



7.14.0 FINALE IN DEN OLYMPISCHEN WETTBEWERBEN

7.14.1

Wettbewerbe	Männer/ Frauen	Schießzeit
10 m Luftgewehr	Männer	75 Sekunden
10 m Luftgewehr	Frauen	75 Sekunden
50m Gewehr 3 Stellung (Stehend Anschlag)	Männer	75 Sekunden
50 m Gewehr 3 Stellung (Stehend Anschlag)	Frauen	75 Sekunden
50 m Gewehr Liegend	Männer	45 Sekunden

7.14.2

Ein volles Programm muss als Qualifikation für das Finale in jedem Olympischen Wettbewerb geschossen werden.

7.14.2.1

Finalisten je Wettbewerb: Acht (8) Schützen

7.14.2.2

Startpositionen

Die für das Finale qualifizierten Schützen erhalten entsprechend ihrem Qualifikationsrang folgende Startpositionen zugeteilt:

Standnummer:	1	2	3	4	5	6	7	8
Startposition:	1 st	2 nd	3 rd	4 th	5 th	6 th	7 th	8 th

7.14.3

Anzahl der Scheiben: Zehn (10)

7.14.3.1

Eine Reservescheibe mit Scheibendarstellung muss rechts und links der acht (8) Finalscheiben verfügbar sein.

7.14.3.2

Nur Papierscheiben

7.14.3.2.1

Anzahl der Probescheiben: 4 Scheiben pro Wettbewerb.

7.14.3.2.2

Anzahl der Wettkampfschüsse je Scheibe: ein (1) Schuss pro Scheibe .

7.14.3.3

Nur Elektronische Scheiben

7.14.3.3.1

Die Scheibendarstellung auf den Monitoren der Zuschauer muss für alle acht (8) Monitore die gleiche und für die Zuschauer gut sichtbar sein.



7.14.4 Finalwettbewerbe – Programmablauf

ALLE KOMMANDOS MÜSSEN IN ENGLISCHER SPRACHE GEGEBEN WERDEN.

7.14.4.1 Meldung für das Finale am Schießstand

7.14.4.1.1 Die Mannschaftsführer sind dafür verantwortlich, dass sie ihre Schützen mit der für das Finale notwendigen kompletten Schießausrüstung mindestens 20 Minuten vor der im Programm vorgesehenen Startzeit im Vorbereitungsraum bei der Jury melden. Die Schützen müssen Schießkleidung tragen und nur die notwendige Ausrüstung mitführen. Die Jurymitglieder und Standaufsichten sollen ihre Prüfungen im Vorbereitungsraum durchführen.

7.14.4.1.2 **Die Meldezeit** muss im offiziellen Schießprogramm ausgedruckt sein. Jede Verzögerung muss angekündigt und im Finalstand angeschlagen sein.

7.14.4.1.3 Das Scheibenbild auf allen acht (8) Monitoren der Zuschauer muss gleich und gut sichtbar sein.

7.14.4.2 Vorbereitungs- und Vorstellungszeit

7.14.4.2.1 Die drei (3) Minuten Vorbereitungszeit beginnen mit dem Kommando **“PREPARATION TIME BEGINS NOW”**. Die Schützen werden vor und während der Vorbereitungszeit und wenn nötig, in den ersten Minuten der Zeit für Probeschüsse vorgestellt. Vor und während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen mit ihren Waffen hantieren, trockenschießen sowie Halte- und Zielübungen ausführen

7.14.4.3 Das Abschießen von Gas/Luft bei Luftgewehren ist nicht erlaubt und Zuwiderhandlung zieht eine Verwarnung und bei Wiederholung einen Abzug von zwei (2) Ringen nach sich.

7.14.5 **Die Startzeit** für jeden Finalwettbewerb beginnt mit dem Kommando **“LOAD”** für den ersten Wettkampfschuss jeden Finalwettbewerbes und muss im offiziellen Schießprogramm ausgedruckt sein. Jede Verzögerung muss angekündigt und im Finalstand angeschlagen sein.

7.14.5.1 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.

7.14.6 Wettkampfablauf

7.14.6.1 Am Ende der Vorbereitungszeit gibt die Standaufsicht das Kommando **“SIGHTING TIME START”**. Fünf (5) Minuten Probezeit für eine unbeschränkte Zahl von Probeschüssen stehen zur Verfügung.

7.14.6.1.1 30 Sekunden vor dem Ablauf der Probezeit kündigt die Standaufsicht an: **“30 SECONDS”**.



7.14.6.1.2 Am Ende der fünf (5) Minuten Probezeit erfolgt das Kommando **“STOP”**.

7.14.6.2 30 Sekunden Pause- versichern, dass die Scheiben bereit sind.

