

ПНЕВМАТИЧНА ГВИНТІВКА / ПНЕВМАТИЧНИЙ ПІСТОЛЕТ 10 М СОЛО

формат ESC (червень 2024р., версія 0)

опис формату та правил змагання

1. ФОРМАТ:

а) загальне. Змагання особисте – між окремими спортсменами однієї статі;

б) кількість етапів. Вправа складається з двох етапів:

КВАЛІФІКАЦІЯ;

ФІНАЛ;

в) кваліфікація. Кваліфікація складається з ЧАСТИНИ 1 і ЧАСТИНИ 2.

У частині 1 кожен спортсмен виконує 30 пострілів упродовж 30 хв.

Найкращі 16 спортсменів потрапляють до частини 2 кваліфікації.

У частині 2 спортсмени виконують 30 додаткових пострілів упродовж 30 хв (спортсмени до 18 років виконують 20 пострілів упродовж 20 хв) щоб визначити 4-х найкращих, які пройдуть у фінал. Результат спортсмена – це загальна кількість влучень у частині 1 та частині 2 кваліфікації. Перший та другий спортсмени кваліфікуються до матчу за золоту медаль, спортсмени, які посідають третє та четверте місця, кваліфікуються до матчу за бронзову медаль;

г) фінал. Фінал складається з матчу за бронзову медаль і матчу за золоту медаль, у яких спортсмени виконують одиночні постріли упродовж часу 50 с на кожен. Спортсмен, який першим досягне 15 (для спортсменів до 18 років – 12) влучень, переможе у матчі за медаль;

д) дрес-код, національна ідентифікація. Спортсмени повинні мати на своєму стрілецькому одязі національну ідентифікацію таким чином:

назва, позначена трьома літерами (як визначено МОК), або прапор країни на кишені куртки для стрільби з гвинтівки;

назва країни, позначена трьома літерами (як визначено МОК) на плечі зі сторони глядачів для стрільців з пістолета;

е) покарання. Усі покарання застосовують відповідно до існуючих правил для змагань зі стрільби з пневматичної гвинтівки / пневматичного пістолета на 10 м;

є) музика та поведінка глядачів. Під час кваліфікаційних етапів і фіналу дозволяється музика. Під час матчів за медалі заохочується підтримка спортсменів глядачами;

ж) непередбачені або спірні питання. Такі питання вирішує журі відповідно до існуючих правил змагань зі стрільби з пневматичної гвинтівки / пневматичного пістолета на дистанції 10 м;

з) обладнання. Сумки або кейси для транспортування не можна залишати у стрілецькій зоні.

2. ПРАВИЛА ЗМАГАННЯ:

а) мішені та тири. Необхідно використовувати тир 10 м. Фінали мають проходити у фінальному тирі (секторі). Електронні мішеневі установки передбачені для всіх тирів;

б) підрахунок. Використовують підрахунок влучень і промахів. Результат спортсменів – це кількість ВЛУЧЕНЬ:

значення ВЛУЧЕННЯ з пневматичної гвинтівки становить 10,3 або вище;

значення ВЛУЧЕННЯ з пневматичного пістолета становить 9,8 або вище;

в) несправності. Несправності врегульовують відповідно до правил ISSF для пневматичної гвинтівки та пневматичного пістолета.

2.1. КВАЛІФІКАЦІЯ, частина 1.

Стрілецькі місця розподіляють випадковим чином програмним забезпеченням. Спортсмени однієї команди не можуть стріляти поруч.

Спортсменів викликають на вогневий рубіж за 20 хв до запланованого часу початку вправи.

