



Sportordnung

Version 2023-10-31

Sportordnung

I. Einführung

1. Die Sportordnung (SPO) des T.A.I. wird geführt und aktualisiert durch den Sport Direktor.
2. Änderungen an der SPO werden dem Verbandsausschuss vorgestellt und genehmigt.
3. Zur Vorbereitung der Vorschläge versichert sich der Sport Direktor der Zustimmung des World Council.
4. Der Sport Direktor ist außerdem verantwortlich für die korrekte Durchführung der Wettkämpfe. Er/Sie kann die Aufgabe an andere Mitglieder des Verbandsausschusses oder des World Council delegieren. In diesem Fall sind beide verantwortlich.

II. Ausschreibung

5. Ein Turnier des T.A.I. wird in verschiedenen Medien (Zeitschriften, Internet) öffentlich ausgeschrieben. Aus der Ausschreibung geht Teilnahmeberechtigung, Termin, Ort, Anmeldeverfahren und Unkostenbeitrag hervor. Ggf. sind Sonderregelungen anzugeben.
6. Kein Teilnehmer darf in einem Turnier den Wettbewerb zweimal schießen.
7. Die bei der Anmeldung angegebene Stilart wird mit der Registrierung und Bogenkontrolle bindend. Abweichungen zwischen Anmeldung und Registrierung führen nicht automatisch zu einer Startberechtigung in der angepassten Altersklasse/Stilart.
8. Jeder Teilnehmer startet ausschließlich für seine Nation. Seine Nationalität muss er auf Verlangen nachweisen (Ausweis). Bei Doppelter Staatsbürgerschaft ist die Wahl für mindestens 5 Jahre bindend.

III. Bogenkontrolle

9. Die Bogenkontrolle ist Teil der Registrierung und wird vor dem Turnier durchgeführt.
10. Erlaubte Bogen und Pfeilmaterial sind dem Dokument „Bogenstile“ des T.A.I. zu entnehmen. Darin nicht aufgeführte Geräte sind ausdrücklich verboten.
11. Alle Pfeile müssen aufsteigend nummeriert oder beringt und mit Namen/Initialen eindeutig identifizierbar sein.

12. Nach der Registrierung erfolgte Änderungen der Ausrüstung stellen ein Grund zu Disqualifikation dar. Die Entscheidung darüber obliegt dem Kampfgericht

IV. Verhalten im Parcours und an den Einschießscheiben

13. Ein sportlich faires und wertschätzendes Verhalten wird jederzeit vorausgesetzt.
14. Grobe Unsportlichkeiten wie zum Beispiel persönliche Beleidigungen und Tätlichkeiten werden geahndet
15. Die Anzahl der Personen einer Gruppe ist mindestens drei, maximal 6 Personen.
16. 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
17. Der Scheiben Captain ist für die Einhaltung der Regeln und Sicherheitsbestimmungen verantwortlich. Bei Uneindeutigkeit ist seine Entscheidung über die Wertung der Pfeile bindend, ausgenommen ist die Wertung seiner eigenen Pfeile, die vom 1. Schreiber vorgenommen wird.
18. Während dem gesamten Turnier können Überprüfungen der Sportgeräte durchgeführt werden. Bei Beanstandungen ist der Sachverhalt festzustellen und dem Kampfgericht vorzulegen.
19. Der Bogen mit aufgelegtem Pfeil darf vom Schützen nur am Abschusspflock/Abschusslinie und nur in Richtung des Zieles ausgezogen werden.
20. Der Spannvorgang beim Auszug des Bogens darf nicht von Oben ins Ziel hinabsinkend erfolgen.
21. Es ist verboten, senkrecht in die Höhe zu schießen, da der Pfeilflug und somit auch der Auftreffpunkt des Pfeils nicht mehr bestimmbar sind. Die Ausnahme bilden Ziele die evtl. Bei einer Historical Open geschossen werden.
22. Der Bogen darf erst in Richtung des Zieles ausgezogen und geschossen werden, wenn sich für den Schützen deutlich erkennbar niemand mehr vor oder hinter dem Ziel aufhält.
23. 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. Hat die

