



25m Snabbpistol

Individuellt

Reglemente, se även kap 6 och kap 8

1. Allmänt

- a) 25m Pistol individuellt består av två delar, kvalificering och final.
- b) Kvalificering: Ett eller flera skjutlag beroende på bankapacitet.
- c) Finalen består av två delar
 - Final del 1, består av Ranking match 1 och 2, där antalet finalister reduceras från 8 till 4.
 - Final del 2, består av en medaljmatch för att fördela medaljerna.

Banor

- d) 25m banor används för matchen.

Tavlor

- e) EST ska användas (SvSF papperstavlor kan användas med SvSF korrigeringar, ange taveltyp i anmälan).

Markering i kvalificering

- f) Markering sker med heltal, resultat förs inte vidare till finalen.

Markering i final

- g) Markering sker träff/miss, motsv 9,7poäng. (SvSF Om inte finalspegel eller decimaltolk finns tillhanda, kan ring 10 eller 9 användas som träffområde).

2. Kvalificering

- a) Kvalificeringsmatch genomförs utöver undantag här, i enlighet med 8.7.6.3.

Skyttarna till skjutlinjen

- b) Skyttarna i respektive skjutlag kallas till skjutlinjen tretton minuter före start.

Förberedelse- och provskottstider

- c) Tre minuters förberedelsestid. Före varje omgång får skyttarna skjuta en provserie om fem skott.

Genomförande

- d) Varje omgång genomförs som en 30 skotts match.

Nästa skjutlag

- e) Om det är flera skjutlag, måste det vara en paus om minst femton minuter mellan sista serien och det att nästa skjutlag kallas till skjutlinjen, så att skyttarna hinner

lämna skjutplatserna och att funktionärer hinner förbereda banan.

Kommandon för kvalificeringsomgång:

- f) Tretton minuter före utsatt starttid, kommenderas **Skyttarna till skjutlinjen**. (översättarens not: det är samma tider för 25m Sportpistol, om än serien är 4 min längre, samt 3 min "oreglerat")
- g) Under fem minuter tillåts skyttarna att plocka fram sin utrustning på skjutbänkarna. (Kommentar, oklart om hantering av Pistoler är tillåten).
- h) Därefter kommenderas **Tre minuters förberedelsetid, START**, Efter 3 min, **Förberedelsetid, STOPP**.
- i) Efter 30 sekunder, kommenderas **Provserie, LADDA**, Skytten ska då inom en minut förbereda sig och ladda ett magasin med 5 patroner.
- j) Efter en minut, kommenderas **FÄRDIGA** och tavelmekanismen aktiveras (Röda ljuset tänds eller tavlorna svänger bort). Efter skjuttiden så kommenderas **PATRON UR**, varefter det är en paus om en minut innan ladda för nästa serie. (SVSF: Vid papperstavlorna ska säkerhetsflagga vara anbringad under markering och får avlägsnas först vid nästa Ladda kommando).
- k) Skjutningen påbörjas efter lämpligt tecken, för EST att lamporna tänds. (Översättarkommentar, regelpunkten synes helt meningslös).
- l) Alla skjutlag måste skjuta klart omgång 1 innan omgång 2 påbörjas. (OBS 6.5.2b).

Kvalificering till final

- m) De åtta bästa skyttarna går vidare till final.

Särskiljning efter grundomgång

- n) Sker i enlighet med regel 6.15

3. FINAL

- a) Final del 1 består av två ranking match'er med fyra skyttar i varje match.
- b) Skyttarna i resp rankingmatch skjuter på samma platser.
- c) Skjutplatserna märks A&B på vänstra banan, och C&D på den högra banan.
- d) Fyra skyttar deltar i respektive rankingmatch.
- e) Placering i grundomgång avgör skjutplatsen.
- f) Plac 1, 3, 5 och 7 skjuter rankingmatch 1, på lottade platser.
- g) Plac 2, 4, 6 och 8 skjuter rankingmatch 2, på lottade platser.

(SvSF: Konceptet bygger på två stycken ställ med fem EST tavlor i en finalhall, vid papperstavlorna nyttjas tillgänglig bankapacitet, och serier skjuts på ett utifrån tillgänglig bankapacitet optimalt sätt på gemensamt kommando).

