

- 6.18 **ライフルおよびピストルのミックスチーム種目**
- 6.18.1 **10mエアライフルおよび10mエアピストル種目**
- 6.18.1.1 このルールは10mエアライフルおよびエアピストルのミックスチーム種目の特別テクニカルルールを規定する。
- 6.18.1.2 **チーム構成**  
各国2名の選手（1名は男子、1名は女子）。
- 6.18.1.3 **ナショナルアイデンティフィケーション/ドレスコード**
- a) 各国からの選手は、以下に示すようにして、射撃服にナショナルアイデンティフィケーションを提示しなければならない。
  - b) **ライフル**：ジャケットの観衆に向く側のポケットにIOCによって決められた3文字略称によって国名を表示する。すでに射撃ジャケットにNOCがある場合は、観衆側のポケットには国旗が付けられるべきである。
  - c) **ピストル**：IOCによって決められた3文字略称による国名をTシャツやスポーツジャケットの観客に向く側の袖に表示すべきである。
- 6.18.1.4 **チームの申し込み**
- a) ISSF申し込み規則により、各国は選手権大会ごとに最大2チームの申し込みができる。チームメンバーはそのミックスチーム種目の競技日の2日前の日の12時間前までにその選手権大会に申し込んでいる別の選手と変更することができる。
  - b) 参加料は1チーム170ユーロである（GR3.7.4.1）。
- 6.18.1.5 **競技方式**  
10mミックスチーム種目は2つのステージで行われる。
- a) 本選（2つのパート）
  - b) ファイナル（ブロンズメダルマッチとゴールド/シルバーメダルマッチから構成される）
- 6.18.1.6 **チーム成績**  
ミックスチーム種目の得点と成績は2人のチームメンバーの合計点に基づく。
- 6.18.1.7 **コーチング**
- a) 本選においては、言語によらないコーチングは許される。
  - b) メダルマッチにおいては、各チーム着席していなければならないコーチの一人が選手に近づき、会話することが許される。コーチはラウンドの完了後、アナウンスが行われている間に直ちに手をあげることににより「タイムアウト」を要求できる。「タイムアウト」は各メダルマッチで1回だけ要求することができる。コーチが射座内にいる選手に近

づいて話すことができるのは、コーチが選手に近づき始めてから最大30秒間となる。

- c) 担当ジュリーは時間を管理し、30秒の経過を「タイム」とアナウンスしなければならない。コーチはその後すぐに自分の席に戻らなければならない。一方のチームが「タイムアウト」要求した際、他方のチームのコーチも同時に自分の選手に近づき話すことができる。このことは他方のチームによる自身のタイムアウトの請求には影響しない。

#### 6.18.1.8 銃器故障

- a) 本選における故障は6.13に従って処理される。
- b) ファイナルのメダルマッチにおける故障は6.17.1.6に従って処理される（メダルマッチにおいて各チーム1回の許容できる故障が許される）。

#### 6.18.1.9 ESTに対する不満と得点に関する抗議

- a) 本選におけるESTに対する不満は6.16.5.2に従って裁定される。
- b) ファイナルのメダルマッチにおけるESTに対する不満は6.18.4.7を参照。

#### 6.18.1.10 抗議

- a) 本選における抗議は6.16に従って裁定される。
- b) ファイナル中に生じた抗議はファイナル抗議ジュリーにより、6.17.1.10および6.17.6に従って裁定される。

#### 6.18.1.11 表彰式

ミックスチーム種目の表彰式は6.17.7に従って行われる。

#### 6.18.2 本選 パート1

##### 6.18.2.1 会場

ミックスチーム種目の本選は本選射場で1つ以上の射群で実施される。

##### 6.18.2.2 射座割

- a) チームの射座は6.6.6に従って、ランダムコンピューター抽選によって割り当てられる。
- b) 同じ国のチームを隣り合って配置することはできない。
- c) 各チームの2人は隣り合った射座で射撃する。

##### 6.18.2.3 選手の入場

- a) 各本選射群において、射場長は開始時刻の15分前に選手を射座に入れる。
- b) 選手は指定された射座において、5分間の射撃用具のセッティングのための時間が許される。
- c) 選手は射場長が射座に呼び入れるまで、銃器を取り出すのみならずいかなる用具も置くことはできない。

- d) 選手は射座入り後、準備および試射時間の開始前に銃器を取り扱い、セフティフラッグを取り外し、空撃ち、据銃、照準練習が許される。
- e) ファイナルにおいては、選手は、準備および試射時間が開始されるまで、セフティフラッグの取り外し、空撃ちを行うことはできない。

