

資料 6

2020 東京大会における エアピストル及びエアライフルのミックスチーム種目のルール

概 説	
1. 種別	ピストル及びライフル
2. 種目の種類	団体
3. 種目の名前	ピストルミックスチーム、ライフルミックスチーム
4. 各チームの構成人数	各国から2名（男子1名及び女子1名）
5. ステージの数	2ステージ <ul style="list-style-type: none"> ・本選（2部より成る） ・ファイナル（ブロンズメダルマッチ：3位決定戦及びゴールド/シルバーメダルマッチ：優勝決定戦より構成される）
6. 標的	電子標的（本選及びファイナル）
7. 射場	本選は本選射場 ファイナルはファイナル射場
8. 本選における同点	次のステージに進出する得点が同点の場合、ISSF ルール 6.15 に従う。
9. 本選における採点	<ul style="list-style-type: none"> ・ピストル：X 圏を含む整数得点 ・ライフル：小数得点
10. 本選における故障	ISSF ルール 6.13 に従って、処理される。
11. 本選第1部	発表された射座割に従って、選手は配置される。各チームのメンバーは並んで射撃をする。 選手は開始時刻の15分前に射座に入る。 各チームのメンバーの得点は合計され、チームの結果として順位付けされる。 上位8位までのチームが本選第2部へ進出する。
12. 本選第1部での発数	準備及び試射時間：10分 各チームメンバーは30発（チーム合計60発）を30分で撃つ。 選手はそれぞれが独立して射撃を行う。
13. 本選第2部	本選第1部での上位8チームはそのまま射座に残り、第2部に備える。 第1部の終了から第2部の準備および試射時間までは、抗議や RTS ジュリーによる標的チェックのため、10分間あけられるべきである。 第2部に進出できなかった選手はできるだけ早く用具を射座から運び出すべきである。 射場長は第2部開始時刻の5分前に「テイク ユア ポジシ

	<p>ヨン」の号令をかける。</p> <p>本選第1部の得点は第2部には持ち越さない。全チームは0点からスタートする。</p> <p>各チームのメンバーの得点は合計され、チームの結果として順位付けされる。</p> <p>上位4チームがファイナルに進出する。</p> <p>1位と2位のチームがゴールド/シルバーメダルマッチとして争い、3位と4位のチームがブロンズメダルマッチとして争う。</p>
<p>14. 本選第2部の発射弾数</p>	<p>準備および試射時間：3分</p> <p>各チームメンバーは20発（チーム合計40発）を20分で撃つ。</p> <p>選手はそれぞれが独立して射撃を行う。</p>
<p>15. ファイナル</p>	<p>ブロンズメダルマッチが先に行われ、ゴールド/シルバーメダルマッチが引き続いて行われる。</p> <p>メダルマッチではゼッケンは着用しない。</p> <p>ファイナルに進出した8名の選手の出頭時刻は、ブロンズメダルマッチの開始時刻の30分前。</p> <p>遅刻に関してはISSFルール6.17.3.1及び2に従う。</p> <p>ブロンズメダルマッチの選手またはコーチは、開始時刻の少なくとも15分前には決められた射座に用具を持ち込むことが許可されなければならない。その後、射場長の号令がかかるまで、控室に戻り待っていなければならない。バッグやボックスを射場（FOP）に残しておくことはできない。</p>
<p>16. ファイナルの様式</p>	<p>ブロンズメダルマッチでは、本選第2部で3位となったチームがC及びD的に入り、4位となったチームがF及びG的に入る。</p> <p>射場長はメダルマッチを以下の要領で運営する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ブロンズメダルマッチの開始時刻8分前に「アスリート トゥ ザ ライン」の号令をかける。 ・選手が姿勢を整えるための1分間の後、「スリーミニッツ プレパレーション アンド サイティング タイム、 スタート」と号令する。 ・2分30秒後「サーティセカンド」

