

Regeln für Luftgewehr/Luftpistole Mix Team Wettbewerbe

1 Grundsätzliche Regelungen

1.1 Zusammensetzung der Teams: Die gemischten Teams sind Teams der Landesverbände und bestehen aus zwei Sportlern, einem Mann und einer Frau. Die beiden Sportler eines Teams sollen gleich gekleidet sein und als Team des Landesverbands erkennbar sein.

1.2 Wettkampfformat: Die Luftgewehr/Luftpistole Mix Team Wettbewerbe werden in zwei Schritten durchgeführt, Vorkampf und Finale.

1.3 Wertung: Die Wertung eines Teams basiert auf den addierten Schußwerten der beiden Sportler im Team.

1.4 Betreuung während des Wettkampfs: Die Betreuung während des Wettkampfs regelt die Sportordnung. Im Vorkampf ist nicht-verbale Betreuung erlaubt.

Im Finale darf ein Betreuer während der Ansagen des Moderators mit seinem Team an der Feuerlinie sprechen, höchstens einmal pro Finale und maximal 30 Sekunden lang.

1.5 Waffenstörungen: Störungen an Waffen und Munition werden gemäß den Regelungen der Sportordnung gehandhabt. Es gibt jeweils nur eine anerkannte Waffenstörung im Vorkampf und im Finale.

1.6 Einsprüche: Einsprüche, Proteste gegen die Schußwerte und Anfechtungen der elektronischen Anlagen werden entsprechend der aktuellen Sportordnung geregelt.

2. Regeln für den Vorkampf

2.1 Vorkampf: Der Vorkampf für die Mix Team Wettbewerbe werden in einem oder mehreren Durchgängen durchgeführt.

2.2 Standverteilung: Die Standverteilung erfolgt per Los. Die Sportler eines Teams stehen auf unmittelbar benachbarten Ständen; der Mann steht rechts, die Frau steht links. Teams desselben Landesverbands dürfen nicht nebeneinander platziert werden.

2.3 Standbelegung: Die Standbelegung erfolgt fünf (5) Minuten vor Beginn der Vorbereitungs- und Probezeit.

2.4 Vorbereitungs- und Probezeit: Es gibt eine Vorbereitungs- und Probezeit von zehn (10) Minuten vor dem eigentlichen Vorkampf. Während der Vorbereitungs- und Probezeit kann ein Moderator das Wettkampfformat für die Zuschauer erklären und ggf. die Teams vorstellen.

2.5 Schußprogramm: Im Vorkampf werden von jedem Sportler vierzig (40) Schuß abgegeben, also 80 Schuß pro Team. Die Wettkampfzeit beträgt fünfzig (50) Minuten, auf Papierscheiben: sechzig (60) Minuten. Die Durchführung des Wettkampfs folgt den Regeln der Sportordnung für Luftgewehr bzw. Luftpistole.

2.6 Wertung: Der Luftgewehr Mix Team Wettbewerb wird in Zehntel Ringen gewertet, der Luftpistole Mix Team Wettbewerb wird in vollen Ringen gewertet. Die Teams werden entsprechend ihres summierten Gesamtergebnisses gelistet. Ergebnisgleichheit wird entsprechend den Regel 0.12 der Sportordnung gebrochen.

2.7 Qualifikation für das Finale: Die besten fünf (5) Teams qualifizieren sich für das Finale.

3. Regeln für Finale

3.1 Finalstand: Die 10m Mix Team Wettbewerbe müssen, soweit möglich, auf Finalständen geschossen werden. Ergebnisanzeigen, sichtbar für beide Sportler jedes Teams, müssen vorhanden sein. Leitung, Durchführung und Überwachung des Finales erfolgt analog den anderen Finales in Sportordnung.

3.2 Standverteilung: Die Standverteilung der fünf Teams auf die zehn Stände erfolgt per Los. Die Sportler eines Teams stehen auf unmittelbar benachbarten Ständen.