#### 6.18.2.4 準備および試射時間

選手は本選開始前に10分間の試射弾数無制限の準備および試射時間が許される。

- a) 準備および試射時間の終了時刻は本射開始時刻のほぼ30秒前としなければならない。
- b) 射場役員による競技前チェックは、準備および試射時間の始まる5分間で完了しなければならない。
- c) 準備および試射時間は“**PREPARATION AND SIGHTING TIME... START** (プレパレーション アンド サイティング タイム... スタート)”の号令で開始される。“**START** (スタート)”の号令の前に撃発することはできない。
- d) 準備および試射時間の“**START** (スタート)”の号令の前に、選手が弾を発射した場合、本射の1発目を0点としなければならない。危険行為を伴う場合、選手は失格となる場合もある。
- e) 準備および試射時間が9分30秒間経過したら、射場長は“**30 SECONDS** (30 セカンズ)”と告知しなければならない。
- f) 準備および試射時間の終わりには、射場長は“**END OF PREPARATION AND SIGHTING... STOP** (エンド オブ プレパレーション アンド サイティング... ストップ)”と号令をかけなければならない。標的役員が標的を本射に備えてリセットするために約30秒間の短い休止がとられなければならない。
- g) 選手が、“**END OF PREPARATION AND SIGHTING... STOP** (エンド オブ プレパレーション アンド サイティング... ストップ)”の号令の後、“**MATCH FIRING... START** (マッチ ファイアリング... スタート)”の号令の前に、弾を発射した場合、その発射弾は本射として数えてはならない。

#### 6.18.2.5 弾数と制限時間

- a) 本選パート1では、チームメンバーは30分の制限時間でそれぞれ30発の本射弾(チームでは合計60発)を撃つ。各選手はチームパートナーから独立して射撃を行う。

#### 6.18.2.6 得点

本選においては、10mエアライフルミックスチーム種目は小数値

(6.3.3.1) の得点が使われる。10mエアピストルミックスチーム種目では整数値の得点が使われる。

#### 6.18.2.7 **チーム成績**

- a) チーム成績は各チームメンバーの得点が合計された得点で決められる。
- b) 同点の場合はチーム得点（2人の合計得点）に6.15.1を適用して順位を決定する。

#### 6.18.3 **本選 パート2**

##### 6.18.3.1 **手順**

本選パート1とパート2の準備および試射時間の開始までの間は10分間開けられるべきである。

本選パート1の上位8チームは指定された射座に移動する。各チームは予備的を1つ間に挟んで並んで配置される。各チームのメンバーは隣り合わせで射撃する。各チームの射座はソフトウェアによってランダムに配置される。

パート2に進出できなかった選手はできるだけ早く射座から用具を移動させるべきである。

##### 6.18.3.2 **選手の入場**

選手はパート2の開始時刻の10分前に射座に呼び込まれる。

本選パート1が1射群しかなく、スケジュールや射場の状態によって、より都合が良い場合、選手を本選パート1で使用した射座に残してパート2を行うべきである。この場合、射場長はパート2開始の5分前に選手に対し“TAKE YOUR POSITIONS (テイク ユア ポジションズ)”の号令をかける。

##### 6.18.3.3 **準備および試射時間**

本選パート1の後、射座を移動した選手は、用具のセットアップのため7分間を与えられ、次の3分間で試射を行う。

本選パート1の後、その射座に残った選手については、2分間で姿勢を整え、次の3分間で試射を行う。

##### 6.18.3.4 **弾数と制限時間**

本選パート2では、チームメンバーは20分の制限時間でそれぞれ20発の本射弾（チームでは合計40発）を撃つ。

##### 6.18.3.5 **得点**

- a) 得点はパート1と同様に行われる（6.18.2.6）。
- b) 本選パート1の得点はパート2には持ちこさない。全チームが0点からスタートする。
- c) チーム成績は各チームメンバーの得点が合計された得点で決められる。

上位4チームがファイナルに進出する。

d) 1位と2位のチームがゴールドメダルマッチを戦う。

e) 3位と4位のチームがブロンズメダルマッチを戦う。

#### 6.18.4 **ファイナル（メダルマッチ）**

ファイナルはブロンズメダルマッチとそれに続くゴールド/シルバーメダルマッチで構成される。

##### 6.18.4.1 **会場**

10mエアライフルおよびエアピストルのミックスチーム種目のファイナルは、可能であれば、ファイナル射場で行われなければならない。各チームの両選手が見ることのできる成績表示モニターはFOPになければならない。

