

50m Karabin 3 postawy
MĘŻCZYŹNI, JUNIORZY, KOBIETY, JUNIORKI

KONKURENCJE INDYWIDUALNE

Obowiązują od 01.01.2022

Informacje ogólne	
Dyscypliny	Karabin
Rodzaj konkurencji	Indywidualna
Nazwa konkurencji	50m Karabin 3 Postawy Mężczyźni 50m Karabin 3 postawy juniorzy 50m Karabin 3 postawy kobiety 50m Karabin 3 postawy juniorki
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
Eliminacje	Jeżeli ilość zawodników przekracza ilość dostępnych stanowisk muszą być rozegrane eliminacje. Jeżeli jest wystarczająca ilość stanowisk na strzelnicy 50m by pomieścić ilość zgłoszonych eliminacje nie są konieczne.
Strzelnice	50m strzelnica musi być użyta dla wszystkich zmian Eliminacje i Kwalifikacje rozgrywają się na Hali kwalifikacyjnej Finały zostaną rozegrane na hali finałowej lub wyznaczonej strzelnicy finałowej
Tarcze	Tarcze elektroniczne dla wszystkich części
Ocena	Eliminacje i Kwalifikacje Ocena całkowita Finały Ocena dziesiętna
Równe wyniki w eliminacjach i kwalifikacjach	Będą rozstrzygane na podstawie najwyższego wyniku w Stojącej, Potem klęczącej a potem leżącej.
Niesprawności w eliminacjach i kwalifikacjach	Będą rozstrzygane zgodnie z przepisem ISSF 6.13 Nie zostanie przyznany żaden czas dodatkowy z powodu awarii wyposażenia. Jury może zezwolić na oddanie dodatkowych strzałów próbnych po powrocie na stanowisko jeżeli niesprawność została naprawiona, ale pozostające strzały oceniany muszą być oddane w czasie.
Eliminacje (jeśli konieczne)	

Procedura eliminacji	Eliminacje powinny być zaplanowane dzień przed Kwalifikacjami. Przypisanie zawodników do stanowisk odbędzie zgodnie z listą startową dla każdej zmiany.
Listy startowe	Listy startowe dla eliminacji będą przygotowywane jak następuje: Zmiana 1 – 50% najlepszych 24 zawodników zgodnie ze światowym rankingiem biorących udział w zawodach losowo wybranych + losowo wybrani pozostali zawodnicy do wypełnienia strzelnicy Zmiana 2 - 50% najlepszych 24 zawodników zgodnie ze światowym rankingiem biorących udział w zawodach losowo wybranych + losowo wybrani pozostali zawodnicy do wypełnienia strzelnicy Zmiana 3 – losowo wybrani pozostali zawodnicy do wypełnienia strzelnicy
Program strzelania	Zawodnicy oddają 60 strzałów (3 x 20) w czasie 1 godziny 30 minut i kolejności: klęcząc, leżąc, stojąc.
Wezwanie na stanowiska SGO wydaje komendę	20 minut przed zaplanowanym startem strzałów ocenianych „Zawodnicy na stanowiska”
Czas przygotowawczy i strzały próbne	„15 minut czas przygotowawczy oraz na strzały próbne, start” Po 14 minutach i 30 sekundach, „30 sekund” Po 15 minutach „Stop” Po 30 sekundach by umożliwić zmianę tarcz na oceniane „Strzały oceniane START” Po 80 minutach „10 minut” Po 85 minutach „5 minut” Po 90 minutach „STOP, ROZŁADUJ”
Kolejne zmiany	Jeżeli jest więcej niż jedna zmiana eliminacji musi być trzydzieści (30) 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. Zawodnicy zostaną wezwani na stanowiska tak jak w 1 zmianie.
Ilość zawodników kwalifikująca się	Kwalifikacje muszą składać się z proporcjonalnej liczby najwyżej sklasyfikowanych zawodników z każdej zmiany eliminacyjnej biorąc pod uwagę całkowitą liczbę zgłoszeń. Ilość zawodników, która zakwalifikuje się z każdej zmiany powinna być ogłoszona jak najszybciej.

