

# Reglement 3D Competitie.

Herzien 19 januari 2022.

<b>1. INLEIDING</b>	<b>2</b>
<b>2. OPZET 3D COMPETITIE</b>	<b>2</b>
<b>3. CATEGORIEËN</b>	<b>3</b>
<b>4. BOOGKLASSEN.</b>	<b>3</b>
<b>5. REGELS T.A.V. DE PIJLEN.</b>	<b>6</b>
<b>6. HET ORGANISEREN VAN HET SCHIETEN</b>	<b>6</b>
<b>7. HET BIJHOUDEN VAN HET SCOREN</b>	<b>8</b>
<b>8. SCHIET AFSTANDEN</b>	<b>9</b>
<b>9. VERDERE BEPALINGEN</b>	<b>10</b>
<b>10. VEILIGHEID</b>	<b>10</b>
<b>11. BESCHERMING PERSOONSGEGEVENS.</b>	<b>11</b>

## 1. Inleiding

- 1.1. Het schiet technische reglement voor de discipline 3D Competitie schieten is gebaseerd op het IFAA reglement.
- 1.2. Het 3D Competitie reglement heeft betrekking op de Nederlandse situatie district ....en kan dus enkele punten afwijkend zijn van het IFAA-reglement .
- 1.3. Daar, waar in de reglement en het woord schutter vermeld is, worden uiteraard zowel dames als heren bedoeld. De reglement en kunt u downloaden van de deelnemende verenigingen.

## 2. Opzet 3D Competitie

- 2.1. De competitie bestaat uit 5 wedstrijden. De wedstrijd ronde bestaat uit 14 doelen welke twee keer worden gelopen. Van de 5 wedstrijden tellen de 4 hoogste scores mee voor de eindstand. Automatisch valt laagste af bij 5 scores. Je kan dus 1 wedstrijd missen.
  - 2.1.1. Van de 14 doelen mag er maximaal een bewegend doel bij zijn. Waaiers of plus/min doelen zijn niet toegestaan. Dit zou de competitie te veel kunnen beïnvloeden qua punten.
  - 2.1.2. Het nummer van het doel dient duidelijk te zijn aangegeven. Dit nummer of een andere duidelijke markering dient tevens als wachtplaats voor de volgende ploeg schutters als de baan nog niet vrij is.
  - 2.1.3. Vanaf de wachtplaats moet het mogelijk zijn te zien of iemand bij een schietpost staat en of de baan vrij is.
  - 2.1.4. De looproute van doel naar doel moet op regelmatige afstanden en duidelijk zijn aangegeven. Dit moet zodanig gebeuren dat men veilig en zonder problemen het parcours kan volgen.
  - 2.1.5. Een wachtdoel kan georganiseerd worden om extra mensen toe te voegen aan de wedstrijd. Bij dit doel wordt er niet geschoten maar zal men even moeten wachten met betrekking tot de doorstroming. Per wedstrijd is het toegestaan maximaal 1 wachtdoel te hebben.
- 2.2. 1ste ronde 3 pijlen ronde waarbij alle klassen (behalve aspiranten) van de zelfde ploekschieten (rood).
  - 2.2.1. Bij de 3 pijl ronde, mag elke deelnemer maximaal 3 pijlen per doel schieten, waarna de eerst scorende pijl genoteerd wordt. Wanneer men er zeker van is dat de eerste pijl tellend is, hoeft men dus geen verdere pijlen meer te schieten. De puntentelling wordt onder Het Bijhouden van het Scoren beschreven.
- 2.3. 2de ronde Hunter ronde van de andere plok (blauw) dan de 1ste ronde.
  - 2.3.1. Bij een Hunter ronde mag de deelnemer maximaal 1 pijl per doel schieten. De puntentelling wordt onder Het Bijhouden van het Scoren beschreven.

- 2.4. Aspiranten schieten ook hun 3 pijls ronde van de van de hunter plok. Dit ivm de te mogelijk te grote afstanden.
- 2.5. Laatste wedstrijd zal de top 6 van elke klasse, welke nog meedingt voor de competitie, worden ingedeeld adh van de gemiddelde score van de geschoten wedstrijden.

