



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

### **6.19 OLİMPİK YİVSİZ TÜFEK BİREYSEL MÜSABAKALARINDA FİNALLER**

Finaller, Final Poligonu olarak belirlenmiş ve Eleme müsabakası için kullanılmayan ayrı bir poligonda veya Eleme müsabakası için kullanılan poligonlardan birinde yapılabilir.

#### **6.19.1 Bireysel Yivsiz Tüfek Müsabakalarında Finaller**

##### **6.19.1.1 Trap ve Skeet**

##### **6.19.1.2 Genel**

Trap ve Skeet bireysel müsabakaları iki aşamadan oluşur: Eleme ve Final.

##### **6.19.1.3 Eleme**

Eleme aşaması, mevcut yivsiz tüfek kurallarında (Trap, bölüm 9.8 ve Skeet, bölüm 9.10 önceki kurallar) belirtilen Yarışma Prosedürlerine göre yürütülecektir.

### **6.19.2 FİNAL FORMATI / TRAP & SKEET BİREYSEL MÜSABAKALARINDA UYGULANAN PROSEDÜRLER**

#### **6.19.2.1 Final Formatı:**

a) (Genel Yönetmelikler, 3.3.5- Olimpik yarışmalar ıssf yürütme kurulu tarafından onaylanan tüfek, tabanca ve yivsiz tüfek teknik kurallarına uygun olarak yürütülür. Her olimpik etkinliğin bir eleme turu ve bir finali vardır.)

Her bir olimpik yivsiz tüfek yarışmada finaller için sıralama maksadıyla tam program atış yapılmalıdır. Elemelerdeki en yüksek puana sahip altı (6) sporcu Finallere yükselir;

b) Finaller, tüm finalistler gerekli sayıda hedefe (kategorisine bağlı olarak 25 veya 20 hedef) atış yaptıktan sonra ilerleyen, altın ve gümüş madalyaların elde edilmesine kadar atış yapmaya devam eden finalistlerden oluşur.

c) Finalistler sıfırdan başlar; Elemelerden alınan puanlar Finallere taşınmaz.



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

### **6.19.3 GENEL FİNAL KOŞULLARI**

#### **6.19.3.1 Raporlama Zamanı:**

- Finaldeki Sporcular Final Poligonuna Final Başlangıç Saatinden en geç 30 dakika önce hazır olmalıdır;
- Sporcunun zamanında hazır olmaması halinde, Finaldeki ilk vuruşların skorundan iki (2) puanlık bir ceza düşülecektir;
- Sporcular, ekipmanları, yarışma kıyafetleri ve ödül töreninde giyebilecekleri kıyafetleri ile birlikte hazır olmalıdır. Jüri, tüm finalistlerin hazır bulunduğunu isimleri ve milliyetlerinin sonuç sistemine ve skorbordlara doğru bir şekilde kaydedildiğini doğrulamalıdır. Jüriler, sporcuların hazır olmasından sonra en kısa sürede fişek ve ekipman kontrollerini tamamlamalıdır.
- Sunumun başlangıcında hazır olmayan herhangi bir finalist yarışmaya başlamayacaktır ve finalde son sırada yer alacaktır.

**6.19.3.2 Başlangıç Zamanı:** Finallerin Başlama Zamanı, ilk müsabaka atışı için Hakemin “HAZIR” komutunun verdiği zamandır.

**6.19.3.3 Başlangıç Pozisyonları ve Sırt Numaraları.** Finaller için yeni sırt numaraları (1-6) verilmelidir. Finallerdeki başlama pozisyonları Eleme sıralamasına göre belirlenir ve en yüksek sıralamaya sahip sporcunun sırt numarası 1'dir. Madalyaları belirlemek için baraj atışlarında, sporcular sırt numarası sırasına göre atış yapmalıdır. (en düşük sırt numaralı sporcu önce atış yapar)

**6.19.3.4 Test Atışları ve Hedeflerin Gösterilmesi.** Finallerin başlamasından önce hedefler gösterilmeli ve finalistlerin deneme atışı yapmasına izin verilmelidir.



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

**6.19.3.5 Final Tesisleri ve Özel Ekipman.** (ayrıntılı koşullar için bkz. Organizatörler için ISSF Yönergeleri).

a) Final Poligonunda geniş bir seyirci tribünü ve finalistlerin fişek koyabileceği ve fişek kontrollerinin yapılabileceği belirlenmiş bir raporlama alanı bulunmalıdır.

