

25m IR事例集

本選 選手の入場から準備および試射時間の前

弾丸の発射

事例	「ロード」の号令前の発射
適応ルール番号	8.7.6.2.e
罰則の付加	失格(レッドカード)

セフティフラッグの未挿入(射座を離れるとき)

事例	射座を離れる際にセフティフラッグの挿入をしなかった。選手はジュリー(名前)によって警告が与えられ、銃にセフティフラッグを挿入するように指導された。
適応ルール番号	6.2.2.2.b
罰則の付加	警告(イエローカード)

セフティフラッグの未挿入(警告後の使用拒否)

事例	射座を離れる際にセフティフラッグの挿入をしなかった。ジュリー(名前)は選手が警告後もルール6.2.2.2によるセフティフラッグの使用を拒否したことを確認した。選手はジュリーの多数決によって失格となった。
適応ルール番号	6.2.2.2.c
罰則の付加	失格(レッドカード)

準備および試射時間中

電子標的の得点表示の不満(表示された得点への不満)

事例	試射<X>発目の得点に不服を訴えた。ジュリー(名前)の提案を受け入れ、<N>的に移動した。延長時間は<T>分。
適応ルール番号	6.10.5.a
罰則の付加	特になし

電子標的の得点表示の不満(得点が表示されなかった場合)

事例	試射<X>発目の得点が表示されなかった。ジュリー(名前)の提案を受け入れ、<N>的に移動した。延長時間は<T>分。
適応ルール番号	6.10.5.a
罰則の付加	特になし

電子標的の得点表示の不満(検査後、表示が正しいことが確認された場合)

事例	試射<X>発目の得点に不服を訴えたが、後の検査の結果、標的装置は正常に作動していたことが確認された。
適応ルール番号	6.10.5.b + 6.10.5.c
罰則の付加	本射の第1シリーズの最低点から2点の減点。

1つの標的に対する試射弾の超過(承認されている弾数より多い装弾がない場合)

事例	試射的への超過弾
適応ルール番号	8.8.2.2
罰則の付加	本射の第1標的から2点の減点

1つの標的に対する試射弾の超過(承認されている弾数より多い装弾があった場合)

事例	試射的への超過弾および許可された数より多い装填
適応ルール番号	8.7.6.2.d + 8.8.2.2
罰則の付加	本射の第1標的から4点の減点

25m IR事例集

本射中

LOADの号令後、本射シリーズの開始前の発射

事例	「ロード」の号令後、本射シリーズ開始前の発射
適応ルール番号	8.8.2.3.a
罰則の付加	そのシリーズから2点の減点

1つの標的に対する本射弾の超過(承認されている弾数より多い装弾がない場合)

事例	1つの標的上の超過弾
適応ルール番号	8.8.2.1.a
罰則の付加	そのシリーズの最高点の弾痕の削除と2点の減点

1つの標的に対する本射弾の超過(承認されている弾数より多い装弾があった場合)

事例	1つの標的上の超過弾および許可された数より多い装填
適応ルール番号	8.7.6.2.d + 8.8.2.1.a + 8.8.2.1.b
罰則の付加	そのシリーズの最高点の弾痕の削除と4点の減点

1回の標的出現に対する2発以上の本射弾の発射(承認されている弾数より多い装弾がない場合)

事例	1回の標的出現に対して2発の発射
適応ルール番号	8.8.2.1.a
罰則の付加	そのシリーズの最高点の弾痕の削除と2点の減点

1回の標的出現に対する2発以上の本射弾の発射(承認されている弾数より多い装弾があった場合)

事例	1回の標的出現に対して2発の発射および許可された数より多い装填
適応ルール番号	8.7.6.2.d + 8.8.2.1.c + 8.8.2.1.b
罰則の付加	そのシリーズの最高点の弾痕の削除と4点の減点

標的外の着弾

事例	#発目、標的外/標的枠に着弾。#発目が0点であることは Jury (名前) が選手に知らせた。
適応ルール番号	6.11.1.2.b
罰則の付加	#発目は0点

誤射(撃ち込んだ側)

事例	#発目を<N>的に誤射。#発目が0点であることは Jury (名前) が選手に知らせた。
適応ルール番号	6.11.6.1
罰則の付加	#発目は0点

誤射(撃ち込まれた側)

事例	#発目<X>点について、選手から申告あり、射場役員が<N>射座からの誤射であることを確認した。選手は Jury (名前) から説明を受けた。
適応ルール番号	6.11.6.7
罰則の付加	#発目<X>点は削除。<N>射座からの誤射。

25m IR事例集

誤射(撃ち込まれた側から申告の無い場合)

事例	#発目<X>点を選手は申告しなかったが、射場役員が撃ってないことを確認。選手は Jury (名前) から説明を受けた。
適応ルール番号	6.11.6.7
罰則の付加	#発目<X>点は削除。