##### 6.18.4.2 **手順**

a) メダルマッチではBib（ゼッケン）を着用しない。

b) ブロンズメダルマッチの選手およびコーチは、開始時刻の少なくとも15分前には、指定された射座に用具を置きに行くことを許可されなければならない。その後、射場から去り、呼び込まれるまで待たなければならない。

c) FOPにバッグや銃ケースを残しておくことはできない。

##### 6.18.4.3 **ファイナル役員**

ミックスチーム種目のファイナルは 6.17.1.10 に従って運営および監督される。

##### 6.18.4.4 **出頭と開始時刻**

a) ファイナルの開始時刻は射場長がブロンズメダルマッチの本射1発目の号令をかけ始める時刻である。

b) ファイナルに進出した8名すべての選手は、ファイナル射場の出頭場所に、必要なすべての用具を持って、開始時刻の少なくとも30分前には出頭しなければならない。チームメンバーの一人でも出頭時刻に遅れた場合、本射の第1シリーズから2ポイントを減点される。各チーム1名のコーチが付き添うことができる。

c) ファイナル後すぐに表彰式が行われる場合、すべての選手は表彰式にふさわしいナショナルチームのユニフォームも持って出頭しなければならない。ジュリーは各選手の出頭後、できるだけ素早く出頭時間内に用具のチェックを完了しなければならない。

d) 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分前には指定された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、射場を離れ、射座への呼び込みがあるまで待機してい

なければならない。

- e) 各メダルマッチのチームおよびコーチは各開始時刻の10分前に、射座への呼び込みに備えて、射座順に集合させられなければならない。

#### 6.18.4.5

##### **射座割**

- a) ブロンズメダルマッチでは本選3位のチームが射座CとDに本選4位のチームが射座FとGに割り当てられるべきである。
- b) ゴールド／シルバーメダルマッチでは本選1位のチームが射座CとDに本選2位のチームが射座FとGに割り当てられるべきである。
- c) チームメンバーはメダルマッチにおいて射座を交換できる。交換の希望がある場合、ファイナルの出頭時間中にコーチがRTSジュリーにどの選手が左側で撃ち、どの選手が右側で撃つのかを申告しなければならない。

#### 6.18.4.6

##### **得点**

- a) メダルマッチ（ライフルおよびピストルともに）におけるすべての発射弾の得点は小数値の得点とする。
- b) 各ラウンドでチーム合計点の高いチームが2ポイントを得る。
- c) 同点の場合は各チームが1ポイントずつを得る。
- d) 先に16ポイント以上を獲得したチームが勝者となる。
- e) 両チームが同時に16点に達した場合、同点を解消するために追加のラウンドが行われる。
- f) 同点が解消されるまで追加のラウンドは継続される。

#### 6.18.4.7

##### **ファイナル中のESTに対する不満**

- a) 試射中に、ロール紙の送り不良にチームメンバーまたはコーチが不満を申告したり、射場役員が気付いた場合、射場長は射撃を止め、技術役員にこの問題を直させなければならない。その後、試射を再開させなければならない。
- b) チームメンバーに標的が正しく作動していないまたは予期しない0点や表示無しに対する不満がある場合、次の手順が行われなければならない。
- c) 担当ジュリーは故障があったと思われる標的を撃っている選手にもう1発撃つように指示しなければならない。この追加の発射弾が記録されたならば、追加弾の得点を採用し、表示のなかった発射弾は無効とされる。追加弾も表示がなかった場合、ジュリーは競技を中断し、選手を予備的に移動させなければならない。
- d) 選手を予備的に移動させた場合、再開の準備が整ったら、全選手に弾数無制限の2分間の試射時間が与えられる。次に射座を移動した選手

が50秒以内に本射を行い、競技は継続される。

#### 6.18.4.8

##### 入場

メダルマッチの開始時刻の8分前に、射場長は“ATHLETES TO THE LINE (アスリート トウ ザ ライン)”の号令によって全選手をファイナル射場に呼び寄せる。全選手は、入場後、観客に直面し、射場長の“LADIES AND GENTLEMEN, PLEASE WELCOME THE ATHLETES IN THE (10 MET ER AIR RIFLE/PISTOL) MIXED TEAM BR ONZE/ (GOLD) MEDAL MATCH (レディース アンド ジェントルマン、プリーズ ウェルカム ジ アスリーツ イン ザ (テン メーター エア ライフル/ピストル) ミクスト チーム ブロンズ/ (ゴールド) メダル マッチ)”のアナウンスの間、動きを止めなければならない。拍手が終わるのを待ったあと、射場長は“TAKE YOUR POSITIONS (テイク ユア ポジションズ)”の号令をかける。この後、選手は振り返り、指定された射座に真っ直ぐに向かわなければならない。

