



ISSF-Finals für 10m Luftpistole Mixed Teams (Medal Matches)

6.18 ff

Startzeit	13:00:00	Scheiben Nr. C und D (für 3. Rang oder 1. Rang) sowie F und G (für 4. Rang oder 2. Rang) 6.18.3.6
0:30:00	12:30:00	Späteste Reporting (Meldezeit). Der Delegationsleiter jedes Teams ist verantwortlich, dass die Finalisten und der Coach dieses Teams sich melden. <i>Wenn einer oder beide Team-Mitglieder beim Reporting fehlen, werden 2 Punkte von der ersten Wettkampfschuss-Serie abgezogen</i> Die Finalisten dürfen nur die Ausrüstung mitbringen, welche sie für das Finale brauchen, genügend Munition um das ganze Finale zu beenden und mit entsprechender Kleidung für Siegerehrungen (Dress-Code) melden. Die Jury muss bestätigen, dass alle Finalisten präsent sind und die Namen/Nationen korrekt auf den Listen und Anzeigetafel erscheinen. Die Kontrollen beginnen sofort mit der Meldezeit (Sportgeräte-Nr. und Abzugsgewicht überprüfen). Alle Behältnisse von Sportgeräten und Schiesstaschen sind im Final-Bereich (hinter der Schützenlinie) nicht zugelassen. Die Finalisten und die Coachs müssen vor dem Kommando "die Schützen können ihre Stände beziehen" bereit zum Einlaufen sein. Eine Aufsicht oder Jury muss sicherstellen, dass die Leute in korrekter Reihenfolge einmarschieren.
0:15:00	12:45:00	Ausrüstung/Bereitlegung (Set-up-Time Equipment): Mindestens 15 Minuten vor der Startzeit ist es den Athleten und deren Trainern erlaubt, Pistolen und Zubehör, die für das Finale benötigt werden, an ihre Stände zu bringen.
0:08:00	12:52:00	Der Schiessleiter ruft die Finalisten 8 Minuten vor dem Start zu den Ständen: Die Schützen können ihre Stände nun beziehen.
0:07:00	12:53:00	Nach einer (1) Minute beginnt der Schiessleiter mit dem Kommando des Probeschiessens Drei (3) Minuten Vorbereitungs- und Probeschiesszeit - START
0:04:30	12:55:30	Noch dreissig (30) Sekunden
0:04:00	12:56:00	STOPP - Entladen. Die Finalisten drehen sich nun zum Publikum Das Ergebnis der Probeserie wird nicht angesagt. Nachdem Kommando STOPP-ENTLADEN müssen alle Finalisten die Pistolen entladen und die Sicherheitsmittel für die Vorstellung einsetzen. Eine Standaufsicht muss überprüfen, dass die Verschlüsse der Pistolen offen und mit den Sicherheitsmitteln versehen sind.
0:03:30	12:56:30	Der Moderator oder Schiessleiter beginnt nun mit der Vorstellung der Finalisten mit Name und weiteren Infos des Schützen (von C bis G). Am Schluss wird das verantwortliche Mitglied der Standjury sowie der Schiessleiter erwähnt. Während der Präsentation werden die Scheiben auf Wettkampf umgestellt. <i>Unmittelbar nach der Präsentation erklärt der Schiessleiter:</i> Nehmen Sie ihre Positionen wieder ein. Sechzig (60) Sekunden später erfolgt das Kommando zum ersten Wettkampfschuss.
		Jedes Team-Mitglied muss einen (1) Einzel-Schuss in fünfzig (50) Sekunden abgeben.
0:00:10	12:59:50	Zum ersten Wettkampfschuss - LADEN (nach 5 Sekunden) - START
0:00:00	13:00:00	Innerhalb der 50 Sekunden Schiesszeit müssen beide Team-Mitglieder je einen (1) Wettkampfschuss abgeben. Es gibt keine Reihenfolge - jeder kann zuerst schießen. Das Wort " STOPP " erfolgt sobald der letzte Finalist geschossen hat oder mit der letzten Sekunden der Schiesszeit. Eine count-down-Anzeige in Sekunden sollte bei jedem Monitor des Athleten verfügbar sein. Falls nicht sollen die letzten zehn (10) und fünf (5) Sekunden durch den Schiessleiter angesagt werden. Unmittelbar nach dem Kommando STOPP beginnt der Moderator während 15-20 Sekunden die Zwischenstände der Teams und evtl. nennenswerte Ergebnisse zu kommentieren. Einzelschüsse werden nicht mehr angesagt. Nach der Moderation über die Zwischenstände erfolgt unmittelbar das nächste Kommando durch den Schiessleiter: Zum nächsten Wettkampfschuss - LADEN (5 Sekunden warten) - START
Wertung		Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl in jeder Runde, verglichen mit dem anderen Team im Match, gewinnt zwei (2) Punkte. Bei gleicher Punktzahl erhält jedes Team einen (1) Punkt. Das erste Team, welches 16 oder mehr Gewinnpunkte erreicht, gewinnt den Match. Der Schiessleiter erklärt: Stopp - Entladen. Die Ergebnisse sind endgültig und gibt das Team bekannt, das die Bronzemedallengewinner ist.
Unentschieden in Medal-Matches		Im Falle eines Unentschiedens, bei dem beide Teams mindestens 16 Punkte erzielt haben, wird der Match mit einem (1) zusätzlichen Schuss fortgesetzt, der von beiden Mitgliedern jedes Teams abgegeben wird, um das Unentschieden zu entscheiden. Wenn die Ergebnisse immer noch unentschieden sind, werden die Teams weiterhin auf Kommando zusätzliche Schüsse abgeben, bis das Unentschieden gebrochen ist
Umrüstung in Medal-Matches		Die Athleten im Bronze-Medal-Match müssen den Stand verlassen, um ihre Sportgeräte an einen sicheren Ort zu bringen, müssen aber wiederum zurückkehren, um den Gold-Medal-Match zu verfolgen. Nach mindestens fünf (5) Minuten, ab Ende des Bronze-Medal-Matches, und nachdem die Scheiben durch die RTS-Jury überprüft und der Schiessleiter erklärt hat: " Der Stand ist frei! " müssen Athleten oder ihre Trainer zum Gold-Medal-Match ihre Ausrüstung auf ihren Ständen platzieren dürfen. Sie müssen dann den Bereich verlassen, um zu warten, bis der Schiessleiter die Finalisten an die Stände beordert. Das Format und die Kommandos im Gold-Medal-Match sind gleich wie beim Bronze-Medal-Match. Das siegreiche Team wird zum Gold-Medaillen-Gewinner und das zweitplatzierte Team zum Silbermedaillengewinner erklärt.
Vorstellung der Medallengewinner		Die Gold- und Silbermedaillen-Gewinner werden auf dem Stand von den Bronze-Medaillen-Gewinner begleitet und stellen sich, wie im Einzelfinale, für offizielle Fotos und Ankündigungen auf.

