
Deutscher Schützenbund



Regeln für Finale in den ISSF-Wettbewerben

Ausgabe 2005
Gültig ab 01.01.2005 – Ergänzung April 2005

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 Schnellfeuerpistole	
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 Qualifikation**

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 Losentscheid:

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 Regel 0.12.1 ff entschieden werden.

Wenn aufgrund von Ergebnisgleichheiten mehr als sechs Schützen als Finalteilnehmer in Frage 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 in Frage 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 Die Finalisten müssen ihre komplette Schießbekleidung tragen und die für das Finalschießen benötigte Schießausrüstung mit sich führen.

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 die Schützen an der Feuerlinie mit ihren Waffen hantieren, Trockenschießen sowie Halte- und Zielübungen ausführen.

F.1.3.1 Drei (3) Minuten Vorbereitungszeit Gewehr/Pistole 10 m und 50 m

F.1.3.2 Zwei (2) Minuten Vorbereitungszeit für Olympische Schnellfeuerpistole und Sportpistole.

F.1.4 **Startzeit**

Die Startzeit in jedem Finale beginnt mit dem Kommando **LADEN für den 1. Wettkampfschuß** bzw. für **die erste Serie** und muß im offiziellen Wettkampfprogramm ausgeschrieben sein.

Jede **Verschiebung** der Startzeit muß öffentlich bekanntgegeben 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 (1) Schuß pro Scheibe.
Sportpistole 25 m	fünf (5) 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 jenes 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, werden durch Jurymitglieder mit von der TK genehmigten Meßinstrumenten manuell ausgewertet. In KK-Gewehrwettbewerben dürfen Scheibeneinsätze (20 cm x 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 (3x40)	Männer	Stehendanschlag
KK Dreistellungskampf (3x20)	Frauen	Stehendanschlag

F.1.7.1.1 Fünf (5) 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 bekanntgeben).

F.1.7.1.2 Dreißig (30) Sekunden Pause.

F.1.7.1.3 Der Finalwettkampf besteht aus 10 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 Verschuß (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 darf 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 (0) gewertet und als Teil der 10 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 solange wiederholt, bis alle 10 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 Verschuß (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 ist 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 5 Schüssen in 4 Sekunden.
- F.1.7.3.1.2** Vier (4) Wettkampfserien von 5 Schüssen in je 4 Sekunden.
- F.1.7.3.1.3** Alle Finalisten schießen sowohl die Probe- als auch die Wettkampfserien entweder in zwei Gruppen von drei Schützen oder in drei Gruppen von 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 Zeit von einer Minute.
Für die erste (nächste) Wettkampfserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Zeit von 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 5 Schüssen im Duellmodus.
- F.1.7.3.2.2** Vier (4) Wettkampfserien von je 5 Schüssen im Duellmodus.

Für die Probeserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Zeit von einer (1) Minute.
Für die erste (nächste) Wettkampfserie LADEN	Alle Schützen laden innerhalb einer Zeit von einer (1) 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 (6) 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 (1) Patrone** zum Beschießen einer (1) 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 (6) 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		Doubletten	
	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 Doubletten)

-
- F.1.7.6.2 Finale**
Die sechs (6) besten Männer nehmen am Finale mit 50 Wurf-
scheiben (25 Doubletten) 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 Se-
kunden 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 im Falle von Ergebnisgleichheit****
Die Ergebnisse der Qualifikationsrunde und der Finalserie(n) wer-
den addiert.
Wenn verschiedene Schützen in mehr als einem Rang ergebnis-
gleich sind, z.B. zwei Schützen für den zweiten Platz (Rang 2 und
3) und zwei Schützen für den fünften Platz (Rang 5 und 6), wird
zuerst die Ergebnisgleichheit für den niedersten Rang durch Ste-
chen entschieden, dann jene für den nächst höheren 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 Finaler-
gebnisse bekanntgegeben wurden. Sollte Ergebnisgleichheit be-
stehen, müssen ergebnisgleiche Schützen auf ihrem Stand blei-
ben; 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 zu-
sätzliche Probeschüsse begonnen.
- F.1.8.1.1.3 Mehrere Ergebnisgleichheiten Gewehr / Pistole 50 m:**
Bei einer Verzögerung von mehr als fünf (5) Minuten nach der
Finalserie dürfen auf Antrag der betroffenen Schützen bis zu drei
(3) Aufwärmgeschüsse, für die keine Wertung angezeigt wird, in-
nerhalb von maximal 30 Sekunden abgegeben werden. Die Zeit
für die Aufwärmgeschüsse wird mit dem Kommando START und
STOP begrenzt.

-
- F.1.8.1.1.4** Nach sofortiger und endgültiger Wertung und Bekanntgabe jedes Schußwertes 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 (1) 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 Auslosung unter Aufsicht der Jury zugewiesen. Wenn nach der Finalserie mehr als zwei (2) 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 (5) Schüssen in vier (4) Sekunden.
- F.1.8.2.2** **Sportpistole**
- F.1.8.2.2.1** Ergebnisgleiche Schützen schießen eine (1) 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** Im Falle von 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 solange weiter bis alle Ergebnisgleichheiten entschieden sind.
- F.1.8.4.2** **Trap**
- Alle ergebnisgleichen Schützen schießen hintereinander, beginnend auf Station 1 je eine (1) reguläre Wurfscheibe in der von der Jury ausgelosten Reihenfolge.
- Bevor der erste Schütze schießt, muß auf jeder Station eine (1) 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 (1) 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 fehlt, ist der Verlierer und scheidet aus.

