

# Kreisschützenverband Rendsburg-Eckernförde e.V.



## Sonderausschreibung Mix Team Luftgewehr und Luftpistole Qualifikationswettkämpfe

Nach dem Beschluss des BA Sport des DSB werden diese Wettbewerbe nach internationalen Regeln durchgeführt. Der Gesamtsportausschuss des NDSB hat eine entsprechende Sonderausschreibung beschlossen. Hierzu veranstaltet der Kreisschützenverband Rendsburg-Eckernförde Qualifikationswettkämpfe für die Meldung zur Landesmeisterschaft, da die Meldung zur Landesmeisterschaft ein 30-Schuss-Programm beinhalten muss.

- Termin:** 22.02.2026  
**Ort:** Erster Eckernförder SchV, Am Ort 9, 24340 Eckernförde
- Teilnahme:** Teilnehmen können nur Schützen, die Mitglied in einem dem NDSB/DSB angeschlossenen Vereins sind.
- Meldung:** Mitglieder der Teams werden über das KM-Tool mit einem 30-Schuss-Ergebnis gemeldet und die Teams dort auch als Mannschaft zusammengefasst.
- Meldeschluss:** **13.01.2026**
- Startgeld:** 5,00 €
- Durchführung:** Es gilt die der LM-Sonderausschreibung beigefügten Beschreibung.  
Keine Finaldurchführung auf Kreisebene.
- Wettkampfklassen:** nach Ausschreibungstabellen 1-Gewehr und 2-Pistole
- Wertung:** Team-Wertung  
Team: 2 Teilnehmer m+w pro Team
- Allgem.  
Bestimmungen:** Die Einladung erfolgt mit Startkarten.
- Auszeichnungen:** Keine Auszeichnungen, da Qualifikationswettkampf zur LM

**Datenschutz** siehe Allgemeine Ausschreibung Kreismeisterschaft 2026 des KSchV RD-ECK

**Anlage:** LM-Sonderausschreibung Mix-Team mit beigefügten Beschreibungen



## ZUSATZAUSSCHREIBUNG Landesmeisterschaft 2026 Luftgewehr/Luftpistole Mix Team

### Allgemein:

Der DSB hat beschlossen, die Wettbewerbe Luftgewehr/Luftpistole Mix Team nach den internationalen Regeln der ISSF durchzuführen. Diese Regeln sind nicht Inhalt der DSB-Sportordnung.

Für die Landesmeisterschaft Luftgewehr/Luftpistole Mix Team gelten daher die Regeln dieser Ausschreibung, in Verbindung mit der NDSB „Allgemeinen Ausschreibung“ zur Landesmeisterschaft sowie die allgemeinen Regelungen der DSB-Sportordnung und der Ausschreibung des DSB zur DM sowie ergänzend die ISSF-Regeln. Ausschreibungen gelten vorrangig.

### Wettbewerbe:

Luftgewehr Mix Team (1.12.)

Luftpistole Mix Team (2.12.)

### Meldung:

Zur Landesmeisterschaft ist von den Kreisschützenverbänden das 30-Schuss-Ergebnis des Vorkampfes zu melden.

Den Kreisschützenverbänden obliegt es, eine Kreismeisterschaft oder einen Qualifikationswettkampf durchzuführen. Die Durchführung von Finals auf Kreisebene ist nicht erforderlich.

**Meldeschluss:** siehe Ausschreibungstabellen

### Zulassung der Teams:

Zur Landesmeisterschaft werden die Teams ohne Rücksicht auf Vereins- und Kreiszugehörigkeit nach dem Leistungsprinzip und der Standkapazität zugelassen.

**Starttage:** siehe Starttagetabelle der Landesmeisterschaft

**Startgeld:** Angaben sind der Allgemeinen Ausschreibung zur Landesmeisterschaft Nr. 4.1 zu entnehmen.

### Wettkampfformat:

Die Luftgewehr/Luftpistole Mix Team Wettbewerbe werden in zwei Stufen durchgeführt, Vorkampf und Finale.

Vorkämpfe und Finals werden im Wettkampfablauf nach den gültigen ISSF-Regeln durchgeführt. Finals werden nur dann nicht ausgetragen, wenn dem NDSB weniger als 4 Teams pro Wettkampfklasse gemeldet werden.

Für die Weitermeldung zur Deutschen Meisterschaft ist das Ergebnis aus den Landesmeisterschaftsvorkämpfen zwingend erforderlich.