#### 6.18.4.9

##### 準備および試射時間

1分後、射場長は“THREE MINUTES PREPARATIO N AND SIGHTING TIME... START (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)”の号令をかける。2分30秒後、射場長は“30 SECONDS (サー ティ セカンズ)”のアナウンスをする。3分後、射場長は“STOP... UNLOAD (ストップ... アンロード)”の号令をかける。

#### 6.18.4.10

##### チームの紹介

“STOP... UNLOAD (ストップ... アンロード)”の号令の後、ファイナリストは銃のアクションを開きセフティフラッグを挿入しなければならない。ライフルのファイナリストは、選手紹介の間、姿勢はそのままでもよいが、ライフルを肩から外し降ろしておき、観客の方を向かなければならない。ピストルのファイナリストは、選手紹介の間、ピストルを置き、観客と対面していなければならない。射場役員は銃のアクションが開いて、セフティフラッグが挿入されていることを確認しなければならない。ファイナリストの銃の確認が終わった後、アナウンサーは、6.17.1.12に従って、ファイナリスト、射場長と担当ジュリーを紹介する。選手紹介の後すぐに、射場長は“TAKE YOUR POSITIONS (テイク ユア ポジションズ)”の号令をかける。

#### 6.18.5

##### メダルマッチの手順

- a) 選手が姿勢をとった1分後に、射場長は次の号令をかける。
- b) “**FOR THE FIRST COMPETITION SHOT LOAD** (フォー ザ ファースト コンペティション シット ロード)”、5秒後、“**STRAT** (スタート)”
- c) 各チームメンバーは、50秒以内に、1発発射する。
- d) どちらの選手が先に撃ってもよい。
- e) 射場長は、すべての選手が撃ち終わったら“**STOP** (ストップ)”と号令する。
- f) “**STOP** (ストップ)”の号令の直後に、各ラウンドの合計得点が高いチームが、獲得ポイントとともにアナウンスされる。
- g) アナウンサーは、15～20秒間で、現在のチームポイントの状況や注目に値する得点についてコメントする。各個人の得点はアナウンスしない。
- h) この手順がメダルマッチが決するまで繰り返される。

#### 6.18.5.1

##### **ブロンズメダルマッチの完了**

- a) ブロンズメダルマッチが決したらすぐに、射場長は“**STOP... UNLOAD** (ストップ... アンロード)”の号令をかけ、“**RESULTS ARE FINAL** (リザルト アー ファイナル)”と宣言し、ブロンズメダルマッチの勝利チームをアナウンスする。
- b) 射場役員は銃のアクションが開けられ、セフティフラッグが挿入されていることを確認しなければならない。

#### 6.18.5.2

##### **メダルマッチの交代**

- a) ブロンズメダルマッチの選手は、自身の銃器を出頭場所の安全な所に置くためにFOPを離れなければならないが、ゴールド/シルバーメダルマッチを座って見るために戻ってきてもよい。
- b) ブロンズメダルマッチの完了から少なくとも5分後には、RTSジュリーの標的チェック終了の後、射場長は“**RANGE CLEAR** (レンジ クリアー)”と宣言する。ゴールド/シルバーメダルマッチの選手およびコーチは自身の射座へ用具を置くことを許可されなければならない。
- c) その後、射場を離れ、射座への呼び込みがあるまで待機していなければならない。

#### 6.18.5.3

##### **ゴールド/シルバーメダルマッチの完了**

- a) ゴールド/シルバーメダルマッチが決したらすぐに、射場長は“**STOP... UNLOAD** (ストップ... アンロード)”の号令をかけ、“**RESULTS ARE FINAL** (リザルト アー ファイナル)”



と宣言し、ゴールドメダルチームおよびシルバーメダルチームをアナウンスする。

- b) 射場役員は銃のアクションが開けられ、セフティフラッグが挿入されていることを確認しなければならない。
- c) 個人戦のファイナル同様、ゴールドメダリストとシルバーメダリストはブロンズメダリストと共にFOPに集まらなければならない、公式写真やアナウンスのために、ジュリーによって並ばせられる。選手は、写真のために、自身の銃を手にとることが許される。そのため、ブロンズメダリストは、遅延なく、出頭場所にある自身の銃を取りに行き、戻ってこなくてはならない。

#### 6.18.5.4 **ファイナルの演出および音楽**

- a) 本選ステージにおいては音楽をかけることが許される。
- b) メダルマッチにおいては音楽をかけるべきである。
- c) TDは音楽プログラムを承認しなければならない。メダルマッチにおける熱烈な観衆の応援は奨励され、推奨される。

#### 6.18.5.5 **想定外や評価の割れる事態**

上記のルールに言及されていない事態については6.17が適用される。想定外や評価の割れる事態は、各種目のルールに従い、ジュリーによって裁定される。