





Kurzanleitung ISSF Finale KK 50m Dreistellungskampf

Starterliste erstellen

1. Erstellen Sie eine Final-Starterliste mit den ersten acht Platzierten des Vorkampfs. Nutzen Sie dazu die Funktion **Ergebnisliste->Final-Starterliste erstellen** aus dem Ranglisten-Programm (Symbol ). Alternativ können Sie auch mit der **Zwei-Starterlisten-Ansicht** im Starterlisten-Programm (Symbol ) die Finalisten aus der Starterliste des Vorkampfs in eine neue Final-Starterliste herüberkopieren.

Nutzen Sie für das Finale die Disziplin **ISSF 3pos Final**.

Stände belegen




1. Öffnen Sie die Wettkampfsteuerung und weisen Sie den 8 Finalisten über die Funktion **Belegung->Starterlistenbelegung** (Symbol ) einen Finalstand zu. Achten Sie dabei darauf, dass die Stände fortlaufend und ohne Lücken belegt werden.
2. Markieren Sie nun die Finalstände in der Standtabelle im Hauptfenster und nutzen Sie dann die Funktion **Standaktionen->Wettkampfmodus umschalten** (Symbol ) , um den Wettkampfmodus auf den Finalständen zu aktivieren.







The screenshot shows the 'Master II Version 3.2.0a' software interface. The menu bar includes 'Datei', 'Belegung', 'Scheibe', 'Standaktionen', 'Diagnose', 'Bedienpult', 'Ansicht', and 'Hilfe'. The toolbar contains various icons for file operations, navigation, and control. The main window displays a table with the following data:

StandNr	Schütze	Wettbewerb	m	T	Stellung	#Treffer	letzt	Gesamt
0021	Aydin, Damian	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0022	Brandt, Reimund	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0023	Flohr, Flora	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0024	Heinig, Josephine	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0025	Kunze, Edit	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0026	Nienhaus, Reinold	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0027	Rohe, Kriemhilde	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0028	Stumm, Borwin	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0029	--frei--	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	0	0	0
0030	--frei--	LG 20			Vorbereitung/Probe	0	0	0





kniender Anschlag


1. Durch Drücken der Probe-Taste (Symbol ) wird die kombinierte Vorbereitungs- und Probezeit gestartet.
2. Nach Ablauf der der Vorbereitungs- und Probezeit werden die Stände durch Drücken der Menü-Taste (Symbol ) in den Modus **Kneeling 3x5** umgeschaltet.
3. Nun werden nacheinander drei 5-Schuss-Wertungsserien im knienden Anschlag abgegeben. Zum Startern der einzelnen Serien wird jeweils die Wertungs-Taste (Symbol ) betätigt. Wenn bereits vor Ablauf der Wertungszeit alle Schützen ihre Serie beendet haben, kann die Wettkampfzeit durch erneutes Drücken der Wertungstaste vorzeitig gestoppt werden. Dies gilt auch in allen weiteren Wettkampfphasen.

liegender Anschlag

1. Wenn alle Serien im knienden Anschlag abgegeben wurden, werden die Stände durch Drücken der Menü-Taste (Symbol ) in den Modus **Prone Sighting** umgeschaltet.
2. Dann wird durch Drücken der Probe-Taste (Symbol ) die kombinierte Umbau- und Probezeit gestartet.
3. Nach Ablauf der der Umbau- und Probezeit werden die Stände durch Drücken der Menü-Taste (Symbol ) in den Modus **Prone 3x5** umgeschaltet.
4. Nun werden nacheinander drei 5-Schuss-Wertungsserien im knienden Anschlag abgegeben. Zum Startern der einzelnen Serien muss jeweils die Wertungs-Taste (Symbol ) betätigt werden.



stehender Anschlag (5er Serien)


1. Wenn alle Serien im liegenden Anschlag abgegeben wurden, werden die Stände durch Drücken der Menü-Taste (Symbol ) in den Modus **Standing Sighting** umgeschaltet.
2. Dann wird durch Drücken der Probe-Taste (Symbol ) wird die kombinierte Umbau- und Probezeit gestartet.
3. Nach Ablauf der der Umbau- und Probezeit werden die Stände durch Drücken der Menü-Taste (Symbol ) in den Modus **Standing 2x5** umgeschaltet.
4. Nun werden nacheinander **zwei** 5-Schuss-Wertungsserien im stehenden Anschlag abgegeben. Zum Startern der einzelnen Serien muss jeweils die Wertungs-Taste (Symbol ) betätigt werden.
5. Wenn alle Schützen die zwei 5-Schuss-Wertungsserien abgegeben haben, scheidet die zwei Schützen mit dem niedrigsten Gesamtergebnis aus dem Finale aus. Bei einer Ringgleichheit auf den Ausscheidungsrängen, muss ein Stechen zwischen den ringgleichen Startern durchgeführt werden. Auf dem Displaycontroller werden bei einem Gleichstand die betreffenden Schützen rot hinterlegt und mit **TIE** gekennzeichnet. Hinweise zur Durchführung eines Stechens finden Sie im Abschnitt **Stechen**.

