



BLANKENFELDER BOGENSCHÜTZEN 08 E.V.

Ausschreibung
zum 20. Blankenfelder Face2Face-Turnier
um den Franz-Faschko-Pokal
(vereinsintern!)

Ausrichter:	Blankenfelder Bogenschützen 08 e.V.
Wettkampftermin:	Montag, 1. Mai 2024 Beginn Einschießen 10:30 Uhr Beginn Wettkampf 11:00 Uhr Wettkampfende 17:00 Uhr (bitte bis zu den Finals aushalten)
Wettkampfort:	Bogensportarena im Natursportpark Blankenfelde
Wettkampf:	36 Pfeile Ausscheidungsrunde 1/8-, 1/4-, 1/2 Finale, Finale
Startklassen:	NEU! - getrennt nach Recurve/Blank und Compound Recurve/Blank: Jugend und älter: 30 m auf 80er Auflage, Schüler A: 40 m auf 122er Auflage, Schüler B: 25 m auf 80er Auflage, Schüler C: 18 m auf 80er Auflage, Schüler D: 10 m auf 122er Auflage; insgesamt 32 Startplätze; Compound: entsprechend Sportordnung DSB
Auszeichnung:	Siegerpokale und Urkunden für die Plätze 1 – 4,
Startgeld:	gute Laune;
Meldung:	bis 21.04.2024 an Stefan Laux, e-mail: stefan.laux@bb08.de namentlich unter Angabe der Altersklasse, wobei die Teilnehmer der letzten Vereinsrangliste (2023/2024) ein Vorzugsstartrecht besitzen und die weiteren Meldungen entsprechend der Reihenfolge ihres Eingangs eingeschrieben werden, bis die Wettkampfkapazität erreicht ist.
Sonstiges:	Der genaue Modus der Veranstaltung ist der beiliegenden Erläuterung zu entnehmen

Wir freuen uns auf jeden Starter, wünschen eine gute Anreise und

ALLE INS GOLD

Die Regeln des 20. Blankenfelder Face2Face-Turniers

1. TURNIERABLAUF

Nach Anzahl der Pfeile

- a11. Ausscheidungsrunde: 4 Schützen, 36 Pfeile
- a12. Ausscheidungsrunde: 4 Schützen, 36 Pfeile
- a13. Ausscheidungsrunde: 4 Schützen, 36 Pfeile
- a14. Ausscheidungsrunde: 4 Schützen, 36 Pfeile
- a21. Ausscheidungsrunde: 4 Schützen, 36 Pfeile
- a22. Ausscheidungsrunde: 4 Schützen, 36 Pfeile
- a23. Ausscheidungsrunde: 4 Schützen, 36 Pfeile
- a24. Ausscheidungsrunde: 4 Schützen, 36 Pfeile
- b. Achtelfinale (best of 7 sets) 16 Schützen Max 28 Pfeile
- c. Viertelfinale (best of 7 sets) 8 Schützen Max 28 Pfeile
- d. Halbfinale (best of 7 sets) 4 Schützen Max 28 Pfeile
- e. Großes und kleines Finale (best of 7 sets) 4 Schützen Max 28 Pfeile

2. FESTLEGUNGEN

- alle Altersklassen schießen gegeneinander auf ihre altersklassengerechten Auflagen
- Entfernung: 30 m
- zwei Schützen schießen auf eine Scheibe
- drei Pfeile je Passe
- Schusszeit je Passe: 10 + 120 = 130 Sekunden

Match: zwei Schützen gegeneinander in 4 Passen zu je drei Pfeilen

- maximale Ringzahl: 120
- die Schützen schießen gleichzeitig auf eine gemeinsame Auflage
- Matchpunkte: Gewinner: 2 Pkte., Verlierer: 0 Pkte., Unentschieden: 1 Pkt.

