

25m Pistolet

KOBIECY, JUNIORKI

KONKURENCJE INDYWIDUALNE

Obowiązują od 01.01.2022

Informacje ogólne	
Dyscypliny	25m Pistolet
Rodzaj konkurencji	Indywidualna
Nazwa konkurencji	25m Pistolet sportowy kobiety 25m Pistolet sportowy juniorki 25m Pistolet sportowy juniorzy
Części	Kwalifikacje Jedna lub więcej zmian w zależności od ilości zgłoszeń Finały: składają się z dwóch części Finał część 1 obejmuje dwie zmiany w celu zredukowania finalistów z 8 do 4 Finał część 2 obejmuje Mecz Medalowy by rozstrzygnąć wszystkie trzy medale
Tarcze	Tarcze elektroniczne dla wszystkich części
Strzelnice	25m strzelnica musi być użyta dla wszystkich zmian Kwalifikacje rozgrywają się na Hali kwalifikacyjnej Finały zostaną rozegrane na hali finałowej lub wyznaczonej strzelnicy finałowej
Ocena	Kwalifikacje 25m pistolet: Ocena całkowita Wyniki kwalifikacji nie są brane pod uwagę w części finałowej Finały Trafiony/Chybiony. Strefa trafienia to 10,2 lub wyżej.
Kwalifikacje	
Procedura kwalifikacji	Wszyscy zawodnicy zostaną wezwani trzynastą (13) minut przed zaplanowanym startem każdej zmiany. Trzy (3) minuty czasu przygotowawczy w części dokładnej i szybkiej, a następnie 1 seria próbna. Trzydzieści strzałów w części dokładnej, trzydzieści strzałów w części szybkiej. Jeżeli jest więcej niż jedna zmiana kwalifikacji musi być piętnastą (15) minut przerwy zanim zawodnicy następnej zmiany zostaną wezwani na stanowiska by umożliwić zawodnikom zabranie swojego wyposażenia oraz dla sędziów by sprawdzić tarcze i zmienić fronty.
Wzwanie na stanowiska	
Czas przygotowawczy	
Program strzelania	
Kolejne zmiany	

Komendy SGO	13 minut przed zaplanowanym startem strzałów ocenianych „Zawodnicy na stanowiska”
Wezwanie na stanowiska	5 minut dla zawodników na ustawienie wyposażenia na stanowiskach
Komendy SGO	„Trzy minuty czas przygotowawczy, start” <i>Po 2 minutach i 30 sekundach</i>, „30 sekund” <i>Po 3 minutach</i> „Koniec czasu przygotowawczego” <i>Po 30 sekundach</i> „Seria próbna, ŁADUJ” zawodnik musi przygotować się w ciągu 1 minuty ładując magazynek właściwą ilością naboju. Po jednej minucie wydawana jest komenda „UWAGA” i tarcze są aktywowane (zapala się czerwone światło gdy EST są stosowane) Po komendzie „ROZŁADUJ” na koniec serii próbnej i serii ocenianej musi być jedna (1) minuta przerwy zanim Sędzia Główny Osi wyda komendę „ŁADUJ” do następnej serii. Strzelanie rozpoczyna się na odpowiednią komendę lub sygnał; Sygnały dla tarcz elektronicznych to czerwone i zielone światła. Wszyscy zawodnicy muszą ukończyć część dokładną zanim część szybka może się rozpocząć.
Ilość zawodników kwalifikująca się	8 najlepszych zawodników w kwalifikacjach przechodzi do finałów
Remisy	Równe wyniki pomiędzy pierwszymi 8 miejscami by rozstrzygnąć wejście do finału będą rozstrzygane na podstawie przepisu ISSF 6.15.1
FINAŁ część 1	
Czas zgłoszenia	Część 1 finału zostanie rozegrana w dwóch zmianach z czterema zawodnikami w każdej. Stanowiska są oznaczone A, B, R1, D,E dla pierwszej zmiany i F, G, R2, I, J dla drugiej zmiany. Czterej (4) zawodników będzie rywalizować w każdej z dwóch zmian. Zawodnicy zostaną przypisani do stanowisk zgodnie z ich miejscem w kwalifikacjach. Zawodnicy na miejscach 1,3,5 i 7 będą strzelać w 1 zmianie, na stanowiskach A,B,D,E. Zawodnicy na miejscach 2,4,6,8 będą strzelać w 2 zmianie na stanowiskach F,G,I,J Kierownicy zespołów są odpowiedzialni za to, żeby ich zawodnicy stawili się w strefie przygotowawczej i zgłosili do Jury najpóźniej 30 minut przed zaplanowanym czasem startu 1 zmiany.

