

Deutscher Schützenbund



DEUTSCHER SCHÜTZENBUND E.V.

Fachverband für Schieß- und Bogensport

Finalregeln und EndkampfregeIn

Endkampfregele

10m/50m/100m Gewehr und 10m Luftpistole- Seniorinnen und Senioren

a) FORMAT

Der Endkampf besteht aus (2) Serien von fünf (5) MATCH Schüssen, jede Serie wird in einer Zeit von 250 Sekunden geschossen. Anschließend wird mit 14 Einzelschüssen in einer Zeit von je 50 Sekunden fortgefahren. Der erste Athlet scheidet beim 12. Schuss aus, und nach jeweils 2 weiteren Schüssen scheidet der nächste Athlet aus, das geht solange bis Gold und Silber entschieden worden sind. Der Endkampf hat eine Gesamtanzahl von 24 Schüssen.

b) WERTUNG

Die Wertung im Endkampf ist die Zehntelwertung, und wird sofern es nötig ist auch mit einem Stechen fortgeführt.

Abzüge für ein Vergehen vor der Abgabe des ersten Schusses werden beim ersten Wertungsschuss abgezogen. Alle anderen Vergehen werden in den jeweiligen Schüssen, wo das Vergehen verursacht worden ist abgezogen.

c) AUSRÜSTUNG AN DEN STAND 23:00 min vorher

Athleten oder deren Trainer muss erlaubt werden, dass sie ihre Gewehre oder Pistolen an ihren jeweiligen Ständen 18 Minuten vor dem Kommando Start des ersten Wertungsschusses ablegen dürfen.

d) VORBEREITUNG 13:00 min vorher

Der Schießleiter wird die Athleten 13 Minuten vor dem eigentlichen Start Kommando mit dem Kommando "ATHLETEN AN DIE FEUERLINIE." an ihre Stände rufen.

Nach 2 Minuten wird der Schießleiter das Kommando 5 Minuten Vorbereitung und Probeschießen "START" geben.

Während dieser Zeit ist es erlaubt eine unbegrenzte Anzahl an Probeschüssen abzugeben, 30 Sekunden vor Ablauf der 5 Minuten, werden die letzten 30 Sekunden mit den Worten "30 SEKUNDEN" angesagt. Nach 5 Minuten gibt der Schießleiter dann das Kommando STOP- ENTLADEN. Es werden keine Ergebnisse angesagt.

e) VORSTELLUNG DER FINALISTEN 5:30 min. vorher

Nach dem Kommando "STOP...ENTLADEN", werden alle Athleten vom Wettkampfleiter/Moderator vorgestellt.

f) VORBEREITUNGSZEIT

Unmittelbar nach der Vorstellung der Athleten, wird der Schießleiter das Kommando "POSITIONEN EINNEHMEN." geben. Die Scheiben und die Anzeigetafel müssen auf die Wertungsschüsse umgestellt werden. Nach 60 Sekunden wird der Schießleiter die erste Serie starten.

g) 1. Wettkampfteil 2 x 5 Schüsse Zeit Limit: 250 Sekunden für jede Serie:

Der Endkampf beginnt bei 0:00 Minuten.

Ansage des Schießleiters "FÜR DIE ERSTE WETTKAMPFSERIE ... LADEN." Nach 5 Sekunden gibt der Schießleiter das Kommando "START."

Die Athleten haben 250 Sekunden Zeit 5 Wertungsschüsse abzugeben. Nach 250 Sekunden, oder wenn alle Athleten ihre 5 Schuss abgegeben haben, gibt der Schießleiter das Kommando "STOP." Unmittelbar nach dem Kommando "STOP," gibt der Ansager in 15-20 Sekunden kurze Kommentare über die Ergebnisse und Position bekannt. Einzelwertungsschüsse werden nicht angesagt. Unmittelbar nachdem der Ansager seine Ansage beendet hat gibt der Schießleiter das nächste Kommando. "FÜR DIE NÄCHSTE WETTKAMPFSERIE ... LADEN." Nach 5 Sekunden gibt der Schießleiter das Kommando "START."

Nach 250 Sekunden, oder wenn alle Athleten ihre 5 Schuss abgegeben haben, gibt der Schießleiter das Kommando "STOP." Unmittelbar nach dem Kommando "STOP," gibt der Ansager in 15-20 Sekunden kurze Kommentare über die Ergebnisse und Position bekannt, und erklärt kurz dass ab jetzt Einzelschüsse folgen werden, und nach je 2 Schüssen ein Athlet ausscheiden muss.

h) 2. TEIL DES Endkampfes MIT EINZELSCHÜSSEN

14 x 1 Schüsse , Zeit Limit 50 Sekunden pro Schuss

Unmittelbar nachdem der Ansager seine Ansage beendet hat gibt der Schießleiter das nächste Kommando. "FÜR DEN NÄCHSTEN WETTKAMPFSCHUSS ... LADEN." Nach 5 Sekunden gibt der Schießleiter das Kommando "START."

Die Athleten haben 50 Sekunden Zeit für jeden Schuss. Nach 50 Sekunden, oder nachdem alle Athleten ihren Schuss abgegeben haben, gibt der Schießleiter das Kommando "STOP." Unmittelbar nach dem Kommando "STOP," gibt der Ansager in 15-20 Sekunden kurze Kommentare über die Ergebnisse und Rangierung bekannt. Unmittelbar nachdem der Ansager seine Ansage beendet hat gibt der Schießleiter das nächste Kommando. "FÜR DEN NÄCHSTEN WETTKAMPFSCHUSS ... LADEN." Nach 5 Sekunden gibt der Schießleiter das Kommando "START."

Diese Reihenfolge wird solange fortgesetzt, bis 24 Schüsse abgegeben worden sind, (zwei 5 Schuss Serien und 14 Einzelschüsse). Nach dem 24. Schuss wird der Schießleiter "STOP...ENLADEN." ansagen. Eine Standaufsicht muss überprüfen ob der Verschluss offen ist, und die Sicherheit gewährleistet ist.

i) AUSSCHIEDUNGEN

Nachdem alle Endkampfteilnehmer 12 Schuss abgegeben haben, muss der niedrigste Athlet (8. Platz) ausscheiden. Der Endkampf wird in der gleichen Weise weitergeführt:

Nach 14 Schüssen – 7. Platz. Nach 16 Schüssen – 6. Platz. Nach 18 Schüssen – 5. Platz. Nach 20 Schüssen – 4. Platz. Nach 22 Schüssen – 3. Platz (Bronze Medaille ist entschieden). Nach 24 Schüssen – 2. Platz und 1. Platz (Silber und Gold Medaille sind entschieden).

j) GLEICHSTAND

Im Falle eines Gleichstandes für den niedrigsten Athleten im Ausscheidungsverfahren wird ein zusätzlicher Einzel Stechschuss (Schüsse) solange durchgeführt, bis der Gleichstand gebrochen worden ist.

Der Ansager wird hier keine Kommentare abgeben, sondern der Schießleiter wird sofort das nächste Kommando geben. Für den Stechschuss wird der Familien Name der Athleten angesagt und das Stechen wird in der gewohnten Weise der Einzelschüsse fortgeführt.

k) ENDE DES Endkampfes

Nachdem die zwei verbliebenen Athleten ihren 24. Schuss abgegeben haben, und sofern kein Gleichstand und kein Protest vorhanden sind, wird der Schießleiter den Endkampf mit den Worten "ERGEBNISSE SIND ENDGÜLTIG." für beendet erklären und stellt die Medaillengewinner für das Siegerfoto vor.

Endkampfregeln für die Aufлагewettbewerbe des DSB. Diese Regeln wurden uns von der ISSF zur Verfügung gestellt zur Benutzung für das deutsche Regelwerk. Es handelt sich im Grundsatz um die Finalregeln der ISSF, angepasst an die Anforderungen der Aufлагewettbewerbe

Erstellt von Willi Grill, ISSF Technischer Direktor, angepasst von Gerhard Furnier, VP Sport des DSB. Diese Regeln wurden vom BA-Sportschießen am 18.02.2017 freigegeben.

15.1 Finalregeln für Gewehr- und Pistolenwettbewerbe

15.1.1. Allgemeine Finalabläufe

15.1.1.1 Qualifikation für Finale

Alle Sportler schießen den Vorkampf eines Wettbewerbs, um sich für das Finale zu qualifizieren. Die acht besten Sportler der Vorkampfs gehen in das Finale. Eine Ausnahme bildet 25 m Schnellfeuerpistole, hier gehen die sechs besten Sportler in das Finale.

15.1.1.2 Standverteilung

Die Stände im Finale werden nach einer zufälligen Auslosung vergeben. Bei 10 m und 50 m Finalen müssen die Stände mit den Buchstaben R1 – A – B – C – D – E – F – G – H – R2 gekennzeichnet werden. Die Stände für das Finale 25 m Pistole müssen mit den Buchstaben A – B – R1 – D – E / F – G – R2 – I – J gekennzeichnet werden. Die Ersatzstände haben jeweils die Kennzeichnung R1 bzw. R2.

15.1.1.3 Meldung und Startzeiten

Die Startzeit für ein Finale ist der Zeitpunkt, wenn der Schießleiter mit dem Kommando für die erste Wettkampfserie beginnt. Sportler müssen sich im Vorbereitungsraum für ein Finale melden, und zwar mindestens 30 Minuten vor der Startzeit. Wenn der Sportler sich nicht zeitgerecht meldet, erfolgt ein Abzug von zwei Ringen/Treffern vom Wert der ersten Wettkampfserie. Sportler müssen sich mit ihrer vollständigen Ausrüstung melden, einschließlich genügend Munition, Schießbekleidung und ggf. Bekleidung für die Siegerehrung. Die Jury muss bestätigen, dass alle Sportler anwesend sind und deren Namen und Verbandszugehörigkeit korrekt im Auswertesystem und den Monitoren dargestellt sind. Die Jury muss die Ausrüstungskontrolle während der Meldezeit so schnell wie möglich abschließen, sobald sich die Sportler gemeldet haben.

15.1.1.4 Verspätete Ankunft

Ein Finalist, der sich nicht innerhalb von 10 Minuten nach der Meldezeit im Vorbereitungsraum für ein Finale meldet, darf nicht mehr starten. Er gilt als der erste ausgeschiedene Sportler im Finale und wird in der Ergebnisliste als „nicht angetreten“ markiert. Falls ein Finalist zu spät ankommt, scheidet im Finalablauf der erste Finalist mit dem siebten Platz aus bzw. dem fünften Platz bei 25 m Schnellfeuerpistole.

15.1.1.5 Wertung

Ergebnisse aus dem Vorkampf werden nicht in das Finale übertragen. Die Wertung im Finale beginnt bei Null entsprechend der Finalregeln. Ein Ring-/Trefferabzug erfolgt bei der Wettkampfserie bzw. bei dem Wettkampfschuss, bei dem die Regelverletzung erfolgt ist. Es werden keine negativen Ringwerte vergeben.

15.1.1.6 Waffenstörung 10 m und 50 m Finale

Wenn ein Sportler eine anerkannte Waffenstörung gemäß den Regeln der Sportordnung während eines Wettkampfschusses hat, so hat er höchstens eine Minute Zeit, die Störung zu beheben. Anschließend bekommt er das Kommando, um den Schuss zu wiederholen. Wenn ein Sportler eine anerkannte Waffenstörung gemäß den Regeln der Sportordnung während einer Wettkampfserie hat, so hat er höchstens

eine Minute Zeit, die Störung zu beheben. Anschließend wird jeder bereits abgegebene Schuss gewertet; der Sportler darf die Serie komplettieren mit der Restzeit, die bei der Anzeige der Waffenstörung vorhanden war, plus zusätzliche Zeit, die zur Behebung der Waffenstörung notwendig war, höchstens jedoch eine Minute. Finalisten können nur eine anerkannte Waffenstörung pro Finale haben.

15.1.1.7 Schusswertprotest

Protest gegen den Wert oder die Anzahl der Schüsse sind im Finale nicht erlaubt.

