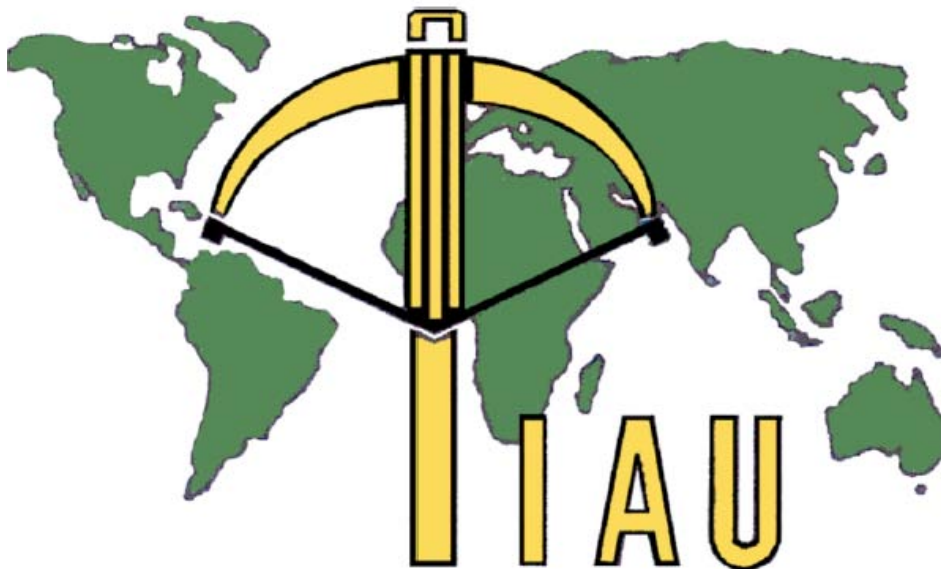


INTERNATIONALE ARMBRUSTSCHÜTZEN UNION



**Schießordnung
Ausgabe 2006**

**Finale
Kapitel 400**



FINALE

401 **Allgemeines**

- 401.1 Die allgemeinen Regeln (101-199) sowie die speziellen Regeln (201-299 bzw. 301-399) sind zu beachten.
- 401.2 Vor dem Finale muss das volle Programm als Qualifikationswettbewerb gemäß den speziellen Regeln geschossen werden.
- 401.3 Am Finale nehmen die Schützen mit den Plätzen 1 bis 8 des Qualifikationswettkampfes teil.
Wenn auf dem 8. Platz zwischen zwei oder mehreren Schützen Ringleichheit besteht, die nicht entschieden werden kann, oder wenn mehr als acht Schützen das Höchstresultat erreicht haben, so werden diese Schützen zum Finale zugelassen.
- 401.4 Beim Finale MATCH 30 M müssen die Windfahnen und Windmessgeräte vor der Vorbereitungszeit aufgestellt werden.



402 Meldepflicht, Zeitplan

402.1 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 bei der Jury melden. Die Schützen müssen Schießkleidung tragen und dürfen nur die notwendige Ausrüstung mitführen.

402.2 Zeitplan

	10 M	30 M	Field
Einfindungszeit = Startzeit minus	13,5 Min.	18,5 Min	9,0 Min.
Vorbereitungs- und Vorstellungszeit	3,0 Min.	3,0 Min.	3,0 Min.
Probeschießen	10,0 Min.	15,0 Min.	3,0 Min.
Pause	0,5 Min.	0,5 Min.	3,0 Min.



403 Startzeit, Startposition

403.1 Die Startzeit beginnt in jedem Finale mit dem Kommando "LOAD" für den ersten Wettkampfschuss. Die Startzeit muss im offiziellen Programm ersichtlich sein.

Jede Verschiebung muss bekannt gegeben und am Finalstand ausgehängt werden.

403.2 Jeder Finalist, der zur Startzeit nicht Schussbereit an dem ihm zugewiesenen Platz ist, wird automatisch auf den letzten Finalplatz gesetzt und darf am Finale nicht teilnehmen.

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

Schützenstand: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Rang des Schützen im
Qualifikationswettkampf: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.



404 **Scheiben**

404.1 **Match**

- Jeder Finalist erhält 2 Probescheiben.
- Jeder Finalist erhält 10 nummerierte Wertungsscheiben.
- im Finale wird ein (1) Schuss pro Wertungsscheibe geschossen.