Процедури частини 1 кваліфікації:

а) виконання вправи:

час облаштування – 10 хв;

час підготовки та пробних пострілів – 10 хв;

кожен спортсмен виконує 30 пострілів упродовж 30 хв. Кращі 16 спортсменів проходять до частини 2 кваліфікації;

б) розподіл місць і рівність результатів у частині 1 кваліфікації. Якщо спортсмени мають однакову кількість влучень, місця розподіляють за найбільшою кількістю влучень у останній серії з десяти пострілів у зворотному порядку. Якщо рівність залишається, місця розподіляють на основі влучень і промахів постріл за пострілом, починаючи з останнього пострілу, потім до наступного пострілу тощо. Якщо і у такому випадку все рівне спортсмени посідають однакове місце і будуть записані в алфавітному порядку, використовуючи прізвище спортсмена. Якщо кілька спортсменів посідають 16-е місце, усі вони проходять до частини 2 кваліфікації.

2.2. КВАЛІФІКАЦІЯ, частина 2.

Результат з частини 1 кваліфікації переноситься до частини 2.

16 найкращих спортсменів залишаються на своїх стрілецьких місцях, інші спортсмени забирають зброю та спорядження зі свого стрілецького місця.

Має бути перерва 10 хв між закінченням частини 1 кваліфікації і початком часу підготовки та пробних пострілів частини 2.

Процедури частини 2 кваліфікації:

а) виконання вправи:

час облаштування – 2 хв, якщо спортсмени залишаються на тому ж місці, за командою «Зайняти позиції 2 хвилини». Якщо спортсмени займуть інше стрілецьке місце через кілька змін, час облаштування становить 5 хв;

час підготовки та пробних пострілів – 5 хв;

кожен спортсмен виконує 30 пострілів упродовж 30 хв (спортсмени до 18 років – 20 пострілів за 20 хв). Четверо найкращих пройдуть до матчів за бронзову та золоту медалі;

б) розподіл місць і рівність результатів у частині 2 кваліфікації. Якщо спортсмени мають однакову кількість влучень за сумою двох частин кваліфікації, перевагу надають за найвищим результатом частини 2 кваліфікації. Якщо рівність залишається, місця

розподіляють за найбільшою кількістю влучень у останній серії з десяти пострілів і у зворотному порядку для частини 2 та частини 1 кваліфікації. Якщо рівність залишається, місця розподіляють на основі влучень і промахів постріл за пострілом, починаючи з останнього пострілу, потім до наступного пострілу тощо. Якщо і у такому випадку все рівне спортсмени посідають однакове місце і будуть записані в алфавітному порядку, використовуючи прізвище спортсмена.

Якщо рівність залишиться серед претендентів на кваліфікацію до фіналу, такі спортсмени виконують додатковий постріл для визначення учасника фіналу.

в) процедура виконання додаткового пострілу. Спортсмени, які виконують додатковий постріл, повинні з'явитися у визначену частину тиру не пізніше ніж через 10 хв після завершення частини 2 кваліфікації. Їм визначають стрілецькі місця.

Буде надано 5 хв на облаштування, а потім 5 хв на підготовку та пробні постріли.

Спортсмени виконують одиночні постріли, кожен упродовж 50 с, які оцінюють за принципом ВЛУЧЕННЯ / ПРОМАХ, доки не визначать переможця.

2.3. ФІНАЛ.

Після виклику спортсменів на вогневий рубіж, їм надають 5 хв для підготовки та пробних пострілів. Кожен одиночний заліковий постріл у фіналі спортсмени виконують за командою старшого судді вогневого рубежу (далі – ССВР) упродовж 50 с.

Процедури фіналу:

а) час явки. Усі 4 спортсмени, які кваліфікувалися до фіналу, повинні з'явитися у визначену зону явки з усім необхідним спорядженням принаймні за 30 хв до часу початку заліку фіналу. Кожного спортсмена може супроводжувати один тренер.

Штраф у розмірі одного влучення буде вираховано з першого влученого спортсмена, якщо спортсмен не з'явився вчасно, але принаймні за 20 хв до початку заліку фіналу.

Якщо спортсмен не з'явиться за 20 хв до початку фіналу, йому не буде дозволено стартувати і він посяде останнє місце у матчі, це записують як DNS;

б) розподіл стрілецьких місць і стартові номери. Фінал проводять у фінальному тирі (секторі).