15.1.1.8 Protest gegen Elektronische Scheiben

- a) Beschwerlt sich ein Finalist darüber, dass ein Schuss während des Probeschießens nicht registriert worden sei, so muss der Sportler angewiesen werden, einen weiteren Probeschuss abzugeben. Wenn der Schuss registriert wird, so wird das Finale fortgeführt. Wenn der Schuss nicht registriert wird oder es eine Beschwerde über den Papiervorschub gibt, so gibt der Schießleiter das Kommando „STOP... ENTLADEN“ für alle Finalisten und der Sportler wird auf einen Ersatzstand verlegt. Sobald der Sportler auf dem Ersatzstand ist, gibt der Schießleiter zwei Minuten Vorbereitungszeit für alle Finalisten und startet anschließend die Vorbereitungs- und Probezeit für das Finale erneut.
- b) Wenn es eine Beschwerde über eine unerwartete Null während einer Wettkampfserie oder eines Wettkampfschusses gibt, so muss die Jury feststellen, ob der Schuss tatsächlich die Scheibe verfehlt hat oder ob es eine Störung der Scheibe war. Die Jury kann dazu den Schießleiter auffordern das Schießen einzustellen, damit die Scheibe untersucht werden kann. Sofern die Jury keine zuverlässige Anzeichen dafür findet, dass der Schuss die Scheibe verfehlt hat, wird der Sportler aufgefordert, einen weiteren Wettkampfschuss (10 m / 50 m) abzugeben, bei 25 m Pistole die Serie mit einem weiteren Schuss zu komplettieren oder bei 25 m Schnellfeuerpistole eine weitere Serie abzugeben. Wenn der Schuss registriert wird, so wird dieser Schuss anstatt der unerwarteten Null gewertet und das Finale wird fortgesetzt. Bei 25 m Schnellfeuerpistole wird die weitere Serie gewertet statt der Originalserie.
- c) Wenn der zusätzliche Schuss auf der Scheibe, die die unerwartete Null hatte, nicht registriert wird, so muss der Sportler auf einen Ersatzstand verlegt werden (25 m Schnellfeuerpistole: eine andere Scheibengruppe.) Bei einem 10 m oder 50 m Finale bekommt der Finalist, der auf den Ersatzstand verlegt worden ist, zwei Minuten Vorbereitungs- und Probezeit. Dem Finalist muss dann Gelegenheit gegeben werden, auf Kommando den fehlenden Wettkampfschuss zu schießen, die Serie zu komplettieren oder die Wiederholungsserie (25 m Schnellfeuerpistole) abzugeben. Erst dann wird das Finale für alle Teilnehmer fortgeführt.
- d) Während der Verzögerungen im Finalablauf dürfen die anderen Finalisten Zielübungen machen und Trockenschüsse abgeben. Wenn es bis zur Lösung der unerwarteten Null länger als fünf Minuten dauert, so müssen alle Sportler in einem 10 m oder 50 m Finale zwei Minuten Zeit zum Probeschießen bekommen, bevor das Finale fortgeführt wird.

15.1.1.9 Ausstattung der Finalstände

Finalstände müssen mit elektronischen Ergebnisanzeigen ausgestattet sein, die die aktuelle Rangliste mit Ergebnissen für Wettkampfmitarbeiter, Sportler, Trainer und Zuschauer sichtbar machen. Eine Mikrofon-/ Lautsprecheranlage ist erforderlich. Eine Uhr zur Zeitkontrolle muss für alle Finalisten sichtbar sein. Stühle sind bereitzustellen für Jury, Standaufsichten, Trainer und ausgeschiedene Sportler.

15.1.1.10 Offizielle für Finale

Ein Finale sollte von folgenden Mitarbeitern durchgeführt werden:

- erfahrener Schießleiter mit Kampfrichter-Lizenz;
- verantwortliche Wettkampf-Jury, die die Durchführung des Finals überwacht;
- Klassifikations-Jury, die die Wertung überwacht;
- Protest-Jury: Ein Mitglied des Berufungskampfgerichts, die verantwortliche Wettkampf-Jury und eine weitere Jury bilden die Protest-Jury (das Kampfgericht) im Finale und entscheiden Proteste, die während des Finales erhoben werden, endgültig. Gegen diese Entscheidungen kann keine Berufung eingelegt werden;
- ein oder zwei erfahrene Standaufsichten unterstützen den Schießleiter, beispielsweise beim Überprüfen der Sicherheit, beim Behandeln von Waffenstörungen, beim Begleiten der Sportler zum Finalstand;
- ein Technischer Mitarbeiter bedient das elektronische Scheibensystem und sorgt für die Ergebnisdarstellung;
- ein Moderator arbeitet eng mit dem Schießleiter zusammen und stellt die Finalisten vor sowie kommentiert Tabellenstände und Ergebnisse;
- ein Tonmitarbeiter bedient die Mikrofon-/Lautsprechanlage und die Musikanlage im Finale.

15.1.1.11 Produktion eines Finales und Musik

Ein Finale soll mit Musik, Ansagen und Kommentaren, Farbe, Licht und Kommandos so produziert werden, dass die Sportler und ihre Leistungen in ansprechender und begeisternder Weise für Zuschauer und Medien präsentiert werden.

15.1.1.12 Vorstellung der Finalisten

Nach dem Probeschießen bleiben die Gewehrschützen im Stand, müssen das Gewehr jedoch aus der Schulter absenken und den Kopf zu den Zuschauer drehen. Pistolenschützen müssen die Pistole ablegen und sich mit dem Körper zu den Zuschauern umdrehen. Der Moderator stellt die Finalisten vor, mit Name, Verband und kurzen Informationen über jeden Sportler. Auch Schießleiter und verantwortliche Wettkampf-Jury werden vorgestellt.

15.1.1.13 Regeln und Verfahren für ein Finale

- a) Die Sportordnung gilt für alle Fälle, die nicht explizit durch die Finalregeln abgedeckt sind.
- b) Nach der Meldung zum Finale und Prüfung der Ausrüstung ist es den Sportlern oder ihren Trainern spätestens 18 Minuten vor Startzeit (15 Minuten bei 25 m Finalen) zu erlauben, ihre Gewehr bzw. Pistolen sowie die Ausrüstung auf die Finalstände zu bringen. Gewehr-/Pistolenkoffer, Ausrüstungskoffer, Rucksäcke, Taschen o. ä. dürfen nicht auf den Finalständen verbleiben. Sportler und Trainer müssen dann wieder zurück zum Vorbereitungsraum für das Finale und darauf warten, dass sie an die Stände gerufen werden.
- c) Gewehrschützen müssen voll angekleidet einlaufen, mit geschlossener Jacke und Hose, sobald sie an die Stände gerufen werden.
- d) Sobald die Finalisten an die Stände gerufen worden sind, dürfen sie mit ihren Gewehren bzw. Pistolen umgehen, in den Anschlag gehen und Anschlags- und Zielübungen machen. Sie dürfen jedoch nicht die Sicherheitseinrichtung entfernen oder Trockenschüsse machen, bis das Kommando zur Vorbereitungszeit gegeben wird.

- e) Trockenschüsse im Finale sind nur erlaubt während der Vorbereitungs- und Probezeit, während der Wechsel- und Probezeit oder der Vorbereitungszeit. (Ausnahme Trockenschüsse im Finale 25 m Schnellfeuerpistole, siehe dort.) Trockenschüsse außerhalb der genannten Zeiten führen zum Abzug von einem Ring im 10 m oder 50 m Finale bzw. einem Treffer in 25 m Finalen.
- f) Kein Finalist darf sein Gewehr oder seine Pistole laden, bevor der Schießleiter das Kommando „LADEN“ oder „START“ gibt. Dies meint, dass für die Vorbereitungs- und Probezeit, wo es kein Kommando „LADEN“ gibt, das Kommando „START“ ebenfalls die Erlaubnis zum Laden ist. Ein Gewehr oder eine Pistole gilt als geladen, wenn ein Patrone oder Diabolo oder ein geladenes Magazin das Gewehr bzw. die Pistole berührt.
- g) Anschlags- und Zielübungen sind im Finale erlaubt von der Zeit, wo die Sportler an die Stände gerufen werden bis zum Kommando „STOP...ENTLADEN“ am Ende des Finales, mit der Ausnahme, dass Anschlags- und Zielübungen nicht erlaubt sind, während die Sportler vorgestellt werden.
- h) Wenn ein Finalist in einem 10 m, 25 m oder 50 m Finale lädt und einen Schuss abgibt vor dem Kommando „VORBEREITUNGS- UND PROBEZEIT...START“ oder vor dem Kommando „ZUR PROBE-SERIE...LADEN“ so muss er disqualifiziert werden.
- i) Wenn ein Finalist einen Schuss abgibt nach dem Kommando „VORBEREITUNGS- UND PROBEZEIT...STOP“ oder nach dem Kommando „WECHSEL- UND PROBEZEIT...STOP“ und noch vor dem „START“ für die nächste Wettkampfserie, so wird der Schuss nicht als Wertungsschuss gewertet und 2 Ringe werden vom ersten Wettkampfschuss abgezogen.
- j) Wenn ein Finalist im Finale 25 Schnellfeuer einen Schuss abgibt, bevor das grüne Licht für die Serie angeht, so muss die ganze Serie als Null Treffer gewertet werden. Wenn ein Finalist im Finale 25 Pistole einen Schuss abgibt bevor das grüne Licht für einen Wettkampfschuss angeht, so wird dieser Schuss als Fehler gewertet und ein Treffer Abzug von dieser Serie wird angewendet.
- k) Wenn ein Finalist einen zusätzlichen Schuss in einer Serie abgibt oder einen zusätzlichen Einzelschuss, wird der extra Schuss annulliert und es werden 2 Ringe vom letzten korrekten Wettkampfschuss abgezogen.
- l) Wenn bei einem Stechen oder ein Wiederholung/Kompletierung einer Waffenstörung ein nicht beteiligter Finalist lädt und schießt, so wird der Schuss annulliert. Es gibt keine Strafe für diesen versehentlichen Irrtum.
- m) Sicherheitsschnüre müssen in den Gewehren oder Pistolen bleiben, bis die Vorbereitungs- und Probezeit beginnt. Sicherheitsschnüre müssen eingeführt werden während der Vorstellung der Sportler, wenn ein Sportler ausscheidet oder das Finale zu Ende ist. Sportler, die ausscheiden, müssen ihr Gewehr bzw. Pistole auf die Brüstung oder die Ausrüstungsbox (Dreistellungs-Finale) ablegen, Verschluss geöffnet, Lauf Richtung Kugelfang und Sicherheitsschnur eingeführt. Eine Standaufsicht muss alle Gewehr bzw. Pistolen überprüfen um sicherzustellen, dass alle Sicherheitsschnüre eingeführt sind. Medaillengewinner dürfen unmittelbar nach dem Finale eine Pose mit ihrem Gewehr bzw. Pistole einnehmen, aber kein Gewehr bzw. Pistole darf vom Stand genommen werden bevor Sicherheitsschnüre eingeführt sind und die von einer Standaufsicht überprüft worden ist. Wenn ein Finalist versehentlich keine Sicherheitsschnur einführt, darf die Standaufsicht den Fehler korrigieren und die Sicherheitsschnur einführen.
- n) Non-verbale Betreuung der Finalisten ist in allen Finalen gestattet. Verbale Betreuung ist nur in den Wechselzeiten eines Dreistellungs-Finals erlaubt.

15.1.1.14 Vorstellung der Medaillengewinner

Sobald der Schießleiter verkündet hat „ERGEBNISSE SIND ENDGÜLTIG“, werden die Medaillengewinner von der Jury aufgestellt und der Moderator verkündet die Gewinner:

„Der Gewinner der Bronzemedaille von (Verband) ist (Name).“

„Der Gewinner der Silbermedaille von (Verband) ist (Name).“

„Der Gewinner der Goldmedaille von (Verband) ist (Name).“

15.1.1.15 Proteste im Finale

Jeder Protest im Finale muss mündlich und unmittelbar eingelegt werden. Ein Protest wird vom Sportler oder seinem Trainer durch Hochhalten der Hand angezeigt. Im Finale fällt keine Protestgebühr an. Jeder Protest muss sofort durch die Protest-Jury (siehe 15.1.1.10) entschieden werden. Die Entscheidung ist endgültig, es kann keine Berufung eingelegt werden. Falls ein Protest zurückgezogen wird, so muss ein Abzug von 2 Ringen bzw. 2 Treffern vom Wert der letzten Serie oder des letzten Schusses erfolgen.

15.1.2 Konkrete Finalabläufe

Die konkreten Finalabläufe der einzelnen Wettbewerbe ergibt sich aus der Tabelle in Teil 15 der Sportordnung.

Stand 10.03.2019
aufgestellt von Volker Kächele auf Basis der ISSF Regeln 6.17.1 und 6.17.6

15.2 Regeln für Luftgewehr/Luftpistole Mix Team Wettbewerbe

15.2.1 Grundsätzliche Regelungen

15.2.1.1 Zusammensetzung der Teams

Die gemischten Teams sind Teams der Landesverbände und bestehen aus zwei Sportlern, einem Mann und einer Frau.

Die beiden Sportler eines Teams sollen während des Wettkampfes gleich gekleidet sein und als Team des Landesverbands erkennbar sein. Bei Siegerehrungen müssen die beiden Sportler eines Landesverbands gleich gekleidet sein.

15.2.1.2 Wettkampfformat

Die Luftgewehr/Luftpistole Mix Team Wettbewerbe werden in zwei Stufen durchgeführt, Vorkampf und Finale.

15.2.1.3 Wertung

Die Wertung eines Teams basiert auf den addierten Schusswerten der beiden Sportler im Team.

15.2.1.4 Betreuung während des Wettkampfs

Die Betreuung während des Wettkampfs regelt die Sportordnung. Im Vorkampf ist nicht-verbale Betreuung erlaubt.

Im Finale darf ein Betreuer während der Ansagen des Moderators mit seinem Team an der Feuerlinie sprechen, höchstens einmal pro Finale und maximal 30 Sekunden lang.

15.2.1.5 Waffenstörungen

Störungen an Waffen und Munition werden gemäß den Regelungen der Sportordnung gehandhabt. Es gibt jeweils nur eine anerkannte Waffenstörung im Vorkampf und im Finale.

15.2.1.6 Einsprüche

Einsprüche, Proteste gegen die Schusswerte und Anfechtungen der elektronischen Anlagen werden entsprechend der aktuellen Sportordnung geregelt.

15.2.2 Regeln für den Vorkampf

15.2.2.1 Vorkampf

Der Vorkampf für die Mix Team Wettbewerbe werden in einem oder mehreren Durchgängen durchgeführt.

