

Sportordnung Blasrohr-Sportverband Deutschland

(Stand, 03.05.2023)



1. Ziel

- 1.1 Das Standardziel beträgt im Durchmesser 18cm
- 1.2 Das Zielmedium ist senkrecht zu stellen, wenn dies technisch möglich ist. Die Neigung sollte 10° nicht überschreiten.
- 1.3 Der Durchmesser unterteilt sich in 3 konzentrische Kreise.
- 1.4 Die Durchmesser der Kreise des Ziels betragen 6cm, 12cm und 18cm in allen Klassen (A, B, C und International), siehe Punkt 9.1.
- 1.5 Die Zonen sind: Gelb (7 Punkte), Rot (5 Punkte) und Blau (3 Punkte), ausgehend vom Zentrum.
- 1.6 Jede Zone verfügt über eine schwarze Trennlinie von 1mm Stärke, die Trennlinie ist Bestandteil der ihr in Richtung Zentrum anschließenden Trefferfläche.
- 1.7 Bei offiziellen BSVD-Turnieren werden für alle Klassen sog. Wirering-Ziele (siehe Begriffserklärung) benutzt oder Scheiben, welche die oben genannten Standards erfüllen. Werden keine Wirering-Ziele verwendet, wird nach der Linienregel (Punkt 6.8) gewertet.

2. Zielhöhe

- 2.1 Für stehende Teilnehmer/innen beträgt die vorgeschriebene Höhe des Zentrums des Ziels 160cm.
- 2.2 Für alle sitzenden Teilnehmer/innen sowie für Kinder beträgt die vorgeschriebene Höhe des Zentrums des Ziels wahlweise 90 cm oder 160cm. Gehbehinderte jeder Art, so wie Personen die schlecht, oder nicht freistehen können, dürfen im Sitzen teilnehmen.

3. Ziel-Distanz

- 3.1 Die 1. Ziel-Distanz beträgt 5 Meter zum Ziel für Kinder/Jugend/Frauen/Männer für die Klasse C. (Blasrohre und Klasse siehe Punkt 9.)
- 3.2 Die 2. Ziel-Distanz beträgt 7 Meter zum Ziel für Kinder/Jugend/Frauen/Männer für die Klassen B und C.
- 3.3 Die 3. Ziel-Distanz beträgt 10 Meter zum Ziel für Kinder/Jugend/Frauen/Männer für die Klassen A, B, C und International.
- 3.4 Die 4. Ziel-Distanz, (Long-Distance) beträgt 15 Meter für Kinder/Jugend/Frauen/Männer für die Klassen A, B, C und International. Die Distanz wird rundenweise in 1m-Schritten vergrößert (vgl. auch Punkt 17.1 ff).
- 3.5 Der/Die Teilnehmer/in muss mit beiden Füßen hinter der Schützenlinie stehen, ohne sie zu überschreiten.
- 3.6 Die Arme des/der Teilnehmers/in sowie das Blasrohr dürfen die Schützenlinie überragen, nicht aber die Füße.
- 3.7 Bei Überschreiten der Schützenlinie wird der abgegebene Pfeil nicht gewertet, ist der Pfeil nicht eindeutig erkennbar, wird der Pfeil mit der höchsten Punktzahl abgezogen.
- 3.8 Wenn der Wettbewerb es vorsieht, mehrere Zieldistanzen gleichzeitig abzuhalten, wird der Bahnaufbau dementsprechend gestaltet bzw. erweitert.
- 3.9 Für Rollstuhlfahrer/innen können die Punkte 3.6., 3.7. sowie 3.8 in Absprache mit der Wettkampfleitung angepasst werden. Der Rollstuhl darf so in Position gebracht werden, dass eine den stehenden Schützen entsprechende Distanz zum Ziel sichergestellt ist. Falls notwendig, darf der/die Schütze/in dabei die Linie teilweise überfahren.
- 3.10 Für sitzende Teilnehmer/innen gelten dieselben Bedingungen wie unter 3.9.

