



10m Gevär och Pistol

Mixade lag

Reglemente

1. Allmänt

10m Gevär och Pistol mixade lag genomförs i två delar, kvalificering och final.

Kvalificering genomförs på en större bana och finaler genomförs i finalhall.
SvSF: Finaler kan genomföras på kvalificeringsbanan.

Mixade lag: En herre och en dam som representerar samma land. (SvSF: Nationella tävlingar, lag får bildas fritt).

Skjutning sker på EST (SvSF: papperstavlur får användas, med anpassade skjuttider)

2. Kvalificering

Markering

Luftgevär markeras med decimalräkning. Luftpistol med heltalsräkning inkl inertia.

Resultat från kvalificeringsomgång förs inte vidare till final.

Genomförande:

Lagen skjuter på platser enligt startlistan, med dam till vänster och herre till höger.

Tillträde till banan:

Skyttarna kallas till skjutbanan 25 minuter före start av tävlingen. Funktionärer och jury ska genomföra sina kontroller innan förberedelse och provskottstiden.

Förberedelse och provskottstiden är 10 minuter.

Matchen genomförs genom att båda skyttarna skjuter 30 skott var under skjuttiden på 30 minuter. Lagmedlemmarna skjuter oberoende av varandra.

Om det är fler än ett skjutlag, måste det vara en paus om 15 minuter mellan stop tills skyttarna i nästa skjutlag kallas till skjutlinjen så att skyttar från det tidigare laget hinner plocka bort sin utrustning och RTS Juryn kan kontrollera tavlorna.

Kommandon för kvalificeringsomgång:

25 minuter före starttiden, "**Skyttarna till skjutlinjen**", skyttarna kan under 10 minuter ställa i ordning sin skjutplats. (Översättarens kommentar, 5 minuter som "saknas", tills vidare kalla skyttarna 20 minuter före start).

"10 minuters förberedelse och provskottstid START"

Efter 9 minuter 30 sekunder, "**30 sekunder**".

Efter 10 minuter, "**STOPP**".

Efter 20 sekunder, då tavlorna ställts över i Match läge:

'Match.....START'

Efter 20 minuter, "**10 minuter**"

Efter 25 minuter, "**5 minuter**"

Efter 30 minuter, "**STOPP, Patron ur** "

De sex (6) bästa lagen går vidare till final.

Särskiljning efter grundomgång

Särskiljning sker i enlighet med regel 6.15

3. FINAL

Finalen består av 2 bronsmedaljmatcher (BMM) och en guldmedaljmatch (GMM).

Lagen på 4:e och 5:e plats skjuter BMM 1.

Lagen på 3:e o 6:e plats skjuter BMM 2.

Lagen på 1.a och 2:a plats skjuter GMM.

Genomförande av final (medaljmatcher)

Inga resultat tas med från kvalificering.

Markering sker med decimalräkning.

Finalbanorna märks R1, A, B...to...H, R2.

~~Lagen på plac 3 (BMM 1) och plac 4 (BMM 2) skjuter på bana B & C.~~

~~Lagen på plac 4 (BMM 1) och plac 5 (BMM 2) skjuter på bana F & G.~~

Översättarens kommentar: Detta går inte ihop med reglementet i övrigt, tills vidare, BMM 1 på bana A/B, C/D och BMM 2 på bana E/F, G/H. Båda BMM skjuts parallellt.

Rapportering

Alla skyttar i finalen ska anmäla sig på förberedelseområdet senast trettio minuter före den annonserade starttiden för BMM. Lagledaren är ansvarig för att anmäla laget.

Sen ankomst

Om en skytt eller lag anmäler sig senare än 30 min, ska medges att starta men laget får 1p avdrag på första tävlingsserien. Om en skytt eller lag anmäler sig efter 20 min före start, tillåts laget inte att starta och rankas 2:a i medaljmatchen.

Alla skyttar ska anmäla sig färdigklädda för tävling och med all tävlingsutrustning som de ska använda under finalen. De ska även ha med kläder för prisceremonin.

Jury och utrustningskontrollanter ska genomföra sina kontroller så snart som möjligt.

Coach ska senast under protesttiden för grundomgången, anmäla till RTS jury om herre'n ska skjuta till vänster i finalen.

Tid för iordningställande av skjutplats

Skyttarna i BMM ska 20 minuter före starttid ges tillträde till finalbanan för att arrangera sin utrustning. Coach får hjälpa till. Alla ska vara tillbaka på förberedelseområdet 15 minuter före start. (SvSF: OBS att detta inte är förberedelse tid, inga riktövningar etc).

Pistolväskor eller lådor får inte lämnas kvar på finalbanan (FOP).

Lagen ska vara klara att marschera in åtta minuter före start av finalen. En funktionär kontrollerar att finalisterna är färdiga och signalera till skjutledaren att skyttarna är klara.

Skyttarna går lagvis in på FOP, när respektive lag går in ska speaker presentera skyttar och coach. Skyttarna ska ställa sig vid sin skjutplats, och stanna där vända mot publiken tills alla lag, ansvarig jury medlem och skjutledare är presenterade.