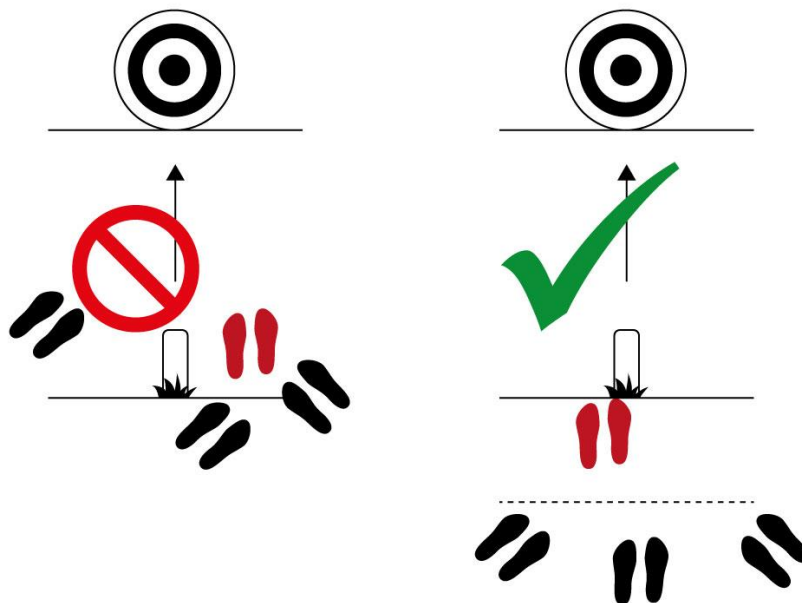
nachfolgende Gruppe den Abschusspflock erreicht, so ist die Pfeilsuche einzustellen und die Gruppe hat zum nächsten Ziel weiterzugehen.

24. Die Teilnehmer dürfen im Verlauf einer Runde nicht auf Übungsziele oder sonstige Gegenstände schießen.
25. 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.
26. 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 oder Aufsichtspersonal sind sofort der Turnierleitung zu melden. Die Wettkampfleitung kann jederzeit einen Alkoholtest anordnen. Die Durchführung obliegt den gesetzlichen Bestimmungen der jeweiligen Nation, die ein Turnier für den T.A.I. ausrichtet. Bei positivem Befund ($>0,000\%$) ist eine sofortige Disqualifikation auszusprechen, die Kosten für Test trägt bei positivem Befund der Starter.
27. In den Wettkampf Parcours gilt absolutes Rauchverbot. (unabhängig von der lokalen Gesetzgebung). Das Rauchen ist während des Wettkampfes nur an den dafür vom Ausrichter ausgewiesenen und durch Schilder markierten Stellen gestattet.
28. 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.
29. In den schießenden Gruppen und auf dem Parcours sind Begleitpersonen und Haustiere nicht zulässig.
30. Alle Schützen einer Gruppe sollen nach Möglichkeit in der gleichen Wettbewerbsklasse sein.
31. Schützen einer Wettbewerbsklasse müssen am gleichen Tag den gleichen Parcours schießen. Innerhalb ihrer Wettbewerbsklasse werden die Schützen nach dem ersten Wettkampf gemäß ihren Ergebnissen in neue Gruppen eingeteilt.
32. Die Schützen müssen über die volle Dauer eines Turniers schießen, wie dies in der Ausschreibung und den Wettbewerbsklassen festgelegt ist. Die Punkte eines Schützen, welcher das Turnier nicht beendet, werden für eine Auszeichnung nicht berücksichtigt.
33. Kids und Juvenils schießen die Meisterschaft unter gleichen Wettkampfbedingungen wie Juniors, Adults und Seniors, jedoch mit anderen Entfernungen (Pflöcken). Die Kids schießen zudem in ihren Gruppen unter der Aufsicht eines nicht schießenden Erwachsenen.

34. Verstöße gegen die Sportordnung sind im Referee Manual geregelt.

V. Regeln zum Turnierablauf

35. Jeder Schütze einer Gruppe hat umgehend mit seinem Schießvorgang zu beginnen. Das Zeitlimit für einen Pfeil beträgt 1 Minute. 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. Der Target Captain achtet auf die Einhaltung des Zeitlimits (oder der erste Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Target Captain handelt).
36. Der Schütze muss mit einem Körperteil den Pflock berühren. 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 Abschussposition aufhalten. Die anderen Teilnehmer der Gruppe haben sich in gebührendem Abstand hinter dem Schießenden aufzuhalten.