	Wszyscy finaliści muszą zgłosić się ubrani w ich strój do konkurencji wraz z kompletnym wyposażeniem niezbędnym do finału i muszą przynieść strój do dekoracji. Sędziowie muszą zakończyć ich sprawdzenie przed konkurencją najszybciej jak jest to możliwe.
Czas wniesienia sprzętu	Wszyscy zawodnicy i trenerzy muszą mieć możliwość umieszczenia sprzętu przynajmniej 20 minut przed startem 1 zmiany. Muszą wrócić do strefy przygotowawczej nie później niż 15 minut przed startem. Żadne walizki pistoletowe oraz pojemniki na wyposażenie nie mogą zostać w Polu gry.
Komenda SGO	Finaliści muszą być gotowi do wejścia dziewięć (9) minut przed startem. Asystent musi upewnić się, że finaliści są ustawieni we właściwej kolejności i musi dać znać SGO że są gotowi. „Strzelnica finałowa gotowa”
Komendy SGO	Zawodnicy obu zmian wejdą na Pole Gry pojedynczo. Gdy każdy z zawodników wchodzi komentator przedstawi go publiczności. Zawodnicy muszą stać przy swoich stanowiskach, przodem do publiczności i pozostać w tej pozycji aż wszyscy zostaną zaprezentowani wliczając Odpowiedzialnego członka Jury, Sędziego Głównego osi. Gdy wszystkie prezentacje zostaną zakończone: „Przyjąć Postawy”. Zawodnicy z 1 zmiany zajmą swoje stanowiska. Zawodnicy ze zmiany 2 usiądą na wyznaczonych miejscach z tyłu lub z boku Pola Gry. Po jednej (1) minucie na przyjęcie postawy SGO wyda komendę „ŁADUJ”. Zawodnicy mają (1) minutę by załadować dwa (2) magazynki. Tylko jedna (1) komenda ładuj zostanie wydana przed startem serii próbnej. Podczas całego finału zawodnicy mogą ładować magazynki według potrzeb. Jedną (1) minutę po komendzie „ładuj” SGO wyda komendę „Seria Próbną.. Gotów”. Po tej komendzie zawodnicy mogą umieścić magazynki w pistoletach i przygotować się do strzelania. 15 sekund po komendzie „GOTÓW” CRO wyda komendę „UWAGA” i włączy czerwone światła. Zawodnicy muszą podnieść swoje pistolety do pozycji GOTÓW (Przepis ISSF 8.7.2). Po 7 sekundach zielone światła pojawią się na trzy (3) sekund. Gdy seria jest zakończona SGO wyda komendę „STOP”. Prezenter nie komentuje serii próbnej. Tarcze zostaną przestawione na oceniane.

