

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СМЕШАННЫХ КОМАНДНЫХ УПРАЖНЕНИЙ ВИНТОВКА, ЛЁЖА, 50 М

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:	
Этап 1 и 2 проходят в квалификационном тире	
Этап 1:	Квалификация
Этап 2:	Полуфинал
Этап 3 - в тире финалов	
Этап 3:	ФИНАЛ
1. Дисциплины:	Винтовка
2. Тип упражнения:	Команда
3. Наименование упражнения:	Смешанная команда, лёжа, 50 м
4. Количество участников в каждой команде:	2 (два) спортсмена от каждой страны (1 мужчина и 1 женщина – участники Европейских игр в личных упражнениях). Каждая страна может заявить только 2 (две) команды в одном (1) упражнении
5. Наспинный номер на этапе квалификации:	Спортсмены сохраняют такой же наспинный номер, как и на Играх.
6. Количество этапов:	3 этапа: <ul style="list-style-type: none"> • Этап квалификации • Этап полуфинала • Медальные матчи
7. Этап квалификации:	Распределение спортсменов в этапе квалификации решается жребием. Члены одной и той же команды стреляют с прилегающих позиций (женщина – по левую руку от мужчины). Соревнующиеся команды располагаются рядом друг с другом.
8. Количество выстрелов в этапе квалификации:	Время подготовки и пристрелки: 10 мин. 20 выстрелов каждым членом команды (всего – 40 выстрелов) за 600 сек.
9. Подсчёт очков при квалификации:	<ul style="list-style-type: none"> • десятичный
10. Ранжирование в квалификации:	Ранжирование на этапе квалификации определяется объединённым результатом 2 (двух) членов команды каждой страны (1 мужчина и 1 женщина)
11. Ничьи на этапе квалификации:	Ничьи за любое место разыгрываются по Правилам ISSF. Лучшие восемь (8) команд проходят в следующий этап
12. Полуфинал (4 четвертьфинала) и количество выстрелов, всё при	Команда на 8 месте против команды на 1 месте Команда на 7 месте против команды на 2 месте

<p>десятичном подсчёте очков</p>	<p>Команда на 6 месте против команды на 3 месте Команда на 5 месте против команды на 4 месте</p> <p>Все команды стреляют одновременно:</p> <p>Время подготовки и пристрелки: 3 мин. Этап выбывания:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 выстрелов каждым членом команды (всего 20 выстрелов) за 300 сек. в каждом четвертьфинале • Победитель каждого четвертьфинала проходит в финал • Проигравший в четвертьфинале выбывает • Выбывшие команды получают места с 5 по 8 в соответствии с результатом квалификации. • Все ничьи в четвертьфиналах разыгрываются перестрелкой (стрелять должны оба спортсмена).
<p>13. Финал</p>	<p>Лучшие 4 команды стреляют вместе одновременно. Наспинных номеров НЕ предусмотрено</p> <p>Стартовый список составляется случайным образом, десятичный подсчёт очков, начинающийся с нуля (0)</p>
<p>14. Процедура финала</p>	<p>Время подготовки и пристрелки: 5 мин.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 серия из 10 выстрелов каждым членом команды (всего 20 выстрелов) за 300 сек. • Определена команда, занявшая 4 место • СТАРТ с НУЛЯ • После чего следует 1 серия из 10 выстрелов каждым членом команды (всего 20 выстрелов) за 300 сек. • 3 место (разыграна бронзовая медаль) • СТАРТ с НУЛЯ • После чего следует 1 серия из 10 выстрелов каждым членом команды (всего 20 выстрелов) за 300 сек.

	<ul style="list-style-type: none"> • Разыграны место 1 и место 2 (золото и серебро)
15. Ничьи	Все ничьи разыгрываются перестрелкой (должны стрелять оба спортсмена)
16. Тип мишеней:	Электронные мишени на квалификацию, полуфиналы и финал.
17. Неисправности:	По Правилам ISSF.
18. Штрафы:	<p>Если в раунде квалификации выстрел произведён до команды о начале времени подготовки и пристрелки, на первый выстрел налагается штраф -2.</p> <p>Если в финале любой выстрел осуществлён до любой команды, он будет учтён как нуль.</p> <p>Всё остальное будет разрешено по Правилам ISSF.</p>
19. Одежда спортсменов:	Спортсмены из одной и той же страны должны носить одежду одинакового стиля и цвета.
20. Музыка и шум:	На финале музыка и шум допускаются, ТД изначально обязан утвердить музыкальную программу.
21. Нестандартные случаи:	Любые нестандартные или спорные случаи будут разрешены в соответствии с Правилами ISSF.