



25m snabbpistol

Lag lag senior och junior

Reglemente, se även kap 6

Omgång 1

Markering sker med heltal

Laget skjuter på skjutplatser bredvid varandra enligt startlista.

10 minuter före starttid ska **skyttarna kallas till skjutlinjen**, därefter kommenderas **"3 minuter förberedelse- och provskotttid"**.

Kvalificering del 1

varje skytt skjuter 15 skott, vardera 2 stycken 8, 6 respektive 4 sekunders serier, totalt 30 skott per skytt, 90 skott per lag.

Lagresultatet är summan från alla skyttarna och lagresultat redovisas, särskiljning sker på totalen. De åtta bästa lagen går vidare till grundomgång del två.

Kvalificering del 2

Efter 10 minuters paus när ev protester reds ut och banan iordningställs. De lag som kvalificerat sig till omgång två flyttas till samma del av banan. Och lottas lagvis (SvSF löses på enklaste sätt utifrån bankapacitet, lika många skyttar/ lag bör skjuta i varje skjutlag om banan har färre än 12 platser.

Alla resultat nollställs inför omgång 2.

Lag som inte går vidare till omgång 2 ska avlägsna sin utrustning från banan.

Skjutledaren kommenderar **"Intag era platser"** 5 minuter före starttiden, skyttarna har då fem minuter på sig att placera sin utrustning på skjutplatsen. **"Tre minuters förberedelse och provskotttid Start"**.

En provserie om 4 sekunder genomförs.

Varje skytt skjuter 4 serier om 5 skott i fyra sekunders serier, totalt 60 skott per lag.

Final (medaljmatcher)

Bronsmatchen Skyttarna förses med BiB med landets IOC förkortning och numrering enligt: 1₁, 1₂, 1₃, 2₁, 2₂, 2₃, 3₁, 3₂ osv.

Skyttar och/eller coacher för bronsmatchen får 15 minuter före final ställa fram sin utrustning på finalbanan och lämnar därefter banan.

För final används 3 tavelgrupper. 2 skyttar i varje skjutplats om 1,5*1,5m, och skytt måste ha en fot som vidrör vänster (högre plac lag) eller höger (lägre

plac) avgränsningslinje.

Lagen för respektive match inklusive coach ställs i turordning upp för inmarsch 10 minuter före starttid.

Genomförande medaljmatch

Genom två kommandosekvenser, en för varje lag, skjuter varje skytt en 5 skottsserie om 4 sekunder med träff/miss markering som i individuell final (Träffområde motsv 9,7p). (SvSF Om inte finalspegel eller decimaltolk finns tillhanda, kan ring 10 eller 9 användas som träffområde). Det lag som har högst antal träff erhåller 2 poäng (eller 1 poäng vid lika). Lag som först ensamt når 9 poäng vinner matchen.

Kommandon

Medaljmatch genomförs enligt samma procedur som individuell final, med den skillnaden att varje serie genomförs med två kommandosekvenser där en skytt ur vardera laget skjuter samtidigt i respektive sekvens. Efter två serier/ 10 skott per lag fördelas 2 poäng.

Lag 1 "**LADDA**" En (1) minut senare "**FÄRDIGA**" och tända de röda lamporna.
Det står inget om omgång 2 laddar samtidigt och ev skjuter tidigare än en minut??

Guldmatchen genomförs enligt samma procedur.

Funktionsfel

Varje lag får anmäla funktionsfel en gång under medaljmatch, ej under provserie. 15 sekunder medges för reparation eller byte av icke fungerande pistol innan omskjutning. Vid icke godkänt funktionsfel sker ingen omskjutning och -2 träffs avdrag för laget i aktuell serie.

Oegentligheter

Om en skytt under kvalificering laddar ett magasin före Ladda eller efter Stopp kommando, ska annulleras (?), och -2 p avdrag ges i första match serien. (Övers kommentar, skrivningen något otydlig, men laddar man utanför tillåten tid medför -2p).

Om skytt under finalen skjuter ett skott före kommando Ladda/start, eller efter kommando Stopp markeras som 0p (Översättarens kommentar, inte helt logiskt med hantering av Overtime på ind final).

I övrigt gäller ISSF regler, och oegentligheter hanteras av Jury.

Tidiga eller sena skottmarkeras som 0.