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3分後「ストップ」 <p>選手紹介 一 個人戦のファイナルと同様に一 全選手の紹介が終わったら、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「テイク ユア ポジションズ」 <p>1分後</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「フォー ザ ファースト/ネクスト コンペティション ショット ロード -5秒- スタート」 <p>各チームメンバーは、1発を50秒以内に撃つ。どちらの選手が先に撃ってもよい。射場長は全選手が撃ち終わったら「ストップ」と号令する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 撃発ごとにチームの合計得点が高いチームが獲得得点とともにアナウンスされる。 ・ この手順がメダルマッチの勝負がつくまで繰り返される。 ・ コーチまたは選手は撃発の結果を知らせるアナウンス中に手をあげることでタイムアウトを請求できる。タイムアウトはメダルマッチ中に1回に限られる。タイムアウトではコーチは射座内の選手(達)に近づき話しをすることができる。タイムアウトの時間は30秒間である。タイムアウトがかかった時、もう一方のチームのコーチも、そのタイムアウトの時間に、選手(達)に近づき話しをすることができる。このことはタイムアウト要求権の行使に影響を与えない。 ・ 時間はジュリーが管理する。 ・ 先に16ポイント以上を獲得したチームがメダルマッチを制する。 <p>射場長は「ザ リザルツ アー ファイナル」宣言し、ブロンズメダルマッチの勝利チームがアナウンスされる。</p>
17. ファイナルの採点	<p>ライフル及びピストルのどちらにおいても、小数得点が使用される。</p> <p>撃発ごとに、合計得点の高かったチームが2ポイントを得る。同点の場合は両チームが1点ずつを得る。</p> <p>先に16ポイント以上を得たチームがメダルマッチの勝者として宣告される。</p>
18. メダルマッチの同点	<p>両チームが同時に16ポイントに達した場合、メダルマッチは継続され、各選手1発(チーム合計2発)の追加射撃が行われる。</p> <p>もし同点が続くなら、同点が破れるまで、号令に従って、追加射撃が継続される。</p>
19. メダルマッチの入れ換え	<p>ブロンズメダルマッチの終了後から少なくとも5分後、ブロンズメダルマッチの選手が射場を去り、RTS ジュリーによる標的チェックが終わったら、射場長は「レンジ クリアー」と宣</p>

	<p>言し、ゴールド/シルバーメダルマッチの選手またはコーチは射座に用具を置くことを許可されなければならない。その後、射場長の号令がかかるまで、控室に戻り待っていなければならない。</p>
20. ゴールド/シルバーメダルマッチ	<p>本選第2部で1位となったチームがC及びD的に入り、2位となったチームがF及びG的に入る。</p> <p>ゴールド/シルバーメダルマッチにおける射場長の号令及び様式はブロンズメダルマッチと同様である。</p> <p>勝利チームはゴールドメダリストとして宣言され、第2位のチームがシルバーメダリストとして宣言される。</p>
21. メダリストの紹介	<p>ゴールドメダリストとシルバーメダリストは公式写真とアナウンスのために、ブロンズメダリストを加えて、一列に並ぶ。</p>
22. メダルマッチにおける故障	<p>メダルマッチにおける故障は ISSF ルール 6.17.1.6 に従って処理される。</p> <p>各チーム、各メダルマッチでそれぞれ1回のみ故障が許される。</p> <p>選手は、不必要な遅延を起こすことなくメダルマッチが継続されるように、故障した銃器を修理したり、交換するために1分間を与えられる。</p>
23. 罰則	<p>本選において、「プレパレーション アンド サイティング タイム スタート」の号令前または「ストップ」の号令後の撃発は無効とし、本射1発目に2点の減点が科される。</p> <p>ファイナルにおいて、「スタート」前または「ストップ」後の発射は0点として採点される。</p> <p>その他の罰則は ISSF ルールに従って適用される。</p>
24. ナショナルアイデンティフィケーション、ドレスコード	<p>各国からの選手は次のようにして射撃服にナショナルアイデンティフィケーションを示さなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ライフル: IOC で用いられている各国の3文字略号を射撃ジャケットの観客側のポケットに提示する。もしすでに射撃ジャケットに各国略号がついているならば、観客側のポケットには国旗がつけられるべきである。 ・ピストル: IOC で用いられている各国の3文字略号をTシャツやスポーツジャケットの観客側の袖に提示する。各チームの各人の観客側に国旗が提示されるべきである。
25. 音楽及び応援	<p>本選及びメダルマッチの競技中、音楽は許される。</p> <p>TDは音楽プログラムを承認しなければならない。</p> <p>メダルマッチにおける観客の熱狂的な応援は奨励され、推奨</p>

	される。
26. 不測の事態	上記で触れられていない事態は ISSF ゼネラルテクニカルルール 6.17 が適用される。 不測の事態または論議を伴う事態は各種目のゼネラルテクニカルルールに従って Jury によって裁可される。