	Maksymalna ilość zawodników przechodząca z eliminacji do kwalifikacji zależy od ilości dostępnych stanowisk. Minimalna ilość to 12. Ilości zostaną wyliczone używając następującej formuły: Formuła Ilość dostępnych stanowisk jest dzielona przez ogólną ilość zawodników na liście startowej i dzielona przez ilość zawodników na liście startowej dla każdej zmiany. Np. 60 stanowisk i 101 zawodników 1 zmiana: 54 zawodników $60 / 54 = 32.08$ (32 zawodników) 2 zmiana: 47 zawodników $60 / 101 \times 47 = 27,92$ (28 zawodników) Ta sama formuła będzie używana jeżeli są 2 lub 3 zmiany.
Kwalifikacje	
Procedura kwalifikacje	Ta sama procedura jak opisano dla eliminacji zostanie użyta. Zawodnicy oddadzą 3 x 20 strzałów w trzech pozycjach.
Ilość zawodników kwalifikująca się	8 najlepszych zawodników w kwalifikacjach przechodzi do finałów
FINAŁ część 1	
Przydział stanowisk strzeleckich	Część 1 finału zostanie rozegrana w jednej zmianie z ośmioma zawodnikami. Czterech (4) najlepszych zawodników przejdzie do meczu medalowego. Stanowiska są numerowane: R1, A,B...do...,H,R2 Zawodnicy zostaną przypisani do stanowisk zgodnie z ich miejscem w kwalifikacjach z najlepszym zawodnikiem na stanowisku A.
Czas zgłoszenia	Zawodnicy z dwóch zmian muszą zgłosić się najpóźniej 30 minut przed zaplanowanym czasem startu 1 zmiany. Kierownicy zespołów są odpowiedzialni za to, żeby ich zawodnicy stawili się w strefie przygotowawczej i zgłosili do Jury o czasie lub wcześniej
Spóźnienie	Jeżeli zawodnik zgłosi się później niż 30 minut przed zaplanowanym czasem startu otrzyma jeden (1) punkt karny wyniku uzyskanego w pierwszym strzale finałowym. Zawodnik który zgłasza się później niż dwadzieścia (20) minut przed zaplanowanym startem nie będzie mógł wystartować i zajmie ósme (8) miejsce w finale. Wszyscy finaliści muszą zgłosić się ubrani w ich strój do konkurencji wraz z kompletnym wyposażeniem niezbędnym do finału i muszą przynieść strój do dekoracji.

	Każdy zawodnik otrzyma pudełko w którym umieści wszystkie akcesoria, zapasową amunicję oraz całe wyposażenie które potrzebuje w finale. Podczas zmiany postawy całe wyposażenie musi być umieszczone w pudełku i nie może zostać na podłodze Pola Gry. Sędziowie muszą zakończyć ich sprawdzenie przed konkurencją najszybciej jak jest to możliwe
Wniesienie wyposażenia	Wszyscy zawodnicy z pierwszej zmiany muszą mieć możliwość wniesienia ich wyposażenia na stanowiska najpóźniej 20 minut przed startem pierwszej zmiany. Trenerzy mogą pomagać ich zawodnikom. Wszyscy muszą wrócić do strefy przygotowawczej nie później niż 15 minut przed zaplanowanym czasem startu. Żadne karabinowe walizki lub pudełka na wyposażenie nie mogą zostać w Polu Gry. Zawodnicy muszą być gotowi by wejść dziesięć (10) minut przed zaplanowanym czasem startu. Asystent musi upewnić się, że finaliści są ustawieni w odpowiedniej kolejności i dać znać SGO, że są gotowi. Wszyscy zawodnicy wejdą na Pole Gry pojedynczo. Gdy każdy zawodnik 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 oraz trenerów.
Komendy SGO	Gdy wszystkie prezentacje zostaną zakończone: „Przyjąć Postawy”. <i>Po dwóch minutach na ustawienie się w postawie klęczącej.</i> „Pięć minut czas przygotowawczy i na strzały próbne” 5 sek. „START”. <i>Po 4 minutach 30 sekundach „30 sekund”</i> <i>Po 5 minutach „STOP”</i> <i>Po 30 sekundach by tarcze zostały zmienione na oceniane:</i> „Do pierwszej serii ocenianej, ŁADUJ” 5 sek. „START”
Program strzelania	Dwie (2) serie 5 strzałowe w każdej postawie według następującej sekwencji:
Klęcząca	200 sekund na każdą serię w postawie klęczącej
Zmiana postawy	Sześć (6) minut na zmianę postawy z klęczącej do leżącej wliczając strzały próbne

