

Anlage 3 der Sportordnung DM Qualifikation

c) Modus Tireur

Der Wettbewerb wird nach den Regeln der Deutschen Meisterschaft Tireur durchgeführt.

Teilnahmeberechtigt sind alle, die sich fristgemäß zur Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft

Tireur angemeldet haben. Die Anmeldung erfolgt parallel zur Anmeldung zur DM-Qualifikation Tête-à-

tête. Die Startgebühr für Teilnehmer, die ausschließlich an der DM-Qualifikation Tireur teilnehmen

beträgt 5,- €.

Jeder teilnehmende Spieler bringt einen Assistenten zum Wettbewerb mit und ist für ihn

verantwortlich. Der Assistent legt nach jedem Wurf unter Aufsicht eines Schiedsrichters alle

Gegenstände, je nach Atelier, an die vorgesehenen Stellen zurück. Die erlaubte Zeit zwischen zwei

Schüssen beträgt 30 Sekunden. Pro Spielfeld wird eine Person benötigt, der dem Schreiber die

Punkte mitteilt. Eine weitere Person überwacht die Stellung der Fü.e im Kreis. (Für die Überwachung

und die Ansage der Punkte reicht eine Person für zwei Spielfelder.)

Zur Ergebnisprotokollierung wird ausschließlich das Formular der DM Tireur-Richtlinie der Anlage 4.1

der DPV-Sportordnung benutzt.

Der Zeitpunkt für den Beginn des Wettbewerbes wird von der Wettkampfleitung für die

eingeschriebenen Spieler festgesetzt unter Berücksichtigung der Beschäftigung in Spielen der DMQualifikation

Tête-à-tête.

Ablauf des Wettkampfs

Vor der Qualifikationsrunde, wird eine Ausscheidungsrunde gespielt, die

für alle angemeldeten

Spieler verpflichtend ist. In dieser Ausscheidungsrunde absolviert jeder
Tireur eine Serie von acht

Würfeln (Bild 1 + 2 der DM Tireur-Richtlinie der Anlage 4.1 der DPV-
Sportordnung).

Zur weiteren Teilnahme an der DM-Qualifikation Tireur müssen
mindestens 12 Punkte bei diesen

acht Würfeln erzielt werden. Teilnehmer mit weniger als 12 Punkten
scheiden aus. Hat der Spieler die

geforderte Mindestpunktzahl von 12 erreicht, absolviert er direkt im
Anschluss eine weitere Serie

von 12 Würfeln auf die Bilder 3, 4 und 5 (nach der DM Tireur-Richtlinie
der Anlage 4.1 der DPV Sportordnung).

Anhand der erzielten Punkte werden die Platzierungen ermittelt.

Bei Punktegleichstand entscheidet die höchste Anzahl an Treffern mit 5
Punkten für die bessere

Platzierung, bei gleicher Anzahl entsprechend die höchste Anzahl an
Treffern mit 3 Punkten. Ist die

Anzahl ebenfalls gleich, wird ein Stechen auf alle 5 Bilder auf 7,5 Metern
absolviert