15.3 Finalregeln Flinte

15.3.1 Allgemein

Nach dem Vorkampf wird die Entscheidung über die Reihenfolge der ersten acht (8) Plätze durch ein Finale ermittelt (Bei Mixed die ersten vier (4) Plätze). Dies betrifft die Klassen Herren 1 (10), Damen 1 (11), Junioren 1 (40), Juniorinnen 1 (41), Trap Mixed Erwachsene (3.12.10), Trap Mixed Junioren (3.12.40) und Skeet Mixed (3.22.10). 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.8) bzw. Nr.4 bei Teams.

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 acht Finalpositionen müssen durch Stechen oder Vorkampfergebnis eindeutig definiert sein (Bei Mixed die ersten vier). Im Finale beginnen alle Schützen wieder bei NULL, ohne Anerkennung des Vorkampfergebnisses. Es werden neue Startnummern vergeben.

2. 30 Minuten vor Finalbeginn müssen sich alle Finalisten oder ihre Trainer oder Mannschaftsführer auf dem Stand melden und ihre Munition in nummerierte Behälter entsprechend den Startnummern legen. Die Jury wird die Startnummer aushändigen, 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 15 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 abzuschließen, Testschüsse abzugeben und wirft regelgerechte Scheiben für das Finale gemäß den Regeln vor.

4. Fünf (5) Minuten vor dem Finalbeginn stellen sich die acht (8) Finalisten [bei MIXED vier (4) Mannschaften], 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 Namen, 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 START auf zu beginnen. Jeder Finalist im Trap hat zwölf (12) Sekunden Zeit eine Scheibe abzurufen, wenn er an der Reihe ist. Im Skeet hat jeder Finalist auf jeder Position dreißig (30) Sekunden Zeit – nachdem er den Stand eingenommen hat – zwei Doubletten abzurufen und zu beschießen. Ausnahme bei Gleichstand im Shoot-off, bei dem die Vorbereitungszeit fünfzehn (15) Sekunden beträgt.

8. Finalisten die die Zeitvorgaben überschreiten, erhalten eine gelbe Karte. Eine erneute Zeitüberschreitung wird mit einer weiteren gelben Karte und dem Abzug der ersten getroffene Scheibe im Finale bestraft. Finalisten, die zur Präsentation nicht anwesend sind, dürfen nicht im Finale starten und werden auf den letzten Platz gesetzt.

15.3.3 Finaldurchführung Trap

Die acht (8) Finalisten geben auf jede Scheibe nur einen Schuss ab. Ein Zeitnehmer überwacht die 12-sekündige Vorbereitungszeit mittels Countdown-Timer, der für Finalisten, Richter, Jury und Zuschauer sichtbar sein muss.

Die ersten fünf (5) Finalisten belegen die Stationen eins (1) bis fünf (5) nach ihrer jeweiligen Startnummer. Einen Meter dahinter befinden sich die Stationen sechs (6) bis acht (8). Hier warten die Finalisten mit der Startnummer sechs (6) bis acht (8).

Nachdem die acht (8) Finalisten reihum zehn (10) Scheiben (vier (4) rechte, vier (4) linke, zwei (2) geradeaus) beschossen haben, scheiden die beiden schlechtesten Finalisten aus und belegen die Plätze sieben (7) und acht (8). Bei Treffergleichheit zählt das höhere Vorkampfergebnis. Die sechs (6) verbleibenden Finalisten werden entsprechend ihrer Startnummern neu positioniert. Nachdem die verbleibenden Finalisten auf weitere fünf (5) Scheiben geschossen haben (zwei (2) rechte, zwei (2) linke, eine (1) geradeaus), scheiden nach jetzt beschossenen fünfzehn (15) Scheiben zwei weitere Schützen aus, welche die Plätze fünf (5) und sechs (6) belegen.

Die vier (4) verbleibenden Finalisten behalten ihre Positionen und beschießen weitere fünf (5) Scheiben (zwei (2) rechte, zwei (2) linke, eine (1) geradeaus). Nach jetzt zwanzig (20) Scheiben scheidet der nächste Finalist aus und belegt Platz vier (4).