### 3. Categorieën

3.1. De 3D competitie hanteert de volgende categorieën:

- 3.1.1. Aspiranten: Jongens en Meisjes  
Aspiranten zijn zij, die op 1 januari de leeftijd van 13 jaar nog niet hebben bereikt.
- 3.1.2. Junioren: Jongens en Meisjes  
Junioren zijn zij, die op 1 januari de leeftijd van 18 jaar nog niet hebben bereikt.  
Een junior mag, naar eigen voorkeur in de seniorenklasse aan een toernooi deelnemen, dit moet bij aanmelding voor het toernooi worden aangegeven.
- 3.1.3. Senioren: Dames en Heren  
Dames en heren zijn zij, die voor 1 januari de leeftijd van 18 jaar hebben bereikt

### 4. Boogklassen.

- 4.1. Hieronder staat het materiaaltype dat door schutter gebruikt mag worden, bij deelname aan de 3D competities.  
Het is de verantwoordelijkheid van de schutter om materiaal te gebruiken dat in overeenstemming is met dit reglement . In geval van twijfel zal de schutter dit materiaal tonen aan de scheidsrechter(s) alvorens het in de wedstrijd te gebruiken.
- 4.2. Elke schutter die materiaal gebruikt dat dit reglement overtreedt, kan zijn scores verliezen en worden gediskwalificeerd.
- 4.3. Volgende Boogklassen zijn toegelaten op de 3D Competitie
  - BBR -barebow recurve
  - BHR-bowhunter recurve
  - TR -traditional recurve
  - LB -longbow
  - HB -historische boog

Hieronder zijn per boogklasse de eisen beschreven die van toepassing zijn.

#### 4.3.1. BBR -BAREBOW RECURVE

- a) De boog mag niet voorzien zijn van optische richtmiddelen.
- b) Boog, Pijlen en pees moeten vrij zijn van markeringen die voor het richten gebruikt zouden kunnen worden.
- c) Evt. kleurverschil, laminering beschadiging etc. op het venster van de boog, kan door de wedstrijdleiding/scheidsrechter worden afgeplakt.
- d) Verstelbare pijlsteun met eventueel button is toegestaan.

- e) Het gebruik van een enkele stabilisator is toegestaan.
- f) De pees moet een vast nockpunt hebben, gemarkeerd door een of twee ringen.
- g) Mechanische hulpmiddelen zijn niet toegestaan.
- h) Face-en Stringwalking zijn toegestaan.

#### 4.3.2. BHR - BOWHUNTER RECURVE

- a) Alle soorten recurvebogen, niet voorzien van een optisch richtmiddelen.
- b) Boog, Pijlen en pees moeten vrij zijn van markeringen die voor het richten gebruikt zouden kunnen worden.
- c) Evt. kleurverschil, laminering beschadiging etc. op het venster van de boog, kan door de wedstrijdleiding/scheidsrechter worden afgeplakt.
- d) Alleen een enkele stabilisator is van maximaal 12 inch (30 cm) gemeten vanaf de back van de boog, is toegestaan.
- e) Een clicker is niet toegestaan.
- f) De pees moet een vast nockpunt hebben, gemarkeerd door een of twee ringen.
- g) Er moet van een vast anker punt gebruik gemaakt worden.
- h) Bij het uittrekken van de boog moet de wijsvinger de nock aanraken, de positie van de wijsvinger mag gedurende de wedstrijd niet gewijzigd worden.
- i) Pijlenkokers geplaatst aan de andere zijde dan het venster, met geen delen van de koker zichtbaar in het venster zijn toegestaan.
- j) Aan de pees bevestigde dempers (whiskers, etc.) moeten zich minimaal 12 inch (30 cm) boven en onder het nockpunt bevinden.

