**Légpuska 10m – Légpisztoly 10m**

**Férfiak, nők, junior fiú, junior lány**

**Verseny lebonyolítás rendszere**

**Érvényes 2022. január 1-től**

1. **ALAPVERSENY**

Az alapverseny a normál pályákon zajlik.

 ● A verseny meghirdetett kezdete előtt 20 perccel valamennyi versenyzőt a lőállásba

 szólítják

● Felkészülési idő és próbalövésekre **15 perc** áll rendelkezésre

● **Az alapverseny** 60 lövéses, amelyre 1 óra 15 perc áll rendelkezésre

● **Légpuskában tizedes értékelés van, légpisztolyban egész körök**

● Minden holtversenyt az **ISSF visszaszámlálásos szabályával** kell megszüntetni

Az alapverseny első nyolc helyezettje jut a döntőbe.

1. **DÖNTŐ**

**A döntő két részből áll, az elődöntőből és az éremmérkőzésekből. Helyszíne a döntő pálya.**

 **●** A döntőben tizedes értékelés van

**●** Az eredmények nulláról indulnak

1. **Jelentkezési idő**

A csapatvezetők feladata, hogy versenyzőik megjelenjenek a felkészülési területen és a döntőhöz szükséges felszereléseikkel jelentkezzenek a zsüri tagoknál legalább 30 perccel az első értékelt lövés meghirdetett időpontja előtt.

A döntőbe jutott versenyzőknek felszerelésükkel, verseny ruházatukkal és az eredményhirdetéshez szükséges válogatott melegítővel kell jelentkezniük. A döntősöknek lövészruházatban kell lenniük és csak a szükséges lövész felszerelés lehet náluk. Ezen időszak alatt a felkészülési területen a zsüritagok és a versenybírók elvégzik a verseny előtti ellenőrzéseket.

A döntő pályán tilos a tűzvonal mögött bármilyen puska/pisztoly dobozt vagy felszerelés tokot/tartót hagyni.

Felszerelés bepakolási idő: A döntő kezdete előtt legalább 20 perccel minden döntős és edzőik számára engedélyezni kell, hogy a felszereléseket bevigyék a lőállásba.

15 perccel a kezdet előtt vissza kell térniük a felkészülési területre.

A lőállások az alábbi sorrendben vannak megszámozva: R1, A, B, C, D, E, F, G, H, R2 –

A versenyzők az alapversenyben elért helyezéseiknek megfelelő lőállást foglalják el.

Az 1., 3., 5. és 7. helyezettek az A-től D-ig terjedő lőállásokat kapják, míg a 2., 4., 6. és 8.

helyezettek az E-től H-ig terjedőket.

A döntősöknek AZT MEGELŐZŐEN készen kell állniuk arra, hogy egyenként beszólítsák őket.

Egy kisegítőnek ellenőriznie kell, hogy a döntősök helyes sorrendben álltak össze és ezt jeleznie kell a vezető versenybírónak, aki kiadja a vezényszót: „ATHLETES TO THE LINE”

 **b.) Elődöntők (Elődöntő 1 és Elődöntő 2)**

 **●** Mindkét elődöntőben 4-4 versenyző vesz részt

**●** Az Elődöntő 1 versenyzői az A, B, C, D lőállásokban lőnek

**●** Az Elődöntő 2 versenyzői az E, F, J, H lőállásokban lőnek

A két Elődöntőben szereplő versenyzők a műsorközlő szólítására egyesével lépnek be a küzdőtérre, bemutatják őket, majd a nézők felé fordulva kell kivárniuk, hogy a versenyzők után az edzőket, a zsüritagokat és a vezető versenybírót is bemutassák.

Miután ez megtörtént, a vezető versenybíró kiadja a vezényszót „Take your positions”. A versenyzőknek egy (1) perc áll rendelkezésükre lőállásuk elfoglalására, majd öt (5) perc felkészülésre és próbalövésekre.

