
Deutscher Schützenbund



DEUTSCHER SCHÜTZENBUND E.V.

Regeln für Finale in den ISSF-Wettbewerben

Stand 01.01.2009

Gliederung Finale

F.1	Finale in den ISSF-Wettbewerben – allgemein	
F.1.1	Anzahl der Finalisten	
F.1.1.1	Ergebnisgleichheit Qualifikation Gewehr, Luftpistole, freie Pistole, Sportpistole	
F.1.1.2		Ergebnisgleichheit Qualifikation Flinte
F.1.1.3		Ergebnisgleichheit Qualifikation olympische Schnell- feuerpistole
F.1.2	Meldung zum Finale	
F.1.3	Vorbereitungszeit – Vorstellungszeit	
F.1.4	Startzeit	
F.1.4.2 ff.	Startpositionen	
F.1.5	Probescheiben und Wettkampfschüsse	
F.1.6	Ergebnisse im Finale	
F.1.7	Programm der Finalwettkämpfe	
F.1.7.1	Gewehr/Pistole 10 m/50 m	
F.1.7.2		KK-Gewehr 50 m Liegendkampf
F.1.7.3.1	Olympische Schnellfeuerpistole	
F.1.7.3.2		Sportpistole
F.1.7.4	Trap	
F.1.7.5	Skeet	
F.1.7.6	Doppeltrap	
F.1.8	Ergebnisgleichheit im Finale	
F.1.8.1	Gewehr/Pistole 10 m/50m – Sportpistole 25 m	
F.1.8.2.1		Olympische Schnellfeuerpistole
F.1.8.2.2	Sportpistole	
F.1.8.4 ff.	Trap/Doppeltrap/Skeet	
F.1.9	Defekte im Finale	
	Stichwortverzeichnis	
	Finaltabelle	

Finalregeln für ISSF-Disziplinen

F.1 Finalschießen

Spezielle technische Regeln für das Finale in den olympischen Wettbewerben

Bei den Deutschen Meisterschaften wird in den olympischen Wettbewerben und Klassen der ISSF ein Finale durchgeführt.

Weitere Finalwettkämpfe regelt die Ausschreibung.

Das ausgeschriebene Programm muss als Qualifikationswettkampf gemäß SpO vor dem Finale geschossen werden.

F.1.1 Anzahl der Finalisten

Gewehr, freie, Luft- und Sportpistole	8 Schützen
Trap, Doppeltrap und Skeet	6 Schützen
Olympische Schnellfeuerpistole	6 Schützen

F.1.1.1 **Ergebnisgleichheit Gewehr, Pistole 10 m/50 m, Sportpistole**

In den **Qualifikationswettkämpfen** Sportpistole entfällt bei Ergebnisgleichheit der ersten drei Ränge das Stechen laut SpO.

Die Platzierung erfolgt für alle Ränge – auch für die ersten drei Ränge im Wettbewerb Sportpistole nach Regel **0.12.1.2**.

F.1.1.1.1 Bei bleibender Ergebnisgleichheit entscheidet der Veranstalter durch Los,

wenn verschiedene Schützen im **Qualifikationswettkampf** das Höchstresultat erreicht haben;

wenn zwischen zwei oder mehreren Finalisten eine nicht zu entscheidende Ergebnisgleichheit besteht;

wenn am letzten Startplatz zwischen zwei oder mehreren Finalisten eine nicht zu entscheidende Ergebnisgleichheit besteht (z. B. am achten und neunten Platz), um zu bestimmen, wer im Finale schießen wird.

F.1.1.2 **Ergebnisgleichheit olympische Schnellfeuerpistole Qualifikation**

Die Ergebnisgleichheit zwischen zwei oder mehreren Schützen muss nach den Regeln 0.12.1 ff. entschieden werden.

Wenn aufgrund von Ergebnisgleichheiten mehr als sechs Schützen als Finalteilnehmer infrage kommen, wird die Ergebnisgleichheit gemäß Regel **F.1.8.2** entschieden.

F.1.1.3 **Ergebnisgleichheit Trap, Doppeltrap und Skeet Qualifikation**

Die Ergebnisgleichheit zwischen zwei oder mehreren Schützen muss nach Regel 3.0.11.3.2 entschieden werden.

Wenn aufgrund von Ergebnisgleichheiten mehr als sechs Schützen als Finalteilnehmer infrage kommen, wird die Ergebnisgleichheit gemäß Regel **F.1.8.4** entschieden.

F.1.2 **Meldung der Finalisten**

Die Finalisten müssen sich spätestens 20 Minuten vor Beginn des Finales in dem für die Vorbereitung vorgesehenen Bereich einfinden und sich mit der für den Finalwettbewerb benötigten Ausrüstung bei der Finalschießleitung melden.