Nachdem die drei verbleibenden Finalisten auf weitere fünf (5) Scheiben (zwei (2) rechte, zwei (2) linke, eine (1) geradeaus) geschossen haben und damit insgesamt 25 Scheiben absolviert sind, steht Platz drei und damit der Bronzemedaillengewinner fest.

Bei Treffergleichheit in allen bisherigen Eliminationen zählt immer das bessere Vorkampfergebnis. Es finden keine Stechen statt.

Nachdem die beiden verbleibenden Finalisten auf weitere fünf (5) Scheiben (zwei (2) rechte, zwei (2) linke, eine (1) geradeaus) geschossen haben und damit insgesamt 30 Scheiben absolviert sind, ist der Gold- und der Silbermedaillengewinner (1. und 2. Platz) ermittelt. Bei Gleichstand findet sofort ein Stechen statt (Siehe Regel 15.4.1).

Es ist genau festgelegt, auf welcher Position und zu welchem Zeitpunkt im Finale welche Scheibe geworfen wird (Siehe Tabelle unten). Die Gesamtzahl der Scheiben im Finale beträgt 155 Scheiben.

Wurfrichtung	**Bei 8 Finalisten**		**6 Finalisten**	**4 Finalisten**	**3 Finalisten**	**2 Finalisten**
Position 1	Rechts	Links	Rechts	Links	Rechts	Links
Position 2	Links	Rechts	Links	Rechts	Links	Rechts
Position 3	Geradeaus	Geradeaus	Geradeaus	Geradeaus	Geradeaus	Geradeaus
Position 4	Rechts	Links	Rechts	Links	Rechts	Links
Position 5	Links	Rechts	Links	Rechts	Links	Rechts

15.3.4 Finaldurchführung Trap Team Mixed

Nach dem Vorkampf werden neue Startnummern für das Finale an die vier bestplatzierten gemischten Teams vergeben. Alle Positionen müssen klar bestimmt sein und gegebenenfalls durch Stechen ermittelt werden. Es werden neue Startnummern vergeben.

Der männliche Finalist schießt zuerst, gefolgt vom weiblichen Finalisten (**1**1–**1**2, **2**1–**2**2, **3**1–**3**2, **4**1–**4**2). Auf jede Scheibe darf nur ein Schuss abgegeben werden. Ein Zeitnehmer überwacht die 12-sekündige Vorbereitungszeit mittels Countdown-Timer, der für Finalisten, Richter, Jury und Zuschauer sichtbar sein muss.

Die Finalisten nehmen die Startplätze ein. Das beste Team steht auf den Ständen eins und zwei, das Zweitbeste auf den Ständen drei und vier, das Drittbeste auf den Ständen fünf und sechs und das Viertbeste auf den Warteposition sieben und acht.

Nachdem jeder Finalist an einer der fünf (5) Positionen geschossen hat, muss er zur nächsten Station wechseln, um dort der Reihe nach zu schießen.

Nachdem die acht (8) Finalisten (vier (4) Mannschaften) zehn (10) Scheiben beschossen haben (vier (4) rechte, vier (4) linke, zwei (2) geradeaus) scheidet die Mannschaft die auf Platz vier liegt aus. Bei Gleichstand von zwei oder mehr Teams entscheidet das bessere Vorkampfergebnis. Die verbleibenden Teams rücken gemäß ihrer Vorkampfplatzierung auf.

Nachdem die sechs (6) verbleibenden Finalisten (drei (3) Mannschaften) jeweils fünf (5) weitere Scheiben, pro Finalisten, geschossen haben (zwei (2) rechte, zwei (2) linke, eine (1) geradeaus), scheidet nach jetzt dreißig (30) Scheiben das schlechteste Team aus und gewinnt die Bronzemedaille. Sollten zwei oder mehrere Mannschaften das gleiche Ergebnis haben, entscheidet auch hier die bessere Vorkampfplatzierung.

Nachdem die vier (4) verbleibenden Finalisten (zwei (2) Mannschaften) jeweils fünf (5) weitere Scheiben, pro Finalisten, geschossen haben (zwei (2) rechte, zwei (2) linke, eine (1) geradeaus), gewinnt das Team mit dem höchsten Gesamtergebnis (40 Scheiben pro Mannschaft). Bei Gleichstand wird direkt ein Stechen durchgeführt (Siehe Regel 15.4.1).