7.14.6.3 Kommandos

Die Finalwettkampf besteht aus 10 Schüssen, die einzeln nach folgenden Kommandos Schuss für Schuss abgegeben werden:

<p>“FOR THE FIRST / NEXT COMPETITION SHOT – LOAD”</p>	<p>Nach diesem Kommando lädt der Schütze sein Gewehr. Das Gewehr darf vor diesem Kommando nicht geladen werden. Das bedeutet der Verschluss von 50m Gewehren muss offen sein. Es ist gestattet, eine leere Hülse zwischen den Schüssen in der Kammer zu belassen. 10m Luftgewehre müssen entspannt sein. Die Patrone oder das Geschoss darf erst nach dem Kommando “LOAD” in die Kammer geschoben werden.</p>
<p>“ATTENTION 3-2-1-START”</p>	<p>Der Schütze hat 75 Sekunden Zeit für seinen Schuss. / 45 Sekunden in der Liegendstellung. Dieses Kommando mit dem Rückwärtszählen soll den Schützen genügend Zeit geben ihre Schießstellung einzunehmen. Die Schießzeit beginnt wenn das Kommando “START” gegeben wurde.</p>
<p>“STOP”</p>	<p>Dieses Kommando erfolgt ungefähr fünf (5) Sekunden nachdem der letzte Schütze geschossen hat, spätestens jedoch sofort nach Ablauf der Schusszeit. Die letzte Sekunde muss mit dem Kommando “STOP” zusammenfallen.</p>
<p>“CHANGE TARGETS”</p>	<p>Bei Anzeigendeckungen oder Scheibenzuganlagen nach dem Kommando “STOP”.</p>

7.14.6.3.1 Umgehend nach dem Kommando **“STOP”** sollte die Ergebnis- ansage beginnen.

7.14.6.3.2 10 Sekunden nach der **sofortigen und endgültigen Wertung** jedes Schusses und der Ansage der Ergebnisse wird der angegebene Ablauf wiederholt bis alle 10 Schüsse abgegeben wurden. Jeder Protest muss sofort vom Schützen oder seinem Trainer durch Heben der Hand angezeigt werden.



- 7.14.6.3.3** Jeder vor dem Kommando “**START**” oder nach dem Kommando “**STOP**” abgegebene Schuss wird als Fehler (Null) gewertet.
- 7.14.6.3.4** Gibt ein Schütze nach dem Kommando mehr als einen Schuss ab, so wird dieser Finalschuss als Null gewertet.
- 7.14.6.3.5** Werden Scheibenzuganlagen verwendet, dürfen die Scheiben erst nach dem Kommando “**STOP**” und “**CHANGE TARGETS**”, eingefahren werden, um die Störung der Nachbarschützen zu vermeiden.
- 7.14.6.3.6** **Zielübungen sind nur** zwischen dem Kommando “**STOP**” und dem folgenden Kommando “**LOAD**” erlaubt, jedoch nur mit offenem Verschluss bei 50m Gewehr bzw. mit nicht gespanntem 10m Luftgewehr. **TROCKENSCHIESSEN IST VERBOTEN.**
- 7.14.7** **Finalergebnisse**
- 7.14.7.1** In allen Wettbewerben werden die Ergebnisse des Finalwettkampfes zu den Einzelergebnissen des Qualifikationwettkampfes addiert.
- 7.14.7.2** Die Ergebnisse der Qualifikation und des Finales müssen kombiniert auf der Hauptergebnistafel angezeigt werden und in der offiziellen Ergebnisliste ausgedruckt werden.
- 7.14.7.3** Proteste müssen sofort entschieden werden. Die Entscheidung ist endgültig und die Protestgebühr kann fällig werden.
- 7.14.7.4** Die Auswertung der Finalwettkämpfe erfolgt, soweit 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). Schüsse auf Papierscheiben, die nicht durch Ringlesemaschinen gewertet werden können, werden durch Jurymitglieder mit von der ISSF zugelassenen Messinstrumenten manuell ausgewertet. In 50m Wettbewerben dürfen Scheibenspiegel (200 mm x 200 mm) verwendet werden.
- 7.14.8** **Entscheidung bei Ringgleichheit**
- 7.14.8.1** Ringgleichheiten nach dem Finale werden durch ein Stechen Schuss für Schuss entschieden.
- 7.14.8.2** Alle Schützen müssen nach dem letzten Schuss auf ihren Plätzen bleiben bis die letzten Schüsse gewertet sind und die Finalergebnisse bekannt gegeben wurden. Sollte Ringgleichheit bestehen, müssen ringgleiche Schützen auf ihrem Stand bleiben; alle anderen Schützen verlassen sofort ihre Stände, lassen aber ihre Gewehre am Schützenstand. Wenn mehrere Schützen in mehr als einem Rang ergebnisgleich 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 Ringgleichheit für den niedersten Rang entschieden, dann jene für den nächst höheren Rang, bis alle Ringgleichheiten gebrochen sind.