4. Wettkampf Scheibe

- 4.1 Der/Die Teilnehmer/in schießt je 1 Pfeil auf 5 nebeneinander angeordnete Standardziele pro Runde (5 Schuss), die Reihenfolge kann vorgeschrieben werden.
- 4.2 Ein Satz besteht aus 6 Runden (30 Schuss).
- 4.3 Ein Wettkampf (Match) besteht aus 3 Sätzen (90 Schuss).
- 4.4 Jeder Wettkampf muss mindestens 2 Wochen im Voraus in geeigneter Form bekannt gegeben werden.
- 4.5 Mindestens 2 Teilnehmer/innen und einen Matchleiter / Zeuge/in (siehe Begriffserklärung) müssen an einem Wettkampf teilnehmen.
- 4.6 Wenn mindestens 3 Teilnehmer/innen an einem Wettbewerb teilnehmen, werden keine weiteren Zeugen benötigt. Ein/e Schütze/in übernimmt die Funktion des Matchleiters.
- 4.7 Jeder Veranstalter muss eine Ausschreibung herausgeben, in der alle für den/die Teilnehmer/in notwendigen Informationen enthalten sind.
- 4.8 Jede Wettkampfbahn wird an der Schützenlinie sowie am Ziel durch Nummerierung gekennzeichnet.
- 4.9 Meisterschaften, Landes oder Deutsche werden auf 7m für Kinder und Jugendliche, so wie 10m für Erwachsene geschossen. Der Long-Distance Wettkampf ist für alle Altersklassen offen, welche separat gewertet werden.

5. Zeitlimits

- 5.1 Die maximale Dauer einer Runde beträgt 3 Minuten, die einer Wertungspause 2 Minuten.
- 5.2 Pfeile, die nach Verstreichen des Zeitlimits geschossen wurden, werden nicht gewertet.
- 5.3 Sollten Unstimmigkeiten mit dem Matchleiter oder der Wettkampfleitung (siehe Begriffserklärung) zu klären sein, so erfolgt dies in den Wertungspausen. Sollte dies in der Frist von 2 Minuten nicht möglich sein, entscheidet der Matchleiter.
- 5.4 Die Zeitmessung erfolgt durch den Matchleiter.
- 5.5 Jeder/e Schütze/in kann bei technischen Problemen (z.B. Reparatur eines Blasrohres, das unsicher oder defekt ist) beim Matchleiter einmalig pro Match eine Sonderpause von 2 Minuten beantragen. Diese schließt unmittelbar an die nächste Wertungspause an.
- 5.6 Die jeweils nächste Runde beginnt frühestens, sobald alle Teilnehmer/innen hinter der Schützenlinie stehen und bereit sind, und spätestens nach Verstreichen der Wertungspausen von 2 Minuten.
- 5.7 Die Wertungspause kann verlängert werden, wenn nach der Trefferaufnahme nicht genügend Zeit zur Verfügung steht, das Blasrohr zu reinigen.

6. Punktwertung

- 6.1 Nach jeder Runde zählt der/die Teilnehmer/in (ohne das Ziel und die Pfeile zu berühren) die Gesamtpunkte der Runde und meldet diese dem/der Kampfrichter/in oder dem/der Nachbarschützen/in, bevor er/sie diese notiert.
- 6.2 Der/Die Teilnehmer/in kann dann seine/ihre Pfeile aus der Zielscheibe ziehen, wenn keine Unstimmigkeiten vorhanden sind.
- 6.3 Wenn Unstimmigkeiten vorhanden sind, urteilt der/die Kampfrichter/in. In letzter Instanz entscheidet der Matchleiter unanfechtbar über den Fall.
- 6.4 Wenn möglich wird jeder Wettkampf von einem Matchleiter und einem oder mehrere Kampfrichter/in geleitet.
- 6.5 Mindestens ein Matchleiter pro Wettkampf ist als Aufsichtsperson notwendig.
- 6.6 Wenn ein Pfeil vom Ziel abprallt, wird dieser Pfeil mit Hilfe eines Ersatzpfeils wiederholt.
- 6.7 Wenn ein/e Schütze/in mehr als einen Pfeil pro Zielscheibe abgibt, wird auf dieser Scheibe nur der Pfeil mit der niedrigsten Punktzahl gewertet.
- 6.8 Stehen bei Austragung eines Wettbewerbs keine Wirering-Ziele zur Verfügung, kommt

folgende Linienregel zur Anwendung:

Wenn ein Pfeil die Trennlinie zwischen zwei Wertungsbereichen verletzt, wird die höhere Punktzahl gewertet. Im Zweifelsfall wird für den Schützen entschieden.