Field

- IAU 180; es wird die **Scheibe 35 m** verwendet und auf 50 m geschossen
- IAU 60; es wird die **Scheibe 18 m** verwendet und auf 25 m geschossen.



405 Ergebnisse

- 405.1 In allen Finals werden die Ergebnisse des Finalwettkampfes und des Qualifikationwettkampfes addiert. In der offiziellen Ergebnisliste müssen beide Ergebnisse ausgedruckt werden.
- 405.2 In allen Finals erfolgt die endgültige Auswertung der Schüsse unmittelbar an den Schützenständen.
- 405.3 Die Schusswerte im Finale werden in ganzen Ringen ausgewertet, gegebenenfalls unter Verwendung einer von der IAU-TK geprüften Schusslehre.
- 405.4 Über Proteste wird eine sofortige und endgültige Entscheidung durch die Jury getroffen.
- 405.5 Auf einer für die Schützen und Zuschauer geeigneten Anzeigetafel müssen das Qualifikationsergebnis, der aktuelle Schusswert des Finals und das Gesamtergebnis angezeigt werden.



406 Ablauf des Finals

406.1 Alle Kommandos werden in englischer Sprache gegeben.

406.2 Die 3 Minuten Vorbereitungszeit beginnt mit dem Kommando **"3 MINUTES PREPERATION TIME START"**. Vor und während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an ihren Schießständen mit ihren Armbrusten hantieren, Trockenschießen sowie Halte- und Zielübungen ausführen.

406.3 Am Ende der Vorbereitungszeit gibt der Schießleiter folgendes Kommando:

Match

- 30 M: **"15 MINUTES SIGHTING SHOTS START"**
- 10 M: **"10 MINUTES SIGHTING SHOTS START"**

Die Finalisten können eine unbegrenzte Zahl von Probeschüssen abgeben. 30 Sekunden vor dem Ablauf der Probezeit kündigt der Schießleiter an: **"30 SECONDS"**.

Field

"SIGHTING SHOTS START"

Die Finalisten können eine (1) Probserie mit 3 Pfeilen innerhalb von 3 Minuten abgeben.

406.4 Match

Am Ende der Zeit für die Probeschüsse erfolgt das Kommando **"STOP"**; anschließend eine Pause von 30 Sekunden.

Der Schütze zieht die erste Wertungsscheibe auf und lässt den Scheibenwagen ausfahren.

Field

Nach Ablauf der Zeit für die Probeschüsse beginnt eine Pause von 3 Minuten.



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

”FOR THE FIRST (NEXT) COMPETITION SHOT LOAD”

Nach diesem Kommando spannt der Schütze seine Armbrust, legt den Pfeil auf und bringt die Armbrust in Anschlag.

”ATTENTION 3 - 2 - 1 START”

Die Schießzeit beginnt mit dem Kommando "START". Der Schütze hat 75 Sekunden Zeit für seinen Schuss.

”STOP”

Das Kommando "STOP" erfolgt, nachdem der letzte Schütze geschossen hat, spätestens jedoch sofort nach Ablauf der Schusszeit. Die letzte Sekunde muss mit dem Kommando "STOP" zusammen fallen.

Match

Der Schütze lässt seine Scheibe nach dem Kommando "STOP" einfahren und entfernt den Pfeil. Nach der Auswertung des Schusses erneuert der Schütze die Wertungsscheibe und lässt den Scheibenwagen ausfahren.

FIELD

Nach dem Kommando "STOP" gehen die Pfeilzieher zu den Scheiben.

Nach der Auswertung des Schusses wird der Pfeil gezogen und die Pfeilzieher bringen die Pfeile zu den Schützen.

406.6 Nach sofortiger und endgültiger Auswertung jedes Schusses und Bekanntgabe der Resultate wird der vorstehende Ablauf solange wiederholt, bis alle 10 Schüsse abgegeben sind.

INTERNATIONALE ARMBRUSTSCHÜTZEN UNION



- 406.7 Jeder vor dem Kommando "START" oder nach dem Kommando "STOP" abgegebene Schuss wird mit Null gewertet.
- 406.8 Gibt ein Schütze mehr als einen (1) Schuss ab, so werden diese Schüsse mit Null gewertet.
- 406.9 Zielübungen zwischen dem Kommando "STOP" und dem folgenden Kommando "LOAD" sind mit ungespannter Armbrust erlaubt.