15.2.2.2 Standverteilung

Die Standverteilung erfolgt per Los. Die Sportler eines Teams stehen auf unmittelbar benachbarten Ständen; der Mann steht rechts, die Frau steht links. Teams desselben Landesverbands dürfen nicht nebeneinander platziert werden.

15.2.2.3 Standbelegung

Die Standbelegung erfolgt fünf (5) Minuten vor Beginn der Vorbereitungs- und Probezeit.

15.2.2.4 Vorbereitungs- und Probezeit

Es gibt eine Vorbereitungs- und Probezeit von zehn (10) Minuten vor dem eigentlichen Vorkampf. Während der Vorbereitungs- und Probezeit kann ein Moderator das Wettkampfformat für die Zuschauer erklären und ggf. die Teams vorstellen.

15.2.2.5 Schussprogramm

Im Vorkampf werden von jedem Sportler vierzig (40) Schuss abgegeben, also 80 Schuss pro Team. Die Wettkampfzeit beträgt fünfzig (50) Minuten, auf Papierscheiben: sechzig (60) Minuten.

Die Durchführung des Wettkampfs folgt den Regeln der Sportordnung für Luftgewehr bzw. Luftpistole.

15.2.2.6 Wertung

Der Luftgewehr Mix Team Wettbewerb wird in Zehntel Ringen gewertet, der Luftpistole Mix Team Wettbewerb wird in vollen Ringen gewertet.

Die Teams werden entsprechend ihres summierten Gesamtergebnisses gelistet. Ergebnisgleichheit wird entsprechend der Regel 0.12 der Sportordnung gebrochen.

15.2.2.7 Qualifikation für das Finale

Die besten fünf (5) Teams qualifizieren sich für das Finale.

15.2.3 Regeln für Finale

15.2.3.1 Finalstand

Die 10 m Mix Team Wettbewerbe müssen, soweit möglich, auf Finalständen geschossen werden. Ergebnisanzeigen, sichtbar für beide Sportler jedes Teams, müssen vorhanden sein. Leitung, Durchführung und Überwachung des Finales erfolgt analog den anderen Finales in Sportordnung.

15.2.3.2 Standverteilung

Die Standverteilung der fünf Teams auf die zehn Stände erfolgt per Los. Die Sportler eines Teams stehen auf unmittelbar benachbarten Ständen.

Welcher Sportler jeweils links bzw. rechts steht entscheidet das Team selbst; der Teamleiter hat bei der Anmeldung zum Finale (spätestens 30 Minuten vor Start) die Schießleitung darüber zu informieren, welcher Sportler links und welcher rechts steht.

15.2.3.3 Wertung

Ergebnisse aus dem Vorkampf werden nicht übertragen, die Wertung im Finale beginnt bei Null. Im Finale erfolgt die Wertung auf Zehntel Ringe (sowohl Luftgewehr als auch Luftpistole.)

15.2.3.4 Startzeit und Anmeldung

Als Startzeit gilt diejenige Zeit, zur der das Kommando für die erste Wettkampfsrie gegeben wird. Alle Teams, die sich für das Finale qualifiziert haben, müssen sich spätestens 30 Minuten vor der Startzeit im Vorbereitungsbereich für das Finale anmelden; beide Sportler und die gesamte Ausrüstung müssen zu diesem Zeitpunkt vorhanden sein. Melden sich ein oder beide Sportler eines Teams nicht rechtzeitig an, so werden zwei (2) Ringe von der ersten Wettkampfsrie abgezogen. Die Ausrüstung der Sportler wird so schnell wie möglich nach der Anmeldung geprüft. Die notwendige Ausrüstung einschließlich Gewehr bzw. Pistole wird von den Sportlern oder deren Betreuer spätestens 18 Minuten vor der Startzeit auf die Stände gebracht.

Die Teams stellen sich für den Einmarsch auf, in der korrekten Reihenfolge und korrekt gekleidet, so dass sie 12 Minuten vor der Startzeit an die Stände gerufen werden können.

15.2.3.5 Aufruf und Einmarsch

Der Schießleiter ruft die Sportler zum Einmarsch auf, mit dem Kommando „Athleten an die Linie.“ Alle Sportler stellen sich an ihrem jeweiligen Stand auf, gedreht zu den Zuschauern. Der Schießleiter richtet sich an die Zuschauer: „Meine Damen und Herren, bitte begrüßen Sie unsere Sportler im Luftgewehr/ Luftpistole Mix Team Wettbewerb.“ Nach einer Pause für Applaus gibt der Schießleiter das Kommando „Nehmen Sie Ihre Stände ein“, worauf die Sportler ihre Stände einnehmen.

15.2.3.6 Vorbereitungs- und Probezeit

Nach einer Minute gibt der Schießleiter das Kommando „Fünf Minuten Vorbereitungs- und Probezeit... Start.“ 30 Sekunden vor Ende der Vorbereitungs- und Probezeit gibt der Schießleiter die Information „30 Sekunden“, anschließend „Stop...Entladen.“

15.2.3.7 Vorstellung der Finalisten

Nach der Vorbereitungs- und Probezeit müssen die Sicherheitsschnüre eingeführt werden. Gewehr-schützen können in ihrem Stand verbleiben, müssen jedoch das Gewehr aus dem Anschlag nehmen (und während der ganzen Vorstellung dort belassen) und den Kopf zu den Zuschauern wenden. Pistolenschützen müssen die Pistole ablegen und sich zu den Zuschauern drehen. Eine Standaufsicht kontrolliert die Sicherheit, anschließend stellt ein Moderator die Finalisten, den Schießleiter und die Jury vor. Unmittelbar danach gibt der Schießleiter das Kommando „Nehmen Sie Ihre Stände ein“.

15.2.3.8 Format 5-Schuss-Serien

Das Finale beginnt mit drei (3) Serien zu je fünf (5) Schuss pro Sportler. (Das sind 10 Schuss pro Team und Serie, insgesamt 30 Schuss pro Team in allen drei Serien.) Die Schießzeit pro Serie beträgt 300 Sekunden.

Die beiden Sportler eines Team müssen jeweils abwechselnd schießen, zuerst der Sportler auf dem linken Stand, dann der Sportler auf dem rechten Stand, dann wieder der Sportler auf dem linken Stand usw. (L – R – L – R – L – R – L – R – L – R)

Beide Sportler dürfen nach dem Kommando „Laden“ laden und ihren Anschlag einrichten, aber der Sportler rechts darf seinen Schuss erst abgeben, wenn der Sportler links geschossen hat. Wird die Reihenfolge nicht eingehalten, erfolgt ein Abzug von einmal zwei (2) Ringen vom Ergebnis dieser Serie.

15.2.3.9 Ablauf der 5-Schuss-Serien

60 s nach dem Kommando „Nehmen Sie Ihre Stände ein“ gibt der Schießleiter das Kommando „Für die erste Wettkampfserie...Laden“ und nach 5 s das Kommando „Start“. Nach 300 s – oder wenn alle Finalisten fünf Schuss abgegeben haben – kommt das Kommando „Stop“ und der Moderator kommentiert etwa 15 – 20 s den aktuellen Spielstand. Individuelle Ergebnisse werden nicht vorgelesen. Unmittelbar nach der Moderation führt der Schießleiter das Finale fort mit dem Kommando „Für die nächste Wettkampfserie...Laden“. Das wiederholt sich, bis alle drei 5-Schuss-Serien geschossen sind.

15.2.3.10 Format Einzelschüsse

Nach den drei 5-Schuss-Serien folgen Einzelschüsse auf Kommando, wobei jeder Sportler des Teams einen Schuss abgibt. Die Teams haben 60 Sekunden Zeit, um ihre beiden Einzelschüsse abzugeben. Die beiden Sportler eines Team müssen nacheinander schießen, zuerst der Sportler auf dem linken Stand, dann der Sportler auf dem rechten Stand. Wird die Reihenfolge nicht eingehalten, erfolgt ein Abzug von zwei (2) Ringen. Jeweils nachdem jeder Sportler zwei Einzelschüsse abgegeben hat, scheidet das Team mit dem niedrigsten Ergebnis aus dem Finale aus und die Platzierung wird entschieden. Für die letzte Entscheidung sind statt zwei drei (3) Einzelschüsse nötig:

nach 17 Schuss pro Schütze / 34 Schuss pro Team Platz 5

nach 19 Schuss pro Schütze / 38 Schuss pro Team Platz 4

nach 21 Schuss pro Schütze / 42 Schuss pro Team Platz 3

nach 24 Schuss pro Schütze / 48 Schuss pro Team Platz 1 und 2

15.2.3.11 Ablauf der Einzelschüsse

Unmittelbar nach der Moderation der letzten 5-Schuss-Serie gibt der Schießleiter die Kommandos „Für den nächsten Wettkampfschuss...Laden“ und nach 5 s „Start“. Nach 60 s – oder wenn alle Finalisten einen (1) Schuss abgegeben haben – kommt das Kommando „Stop“ und der Moderator kommentiert etwa 15 – 20 s den aktuellen Spielstand. Individuelle Ergebnisse werden nicht vorgelesen. Unmittelbar nach der Moderation führt der Schießleiter das Finale fort mit dem Kommando „Für den nächsten Wettkampfschuss...Laden“. Dieser Ablauf der Einzelschüsse wird fortgeführt und die Platzierungen entschieden wie unter 3.10 beschrieben.

15.2.3.12 Ergebnisgleichheit

Ergebnisgleichheit bei der Entscheidung über die Platzierung wird durch Stechen gebrochen. Die beiden (oder mehr) Teams mit Ergebnisgleichheit schießen zusätzliche Stechschüsse. Es schießen jeweils beide Sportler, der Sportler links zuerst, der Sportler rechts anschließend.

Der Schießleiter kündigt an „Es gibt Ergebnisgleichheit bei den Teams (...) und (...)“ und führt dann das Stechen analog zum Ablauf Einzelschüsse durch. Die Teams haben 60 Sekunden Zeit, um ihre beiden Stechschüsse abzugeben. Das Stechen wird solange durchgeführt, bis die Ergebnisgleichheit gebrochen ist.

15.2.3.13 Abschluss des Finales

Nach dem 24. Schuss und evtl. Stechschüssen ist das siegreiche Team entschieden. Der Schießleiter gibt das Kommando „Stop...Entladen“ und stellt fest „Die Ergebnisse sind endgültig.“ Eine Standaufsicht kontrolliert die Sicherheit, die Medaillengewinner stellen sich für die Zuschauer auf und der Moderator stellt die Teams der Plätze 1 - 3 vor.

Stand 03.03.2019
Geschrieben von Volker Kächele



FINALE – 10M LUFTGEWEHR UND LUFTPISTOLE MÄNNER UND FRAUEN, 50M PISTOLE MÄNNER, 50M GEWEHR LIEGEND MÄNNER FRAUEN, 25m PISTOLE UND MÄNNER 25m SCHNELLFEUERPISTOLE. WURFSCHIEBEN – FINALS

HINWEIS: Zeitabläufe zu diesen Regeln werden als Richtlinien zur Verfügung gestellt. Genaue Zeitabläufe für die Durchführung von Finals sind in dem Dokument „Kommandos und Ansagen“, zu finden, welche von der ISSF erhältlich sind.

<p>a) FORMAT</p>	<p>Das Finale besteht aus zwei (2) Serien zu je fünf (5) WETTKAMPF- Schüssen in je 250 Sekunden oder 150 Sek. pro Serie bei 50m Gewehr Liegend (5+5 Schuss). Es folgen vierzehn (14) einzelne WETTKAMPF-Schüsse auf Kommando in einer Zeit von 50 Sek. oder 30 Sek. bei 50m Gewehr Liegend. Die Ausscheidung beginnt nach den zwölften (12) Schuss mit dem Finalisten, der bis dahin das niedrigste Finalergebnis erzielt hat. Die Ausscheidung wird nach jeden weiteren zwei (2) Schüssen fortgeführt, bis um die Gold- und Silbermedaille geschossen wird. Es werden insgesamt vierundzwanzig (24) Final-Schüsse abgegeben.</p>
<p>b) WERTUNG</p>	<p>Die Ringwertung wird in Zehntel Ring (Dezimalwertung) angegeben. Die geschossenen Werte im Finale bestimmen die endgültige Finalergebnisliste. Bei gleicher Ringwertung ist ein Stechen (Shoot-off) erforderlich.</p> <p>Bei Verstößen vor dem ersten WETTKAMPF-Schuss, wird die Strafe vom ersten WETTKAMPF-Schuss abgezogen. Andere Abzüge oder Strafen werden von dem Schusswert abgezogen, bei dem sich der Regelverstoß ereignete.</p>
<p>c) AUSRÜSTUNG BEREITLEGUNGS- ZEIT 18:00 Min. vorher</p>	<p>Mindestens 18 Min. vor der Startzeit ist es den Athleten und deren Trainern erlaubt, Gewehre und Zubehör, die für das Finale benötigt werden, an ihre Stände zu bringen.</p>
<p>d) AUFWÄRMPHASE 13:00 Min. vorher</p>	<p>Der Schießleiter (CRO) ruft die Athleten dreizehn (13) Minuten vor der Startzeit mit dem Kommando „ATHLETEN AN DIE LINIE“ auf ihre Positionen.</p> <p>Zwei (2) Minuten später gibt der Schießleiter das Kommando für die kombinierte Vorbereitungs- und Probezeit „FÜNF MINUTEN VORBEREITUNGS- UND PROBEZEIT... START“. Während dieser Zeit können die Finalisten eine unbegrenzte Anzahl von Probeschüssen abgeben.</p>