#### 4.3.3. TR - TRADITIONELE RECURVE

- a) Een recurve boog vervaardigd uit hout, dat kan een boog uit één stuk zijn of een boog die uit twee of meer delen.
- b) Het handvat(riser) of de grip van de boog zal hoofdzakelijk uit hout bestaan en mag zijn gelamineerd met glas of koolstof vezel versterkt polymeren, of soortgelijke materialen.
- c) De werparmen(limbs) hebben een houten kern die aan de buitenkant kan worden gelamineerd met behulp van glas of koolstof vezel, of vergelijkbaar.
- d) De pijl wordt vanop de hand of vanaf de boog(venster) geschoten. Voor bescherming tegen slijtage door de pijl kan op het venster een dunne bescherming (leer of vilt patch) worden geplakt.
- e) Het handvat(riser) moet vrij zijn van merktekens of vlekken die kunnen worden gebruikt voor waarneming.
- f) Elke toevoeging aan de boog met het oog op stabilisatie, egaliseren, trek-gewichtsvermindering, richten en/of trek lengte controle zijn niet toegestaan.
- g) Een oplegger, verstelbare of niet-verstelbaar, is niet toegestaan.
- h) De boog moet worden geschoten met de "Mediterrane losing". Een vinger tab of handschoen is toegestaan.
- i) Face or string walking is niet toegestaan.
- j) Slechts één permanente nocking punt is toegestaan, die kan worden gekenmerkt door één of twee nock locators. Het gebruik van een bal-nock is toegestaan.
- k) Pijlen mogen alle materialen zijn toegestaan, fletched met natuurlijke veren. De pijlen zijn hetzelfde van materiaal, lengte, gewicht, spine, diameter en nocks, ongeacht kleur en bescherming voor slijtage.

- l) Limbs beschermers, string dempers en brush knoppen zijn toegestaan en indien gebruikt, ten minste 12 inch(30,5 cm) boven of onder het nocking punt bevinden.
- m) Een bow quiver kan worden geïnstalleerd aan de andere kant van het venster zolang geen delen van de koker zichtbaar zijn in het venster. Als een boog quiver is geïnstalleerd mogen alleen de pijlen uit deze quiver worden gebruikt tijdens de wedstrijd.

#### 4.3.4. LB -LONGBOW

- a) Een 1-delige rechte boog waarbij de latten, in opgespannen toestand, vanaf het handle naar de tip, een continue buiging (D-vorm) hebben. In de praktijk betekent dit, dat de afstand lat-pees steeds kleiner wordt, naarmate men verder richting de tip meet. De wedstrijdleiding/Scheidsrechter kan dit controleren door een meetkoord dat over de opgespannen lat te spannen. Dit koord moet de lat over de gehele weg blijven raken. Gebeurt dit niet, dan betekent dit dat de lat een recurve heeft.
- b) De boog mag niet voorzien zijn van optische richtmiddelen.
- c) Boog, Pijlen en pees moeten vrij zijn van markeringen die voor het richten gebruikt zouden kunnen worden.
- d) Evt. kleurverschil, laminering beschadiging etc. op het venster van de boog, kan door de wedstrijdleiding/scheidsrechter worden afgeplakt.
- e) De boog mag een venster hebben, die tevens als pijlondersteuning mag dienen. Het venster mag niet voorbij het midden van de boog komen.
- f) De pees moet een vast nockpunt hebben, gemarkeerd door een of twee ringen.
- g) De pees moet getrokken worden met de mediterrane greep (1 vinger boven, 2 vingers onder de pijl).
- h) Er moet van een vast anker punt gebruik gemaakt worden.
- i) Alleen houten pijlen met natuur veren zijn toegestaan.
- j) Nocken en punten mogen van ieder soort materiaal en gewicht zijn.

#### 4.3.5. HB -HISTORISCHE BOOG

- a) De erkenning van de historische boog (ook wel klassieke of primitieve boog genoemd) is gebaseerd op de algehele acceptatie van het model en het gebruik hiervan in de periode voorafgaand het jaar 1900. De boog moet dus gebaseerd zijn op een klassieke boog van voor 1900.
- b) De boog dient gebruikt te worden zoals zijn historische voorbeeld vroeger werd gebruikt.
- c) Er wordt geen onderscheid gemaakt tussen de verschillende groepen van boogontwerpen en van de gebruikte materialen.
- d) De boog is of uitsluitend van hout, of samengesteld uit composieten van verschillende (historische) materialen, zoals bijv. hoorn, been, pees, bamboe en pees.
- e) Een pijlsteun of rand, alsook een boogvenster is toegestaan, op voorwaarde dat deze overeenkomt met het klassieke ontwerp van de boog van voor 1900.
- f) De boog moet gemaakt zijn van hout of van dezelfde materialen als gebruikt in zijn historische voorbeeld. Moderne materialen zoals carbon, glasfiber en epoxy mogen niet worden gebruikt.

