



50m Pistol

Mixade lag

Reglemente, se även kap 6

Allmänt

1. **Disciplin** Pistol
2. **Typ av gren** Mixade lag
3. **Benämningar** 50m Pistol, mixade lag.
50m Pistol, mixade lag junior
4. **Antal skyttar:** Två lagmedlemmar, en av vardera kön.
5. **Antal omgångar** Två omgångar.
Kvalificeringsomgång
Final (består av Bronsmedaljmatch respektive Guldmedaljmatch).
6. **Tavlor** Tävlingen skjuts på EST (SvSF: Vid skjutning på papper enl lämpliga anpassningar. Medaljmatcher kan skjutas samtidigt).
7. **Banor** Kvalificeringsomgång skjuts på skjutbanan, finaler på finalbana. (SvSF: Final kan genomföras på skjutbana)
8. **Särskiljning** Särskiljning för kvalificering till nästa omgång sker enligt regel 6.15.
9. **Markering** Heltalsmarkering (inkl innertior). Resultat utgörs av summan av båda skyttarna, resultat förs inte vidare mellan omgångar.
10. **Funktionsfel** Funktionsfel i kvalificering hanteras enligt regel 6.12.
11. **Kvalificering, del 1**
Skyttarna placeras enligt startlista, dam skjuter till vänster. (SvSF, vid papperstavlor så fördelas skyttar ut enligt bankapacitet och skjutning/markering sker skjutlagsvis på mest optimala sätt).

Skyttarna till Skjutlinjen

Får tillträde till banan tjugo minuter före start.

Förberedelse. Och provskottstid

Förberedelse- och provskottstiden är tio minuter.

Procedur:

Varje skytt skjuter trettio matchskott under skjuttiden om trettio minuter. Skyttarna skjuter enskilt.

Skjutledarkommandon:

Tjugo minuter före start **"skyttarna till skjutlinjen"**

Tio minuter, där skyttarna ställer i ordning sin utrustning.

"Tio minuters förberedelse- och provskottstid, Start",

efter 9min 30 sek

"trettio sekunder"

" Stopp". 20 sek med återställning

"Match Start", efter 20min

"Tio minuter". efter 25min

"Fem minuter". efter 30min

"Stopp, patron ur"

Lagets samlade resultat räknas.

Särskiljning enligt regel 6.15, där båda skyttarnas resultat slås samman.

Det sex bästa lagen går vidare till final, övriga lag avlägsnar snarast sin utrustning från banan.

12. Final (Medaljmatcher)

Finaler består av två Bronsmatcher (BMM) och en Guldmatch (GMM).

Lagen på 4:e och 5:e plats går till BMM1

Lagen på 3:e och 6:e plats går till BMM2

Lagen på 1:a och 2:a plats går till GMM

BMM1 genomförs först (4'an och 5'an), matcherna genomförs på samma sätt och kommandon anpassas efter vilken match som genomförs.

Alla tolv skyttarna med all utrustning måste anmäla sig vid förberedelseområdet 30 min före start av BMM1. Varje lag får ha en coach. Om inte alla skyttarna anmäler sig i tid ska två poäng dras från första serien för laget. Om inte alla skyttar är på plats 20 min före start rankas laget sist i BMM. Laget måste meddela om dam ska stå till höger.

Om prisutdelning följer direkt efter finalen ska skyttarna även ha klädsel för ceremonin. Jury genomför utrustningskontroller så fort skyttarna anmält sig.

13. Allokering av skjutplatser

Bronsmedaljmatch: laget på 3:e plats (BMM 1)/ 4:a (BMM2) skjuter på plats B och C. Laget på 5:e (BMM2 resp 6:e (BMM1) skjuter på

plats F och G

Guldmedaljmatch: laget på 1:a plats i kvalificeringsomgång skjuter på plats B och C, 2:a på F och G. (SvSF: ev parallella MM).

14. Särskiljning

Vid lika resultat fortsätter matchen genom att varje skytt skjuter ytterligare serier tills särskiljning nås.