<i>Störungen in Medal-Matches</i>	Störungen bei Medal-Matches werden gemäss ISSF-Regel 6.17.1.6 geregelt. Es wird nur eine (1) anerkannte Störung pro Team während jedem Medal-Match zugelassen. Den Athleten kann eine (1) Minute eingeräumt werden, damit sie ein defektes Sportgerät reparieren oder ersetzen können, damit die Medal-Matches ohne unnötige Verzögerung fortgesetzt werden können.
<i>Strafen</i>	In der Qualifikation wird jeder Schuss, welcher vor dem Kommando "Vorbereitungs- und Probeschieszeit - Start" und nach dem Kommando "STOPP" abgegeben wird, annulliert und eine zwei (2)-Punkte-Strafe wird vom ersten Wettkampfschuss abgezogen. Im Final bzw. Medal-Matches wird jeder Schuss, welcher vor dem Kommando "START" und nach dem Kommando "STOPP" abgegeben wird, mit Null (0) gewertet. Alle anderen Strafen werden gemäss den ISSF-Regeln vollzogen.
<i>Nationale Identifikation und Dress-Code</i>	Die Athleten jeder Nation müssen ihre nationale Erkennung wie folgt auf Ihrer Schiesskleidung tragen: Gewehr: Der Name des Landes, das durch 3 Buchstaben gekennzeichnet ist, wie vom IOC auf der Jackentasche auf der Seite, die an das Publikum gerichtet ist, festgelegt. Pistole: Der Name des Landes, das durch 3 Buchstaben gekennzeichnet ist, wie vom IOC auf dem Ärmel der T-Shirt/Sportjacke auf der Seite, die an das Publikum gerichtet ist.
<i>Musik und Zuschauerunterstützung</i>	Während den Qualifikationsrunden und den Medal-Matches wird Musik empfohlen. Der Technische Delegierte muss das Musikprogramm genehmigen. Eine begeisterte Publikumsunterstützung wird gefördert und während den Medal-Matches empfohlen.
<i>Unregelmässigkeiten</i>	Die Allgemeine Technische Regel 6.17 der ISSF gilt für Angelegenheiten, die nicht in den vorstehenden Abschnitten erwähnt werden. Unregelmässige oder strittige Angelegenheiten werden von der Jury nach den Allgemeinen Technischen Regeln für jeden Wettkampf entschieden. <i>Schlussinformation:</i> <i>"Die Siegerehrung dieses Wettbewerbs findet um (Zeit) in/bei (Ort/Platz) statt."</i>