F.1.2.1 Ein Finalist, der sich nicht rechtzeitig zum Finale anmeldet, wird mit dem Abzug von zwei Ringen vom ersten Finalschuss bestraft. Bei Flinte wird ein Treffer abgezogen.

F.1.3 **Vorbereitungs- und Vorbereitungszeit**

Die Vorbereitungszeit für Gewehr und Pistole beginnt mit dem Kommando **VORBEREITUNGSZEIT START**. Die Schützen werden während der Vorbereitungszeit und, wenn notwendig, während der ersten Minuten der Probeschießzeit vorgestellt. Während der Vorbereitungszeit dürfen sie an der Feuerlinie mit ihren Waffen hantieren, Trockenschießen sowie Halte- und Zielübungen ausführen.

F.1.3.1 Drei Minuten Vorbereitungszeit Gewehr/Pistole 10 m und 50 m

F.1.3.2 Zwei Minuten Vorbereitungszeit für olympische Schnellfeuerpistole und Sportpistole

F.1.4 **Startzeit**

Die Startzeit in jedem Finale beginnt mit dem Kommando **LADEN für den ersten Wettkampfschuss** bzw. für **die erste Serie** und muss im offiziellen Wettkampfprogramm ausgeschrieben sein.

Jede **Verschiebung** der Startzeit muss öffentlich bekannt gegeben und am Finalstand ausgehängt werden.

F.1.4.1 Jeder Finalist, der zur Startzeit nicht schussbereit an dem ihm zugewiesenen Platz ist, erhält automatisch den letzten Platz der Finalresultate und darf am Finale nicht teilnehmen.

F.1.4.2 **Startpositionen**

F.1.4.2.1 **10 m und 50 m Gewehr- und Pistolenwettbewerbe**

Finalstandnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
Platzierung	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.

F.1.4.2.2 **Olympische Schnellfeuerpistole**

entweder

Scheibengruppe		A	B	C
1. Durchgang	Platzierung	4.	5.	6.
2. Durchgang	Platzierung	1.	2.	3.

oder

Scheibengruppe		A	B
1. Durchgang	Platzierung	5.	6.
2. Durchgang	Platzierung	3.	4.
3. Durchgang	Platzierung	1.	2.

F.1.4.2.3 Sportpistole Frauen

	Gruppe A					Gruppe B				
Scheibe	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Platzierung	1.	2.	–	3.	4.	5.	6.	–	7.	8.

F.1.4.2.4 Trap, Doppeltrap und Skeet

Die Schützen treten in umgekehrter Reihenfolge ihrer Qualifikationsränge an:

6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

F.1.5 **Anzahl der Probescheiben und der Schüsse pro Scheibe**

F.1.5.1 Anzahl der Probescheiben – Papierscheiben

10 m Luftgewehr und Luftpistole:	je 4 Probescheiben
50 m Gewehr:	je 4 Probescheiben
Sportpistole 25 m und freie Pistole:	je 1 Probescheibe

F.1.5.2 Anzahl der Wettkampfschüsse pro Scheibe

10 m und 50 m Gewehr/Pistole	ein Schuss pro Scheibe
Sportpistole 25 m	fünf Schuss pro Scheibe

F.1.6 **Ergebnisse im Finale**

In allen Wettbewerben werden die Ergebnisse des Finalwettkampfes zu den Einzelergebnissen des Qualifikationwettkampfes addiert.

In der offiziellen Ergebnisliste müssen beide Ergebnisse – sowohl dasjenige der Qualifikation als auch das Finalergebnis – ausgedruckt sein.

F.1.6.1 In allen 10-m-, 25-m- und 50-m-Wettbewerben erfolgt die endgültige Auswertung der Serien oder Schüsse unmittelbar im Scheibengraben oder an den Schützenständen des Finalwettkampfes.

F.1.6.1.1 Über eventuelle Proteste wird eine sofortige Entscheidung getroffen, die endgültig ist.

F.1.6.2 Die Auswertung der Finalwettkämpfe erfolgt, soweit technisch möglich, mit elektronischen Scheiben oder Ringlesemaschinen oder mit manuellen Vorrichtungen, die eine Wertung der Ringe in 1/10-Werten ermöglichen (z.B. 1,0; 1,1; 1,2; 1,3 usw. bis zu einem Maximum von 10,9).

F.1.6.2.1 Schüsse auf Papierscheiben, die nicht durch Ringlesemaschinen gewertet werden können, werten Jurymitglieder mit von der Technischen Kommission (TK) genehmigten Messinstrumenten manuell aus. In KK-Gewehrwettbewerben dürfen Scheibeneinsätze (20 cm × 20 cm) verwendet werden.