Welcher Sportler jeweils links bzw. rechts steht entscheidet das Team selbst; der Teamleiter hat bei der Anmeldung zum Finale (spätestens 30 Minuten vor Start) die Schießleitung darüber zu informieren, welcher Sportler links und welcher rechts steht.

3.3 Wertung: Ergebnisse aus dem Vorkampf werden nicht übertragen, die Wertung im Finale beginnt bei Null. Im Finale erfolgt die Wertung auf Zehntel Ringe (sowohl Luftgewehr als auch Luftpistole.)

3.4 Startzeit und Anmeldung: Als Startzeit gilt diejenige Zeit, zur der das Kommando für die erste Wettkampfserie gegeben wird. Alle Teams, die sich für das Finale qualifiziert haben, müssen sich spätestens 30 Minuten vor der Startzeit im Vorbereitungsbereich für das Finale anmelden; beide Sportler und die gesamte Ausrüstung müssen zu diesem Zeitpunkt vorhanden sein. Melden sich ein oder beide Sportler eines Teams nicht rechtzeitig an, so werden zwei (2) Ringe von der ersten Wettkampfserie abgezogen. Die Ausrüstung der Sportler wird so schnell wie möglich nach der Anmeldung geprüft. Die notwendige Ausrüstung einschließlich Gewehr bzw. Pistole wird von den Sportlern oder deren Betreuer spätestens 18 Minuten vor der Startzeit auf die Stände gebracht. Die Teams stellen sich für den Einmarsch auf, in der korrekten Reihenfolge und korrekt gekleidet, so dass sie 12 Minuten vor der Startzeit an die Stände gerufen werden können.

3.5 Aufruf und Einmarsch: Der Schießleiter ruft die Sportler zum Einmarsch auf, mit dem Kommando „Athleten an die Linie.“ Alle Sportler stellen sich an ihrem jeweiligen Stand auf, gedreht zu den Zuschauern. Der Schießleiter richtet sich an die Zuschauer: „Meine Damen und Herren, bitte begrüßen Sie unsere Sportler im Luftgewehr/Luftpistole Mix Team Wettbewerb.“ Nach einer Pause für Applaus gibt der Schießleiter das Kommando „Nehmen Sie Ihre Stände ein“, worauf die Sportler ihre Stände einnehmen.

3.6 Vorbereitungs- und Probezeit: Nach einer Minute gibt der Schießleiter das Kommando „Fünf Minuten Vorbereitungs- und Probezeit...Start.“

30 Sekunden vor Ende der Vorbereitungs- und Probezeit gibt der Schießleiter die Information „30 Sekunden“, anschließend „Stop...Entladen.“

3.7 Vorstellung der Finalisten: Nach der Vorbereitungs- und Probezeit müssen die Sicherheitsschnüre eingeführt werden. Gewehrschützen können in ihrem Stand verbleiben, müssen jedoch das Gewehr aus dem Anschlag nehmen (und während der ganzen Vorstellung dort belassen) und den Kopf zu den Zuschauern wenden. Pistolenschützen müssen die Pistole ablagen und sich zu den Zuschauern drehen. Eine Standaufsicht kontrolliert die Sicherheit, anschließend stellt ein Moderator die Finalisten, den Schießleiter und die Jury vor. Unmittelbar danach gibt der Schießleiter das Kommando „Nehmen Sie Ihre Stände ein“.

3.8 Format 5-Schuß-Serien: Das Finale beginnt mit drei (3) Serien zu je fünf (5) Schuß pro Sportler. (Das sind 10 Schuß pro Team und Serie, insgesamt 30 Schuß pro Team in allen drei Serien.) Die Schießzeit pro Serie beträgt 300 Sekunden. Die beiden Sportler eines Team müssen jeweils abwechselnd schießen, zuerst der Sportler auf dem linken Stand, dann der Sportler auf dem rechten Stand, dann wieder der Sportler auf dem linken Stand usw. (L – R – L – R – L – R – L – R – L – R)

Beide Sportler dürfen nach dem Kommando „Laden“ laden und ihren Anschlag einrichten, aber der Sportler rechts darf seinen Schuß erst abgeben, wenn der Sportler links geschossen hat. Wird die Reihenfolge nicht eingehalten, erfolgt ein Abzug von zwei (2) Ringen vom Ergebnis dieser Serie.