Unstimmigkeiten werden durch die Wettkampfleitung unanfechtbar entschieden und stellt einen Tatsachenentscheid dar.

7. Robin Hood (siehe Begriffserklärung)

- 7.1 Bei der Verwendung von Mehrscheibenpfeilfängen (siehe Begriffserklärung) ist ein Robin Hood ein Fehlschuss und wird nach 6.7 gewertet.
- 7.2 Muss ein Wettkampf mit Einscheibenpfeilfang (siehe Begriffserklärung) durchgeführt werden, wird bei einem Robin Hood der Wert des getroffenen Pfeils doppelt gewertet, es sei denn die Spitze berührt die Scheibe, dann wird der Wert der Spitze gewertet. Gleiches gilt auch für den 3D Wettkampf.

8. Tie-Break

- 8.1 Sind am Ende des Wettbewerbs die Punktestände zwischen mehrere/n Schützen/innen identisch, entscheidet die Anzahl der besseren Treffer über die Platzierungen.
- 8.2 Wenn obige Zählmethode zu keinem Ergebnis führt, gibt es ein Tie-Break im Rundenmodus (1 Runde à 5 Pfeile). Falls dies immer noch kein Ergebnis bringt, folgen weitere Runden, bis eine Entscheidung feststeht.
- 8.3 Diese Tie-Break Regel findet nur Anwendung unter den Platzierungen 1 – 3.

9. Blasrohre

- 9.1 Die Länge des Blasrohrs wird durch den wirksamen Weg des Pfeils im Rohr, pfeilführende Länge (siehe Begriffserklärung), definiert:
 - Klasse A max. 220cm
 - Klasse B max. 160cm
 - Klasse C max. 122cm
 - Klasse International max. 122cm
- 9.2 In jeder Klasse sind individuelle Rohrlängen bis zur max. Rohrlänge zulässig.
- 9.3 In den Klassen A, B und C sind Anbauteile, wie Gewichte, Griffe, Mundstücke und Kompensatoren erlaubt solange diese keine Markierungen und/oder Teile besitzen, welche als Visierung benutzt werden könnten. Anbauteile am Mündungsbereich werden auf einen Durchmesser von max. 45mm limitiert, um auszuschließen das der Durchmesser so gewählt wird, das er als Zielhilfe genutzt werden kann.
- 9.4 In der Klasse International ist eine Visierung, auch mit integrierter Libelle/Wasserwaage, am vorderen Ende des Rohres zulässig (sogenanntes Front-sight). Anbauteile, wie unter 9.3 sind zulässig, wenn sie keine Markierungen besitzen, um daraus eine zweiteilige Visierung zu erstellen.
- 9.5 9.3 und 9.4 werden ggf. durch die Wettkampfleitung unanfechtbar entschieden.
- 9.6 Optische (Zielfernrohre) und optoelektronische (Laser, Point) oder vergleichbare Zielmittel sind nicht erlaubt.
- 9.7 Das Gewicht des Blasrohres ist frei wählbar.
- 9.8 Das Kaliber des Blasrohres ist frei wählbar.
- 9.9 Stative/Lafetten sind nur für Schützen/innen mit Handicap zulässig

10. Pfeile

- 10.1 Das Pfeildesign, welches auf Wettbewerben benutzt wird, darf frei gewählt werden
- 10.2 Verboten sind Jagdpfeile (Broadhead-Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Soft-Darts (NERF), sowie Effekt-, Kugel- und Helicopter-Darts.

- 10.3 Der erlaubte maximale Durchmesser der Spitze liegt bei 5mm.
- 10.4 Ein Pfeil darf nur eine Spitze besitzen.
- 10.5 Der Konus des Pfeils darf nicht in das Ziel eindringen, so dass eine saubere Bewertung des Punktes möglich ist, und das Ziel nicht übertrieben beschädigt wird. Ausgenommen hiervon sind Folienpfeile in klassischer Fukiya-Bauweise, hier ist jedoch zum Erhalt der Chancengleichheit ein Wirering-Ziel vorgeschrieben.
- 10.6 Der sog. "Minibroadhead", der Firmen Cold-Steel, bzw. Tornado/Phantomas ist als einzige Ausnahme 10.2 und 10.3 erlaubt.