**b) Final Poligonları aşağıdaki ekipmanlarla donatılmalıdır:**

- Spiker/Yorumcu ve ses/müzik teknisyeni tarafından kullanılmak üzere bir hoparlör sistemi.
- Jüri üyeleri, Antrenörler/Takım Görevlileri ve Finalistler için oturma yerleri.
- Elektronik, renkli bir skorboard (ayrıntılı koşullar için bkz. Organizatörler için ISSF Yönergeleri).
- Bir elektronik zamanlama sistemi (hazırlık süresi sınırlarını kontrol etmek için).
- Skor yazıcısı için oturma yeri ve masa.
- Sporcular ve görevlilerin görebileceği bir yere yerleştirilmiş büyük bir saat.
- Hakemler/Jüri/Teknik Yetkililer arasındaki iletişim için Telsiz.

### **6.19.3.6 Final Yetkilileri**

Aşağıdaki personel Finali yönetecek ve denetleyecektir:

**a) Hakem:**

Jüriye danışarak Baş Hakem tarafından atanan Issf Yivsiz Tüfek lisansına sahip deneyimli bir hakem Finali yönetmelidir.

Atanan Hakem, mümkün oldukça Finalde sporcusu olmayan bir ülkeden gelmelidir;



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

### **b) Yardımcı Hakemler & Zamanlama Sistemi Hakemi:**

Sorumlu Hakeme yardımcı olmak ve tavsiyelerde bulunmak üzere iki Hakem, Yardımcı Hakem olarak atanmalıdır. Elektronik zamanlama cihazını yönetmek için ek bir Hakem atanmalıdır. Manuel bir puan tahtası tutmak için de ek bir Hakem atanmalıdır. Tüm Hakemler, atanan Müsabaka Hakemleri arasından Baş Hakem tarafından seçilecektir. Atanan Hakemin, Yardımcı Hakemlerin ve Zamanlama Sistemi Hakeminin Finali yönetmek için Final Poligonunda zamanında hazır bulunmasını sağlamak Baş Hakemin sorumluluğundadır.

### **c) Sorumlu Jüri Üyesi:**

Bir (1) Jüri üyesi, Jüri Başkanı tarafından Finalden Sorumlu Jüri Üyesi olarak belirlenmelidir.

### **d) Yarışma Jürisi:**

Yarışma Jürisi Finalin yürütülmesini denetlemelidir. Bir (1) Jüri üyesi, Finalden sorumlu Jüri Üyesi olarak belirlenmelidir;

### **e) Final İtiraz Jürisi:**

Üç (3) kişiden oluşur:

Final sırasında yapılabilecek itirazlara karar vermesi gereken Jüri Sorumlu Üyesi ve Jüri Başkanı tarafından belirlenen diğer iki (2) Yarışma Jürisi üyesi (Jüri Başkanı da olabilir). Kararları kesindir.



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

### f) Teknik Sorumlu:

Resmi Sonuç Sağlayıcı, teknik puanlama sistemini ve sonuçların grafik gösterimini hazırlamak ve işletmek için Teknik Görevliyi atar. Finalietkileyebilecek teknik sorunlar olması durumunda, uygun kararların hızlı bir şekilde alınabilmesi için Sorumlu Jüri Üyesi ve Hakem ile doğrudan iletişime geçecektir;

### g) Spiker/Yorumcu:

ISSF veya Organizasyon Komitesi tarafından atanan bir Spiker/Yorumcu, finalistleri tanıtmaktan, puanları duyurmaktan ve seyircilere bilgi sağlamaktan sorumlu olmalıdır.

### h) Ses Teknisyeni:

Müsabakalar sırasında ses ve müzik sisteminin işletilmesinden sorumlu teknik görevli.

### 6.19.3.7 Final Prodüksiyon Ve Müzik

a) Bir Finalin yürütülmesi, finallerin icrası esnasında sporcuları ve yarışmacı performanslarını, seyirci ve televizyon izleyicileri için en çekici ve heyecan verici şekillerde sunmak için müzik, duyurular, yorumlar, sahneleme ve komutlar kullanılmalıdır.

b) Teknik Delege, Jüriye danışarak müzik programını onaylamalıdır. Finaller sırasında coşkulu seyirci desteği teşvik edilir ve önerilir.



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

### **6.19.4 YARIŞMA PROSEDÜRLERİ.**

Final müsabakaları bu prosedürlere göre yapılır.