- g) Vanwege veiligheidsredenen is het gebruik van historische lijmen zoals beenderlijm en hars (hot tree resin) niet toegestaan. Uitsluitend moderne lijmen en adhesives mogen worden gebruikt voor het middenstuk en de boogarmen.
- h) Historische pees materiaal (zoals vlas of pees) mogen niet worden gebruikt. Dit i.v.m. de veiligheid voor de schutter en omstanders.\*  
verder mogen er pezen gebruikt worden van alle moderne materialen.
- i) Pijlschachten zijn van hout en bevederd met natuurlijke veren die bij voorkeur op een historische manier zijn vastgemaakt (Bijv. met een draad).
- j) Moderne pijlpunten en moderne nockpunten zijn toegestaan. Historische ridderpijlen enz. zijn niet toegestaan i.v.m. buitenproportionele schade aan de 3D doelen.
- k) Nocks die in de schacht zijn gesneden zijn worden uitsluitend toegestaan als ze zijn verstevigd met geschikte materialen.
- l) Onderdelen zoals geweven nockpunt-indicatoren en duimringen zijn toegestaan op voorwaarde dat het onderdeel in gebruik was gedurende het historische gebruik van de boog.
- m) De schutter moet het bewijs kunnen leveren dat de hele uitrusting die voor de wedstrijd gebruikt wordt historisch correct is. De schutter zal desgevraagd gedocumenteerd bewijs moeten kunnen overleggen over de correctheid van de uitrusting tijdens de technische controle van de wedstrijd.

## 5. Regels t.a.v. de pijlen.

- 5.1. De snelheid van de pijl mag niet meer zijn dan 300 feet per seconde. Controle hierop kan door de organisatie zowel vooraf als tijdens de wedstrijd uitgevoerd worden.
- 5.2. Pijlen moeten, ongeacht kleur, identiek zijn en moeten d.m.v. ringen rondom de schacht (Dus niet op bijv. de veren), genummerd zijn.

## 6. Het Organiseren van het Schieten

Een groep bestaat uit maximaal 6 schutters. Hierdoor is de maximale bezetting van de competitie wedstrijd 14 doelen x 6 schutters = 84 schutters. Met een wachtdoel wordt dat maximaal 90 schutters

- 6.1. Elke groep heeft een groepscommandant. Dit is de persoon die als eerste per groep vermeld staat op de indeling lijst.
  - 6.1.1. De taken van de groepscommandant bestaan uit:
    - a) Er zorg voor dragen dat iedereen uit de betreffende groep zich aan de regels houdt.
    - b) Het contact met de organisatie bij problemen of onenigheden.
    - c) Het inleveren van de scorekaarten van alle schutters uit zijn groep.
    - d) in twijfelgevallen beslissingen over scores te nemen. Indien de score van de groepscommandant twijfelachtig is, zal schutter B de beoordeling overnemen. Bij twijfel beslist de groep, waarbij de groepscommandant de doorslag geeft.