Skyttarna i GMM stannar kvar i förberedelseområdet.

Kommandon under medaljmatcher

När presentationerna är klara kommenderas: "**Intag era platser**".

Efter en minut där skyttarna får inta skjutställning (översättarens kommentar: Säkerhetslina får inte avlägsnas).

"Fem minuters förberedelse och provskottstid", 5 sekunder "START".

Efter 4 minuter 30 sekunder: "30 sekunder"

Efter 5 minuter: "STOPP".

Efter 30 sekunder där tavlorna ställs om till Match:

"För första tävlingsskottet, Ladda", 5 sekunder "START".

Efter 50 sekunder, eller när alla skyttar skjutit, "STOPP".

Speaker

Speaker sammanfattar skjutna poäng och ställningen allt eftersom matchen fortskrider.

Skjutledare kommenderar löpande **LADDA, START** respektive **STOPP** för respektive serie.

Det regleras inte, men det rekommenderas att det är minst 15s mellan kommandona stopp och ladda så att skyttarna kan förbereda sig och att speaker hinner kommentera.

Markering

Efter varje serie (lagets sammanlagda resultat av två skott) fördelas poäng enligt

Högsta poäng 2 poäng

Oavgjort 1 poäng till vardera laget

Lägst poäng 0 poäng

Det lag som först får minst sexton (16) poäng vinner medaljmatchen. Om det är oavgjort, fortsätter lagen med ytterligare enkelskott tills särskiljning nås.

Timeout

Coach eller skytt får begära "Timeout" genom att räkka upp handen under den tid speaker kommenterar. Varje lag får begära en timeout under medaljmatchen. Coach får då gå fram till skytten och samtala under maximalt 30 sekunder. Om ena laget begär timeout, får den andra coach'en utnyttja den tiden. Detta påverkar inte möjligheten för den andra att begära en egen timeout. Jurymedlem kontrollerar tid för timeout. (Översättarens kommentar, det nämns inget om detta gäller respektive BMM eller banan?).

Bronsmedalj

Vinnarna av BMM 1 respektive BMM 2 vinner bronsmedaljer.

När medaljmatch är avgjord, kommenderas "**STOPP, Patron ur Bronsmedaljmatchen är avgjord**". (Översättarens kommentar: ologiskt, båda matcherna behöver inte vara klara efter samma skott).

Skyttarna i BMM plockar bort sin utrustning (När båda BMM är klara).

Banan förbereds för GMM.

Guldmedaljmatch

Så snart banan är förberedd ska GMM skyttarna ges tillträde till finalbanan för att arrangera sin utrustning. Coach får hjälpa till. Skyttarna ska snarast återvända till förberedelseområdet och ställa upp för inmarsch. Maximal matcherna är 10 minuter.

Laget på plac 1 skjuter på bana B & C, Laget på plac 2 skjuter på bana F & G.

Lagen marscherar in på samma sätt som BMM, jury och skjutledare presenteras inte. GMM genomförs sedan på samma sätt som BMM och inleds med "**Intag Era platser..**" osv.

När GMM är avgjord, och inga protester finns, kommenderar skjutledaren:

"Stopp, Patron ur- Resultaten är slutgiltiga".

En funktionär ska kontrollera att laddluckor är öppna och säkerhetslinor är anbringade.

Presentation av medaljörer

Lagen som vinner guld- respektive silvermedaljer ställer tillsammans med de båda bronsmedaljevinnande lagen upp sig för fotografering. Jury säkerställer att uppställning sker.

Speaker presenterar medaljörerna individuellt. Skyttar får hantera vapen, med anbringade säkerhetslinor.

"Bronsmedaljör, representerandeär:.....och....."

"Bronsmedaljör, representerandeär:.....och....."

"Silvermedaljör, representerandeär:.....och....."

"Guldmedaljör, representerandeär:.....och....."

Funktionsfel under finaler

Skytt får hävda funktionsfel en gång under finalen, i enlighet med ISSF regler. Skytt får medges en minut för att reparera eller ersätta trasigt vapen, varefter finalen fortsätter utan ytterligare fördröjning.

Musik & publikstöd

Under kvalificeringsomgångar och medaljmatcher ska det spelas musik (SvSF OBS STIM regler). En entusiastisk och jublande publik uppmuntras och rekommenderas under finalerna.

Bestraffningar

Om en skytt under enkelskott skjuter två skott, annulleras det andra skottet och laget får två poängs avdrag. Alla övriga bestraffningar enligt ISSF regelverk.

Oegentligheter

ISSF Allmänna tekniska regler gäller i alla övriga fall som inte särskilt regleras i denna rutin.

Nationsbeteckning (Dress-Code):

Skyttar måste följa ISSF Dress Code (Regel 6.20)
Gevärsskyttar ska ha IOC nationsförkortningen på den ficka som är vänd mot publiken (SvSF undantag nationellt).