereicht werden. Die offizielle Protestfrist endet eine halbe Stunde nach Veröffentlichung der Ergebnisliste.

74. Bei Einreichung des Protests ist eine Bearbeitungsgebühr von 50 Euro in bar an das Sportgericht der TAI zu entrichten. Wird dem Protest oder der Beschwerde stattgegeben, wird die Gebühr erstattet. Andernfalls verfällt sie zugunsten der TAI.

Platzaufsicht / Schiedsrichter

75. Die Turnierleitung kann Aufsichtspersonal (Schiedsrichter und deren Assistenten) einsetzen, um die Einhaltung der Turnierregeln, Sicherheitsbestimmungen und der Sportbestimmungen zu überwachen. Dieses Aufsichtspersonal ist befugt und verpflichtet, Verwarnungen auszusprechen und gegebenenfalls Strafen zu verhängen. Verwarnungen, festgestellte Regelverstöße und Strafen müssen zudem direkt dem Wettkampfgericht gemeldet werden.

Wettbewerbe der TAI

76. Alle Turniere werden auf dem in der Ausschreibung angegebenen Parcours ausgetragen.

77. Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich Mitglieder der TAI oder ihrer Mitgliedsorganisationen.

Europäischer Traditioneller Offener Wettbewerb

78. Ein Parcours besteht aus 24–30 3D-Tieren.

79. Ein Parcours besteht aus:

- mindestens 6 3D-Tieren aus Gruppe I
- mindestens 6 3D-Tieren aus Gruppe II
- mindestens 6 3D-Tieren aus Gruppe III
- maximal 4 3D-Tieren aus Gruppe IV

80. Ein Parcours kann entweder nach den Regeln für eine 3D-Jagd oder einen 3D-Sport aufgebaut sein.

81. Die Schussentfernungen sind unbekannt.

82. Es werden ein 3D-Sportparcours und zwei 3D-Jagdparcours geschossen.

83. Eine Gruppe besteht aus mindestens drei Bogenschützen.

84. Alle Schießpositionen sind mit Pflöcken in Rot und/oder Gelb für Senioren/Erwachsene/Junioren, Weiß und/oder Weiß-Rot für Jugendliche und Blau und/oder Blau-Rot für Kinder markiert.

3D-Sportparcours

85. Jedes 3D-Ziel muss von einem Pflock aus beschossen werden. Beim Anlauf beginnt der Schütze vom am weitesten entfernten Pflock. Verfehlt er das Ziel, geht er zum nächstgelegenen Pflock.

86. Nur der erste Treffer zählt.

87. Wertung:

	Kill	Wound
1st Arrow	20 Pts.	16 Pts.
2nd Arrow	14 Pts.	10 Pts.
3rd Arrow	8 Pts.	4 Pts.

3D-Jagdparcours

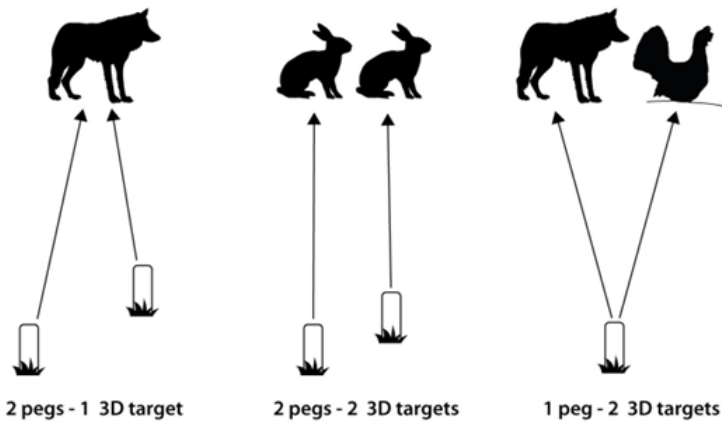
88. Die 3D-Ziele dürfen für Junioren, Erwachsene und Senioren nicht weiter als 30 Meter und für Jugendliche und Kinder nicht weiter als 20 Meter entfernt sein.