37. 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. Verlorene Pfeile können nach dem Turnier eingesammelt werden.
38. Hält eine Gruppe aus irgendeinem Grund eine andere Gruppe auf, können Absprachen zwischen den für die Gruppen zuständigen Scheiben Captains dahingehend getroffen werden, dass der nachfolgenden Gruppe der

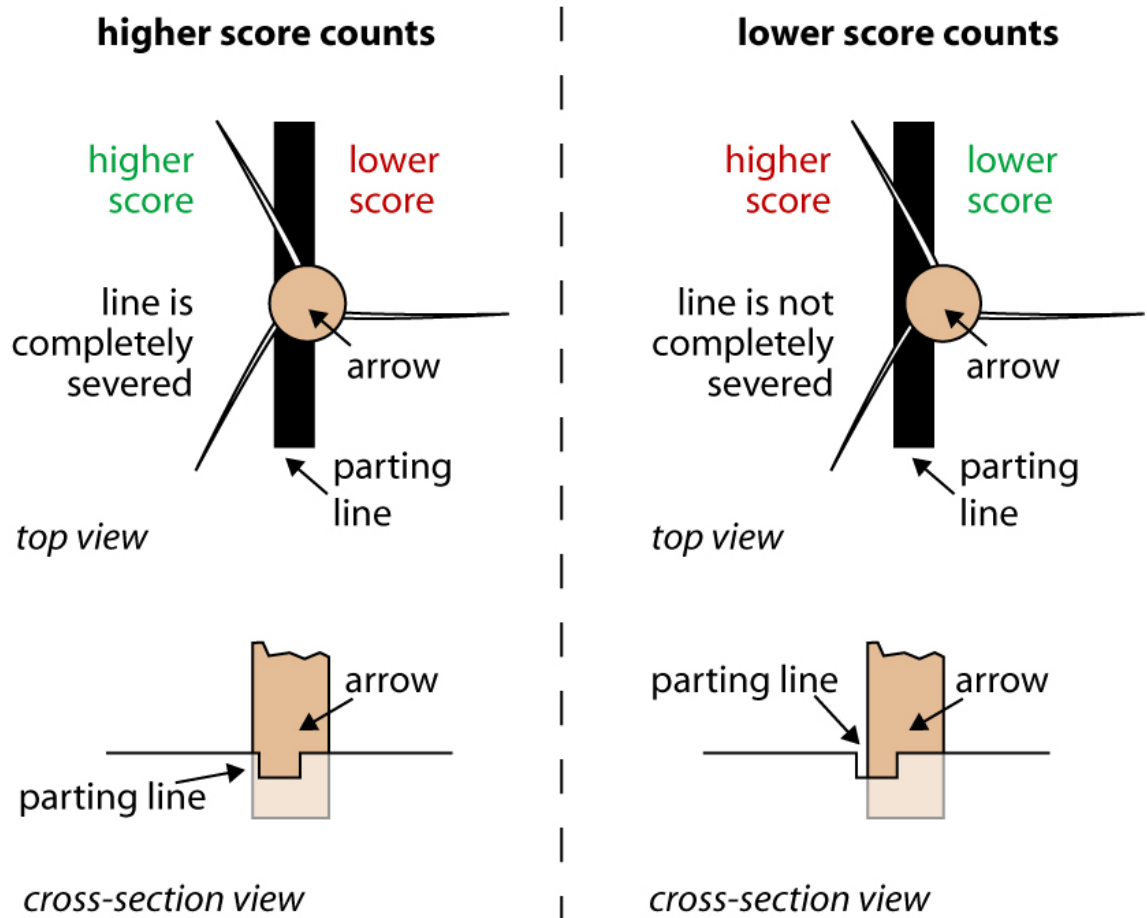
Durchgang ermöglicht wird. Das darf nur im Einvernehmen aller Mitglieder beider Gruppen geschehen.