11. Verlorener Pfeil

- 11.1 Sollte ein Pfeil aus dem Blasrohr oder dem/der Teilnehmer/in herunterfallen, ist dieser nur erneut zu verwenden, wenn die Schützenlinie nicht übertreten werden muss um den Pfeil mit den Händen oder dem Roh zu erreichen.
- 11.2 Wenn der/die Teilnehmer/in den Pfeil nicht wie unter 11.1 erreicht, wird er mit 0 gewertet.

12. Warm-Up

- 12.1 Allen Teilnehmern/innen stehen vor Beginn ihres Wettkampfes die Bahn zum Einschießen für mindestens 5min (kann vom Veranstalter verlängert werden) zur Verfügung. Bei 3D gibt es einen Einschießplatz.

13. Zubehör

- 13.1 Die Regelkonformität der Zubehöerteile, Pfeile und Blasrohre wird vor dem Wettkampf durch die Wettkampfleitung geprüft und beurteilt.
- 13.2 Tische und Stühle etc. sind nur als Vorbereitungs- bzw. Ablagetisch zu benutzen und dürfen nur dann an der Schießlinie Verwendung finden, wenn andere Schützen/innen dadurch nicht behindert werden. Eine Verwendung Selbiger zum aufgelegten Schießen ist unzulässig.
- 13.3 Pfeilhalter und Blasrohrständer sind an der Schießlinie erlaubt, so andere Schützen/innen dadurch nicht behindert werden.

14. Sicherheit

- 14.1 Vor Wettbewerbsbeginn müssen die Schützen/innen über die Sicherheitsregeln und deren Einhaltung in Kenntnis gesetzt werden. Diese sollten auch in einem Aushang und in der Ausschreibung zum Nachlesen zur Verfügung stehen.
- 14.2 Der Schießbereich (Schießlinie, Schießbahnen, Pfeilfang), sowie Sicherheitszonen seitlich der Schießbahnen, hinter der Schießlinie und des Pfeilfangs sind ausreichend groß zu gestalten und klar, für jeden ersichtlich abzusichern, ggf. sind Posten aufzustellen.
- 14.3 Der/Die Schütze/in ist für den von ihm abgegebenen Schuss verantwortlich und muss somit mögliche Gefahren erkennen, bewerten und handeln.
- 14.4 Pro Zieldistanz ist mindestens eine gewissenhafte Aufsichtsperson notwendig. Im Regelfall ist dies ein Kampfrichter.
- 14.5 Bei Kindern bis 12 Jahren darf eine Aufsicht max. 4 Kinder betreuen.
- 14.6 Jede Bahn hat eine Mindestbreite von 1,10m und wird durch eine Markierung von der Nachbar-Bahn getrennt. Eine Verringerung der Mindestbreite ist nur in Ausnahmefällen statthaft und darf 0,9m nicht unterschreiten. Einer maximalen Sicherheit ist Rechnung zu tragen. Wünschenswert ist eine Bahnbreite von 1,6m.
- 14.7 Handicap-Bahnen (Rollstuhlfahrer/innen, sitzende Person,.....) können optional auf die benötigte Breite angepasst werden.
- 14.8 Die Zuschauer befinden sich in ausreichendem Abstand hinter dem Blasrohrschützen, bzw. seitlich des Schießbereichs und haben sich während des Wettkampfes ruhig zu verhalten, um die Teilnehmer/innen nicht zu stören.

- 14.9 Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, jedes Blasrohr, das auf dem Wettbewerb verwendet wird, zu überprüfen, um die Sicherheit und die Übereinstimmung mit den Regeln des BSVD zu gewährleisten.

15. Turnierklassen

- 15.1 Die Turnierklassen entsprechen der jeweiligen pfeilführenden Maximallänge der Rohre (siehe 9.1).
 15.2 Alle Klassen benutzen das Standardziel von 18 cm Durchmesser.
 15.3 Kinder und Jugendliche schießen auf 5m oder 7m und nehmen uneingeschränkt an allen Turnierwettbewerben teil.