Es ist genau festgelegt, auf welcher Position und zu welchem Zeitpunkt im Finale welche Scheibe geworfen wird (Siehe Tabelle unten). Die Gesamtzahl der Scheiben im Finale beträgt 130 Scheiben.

Wurfrichtung	**Bei 4 Mannschaften**		**3 Mannschaften**	**2 Mannschaften**
Position 1	Rechts	Links	Rechts	Links
Position 2	Links	Rechts	Links	Rechts
Position 3	Geradeaus	Geradeaus	Geradeaus	Geradeaus
Position 4	Rechts	Links	Rechts	Links
Position 5	Links	Rechts	Links	Rechts

15.3.5 Finaldurchführung Doppeltrap

Bei Doppeltrap wird kein Finale durchgeführt. Auf den ersten sechs Plätzen in jeder Klasse erfolgt ein Stechen nach der Regel 15.4.2

15.3.6 Finaldurchführung Skeet

Die acht (8) Finalisten stellen sich hinter Stand drei (3) in der Reihenfolge ihrer Vorkampfplatzierung von eins (1) bis acht (8) auf. Es werden neue Startnummern in der Reihenfolge der Platzierung vergeben. Das beste Ergebnis erhält die eins (1), das Schlechteste die acht (8). Jede Position muss klar definiert sein, gegebenenfalls auch durch ein Stechen.

Ein Zeitnehmer überwacht die 30-sekündige Vorbereitungszeit für beide Doubletten pro Stand mittels Countdown-Timer, der für Finalisten, Richter, Jury und Zuschauer sichtbar sein muss.

Alle Finalisten schießen jeweils auf Stand drei (3) eine reguläre und eine umgekehrte Doublette (Reverse). Danach wechseln alle zu Stand vier (4), dann zu Stand fünf (5) und wiederholen den Vorgang. Nach zwölf (12) Scheiben (6 Doubletten) scheiden die beiden Finalisten mit dem schlechtesten Ergebnis aus und werden auf die Plätze sieben (7) und acht (8) gesetzt.

Die sechs (6) verbleibenden Finalisten beschießen in der Reihenfolge ihrer Platzierung zwölf (12) weitere Scheiben (6 Doubletten) nach der gleichen Folge wie im ersten Block. Nach jetzt 24 beschossenen Scheiben (12 Doubletten) scheiden wieder die beiden schlechtesten Finalisten aus und werden auf die Plätze fünf (5) und sechs (6) gesetzt.

Die vier verbleibenden Finalisten schießen weitere vier (4) Scheiben (zwei Doubletten) in der Reihenfolge regulär und umgekehrt auf Position drei (3). Danach scheidet nach jetzt 28 Scheiben wieder der schlechteste Finalist aus und wird auf Platz vier (4) gesetzt.

Die drei verbleibenden Finalisten schießen an Position vier (4) weitere vier (4) Scheiben (zwei (2) Doubletten) in der Reihenfolge regulär und umgekehrt. Nach 32 Scheiben steht der Drittplatzierte und damit der Bronzemedaillengewinner fest.

Bis zu diesem Zeitpunkt finden im Finale kein Stechen statt. Bei Gleichstand scheidet immer der Finalist mit dem schlechtesten Vorkampfergebnis aus.

Nachdem die beiden verbleibenden Finalisten an Station fünf (5) weitere vier (4) Scheiben (zwei (2) Doubletten) mit einem regulären Doppel und einem umgekehrten Doppel beschossen haben, stehen nach insgesamt 36 Scheiben die Plätze 1 und 2 fest (Gold- und Silbermedaille). Bei Gleichstand findet sofort ein Stechen statt (Siehe Regel 15.4.3).

15.3.7 Finaldurchführung Skeet Team Mixed

Nach dem Vorkampf werden neue Startnummern für das Finale an die vier bestplatzierten gemischten Teams vergeben. Alle Positionen müssen klar bestimmt sein und gegebenenfalls durch Stechen ermittelt werden. Es werden neue Startnummern vergeben.