	<p>30 Sek. vor Ende der Vorbereitungs- und Probezeit gibt der Schießleiter das Kommando „30 SEKUNDEN“.</p> <p>Nach fünf (5) Minuten gibt der CRO das Kommando „STOP... ENTLADEN“.</p> <p>Das Ergebnis der Probeserie wird nicht angesagt.</p>
<p>e)</p> <p>Vorstellung der Finalisten 5:30 min. vorher</p>	<p>Nach dem Kommando „STOP ... ENTLADEN“ müssen alle Finalisten ihre Gewehre entladen und die Sicherheitsfahne einführen. Die Gewehr Athleten dürfen während der Vorstellungszeit in ihren Schießstellungen bleiben, müssen aber das Gewehr aus dem Anschlag nehmen.</p> <p>Es wird von ihnen erwartet, dass sie Kopf und Gesicht zum Zuschauer und in die TV Kamera, die für die Final-Präsentation benutzt wird, richten.</p> <p>Alle Gewehre der Finalisten müssen unten aus dem Anschlag der Schulter bleiben, bis die Vorstellung aller Finalisten beendet ist.</p> <p>Nach dem Kommando „STOP ... ENTLADEN“ müssen alle Pistolen Finalisten die Pistolen entladen und die Sicherheitsfahne einführen, und die Pistolen auf der Ablage ablegen.</p> <p>Eine Standaufsicht muss überprüfen, dass die Verschlüsse der Waffen offen sind, und mit den Sicherheitsfahnen versehen sind.</p> <p>Nachdem die Waffen überprüft worden sind, wird der Ansager den Schießleiter (CRO) und das verantwortliche Jurymitglied für dieses Finale gem. Regel 6.17.1.12 vorstellen.</p>
<p>f)</p> <p>FINALE VORBEREITUNGSZEIT</p>	<p>Unmittelbar nach der Präsentation gibt der Schießleiter das Kommando „POSITIONEN EINNEHMEN“.</p> <p>Die Scheibenanlage und die Anzeige werden für die WETTKAMPF-Schüsse vorbereitet.</p> <p>Sechzig (60) Sekunden später erfolgt das Kommando zur ersten WETTKAMPFSERIE.</p>
<p>g)</p> <p>1. WETTKAMPF DURCHGANG 2x5 Schuss Zeitlimit: 250 Sek. für jede Serie</p> <p>Wettkampf beginnt mit Start bei 0:00 Minuten.</p>	<p>Der Schießleiter gibt das Kommando: „FÜR DIE ERSTE WETTKAMPFSERIE... LADEN“. Fünf (5) Sek. später erfolgt das Kommando „START“.</p> <p>Die Finalisten haben 250 Sek. Zeit um die fünf (5) Schüsse abzugeben.</p> <p>Nach 250 Sek. (150 Sek. bei Liegend) oder nachdem alle Finalisten fünf (5) Schuss abgegeben haben, bevor die Zeit abgelaufen ist, gibt der Schießleiter das Kommando „STOP“.</p> <p>Unmittelbar nach dem Kommando „STOP“ kommentiert der Ansager in 15-20 Sek. den aktuellen Stand und bemerkenswerte Resultate der Athleten. Individuelle Schusswerte werden nicht angesagt.</p> <p>Unmittelbar nachdem der Ansager den Kommentar beendet hat, gibt der Schießleiter das Kommando: „FÜR DIE NÄCHSTE WETTKAMPFSERIE... LADEN“.</p> <p>5 Sek. später erfolgt durch den Schießleiter (CRO) das Kommando „START“.</p> <p>Nach 250 Sek. (150 Sek. bei Liegend) oder nachdem alle Finalisten vor der angegebene Zeit ihre fünf (5) Schüsse abgegeben haben, gibt der Schießleiter das Kommando</p>

	<p>„STOP“. Unmittelbar nach dem Kommando „STOP“ kommentiert der Ansager wieder in 15-20 Sek. das aktuelle Ergebnis. Er erklärt auch, dass nun der Einzelschusswettbewerb beginnt und nach jedem zweiten Einzelschuss der Athlet mit dem niedrigsten Ergebnis ausscheiden wird.</p>
<p>h) 2. WETTKAMPF-DURCHGANG EINZELSCHÜSSE</p> <p>14 x 1 Schüsse Zeitlimit: 50 Sek. (30 für Liegend) für jeden Schuss</p>	<p>Unmittelbar nachdem die Ansage beendet ist, gibt der Schießleiter das Kommando „FÜR DEN NÄCHSTEN WETTKAMPFSCHUSS LADEN“. Nach weiteren fünf (5) Sek. gibt er dann das Kommando „START“.</p> <p>Die Finalisten haben 50 Sek. (30 Sek. bei Liegend) Zeit, ihren Schuss abzugeben.</p> <p>Nach 50 Sek. (30 Sek. für Liegend) erfolgt das Kommando „STOP“. Der Ansager kommentiert das Ergebnis der Finalisten.</p> <p>Unmittelbar nachdem die Ansage beendet ist, gibt der Schießleiter das Kommando: „FÜR DEN NÄCHSTEN WETTKAMPFSCHUSS LADEN“. Nach weiteren fünf (5) Sek. gibt er das Kommando „START“.</p> <p>Dieser Ablauf wird so lange fortgesetzt, bis alle 24 Schüsse (zwei 5 Schuss Serien und 14 Einzelschüsse) abgegeben worden sind.</p> <p>Nachdem die 24 Schüsse abgegeben wurden, gibt der Schießleiter das Kommando „STOP... ENTLADEN“. Die Standaufsicht muss überprüfen ob die Waffen geöffnet sind und die Sicherheitsflaggen eingesetzt worden sind.</p>
<p>i) AUSSCHIEDUNGEN</p>	<p>Nachdem alle Finalisten zwölf (12) Schüsse abgegeben haben, scheidet der Athlet mit dem niedrigsten Ergebnis aus (Platz 8). Die Finalisten mit den niedrigsten Ergebnissen scheidet weiter wie folgt aus:</p> <p>Nach 14 Schuss – 7. Platz Nach 16 Schuss – 6. Platz Nach 18 Schuss – 5. Platz Nach 20 Schuss – 4. Platz Nach 22 Schuss – 3. Platz (Bronzemedallengewinner) Nach 24 Schuss – 2. und 1. Platz (Silber und Goldmedallengewinner)</p>
<p>j) GLEICHSTAND</p>	<p>Wenn es einen Gleichstand bei den Athleten mit der niedrigsten Platzierung gibt, müssen diese so lange zusätzliche Stechschüsse abfeuern, bis der Gleichstand gebrochen ist.</p> <p>Für das Stechen verkündet der Schießleiter unmittelbar die Familiennamen der gleichstehenden Athleten und gibt das Kommando, den Stechschuss (Schüsse) nach der normalen Schießprozedere abzufeuern. Der Ansager gibt keine Kommentare ab, bis der Gleichstand gebrochen ist.</p>
<p>k) ENDE DES FINALES</p>	<p>Haben die zwei (2) verbleibenden Finalisten ihren 24. Schuss abgegeben und es gibt weder einen Gleichstand noch einen Protest, dann erklärt der Schießleiter „ERGEBNISSE SIND ENDGÜLTIG“. Die Jury wird die drei Medallengewinner in der Reihenfolge dazu auf der Linie aufstellen, und der Ansager</p>

	benennt sofort die Bronze-, Silber- und Gold-Medaillengewinner nach (Regel 6.17.1.14).
--	--

FINALE – 50M GEWEHR DREISTELLUNG MÄNNER UND FRAUEN

<p>a) FORMAT</p>	<p>Das Finale besteht aus den Anschlagsarten: Kniend, Liegend und Stehend. In jeder Anschlagsart werden 15 WETTKAMPF-Schüsse abgegeben, das Finale beginnt mit dem Kniend Anschlag, 3x5 Schuss, in einer Zeit von max. 200 Sek. pro Serie.</p> <p>Nach einer sieben (7) minütigen Umbau- und Probezeit geben die Finalisten 3 x 5 Schuss Liegend in einer Zeit von 150 Sek. pro Serie ab. Nach einer neun (9) minütigen Umbau- und Probezeit geben die Finalisten 2 x 5 Schuss stehend in 250 Sek. pro Serie ab. Die beiden niedrigsten platzierten Finalisten werden nach 10 (2x 5) Schuss in der Stehend Position ausscheiden.</p> <p>Das Finale wird mit fünf (5) einzelnen Schüssen weitergeführt, die jeweils in 50 Sek. im Stehendanschlag geschossen werden, fortgesetzt. Der Athlet mit dem niedrigsten Rang scheidet nach jedem Schuss aus, bis die beiden letzten Athleten verbleiben und die Entscheidung über Gold austragen. Es gibt insgesamt 45 Finalschüsse.</p>
<p>B) WERTUNG</p>	<p>Die Ringwertung wird in Zehntelwertung (Dezimalwertung) angegeben. Die geschossenen Werte im Finale bestimmen die endgültige Finalergebnisliste. Bei gleicher Ringwertung ist ein Stechen (Shoot off) erforderlich.</p> <p>Bei Verstößen vor dem ersten Wettkampfschuss wird die Strafe vom ersten Wettkampfschuss abgezogen. Andere Abzüge oder Strafen werden von dem Schusswert abgezogen, bei dem sich der Regelverstoß ereignet hat.</p>
<p>c) AUSRÜSTUNG BEREITLEGUNGS- ZEIT 18:00 Min. vorher</p>	<p>Mindestens 18 Min. vor der Startzeit ist es den Athleten und deren Trainern erlaubt, Gewehre und Ausrüstung, die für das Finale benötigt werden, an ihre Stände zu bringen. Alle Gewehre, Zubehör und Ausrüstungsgegenstände, die für die verschiedenen Positionen zum Wechsel benötigt werden, müssen in einer einzelnen Box untergebracht werden. Diese Box verbleibt während des Finals am jeweiligen Athletenstand.</p>
<p>d) VORBEREITUNG UND PROBE KNIENDSTELLUNG 13:00 Min. vorher</p>	<p>Der Schießleiter ruft die Finalisten dreizehn (13) Minuten vor der Startzeit mit dem Kommando „ATHLETEN AN DIE LINIE“ an ihre Positionen. Nachdem die Athleten die Feuerlinie erreicht haben, können sie die Kniend Stellung einnehmen und Anschlags- sowie Zielübungen durchführen. Die Sicherheitsflagge darf noch nicht entfernt werden, Trockenschüsse sind nicht erlaubt.</p> <p>Zwei (2) Minuten später gibt der Schießleiter das Kommando für die kombinierte Vorbereitungs- und Probezeit „FÜNF MINUTEN VORBEREITUNGS- UND PROBEZEIT... START“. Nach diesem Kommando dürfen die Sicherheitsflaggen entfernt werden, und während dieser Zeit können die Finalisten eine unbegrenzte Anzahl von Probeschüssen abgeben.</p> <p>30 Sek. vor Ende der Vorbereitungs- und Probezeit gibt der Schießleiter das Kommando „30 SEKUNDEN“.</p> <p>Nach fünf (5) Minuten, gibt der Schießleiter das Kommando</p>