407 Ringgleichheit

407.1 Die Ergebnisse des Qualifikationswettkampfes und des Finalwettkampfes werden addiert und ergeben die Platzierung.

407.2 Bei Ringgleichheit **innerhalb der ersten 3 Plätze** schießen die ringgleichen Schützen Schuss für Schuss weiter, bis die Ringgleichheit unterbrochen ist. Dabei wird wie folgt verfahren:

- Die ringgleichen Schützen behalten ihren Stand.
- Alle anderen Schützen legen die Armbrust ab und verlassen den Schützenstand.
- Das Finale wird ohne zusätzliche Probeschüsse nach Art. 406.5 fortgesetzt.
- Nach sofortiger und endgültiger Auswertung der Schüsse wird der Ablauf solange fortgesetzt, bis die Ringgleichheit unterbrochen ist.

Ringgleichheit **ab dem 4. Platz** wird entschieden, indem der Finalwettkampf zur "letzten Serie" des Wettkampfes wird.



408 Defekte

408.1 **Pfeildefekt** wird nicht anerkannt.

408.2 Bei einem anerkannten **Armbrustdefekt** darf der Schütze den nicht abgegebenen Schuss nachholen (max. 2 x während des Finals und des Stechens), wenn er innerhalb von 5 Minuten die Armbrust reparieren oder austauschen kann.

Bei einem Armbrustdefekt ist folgender Vorgang einzuhalten:

- Alle bis zu diesem Zeitpunkt abgegebenen Schüsse sind gültig.
- Alle Schützen unterbrechen den Wettkampf und bleiben an ihrem Schützenstand.
- der betroffene Schütze behebt den Defekt an der Armbrust oder tauscht sie aus.
- nachdem der Defekt behoben ist, wird allen Schützen

Match

- 5 Minuten für eine unbegrenzte Anzahl von Probeschüssen gegeben.

Field

- 1 Probeserie (3 Pfeile) innerhalb 3 Minuten gegeben.
- Nach einer Pause von 30 Sekunden wird der Wettkampf durch den vom Defekt betroffenen Schützen mit dem Kommando: "LOAD" fortgesetzt, sofern ein Nachholbedarf besteht.
- Anschließend setzen alle Schützen den Finalwettkampf mit dem Kommando "LOAD" fort.



408.3.1 Bei dem **Defekt einer Finalscheibe Match** ist folgender Vorgang einzuhalten:

- Alle bis zu diesem Zeitpunkt abgegebenen Schüsse sind gültig.
- Alle Schützen unterbrechen dem Wettkampf und bleiben an ihrem Schützenstand
- Der vom Defekt betroffene Schütze verlässt seinen Schützenstand und belegt den zugewiesenen Ersatzstand.
- Nachdem der Schütze am neuen Schützenstand ist, wird allen Schützen 5 Minuten für eine unbegrenzte Anzahl von Probeschüssen gegeben.
- Nach einer Pause von 30 Sekunden wird der Wettkampf durch den vom Defekt betroffenen Schützen mit dem Kommando "LOAD" fortgesetzt, sofern ein Nachholbedarf besteht.
- Anschließend setzen alle Schützen den Finalwettkampf mit dem Kommando "LOAD" fort.

408.3.2 Bei dem **Defekt aller Finalscheiben Match** ist folgender Vorgang einzuhalten:

- Die geschossenen Schüsse werden als Teilergebnis gewertet.
- Wenn der Defekt behoben ist und der Finalwettkampf innerhalb 1 Stunde fortgesetzt werden kann, werden die ausstehenden Schüsse nachgeholt.
- Nachdem die Schützen wieder am Schützenstand sind, werden ihnen

30 M: innerhalb 10 Minuten

10 M: innerhalb 5 Minuten

- Eine unbegrenzte Zahl von Probeschüssen erlaubt.
- Nach einer Pause von 30 Sekunden wird der Wettkampf mit dem Kommando "LOAD" fortgesetzt.

Kann der Defekt innerhalb einer Stunde nicht behoben werden, wird das registrierte Teilergebnis als Endergebnis des Finalwettkampfes gewertet.