Anmälan till final

- h) Finalisterna ska anmäla sig till förberedelseområdet senast trettio minuter före den annonserade starttiden för finalen.

- i) Alla skyttar ska anmäla sig färdigklädda för tävling och med all tävlingsutrustning som de ska använda under finalen. De ska även medföra kläder för pris ceremonin. Jury och utrustningskontrollanter ska genomföra sina kontroller så snart som möjligt.

Tid för iordningställande av skjutplats

- j) Skyttarna i rankingmatch 1, ska 20 minuter före starttid ges tillträde till finalbanan för att arrangera sin utrustning. Coach får hjälpa till. Skyttar i rankingmatch 2 flyttar sin utrustning till lämpligt område nära finalbanan. Alla ska vara tillbaka på förberedelseområdet 15 minuter före start. (SvSF: OBS att detta inte är förberedelsetid, inga riktövningar etc. Regeln inte solklar, senare i proceduren förutsätts att Rankingmatch 2 har sin utrustning på skjutbänken).
- k) Pistolväskor eller lådor får inte lämnas kvar på finalbanan (FOP).
- l) Skyttarna i finalen ska vara klara att marschera in nio minuter före start av finalen. En funktionär kontrollerar att finalisterna är färdiga och signalerar till skjutledaren att skyttarna är klara.

4. Ranking matchernas format

Kommandon

- a) Skyttarna i båda rankingmatcherna går enskilt in på FOP, när respektive skytt och dennes coach går in, ska speaker presentera dessa. Skyttarna ska ställa sig vid sin skjutplats, och stanna där och vara vända mot publiken tills alla skyttar, ansvarig jurymedlem och skjutledare är presenterade.
- b) När presentationerna är klara kommenderas: **"Intag era platser"**. Skyttarna i rankingmatch 1 intar sina positioner, skyttarna i rankingmatch 2 går tillbaka till förberedelseområdet.
- c) *Efter en minut, där skyttarna får inta skjutställning, kommenderas **Två minuters förberedelsetid – START, efter 2 minuter, Förberedelsetid Stopp. Ladda.***
- d) Skyttarna har en minut på sig att fylla på två magasin, inga fler ladda kommandon ges under resten av rankingmatchen. (SvSF, vid skjutning på papperstavlur laddas endast ett magasin per serie på kommando, tid för ladda är en minut).
- e) Under rankingmatchen skjuter skytt A och C på samma kommando, liksom B och D skjuter på samma kommando.
- f) En minut efter ladda kommando, kommenderas **[Efternamn A, Efternamn C] Provserie... redo**. Skytt A och C får då stoppa in magasin och släppa fram slutstycke.
- g) Femton sekunder efter kommandot redo, kommenderas **Färdiga**, skyttarna intar färdigställning enligt (8.7.2), och målspelet sätts igång (tavlor svänger bort/ röd lampa tänds). Efter sju sekunder svänger tavlorna fram/gröna ljuset tänds för en provserie om 4 sekunder. Efter serien kommenderas **Stopp**.
- h) Proceduren upprepas f) och g) för skyttarna B&D.
- i) Provserie kommenteras ej.

- j) Tavlorna ställs om i match läge.
- k) När tekniska funktionären ger klartecken, börjar match enligt samma procedur som provserien. Kommendera: [**Efternamn A, Efternamn C**] **Första serien... Färdiga.**
- l) Efter serien, rapporterar skjutledaren antal träff, [**Efternamn A**], **antal träff, [Efternamn C] antal träff.**
- m) Speaker sammanfattar skjutna poäng och ställningen allt eftersom matchen fortskrider.
- n) Skjutledaren fortsätter med kommando enligt k) och l) resten av matchen.