- 6.2. Er wordt dubbel geschreven. In overleg met het team worden twee schrijvers bepaald.
- 6.3. De groepscommandant (A schutter) zal op het startdoel als eerste schieten. Bij het 2<sup>de</sup> doel schutter B (de 2<sup>de</sup> op de indelingslijst enz.) als eerste schieten, en zal de A schutter als laatste schieten. Op het 3<sup>de</sup> doel start schutter C en is de B schutter als laatste aan de beurt enz.
- 6.4. De volgorde van schieten mag tijdelijk worden veranderd om bijvoorbeeld een pees te wisselen of andere kleine correcties aan de uitrusting aan te brengen.
- 6.5. Schutters die op hun beurt staan te wachten, moeten op voldoende afstand van de schietposten wachten.
- 6.6. Nadat men de schietplaats in de richting van het doel heeft verlaten, mag men nooit meer naar de plok terugkeren om nog een extra pijl te schieten. In geen enkel geval mag een pijl opnieuw worden geschoten.
- 6.7. Geen enkele schutter mag het doel benaderen voordat alle schutters van de groep hebben geschoten.
- 6.8. Direct na aankomst bij het doel dienen de scores genoteerd te worden.
- 6.9. Er mag naar gemiste pijlen worden gezocht, zolang dit geen onnodig oponthoud veroorzaakt.
- 6.10. Het inhalen van groepen mag alleen na overleg van beide groep-commandanten of tenzij het gebeurt op een rustplaats en mits toegestaan door de organisatie.
- 6.11. Om een goed verloop van de wedstrijd te kunnen waarborgen, mogen deelnemers nooit zonder overleg met de organisatie, wisselen van groep.
- 6.12. Tijdens een toernooi mag geen enkele schutter doelaafstanden aan andere schutters mededelen.
- 6.13. Anders dan een tabel met vizierstanden mag een schutter geen andere tabellen, zoals een correctietabel voor omhoog en omlaag schieten, bij zich hebben.
- 6.14. De schutter mag geen hulpmiddelen bij zich hebben om afstanden te schatten en middelen om hoeken te bepalen waaronder wordt geschoten.
- 6.15. Een defecte boog mag worden vervangen, zelfs door een geleende boog mits deze binnen dezelfde klasse valt.
- 6.16. Tijdens het schieten moet de plok met een lichaamsdeel aangeraakt worden. Verder moet de schutter zich helemaal achter de plok bevinden. Men mag in niet voor de plok komen als er nog geschoten moet worden.

6.17. Pijlen die vanaf de verkeerde plok worden geschoten, worden als misser genoteerd.  
 Een pijl zal worden beschouwd niet te zijn geschoten als:  
 De schutter de pijl kan aanraken met de boog zonder de voeten te verplaatsen uit hun positie aan de plok.

6.18. Het doel of de doelplaat omvalt. De teamcaptain mag die maatregelen nemen die zij nodig acht met betrekking tot het nog te schieten aantal pijlen.

## 7. Het Bijhouden van het Scoren

### 7.1. Puntentelling

7.1.1. Bij de 3 pijl ronde, mag elke deelnemer maximaal 3 pijlen per doel schieten, waarna de eerst scorende pijl genoteerd wordt.

Target	Kill			Treffer			Target score	Totaal
	20	16	12	18	14	10		
Pijl	1ste	2de	3de	1ste	2de	3de		



7.1.2. Bij de Hunter ronde mag de deelnemer maximaal 1 pijl per doel schieten.  
 Kleine kill is 20, grote kill(Vital) is 16 en Treffer(Wound) is 10 punten.

Target	Kill	Vital	Wound	Target score	Totaal
	20	16	10		



### 7.2. Schrijven

7.2.1. De schrijvers beginnen met het tellen bij het corresponderende nummer van het doel op de score lijst. De schutters noemen zelf hun score op, welke door de andere schutters in de groep worden gecontroleerd. De pijlen mogen pas worden getrokken nadat de twee tellers de genoteerde scores hebben vergeleken.

7.2.2. Zowel de pijlen als de doelen mogen niet worden aangeraakt voordat de scores zijn genoteerd en gecontroleerd.



7.2.3. Na het noteren van iedere pijlscore, moet ook gelijk de totaalscore berekend en genoteerd worden.

7.2.4. Het tellen vindt plaats nadat alle sporters in een groep hun pijlen hebben geschoten.

### 7.3. Treffers

7.3.1. Een pijl die het doel treft en vervolgens los blijft hangen voor het doel zal de sporter(s) op dat doel verplichten de begonnen serie te staken. Pas nadat het doel weer vrij gegeven is en de reeds verschoten pijlen geteld zijn, wordt de serie voltooid.