3.9 Ablauf der 5-Schuß-Serien: 60 s nach dem Kommando „Nehmen Sie Ihre Stände ein“ gibt der Schießleiter das Kommando „Für die erste Wettkampfserie...Laden“ und nach 5 s das Kommando „Start“. Nach 300 s - oder wenn alle Finalisten fünf Schuß abgegeben haben - kommt das Kommando „Stop“ und der Moderator kommentiert etwa 15 – 20 s den aktuellen Spielstand. Individuelle Ergebnisse werden nicht vorgelesen. Unmittelbar nach der Moderation führt der Schießleiter das Finale fort mit dem Kommando „Für die nächste Wettkampfserie...Laden“. Das wiederholt sich, bis alle drei 5-Schuß-Serien geschossen sind.

3.10 Format Einzelschüsse: Nach den drei 5-Schuß-Serien folgen Einzelschüsse auf Kommando, wobei jeder Sportler des Teams einen Schuß abgibt. Die Teams haben 65 Sekunden Zeit, um ihre beiden Einzelschüsse abzugeben. Die beiden Sportler eines Team müssen nacheinander schießen, zuerst der Sportler auf dem linken Stand, dann der Sportler auf dem rechten Stand. Wird die Reihenfolge nicht eingehalten, erfolgt ein Abzug von zwei (2) Ringen. Jeweils nachdem jeder Sportler zwei Einzelschüsse abgegeben hat, scheidet das Team mit dem niedrigsten Ergebnis aus dem Finale aus und die Platzierung wird entschieden. Für die letzte Entscheidung sind statt zwei drei (3) Einzelschüsse nötig:

- nach 17 Schuß pro Schütze / 34 Schuß pro Team Platz 5
- nach 19 Schuß pro Schütze / 38 Schuß pro Team Platz 4
- nach 21 Schuß pro Schütze / 42 Schuß pro Team Platz 3
- nach 24 Schuß pro Schütze / 48 Schuß pro Team Platz 1 und 2

3.11 Ablauf der Einzelschüsse: Unmittelbar nach der Moderation der letzten 5-Schuß-Serie gibt der Schießleiter die Kommandos „Für den nächsten Wettkampfschuß...Laden“ und nach 5 s „Start“. Nach 65 s - oder wenn alle Finalisten einen (1) Schuß abgegeben haben - kommt

das Kommando „Stop“ und der Moderator kommentiert etwa 15 – 20 s den aktuellen Spielstand. Individuelle Ergebnisse werden nicht vorgelesen. Unmittelbar nach der Moderation führt der Schießleiter das Finale fort mit dem Kommando „Für den nächsten Wettkampfschuß...Laden“. Dieser Ablauf der Einzelschüsse wird fortgeführt und die Platzierungen entschieden unter 3.10 beschrieben.