	<p>„STOP... ENTLADEN“.</p> <p>Das Ergebnis der Probeserie wird nicht angesagt. Nach dem Kommando „STOP... ENTLADEN“ müssen alle Finalisten ihre Gewehre entladen und die Sicherheitsfahne einführen. Eine Standaufsicht muss überprüfen, dass die Verschlüsse der Waffen offen sind, und mit den Sicherheitsfahnen versehen sind.</p> <p>Die Athleten dürfen während der Vorstellungszeit in ihrer Schießstellung während des 3 Stellungsfinales verbleiben, aber sie müssen das Gewehr aus dem Anschlag nehmen, und sie müssen den Kopf und das Gesicht zum Zuschauer und in die TV Kamera, die für die Final-Präsentation benutzt wird, richten.</p>
<p>e) PRÄSENTATION DER FINALISTEN</p> <p>5:30 Min. vorher</p>	<p>Nachdem die Waffen überprüft worden sind, wird der Ansager den Schießleiter (CRO) und das verantwortliche Jurymitglied für dieses Finale gem. Regel 6.17.1.12 vorstellen. Alle Gewehre der Finalisten müssen unten aus dem Anschlag der Schulter bleiben, bis die Vorstellung aller Finalisten beendet ist.</p>
<p>f) KNIENDSTELLUNG WETTKAMPF Durchgang</p> <p>3 X 5-Schussserien</p> <p>Zeitlimit: 200 Sek. für jede Serie</p> <p>Wettkampf beginnt mit Start bei 0:00 Minuten.</p>	<p>Unmittelbar nach der Präsentation gibt der Schießleiter das Kommando „POSITIONEN EINNEHMEN“. 60 Sek. später erfolgt durch den Schießleiter das Kommando: „FÜR DIE ERSTE WETTKAMPFSERIE... LADEN“.</p> <p>5 Sek. später erfolgt durch den Schießleiter das Kommando „START“.</p> <p>Die Finalisten haben 200 Sekunden Zeit Ihre fünf (5) Schuss in WETTKAMPF Serie in der Kniend Stellung abzugeben.</p> <p>Nach 200 Sekunden oder nachdem alle Finalisten fünf (5) Schuss abgegeben haben, gibt der Schießleiter das Kommando „STOP“.</p> <p>Unmittelbar nach dem Kommando „STOP“ kommentiert der Ansager in 15-20 Sek. den aktuellen Stand und zusätzliche Bemerkungen bezüglich der Rangliste. Einzelne Schuss Ergebnisse werden nicht angesagt. Unmittelbar nachdem der Ansager die Ansage beendet hat, gibt der Schießleiter das Kommando: „FÜR DIE NÄCHSTE WETTKAMPFSERIE... LADEN“. 5 Sek. später erfolgt durch den Schießleiter das Kommando „START“.</p> <p>Nach 200 Sekunden oder nachdem alle Finalisten fünf (5) Schuss abgegeben haben, gibt der Schießleiter das Kommando „STOP“. Unmittelbar nach dem Kommando „STOP“ kommentiert der Ansager in 15-20 Sek. den aktuellen Stand und zusätzliche Bemerkungen bezüglich der Rangliste. Unmittelbar nachdem der Ansager die Ansage beendet hat, gibt der Schießleiter das Kommando: „FÜR DIE NÄCHSTE WETTKAMPFSERIE... LADEN“. 5 Sek. später erfolgt durch den Schießleiter das Kommando „START“.</p> <p>Nach 200 Sek. oder nachdem alle Finalisten fünf (5) Schuss abgegeben haben, gibt der Schießleiter das Kommando „STOP...UNLOAD“. Die Standaufsicht muss überprüfen, dass die Gewehre entladen und die Sicherheitsfahnen eingesetzt sind.</p>
<p>g) WECHSEL UND PROBEZEIT LIEGENDSTELLUNG</p> <p>7:00 Min.</p>	<p>Unmittelbar nach dem Kommando „STOP... ENTLADEN“ startet der Schießleiter die kombinierte sieben (7) minütige Wechsel- und Probezeit mit dem Kommando: „SIEBEN MINUTEN WECHSEL- UND PROBEZEIT... START“. Nach diesem Kommando können die Athleten die Gewehre für den Liegend Anschlag vorbereiten, die Liegend Stellung einnehmen, die Sicherheitsflaggen</p>

	<p>entfernen, Trockenschüsse und eine unbeschränkte Anzahl von Probeschüssen abgeben. Nach dem Beginn der siebenminütigen Wechselzeit kann der Ansager diese Zeit nutzen, um Kommentare über den aktuellen Stand und über die Ergebnisse nach dem Kniend Anschlag geben.</p> <p>30 Sekunden vor dem Ende der Wechsel- und Probezeit gibt der Schießleiter das Kommando „30 SEKUNDEN“.</p> <p>Nach sieben (7) Minuten gibt der Schießleiter das Kommando „STOP“. Es folgt eine Pause von 30 Sek. Während dieser Zeit löscht der technische Mitarbeiter der Elektronischen Anlagen das Ergebnis der Probeschüsse und schaltet die Anlage auf WETTKAMPF-Schießen um.</p>
<p>h) LIEGENDSTELLUNG WETTKAMPF- SCHIESSEN 3 X 5-Schussserien Zeitlimit: 150 Sek. für jede Serie</p>	<p>Nach 30 Sek. gibt der Schießleiter das Kommando „FÜR DIE NÄCHSTE WETTKAMPFSERIE LADEN“. Fünf (5) Sekunden später gibt er das Kommando „START“.</p> <p>Die Finalisten haben 150 Sek. Zeit, für jede 5-Schuss Wettkampfserie im Liegend Anschlag abzugeben.</p> <p>Die gleiche Vorgehensweise und Reihenfolge wird angewandt bis alle Finalisten 3x5 Schuss in der Liegend Stellung abgegeben haben.</p> <p>Nach Abschluss der dritten (3.) Serie gibt der Schießleiter das Kommando „STOP... ENTLADEN.“ Die Standaufsicht muss die Gewehre prüfen ob die Sicherheit gegeben ist und die Sicherheitsflaggen eingesetzt sind.</p>
<p>i) WECHSEL- UND PROBEZEIT STEHEND STELLUNG 9:00 Min.</p>	<p>Unmittelbar nach dem Kommando „STOP ... ENTLADEN“ beginnt die kombinierte Wechsel- und Probezeit mit dem Kommando: „NEUN MINUTEN WECHSEL UND PROBEZEIT ...START“. Nach diesem Kommando können die Athleten die Gewehre für den Stehendanschlag vorbereiten, den Stehendanschlag einnehmen, die Sicherheitsflaggen entfernen. Trockenschüsse und eine unbeschränkte Anzahl von Probeschüssen abgeben.</p> <p>Kurz nach dem Beginn der Wechselzeit erteilt der Ansager aktuelle Informationen zum Ergebnis und der Rangliste nach dem Kniend- und Liegend Anschlag.</p> <p>30 Sek. vor Ende der Wechsel- und Probezeit gibt der Schießleiter das Kommando: „30 SEKUNDEN“.</p> <p>Nach neun (9) Minuten, gibt der Schießleiter das Kommando „STOP“. Es folgt eine Pause von 30 Sek. Der technische Mitarbeiter der Elektronischen Scheiben löscht die Proberesultate und schaltet die Anlage auf WETTKAMPF um.</p>
<p>j) STEHEND STELLUNG WETTKAMPF SCHIESSEN 2 X 5-Schussserien 5 X 1 Schuss Zeitlimit: 250 Sek. für jede 5-Schussserie, 50 Sek. für jeden Einzelsschuss</p>	<p>Nach 30 Sek. Gibt der Schießleiter das Kommando: „FÜR DIE NÄCHSTE WETTKAMPFSERIE LADEN“. Fünf (5) Sek. später erfolgt von ihm das Kommando „START“.</p> <p>Die Finalisten haben nun Zeit, innerhalb von 250 Sek. eine fünf (5) Schuss WETTKAMPFSERIE im Stehendanschlag abzugeben.</p> <p>Es folgen der gleiche Ablauf und die gleiche Reihenfolge bis die Finalisten zwei (2) 5 Schussserien im Stehendanschlag abgegeben haben.</p> <p>Nach dem Kommando „STOP“ des Schießleiters am Ende der zweiten (2.) Serie, scheiden zwei Finalisten auf den Plätzen 8 und 7 aus. Der Sprecher gibt die ausscheidenden Finalisten,</p>

	<p>bekannt und kommentiert die Ergebnisse.</p> <p>Unmittelbar nach der Beendigung der Ansage gibt der Schießleiter das Kommando „FÜR DEN NÄCHSTEN WETTKAMPFSCHUSS LADEN“.</p> <p>5 Sek. später erfolgt durch den Schießleiter das Kommando „START“.</p> <p>Die Finalisten haben 50 Sek. Zeit um ihren Einzelschuss abzugeben. Die Sichtbarkeit der Schießzeit als Countdown muss den Athleten sichtbar dargestellt werden.</p> <p>Bei Ablauf der 50 Sek. oder nachdem alle Finalisten ihren Einzelschuss abgegeben haben, gibt der Schießleiter das Kommando „STOP“. Der Ansager erkennt welcher Athlet ausscheidet, sagt dies an und kommentiert die Ergebnisse.</p> <p>Schießleiter und Ansager wiederholen den Ablauf bis der letzte Schuss und die Gold- und Silbermedaillengewinner entschieden sind.</p>
<p>k) AUSSCHIEDUNGEN</p>	<p>Die beiden Finalisten auf den niedrigsten Rängen scheiden nach der zweiten Stehendserie (nach 40 Schüssen, Platz 8 und 7) aus. Die Ausscheidung wird nach jedem weiteren Schuss fortgesetzt und der rangniedrigste Athlet scheidet wie folgt aus:</p> <p>Nach 41 Schuss – 6. Platz</p> <p>Nach 42 Schuss – 5. Platz</p> <p>Nach 43 Schuss – 4. Platz</p> <p>Nach 44 Schuss – 3. Platz (Bronzemedaillengewinner ist entschieden)</p> <p>Nach 45 Schuss – 2. und 1. Platz (Silber- und Goldmedaillengewinner sind entschieden)</p>
<p>l) BRECHEN VON GLEICHSTÄNDEN</p>	<p>Sollte für die ausscheidenden Athleten eine Ergebnisgleichheit bestehen, muss von diesen ein zusätzlicher Stechschuss geschossen werden bis der Gleichstand gebrochen ist. Für das Stechschießen verkündet der Schießleiter sofort die Familiennamen der gleichstehenden Athleten und gibt das Kommando, den Stechschuss im normalen Anschlag abzugeben. Der Ansager kommentiert nichts, bis der Gleichstand gebrochen ist. Sollte es einen Gleichstand für die Athleten um den 7. und 8. Platzes geben, wird der Gleichstand mit dem Höchststand nach der letzten 5 Schuss Series gebrochen, sollte immer noch Gleichheit vorhanden sein, wird die nächste 5 Schuss Series, bis zur Letzen Series zurückverglichen.</p>
<p>m) ENDE DES FINALS</p>	<p>Nachdem die zwei (2) verbleibenden Finalisten den letzten Schuss abgegeben haben und kein Gleichstand oder Protest besteht, erklärt der Schießleiter: „ERGEBNISSE SIND ENDGÜLTIG“. Die Jury wird die drei Medaillengewinner in der Reihenfolge dazu auf der Linie aufstellen,</p> <p>Der Ansager gibt sofort den Bronze-, Silber und Goldmedaillengewinner bekannt (Regel 6.17.1.14).</p>
<p>n) WECHSELZEIT</p>	<p>Die Athleten dürfen die nächste Position nicht einnehmen, bevor der Schießleiter das Kommando „START“ für die Wechsel- und Probezeit gibt. Bei der ersten Zuwiderhandlung wird eine Warnung ausgesprochen. Bei der zweiten (2.) Zuwiderhandlung</p>

	wird eine zwei (2) Punkte-Strafe ausgesprochen. Die zwei (2) Punkte werden vom ersten Schuss der nächsten Serie abgezogen.
o) COACHING	Trainer können ihre Athleten unterstützen und die Ausrüstung vor dem Beginn des Finales an den Stand bringen, bzw. nach Beendigung des Finales dies wieder entfernen. Während der Wechselzeiten dürfen die Trainer ihre Schützen nicht assistieren. Nicht verbale Betreuung ist erlaubt; verbale Betreuung ist nur in den Wechselzeiten erlaubt, wenn der Athlet dazu zurücktritt, (der Trainer darf nicht zum Athleten vorgehen).

FINALE – 25M SCHNELLFEUER PISTOLE MÄNNER

a) FINALS FORMAT	Das 25m Schnellfeuerpistolen-Finale besteht aus acht (8) 5-Schuss 4-Sekundenserien mit Treffer oder Fehler- Wertung und der Eliminierung des Finalisten mit der niedrigsten Wertung, beginnend nach der vierten Serie und endend mit der 8. Serie, nach der die Gold- und Silbermedaillen vergeben werden.
b) SCHEIBEN	Es werden drei (3) Gruppen von fünf (5) 25m Scheibenanlagen benötigt. Jeweils 2 Finalisten bilden eine Gruppe. Der 1,50 m x 1,50 m große Bereich wird für jede Gruppe benutzt. Die Athleten müssen an der linken und der rechten Seite der Feuerlinie so stehen, dass der rechte bzw. der linke Fuß der Athleten die äußere Begrenzung der Linie entsprechend der Regel 6.4.11.7 berührt.
c) WERTUNG	Die Wertung in den Finals besteht aus Treffer oder Fehler; jeder Treffer ist ein (1) Punkt; jeder Fehler zählt als null (0) Punkte. Die Wertungszone beginnt ab 9,7 auf der Schnellfeuerpistolenscheibe. Die Addition der Treffer (die totale Zahl der Treffer) ergibt die Rangfolge im Finale, wobei Gleichstände durch Stechschüsse gebrochen werden.
d) MELDEZEITEN 30:00 und 15:00 Min. vorher	Die Athleten müssen sich 30 Minuten vor der Startzeit mit ihrer Ausrüstung und ihrer Wettkampfkleidung melden. Nach der Meldung müssen die Juris so früh wie möglich die gesamte Ausrüstung kontrollieren. Den Athleten oder ihren Betreuern ist es erlaubt, die Ausrüstung und ausreichend Munition für das Finale 15 Minuten vor der Startzeit an ihrem Stand zu platzieren. Die der Ausrüstung der Athleten sollte eine Reservepistole beinhalten, welche bei Fehlfunktion benutzt werden kann (die Sicherheitsfahnen müssen eingesetzt sein).
	10 Minuten vor der Startzeit gibt der Schießleiter (CRO) folgendes Kommando „ ATHLETEN AN DIE LINIE “. Nach einer (1) Minute beginnt der Schießleiter die zwei (2) Minuten Vorbereitungszeit mit dem Kommando „ VORBEREITUNGSZEIT BEGINNT JETZT “ an. Nach zwei (2) Minuten kommandiert der Schießleiter „ ENDE DER VORBEREITUNGSZEIT “.
e) AUFRUF, VORBEREITUNGS- ZEIT UND PROBESCHÜSSE 10:00 Min. vor	10 Minuten vor der Startzeit ruft der Schießleiter (CRO) „ ATHLETEN AN DIE LINIE “. Nach einer (1) Minute sagt der Schießleiter die zwei (2) Minuten Vorbereitungszeit mit dem Kommando „ VORBEREITUNGSZEIT BEGINNT JETZT “ an. Nach zwei (2) Minuten kommandiert der Schießleiter „ ENDE DER VORBEREITUNGSZEIT “. Die Probserie besteht aus fünf (5) Schüssen in vier (4) Sekunden. Unmittelbar nach der der Vorbereitungszeit gibt der