**6.19.4.1 Trap.** Finalistler her hedefe yalnızca bir atış yapar. Finalistler, Sırt Numarası sırasına göre 1-2-3-4-5-6 numaralı istasyonlara geçer ( en düşük sırt numarası istasyon 1'e geçer). Her sporcu bir istasyonda atış yaptıktan sonra, o istasyonda sırayla atış yapmak için bir sonraki istasyona geçmelidir. 12 saniyelik hazırlık süresi sınırını kontrol etmek için bir zamanlama sistemi kullanılmalıdır. Her Final, aşağıdaki gibi altın ve gümüş madalyalara karar verilene kadar devam eden kademeli elemelerin takip ettiği bir dizi hedef serisinden oluşur:

- a) 6 finalist 25 hedeflik normal turu tamamladıktan sonra 6. olan sporcu belirlenir;
- b) Kalan 5 finalist, diğer 5 hedefe atış yapıp 30 hedefi tamamladıktan sonra, 5. olan sporcu belirlenir;
- c) Kalan 4 finalist 5 hedefe daha atış yapıp 35 hedefi tamamladıktan sonra 4. olan sporcu belirlenir;
- d) Kalan 3 finalist diğer 5 hedefe atış yapıp 40 hedefi tamamladıktan sonra 3. (bronz madalyalı) sporcu belirlenir,
- e) Yukarıdaki b), c) ve d)'deki 5 hedef dizisi, her finalist için rastgele seçilen 2 sol, 2 sağ ve 1 düz hedeften oluşur.
- f) Kalan 2 finalist 10 hedefe daha atış yapıp 50 hedefi tamamladıktan sonra altın ve gümüş madalyalar (1.lik ve 2.lik) belirlenir, eşitlik halinde hemen baraj atışı yapılır.
- g) Yukarıdaki f)'deki 10 hedef dizisi, her finalist için rastgele seçilen 4 sol, 4 sağ ve 2 düz hedeften oluşur.



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

**6.19.4.2 Skeet.** Finalistler sırt numarası sırasına göre her istasyonda atış yapacaktır. 30 saniyelik hazırlık süresi sınırını kontrol etmek için bir zamanlama sistemi kullanılmalıdır. Her Final, aşağıdaki gibi altın ve gümüş madalyalarakarar verilene kadar devam eden kademeli elemelerin takip ettiği bir seri hedef diziden oluşur:

a) 6 finalistin tümü, sırayla, istasyon 3 'te bir normal çift bir ters çift, istasyon 4 'te bir normal çift, istasyon 5 'te bir normal çift bir ters çift, istasyon 3 'te bir normal çift bir ters çift, istasyon 4 'te bir ters çift ve istasyon 5 'te bir normal çift bir ters çift olmak üzere toplam 20 hedefe atış yapacaktır. Altı finalistin 20 hedefi tamamlamasının ardından 6. sıradaki sporcu belirlenecektir;

b) Kalan 5 finalist, 3. istasyonda bir normal çift ve bir ters çift, 4. istasyonda bir normal çift ve 5. istasyonda bir normal çift ve bir ters çift olmak üzere 10 hedefe daha atış yapacaktır. 30 hedeften sonra 5. Sıradaki sporcu belirlenecektir;

c) Kalan 4 finalist, 3. istasyonda bir normal çift ve bir ters çift, 4. istasyonda bir ters çift ve 5. istasyonda bir normal çift ve bir ters çift olmak üzere 10 hedefe daha atış yapacaktır. 40 hedefin ardından 4. olan sporcu belirlenecektir;

d) Kalan 3 sporcu, 3. istasyonda bir normal çift ve bir ters çift, 4. istasyonda bir normal çift ve 5. istasyonda bir normal çift ve bir ters çift olmak üzere 10 hedefe daha atış yapacaktır. 50 hedeften sonra 3. sıradaki atlet (bronz madalya sahibi) belirlenecektir,

e) Kalan 2 sporcu, 3. istasyonda bir normal çift ve bir ters çift, 4. istasyonda bir ters çift ve 5. istasyonda bir normal çift ve bir ters çift olmak üzere 10 hedefe daha atış yapacaktır. 60 hedefin ardından altın ve gümüş madalya kazananlar (1. ve 2. sıralar) belirlenecektir, beraberlik durumunda hemen baraj atışı yapılacaktır; Ve

f) 4. istasyonda, Hakem birinci finaliste çiftin normal çift mi yoksa ters çift mi olduğunu bildirmelidir.