Satz (Achtel-/Viertel-/Halbfinale): Jeder Satz besteht aus einer Passe mit drei Pfeilen (Max: 30 Ringe)

- Schusszeit: 10 + 120 Sekunden je Passe
- jeder Satz muss einen Gewinner haben
- im Falle eines Unentschiedens erfolgt sofort ein Stechen über einen Pfeil

Satz (Kleines/Großes Finale): Jeder Satz besteht aus einer Passe mit drei Pfeilen (Max: 30 Ringe)

- Schusszeit: 10 + 20 = 30 Sekunden je Pfeil
- die Schützen schießen abwechselnd
- der beginnende Schütze wird ausgelost
- jeder Satz muss einen Gewinner haben
- im Falle eines Unentschiedens erfolgt sofort ein Stechen über einen Pfeil

Achtelfinale (best of 7 sets)

Der Schütze, der vier Sätze gewonnen hat, ist Sieger seiner Achtelfinalbegegnung.

Viertelfinale (best of 7 sets)

Der Schütze, der vier Sätze gewonnen hat, ist Sieger seiner Viertelfinalbegegnung.

Halbfinale (best of 7 sets)

Der Schütze, der vier Sätze gewonnen hat, ist Sieger seiner Halbfinalbegegnung.

Kleines Finale (best of 7 sets)

Der Schütze, der vier Sätze gewonnen hat, ist Sieger des kleinen Finales.

Finale (best of 7 sets)

Der Schütze, der vier Sätze gewonnen hat, ist Sieger des Finales.

Anmerkung: Schütze / Sieger - diese Termini gelten für weibliche wie männliche Personen

3. TURNIERSIGNALE

Signale der Ampelanlage durch Kampfrichter

4. AUSSCHIEDUNGSRUNDE

In der Ausscheidungsrunde werden 32 Wettkämpfer in acht Gruppen zu je vier Schützen eingeteilt. Die Zuordnung in die Gruppen erfolgt per Los. Die acht ringbesten Schützen der abgelauteten Hallenrangliste werden in die Gruppenköpfe gesetzt (Setzen der Favoriten). Danach werden die drei weiteren Schützen hinzugelost.

In der Ausscheidungsrunde bestreitet jeder Wettkämpfer drei Matches (3 x 12 = 36 Pfeile) gegen die anderen drei seiner Gruppe.

Nach dem Schießen erfolgt ein Ranking innerhalb der Gruppe, welches auf der Zahl der erreichten Punkte und Ringe basiert. Die acht Gruppensieger sowie die acht Gruppenzweiten qualifizieren sich für das Achtelfinale. Im Falle von Punkt- und Ringgleichheit erfolgt ein Stechen (eine Passe mit drei Pfeilen) bis zur Entscheidung.

Die Gruppendritten und –vierten scheidern aus dem Wettbewerb aus.

5. ACHELFINALE

Anzahl der Schützen: 16 (8x Sieger & 8x Zweitplatzierter)

Für die Festlegung der Achtelfinalbegegnungen gelten ausschließlich die in der Ausscheidungsrunde erreichten Ringzahlen. Dabei schießt der Ringbeste gegen den 16., der zweite gegen den 15., der dritte gegen den 14. usw. usf.

Im Achtelfinale schießen die Wettkämpfer nach dem Modus „Best of 7“ gegeneinander mindestens vier Sätze (ein Satz = eine Passe = drei Pfeile).

Im Achtelfinale schießen die Schützen abwechselnd.

Der Kampfrichter lost den beginnenden Schützen für den ersten Satz des Achtelfinales aus. In den folgenden Sätzen wechselt jeweils der beginnende Schütze.

Die Kampfrichter werten sofort nach jedem Satz (Passe), notieren die Ergebnisse und zeigen sie unverzüglich den Schützen an.

Im Falle eines unentschiedenen Satzes erfolgt sofort ein Stechen mit einem Pfeil (Schusszeit: 10 + 20 = 30 Sekunden).

Die Gewinner der Achtelfinalbegegnungen sind jene Schützen, die vier Sätze gewonnen haben.