5. Tävlingsprocedurer

- a) Alla skyttar startar från noll, Skyttarna skjuter fyra stycken femskottsserier på vardera fyra sekunder.
- b) Skjutning sker på kommando.
- c) Efter fyra serier, Avgörs plac 3 och 4 i rankingmatch 1.
- d) I resultatlistan rankas 3'orna o 4'orna i respektive rankingsmatch utifrån resultat i kvalificeringsomgången.
- e) De två bästa i respektive rankingmatch går vidare till medaljmatchen.
- f) Särskiljning vid eliminering, fortsätter berörda skyttar med erforderligt antal särskiljningsserier.
- g) Om det inte finns någon protest, kommenderas **Rankingmatch 1 är avgjord.**
- h) Alla skyttar anbringar säkerhetsflagga och lägger ner pistolerna på skjutbänken, och går sedan och sätter sig på sina platser på bakre delen av finalbanan.
- i) Speaker kommenterar vilka skyttar som gått vidare, varefter skjutledaren kommenderar: **Skyttar i Rankingmatch 2, till skjutlinjen.**
- j) Skyttarna har 2 minuter på sig att ta plats vid skjutbänkarna.
- k) Total tid mellan rankingmatcherna är maximalt fem minuter.
- l) Efter en minut, där skyttarna får inta skjutställning, kommenderas **Två minuters förberedelsetid – START**, efter 2 minuter, **Förberedelsetid Stopp. Ladda.**
- m) Rankingmatch 2 genomförs enligt samma procedur som Rankingmatch 1.
- n) Om det inte finns någon protest, kommenderas **Rankingmatch 2 är avgjord.**
- o) Därefter hämtar samtliga skyttar sin utrustning från finalbanan och går till förberedelseområdet. Innan pistoler avlägsnas ska funktionär kontrollera att slutstycket är öppet, säkerhetsflagga är anbringad, magasin är urtagna och tömda. Pistoler ska läggas i väska innan de flyttas från finalbanan.
- p) Banan iordningställs för medaljmatcherna.

6. MEDALJ MATCH

Tävlingsprocedur

- a) Medaljmatchen genomförs tidigast tio minuter efter att rankingmatch 2 är färdig.
- b) Utrustningskontrolljuryn måste bevaka att samma utrustning används i medalj- som rankingmatch. Pistoler får inte avlägsnas från förberedelseområdet.
- c) Medaljmatch skjuts från plats A&B resp C&D, fördelning enligt följande:
 - 2'an i rankingmatch 1 på skjutplats A
 - 1'an i rankingmatch 1 på skjutplats B
 - 1'an i rankingmatch 2 på skjutplats C
 - 2'an i rankingmatch 2 på skjutplats D
- d) Alla skjuter på gemensamt kommando.
- e) När banan är klar, får skyttarna och deras coach'er två minuter att placera ut sin utrustning. Skyttarna stannar kvar på skjutplatsen. Skjutledaren kommenderar: **Skyttar, vänd er mot publiken för presentation.**
 - Speaker gör en översiktlig presentation av skyttarna.
- f) Jury och skjutledare presenteras inte.

Kommandon

- g) När presentationerna är klara kommenderas: **Intag era platser.**
- h) Efter en minut, där skyttarna får inta skjutställning, kommenderas
 - **Ladda**
- i) Skyttarna har en minut på sig att fylla på två magasin, inga fler ladda kommandon ges under resten av medaljmatchen. (SvSF, vid skjutning på papperstavlur laddas endast ett magasin per serie på kommando, tid är en minut).
- j) En minut efter ladda kommando, kommenderas **[Efternamn A, Efternamn C] Provserie... Redo.** Skytt A och C får då stoppa in magasin och släppa fram slutstycke.
- k) Femton sekunder efter redo kommando, kommenderas **Färdiga**, skyttarna intar färdigställning enligt (8.7.2), och målspelet sätts igång (tavlor svänger bort/ röd lampa tänds). Efter sju sekunder svänger tavlorna fram/gröna ljuset tänds för en provserie om 4 sekunder. Efter serien kommenderas **Stopp.** (Översättarens not, inte angivet, men proceduren upprepas j) och k) för skyttarna B&D).
- l) Tavlorna ställs om i match läge.
- m) När tekniska funktionär ger klartecken, börjar match enligt samma procedur som provserien. Kommendera: **[Efternamn A, Efternamn C] Första serien... Redo.** Skytt A och C får då stoppa in magasin och släppa fram slutstycke. Femton sekunder efter redo kommando, kommenderas **Färdiga**, skyttarna intar färdigställning enligt (8.7.2), och målspelet sätts igång (tavlor svänger bort/ röd lampa tänds). Efter sju sekunder svänger tavlorna fram/gröna ljuset tänds för en serie om 4 sekunder. Efter serien kommenderas **Stopp.**

Timeout

- n) Coach eller skytt får begära en timeout genom att lyfta sin hand under den tid

speaker kommenterar efter en serie (OBS ej provserie).