Komendy SGO	Gdy technik tarcz da znać, że tarcze są gotowe SGO wyda komendę „PIERWSZA SERIA... GOTÓW” Po tej komendzie zawodnicy mogą umieścić magazynki w pistoletach i przygotować się do strzelania. 15 sekund po komendzie „GOTÓW” SGO wyda komendę „UWAGA” i włączy czerwone światła. Zawodnicy muszą sprowadzić pistoletu do pozycji GOTÓW (Przepis ISSF 8.7.2). Po 7 sekundach zielone światła pojawią się na 3 sekundy. Gdy 5 strzałowa seria jest ukończona SGO wyda komendę „STOP”.
Komentator	Komentator powinien krótko komentować ilość przyznanych każdemu zawodnikowi punktów oraz podawać aktualny ranking w trakcie przebiegu meczu. SGO będzie powtarzał powyższe komendy przez pozostałą część zmiany.
Procedura strzelania	Wyniki zaczynają od zera i oddadzą cztery (4) serie pięciu (5) strzałów części szybkiej 7/3 sekund dla każdego strzału.
Ocena	Wszyscy zawodnicy strzelają razem na komendę.
Zawodnik na 4 miejscu wyeliminowany	Po 4 seriach (20 strzałów) najstarszy zawodnik zostaje wyeliminowany i zajmuje miejsce 7 lub 8 w zależności od jego wyniku z kwalifikacji porównanego z wynikiem drugiego wyeliminowanego zawodnika z 2 zmiany. Trzy pozostający zawodnicy strzelają kolejną serię. Po 5 seriach (25 strzałów) najstarszy zawodnik zostaje wyeliminowany i zajmuje miejsce 5 lub 6 w zależności od jego wyniku z kwalifikacji porównanego z wynikiem drugiego wyeliminowanego zawodnika z 2 zmiany. Dwóch najlepszych zawodników z każdej zmiany przechodzą do meczu medalowego.
Równe wyniki	Jeżeli występuje remis dla najniżej sklasyfikowanych zawodników, którzy mają być wyeliminowani oddadzą oni dodatkową serię aż remis zostanie rozstrzygnięty. Jeżeli nie ma protestów SGO wyda komendę „Pierwsza zmiana jest rozstrzygnięta” Wszyscy trzej zawodnicy powinni włożyć flagę bezpieczeństwa oraz umieścić pistolety na stoliku, a następnie opuścić pole gdy i usiąść na wyznaczonych miejscach z tyłu lub z boku pola gry. Komentator powinien skomentować oraz ogłosić nazwiska i imiona dwóch zawodników, którzy przeszli do meczu medalowego.
Komenda SGO	„Zawodnicy drugiej zmiany na stanowiska”.

2 Zmiana rozstrzygnięta Komentator	Zawodnicy z 2 zmiany przyjmą postawę na wyznaczonych stanowiskach. Zmiana między finałami powinna zająć maksymalnie pięć (5) minut. Gdy wszyscy zawodnicy znajdują się na stanowiskach SGO rozpocznie 2 zmianę komendami: „Przyjąć postawy” Po jednej (1) minucie dla zawodników by przyjąć postawę SGO wyda komendę „ŁADUJ” Druga zmiana zostanie przeprowadzona w taki sam sposób jak pierwsza zmiana. Jeżeli nie ma protestów SGO wyda komendę „Druga zmiana jest rozstrzygnięta” Na zakończenie drugiej zmiany zawodnicy zbiorą swoje pistolety ze stanowisk i opuszczą pole gry. Zanim którykolwiek finalista lub trener zabierze broń ze stanowiska Sędzia Stanowiskowi musi sprawdzić pistolet i upewnić się, że zamek jest otwarty z włożoną flagą bezpieczeństwa, a magazynek jest odpięty i rozładowany. Pistolety muszą być schowane do futerałów zanim zostaną zabrane ze stanowisk. Komentator powinien przeprowadzić odpowiedni komentarz i ogłosić nazwiska dwóch zawodników, którzy przechodzą do meczu medalowego. Strzelnica zostanie przygotowana na mecz medalowy. Tarcze zostaną sprawdzone i przygotowane na finał.
Finał część 2 - Mecz medalowy	
Procedura meczu medalowego Przygotowanie Przydział stanowisk strzeleckich	Musi być minimum 10 minut między końcem 2 zmiany a wniesieniem sprzętu. Sędziowie kontroli broni muszą upewnić się, że wyposażenie zawodnika nie zostanie zmodyfikowane w meczu medalowym a broń nie zostanie zabrana ze strefy przygotowawczej. Do meczu medalowego stanowiska będą numerowane B,R1,D i G,R2,I. Zawodnicy zostaną ustawieni na stanowiskach w następujący sposób: Drugi zawodnik ze zmiany 1 – C Pierwszy zawodnik ze zmiany 1 – D Pierwszy zawodnik ze zmiany 2 – E Drugi zawodnik ze zmiany 2 – F Wszyscy zawodnicy w meczu medalowym strzelają razem na komendę.