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

**6.19.4.3 Tie-Break (Baraj Atışı) Prosedürleri.** üçüncülüğten altıncıya kadar olan beraberlikler sırt numarası sırasına göre (Eleme sıralaması) bozulacaktır. Altın ve Gümüş Madalya sıralamaları için eşitlik olması durumunda, baraj atışları hemen başlayacak ve hedef gösterme veya deneme atışları yapılmayacaktır.

### **Baraj Atışları şu prosedürlere göre yapılacaktır:**

#### **a) Trap.**

Sporcular sırt numarası sırasına göre İstasyon 1'in arkasında sıralanmalıdır. 1. İstasyondan başlayarak, aşağıdaki sıraya göre eşitlik bozulana kadar her birinin normal hedeflere atış yapması gerekir: İstasyon 1 sol hedef, İstasyon 2 sağ hedef, İstasyon 3 sol hedef, İstasyon 4 sağ hedef, İstasyon 5 sol hedef, daha sonra tekrar İstasyon 1 de bu kez sağ hedefden başlamak üzere böyle devam edecektir. Her hedefe yalnızca bir (1) atışa izin verilir. Atıştan sonra sporcu, henüz atış yapmamış olan sporcunun arkasına geçmelidir.

#### **b) Skeet.**

Berabere kalan sporcular sırt numarası sırasına göre İstasyon 3'ün arkasında sıralanmalıdır. Sporcular bir normal çift atış yapmalıdır; ilk çift atış ile beraberlik bozulmamışsa, aynı istasyonda bir ters çift atış yapmaları gerekir; beraberlik bozulmazsa İstasyon 4 de bir normal çift atış yaparlar, ve beraberlik bozulmamışsa aynı istasyonda bir ters çift atış yapılır; bu sıra İstasyon 5'te devam eder ve ardından İstasyon 3'e geri döner, ve eşitlik bozulana kadar devam eder.





# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

### 6.19.5 FİNALLERİ YÜRÜTME PROSEDÜRÜ

Zaman	Aşama	Prosedür
a)30:00 dakika önce	Finalistlerin Fişek Kontrolü için Kaydı	Takım Liderleri veya antrenörler, sporcularının Final Poligonuna zamanında gelmelerini sağlamaktan sorumludur (Kural 6.19.3.1). Jüri, finalistlere tüm fişeklerini numaralı kutulara (sırt numaralarına karşılık gelen) yerleştirmeleri talimatını verecektir. Jüri, fişek kontrolü için fişekleri seçecek ve ekipman incelemeleri yapacaktır. Fişek kontrolleri sunumdan önce tamamlanmış olmalıdır.Sporcular FOP'tan ayrılabilir ve Finalinbaşlamasından 15:00 dakika önce geri dönmelidir. FOP'a ek fişek getirilemez.
b)10:00 dakika önce	Hedef Gösterme ve Test Atışı	Hakem, finalistlere ısınmalarını tamamlamaları, test atışı yapmaları ve her etkinliğin kurallarına göre hedef gösterimi için süre tanır.
c)5:00 dakika önce	Tanıtlar için Birleşme	Altı (6) finalist, Hakem ve Sorumlu Jüri Üyesi, poligonun ortasındaki belirlenmiş bir sunum alanına gelmelidir.
d)4:00 dakika önce	Finalistlerin Tanıtılması	Spiker, finalistleri isim, ulus bildirip her bir finalist hakkında kısa bilgi vererek sırt numarası sırasına göre (izleyicilere dönük olarak 1 numara sağda olacak şekilde) tanıtacaktır. Spiker ayrıca Hakemi ve Sorumlu Jüri Üyesini de tanıtmalıdır.
e)1:00 dakika önce	Final Hazırlığı	İlk Final atışından bir (1) dakika önce, Hakem finalistlere atış istasyonlarına gitmeleri talimatını verecektir.
f) Müsabaka atışları 0:00da başlar.	Finalin Başlaması	Hakem ilk sporcuya "HAZIR" komutuyla başlaması talimatını verecektir. Trap'te her sporcunun her hedefi çağırmak için on iki (12) saniyesi vardır. Skeet'te, her istasyonda, her finalistin istasyona geldikten sonra Çiftleri çağırmak ve onlara atış yapmak için otuz (30) saniyesi vardır.