- 7.14.8.2.1** Von Dieser Reihenfolge kann auf besondere ISSF Anordnung abgegangen werden.
- 7.14.8.3** Bei Ringgleichheiten nach dem Finale wird das Stechen unverzüglich und ohne zusätzliche Probeschüsse Schuss für Schuss nach Regel 7.14.6.3 durchgeführt bis die Ringgleichheit gebrochen ist.
- 7.14.8.3.1** ANMERKUNG: Mehrere Ringgleichheiten 50m. Bei einer Verzögerung von mehr als fünf (5) Minuten nach der Finalserie dürfen auf Antrag der betroffenen Schützen bis zu drei (3) Aufwärmshots, für die keine Wertung angezeigt wird, innerhalb von maximal 30 Sekunden abgegeben werden. Die Zeit für die Aufwärmshots beginnt mit dem Kommando "**START**" die letzte Sekunde (30. Sekunde) muss mit dem Kommando "**STOP**" zusammenfallen.
- 7.14.8.4** Nach sofortiger und endgültiger Wertung und Bekanntgabe jedes Schusswertes wird der in Regel 7.14.6.3 festgelegte Ablauf so lange wiederholt bis die Ringgleichheit gebrochen ist.
- 7.14.9 Defekte**
- 7.14.9.1** Im Falle eines ZULÄSSIGEN DEFEKTS darf der Schütze einmal während des Finales – das Stechen eingeschlossen – den fehlenden Schuss komplettieren bzw. wiederholen, wenn er innerhalb von 3 Minuten nachdem ein ZULÄSSIGER DEFEKT anerkannt wurde, sein Gewehr reparieren oder dieses und die Munition wechseln kann. Bei UNZULÄSSIGEM DEFEKT darf nicht nachgeschossen werden.
- 7.14.9.1.1** Konnte ein Schuss wegen einer Störung nicht abgegeben werden, so kann der Schütze versuchen, in der verbleibenden Zeit diese zu beheben. Nach diesem Versuch kann kein ZULÄSSIGER DEFEKT mehr geltend gemacht werden, außer ein Teil des Gewehres ist derart beschädigt, dass damit nicht weitergeschossen werden kann.
- 7.14.9.1.2** Im Falle eines ZULÄSSIGEN DEFEKTS sollten die Ergebnisse der anderen Finalisten nicht gezeigt werden. Die anderen Finalisten müssen warten, bis der Schütze mit der Störung (in der erlaubten Zeit) geschossen hat. Danach sollten alle Ergebnisse gemeinsam angezeigt und das Finale fortgesetzt werden.
- 7.14.10 Scheiben Fehlfunktion**
- 7.14.10.1** Tritt eine Fehlfunktion aller Finalscheiben ein, muss wie folgt verfahren werden:
- 7.14.10.2** Die abgegebenen Schüsse(von allen Schützen) werden als **Teilergebnis** gewertet.
- 7.14.10.3** Wenn die **Unterbrechung behoben** und es innerhalb einer Stunde möglich ist, das Finale fortzusetzen, so werden die fehlenden Schüsse vervollständigt. Fünf (5) Minuten für eine unbegrenzte Anzahl an Probeschüssen werden den Schützen erlaubt, wenn sie ihre Stände eingenommen haben.



- 7.14.10.4** Kann der **Defekt nicht behoben** werden um das Finale in der oben beschriebenen Zeit fortzusetzen, so wird das Teilergebn (7.14.10.2) als Finalergebnis des Wettkampfes gewertet und die Siegerehrung auf dieser Basis durchgeführt.
- 7.14.10.5** **Schützen** werden gemäß den **Regeln für das BRECHEN VON RINGGLEICHHEITEN** gereiht. Das Finalergebnis (Teilergebn) zählt hierbei als die letzte Serie (siehe **7.14.10.2**)
- 7.14.10.6** Versagt eine **Einzelscheibe**, wird der Schütze auf einen Reservestand verlegt. Auf Verlangen des Schützen wird ihm eine zusätzliche Probezeit von zwei (2) Minuten für Probeschüsse gestattet, bevor er die vorher versäumten Wettkampfschüsse wiederholt.