F.1.8.4.3 **Doppeltrap**

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

Bevor der erste Schütze schießt, muß auf Station 1 eine (1) reguläre Doublette zur Ansicht geworfen werden.

Nach dem Kommando START lädt der Schütze, beschießt die Doublette 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 (1) reguläre Doublette 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 Doublette (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 und schießt eine Doublette 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 solange, bis alle Ergebnisgleichheiten entschieden sind.

F.1.9 Defekte im Finale

F.1.9.1 Gewehr / Pistole

Im Falle eines zulässigen Defekts darf der Schütze den 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 3 Minuten nach Anerkennung des Defekts als **zulässig** die Waffe oder Munition reparieren oder austauschen kann.

Im Falle eines **nicht zulässigen** Defekts ist eine Wiederholung nicht gestattet.

F.1.9.1.1 Im Falle 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.

Nachdem die Schützen wieder am Stand sind, werden ihnen in den 10 m und 50 m Gewehr- und Pistolenwettbewerben fünf (5) 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, so daß eine Fortsetzung des Finales in der oben genannten Zeit nicht möglich ist, 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 (2) Minuten Zeit für Probeschüsse bevor er den fehlenden Wettkampfschuß wiederholt.

F.1.9.2 Defekte in Flintenwettbewerben:

F.1.9.2.1 Im Falle einer **zulässigen Waffen- oder Munitionsstörung** muß das Finale zeitlich verzögert werden. Der Schütze hat fünf (5) Minuten Zeit um seine Flinte zu reparieren, eine Ersatzflinte zu beschaffen oder seine Munition auszutauschen. Nach fünf (5) Minuten 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 (1) 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 auf einen benachbarten Stand mit gleichwertigen Voraussetzungen innerhalb einer (1) Stunde 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 um das Finale innerhalb einer (1) Stunde fortzusetzen oder an einen anderen benachbarten Stand zu verlegen, so muß das zu dem Zeitpunkt, an dem alle Schützen die gleiche Anzahl von Scheiben im unterbrochenen Finale geschossen haben, aufgezeichnete **Teilergebnis** festgestellt werden. 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
Aufwärmgeschüsse – 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 Flinte – 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





Finaltabelle

Wettk Nr.	Wettbewerb	Klasse, Anzahl der Finalisten	Qualifikation		Vorbereitungs- und Vorstellungszeit	Probeschüsse Zeit für Probeschüsse	Finalschüsse/-serien (Anschlag)	Schießzeit je Finalschiß / je Finalserie	Sonstiges
			Probeschüsse	Probeschreiben					
1.10	Luftgewehr	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	Luftgewehr	8 Frauen	40 Schuß		4 Probeschreiben				
2.10	Luftpistole	8 Frauen	40 Schuß		1 Probescheibe				
2.20	Freie Pistole	8 Männer	60 Schuß		4 Probeschreiben				
1.40	KK 50 m (3x20)	8 Frauen	60 Schuß		4 Probeschreiben				
1.60	KK 50 m (3x40)	8 Männer	120 Schuß						
1.80	KK Liegend 50m	8 Männer	60 Schuß						
2.30	Olympische Schnellfeuerpistole	6 Männer	60 Schuß	2 Minuten	1 Probeserie mit 5 Schüssen in 4 Sekunden	10 Schüsse (liegend)	45 Sekunden	und dem Beginn des ersten Finalschusses	
2.40	KK-Sportpistole	8 Frauen	60 Schuß	2 Minuten	1 Probeserie von 5 Schüssen – Duell	4 Wettkampfserien von 5 Schüssen in	4 Sekunden		
3.10	Trap	6 Männer	125 Wurfscheiben			4 Wettkampfserien von 5 Schüssen im	Duellmodus		
3.20	Skeet	6 Frauen	75 Wurfscheiben			25 Wurfscheiben		Jeweils ein (1) Schuß pro Scheibe	
3.10	Trap	6 Frauen	75 Wurfscheiben			25 Wurfscheiben			
3.20	Skeet	6 Männer	75 Wurfscheiben			25 Wurfscheiben			
3.15	Doppeltrap	6 Männer	75 Doubletten (150 Scheiben)			25 Doubletten (50 Wurfscheiben)			

In den Wettbewerben Olympische Schnellfeuerpistole, Flintenschießen wird, wenn infolge Ergebnisgleichheiten mehr als 6 Teilnehmer als Finalteilnehmer in Frage kommen, um den Einzug ins Finale gemäß den Regeln für Ergebnisgleichheit im Finale am Ende der Qualifikation 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 notwendig, während der ersten Minuten der Probeschießzeit vorgestellt. Während der Vorbereitungszeit dürfen die Finalisten an der Feuerlinie mit ihren Waffen hantieren, trockenschießen sowie Halte- und Zielübungen ausführen.

RG-Light-Point

Reines Lichtgewehr



So macht Schießen richtig Spaß...

- effektive Jugend- und Öffentlichkeitsarbeit
- Sommerbiathlon - keine gesetzlichen Auflagen



ohne Altersbeschränkung

DSB 8er-Anlage

Dynamisches Schießen für Kinder und Jugendliche

Set bestehend aus:
1 RG-Light-Point (ohne Visierung)
Zentraldisplay, 8 Funkziele

unsere starken Marken



Lichtschießen



RG-TWINMASTER
Luftdruckwaffen



Gas/Alarmwaffen

zu beziehen im Waffen-Fachhandel oder bei:
Rohm GmbH, Postfach 1101, 89565 Sonthofen
Tel. 07325/16-0, Fax 07325/16-492
www.roehm-rg.de, e-mail: info@roehm-rg.de