MEYTON ELEKTRONIK		ISSF 3pos Final -- 2x5 Schuss stehend --						16:52:39 	
Rang	Name	Stand	Treffer	Ergebnisse				Total	
				kniend	liegend	stehend 1	stehend 2		
	Aydin, Damian	21	40	99.1	95.1	43.0	33.1	270.3	
	Nienhaus, Reinold	26	40	93.1	95.2	35.0	36.7	260.0 (-10.3)	
	Flohr, Flora	23	40	111.7	88.7	26.9	30.8	258.1 (-1.9)	
	Kunze, Edit	25	40	101.6	87.5	30.4	31.5	251.0 (-7.1)	
	Rohe, Kriemhilde	27	40	89.4	92.9	28.5	33.2	244.0 (-7.0)	
TIE	Brandt, Reimund	22	40	87.9	84.2	37.5	28.0	237.6	
TIE	Heinig, Josephine	24	40	81.0	91.8	24.8	40.0	237.6	
8.	Stumm, Borwin	28	40	87.9	86.0	26.9	34.5	235.3	

ISSFThreePosFinal V1.0.0a - © 2014 Meyton Elektronik GmbH


stehender Anschlag (Einzelschüsse)

1. Wenn die zwei Serien im stehenden Anschlag von allen Startern abgegeben wurden (und ggf. ein Stechen durchgeführt wurde), werden die Stände durch Drücken der Menü-Taste (Symbol ) in den Modus **Standing 5x1** umgeschaltet.
2. Nun werden nacheinander fünf Einzelschüsse im stehenden Anschlag abgegeben. Zum Startern der Einzelschüsse muss jeweils die Wertungs-Taste (Symbol ) betätigt werden. Nach jedem Einzelschuss scheidet der Starter mit dem niedrigsten Gesamtergebnis aus dem Finale aus. Wenn zwei oder mehr Startern in einer Ausscheidungsrunde dasselbe niedrigste Gesamtergebnis aufweisen, muss ein Stechen zwischen diesen Startern durchgeführt werden. Auf dem Displaycontroller werden bei einem Gleichstand die betreffenden Schützen rot hinterlegt und mit **TIE** gekennzeichnet. Hinweise zur Durchführung eines Stechens finden Sie im Abschnitt **Stechen**.


MEYTON ELEKTRONIK		ISSF 3pos Final -- Einzelschuss --				17:36:13 				
Rang	Name	Stand	Treffer	Ergebnisse					Total	
				3 St.	Einzelschuss					
1.	Flohr, Flora	23	45	258.1	4.0	10.6	8.8	9.2	7.7	298.4
2.	Aydin, Damian	21	45	270.3	4.8	7.9	4.7	6.4	2.8	296.9
3.	Nienhaus, Reinold	26	44	260.0	5.9	7.6	5.3	8.0		286.8
4.	Kunze, Edit	25	43	251.0	8.1	6.4	6.1			271.6
5.	Rohe, Kriemhilde	27	42	244.0	5.4	6.7				256.1
6.	Heinig, Josephine	24	41	237.6	6.5					244.1
7.	Brandt, Reimund	22	40+1	237.6						237.6 <small>TB 4.3</small>
8.	Stumm, Borwin	28	40	235.3						235.3


ISSFThreePosFinal V1.0.0a - © 2014 Meyton Elektronik GmbH

Stechen


1. Zur Durchführung eines Stechens müssen die betreffenden Stände in den Stechmodus umgeschaltet werden. Markieren Sie dazu die betreffenden Stände in der Standtabelle und drücken Sie dann so oft die Menü-Taste in (Symbol ) bis die Stände in den Modus **Tie Breaking** gewechselt sind. Beim Umschalten in den Stechmodus wechselt auch automatisch die Ansicht auf dem Displaycontroller.

Master II Version 3.2.0a									
Datei Belegung Scheibe Standaktionen Diagnose Bedienpult Ansicht Hilfe									
StandNr	Schütze	Wettbewerb	m	T	Stellung	#Treffer	letzt	Gesamt	
0021	Aydin, Damian	ISSF 3pos Final			Standing 2x5	10	5.3	270.3	
0022	Brandt, Reimund	ISSF 3pos Final			Tie Breaking	0	0	237.6	
0023	Flohr, Flora	ISSF 3pos Final			Standing 2x5	10	7.7	258.1	
0024	Heinig, Josephine	ISSF 3pos Final			Tie Breaking	0	0	237.6	
0025	Kunze, Edit	ISSF 3pos Final			Standing 2x5	10	3.9	251.0	
0026	Nienhaus, Reinold	ISSF 3pos Final			Standing 2x5	10	8.2	260.0	
0027	Rohe, Kriemhilde	ISSF 3pos Final			Standing 2x5	10	5.0	244.0	
0028	Stumm, Borwin	ISSF 3pos Final			Standing 2x5	10	5.3	235.3	
0029	--frei--	ISSF 3pos Final			Kneeling Sighting	40	9.2	0	
0030	--frei--	LG 20			Vorbereitung/Probe	40	0.0	0	

2. Durch Drücken der Wertungs-Taste (Symbol ) werden die einzelnen Stechschüsse gestartet. Es müssen nun so viele Stechschüsse abgegeben werden, bis der Ergebnisgleichstand auf dem Ausscheidungsrang gebrochen ist.

MEYTON ELEKTRONIK		ISSF 3pos Final -- Stechen --		17:08:20 	
Rang	Name	Stand	Treffer	Ergebnisse	
				Stechschuesse	
	Heinig, Josephine	24	1	8.4	
7.	Brandt, Reimund	22	1	4.9	

ISSFThreePosFinal V1.0.0a - © 2014 Meyton Elektronik GmbH

3. Nachdem das Stechen entschieden ist, müssen die betreffenden Stände durch Drücken der Menü-Taste (Symbol ) wieder zurück in den Modus **Standing 2x5** bzw. **Standing 5x1** zurückgeschaltet werden. Der Wettkampf wird dann wie im Abschnitt **stehender Anschlag (Einzelschüsse)** beschrieben fortgesetzt bis alle Platzierungen vergeben wurden.