- o) Coach får gå fram och diskutera med skytt under max en minut.
- p) Annan coach får utnyttja begärd timeout, utan att det påverkar möjligheten att begära egen timeout.
- q) Tid kontrolleras av jury.

Tävlingsprocedur medaljmatch

- r) Alla skyttar börjar om på 0p och skjuter fyra stycken femskotts serie om fyra sekunder.

Eliminering, 4:e plac

- s) Efter fyra serier (20 skott), elimineras skytt på fjärde plats.
- t) De kvarvarande tre skyttarna skjuter nu individuellt (SvSF Vid papperstavlör, fortsatt skjuta på gemensamt kommando).

Bronsmedalj

- u) Efter ytterligare två serier, totalt sex serier, bestäms bronsmedaljör. Denne sätter sig vid sin coach.

7. Guld/ silvermedalj

- a) De två återstående skyttarna tävlar om guld och silvermedaljer genom att skjuta ytterligare två serier om fem skott (totalt 40 skott).
Om det efter sju serier (35 skott), skiljer sex träff eller mer, stoppas matchen och "**Gyllene träff**" deklarerar av skjutledaren.
Vinnare av guld och silvermedalj tillkännages.
- b) Särskiljning vid eliminering, fortsätter berörda skyttar med erforderligt antal särskiljningsserier.
- c) Om särskiljning är klar, och inga protester föreligger kommenderas "**STOPP...PATRON UR – RESULTATEN ÄR SLUTGILTIGA**".
- d) En funktionär kontrollerar att slutstycken är öppna och att säkerhetsflaggor är anbringade.

Presentation av medaljörer

- e) Alla tre medaljörerna samlas i mitten av banan, jurymedlem säkerställer att skyttarna ställer sig i ordning för fotografering.

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

"Bronsmedaljör, representerande är:....."

"Silvermedaljör, representerande är:....."

"Guldmedaljör, representerande är:....."

Färdigställning i final

- f) Om juryn avgör att en tävlande höjer sin arm för tidigt, eller inte sänker den tillräckligt, ska den tävlande bestraffas med ett avdrag om två (2) träffar i den serien (grönt kort). I final ges ingen varning. Om detta upprepas ska den tävlande diskvalificeras (rött kort). För att avgöra ett brott mot färdigställningsregeln måste juryledamöter ge ett tecken (m.a.o. höja en flagga eller kort) visande att en tävlande höjt sin arm för tidigt. Åtminstone två juryledamöter måste visa att förseelsen inträffade före en bestraffning eller diskvalifikation.

Sena skott

- g) Om en skytt skjuter för sent eller inte träffar alla fem tavlorna, ska ett avdrag om en poäng göras för varje sådant skott. Sådana skott markeras som OT (Overtime).

Funktionsfel under finaler

- h) Funktionsfel får inte hävdas under provserier. Skytt får hävda endast ett funktionsfel under finalens olika delar, i enlighet med ISSF regler. Vid funktionsfel ska en funktionär avgöra om funktionsfelet är godkänt eller icke godkänt. Eventuell omskjutning sker omedelbart, medan övriga skyttar avvaktar och markering sker gemensamt. Skytten har 15 sekunder på sig att göra sig klar för omskjutning. Vid ytterligare funktionsfel markeras de träffar som finns, ingen omskjutning sker (översättare not: rimligtvis inget avdrag för ej skjutna skott). Vid icke godkänt funktionsfel, dras två träff av från aktuell serie.

Musik & publikstöd

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

Besträffningar

- b) Alla övriga bestraffningar enligt ISSF regelverk.

Oegentligheter

- c) ISSF Allmänna tekniska regler gäller i alla övriga fall som inte särskilt regleras i denna rutin. Jury avgör övriga oegentligheter med regler för aktuell gren som grund.

Nationsbeteckning (Dress-Code):

- d) Skyttar måste följa ISSF Dress Code (Regel 6.20).