<p>der Startzeit</p>	<p>Schießleiter das Kommando „FÜR DIE PROBESERIE LADEN“ 30 Sekunden nach dem Kommando „LADEN“ ruft der Schießleiter den Namen der (links) stehenden Athleten der jeweiligen Gruppe „(FAMILIENNAME DES ATHLETEN #1; FAMILIENNAME DES ATHLETEN #3; FAMILIENNAME DES ATHLETEN #5)“ Nachdem die Namen der Athleten aufgerufen wurden, dürfen die Athleten die Magazine in ihre Pistolen einsetzen und sich auf das Schießen vorbereiten.</p> <p>15 Sekunden nach dem Aufruf der Namen der Finalisten 1, 3 und 5 kommentiert der Schießleiter „ACHTUNG“ und schaltet das rote Licht an. Die Athleten müssen ihre Pistolen in die Fertigs Haltung Position (Regel 8.7.2) bringen. Nach sieben (7) Sekunden geht das grüne Licht an. Nach der vier (4) Sekunden-Serie gehen die roten Lichter für 10 - 14 Sekunden an (während die Scheiben für die nächste Serie vorbereitet werden). Während dieser 10 - 14 Sekunden können Athleten ihre Monitore betrachten.</p> <p>Nachdem der Elektronische Scheiben Techniker signalisiert hat, dass die Scheiben bereit sind, sagt der Schießleiter den „(FAMILIENNAME DES ATHLETEN #2; FAMILIENNAME DES ATHLETEN #4, FAMILIENNAME DES ATHLETEN #6)“ an. Nach dem Aufruf der Namen der Athleten dürfen diese die Magazine in die Pistolen einführen und sich auf die Serie vorbereiten.</p> <p>Fünfzehn (15) Sekunden später erfolgt das Kommando „ACHTUNG“ und der zeitliche Ablauf der Serie beginnt. Nach der vier (4) Sekunden-Serie gehen die roten Lichter für 10 - 14 Sekunden an und die Athleten können ihre Monitore betrachten.</p> <p>Für die Probeserie werden keine Trefferangaben gemacht. Wenn alle Finalisten ihre Probeserien beendet haben, müssen sie die roten Sicherheitsfahnen einsetzen, die Pistolen ablegen und sich dem Publikum für die Präsentation zuwenden. Eine Standaufsicht muss kontrollieren, dass die Waffen geöffnet sind und sich keine Patronen in der Kammer oder dem Magazin befinden.</p>
<p>f) VORSTELLUNG DER FINALISTEN 4:45 Min. vorher</p>	<p>Nachdem die Pistolen der Finalisten kontrolliert worden sind, stellt der Sprecher die Athleten, den Schießleiter (CRO) und die Jurymitglieder nach ihrem Rang entsprechend Regel 6.17.1.12 vor.</p>
<p>g) DETAILIERTER ABLAUF FÜR KOMMANDOS UND Schießen Der Wettkampf beginnt bei 0:00 Minuten.</p>	<p>Jede Final-MATCH-Serie besteht aus fünf (5) Schüssen in vier (4) Sekunden. Jede Serie schießen die teilnehmenden Finalisten getrennt und nacheinander. Die Reihenfolge des Schießens beginnt von links und setzt sich nach rechts fort.</p> <p>Unmittelbar nach der Vorstellung gibt der Schießleiter das Kommando „NEHMEN SIE IHRE STELLUNG EIN“.</p> <p>15 Sek. nach der Präsentation gibt der Schießleiter das Kommando „LADEN“. Nach dem Kommando „LADEN“ haben die Finalisten eine (1) Minute Zeit, um zwei (2) Magazine zu laden (Die Regel 8.7.6.2.d, gilt nicht für die Finals). Nur ein Kommando „LADEN“ wird vor dem Beginn der ersten Wettkampfsrie gegeben. Während des Fortgangs des Finals dürfen die Athleten ihre Magazine nach Bedarf laden.</p> <p>Nach dem Kommando „LADEN“ dürfen die Athleten Ziel-Übungen, Armhebungen und Trockenschüsse abgeben, außer wenn ein anderer Athlet der 5-er Gruppe schießt.</p> <p>Während dieser Zeit dürfen die Athleten rechts in der Scheibengruppe ihre Pistolen in der Hand halten und sich vorbereiten, aber keine Zielübungen, Armhebungen oder</p>

	<p>Trockenschüsse abgeben. Wenn der linke Athlet geschossen hat, muss er seine Pistole ablegen, zurücktreten oder sich am Stand nicht bewegen, während der rechts neben ihm stehende Athlet seine Serie schießt.</p> <p>Eine (1) Minute nach dem Kommando „LADEN“ ruft der Schießleiter den Familiennamen des ersten Athleten auf „(FAMILIENNAME DES ATHLETEN #1)“. Nachdem der Name des Athleten aufgerufen wurde, darf dieser das Magazin in seine Pistole einführen und sich zum Schießen vorbereiten.</p> <p>15 Sekunden nach Aufruf des Namens des Athleten gibt der Schießleiter (CRO) das Kommando „ACHTUNG“ und schaltet das rote Licht an. Der Athlet muss seine Pistole in die Fertigungsposition bringen. Nach sieben (7) Sekunden geht das grüne Licht an.</p> <p>Nach der vier (4) Sekunden-Serie gehen die roten Lichter für 10 - 14 Sekunden an. Das ist die Zeit für die Wiederherstellung der Scheiben.</p> <p>Während dieser 10 - 14 Sekunden gibt der Schießleiter die Treffer der geschossenen Serie bekannt (z B. „VIERTREFFER“).</p> <p>Unmittelbar nachdem das Ergebnis für den ersten Athleten bekanntgegeben wurde und die Technik das Signal gibt, dass die Scheiben fertig sind ruft der Schießleiter „(FAMILIENNAME DES ATHLETEN #2)“. 15 Sekunden später gibt er das Kommando „ACHTUNG“ und der zeitliche Ablauf für die nächste Serie beginnt. Nach der Serie gibt der Schießleiter das Ergebnis bekannt. Die anderen Athleten setzen den Wettkampf in der gleichen Art und Weise fort, bis alle Athleten ihre Serie komplettiert haben. Danach gibt es 15 - 20 Sekunden Pause in welcher der Sprecher den aktuellen Stand im Wettkampf, die besten Treffer, ausscheidende Athleten usw. bekannt gibt. Für die zweite Serie (2) sagt der Schießleiter „(FAMILIENNAME DES ATHLETEN #1)“ und setzt diese Prozedur fort, bis alle Finalisten vier (4) Serien geschossen haben.</p>
<p>h) AUSSCHIEDUNGEN</p>	<p>Wenn alle Finalisten die vierte Serie geschossen haben, scheidet der Athlet mit dem niedrigsten Ergebnis aus (Platz 6)</p> <p>Nach 5 Serien --> 5. Platz Nach 6 Serien --> 6. Platz Nach 7 Serien --> 3. Platz (Gewinner der Bronzemedaille) Nach 8 Serien --> ist der 2. und 1. Platz (Silber- und Goldmedaille)</p>
<p>i) BRECHEN VON GLEICHSTÄNDEN</p>	<p>Gibt es einen Gleichstand zwischen den zu eliminierenden Schützen, müssen die treffergleichen Athleten eine weitere vier (4) Sekunden Serie(n) schießen, bis der Gleichstand gebrochen ist. Bei allen Stechserien beginnt der Athlet auf der linken Seite. Für alle Stechserien sagt der Schießleiter sofort den Namen des ersten treffergleichen Schützen „(FAMILIENNAME DES ATHLETEN #1)“ und der normale Serienablauf beginnt. Der Ansager gibt keine Kommentare bis der Gleichstand gebrochen ist.</p>
<p>j) ENDE DES FINALS</p>	<p>Nachdem die zwei (2) verbliebenen Finalisten ihre acht (8) Serien geschossen haben und es keinen Gleichstand und keine Proteste gibt, erklärt der Schießleiter „ERGEBNISSE SIND ENDGÜLTIG“.</p> <p>Die Jury wird die drei Medaillengewinner in der Reihenfolge dazu auf der Linie aufstellen,</p> <p>Der Ansager muss unmittelbar darauf die Gewinner der Bronze-, Silber- und Goldmedaillen Gewinner (Regel 6.17.1.14) bekanntgeben.</p>

	<p>Bevor die Finalisten oder ihre Betreuer die Pistolen von der Feuerlinie entfernen, muss die Standaufsicht kontrollieren, ob die Verschluss der Pistolen offen sind, die Sicherheitsfahnen eingeführt wurden, die Magazine entfernt wurden und die Magazine entladen worden sind. Pistolen müssen im Kasten verstaut sein, wenn sie von der Feuerlinie entfernt werden.</p>
<p>k) SPÄTE SCHÜSSE</p>	<p>Falls ein Athlet einen späteren Schuss abgibt oder nicht alle fünf (5) Schüsse während einer Grünphase abgegeben hat, erhält er einen Abzug von einem (1) Treffer von jedem verspäteten oder nicht abgegebenen Schuss der jeweiligen Serie. Der oder die Schüsse werden mit „OT“ gekennzeichnet.</p>
<p>l) FERTIGHALTUNG (8.7.2, 8.7.3)</p>	<p>Falls die Jury feststellt, dass der Athlet seinen Arm zu früh hebt oder nicht tief genug wie vorgeschrieben hält, muss er mit einem Abzug von zwei (2) Treffern in der Serie (grüne Karte) bestraft werden. Im Finale werden keine Verwarnungen ausgesprochen. Im Wiederholungsfall wird der Athlet disqualifiziert (Rote Karte). Um einen Verstoß bei der Fertighaltung entscheiden zu können und bevor eine Bestrafung oder Disqualifikation ausgesprochen wird, müssen zwei Wettkampfjurymitglieder ein Signal (z.B. mit einer Fahne) geben, dass der Athlet seinen Arm zu schnell gehoben hat.</p>
<p>m) FEHLFUNKTIONEN (8.9)</p>	<p>Fehlfunktionen während der Probserie dürfen nicht angemeldet oder wiederholt werden. Erfolgt eine Fehlfunktion während der MATCH Serie, muss die Standaufsicht klären, ob die Fehlfunktion ERLAUBT oder NICHT-ERLAUBT ist. Falls die Störung ERLAUBT ist, darf der Athlet seine Serie wiederholen und erhält das Ergebnis der wiederholten Serie. Der Athlet hat 15 Sekunden Zeit, um sich für die Wiederholungsserie fertig zu machen. Für jede weitere Störung sind Wiederholungen nicht erlaubt und nur die angezeigten Treffer werden gezählt. Wenn die Störung NICHT-ERLAUBT ist, werden als Strafe zwei (2) Treffer vom Ergebnis dieser Serie abgezogen.</p>

FINALE – 25M PISTOLE FRAUEN

<p>a) ABLAUF DES FINALES</p>	<p>Das 25m Pistolen Finale der Frauen besteht aus zehn (10) 5 Schuss Serien auf die Schnellfeuerscheibe in der Wertung Treffer oder Fehler und des Ausscheidens des niedrigsten Ranges nach der vierten Serie, bis hin zu den zehn Serien, wo die Gold und Silber Medaille entschieden wird.</p>
<p>b) SCHEIBEN</p>	<p>Es müssen zwei (2) Gruppen von fünf (5) Scheiben vorhanden sein. Die Scheiben sind mit den Nummern A-B-R1-D- E- F-G-R2-I-J nummeriert. Im Finale stehen die acht (8) Finalisten gemäß der Auslosung auf den Positionen A-B-D-E-F-G-I-J.</p>
<p>c) WERTUNG</p>	<p>Die Finalistinnen starten im Finalteil bei null (0). Die Wertung ist Treffer oder Fehler; jeder Treffer in der Trefferzone zählt als ein (1) Treffer. Der Trefferbereich beginnt bei 10,2 auf der 25m Schnellfeuerscheibe. Während des Finals werden die Athletinnen entsprechend</p>