Der männliche Finalist schießt zuerst, gefolgt vom weiblichen Finalisten (**1**$_1$–**1**$_2$, **2**$_1$–**2**$_2$, **3**$_1$–**3**$_2$, **4**$_1$–**4**$_2$). Ein Zeitnehmer überwacht die 30-sekündige Vorbereitungszeit mittels Countdown-Timer, der für Finalisten, Richter, Jury und Zuschauer sichtbar sein muss.

Die Finalisten schießen von den Stationen drei (3), vier (4) und fünf (5) in der Reihenfolge ihrer Startnummern. Alle Finalisten stellen sich zu Beginn hinter Stand drei (3) gemäß ihrer Startnummer auf.

Nachdem die acht (8) Finalisten (vier (4) Mannschaften) zwölf (12) Doubletten (vierundzwanzig (24) Scheiben pro Mannschaft) beschossen haben (ein reguläre und eine umgekehrte Doublette auf den

Positionen drei (3) vier (4) und fünf (5)), scheidet das Team mit dem schlechtesten Gesamtergebnis aus und belegt Platz vier (4).

Die sechs (6) verbleibenden Finalisten (drei (3) Mannschaften) rücken entsprechend ihrer Startnummern für die 2. Runde auf und wiederholen den Vorgang von Stand drei (3) bis Stand fünf (5). Nach jetzt vierundzwanzig (24) Doubletten (achtundvierzig Scheiben (48) pro Mannschaft) scheidet wieder das schlechteste Team aus und gewinnt die Bronzemedaille.

Bei Gleichstand bis zu diesem Zeitpunkt gewinnt immer das Team mit dem besseren Vorkampfergebnis. Es finden keine Stechen statt. Nachdem die vier (4) verbleibenden Finalisten (zwei (2) Mannschaften) jeweils weitere vier (4) Scheiben (eine reguläre Doublette und eine umgekehrte Doublette auf Position vier (4)) pro Finalisten beschossen haben, somit 28 Doubletten pro Mannschaft (sechsundfünfzig (56) Scheiben pro Team) geschossen wurden, stehen die Gold- und Silbermedaillengewinner fest. Bei Gleichstand erfolgt direkt ein Stechen (Siehe Regel 15.4.3).

15.3.8 Präsentation

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

15.3.9 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 Finalisten 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. Erfolgt dies nicht innerhalb von drei (3) Minuten, muss der Finalist 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 Finalisten sind maximal zwei (2) Defekte während des Finales einschließlich des Stechens gestattet, ungeachtet ob der Finalist 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.

15.3.10 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 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). Es darf nur eine Patrone geladen werden. Nacheinander beschießen alle eine Linksscheibe von Position eins (1).

Die Schützen, die die Scheibe gefehlt haben scheiden aus, es sei denn alle Teilnehmer des Stechens haben das gleiche Ergebnis.

Anschließend wechseln die verbleibenden Schützen zur Position zwei (2) und beschießen eine Rechtsscheibe usw. 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. Nach zehn (10) Scheiben beginnt die Wurfreihenfolge von vorne. Beim Stechen im Trap Mixed beginnt immer das männliche, gefolgt vom weiblichen Teammitglied. Das Ergebnis von beiden Teammitgliedern wird addiert. Für ein Stechen nach dem Finale um Platz eins (1) wird die gleiche Regel angewandt.

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 7/9, bzw. bei Universaltrapständen Maschine 2/4) 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. Die Doublette wird immer als Gesamtergebnis gewertet (TREFFER/FEHLER = FEHLER/TREFFER).

Anschließend wechseln alle verbleibenden Schützen zur Position zwei (2) und beschießen ebenfalls die Doublette drei (3). Nach Position fünf (5) wird wieder von vorne begonnen bis eine Entscheidung herbeigeführt ist.

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 usw.

Dies wird so lange fortgesetzt, bis eine Entscheidung herbeigeführt wurde. Jede Doublette wird als Kombination gewertet (TREFFER/FEHLER = FEHLER/TREFFER). Beim Stechen im Skeet Mixed beginnt immer das männliche, gefolgt vom weiblichen Teammitglied. Das Ergebnis von beiden Teammitgliedern wird addiert (Vier (4) Scheiben). Für ein Stechen nach dem Finale um Platz eins (1) wird die gleiche Regel angewandt.