1台または1グループの電子標的の故障

事例	#発目<X>点のあと、標的が故障。5分以内に修理できなかったため、Jury (名前) によって、<N>射座に移動。選手には残りの本射シリーズ前に試射シリーズと1分間の中断が与えられ、新しい射座で<残りシリーズ数>シリーズを撃つことが指示された。
適応ルール番号	8.10.2 + 8.10.1
罰則の付加	特になし

本射弾の弾痕の非表示または不意の0点表示

事例	#発目0点/得点表示がないと訴え。選手は Jury (名前) の指示により、#+1発目を発射。#+1発目は<X>点、(X,Y)=(X座標、Y座標)
適応ルール番号	6.10.9.3
罰則の付加	特になし

ゴムロールの動きの異常による採点異常

事例	#発目0点/得点表示がない/得点が不正確と訴え。Jury (名前) はこれがゴムロールの動きの異常により生じたと確認。選手は<N>射座に移動。試射シリーズが本射シリーズの前に与えられた。
適応ルール番号	6.10.6
罰則の付加	特になし

電子標的の得点に対する抗議

事例	#発目の<X>点に対する抗議。選手は、Jury (名前) より本射を継続し、最終弾の後にエクストラショットを撃つように要請された。
適応ルール番号	6.16.5.2.a Shot # <X>
罰則の付加	特になし

制限時間内に本射弾を撃ち切れなかった場合(DNFではない)

事例	本選中に<X>発しか撃てなかった。
適応ルール番号	6.11.1.2.f
罰則の付加	<X+1>発目以降は0点

25m IR事例集

“STOP”後の発射弾

事例	本選中に<X>発しか撃てなかった。<X+1>発目は”STOP”後の発射。
適応ルール番号	6.11.1.2.f + 6.11.1.3.a
罰則の付加	<X+1>発目以降は0点

“STOP”後の発射弾－25m精密ステージのみ(弾痕が確認された場合)

事例	ストップの号令の後に<X>発発射。弾痕は確認できた。
適応ルール番号	8.8.2.3.b
罰則の付加	<X>発目以降は0点

“STOP”後の発射弾－25m精密ステージのみ(弾痕が確認されなかった場合)

事例	ストップの号令の後に発射。弾痕は確認できなかった。
適応ルール番号	8.8.2.3.b
罰則の付加	その標的の最も高い点数が取り消され、スコアは0点

DNF (Did Not Finish)

事例	#発目に選手から「棄権」の申告があった。
適応ルール番号	6.14.4.2
罰則の付加	DNF

DNS (Did Not Start)

事例	本選終了までに競技が開始できなかった。
適応ルール番号	6.14.4.2
罰則の付加	DNS

ファイナル出頭時刻から選手入場、準備および試射時間前

遅刻(出頭時刻から10分以内)

事例	ファイナル出頭時刻から10分以内の遅刻
適応ルール番号	6.17.1.3
罰則の付加	本射1発目から2点の減点

欠場または10分以上の遅刻

事例	ファイナルの欠場/ファイナル出頭時刻から10分を超える遅刻
適応ルール番号	6.17.1.4
罰則の付加	DNS

弾丸の発射

事例	準備および試射時間前の発射。選手はジュリーの多数決により失格。
適応ルール番号	6.17.1.14h
罰則の付加	失格(レッドカード)

セーフティフラッグの抜き取り

事例	準備および試射時間前にセーフティフラッグを抜き取った。ジュリー(名前)により警告が与えられ、セーフティフラッグを銃に入れるように指導された。
適応ルール番号	6.17.1.14d
罰則の付加	警告(イエローカード)

空撃ちの実施

事例	準備および試射時間前に空撃ちを行った。
適応ルール番号	6.17.1.14e
罰則の付加	1点の減点

25m IR事例集

準備および試射時間後から本射前

弾丸の発射

事例	準備および試射時間後、本射前の発射
適応ルール番号	6.17.1.14i
罰則の付加	本射1発目からの2点減点

本射中

空撃ちの実施

事例	準備および試射時間後の空撃ち
適応ルール番号	6.17.1.14e
罰則の付加	1点の減点

グリーンライト点灯前の発射(25mラピッドファイアピストル)

事例	グリーンライト点灯前の発射
適応ルール番号	6.17.1.14j
罰則の付加	シリーズ得点=0点

グリーンライト点灯前の発射(25mピストル)

事例	グリーンライト点灯前の発射
適応ルール番号	6.17.1.14j
罰則の付加	#発目はミス、*シリーズから1点の減点

超過弾

事例	超過弾
適応ルール番号	6.17.1.14k
罰則の付加	超過弾は無効。直前の正常弾に2ヒットの減点