16. Die Klassen

16.1 Klassen

Klasse	max. pfeilführende Länge	Entfernung
A	220cm	10m/LD/3D
B	160cm	7/10m/LD/3D
C	122cm	5/7/10m/LD/3D
International	122cm	10m/LD/3D

16.2 Altersklassen

Kinder	Mädchen und Jungen	bis einschließlich 11tes Lebensjahr
Jugend	weiblich	bis einschließlich 14tes Lebensjahr
Jugend	männlich	bis einschließlich 14tes Lebensjahr
Frauen		ab dem 15ten Geburtstag
Männer		ab dem 15ten Geburtstag

- 16.3 Eine Trennung zwischen Handicap-Schützen und Schützen ist zur Zeit nicht vorgesehen, dies obliegt jedoch dem Veranstalter. Helfende Personen sind statthaft.
- 16.4 Mannschaften
 Eine Mannschaft besteht aus 3 oder 4 Personen einer Altersklasse. Es ist erlaubt, das eine Person aus einer jüngeren Altersklasse Mannschaftsmitglied ist. Es gibt keine Unterteilung in männlich und weiblich. Die besten 9 Sätze kommen in die Wertung. Die Ergebnisse der Schützen/innen werden in die Ergebnisliste der Einzelschützen/innen übernommen, damit im Besonderen bei Kindern, zwei Starts an einem Tag vermieden werden können.
- 16.5 Der Veranstalter kann eine sogenannte Anfängerkategorie einrichten, für Schützen/innen die weniger, wie 6 Monate schießen und auf Wunsch für Kinder unter 8 Jahren. Hier besteht die Möglichkeit für größere Ziele, geringe Schusszahl oder angepasste Entfernungen (5m).

17. Long-Distance

- 17.1 Der LD-Wettbewerb wird, beginnend mit einer Zieldistanz von 15 Metern, in Schritten von 1 Meter aufwärts mit 3 Pfeilen pro Runde ausgetragen.
- 17.2 Das Treffen der Zielzonen mit mindestens einem Pfeil qualifiziert den/die Teilnehmer/in für die jeweils nächste Zieldistanz.
- 17.3 Dreimaliges Verfehlen des Zieles in einer Runde hat das Ausscheiden des/der Teilnehmers/in zur Folge.
- 17.4 Scheiden bei einer Distanz alle Teilnehmer/innen aus, gewinnt der beste Treffer der Vorrunde.
- 17.5 Es gewinnt der/die Teilnehmer/in, der/die als letzte/r ausscheidet, bzw. der/die Teilnehmer/in mit dem besten Treffer über die größte Weite.

18. Disqualifikation

Die Disqualifikation erfolgt bei/durch

- 18.1 Missbrauch des Sportgerätes oder sonstigem unsportlichem Verhalten

- 18.2 Mehrmaliges vorsätzliches Übertreten der Schießlinie
- 18.3 Absichtliches Ablenken anderer Teilnehmer während des Wettkampfs
- 18.4 Das Schießen unter Alkohol- und/oder Drogeneinfluss
- 18.5 Der Genuss von Alkohol und/oder Drogen während des Wettkampfs
- 18.6 Missachten der Sicherheitsvorschriften und/oder der Anweisungen der Kampfrichter und/oder der Wettkampfleitung

19. 3D-Turniere (siehe Begriffserklärung)

- 19.1 Es gelten die genannten Turnierklassen.
- 19.2 Geschossen wird auf Entfernungen zwischen 2m und 25m
- 19.3 Ein Parcours wird zwei Mal beschossen. Bei schwerem Gelände kann 3-Pfeile und Hunter in einer Runde geschossen werden. In diesem Fall müssen 2 Tiere pro Station gestellt werden. Das Erste für 3-Pfeile das Zweite für die Hunter-Wertung. Zuerst schießt dann die Gruppe das 3-Pfeile-Tier dann das Hunter-Tier. Sonst gilt 19.4.
- 19.4 Der erste Durchgang besteht aus einer Drei-Pfeile-Runde (siehe Begriffserklärung), der Zweite ist einer Hunterrunde (siehe Begriffserklärung)
- 19.5 Geschossen wird von einer Markierung, meist ein Pflock. Für Kinder und Jugendliche gibt es separate Pflöcke. Der Hunterpflock steht näher.
- 19.6 Der/Die Schütze/in muß sich hinter dem Pflock befinden und ihn mit einem Körperteil berühren.
- 19.7 Das Tier ist in drei Trefferzonen unterteilt: Innenkill/ Aussenkill/ Körper
- 19.8 Die Wertigkeit der Trefferzonen/Schüsse legt der Ausrichter fest.
Empfohlen: 3-Pfeile 20/18/16, 12/10/8, 6/4/2; Hunter 20/15/5
- 19.9 Liegt der Pfeil an der Trennlinie zum nächsthöheren Wertungsbereich an, so wird der höhere Wert erreicht.
- 19.10 Pflöcke: Für Erwachsene gibt es einen 3-Pfeile-Pflock und einen Hunterpflock. Für Kinder ist der Hunterpflock der Erwachsenen der 3-Pfeilepflock. Ein separater, näherer Pflock der Hunterpflock.
- 19.11 Bei der Trefferaufnahme sollte eine Wache am Pflock verbleiben.
- 19.12 Das Begehen des Parcours gegen die Laufrichtung ist verboten.
- 19.13 Hunde sind an der Leine zu führen, des Weiteren ist den Aufforderungen der Aufsicht und des Jagdpächters Folge zu leisten.
- 19.14 Müll jeglicher Art ist selbst zu entsorgen.
- 19.15 Der Veranstalter hat vor Beginn des Wettkampfes mit den Teilnehmern eine Einweisung durchzuführen, im Besonderen Punkte, welche über dieses Reglement hinaus gehen.
- 19.16 Es gelten die Bestimmungen der Punkte 9.1 – 18.6 mit Ausnahme der Punkte 16.4/16.5/17.1-17.5