F.1.7 **Programm der Finalwettkämpfe**

F.1.7.1 **Gewehr/Pistole 10 m/50 m**

Wettbewerb	Klasse	Sonstiges
Luftgewehr	Männer	
Luftpistole	Männer	
Luftgewehr	Frauen	
Luftpistole	Frauen	
Freie Pistole	Männer	
KK Dreistellungskampf (3 × 40)	Männer	Stehendanschlag
KK Dreistellungskampf (3 × 20)	Frauen	Stehendanschlag

F.1.7.1.1 Fünf Minuten Zeit für eine unbeschränkte Zahl von Probeschüssen. Beim Beginn wird das Kommando **START** gegeben und nach Ablauf der Zeit das Kommando **STOP**.

(Die Standaufsicht muss die letzten 30 Sekunden vor Ablauf der Probeschießzeit bekannt geben).

F.1.7.1.2 30 Sekunden Pause.

F.1.7.1.3 Der Finalwettkampf besteht aus zehn Schüssen, die einzeln nach folgenden Kommandos Schuss für Schuss abgegeben werden:

LADEN für den ersten (nächsten) Wettkampfschuss	Nach diesem Kommando darf der Schütze seine Waffe laden. Die Waffe darf vor diesem Kommando nicht geladen werden. Das heißt: Der Verschluss (das Schloss) von 50-m-Waffen muss offen sein. Es ist erlaubt, zwischen den Schüssen eine leere Hülse in der Kammer zu lassen. Luft- und Gasdruckwaffen dürfen erst nach dem Kommando LADEN gespannt werden. Die Patrone oder das Geschoss dürfen erst nach dem Kommando LADEN in die Kammer geladen werden.
ACHTUNG-3-2-1-START	Der Schütze hat 75 Sekunden Zeit für seinen Schuss. Dieses Kommando mit dem Rückwärtszählen soll dem Schützen genügend Zeit geben, seine Schießstellung einzunehmen. Die Schießzeit beginnt nach dem Kommando START .
STOP	Dieses Kommando erfolgt, nachdem der letzte Schütze geschossen hat, spätestens jedoch sofort nach Ablauf der Schusszeit. Die letzte Sekunde (75.) muss mit dem Wort STOP zusammenfallen.
SCHEIBENWECHSEL	Bei Zielergräben oder Zugscheibenanlagen nach dem Kommando STOP

F.1.7.1.4 Jeder vor dem Kommando **START** oder nach dem Kommando **STOP** abgegebene Schuss wird als Fehler (null) gewertet.

F.1.7.1.5 Gibt ein Schütze während der Einzelschusszeit mehr als einen Schuss ab, werden diese Schüsse alle als null gewertet und als Teil der zehn Finalschüsse gezählt.

- F.1.7.1.6** Nach sofortiger und endgültiger Auswertung jedes Schusses und Bekanntgabe der Resultate wird der Ablauf nach F.1.7.1.3 so lange wiederholt, bis alle zehn Schüsse abgegeben wurden.
- F.1.7.1.7** Wenn automatische Scheibenzuganlagen verwendet werden, dürfen die Scheiben erst nach dem Kommando **STOP** und **SCHEIBENWECHSEL** eingefahren werden, um jegliche Störung der Nachbarschützen zu vermeiden.
- F.1.7.1.8** Zielübungen zwischen dem Kommando **STOP** und dem folgenden Kommando **LADEN** sind nur in 10-m- und 50-m-Gewehr- und Pistolendisziplinen erlaubt, jedoch nur mit offenem Verschluss (Schloss) an KK-Waffen bzw. mit nicht gespannten Luftpistolen oder -gewehren.
- Trockenschießen ist verboten.**
- F.1.7.2 Freies Gewehr – liegend – Männer**
- F.1.7.2.1** Durchführung wie F.1.7.1
- F.1.7.2.2** Das Zeitlimit pro Schuss beträgt 45 Sekunden.
- F.1.7.3 25-m-Wettbewerbe**
- F.1.7.3.1 Olympische Schnellfeuerpistole – Männer**
- F.1.7.3.1.1** Eine Probeserie mit fünf Schüssen in vier Sekunden.
- F.1.7.3.1.2** Vier Wettkampfserien von fünf Schüssen in je vier Sekunden.
- F.1.7.3.1.3** Alle Finalisten schießen sowohl die Probe- als auch die Wettkampfserien entweder in zwei Gruppen von je drei Schützen oder in drei Gruppen von je zwei Schützen (siehe Regel **F.1.4.2.2**) zur gleichen Zeit und nach dem gleichen Kommando:

Für die Probeserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer einer Minute.
Für die erste (nächste) Wettkampfserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Minute.
ACHTUNG	Das rote Lichtsignal wird eingeschaltet oder die Scheiben werden in die abgewendete Ausgangsstellung gedreht.
3-2-1-START	Das Kommando START ist das Zeichen, den Zeitmechanismus der Scheibendrehung zu starten.
	Die Schützen müssen bei „1“ die Fertighaltung eingenommen haben.