39. 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.
40. Ein Schütze, welcher von dem für seine Gruppe zuständigen Scheiben Captain aus technischem oder gesundheitlichem 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.
41. Im Falle eines Ausfalls des Sportgerätes (technischer Defekt) kann nach Ermessen des Turnierleiters zur Überprüfung des wiederhergestellten Sportgerätes auf ein vom Turnierleiter ausgewiesenes Übungsziel geschossen werden.

VI. Wertung

42. Alle Pfeile eines Durchgangs müssen in der aufsteigenden Reihenfolge geschossen werden.
43. Verlässt ein Schütze die Abschussposition dürfen keine weiteren Pfeile nachgeschossen werden.
44. Die Ziele müssen in der vorgegebenen Reihenfolge geschossen werden. Ausgelassene Ziele können nicht nachgeschossen werden.
45. Am ersten zu schießenden 3D-Tier einer jeden Gruppe beginnt der erste Schütze (Scheiben Captain). Danach wird der Bogen rolliert/rotiert. D.h. die Reihenfolge ändert sich kontinuierlich von Ziel zu Ziel.
46. Im Ziel befindliche Pfeile dürfen erst dann berührt werden, wenn sie gezählt und notiert wurden.
47. Fällt einem Schützen ein Pfeil herunter und kann er den Pfeil mit dem Bogen von der Position am Abschusspflock berühren, gilt der Pfeil als nicht geschossen.
48. Durch das Ziel/Auflage hindurchgehende, aber noch im Korpus 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.

49. 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 von der Gruppe erkennbar war.
50. Pfeile, welche klar erkennbar durch den Zählbereich hindurchgegangen sind, aber nicht im Ziel gehalten wurden, dürfen ebenfalls mit einem gekennzeichneten Pfeil wiederholt werden.
51. Ein Pfeil, welcher einen anderen Pfeil innerhalb eines Zieles trifft und in diesem hängenbleibt, hat denselben Punktwert wie der getroffene Pfeil.
52. Von anderen Pfeilen abgelenkte Pfeile werden entsprechend ihrer Position gezählt.
53. Schützen, welche mehr Pfeile verschießen als vorgeschrieben, verlieren an dieser Scheibe ihre Punkte.
54. Schießt ein Schütze versehentlich den falschen Pfeil, kann dieser nur dann gewertet werden, wenn er diesen Umstand dem zuständigen Scheibencaptain unverzüglich meldet (oder dem ersten Schreiber, wenn es sich bei dem Schützen um den Scheiben Captain selbst handelt).
55. Trifft ein Pfeil eine Trennlinie im Ziel, dann erhält dieser Pfeil eine höhere Wertung, wenn der Schafft eindeutig in die höhere Zählzone hineinragt. In Abwesenheit einer Linie (Sockel) muss der Pfeil ebenfalls an der Trefferstelle in die höhere Zählzone hineinragen, um in die höhere Wertung zu kommen.



56. Der für die Gruppe zuständige Scheibencaptain und beide Schreiber müssen sich zur Dokumentation der Punktzahl an das Ziel begeben. Das Ziehen und Werten der Pfeile ist von den Schützen durchzuführen.
57. Bei 3D-Tieren, die mehr als eine Killzone haben, gilt immer nur der dem Schützen zugewandte Kill.
58. Folgende Schüsse werden nicht gewertet, die Schüsse dürfen auch nicht wiederholt werden:
 - a. Schützen, die von einem falschen Abschusspflock schießen oder auf ein falsches Ziel geschossen haben.
 - b. Pfeile, welche in Geweih oder Gehörn oder Sockel stecken.
 - c. Pfeile, die das 3D-Tier streifen und nicht im Tier stecken bleiben.
 - d. 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. Blattwerk oder Gras zählt nicht als Hindernis.
59. Das geschossene Ergebnis einer Scheibe ist unter der entsprechenden Nummer auf der Schieß-Karte zu notieren.
60. Beide Schreiber unterschreiben die Schießkarten nachdem sie diese vollständig ausgefüllt haben.

61. Jeder Schütze ist verpflichtet seine Schießkarten vor der Abgabe zu kontrollieren und zu unterschreiben.
62. Der Scheiben Captain gibt die Schießkarten beim Auswertungsteam ab.