20. Trefferaufnahme

Der Veranstalter legt das Procedere der Trefferaufnahme fest. Ein Vier-Augen-Prinzip wird empfohlen.

21. Schlussbestimmung

- 21.1 Jede/r Teilnehmer/in erklärt sich damit einverstanden, verantwortungsbewusst zu Handeln und mit seinem Tun dem Sport nicht zu schaden.
- 21.2 Minderjährige benötigen das Einverständnis eines Erziehungsberechtigten zur Ausübung des Sports.
- 21.3 Jede/r Teilnehmer/in erkennt mit dem Antritt zum Wettkampf die Regeln und Vorgaben des Veranstalters an.
- 21.4 Der Veranstalter kann aus Sicherheits- und/oder organisatorischen Gründen von diesem Regelwerk abweichen. Diese Abänderungen müssen jedoch in der Ausschreibung sowie als Aushang oder Auslage am Wettkampfort in schriftlicher Form vorliegen.

Begriffserklärung

3D-Turnier

Jagdsimulation auf lebensechte Tierattrappen

Drei-Pfeile-Runde

Der/Die Schütze/in hat max. 3 Schuss. Es wird geschossen, bis das Tier getroffen oder 3 mal gefehlt wurde

Einscheibenpfeilfang

Pfeilfang mit einem Standardziel

Front Sight

Visierung, welche an der Mündung befestigt ist und nur aus einem Visierpunkt besteht

Hunter-Runde

1 Schuss je Tier

Kampfrichter

Wird vom Matchleiter eingesetzt. Der Kampfrichter ist mit der Sportordnung vertraut, sorgt für ihre Einhaltung und regelt den Wettkampfbetrieb. Der Kampfrichter regelt Unstimmigkeiten und betreut Kinder, Jugendliche oder Personen mit Handicap.

Matchleiter

Ist mit der Sportordnung vertraut. Er übernimmt die Zeitmessung, ist letzte Instanz bei Unstimmigkeiten. Der Matchleiter wird durch die Wettkampfleitung eingesetzt oder von den Schützen/innen bestimmt.

Mehrscheibenpfeilfang

Pfeilfang mit 5 nebeneinander angeordneten Standardzielen

Pfeilführende Länge

Ist die Länge des Rohrs im Kaliberdurchmesser oder kleiner. Mundstück, Kompensator, Laufgewicht und ähnliches dürfen die Gesamtlänge erhöhen, solange deren Durchmesser sichtbar (mindestens 2mm) größer ist, als das eigentliche Kaliber.

Robin Hood

Schuss Pfeil in Pfeil

Wirering-Ziel

Drahtringe, welche die Trennlinien zwischen den Wertungszonen abdecken, um den Dart eindeutig in eine Wertungszone zu lenken.

Wettkampfleitung

Ist für die Organisation und Durchführung eines Turniers/Wettkampfs unter Einhaltung der Sportordnung zuständig.

Zeuge

Neutrale Person welche bei sehr kleinen Turnieren die Wettkampfleitung ersetzt