F.1.7.3.2 **Sportpistole Frauen**

F.1.7.3.2.1 Eine Probeserie mit fünf Schüssen im Duellmodus

F.1.7.3.2.2 Vier Wettkampfserien von je fünf Schüssen im Duellmodus

Für die Probeserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Minute.
Für die erste (nächste) Wettkampfserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Minute.
ACHTUNG	Das rote Lichtsignal wird eingeschaltet oder die Scheiben werden in die abgewendete Ausgangsstellung gedreht.

F.1.7.4 **Trap**

F.1.7.4.1 **Qualifikation**

Männer 125 Wurfscheiben
Frauen 75 Wurfscheiben

F.1.7.4.2 **Finale**

Die sechs besten Männer/Frauen nehmen am Finale mit 25 Wurfscheiben teil.

F.1.7.4.3 Auf Station 1 darf ein Schütze die Flinte nicht schließen oder sich auf den nächsten Schuss vorbereiten, bevor der Richter – 10 Sekunden nachdem der Schütze auf Station 5 geschossen hat – das Kommando **FERTIG** gegeben hat.

F.1.7.4.4 Der Schütze darf nur **eine Patrone** zum Beschießen einer Wurfscheibe laden. Lädt ein Schütze zwei Patronen und gibt den zweiten Schuss ab, muss die Wurfscheibe als FEHLER gewertet werden.

F.1.7.5 **Skeet**

F.1.7.5.1 **Qualifikation**

Männer 125 Wurfscheiben
Frauen 75 Wurfscheiben

F.1.7.5.2 **Finale**

Die sechs besten Männer/Frauen nehmen am Finale mit 25 Wurfscheiben teil.

F.1.7.5.3 Der erste Schütze der Rotte darf nicht zur nächsten Station gehen, bevor der Richter – 20 Sekunden nachdem der letzte Schütze der Rotte auf der vorhergehenden Station geschossen hat – das Kommando **FERTIG** gegeben hat.

F.1.7.5.4 Wurffolge der Scheiben in Finale und Qualifikation

Station	Einzelscheiben		Dubletten	
	Hochhaus	Niederhaus	Hochhaus	Niederhaus
1	1		1 erste	1 zweite
2	1		1 erste	1 zweite
3	1		1 erste	1 zweite
4	1 erste	1 zweite	1 erste 1 zweite	1 zweite 1 erste
5		1	1 zweite	1 erste
6		1	1 zweite	1 erste
7			1 zweite	1 erste
8	1 erste	1 zweite		

F.1.7.6 **Doppeltrap**

F.1.7.6.1 Qualifikation

* Männer 150 Wurfscheiben (75 Dubletten)

F.1.7.6.2 Finale

Die sechs besten Männer nehmen am Finale mit 50 Wurfscheiben (25 Dubletten) teil.

F.1.7.6.3 Auf Station 1 darf ein Schütze die Flinte nicht schließen oder sich auf den nächsten Schuss vorbereiten, bevor der Richter – 10 Sekunden nachdem der Schütze auf Station 5 geschossen hat – das Kommando **FERTIG** gegeben hat.

F.1.7.6.4 Maschineneinstellung (C)

Maschinen 7 und 9
Wurfrichtung: 5 links/5 rechts
Wurfhöhe: 3 m bei 10 m
Wurfweite: 55 m

F.1.7.7 **Wurfscheiben in Trap, Doppeltrap und Skeet**

Es müssen Wurfscheiben verwendet werden, die mit farbigem Puder gefüllt sind.

F.1.8 **Entscheidung bei Ergebnisgleichheit**

Die Ergebnisse der Qualifikationsrunde und der Finalserie(n) werden addiert.

Wenn verschiedene Schützen in mehr als einem Rang ergebnisgleich sind, z.B. zwei Schützen für den zweiten Platz (Ränge 2 und 3) und zwei Schützen für den fünften Platz (Ränge 5 und 6), wird zuerst die Ergebnisgleichheit für den niedersten Rang durch Stechen entschieden, dann jene für den nächsthöheren Rang, bis alle Ergebnisgleichheiten entschieden sind.

F.1.8.1 Gewehr/Pistole 10 m/50 m

F.1.8.1.1 Ergebnisgleichheiten nach dem Finalwettkampf werden durch ein Stechen Schuss für Schuss entschieden.

F.1.8.1.1.1 Alle Schützen müssen nach dem letzten Schuss auf ihren Plätzen bleiben, bis die letzten Schüsse gewertet sind und die Finalergebnisse bekannt gegeben wurden. Sollte Ergebnisgleichheit bestehen, müssen ergebnisgleiche Schützen auf ihrem Stand bleiben; alle anderen Schützen verlassen sofort ihre Stände, lassen aber ihre Waffen am Schützenstand.