	<p>ihrer Trefferzahl platziert, durch die Gesamt Anzahl von Treffern. Falls zwei oder mehrere Athletinnen das gleiche Ergebnis um den Platz erhält, müssen sie eine zusätzliche Serie schießen, bis der Gleichstand gebrochen ist.</p>
<p>d) MELDEZEITEN 30:00 und 15:00 Min. vorher</p>	<p>Die Athletinnen müssen sich 30 Minuten vor der Startzeit mit ihrer Ausrüstung und der Wettkampfkleidung melden. Die Jury muss so schnell als möglich nach der Meldung die Ausrüstung überprüfen. Den Athleten oder deren Betreuern muss es spätestens 15 Minuten vor der Startzeit gestattet sein, ihre Ausrüstung mit ausreichend Munition um das Finale zu beenden, an den Ständen zu platzieren. Die Ausrüstung beinhaltet auch eine Reservepistole, die eine versagende Pistole ersetzen kann (die Sicherheitsfahne muss eingesetzt sein).</p>
<p>e) AUFRUF AN DIE FEUERLINIE; VORBEREITUNGS- UND PROBESCHÜSSE 12:00 Min. vorher</p>	<p>Der Schießleiter ruft 12 Minuten vor der Startzeit mit dem Kommando „ATHLETEN AN DIE LINIE“. Nach einer (1) Minute startete der Schießleiter zwei (2) Minuten Vorbereitungszeit mit dem Kommando „VORBEREITUNGSZEIT BEGINNT JETZT“. Nach zwei (2) Minuten sagt der Schießleiter „ENDE DER VORBEREITUNGSZEIT“ an.</p> <p>Die Probeserie beinhaltet eine Serie von fünf (5) Schüssen im Schnellfeuermodus (Regel 8.7.6.4). Sofort nach dem Ende der Vorbereitungszeit startet der Schießleiter die Serie mit dem Kommando „FÜR DIE PROBESERIE LADEN“. Nach diesem Kommando können die Athletinnen die geladenen Magazine in die Pistole einführen und sich fertigmachen zum Schießen. 60 Sek. nach dem Kommando „LADEN“ kommandiert der Schießleiter „ACHTUNG“ und schaltet die roten Lichter ein. Die Athletinnen müssen ihre Pistolen in die Fertigposition (Regel 8.7.2) bringen. Nach sieben (7) Sekunden erscheinen die grünen Lichter und startet die erste drei (3) Sekunden-Serie. Nach der Serie folgt das Kommando „STOP... ENTLADEN“. Während der Probeserie erfolgt keine Bekanntgabe der Ergebnisse. Nach dem Kommando „STOP... ENTLADEN“ müssen die Finalisten die Pistolen entladen, die roten Sicherheitsfahnen einlegen, die Pistolen ablegen und sich zur Vorstellung den Zuschauern zuwenden. Eine Standaufsicht muss sicherstellen, dass die Verschlüsse geöffnet und die Sicherheitsfahnen eingesetzt sind.</p>
<p>f) VORSTELLUNG DER FINALISTEN 6:15 Min. vorher</p>	<p>Nachdem die Pistolen der Finalistinnen überprüft wurden, stellt der Sprecher die Athletinnen, den Schießleiter und die Jurymitglieder entsprechend ihrer Funktion vor (Regel 6.17.1.12) vor.</p>
<p>g) DETAILIERTER WETTKAMPF-ABLAUF FÜR ANSAGEN UND SCHIESSEN Beginn des Wettkampfes</p>	<p>Unmittelbar nach der Vorstellung kommandiert der Schießleiter „NEHMEN SIE IHRE POSITIONEN EIN“. 15 Sek. später startet der Schießleiter die erste Wettkampfserie mit dem Kommando „LADEN“. Die Finalistinnen haben eine (1) Minute um zwei (2) Magazine zu laden. (Diese Regel 8.7.6.2 d gilt nicht für die Finals).</p>

<p>bei 0:00 Min.</p>	<p>Nur ein (1) Kommando „LADEN“ wird vor Beginn der ersten Wettkampfserie gegeben. Während des Finals können die Athletinnen ihre Magazine laden wie es erforderlich ist. Eine (1) Minute nach dem Kommando „LADEN“ gibt der Schießleiter das Kommando „ERSTE SERIE... BEREIT“. Die Athletinnen führen die Magazine in die Pistolen ein und bereiten sich auf das Schießen vor. 15 Sek. nach dem Kommando „FERTIG“ kommandiert der Schießleiter „ACHTUNG“ und schaltet die roten Lichter an. Die Athletinnen müssen ihre Pistolen in die Fertigposition bringen (Regel 8.7.2). Nach sieben (7) Sekunden erscheinen die grünen Lichter und die erste drei (3) Sekunden Schnellfeuerserie beginnt. Ist die Serie beendet, kommentiert der Schießleiter „STOP“. Nach dem Kommando „STOP“ gibt der Sprecher Informationen über die Ergebnisse und den Platz der Athletinnen. 15 Sekunden nachdem der Sprecher seine Ansage beendet hat, kommentiert der Schießleiter (CRO) „NÄCHSTE SERIE... BEREIT“. Nach 15 Sekunden erfolgt das Kommando „ACHTUNG“. Dieser Ablauf wird solange fortgesetzt bis alle Finalistinnen vier (4) Serien geschossen haben. Nach der vierten Serie und falls es keinen Gleichstand für den achten Platz gibt, erfolgt das Kommando „STOP... ENTLADEN“.</p>
<p>h) AUSSCHIEDUNGEN</p>	<p>Nachdem alle Finalistinnen die vierte Serie geschossen haben, scheidet der niedrigste Rangierte Athlet aus, (8. Platz). Ein (1) weiterer Athlet scheidet nach der gleichen Vorgehensweise nach der nächsten Series aus: Nach der fünften Serie – ist der 7. Platz – Nach der sechsten Serie - ist der 6. Platz – Nach der siebten Serie - ist der 5. Platz, Nach der achten Serie - ist der 4. Platz, Nach der neunten Serie- ist der 3. Platz (Bronze Medaillen Gewinner), nach der zehnten – Serie sind der 2. und 1. Platz (Silber und Gold Medaillen Gewinner, entschieden).</p>
<p>i) BRECHEN VON GLEICHSTÄNDEN</p>	<p>Falls zwei (2) oder mehrere Finalistinnen das gleiche Ergebnis (totale Hits) um einen Ausscheidungsplatz haben, müssen die ranggleichen Finalistinnen eine weitere 5-Schuss-Schnellfeuerserie schießen, bis der Gleichstand gebrochen ist. Falls es einen Gleichstand gibt, muss der Schießleiter umgehend die Familiennamen der treffergleichen Finalistinnen aufrufen und die Kommandos für die Stechserien entsprechend dem normalen Ablauf des Schnellfeuerschießens geben. Der Sprecher gibt keine Kommentare bis der Gleichstand gebrochen ist.</p>
<p>j) FINALE VERVOLLSTÄNDIGUNG</p>	<p>Nach der zehnten Serie, und es keinen Gleichstand um den 1. und 2. Platz gibt, kommandiert der Schießleiter „STOPP... ENTLADEN... UND ERGEBNISSE SIND ENDGÜLTIG“. Die Jury wird die drei Medaillen Gewinner in der Reihenfolge dazu auf der Linie aufstellen, Der Ansager muss unmittelbar darauf die Gewinner der Bronze-, Silber- und Goldmedaillen Gewinner (Regel 6.17.1.14) bekanntgeben.</p>

<p style="text-align: center;">k) FERTIGHALTUNG (8.7.2)</p>	<p>Falls die Wettkampfjury feststellt, dass eine Athletin den Arm zu früh hochgehoben oder nicht tief genug wie vorgeschrieben hält, muss die Athletin einen Abzug von zwei (2) Treffern in der jeweiligen Serie (Grüne Karte) erhalten. Im Finale wird keine Verwarnung gegeben. Falls die Athletin das Vergehen wiederholt, muss sie disqualifiziert werden (Rote Karte). Um einen Verstoß gegen die Fertighaltung anzuzeigen, müssen mindestens zwei Jurymitglieder ein Zeichen geben (z.B. durch Erheben einer Fahne oder einer Karte) was anzeigt, dass die Athletin den Arm zu früh gehoben hat, bevor ein Trefferabzug oder eine Disqualifikation vorgenommen wird.</p>
<p style="text-align: center;">l) FEHLFUNKTIONEN (8.9.2)</p>	<p>Fehlfunktionen in den Probeserien können nicht reklamiert oder Serie komplettiert werden. (ERLAUBTE oder NICHT-ERLAUBTE) kann im Finale reklamiert werden.</p> <p>Falls eine Fehlfunktion während einer WETTKAMPFSERIE auftritt, muss eine Standaufsicht die Fehlfunktion als ERLAUBTE oder NICHT-ERLAUBTE erklären. Falls die Fehlfunktion ERLAUBT ist, muss die Athletin die Serie sofort komplettieren, während die anderen Athleten warten. Sie hat 15 Sekunden Zeit, um für die Komplettierung der Serie fertig zu sein. Für jede weitere Fehlfunktion ist keine weitere Komplettierung erlaubt und nur die angezeigten Treffer werden gezählt.</p>

15.3 Finalregeln Flinte

15.3.1 Allgemeines

Nach dem Vorkampf wird die Entscheidung über die Reihenfolge der ersten sechs (6) Plätze durch ein Finale ermittelt. Dies betrifft die Klassen Herren 1 (10), Damen 1 (11), Junioren 1 (40), Juniorinnen 1 (41), Trap Mixed Erwachsene (3.12 10/11) und Trap Mixed Junioren (3.12 40/41). Bei allen anderen Klassen wird die Entscheidung bis Platz sechs gegebenenfalls über ein Stechen ermittelt. In allen Finalen starten die besten Schützen (Teams) zuerst (Nr.1), die Schlechtesten zuletzt (Nr.6).

15.3.2 Finalvorbereitung

1. 30 bis 60 Minuten vor Finalbeginn findet gegebenenfalls ein Stechen sowohl für die genauen Finalpositionen, also auch für den Einzug in das Finale statt. Alle sechs Finalpositionen müssen durch Stechen oder Vorkampfergebnis eindeutig definiert sein. Im Finale beginnen alle Schützen wieder bei NULL, ohne Anerkennung des Stech- oder Vorkampfergebnisses.
2. 15 bis 30 Minuten vor Finalbeginn müssen sich alle Finalisten oder ihre Trainer oder Mannschaftsführer auf dem Stand melden. Die Jury wird die Finalisten oder Trainer oder Mannschaftsführer anweisen, dass sie ihre Munition in nummerierte Behälter (entsprechend den Startnummern) legen. Die Jury wird die Munition zum Testen auswählen und die Ausrüstungskontrolle durchführen. Die Munitionskontrollen müssen vor der Vorstellung der Finalisten abgeschlossen sein. Die Finalisten dürfen den Schießstand verlassen, müssen aber spätestens 10 Minuten vor dem Finalstart zurückkehren. Es darf keine weitere Munition zum Schießstand mitgebracht werden.
3. Zehn (10) Minuten vor Finalbeginn erlaubt der Hauptrichter den Finalisten, ihre Vorbereitungszeit zu komplettieren, und Testschüsse abzugeben und wirft regelgerechte Scheiben für jeden Durchgang gemäß diesen Regeln vor.
4. Fünf (5) Minuten vor dem Finalbeginn stellen sich die sechs (6) Finalisten [bei MIXED zwölf (12) Finalisten], der Hauptrichter, die Hilfsrichter und das verantwortliche Jury-Mitglied in der vorgegebenen Vorstellungszone in der Mitte des Standes auf.
5. Vier (4) Minuten vor dem Finalbeginn stellt der Sprecher die Finalisten in der Reihenfolge der Startnummern mit Nummer eins (1) ganz links beginnend, in Blickrichtung der Zuschauer mit Name, Verband und ausführliche Information über bisherige Erfolge einzeln vor. Der Sprecher stellt auch den Hauptrichter, die Hilfsrichter und das verantwortliche Jury-Mitglied vor.
6. Eine (1) Minute vor Finalbeginn bittet der Hauptrichter die Finalisten die Stände einzunehmen.
7. Finalstart. Der Hauptrichter fordert den ersten Finalisten mit dem Kommando STRART auf zu beginnen. Jeder Finalist im Trap hat zwölf (12) Sekunden Zeit jede Scheibe abzurufen. Im Skeet hat jeder Finalist auf jedem Stand dreißig (30) Sekunden Zeit - nachdem er den Stand eingenommen hat - die Doubletten abzurufen und zwei Doubletten zu beschießen, außer bei Gleichstand im Shoot-off, bei dem die Vorbereitungszeit fünfzehn (15) Sekunden beträgt.

15.3.3 Finaledurchführung Trap

Das Finale im Trap läuft zunächst ab wie ein Durchgang im Vorkampf. Alle Finalisten beschießen von jeder der fünf (5) Positionen zwei (2) Rechts-, zwei (2) Links- und eine Geradeausscheibe. Hierbei darf jeder Finalist nur jeweils einen Schuss abgeben. Nach jeweils fünf (5) beschossenen Scheiben [zu Beginn auch zehn (10) Scheiben möglich] unterbricht der Hauptrichter das Finale, damit der Sprecher den aktuellen Stand den Zuschauern verkündet.

15 Finalregeln und Endkampffregeln

Teil 15; Seite 20

Nachdem alle sechs (6) Finalisten 25 Scheiben beschossen haben, scheidet der letztplatzierte Finalist aus. Sollten auf dieser Position zwei (2) oder mehrere Finalisten gleich sein, scheidet der Schütze aus, der die schlechteste Position aus dem Vorkampf aufweist. Es findet kein Stechen statt. Dies wird vom Sprecher den Zuschauern mit der entsprechenden Verabschiedung des Sechsten verkündet. Die verbleibenden fünf (5) Finalisten behalten ihre ursprüngliche Position bei, um jeweils die nächsten fünf (5) Scheiben zu beschießen. Die bisher getroffenen Scheiben bleiben jedem Schützen erhalten. Unabhängig vom der Position muss jeder Finalist wieder zwei (2) Rechts-, zwei (2) Links- und eine (1) Geradeausscheibe erhalten. Nach insgesamt 30 Scheiben scheidet dann der nächste, also der Fünftplatzierte mit der entsprechenden Verabschiedung aus. Dies wiederholt sich nach 35 Scheiben für den Viertplatzierten und nach 40 Scheiben auch für den Bronzemedailleengewinner. Die beiden verbleibenden Finalisten beschießen dann in Anerkennung des bisherigen Ergebnisses zehn (10) weitere Scheiben. Hierbei muss jeder der Beiden vier (4) Rechts-, vier (4) Links- und zwei (2) Geradeausscheiben erhalten. Sieger ist der- oder diejenige, mit den meisten Treffern nach 50 Scheiben. Es muss gewährleistet sein, dass die beiden letzten Finalisten nach insgesamt 50 Scheiben von jeder Position vier (4) Rechts-, vier (4) Links- und zwei (2) Geradeausscheiben erhalten. Sollten beide gleich sein, erfolgt ein Stechen analog zum Stechen vor dem Finale.