7.3.2. Een pijl die een andere pijl raakt en daarin blijft steken, zal tellen overeenkomstig de getroffen pijl.

7.3.3. Een pijl die eerst een andere pijl raakt, daarna afbuigt en het doel treft, dient te worden geteld overeenkomstig zijn plaats in het doel.

7.3.4. Een pijl die een andere pijl treft en daaruit terugkaatst, zal tellen overeenkomstig de geraakte pijl, indien deze is vast te stellen.

7.3.5. Een pijl die een ander doel treft dan dat waarop de sporter diende te schieten, zal niet worden geteld.

7.3.6. Pijlen welke uit het doel terugkaatsen of door het doel heengaan worden als volgt genoteerd:

- a) Als alle sporters in een groep het met de score van de teruggekaatste of doorheen geschoten pijl eens zijn, zal deze score worden toegekend.
- b) Als alle sporters van de groep het er mee eens zijn dat de pijl door het doel is heengegaan of is teruggekaatst, maar geen overeenstemming kunnen bereiken over de score van de pijl, dan scoort je een treffer.
- c) Als de sporters in een groep geen overeenstemming kunnen bereiken of een pijl al dan niet door het doel is geschoten of hieruit is teruggekaatst, dan wordt deze genoteerd als een misser.

### 7.4. Gelijke stand

In geval van gelijke eindscores, zal het resultaat als volgt vastgesteld worden:

- a) De schutter met het hoogste aantal 'kills'
- b) Als dit ook gelijk is de schutter met het hoogste aantal 2<sup>e</sup> kills en vitals.
- c) Als dit ook gelijk is, worden de schutters in eerste instantie geacht gelijk te zijn geëindigd.
- d) Voor de eindstand in de competitie is de laatste wedstrijd beslissend.

## 8. Schiet afstanden

8.1. Afstanden van de doelen zijn onbekend maar zullen binnen de onderstaande maximale afstanden blijven.

Doel categorie	Maximumafstand		
	Volwassenen	Junioren	Aspiranten
1	55 meter, 60 yard	46 meter, 50 yard	27 meter, 30 yard
2	41 meter, 45 yard	41 meter, 45 yard	23 meter, 25 yard
3	32 meter, 35 yard	32 meter, 35 yard	18 meter, 20 yard
4	18 meter, 20 yard	18 meter, 20 yard	9 meter, 10 yard

## 9. Verdere Bepalingen

- 9.1. Het meelopen van derden met een groep schutters is toegestaan. Deze mogen de schutters niet hinderen en op geen enkele wijze behulpzaam zijn om de resultaten van de schutters te verbeteren door bijv. aanwijzingen te geven over afstanden locatie Kill etc.
- 9.2. Indien toeschouwers en/of belangstellenden na de start het schietterrein in willen, wordt het aanbevolen dat dit gebeurt onder begeleiding van een medewerker van de organisatie.
- 9.3. Alcohol en roken is verboden op het wedstrijdterrein. De grenzen van het wedstrijdterrein worden middels bordjes of linten aangegeven door de organisatie.
- 9.4. Restitutie van het deelname bedrag kan worden aangevraagd als men ingeval van ziekte, verhuizing niet meer in staat is deel te nemen aan de competitie. Restitutie wordt alleen verleend indien men minder als 3 wedstrijden heeft geschoten. De Commissie 3D competitie beslist uiteindelijk of er sprake is van een geldige reden.
- 9.5. Opschalen van klassen.  
 In dien er minder als 4 deelnemers zijn worden klassen samengevoegd. Voor het samenvoegen gelden de volgende richtlijnen.  
 De volgorde waarop men samenvoegt is eerst op sekse(meisjes samen met jongens, dames samen met de heren) en daarna op boogklasse. Samenvoegen kan alleen gebeuren in dezelfde categorie: Aspiranten, Junioren, Senioren.  
 Hiërarchisch zal er worden opgeschaald, als na samenvoegen vrouwen en mannen nog geen 4 deelnemers zijn bereikt.

1. BBR
2. BHR
3. TR
4. LB
5. HB
6. Jeugd
7. Aspiranten

Wordt 1 klasse hoger opgeschaald.