F.1.8.1.1.2 Das Stechen des Finales wird ohne Verzögerung und ohne zusätzliche Probeschüsse begonnen.

F.1.8.1.1.3 Mehrere Ergebnisgleichheiten Gewehr/Pistole 50 m:

Bei einer Verzögerung von mehr als fünf Minuten nach der Finalserie dürfen auf Antrag der betroffenen Schützen bis zu drei Aufwärmshots, für die keine Wertung angezeigt wird, innerhalb von maximal 30 Sekunden abgegeben werden. Die Zeit für die Aufwärmshots wird durch das Kommando START und STOP begrenzt.

F.1.8.1.1.4 Nach sofortiger und endgültiger Wertung und Bekanntgabe jedes Schusswerts wird der festgelegte Ablauf so lange wiederholt, bis die Ergebnisgleichheit gebrochen ist.

F.1.8.2 25-m-Wettbewerbe

F.1.8.2.1 Olympische Schnellfeuerpistole

F.1.8.2.1.1 Ergebnisgleiche Schützen schießen eine Serie von fünf Schüssen in der gleichen Zeit und zu gleichen Bedingungen wie im Finale (siehe Regel **F.1.7.3.1**), bis die Gleichheit gebrochen ist.

F.1.8.2.1.2 Alle anderen Schützen verlassen den Stand sofort nach Beendigung der Auswertung ihres Finalergebnisses.

F.1.8.2.1.3 Das Stechen beginnt ohne Verzögerung.

F.1.8.2.1.4 Ergebnisgleiche Schützen erhalten ihre Stände durch Auslösung unter Aufsicht der Jury zugewiesen. Wenn nach der Finalserie mehr als zwei Schützen ergebnisgleich sind, wird die Reihenfolge des Stechens durch Losentscheid festgelegt.

F.1.8.2.1.5 Jedes Stechen beginnt mit einer Probeserie von fünf Schüssen in vier Sekunden.

F.1.8.2.2 Sportpistole

F.1.8.2.2.1 Ergebnisgleiche Schützen schießen eine Serie von fünf Schüssen im Duellmodus, bis die Gleichheit gebrochen ist.

F.1.8.2.2.2 Alle anderen Schützen verlassen den Stand sofort nach Beendigung der Auswertung ihres Finalergebnisses.

F.1.8.2.2.3 Das Stechen beginnt ohne Verzögerung und ohne Probeschüsse.

F.1.8.4 **Trap, Doppeltrap und Skeet:**

F.1.8.4.1 Bei Ergebnisgleichheit nach der Finalserie schießen ergebnisgleiche Schützen ein Stechen, bis die Gleichheit gebrochen ist. Die Startpositionen werden durch die Jury ausgelost.

Die jeweils ergebnisgleichen Schützen stechen alle zur gleichen Zeit auf dem gleichen Stand, um die einzelnen Ränge festzustellen. Reihenfolge wie F.1.8.

Die Schießregeln sind die gleichen wie im jeweiligen Finale.

Ergebnisgleiche Schützen müssen in normaler Rotation auf die gleiche Zahl von Wurfscheiben auf den jeweiligen Stationen schießen.

Schützen, die ergebnisgleich bleiben, schießen so lange weiter, bis alle Ergebnisgleichheiten entschieden sind.

F.1.8.4.2 **Trap**

Alle ergebnisgleichen Schützen schießen hintereinander, beginnend auf Station 1 je eine reguläre Wurfscheibe in der von der Jury ausgelosten Reihenfolge.

Bevor der erste Schütze schießt, muss auf jeder Station eine reguläre Wurfscheibe zur Ansicht geworfen werden.

Die Scheiben müssen für jeden Schützen von derselben Maschine geworfen werden.

Nach dem Kommando START lädt der Schütze eine Patrone, beschießt die Scheibe und nimmt unmittelbar hinter der nächsten Station Aufstellung. Die nachfolgenden Schützen nehmen hinter dem ersten Schützen Aufstellung.

Der erste Schütze darf erst nach dem Kommando START die betreffende Station einnehmen.

Der Schütze, der seine Wurfscheibe verfehlt, ist der Verlierer und scheidet aus.

F.1.8.4.3 **Doppeltrap**

Alle ergebnisgleichen Schützen schießen hintereinander, beginnend auf Station 1, je eine reguläre Dublette in der von der Jury ausgelosten Reihenfolge.

Bevor der erste Schütze schießt, muss auf Station 1 eine reguläre Dublette zur Ansicht geworfen werden.