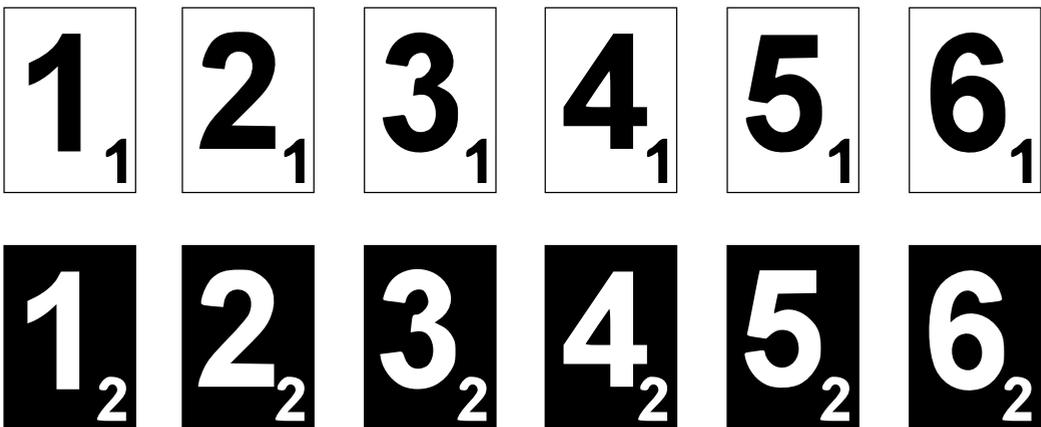
15.3.4 Finaldurchführung Trap Mixed

Das Finale bei Trap Mixed läuft bezüglich der Vorbereitung, des Ausscheidens, der Kontrollen und der Scheibenfolge ab wie ein Trapfinale im Einzel. Die Mannschaften und deren Trainer können zu Beginn bestimmen, ob das männliche oder das weibliche Teammitglied beginnt. Jeweils nach fünf (5) Scheiben wechseln alle Teams den Schützen aus. Bei den beiden verbleibenden Teams im Kampf um die Goldmedaille, wird nach Scheibe 45 ebenfalls noch einmal gewechselt, so dass beide Teammitglieder jeweils 25 Scheiben beschießen.

Im Finale müssen zwölf (12) Stühle aufgestellt werden. Sechs (6) für die Trainer und sechs (6) für die pausierenden Schützen. Drei (3) mal zwei (2) Stühle hinter Stand eins (1), zwei (2) und sechs (6) und drei (3) mal zwei (2) Stühle hinter Stand drei (3), vier (4) und fünf (5).

Im Finale ist jedem Team eine Unterbrechung (timeout) von einer (1) Minute gestattet, wenn der jeweilige Schütze an der Reihe ist. Bei timeout dürfen alle Trainer mit ihren Schützen sprechen.

Die Teams erhalten für das Finale neue Rückennummer. Der startende Schütze die weiße, der zweite Schütze die schwarze Rückennummer.



15.3.5 Finaldurchführung Doppeltrap

Das Finale im Doppeltrap läuft zunächst ab wie ein Durchgang im Vorkampf. Alle Finalisten beschießen von jeder der fünf (5) Positionen alle drei (3) verschiedenen Wurfkombinationen in unbekannter Reihenfolge. Nach jeweils fünf (5) beschossenen Doubletten unterbricht der Hauptrichter das Finale, damit der Sprecher den aktuellen Stand den Zuschauern verkündet.

Nachdem alle sechs (6) Finalisten 15 Doubletten beschossen haben, scheidet der letztplatzierte Finalist aus. Sollten auf dieser Position zwei (2) oder mehrere Finalisten gleich sein, scheidet der Schütze aus, der die schlechteste Position aus dem Vorkampf aufweist. Es findet kein Stechen statt. Dies wird vom Sprecher den Zuschauern mit der entsprechenden Verabschiedung des Sechsten verkündet. Die verbleibenden fünf (5) Finalisten behalten ihre ursprüngliche Position bei, um jeweils die nächsten fünf (5) Doubletten zu beschießen. Die bisher getroffenen Scheiben bleiben jedem Schützen erhalten. Nach insgesamt 20 Doubletten scheidet dann der nächste, also der Fünftplatzierte mit der entsprechenden Verabschiedung aus. Dies wiederholt sich nach 25 Doubletten für den Viertplatzierten und nach 30 Doubletten auch für den Bronzemedailengewinner. Die beiden verbleibenden Finalisten beschießen dann in Anerkennung des bisherigen Ergebnisses zehn (10) weitere Doubletten. Sieger ist der- oder diejenige, mit den meisten Treffern nach 40 Doubletten. Sollten beide gleich sein, erfolgt ein Stechen analog zum Stechen vor dem Finale.

15.3.6 Finaldurchführung Skeet

Das Finale im Skeet läuft wie folgt ab. Alle Finalisten beschießen von Position drei (3) eine reguläre Doublette (HN) und eine Reversedoublette, also in umgekehrter Reihenfolge (NH). Danach wechseln alle Finalisten auf Position vier (4). Dort wird eine Doublette (HN) beschossen. Auf Stand fünf (5) wiederholt sich dann der Ablauf von Stand drei (3). Zuerst regulär (NH), dann umgekehrt (HN). Unter Verkündigung des Sprechers des Zwischenergebnisses, wechseln alle sechs (6) Finalisten wieder zu Position drei (3) und wiederholen diesen Ablauf. Einzige Ausnahme ist Stand vier (4). Hier wird die Doublette als NH geschossen.

Nachdem alle sechs (6) Finalisten 20 Scheiben (10 Doubletten) beschossen haben, scheidet der letztplatzierte Finalist aus. Sollten auf dieser Position zwei (2) oder mehrere Finalisten gleich sein, scheidet der Schütze aus, der die schlechteste Position aus dem Vorkampf aufweist. Es findet kein Stechen statt. Dies wird vom Sprecher den Zuschauern mit der entsprechenden Verabschiedung des Sechsten verkündet. Die verbleibenden fünf (5) Finalisten wechseln wieder zu Position drei (3) und wiederholen den Ablauf der ersten 10er Serie, also mit HN auf Position vier (4). Die bisher getroffenen Scheiben bleiben jedem Schützen erhalten. Nach insgesamt 30 Scheiben scheidet dann der nächste, also der Fünftplatzierte mit der entsprechenden Verabschiedung aus. Die nächste 10er Serie ist wieder die gleiche wie Serie zwei (2), also NH auf Position vier (4). Nach 40 Scheiben scheidet der Viertplatzierte aus. Nach 50 Scheiben in erneutem Wechsel auf Stand vier (4), steht dann der Bronzemedailengewinner fest. Die beiden verbleibenden Finalisten beschießen dann in Anerkennung des bisherigen Ergebnisses die letzte 10er Serie mit NH auf Stand vier (4). Sieger ist der- oder diejenige, mit den meisten Treffern nach 60 Scheiben (30 Doubletten). Sollten beide gleich sein, erfolgt ein Stechen nicht analog zum Stechen vor dem Finale, sondern nach der Doubletten-Reihenfolge im Finale.

15.3.7 Präsentation

Nach dem Finale stellen sich die drei (3) Medailengewinner in der Mitte des Schießstandes in Blickrichtung der Zuschauer auf und werden vom Sprecher mit Namen, Verband und der gewonnenen Medaille vorgestellt.

15.3.8 Störungen während des Finales

Entscheidet der Hauptrichter, dass die Flinte funktionsuntüchtig ist oder dass ein Defekt an Waffe oder Munition vorliegt, der nicht dem Schützen zuzurechnen ist, so muss dem Finalist nicht mehr als drei (3) Minuten Zeit gegeben werden, in der er die Flinte reparieren oder eine andere zugelassene Flinte besorgen bzw. die Munition wechseln kann. Kann dies nicht innerhalb von drei (3) Minuten erfolgen, muss der Schütze ausscheiden. Nachdem der Defekt behoben bzw. der Finalist ausgeschieden ist, wird das Finale fortgesetzt. Die Rangfolge des ausgeschiedenen Schützen wird mit den bis zu diesem Defekt erreichten Treffern bestimmt. Einem Schützen sind maximal zwei (2) Defekte während des Finales einschließlich des Stechens gestattet, ungeachtet ob der Schütze den Defekt behoben hat oder nicht. Alle weiteren regelkonform geworfenen Scheiben werden als FEHLER gewertet, unabhängig davon ob der Schütze versuchte zu schießen oder nicht.

15.3.9 Protest während eines Finales

Wenn ein Schütze mit der Entscheidung des Hauptrichters bezüglich der Wertung TREFFER, FEHLER oder NO TARGET nicht einverstanden ist, muss er sofort, bevor der nächste Schütze schießt seinen Arm heben und PROTEST rufen. Der Hauptrichter muss dann das Schießen unterbrechen, die Meinungen der Hilfsrichter einholen, und seine Entscheidung bekannt geben. Kein PROTEST wird zugelassen, nachdem der nächste Finalist geschossen hat. Jede andere Art von Protesten der Schützen oder Betreuer werden sofort durch die Jury im Finale entschieden. Die Entscheidung der Jury im Finale ist endgültig und kann nicht in Berufung gehen. Für jeden anderen verlorenen Protest, außer der Entscheidung des Richters bezüglich TREFFER, FEHLER oder NO TARGET, wird eine Bestrafung mit zwei (2) Scheiben Abzug von den letzten zwei (2) TREFFERN vorgenommen. Es fällt keine Protestgebühr im Finale an.

15.4 Stechen

Zur Ermittlung der Finalisten, zur Festlegung der Startreihenfolge im Finale und zur Entscheidung der ersten sechs (6) Einzelplätze bei Klassen in denen kein Finale geschossen wird, ist ein Stechen erforderlich. Bei den Disziplinen Trap, Doppeltrap und Skeet werden diese Stechen unterschiedlich durchgeführt.

15.4.1 Stechen bei Trap

Alle für das Stechen qualifizierten Schützen versammeln sich hinter der Position eins (1) der Trapanlage. Alle Winkelscheiben [fünf (5) rechte und fünf (5) linke], werden vorgeworfen. Es beginnt der Schütze, der in der Rangfolge als Erster aufgeführt ist (Besserer letzter Durchgang). Nacheinander beschießen alle eine Linksscheibe von Schützenposition eins (1). Anschließend wechseln alle zur Position zwei (2) und beschießen eine Rechtsscheibe u.s.w. Nach Position fünf (5) wechseln alle verbleibenden Schützen zu Position eins (1) und setzen das Stechen mit einer Rechtsscheibe fort, bis eine Entscheidung herbeigeführt wurde. Bei Trap Mixed wechseln die beginnenden Teammitglieder von Position zu Position nach dem Modus 1-2-2-1-1-2-2-1 u.s.w.

Beim Stechen darf nur eine Patrone geladen werden.

15.4.2 Stechen bei Doppeltrap

Alle für das Stechen qualifizierten Schützen versammeln sich hinter der Position eins (1) der Doppeltrapanlage. Es kommt nur die Doublette drei (3) (Maschine 1/3 bzw. 7/9) zum Einsatz. Nachdem diese Doublette vorgeworfen wurde, beginnt der Schütze, der in der Rangfolge als Erster aufgeführt ist (Besserer letzter Durchgang). Nacheinander beschießen alle von Position eins (1) diese Doublette. Anschließend wechseln alle zur Position zwei (2) und beschießen ebenfalls die Doublette drei (3) u.s.w., bis eine Entscheidung herbeigeführt wurde.

15.4.3 Stechen bei Skeet

Alle für das Stechen qualifizierten Schützen versammeln sich hinter der Position vier (4) der Skeetanlage. Es wird eine Doublette vorgeworfen. Es beginnt der Schütze, der in der Rangfolge als Erster aufgeführt ist (Besserer letzter Durchgang). Nacheinander beschießen alle diese Doublette in der Reihenfolge Hochhaus/Niederhaus. Die verbleibenden Schützen beschießen anschließend von der gleichen Position die Doublette in der Reihenfolge Niederhaus/Hochhaus. Danach wieder Hochhaus/Niederhaus u.s.w. Dies wird so lange fortgesetzt, bis eine Entscheidung herbeigeführt wurde. Jede Doublette wird als Kombination gewertet (TREFFER/FEHLER = FEHLER/TREFFER).

Ausnahme:

Beim Stechen nach dem Finale (Gold-/Silbermedaille) wird der Modus vom Skeetfinale angewandt.