15. Genomförande av medaljmatcher

BMM1 genomförs först

Man skjuter femskotts 10 sekunders serier.

Det lag som efter varje serie har högst poäng (heltal) erhåller två poäng, vid lika en poäng vardera. Det lag som först når 16 poäng vinner matchen.

Skyttarna i Bronsmedaljmatcher ska 20 minuter före start få placera ut sin utrustning på banan. De ska senast 15 minuter före start återgå till samlingsplatsen och invänta inmarsch.

Inga väskor etc får lämnas kvar.

Åtta minuter före start ska lagen i BMM stå uppställda i ordning för lagvis inmarsch och presentation. De ska stå vid sina platser vända mot publiken tills skjutledare och jury är presenterade. Lagen i GMM stannar i förberedelseområdet.

Förberedelsetiden är tre minuter.

Skjutledarkommandon:

När alla presentationer är klara

"Intag era platser", 60 sekunder

"Fem minuters förberedelse- och provskottstid, Start",

efter 4min 30 sek

"trettio sekunder"

efter 5 min:

" Stopp". 30 sek med återställning av tavlorna

"För första tävlingsskottet Ladda", 5 sek **"Start"**

Efter 50 sek, eller alla skyttar skjutit

"Stopp"

Det lag som har högst poäng erhåller 2p, 1p vardera vid lika resultat.

Speaker

Speaker kommenterar vilket lag som erhållit poäng och ställningen löpande under match.

BMM1 fortsätter sedan med samma kommandosekvens till något lag ensamt har minst 16 poäng. Annars fortsätts med enkelskottsserier. Det är inte reglerat, men minst 15 sekunder mellan Stopp och Ladda kommandon. Vinnarlagen i respektive BMM erhåller bronsmedalj.

Snarast efter att BMM är avgjord, och banan är klar får skyttarna i Guldmedaljmatchen placera ut sin utrustning.
De ska sedan återgå till samlingsplatsen.
Inga väskor etc får lämnas kvar.
Alla medaljmatcherna genomförs på samma sätt.

16. Presentation av medaljörer

Alla sex medaljörerna samlas i mitten av banan, jurymedlem säkerställer att skyttarna ställer sig för fotografering.
Speaker presenterar medaljörerna individuellt. Skyttar får hantera vapen, med anbringade säkerhetslinor.

“Bronsmedaljörer, representerande är:.....”

“Bronsmedaljörer, representerande är:.....”

“Silvermedaljörer, representerande är:.....”

“Guldmedaljörer, representerande är:.....”

17. Timeout under medaljmatch

Coach eller skytt får begära “Timeout” genom att räkka upp handen under den tid speaker kommenterar. Varje skytt/coach får begära en timeout under medaljmatchen.

Coach får då gå fram till skytten och samtala under maximalt sextio sekunder. Om ena skytt/coachen begär timeout, får även den andra coachen utnyttja den tiden. Detta påverkar inte möjligheten för den andra att begära en egen timeout.
Jurymedlem kontrollerar tid för timeout.

18. Musik & publikstöd

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

19. Funktionsfel

Funktionsfel får inte hävdas under provserie. Under tävlingsserier får ett funktionsfel hävdas (godkänt eller icke godkänt) per skytt. Om funktionsfelet godkänns skjuts serien om omedelbart medan övriga skyttar står kvar på sina platser. Skytten har 1 minut på sig att göra sig klar för omskjutning. Vid ev nya funktionsfel fortsätter skjutningen utan beaktande av detta och träff markeras.

Vid icke godkänt funktionsfel sker markering.

(Övers not: det framgår inte om kvalificeringsomgång resp medaljmatcher är två olika matcher eller inte.)

20. Dresscode

Skyttarna ska uppfylla issf dresscode

21. Bestraffningar och oegentligheter

ISSF Allmänna tekniska regler gäller i alla övriga fall som inte särskilt regleras i detta reglemente