Nach dem Kommando START lädt der Schütze, beschießt die Dublette und nimmt unmittelbar hinter der nächsten Station Aufstellung. Die nachfolgenden Schützen nehmen hinter dem ersten Schützen Aufstellung.

Der erste Schütze darf erst nach dem Kommando START die betreffende Station einnehmen.

Der Schütze mit den meisten FEHLERN auf einer Station ist der Verlierer und scheidet aus.

F.1.8.4.4

Skeet

Das Stechen findet nur auf Station 4 statt.

Vor dem Stechen steht der erste Schütze unmittelbar hinter Station 4 wobei eine reguläre Dublette zur Ansicht geworfen wird.

Die nachfolgenden Schützen nehmen hinter dem ersten Schützen in der von der Jury ausgelosten Reihenfolge Aufstellung.

Nach dem Kommando START lädt der Schütze, beschießt die Dublette (Hochhaus/Niederhaus) und nimmt unmittelbar hinter dem letzten Schützen Aufstellung. Die nachfolgenden Schützen nehmen hinter dem ersten Schützen Aufstellung.

Der erste Schütze darf erst nach dem Kommando START die betreffende Station einnehmen.

Der Schütze mit den meisten FEHLERN auf einer Station ist der Verlierer und scheidet aus.

Weiterhin ergebnisgleiche Schützen verbleiben am Stand und der erste Schütze nimmt die Station ein, schießt eine Dublette in umgekehrter Reihenfolge (Niederhaus/Hochhaus) und nimmt unmittelbar hinter dem letzten Schützen Aufstellung. Die nachfolgenden Schützen nehmen hinter dem ersten Schützen Aufstellung.

Diese Prozedur (Hochhaus/Niederhaus) – (Niederhaus/Hochhaus) erfolgt so lange, bis alle Ergebnisgleichheiten entschieden sind.

F.1.9

Defekte im Finale

F.1.9.1

Gewehr/Pistole

Im Fall eines zulässigen Defekts darf der Schütze den (die) nicht abgegebenen Schuss (Schüsse) oder die nicht abgegebene(n) Serie(n) ergänzen oder wiederholen, und zwar **einmal** während des Finales inklusive Stechen, wenn er innerhalb von drei Minuten nach Anerkennung des Defekts als **zulässig** die Waffe oder Munition reparieren oder austauschen kann.

Im Fall eines **nicht zulässigen** Defekts ist eine Wiederholung/ Komplettierung nicht gestattet.

F.1.9.1.1

Im Fall eines zulässigen Defekts sollten die Resultate aller anderen Schützen nicht gezeigt werden. Alle anderen Finalisten müssen warten, bis der Schütze mit dem Defekt schießt (innerhalb der erlaubten Zeit). Danach sollen alle Ergebnisse gezeigt und das Finale fortgesetzt werden.

F.1.9.1.2

Tritt ein **Defekt aller Finalscheiben** auf, wird wie folgt verfahren:

F.1.9.1.2.1

Die fertigen Schüsse/Serien werden als Teilergebnis gewertet.

F.1.9.1.2.2

Wenn der Defekt behoben ist und das Finale innerhalb einer Stunde fortgesetzt werden kann, werden die ausstehenden Schüsse/Serien nachgeholt.

Wenn die Schützen wieder am Stand sind, werden ihnen in den 10-m- und 50-m-Gewehr- und Pistolenwettbewerben fünf Minuten lang eine unbegrenzte Zahl von Probeschüssen erlaubt.

Im Wettbewerb 25 m Schnellfeuerpistole und in der Disziplin 25 m Sportpistole wird eine Probeserie gestattet.

F.1.9.1.2.3 Kann die Unterbrechung nicht behoben werden, ist also eine Fortsetzung des Finales in der oben genannten Zeit nicht möglich, wird das registrierte Teilergebnis (**F.1.9.2.1**) als Endergebnis des Wettkampfes gewertet und die Wertung erfolgt auf dieser Grundlage. Das Finalergebnis zählt dann als letzte Serie gemäß den Regeln für die Ergebnisgleichheit.

F.1.9.1.2.4 Bei Ausfall einer einzelnen Scheibe wird dem Schützen ein Ersatzstand zugewiesen.

Wenn der Schütze es verlangt, erhält er zwei Minuten Zeit für Probeschüsse, bevor er den fehlenden Wettkampfschuss wiederholt.

F.1.9.2 **Defekte in Flintenwettbewerben:**

F.1.9.2.1 Im Fall einer **zulässigen Waffen- oder Munitionsstörung** muss das Finale zeitlich verzögert werden. Der Schütze hat fünf Minuten Zeit, um seine Flinte zu reparieren, eine Ersatzflinte zu beschaffen oder seine Munition auszutauschen. Danach muss das Finale fortgesetzt werden.