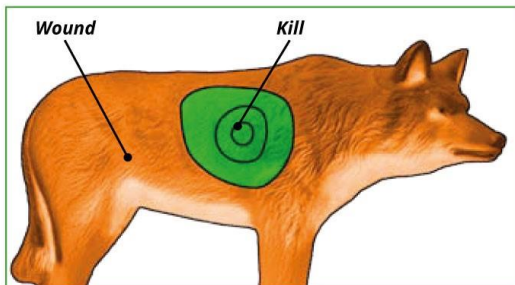
VII. 3-D Tiere

63. 3 D-Tiere 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.
64. 3D-Tiere werden in folgende Gruppen klassifiziert:

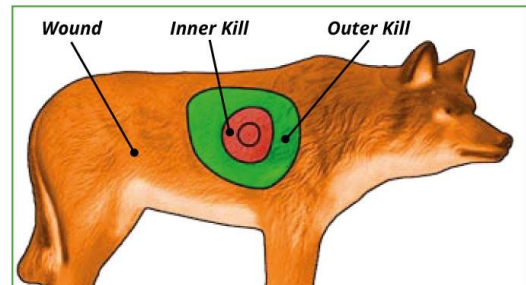
Tiergruppe	Killhöhe
I	> 250 mm
II	201 - 250 mm
III	150 - 200 mm
IV	< 150 mm

65. Die Wertungszonen der 3D-Tiere sind in drei Bereiche eingeteilt:
- Körpertreffer/Wund, Außenkill und Innenkill
 - Sollte das Tier einen zusätzlichen Inneren Ring haben, (Spot) zählt dieser ebenfalls als Innenkill.
 - Horn, Huf und Geweih werden mit 0 (Null) Punkten gewertet

Scoring areas for 3D Sport:



Scoring areas for 3D Hunting:



VIII. Aufgaben des Turnierleiters

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

- a. Die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen für den Aufbau eines Parcours.
- b. Die Einhaltung der Entfernungen.
- c. Die Festsetzung einer Frist, bis zu welcher das Turnier beendet sein muss.
- d. Jede Person muss ungeachtet ihrer Größe eine freie Sicht auf die Killzone des 3D-Tieres haben. Gleiches gilt für Rechts- und Linkshänder.
- e. 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.
- f. Die Wege zum nächsten Ziel sollen in einem solchen Winkel vom Ziel wegführen, dass die Bogenschützen die Schusslinie rasch verlassen können.
- g. Die Wegführung muss klar erkennbar sein.
- h. Die Ziele sind so zu platzieren, dass Pfeile, die sie verfehlen, keine Gefahr für andere Gruppen darstellen. Die Konstruktion und Aufbau der Ziele müssen so stabil sein, dass ein Kippen oder Verschieben des Zieles vermieden wird.
- i. Parcours werden vom eingesetzten Turnierleiter erst genehmigt, wenn alle Gefahren für die Sicherheit nach Ansicht des Turnierleiters beseitigt sind.
- j. Über die Abnahme der Wettkampfstätten /Wettkampfparcours ist ein Abnahmeprotokoll zu erstellen und zu unterschreiben.
- k. Der Turnierleiter trifft sich vor Turnierbeginn mit dem Wettkampfgericht und allen Helfern. Er informiert über den Turnierablauf und übernimmt die Einweisung der Referees und der Gruppenbetreuer.