Спортсмени можуть отримати нові стартові номери для фіналу. Ці номери відображатимуть ім'я спортсмена та рейтинг після кваліфікації.

Стрілецькі місця розподіляють відповідно до кваліфікаційного рейтингу за таблицею:

A	B	C	D	E	F	G	H
<i>Матч за бронзову медаль</i>				<i>Матч за золоту медаль</i>			
	4	3			1	2	

в) розташування спорядження. Усім спортсменам буде дозволено розташувати своє спорядження на призначених для них стрілецьких місцях щонайменше за 20 хв до запланованого часу початку заліку фіналу. Тренери можуть допомагати своїм спортсменам. Всі повинні повернутися у зону підготовки не пізніше ніж за 15 хв до часу старту. Учасники матчу за золоту медаль повинні встановити своє спорядження, але можуть залишити гвинтівки / пістолети в зоні підготовки.

Учасники матчу за бронзову медаль виходять в стрілецьку зону по одному. Коли кожен спортсмен входить до стрілецької зони диктор знайомить з ним глядачів. Спортсмени повинні стати перед своїми стрілецькими місцями обличчям до глядачів і залишатися в такому положенні, доки не будуть представлені всі, в т. ч. головний член журі та ССВР. Цю ж процедуру повторюють для матчу за золоту медаль;

г) підрахунок результату у фіналі. Використовують підрахунок влучень і промахів. Результат спортсмена – це кількість ВЛУЧЕНЬ:

значення ВЛУЧЕННЯ з пневматичної гвинтівки становить 10,3 або вище;

значення ВЛУЧЕННЯ з пневматичного пістолета становить 9,8 або вище;

д) першість та випадок рівності результатів у фіналі. Спортсмен, який досяг 15 (для спортсменів до 18 років – 12) влучень, стає переможцем матчу за бронзову або золоту медаль. Якщо результат буде рівний в обох учасників, переможця визначають за додатковим одиночним пострілом упродовж 50 с який оцінюють за принципом ВЛУЧЕННЯ / ПРОМАХ, доки рівність не порушиться;

е) команди ССВР:

"Стрілецька зона готова до матчу за медалі";

"Спортсмени викликаються на вогневий рубіж";

коли всі представлення зроблені – "Зайняти свої позиції";

через 1 хв, надану спортсменам щоб зайняти свої позиції, – "5 хвилин підготовка та пробні постріли, старт";

через 4 хв 30 с – "30 секунд";

після завершення 5 хв – "Стоп";

через 30 с, виділених для підготовки мішеней до заліку, – "Для першого залікового пострілу, заряджай" і через 5 с – "Старт";

після 50 с або коли всі спортсмени виконали одиночний постріл – "Стоп";

ж) коментатор. Коментатор коротко оголошує влучення кожного спортсмена та поточний рейтинг і матч продовжується.

ССВР повторює команди "Заряджай", та "Стоп", доки не буде визначено переможця;

з) представлення медалістів. До золотого і срібного призерів у стрілецькій зоні приєднується бронзовий призер для офіційних фотографій та оголошень;

і) тайм-аут. Тренер або спортсмен може попросити "Тайм-аут", піднявши руку під час коментарів після завершення раунду. Це можна зробити лише один раз під час матчу за медаль. Тренер може підійти і поговорити зі своїм спортсменом на вогневому рубежі максимум упродовж 1 хв. Якщо "тайм-аут" вимагає один тренер, одночасно тренер іншого спортсмена також може підійти і поговорити зі своїм спортсменом. Це не впливає на його можливість взяти власний "тайм-аут". Час контролює журі та ССВР;

ї) несправності у фіналі. Несправності під час фіналу регулюють відповідно з правилами стрільби з пневматичної гвинтівки / пневматичного пістолета на 10 м – спортсмену надають 1 хв для ремонту або заміни несправної зброї, щоб фінал продовжити без зайвих затримок.