F.1.9.2.2 Der Schütze hat **zweimal** während des Finales inklusive Stechen die Gelegenheit, einen Defekt (Flinte/Munition) zu beheben.

F.1.9.2.3 Tritt ein **Defekt des Finalstandes** ein, muss wie folgt verfahren werden:

F.1.9.2.3.1 Die abgegebenen Schüsse werden als **Teilergebnis** gewertet.

F.1.9.2.3.2 Ist der **Defekt behoben** und kann das Finale innerhalb einer Stunde fortgesetzt werden, werden die verbleibenden Schüsse geschossen.

F.1.9.2.3.3 Kann der **Defekt nicht behoben** werden und besteht die Möglichkeit, das Finale innerhalb einer Stunde auf einen benachbarten Stand mit gleichwertigen Voraussetzungen zu verlegen, so kann das Finale auf diesem benachbarten Stand abgeschlossen werden. Beim Trap ist kein Protest wegen ungleicher Scheibenverteilung erlaubt.

F.1.9.2.3.4 Kann der **Defekt nicht behoben** werden und kann das Finale nicht innerhalb einer Stunde fortgesetzt oder an einen anderen benachbarten Stand verlegt werden, so muss das **Teilergebnis** festgestellt werden, das zu dem Zeitpunkt, zu dem alle Schützen die gleiche Anzahl von Scheiben im unterbrochenen Finale geschossen haben, aufgezeichnet wurde. Dies wird als Gesamtergebnis des Finales gewertet und zum Qualifikationsergebnis hinzugezählt. Die Siegerehrung wird auf dieser Basis durchgeführt.

F.1.9.2.3.5 **Treffergleiche Schützen** werden gemäß den Regeln für die Reihung der Plätze 7 und 8 gereiht. Das Finalergebnis (Teilergebnis) zählt hierbei als die letzte Serie.

Stichwortverzeichnis Finalschießen	
Anzahl der Finalisten	F.1.1
Anzahl der Probescheiben und der Schüsse je Scheibe	F.1.5 ff.
Aufwärmeschüsse – Gewehr/Pistole 50 m	F.1.8.1.1.3
Ausrüstung/Schießbekleidung	F.1.2.1
Auswertung – Proteste	F.1.6.1
Auswertungsverfahren	F.1.6.2
Defekt aller Finalscheiben	F.1.9.1.2
Defekt aller Finalscheiben – Reparatur nicht möglich	F.1.9.1.2.3
Defekt einer Finalscheibe – Wechsel des Finalstandes	F.1.9.1.2.4
Defekte – allgemein	F.1.9
Defekte – Ansage/Anzeige der Schüsse	F.1.9.1.1
Defekte – Anzahl der erlaubten Defekte	F.1.9.1
Defekte – Flinte	F.1.9.2
Defekte – Flinte Finalstand	F.1.9.2.3
Defekte – Gewehr/Pistole	F.1.9.1
Ergebnisgleichheit – allgemein	F.1.8
Ergebnisgleichheit – Flinte – Allgemein	F.1.8.4
Ergebnisgleichheit – Flinte – Doppeltrap	F.1.8.4.3
Ergebnisgleichheit – Flinte – Skeet	F.1.8.4.4
Ergebnisgleichheit – Flinte – Trap	F.1.8.4.2
Ergebnisgleichheit – Gewehr/Pistole 10 m/50 m	F.1.8.1
Ergebnisgleichheit – olympische Schnellfeuerpistole	F.1.8.2.1
Ergebnisgleichheit – Sportpistole	F.1.8.2.2
Ergebnisgleichheit 25-m-Wettbewerbe	F.1.8.2
Ergebnisgleichheit, Qualifikation – Flinte	F.1.1.3
Ergebnisgleichheit, Qualifikation – Gewehr/Pistole 10 m/50 m – Sportpistole	F.1.1.1
Ergebnisgleichheit, Qualifikation – olympische Schnellfeuerpistole	F.1.1.2
Ergebnisse im Finale	F.1.6
Finale in den ISSF–Wettbewerben	F.1
Losentscheid – nach regulärem Flintenwettbewerb – für Stechen	F.1.8.4.1
Losentscheid – olympische Schnellfeuerpistole – für Stechen	F.1.8.2.1.4
Losentscheid – Qualifikation	F.1.1.1.1
Meldung der Finalisten	F.1.2
Nicht anwesende Finalisten	F.1.4.1
Programm – 25-m-Wettbewerbe	F.1.7.3
Programm – Doppeltrap	F.1.7.6
Programm – Gewehr 50–m-Liegendkampf	F.1.7.2
Programm – Gewehr/Pistole 10 m/50 m	F.1.7.1
Programm – olympische Schnellfeuerpistole	F.1.7.3.1
Programm – Skeet	F.1.7.5
Programm – Sportpistole	F.1.7.3.2
Programm – Trap	F.1.7.4
Programm der Finalkämpfe	F.1.7
Proteste – Auswertung	F.1.6.1
Schießbekleidung/Ausrüstung	F.1.2.1
Startpositionen	F.1.4.2 ff.