Na 4 wedstrijden zal in de competitie uitslag de opschaling worden bekeken deze zal na de 5de wedstrijd pas definitief zijn.

## 10. Veiligheid

- 10.1. De boog mag, met of zonder pijl, alleen worden uitgetrokken op de standplaats van de schutter indien zich niemand in de onveilige zone bevindt. Tijdens het uittrekken en lossen dient steeds op het doel te worden gericht om te voorkomen dat de pijl buiten de veiligheidszone terecht komt als deze te vroeg of per ongeluk wordt losgelaten.
- 10.2. Indien een schutter na een waarschuwing van de wedstrijdleiding of scheidsrechter aan deze veiligheidseis geen gevolg geeft, leidt dit onherroepelijk tot uitsluiting van verdere deelname aan de wedstrijd of training.
- 10.3. Geen schutter mag het materiaal van een andere schutter zonder diens toestemming aanraken.
- 10.4. Ernstige gevallen kunnen leiden tot het nemen van strafmaatregelen zoals uitsluiting van verdere deelname.
- 10.5. Schutters mogen de boogarm niet heffen voordat het signaal om met schieten te beginnen is gegeven.
- 10.6. Tussen de schutters en de doelen mogen zich geen obstakels bevinden die gevaar kunnen veroorzaken.
- 10.7. De organisator is verantwoordelijk voor een goede veiligheid van het schietterrein. Waar nodig dienen afzettingen te worden aangebracht of dient er permanent toezicht aanwezig te zijn.

## 11. Bescherming persoonsgegevens.

- 11.1. De 3D competitie verwerkt persoonsgegevens van haar deelnemers. Registratie vindt plaats om de competitie tussen de leden mogelijk te maken. Uiteraard worden persoonsgegevens van deelnemers met de grootst mogelijke zorgvuldigheid behandeld en beveiligd.

Wij verwerken enkel en alleen persoonsgegevens van minderjarigen (personen jonger dan 16 jaar) indien daarvoor schriftelijke toestemming is gegeven door de ouder, verzorger of wettelijke vertegenwoordiger.

- 11.2. Deze privacyverklaring is van toepassing op de platformen die eigendom zijn van 3D competitie.
- 11.3. Verantwoordelijke voor de gegevensverwerking is de competitieleider. Hij is de enige die over de persoonsgegevens kan beschikken.<sup>7</sup>
- 11.4. Welke gegevens registreren we.
  - Voor- en achternaam
  - Geslacht
  - Geboortedatum
  - Boogklasse

- Vereniging
- NHB nummer
- E-mail

#### 11.5. Gegevens gebruik

E-mail wordt gebruikt voor directe communicatie tussen leden en competitie leider. Voor wedstrijden van de vereniging publiceren we deelnemerslijsten en uitslagen. Hierbij worden geen persoonsgegevens gebruikt als zijnde geboortedatum of email.

#### 11.6. Digitale media, foto's en verslaglegging.

Tijdens de wedstrijd worden er foto's en opnamen gemaakt die gebruikt kunnen worden voor plaatsing op de website of voor andere publicatie doeleinden. Voor deze foto's wordt vooraf geen toestemming gevraagd.

Zodra een desbetreffend individu of ouder bezwaar maakt wordt de foto in overleg van onze website of sociale media verwijderd.

Wil je via sociale media foto's, filmpjes en/of geluidsfragmenten delen waar anderen ook op staan, dan mag dat alleen als die anderen jou daarvoor persoonlijk toestemming hebben gegeven.

We zijn als 3D competitie alleen verantwoordelijk voor het verspreiden van beeldmateriaal via eigen sociale-media-accounts en website. We zijn niet verantwoordelijk voor media die geplaatst is door derden.

#### 11.7. Bezwaar.

Een bezwaar of verzoek tot verwijdering van persoonsgegevens zal beoordeeld worden op grond van de reden van verwerking. Eventuele gevolgen van verwijdering, waaronder mogelijke beëindiging van een lidmaatschap of ontzegging van wedstrijddeelname, zullen voorafgaand aan verwijdering medegedeeld worden.

Voor meer informatie kun je contact opnemen met de competitie leider.