	Gdy strzelnica zostanie przygotowana, a SGO upewni się, że strzelnica jest gotowa zawodnicy oraz ich trenerzy muszą mieć możliwość wniesienia sprzętu na stanowiska, a następnie wrócić do strefy przygotowawczej bez zbędnej zwłoki. Czterech zawodników meczu medalowego ustawia się w linii zgodnie z kolejnością stanowisk i wejdą na strzelnicę indywidualnie na wezwanie prezentera, który tylko przedstawi ich imiona i nazwiska i kraj który reprezentują. Ustawia się twarzą do publiczności aż SGO wyda komendę do przyjęcia postaw. SGO oraz odpowiedzialny członek jury nie będą przedstawieni.
Komendy SGO	Gdy wszystkie prezentacje zostaną wykonane: „Przyjąć postawy” Po jednej (1) minucie na przyjęcie postawy SGO wyda komendę „ŁADUJ”. Zawodnicy mają (1) minutę by załadować dwa (2) magazynki. Tylko jedna (1) komenda ładuj zostanie wydana przed startem serii próbnej. Podczas całego finału zawodnicy mogą ładować magazynki według potrzeb. Jedną (1) minutę po komendzie „ładuj” SGO wyda komendę „Seria Próbną.. Gotów”. Po tej komendzie zawodnicy mogą umieścić magazynek w pistoletach i przygotować się do strzelania. 15 sekund po komendzie „GOTÓW” CRO wyda komendę „UWAGA” i włączy czerwone światła. Zawodnicy muszą podnieść swoje pistolety do pozycji GOTÓW (Przepis 8.7.2). Po 7 sekundach zielone światła pojawią się na trzy (3) sekund. Gdy seria jest zakończona SGO wyda komendę „STOP”. Prezenter nie komentuje serii próbnej. Tarcze zostaną przestawione na oceniane. Gdy technik tarcz da znać, że tarcze są gotowe SGO wyda komendę „PIERWSZA SERIA... GOTÓW” Po tej komendzie zawodnicy mogą umieścić magazynki w pistoletach i przygotować się do strzelania. 15 sekund po komendzie „GOTÓW” SGO wyda komendę „UWAGA” i włączy czerwone światła. Zawodnicy muszą sprowadzić pistoletu do pozycji GOTÓW (Przepis 8.7.2). Po 7 sekundach zielone światła pojawią się na 3 sekundy. Gdy 5 strzałowa seria jest ukończona SGO wyda komendę „STOP”.
Procedura strzelania	Wszyscy czterej zawodnicy zaczynają od zera i oddają cztery (4) serie oceniane pięciostrzałowe w części szybkiej 7/3 sekundy. Takie same czasy i przydział punktów zostanie zastosowany.