Startzeit	F.1.4
Startzeit – nicht anwesende Finalisten	F.1.4.1
Startzeit – Verschiebung	F.1.4
Trockenschießen	F.1.7.1.8
Trockenschießen – Finale	F.1.7.1.8
Verschiebung – Startzeit	F.1.4
Vorbereitungszeit	F.1.3 ff.
Vorstellung der Finalteilnehmer	F.1.3
Wurfscheiben	F.1.7.7



04_Finale_2009.doc

Finaltabelle



Wettbewerbs-Nr.	Wettbewerb	Klasse, Anzahl der Finalisten	Qualifikation	Vorbereitungs- und Vorstellungszeit	Probeschüsse Zeit für Probeschüsse Probeschleiben	Finalschüsse/-serien (Anschlag)	Schießzeit je Finalschuss/je Finalserie	Sonstiges
1.10	Lufgewehr	8 Männer	60 Schuss	3 Minuten	unbeschränkt	10 Schüsse (stehend)	75 Sekunden	Ankündigung der letzten 30 Sekunden der Probeschießzeit
2.10	Luftpistole	8 Männer	60 Schuss		5 Minuten			
1.10	Lufgewehr	8 Frauen	40 Schuss		4 Probeschleiben			
2.10	Luftpistole	8 Frauen	40 Schuss		1 Probeschleibe			
2.20	Freie Pistole	8 Männer	60 Schuss		4 Probeschleiben			
1.40	KK 50 m (3 x 20)	8 Frauen	60 Schuss					
1.60	KK 50 m (3 x 40)	8 Männer	120 Schuss					
1.80	KK liegend 50 m	8 Männer	60 Schuss		4 Probeschleiben	10 Schüsse (liegend)	45 Sekunden	und dem Beginn des ersten Finalschusses
2.30	Olympische Schnellfeuerpistole	6 Männer	60 Schuss	2 Minuten	1 Probeserie mit 5 Schüssen in 4 Sekunden	4 Wettkampfserien von 5 Schüssen in	4 Sekunden	
2.40	KK-Sportpistole	8 Frauen	60 Schuss	2 Minuten	1 Probeserie von 5 Schüssen – Duell	4 Wettkampfserien von 5 Schüssen im	Duellmodus	
3.10	Trap	6 Männer	125 Wurfscheiben			25 Wurfscheiben		Jeweils ein Schuss pro Scheibe
3.20	Skeet	6 Frauen	75 Wurfscheiben			25 Wurfscheiben		
3.10	Trap	6 Frauen	75 Wurfscheiben					
3.20	Skeet	6 Frauen	75 Wurfscheiben					
3.15	Doppeltrap	6 Männer	75 Dubletten (150 Scheiben)			25 Dubletten (50 Wurfscheiben)		

In den Wettbewerben olympische Schnellfeuerpistole und Flintenschießen wird, wenn infolge Ergebnisgleichheiten mehr als sechs Teilnehmer als Finalisten infrage kommen, gemäß den Regeln für Ergebnisgleichheit im Finale am Ende der Qualifikation um den Einzug ins Finale gestochen.

Die Finalisten müssen sich spätestens 20 Minuten vor Beginn des Finales in dem für die Vorbereitung vorgesehenen Bereich einfinden und sich mit der für den Finalwettbewerb benötigten Ausrüstung bei der Finalschießleitung melden.

Die Finalisten müssen ihre komplette Schießbekleidung tragen und die für das Finalschießen benötigte Schießausrüstung mit sich führen.

Die Vorbereitungszeit beginnt mit dem Kommando **VORBEREITUNGSZEIT START**. Die Finalisten werden während der Vorbereitungszeit und, wenn nötig, während der ersten Minuten der Probeschießzeit vorgestellt. Während der Vorbereitungszeit dürfen sie an der Feuerlinie mit ihren Waffen hantieren, trocken schießen sowie Halte- und Zielübungen ausführen.

DSB Shop

Wir freuen uns auf Ihren Besuch, auch im Internet.



Krawatte



Schirm



Krawatte



Schal

www.dsb-shop.de

DSB-Shop
c/o Ernst Schmitz GmbH
Richard-Klinger-Str. 11
65510 Idstein
Tel.: 0180 / 500 38 57
Fax: 06126 / 99 74 19
E-Mail: dsb-info@ernstschmitz.de



**DEUTSCHER
SCHÜTZENBUND E.V.**