Leżąca	150 sekund na każdą serię w postawie leżącej
Zmiana postawy	Osiem (8) minut na zmianę postawy z leżącej do stojącej wliczając strzały próbne
Stojąca	250 sekund na każdą serię w postawie stojącej
Awans do meczu medalowego	SGO wyda „DZIESIĘĆ” i „PIĘĆ” sekund ostrzeżenia przed końcem każdej serii, czasu na zmianę postawy przed komendą „STOP” oraz „START” Czterech (4) zawodników w najwyższym wyniku przechodzi do meczu medalowego i pozostają na tych samych stanowiskach. Czterech najniżej sklasyfikowanych zawodników zostaje wyeliminowanych. Muszą opuścić stanowiska, umieścić karabin w pudełkach i usiąść na wyznaczonych miejscach.
Komentator	Komentator pogratuluje każdemu wyeliminowanemu zawodnikowi zaczynając od miejsca 8.
Mecz medalowy	
Procedura meczu medalowego	Mecz będzie strzelany w pozycji stojącej jako kontynuacji 1 części finału natychmiast gdy 4 pozostali finaliści opuszczą stanowiska.
Procedura strzelania	Wyniki zaczynają od zera. Zawodnicy oddadzą DZIESIĘĆ (10) pojedynczych strzałów na komendę w czasie pięćdziesięciu (50) sekund na strzał.
Ocena	Punkty są przyznawane zgodnie z oceną każdego strzału: Najwyższa wartość: 4 punkty Druga wartość: 3 punkty Trzecia wartość: 2 punkty Najniższa wartość: 1 punkt Ogółem liczba punktów przyznawanych w każdej rundzie: 10 Jeżeli zawodnik nie odda strzału w czasie lub nie trafi w tarczę otrzymuje zero (0) punktów.
Równe wyniki	W równych wynikach zostanie przyzna ilość punktów podzielona przez ilość osób które mają równy wynik. Ma to na celu upewnienie się, że ilość punktów ze liczba punktów ogółem przyznawanych w każdej serii pozostanie taka sama. Np. Remis dla 1 i 2 miejsca przyznane $(4+3) = 7 / 2 = 3,5$ punktu każdy Remis dla 2 i 3 miejsca przyznane $(3+2) = 5 / 2 = 2,5$ punktu każdy Remis dla 3 i 4 miejsca przyznane $(2+1) = 3 / 2 = 1,5$ punktu każdy Remis dla 1, 2 i 3 miejsca przyznane $(4+3+2) = 9 / 3 = 3$ punktu każdy

	<i>Z uwagi na to, że oprogramowanie SIUS nie zostało jeszcze zaktualizowane do czasu jego wydania remisy są rozstrzygane na starych zasadach tj. obaj (trzej, czterej) zawodnicy otrzymują wyższą ilość punktów. [przyp. tłumacza]</i>
Zawodnik na 4 miejscu wyeliminowany	Po 10 strzałach zawodnik z najmniejszą ilością punktów zostanie wyeliminowany, opuści linie ognia po włożeniu wskaźnika bezpieczeństwa i odłożeniu karabinu / pistoletu na stoliku lub blacie. Punkty przyznane podczas pierwszych 10 strzałów przechodzą dalej. Zawodnicy oddają kolejne PIĘĆ (5) strzałów na komendę. Punkty są przyznawane zgodnie z oceną każdego strzału: Najwyższa wartość: 4 punkty Druga wartość: 3 punkty Najniższa wartość: 2 punkty Ogółem liczba punktów przyznawanych w każdej rundzie: 9 <i>Z uwagi na to, że oprogramowanie SIUS nie zostało jeszcze zaktualizowane do czasu jego wydania punkty w tym etapie są przyznawane w następujący sposób:</i> Najwyższa wartość: 3 punkty Druga wartość: 2 punkty Najniższa wartość: 1 punkty <i>[przyp. tłumacza]</i>
Równe wyniki	W równych wynikach zostanie przyzna ilość punktów podzielona przez ilość osób które mają równy wynik. Ma to na celu upewnienie się, że ilość punktów ze liczba punktów ogółem przyznawanych w każdej serii pozostanie taka sama. Np. Remis dla 1 i 2 miejsca przyznane $(4+3) = 7 / 2 = 3,5$ punktu każdy Remis dla 2 i 3 miejsca przyznane $(3+2) = 5 / 2 = 2,5$ punktu każdy Remis dla 3 i 4 miejsca przyznane $(2+1) = 3 / 2 = 1,5$ punktu każdy Remis dla 1, 2 i 3 miejsca przyznane $(4+3+2) = 9 / 3 = 3$ punktu każdy <i>Z uwagi na to, że oprogramowanie SIUS nie zostało jeszcze zaktualizowane do czasu jego wydania remisy są rozstrzygane na starych zasadach tj. obaj (trzej, czterej) zawodnicy otrzymują wyższą ilość punktów. [przyp. tłumacza]</i>
Rozstrzygnięty brązowy medal	Po oddaniu 15 strzałów (10 + 5) zawodnik z najmniejszą ilością punktów zostanie wyeliminowany i wygrywa brązowy

	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
Niesprawności w finale	Tylko jedna niesprawność jest dozwolona dla zawodnika podczas finałów. Zawodnik dostanie 1 minutę na naprawę lub wymianę uszkodzonej broni by finał odbył się bez zbędnej zwłoki.
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 odejęte 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.