4 miejsce rozstrzygnięte	Po czterech (4) seriach (20 strzałów) zawodnicy z najniższą ilością trafień zostaje wyeliminowane. 4 miejsce jest rozstrzygnięte.
Brązowy medal rozstrzygnięty	Pozostała trójka zawodników oddaje kolejną serię. Po 5 seriach (25 strzałach) najniżej sklasyfikowany zawodnik otrzymuje brązowy medal i zajmie wyznaczone miejsce na Polu gry.
Mecz o złoty/srebrny medal	Pozostała dwójka zawodników rywalizuje o Złoty / Srebrny medal. Wszystkie dotychczasowe wyniki są zerowane. By wygrać mecz wymagane jest 16 trafień. SGO powtarza komendy tak w poprzednich 5 seriach. Wygrywa zawodnik, który pierwszy osiągnie 16 trafień lub więcej.
Równe wyniki	Jeżeli występuje remis na 16 punktach lub więcej zawodnicy oddają kolejną serię aż remis jest rozstrzygnięty. Jeżeli nie ma baraży lub protestów SGO wyda komendę „STOP... ROZŁADUJ – WYNIKI SĄ OSTATECZNE” Sędzia stanowiskowy musi sprawdzić czy zamki w broni są otwarte, a wskaźniki bezpieczeństwa włożone.
Timeout podczas meczu medalowego	Trener lub zawodnik może poprosić o „Timeout” przez podniesienie ręki podczas komentarza między seriami. „Timeout” może być wnioskowany tylko raz podczas przez każdego z zawodników podczas meczu medalowego. Trener może podejść do zawodnika i rozmawiać maksymalnie przez 30 sekund. Jeżeli „timeout” jest wnioskowany przez jednego zawodnika, trenerzy pozostałych zawodników mogą w tym czasie również podejść i rozmawiać z ich zawodnikami. Nie wpływa to na ich późniejszą możliwość by poprosić o „timeout”. Czas będzie kontrolowany przez odpowiedzialnego członka jury.
Prezentacja medalistów	Zwycięzcy złotego, srebrnego i brązowego spotykają się na polu gdy. Członek Jury ustawi tych zawodników w linii dla fotografów. Komentator zaprezentuje ich. Zawodnicy mogą trzymać swoje karabiny / pistolety po włożeniu wskaźników bezpieczeństwa Brązowym medalistą reprezentującym..... jest Srebrnym medalistą reprezentującym..... jest Złotym medalistą reprezentującym..... jest
Pozycja Gotów	Jeżeli Jury stwierdzi, że zawodnik podnosi rękę zbyt szybko lub nie opuszcza jej wystarczająco nisko zawodnik musi być ukarany odjęciem 2 trafień w tej serii (zielona kartka). W finale żadne ostrzeżenia nie

	będą udzielane. W przypadku drugiego naruszenia zawodnik musi być zdyskwalifikowany (czerwona kartka). W celu określenia naruszenia postawy gotów przynajmniej 2 członków Jury musi dać znać (podniesienie ręki, flagi lub kartki) pokazując, że zawodnik uniósł rękę zbyt szybko zanim kara lub dyskwalifikacja zostanie zastosowana.
Niesprawności w finale	Niesprawności podczas serii próbnej nie mogą być zgłoszone. Tylko jedna (1) niesprawność (UZNANA lub NIEUZNANA) jest dozwolona dla każdego zawodnika w trakcie finałów. Jeżeli niesprawność wystąpi podczas serii ocenianej Sędzia Stanowiskowy musi ustalić czy niesprawność jest uznana lub nieuznana. Jeżeli niesprawność jest uznana zawodnik musi dokończyć serię niezwłocznie podczas gdy pozostali zawodnicy czekają. Zawodnik ma 15 sekund na przygotowanie się do dokończenia serii. Dla przyszłych niesprawności nie dozwolone jest dokończenie serii, wyświetlone trafienie zostaną policzone.
Muzyka i doping publiczności	Podczas kwalifikacji oraz finałów muzyka musi być odtwarzana, która musi być zatwierdzona przez delegata technicznego. Entuzjastyczny doping publiczności jest zalecany podczas finałów.
Kary	Wszystkie kary będą stosowane zgodnie z przepisami ISSF. Jeżeli zawodnik odda dodatkowy strzał musi być on anulowane oraz dwa punkty muszą być odjęte od ostatniego poprawnego strzału.
Sprawy nie ujęte w przepisach	Przepisy techniczne ISSF mają zastosowanie do spraw nieujętych w powyższych przepisach. Jury będzie rozstrzygać wszystkie nietypowe oraz wątpliwe sprawy w oparciu o Przepisy techniczne dla danej konkurencji.