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

<p>g)Skorboard Duraklatmaları</p>	<p>Trap Finallerinde, skorboard duraklamaları, tüm finalistler 10 ve 20 hedefe ateş ettikten sonra ve ardından her 5 hedeften sonra gerçekleşir. Skeet Finallerinde, tüm sporcular bir istasyonu tamamladıktan sonra skorboard duraklamaları gerçekleşecektir.</p> <p>Bu duraklamalar izleyicilerin mevcut puanları ve sıralamaları görmeleri içindir. Spiker bu duraklamalar esnasında sporcular ve skorlar hakkında kısa yorumlar yapabilir, ve uygun şekilde elenen sporcuları tanıttacak veya beraberlik bozma baraj atışlarının yapılacağını anons edecektir. 5-25 saniye sonra, Hakem birinci sporcuya "HAZIR" komutu ile sonraki atışları başlatması talimatını verecektir.</p>
<p>h) Finallerin Tamamlanması</p>	<p>Altın madalya için beraberlik yoksa, Sorumlu Jüri Üyesi derhal "SONUÇLAR KESİNDİR" ilanedecektir. Beraberlik olması durumunda, Sorumlu Jüri Üyesi, Hakeme eşitlik bozulanakadar eşitlik bozma baraj atışlarını yönetmesi talimatını verecektir.</p> <p>Beraberlik bozulduktan sonra, Sorumlu Jüri Üyesi derhal "SONUÇLAR KESİNDİR" şeklinde beyan etmelidir.</p>
<p>i) Madalyalar Belirlendikten Sonra</p>	<p>Jüri Sorumlu Üyesi "SONUÇLAR KESİNDİR" dedikten sonra, Spiker madalya kazananları aşağıdakileri ilan ederek hemen tanıtmalıdır:ALTIN MADALYA KAZANAN, ..... (ULUSU) 'NU TEMSİL EDEN ..... (İSİM) 'DİR GÜMÜŞ MADALYA KAZANAN, (ULUSU) 'NU TEMSİL EDEN ..... (İSİM) 'DİRBRONZ MADALYA KAZANAN, ..... (ULUSU) 'NU TEMSİL EDEN (İSİM) 'DİR</p>



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

### **6.19.6 FİNAL SIRASINDA ARIZALAR**

- Hakem, tüfeğin devre dışı kalması veya tüfek veya mühimmatın arızalanmasının sporcunun hatası olmadığına karar verirse, sporcuya tüfeği tamir etmesi, başka bir onaylı tüfek alması veya fişegini değiştirmesi için en fazla üç (3) dakika verilmelidir. Bu, üç (3) dakika içinde yapılamazsa, sporcu müsabakadan geri çekilmelidir.
- Arıza düzeltildikten veya sporcu çekildikten sonra Final devam etmelidir. Geri çekilen bir sporcunun final sıralaması, arıza meydana geldiğinde vurulan toplam hedef sayısına göre belirlenir.
- Bir sporcunun bir Final sırasında arızayı düzeltmeye çalışsa da çalışmasa da baraj atışları da dahil olmak üzere en fazla iki (2) arıza yapmasına izin verilir.
- Sporcunun atış yapmaya teşebbüs edip etmemesine bakılmaksızın, üzerinde daha fazla arıza (2.arızadan sonra) meydana gelen herhangi bir normal hedef/hedefler "KAYIP" olarak ilan edilecektir.

### **6.19.7 FİNAL SIRASINDAKİ İTİRAZLAR**

- Bir sporcu, Hakemin "VURUŞ", "KAYIP", "HEDEF YOK" veya "DÜZENSİZ" hedef(ler) ile ilgili kararına karşı çıkarsa, bir sonraki sporcu atış yapmadan hemen önce kolunu kaldırıp "İTİRAZ" demesi gerekmektedir.
- Hakem daha sonra atışlara geçici olarak ara vermeli ve Yardımcı Hakemlerin görüşlerini dinledikten sonra kararını vermelidir. Bir sonraki sporcu atışından sonra hiçbir itiraz kabul edilmeyecektir.
- Sporcu veya antrenör tarafından yapılacak başka herhangi bir itiraz, Final İtiraz Jürisi tarafından derhal karara bağlanacaktır. Final İtiraz Jürisinin kararı kesindir ve temyiz edilemez.



# PLAK ATIŞLARI

## TRAP- SKEET BİREYSEL FİNAL FORMATLARI

Güncelleme : 29.05.2023

- d) Bir Finalde Hakemin "VURUŞ", "KAYIP", "HEDEF YOK" veya "DÜZENSİZ" hedeflere ilişkin kararları dışındaki herhangi bir konuda yapılan itiraz kaybedilirse, son iki (2) "VURUŞ" hedefine iki (2) puanlık bir ceza uygulanmalıdır.
- e) Finallerde itiraz ücreti uygulanmaz.