IX. Wettkampfgericht

67. Vor Beginn jeder Meisterschaft wird ein Wettkampfgericht und die Referees bestimmt. Es ist zuständig für alle Proteste und Beschwerden sowie für die Einhaltung der Turnierregeln. Die Referees notieren die Regelverstöße und melden diese an das Wettkampfgericht. Das Wettkampfgericht ist befugt, Verstöße gegen die Sportordnung und die Durchführungsbestimmungen zu ahnden.
68. Das Wettkampfgericht besteht grundsätzlich aus:
 - a. dem Präsidenten (oder dessen Vertreter)
 - b. dem Sportdirektor (oder dessen Vertreter)
 - c. dem Turnierleiter
 - d. sowie zum Richter ernannte Delegierte der Mitglieder.
69. Der Präsident oder der Vizepräsident übernimmt den Vorsitz des Sportgerichts. Ein Protokoll muss angefertigt werden.
70. Zulässige Maßnahmen des Wettkampfgerichts:
 - a. Begründete Korrekturen von Schießergebnissen
 - b. Disqualifikation
 - c. Die von den Schiedsrichtern verhängten Strafen sind gegebenenfalls neu zu bewerten.
71. Proteste der Wettkampfteilnehmer müssen innerhalb der offiziellen Protestzeit in schriftlicher Form an das Wettkampfgericht eingereicht werden. Die offizielle Protestzeit endet jeweils eine halbe Stunde nach Aushang der Ergebnisliste.
72. Mit Einreichung des Protestes ist eine Bearbeitungsgebühr von 50,- Euro in bar, passend an das Sportgericht des T.A.I., zu entrichten. Sofern dem Protest oder der Beschwerde stattgegeben wird, erfolgt eine Rückerstattung der Protestgebühr. Andernfalls verfällt diese zu Gunsten des T.A.I.

X. Parcours-Aufsicht / Referees

73. Zur Überwachung der Turnierregeln, Sicherheitsbestimmungen und Einhaltung der Sportordnung kann die Turnierleitung Aufsichtspersonal (Referees und deren Helfer) einsetzen. Dieses Aufsichtspersonal ist berechtigt und verpflichtet Verwarnungen auszusprechen und gegebenenfalls zu ahnden. Verwarnungen, festgestellte Regelverstöße und Ahndungen sind außerdem unmittelbar dem Wettkampfgericht zu melden.

XI. Wettbewerbe des T.A.I.

74. Alle Turniere werden auf den in der Ausschreibung benannten Parcours geschossen.
75. Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich Mitglieder des T.A.I. bzw. dessen Mitgliedsorganisationen.

I. European Traditional Open

76. Ein Parcours besteht aus 24-30 3D-Tieren.
77. Ein Parcours besteht aus:
 - a. mindestens 6 3D-Tiere der Gruppe I
 - b. mindestens 6 3D-Tiere der Gruppe II
 - c. mindestens 6 3D-Tiere der Gruppe III
 - d. höchstens 4 3D-Tiere der Gruppe IV
78. Ein Parcours kann entweder nach den Regeln für eine 3D-Jagd oder einer 3D-Sport aufgebaut sein.
79. Es wird auf unbekannte Entfernungen geschossen.
80. Es wird ein Parcours 3D-Sport und zwei Parcours 3D-Jagd geschossen.
81. Eine Gruppe besteht aus mindestens drei Schützen.
82. Die Farbe der Abschusspflöcke ist für Seniors/Adults/Juniors rot und/oder gelb, für Juveniles weiß und/oder weiß-rot und für Kids blau und/oder blau-rot.

Parcours 3-D Sport

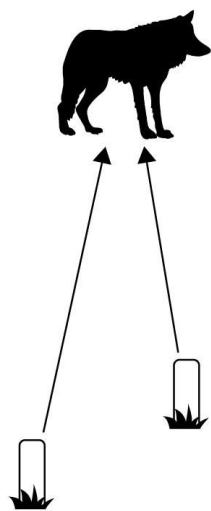
83. Jedes Ziel ist von einer Abschussposition zu schießen. Bei einem Walk Up beginnt der Schütze mit der am weitesten entfernten Abschussposition. Verfehlt der Schütze, so begibt er sich zur nächstnäheren Abschussposition.
84. Nur der erste Wertungstreffer zählt.
85. Wertung:

Pfeil	Kill	Wund
1.	20	16
2.	14	10

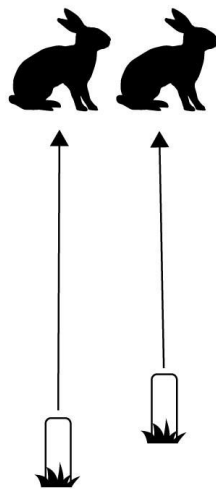
3.	8	4
----	---	---

Parcours 3-D Jagd

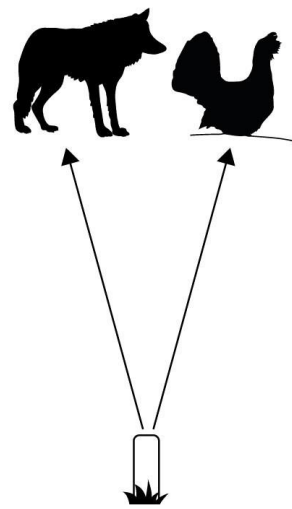
86. Die Ziele dürfen für Juniors, Adults und Seniors nicht weiter als 30 Meter und für Juvenils und Kids nicht weiter als 20 Meter stehen.
87. Jedes Ziel hat zwei unterschiedliche Abschusspflocke und ein 3D Ziel oder ein Abschusspflock und zwei 3D Ziele oder zwei Abschusspflocke und 2 3D Ziele.
88. Sind 2 Abschusspflocke vorhanden, entscheidet der Schütze, von welchem er zuerst schießen möchte.
89. Sind 2 Abschusspflocke und zwei 3D Ziele vorhanden, so sind die jeweils gegenüberliegende Ziele zu schießen (linker Pflock auf linkes 3D Ziel, rechter Pflock auf rechtes 3D Ziel) Der Schütze entscheidet mit welchem er beginnt.
90. Bei einem Abschusspflock und 2 3D Zielen, wird vom Abschusspflock je ein Pfeil auf jedes Ziel geschossen.



2 pegs - 1 3D target



2 pegs - 2 3D targets



1 peg - 2 3D targets

91. Beide Pfeile werden gewertet und addiert.
92. Bei Tieren der Gruppe IV werden an einer Scheibe immer zwei verwendet.
93. Wertung:

Pfeil	Innenkill	Außenkill	Wund
1.	10	7	2

2.	10	7	2
----	----	---	---

II. European Historical Open

94. Eine Runde besteht aus 20 bis 30 Zielen
95. Die Ziele sollen aus historischen Turnieren übernommen werden oder bilden historische Gegebenheiten nach. Die Vielfalt soll groß sein und -im besten Fall- aus aller Welt stammen. Auch technisches Schießen ist erwünscht.
96. Die Entfernungen sollen den historischen Vorbilder entsprechen oder auf die lokalen Bedingungen angepasst sein.
97. Drei Kategorien können geschossen werden:
- 3D
 - Historisch
 - Technisch
98. Wertung:

3D	max. 3 Pfeile wie ETO	max. 20 Pts.
Historisch	1 bis 6 Pfeile	ca. 20 Pts. max. 24 Pts.
Technisch	1 bis 6 Pfeile	ca. 20 Pts. max. 24 Pts.

XII. Ehrungen und Medaillenvergabe des T.A.I.

99. Die Vergabe des Titels „Champion“ sowie die Verleihung der Medaillen sind wie folgt geregelt:
Starten in einer Wettbewerbsklasse weniger als 3 Teilnehmer, so findet in dieser Klasse keine Siegerehrung statt. Ausnahmen werden gesondert geregelt.
100. Ehrungen: Es werden in allen Wettbewerbsklassen immer die Plätze 1 - 3 durch die Verleihung einer Medaille (Gold, Silber, Bronze) und einer Urkunde geehrt.

III. Punktegleichheit

101. Bei Punktegleichheit werden zur Ermittlung der Platzierungen folgende Punkte nacheinander berücksichtigt, bis ein Unterschied erkennbar ist.:
- a. Die Anzahl der getroffenen Pfeile.
Nullen müssen notiert werden.
 - b. Die Anzahl der Innenkills (maximale Punktzahl eines Ziels)
 - c. Die Anzahl der Kills (zweite Zählzone)
 - d. Ist nach Berücksichtigung der oben genannten Kriterien eine Entscheidung nicht möglich, so sind Schützen gleichwertig.
Dies gilt für alle Wettbewerbe.

The copyright and right of exploitation is held by Traditional Archers International. Copies and reproductions, even in part, require the written permission of the Board of Directors and the World Council of the T.A.I. and may only be made against payment after approval.

Board of Directors
World Council

31. Oktober 2023