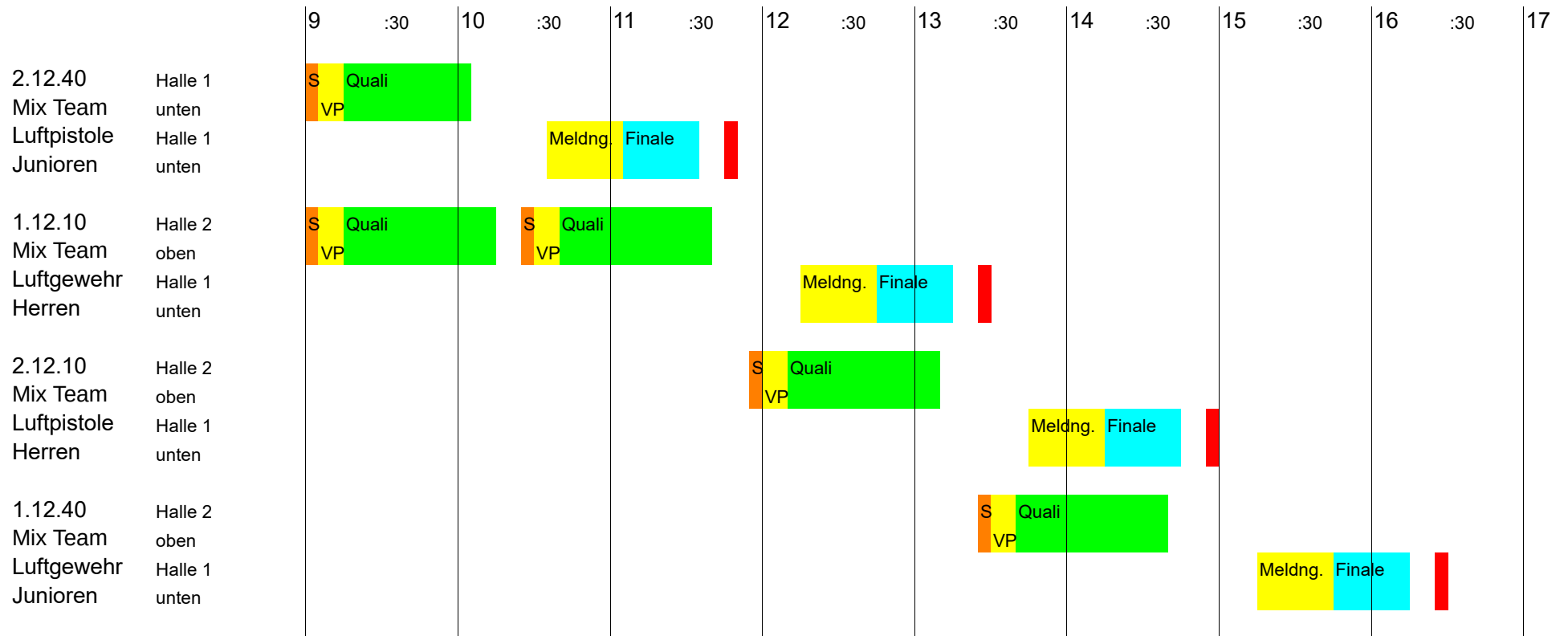
3.12 Ergebnisgleichheit: Ergebnisgleichheit bei der Entscheidung über die Platzierung wird durch Stechen gebrochen. Die beiden (oder mehr) Teams mit Ergebnisgleichheit schießen zusätzliche Stechschüsse. Es schießen jeweils beide Sportler, der Sportler links zuerst, der Sportler rechts anschließend. Der Schießleiter kündigt an „Es gibt Ergebnisgleichheit bei den Teams (...) und (...)“ und führt dann das Stechen analog zum Ablauf Einzelschüsse durch. Die Teams haben 65 Sekunden Zeit, um ihre beiden Stechschüsse abzugeben. Das Stechen wird solange durchgeführt, bis die Ergebnisgleichheit gebrochen ist.

3.13 Abschluss des Finales: Nach dem 24. Schuß und evtl. Stechschüssen ist das siegreiche Team entschieden. Der Schießleiter gibt das Kommando „Stop...Entladen“ und stellt fest „Die Ergebnisse sind endgültig.“ Eine Standaufsicht kontrolliert die Sicherheit, die Medaillengewinner stellen sich für die Zuschauer auf und der Moderator stellt die Teams der Plätze 1 – 3 vor.

Stand 15.11.2017 Volker Kächele basierend auf den ISSF Regeln vom 09.10.2017 mit Anpassung an die Zeiten gem. ISSF Regeln vom 01.01.2018.

Zeitplan Mix Team LG/LP Tag 14.07.2018 – NWDSB Landesverbandsmeisterschaften

Stand: 10.06.2018



Legende

- S Standbelegung
- VP Vorbereitungs- und Probezeit
- Quali Qualifikationswettkampf
- Siegerehrung

Änderungen vorbehalten.