89. Jedes 3D-Ziel besteht aus zwei verschiedenen Pfosten und einem 3D-Ziel, einem Pfosten und zwei 3D-Zielen oder zwei Pfosten und zwei 3D-Zielen.

90. Bei zwei Pfosten und einem 3D-Ziel entscheidet der Schütze, von welchem Pfosten er zuerst schießt.

91. Bei zwei Pfosten und zwei 3D-Zielen werden die Ziele gegenüber jedem Pfosten beschossen (vom linken Pfosten auf das linke 3D-Ziel, vom rechten Pfosten auf das rechte 3D-Ziel). Der Schütze entscheidet, mit welchem Ziel er beginnt.

92. Wenn es einen Schießpflock und zwei 3D-Ziele gibt, wird von demselben Pflock aus auf jedes Ziel ein Pfeil abgeschossen.



93. Beide Pfeile werden gewertet und die Punkte addiert.

94. Bei Tieren der Gruppe IV werden immer zwei Pfeile auf ein 3D-Ziel verwendet.

95. Wertung:

	Inner Kill	Outer Kill	Wound
1st Arrow	10 Pts.	7 Pts.	2 Pts.
2nd Arrow	10 Pts.	7 Pts.	2 Pts.

Europäisches Historisches Offenes Turnier

96. Eine Runde besteht aus 20 bis 30 Toren.

97. Die 3D-Ziele sollten historischen Turnieren entnommen sein oder historische Ereignisse nachbilden. Die Vielfalt sollte groß sein und – im besten Fall – aus aller Welt stammen. Technisches Schießen ist ebenfalls willkommen.

98. Die Entfernungen sollten den historischen Vorbildern entsprechen oder an die örtlichen Gegebenheiten angepasst sein.

99. Es können drei Kategorien geschossen werden:

- 3D
- Historisch
- Technisch

100. Wertung:

3D Part	max. 3 Arrows like ETO	max. 20 Pts.
Historical Part	1 to 6 Arrows	ca. 20 Pts. to max. 24 Pts.
Technical Part	1 to 6 Arrow	ca. 20 Pts. to max. 24 Pts.

Auszeichnungen und Medaillen der T.A.I.

101. Die Vergabe des Titels „Champion“ und die Vergabe von Medaillen sind wie folgt geregelt: Wenn in einer Wettkampfklasse weniger als 3 Teilnehmer starten, findet in dieser Klasse keine Siegerehrung statt. Ausnahmen werden gesondert geregelt.

102. Auszeichnungen: In allen Wettkampfklassen werden die Plätze 1 bis 3 stets mit einer Medaille (Gold, Silber, Bronze) und einer Urkunde ausgezeichnet.

Bei Punktgleichheit

103. Im Falle eines Gleichstands werden die folgenden Punkte nacheinander zur Ermittlung der Platzierung herangezogen, bis ein Unterschied festgestellt werden kann:

- Die Anzahl der getroffenen Pfeile.
- Treffer ohne Treffer werden gezählt.
- Die Anzahl der Treffer innerhalb der Zielscheibe (maximale Punktzahl für eine 3D-Zielscheibe).
- Die Anzahl der Treffer in der zweiten Zählzone.
- Kann nach Berücksichtigung der oben genannten Kriterien keine Entscheidung getroffen werden, sind die Bogenschützen punktgleich.
- Dies gilt für alle Wettbewerbe.

Das Urheberrecht und die Nutzungsrechte liegen bei Traditional Archers International. Kopien und Vervielfältigungen, auch auszugsweise, bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Vorstands und des Sportdirektors von T.A.I. und dürfen nur gegen Entgelt und nach Genehmigung angefertigt werden.

Board and Sports Director, 25. Januar 2026