Az Elődöntő 1 és Elődöntő 2 között kettő (2) perc átállási idő van

 **c.) Lövések rendje:**

* A versenyzők nulláról kezdenek és 10 lövést adnak le
* A legjobb lövés 4 pontot ér

**•**  A második legjobb lövés 3 pontot ér

**•** A harmadik legjobb lövés 2 pontot ér

**•** A legrosszabb lövés 1 pontot ér

**•** Azonos eredmény esetén a versenyzők a magasabb értéket kapják

* 10 lövés után egy versenyző kiesik
* A verseny újabb 5 lövéssel folytatódik
* A legjobb lövés 3 pontot ér

• A második legjobb lövés 2 pontot ér

• A legrosszabb lövés 1 pontot ér

• Azonos eredmény esetén a versenyzők a magasabb értéket kapják

• 15 lövés után (10+5) az Elődöntőnek vége. A második versenyző kiesik

• A **két Elődöntőből** a két-két legmagasabb pontszámmal álló versenyző bejut az

 éremmérkőzésbe.

Amennyiben az Elődöntők bármely szakaszában holtverseny alakulna ki a kieső helyen, a holtversenyben álló versenyzők egyes lövéseket adnak le addig, amíg a holtverseny meg nem szűnik.

Az Elődöntők és az éremmérkőzések közötti átállási idő 10 perc (benne 5 perc felkészülési idő és próbalövések valamint tábla állítás)

Az éremmérkőzésbe bejutott versenyzők megtartják az elődöntő során elfoglalt lőállásaikat.

 **d.) Éremmérkőzés**

 **•** A négy versenyző (a két elődöntő első két-két helyezettje) nulláról indulva 10 lövést

 teljesít

**•** A legjobb lövés 4 pontot ér

**•** A második legjobb lövés 3 pontot ér

**•** A harmadik legjobb lövés 2 pontot ér

**•** A legrosszabb lövés 1 pontot ér

**•** Azonos eredmény esetén a versenyzők a magasabb értéket kapják

**•** 10 lövés után a legalacsonyabban rangsorolt versenyző kiesik, ő lesz a negyedik

 helyezett

**•** A három megmaradt versenyző további 5 lövéssel folytatja a versenyt. A legjobb

 lövés 3 pontot ér, a második legjobb 2 pontot, a legrosszabb pedig 1 pontot. Azonos

 eredmény esetén a versenyzők a magasabb értéket kapják

**•** 15 lövés után (10 + 5) kiderül a bronzérmes személye

**•** Az arany/ezüstéremért megmaradt két versenyző folytatja a versenyt.

**•** Nulláról indulnak és egyes lövéseket adnak le. Fordulónként a jobbik lövés 2 pontot,

 a rosszabb 0 pontot ér. Azonos eredmény esetén a pontok megoszlanak

**•** A végső győzelemhez **16 pontot** kell elérni

**e.) Érmesek prezentációja**

**•** Amint az arany/ezüst mérkőzésnek vége, a két versenyzőhöz a küzdőtéren

 csatlakozik a bronzérmes, összeállnak közös fotóra és méltatásra

1. **ZENE & KÖZÖNSÉG TÁMOGATÁS**

Az Elődöntők és az Éremmérkőzések alatt zenének kell szólnia. A zenét a technikai delegátusnak kell jóváhagynia. A döntőben a közönség támogatása és szurkolása ajánlott és javasolt.

1. **AKADÁLYOK A DÖNTŐBEN**

A döntőbeli akadályokat az ISSF Szabályai szerint kell elbírálni (a döntő teljes időtartama alatt versenyzőnként egy (1) akadály engedélyezett).

A versenyzőknek egy (1) perc áll rendelkezésükre az akadály elhárítására vagy a fegyver cseréjére annak érdekében, hogy az éremmérkőzés felesleges késedelem nélkül folytatódhasson.

1. **SZABÁLYTALAN ESETEK**

Az e szabályok által nem érintett kérdésekben az ISSF Általános Technikai Szabályzatában foglaltak az irányadók. Bármely szabálytalan vagy vitatott kérdésben a zsüri hoz döntést az egyes számokra érvényes ISSF Általános Technikai Szabályok szerint.