Die Verlierer der Achtelfinalbegegnungen scheidern aus dem Wettbewerb aus. Die Gewinner ziehen in das Viertelfinale ein.

6. VIERTELFINALE

Anzahl der Schützen: 8 (die acht Sieger des Achtelfinales)

Für die Festlegung der Viertelfinalbegegnungen kommt das offizielle Setz-Schema des DSB für Finalschießen zur Anwendung. Das Schema hängt vor Wettkampfbeginn aus.

Im Viertelfinale schießen die Wettkämpfer nach dem Modus „Best of 7“ gegeneinander mindestens vier Sätze (ein Satz = eine Passe = drei Pfeile).

Im Viertelfinale schießen die Schützen abwechselnd.

Der Kampfrichter lost den beginnenden Schützen für den ersten Satz des Viertelfinales aus. In den folgenden Sätzen wechselt jeweils der beginnende Schütze.

Die Kampfrichter werten sofort nach jedem Satz (Passe), notieren die Ergebnisse und zeigen sie unverzüglich den Schützen an.

Im Falle eines unentschiedenen Satzes erfolgt sofort ein Stechen mit einem Pfeil (Schusszeit: 20 + 10 = 30 Sekunden).

Die Gewinner der Viertelfinalbegegnungen sind jene Schützen, die vier Sätze gewonnen haben.

Die Verlierer der Viertelfinalbegegnungen scheidern aus dem Wettbewerb aus. Die Gewinner ziehen in das Halbfinale ein.

7. HALBFINALE

Anzahl der Schützen: 4 (die vier Sieger des Viertelfinales)

Für die Festlegung der Viertelfinalbegegnungen kommt das offizielle Setz-Schema des DSB für Finalschießen zur Anwendung. Das Schema hängt vor Wettkampfbeginn aus.

Im Halbfinale schießen die Wettkämpfer nach dem Modus „Best of 7“ gegeneinander mindestens vier Sätze (ein Satz = eine Passe = drei Pfeile).

Im Halbfinale schießen die Schützen abwechselnd.

Der Kampfrichter lost den beginnenden Schützen für den ersten Satz des Halbfinals aus. In den folgenden Sätzen wechselt jeweils der beginnende Schütze.

Die Kampfrichter werten sofort nach jedem Satz (Passe), notieren die Ergebnisse und zeigen sie unverzüglich den Schützen an.

Im Falle eines unentschiedenen Satzes erfolgt sofort ein Stechen mit einem Pfeil (Schusszeit: 20 + 10 = 30 Sekunden).

Die Gewinner der Halbfinalbegegnungen sind jene Schützen, die vier Sätze gewonnen haben.

Die Verlierer der Halbfinalbegegnungen schießen im kleinen Finale den dritten Platz aus. Die Gewinner ziehen in das Finale ein.

8. KLEINES FINALE

Anzahl der Schützen: 2 (die zwei Verlierer des Halbfinals)

Die Verlierer des Halbfinals schießen gegeneinander nach dem Modus „Best of 7“ mindestens vier Sätze (ein Satz = eine Passe = drei Pfeile).

Das Prozedere entspricht dem des Halbfinals.

Der Gewinner des kleinen Finals ist der Drittplazierte des Blankenfelder Face-2-Face-Turniers.

9. FINALE

Anzahl der Schützen: 2 (die zwei Gewinner des Halbfinals)

Die Gewinner des Halbfinals schießen gegeneinander nach dem Modus „Best of 7“ mindestens vier Sätze (ein Satz = eine Passe = drei Pfeile).

Das Prozedere entspricht dem des Halbfinals.

Der Gewinner des Finals ist der Sieger des Blankenfelder Face-2-Face-Turniers.

10. SONSTIGES

Sollten Situationen eintreten, die in den vorab aufgezeigten Regelarien nicht beschrieben sind, entscheidet der leitende Kampfrichter über den Umgang mit dieser nach den Grundsätzen der sportlichen Fairness.