### Anhänge:

- **Wettbewerbsbeschreibung Mix Team Event der ISSF** für 10m Luftgewehr, gilt für 10m Luftpistole entsprechend (für KM und LM relevante Regeln übersetzt in Deutsch)
- **Handout für Schießleiter Finale Mix Team Events der ISSF** (gilt für Luftpistole entsprechend)

Änderungen oder Ergänzungen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.  
Festgelegt durch den Gesamtsportausschuss.

gez Lars Rohtfuß  
Präsident

gez. Bernd Sinner  
komm. Landessportleiter

# Wettbewerbsbeschreibung aus „ISSF Technical Rules Book 2023“

## Zusammenfassung für Kreis- und Landesmeisterschaften

### **Wettbewerbe Mix Team 10m Luftgewehr und 10m Luftpistole**

1. Diese Regel enthält spezielle technische Regeln für die 10-m-Luftgewehr- und Luftpistolen-Mixed-Team-Wettbewerbe.

#### **1.1. Gemischte Teamzusammensetzung**

Zwei (2) Athleten aus derselben Nation (1 Mann und 1 Frau).

#### **1.2. Wettbewerbsformat**

10-m-Mix-Team-Wettbewerbe werden in zwei Phasen durchgeführt.

- a) Vorkampf (Qualifikation)
- b) Finale (Bestehend aus Phase 1, in der über die Bronzemedaille entschieden wird, und Phase 2, in der über die Gold-/Silbermedaille entschieden wird)

#### **1.3. Gemischte Mannschaftsergebnisse**

Punkte und Ranglisten basieren auf der Gesamtpunktzahl der beiden Teammitglieder.

- 1.4. Bezuglich Coaching, Fehlfunktionen, Beschwerden und Proteste gelten die Regeln der DSB-Sportordnung

## **2. Vorkampf**

### **2.1. Zuweisung der Schießstände**

- a) Teams des gleichen Vereins dürfen nach Möglichkeit nicht nebeneinander aufgestellt werden.
- b) Die Mitglieder jedes Teams schießen nebeneinander, wobei die Sportlerin links steht.

### **2.2. Standbelegung**

Die angegebene Startzeit entspricht dem Beginn der Wettkampfes (1. Wertungsschuss)

- a) Die Athleten werden zwanzig (20) Minuten vor der geplanten Startzeit an die Startlinie gerufen.
- b) Den Athleten stehen zehn (10) Minuten zur Verfügung, um ihre Ausrüstung an den ihnen zugewiesenen Schießständen aufzubauen.
- c) Nachdem die Athleten an die Linie gerufen wurden, dürfen sie ihr Gewehr/Pistole, Sicherheitsschnüre (o.ä.) entfernen, Trockenschießen und Halte- und Zielübungen durchführen, bevor die Vorbereitungs- und Probezeit beginnt.
- d) Im **Finale** dürfen die Athleten die Sicherheitsschnüre (o.ä.) **nicht** entfernen oder Trockenfeuer machen, bis die Vorbereitungs- und Probezeit beginnt.

### **2.3. Vorbereitungs- und Probezeit**

Den Athleten müssen vor Beginn des Wettkampfs zehn (10) Minuten Vorbereitungs- und Probezeit mit unbegrenzten Probeschüssen gewährt werden.

- a) Die Vorbereitungs- und Probezeit muss so eingestellt sein, dass sie ungefähr dreißig (30) Sekunden vor der offiziellen Startzeit des Spiels endet.
- b) Die Vorbereitungs- und Probezeit beginnt mit dem Kommando „**VORBEREITUNGS- UND PROBEZEIT ... START**“. Vor dem Kommando „**START**“ darf kein Schuss abgegeben werden.
- c) Nachdem neun Minuten und dreißig Sekunden der Vorbereitungs- und Probezeit verstrichen sind, muss der Schießleiter **30 SEKUNDEN ansagen**;
- d) Am Ende der Vorbereitungs- und Probezeit muss der Schießleiter den Befehl „**ENDE DER VORBEREITUNGS- UND PROBEZEIT ... STOP**“ geben. Es muss eine kurze Pause von etwa dreißig (30) Sekunden eintreten, in der die Ziele in den Wettkampfmodus versetzt werden.

#### **2.4. Anzahl der Wettkampfschüsse und Zeitlimit**

Im Vorkampf schießt jedes Teammitglied dreißig (30) Wettkampfschüsse (insgesamt 60 Schüsse pro Team) mit einem Zeitlimit von dreißig (30) Minuten.

#### **2.5. Wertung**

Im Vorkampf folgende Wertung verwendet:

- 10m Luftgewehr Mix Team – Dezimalringwertung (Zehntelringwertung)
- 10m Luftpistole Mix Team – Vollringwertung

#### **2.6. Team-Rangliste**

- a) Die Ringergebnisse der einzelnen Teammitglieder werden addiert und die Teamergebnisse werden gewertet.
- b) Gleichstände werden nach Regel 0.12.2 SpO gebrochen.
- c) Die vier (4) bestplatzierten Teams kommen ins Finale
- d) Die Teams auf den Plätzen 3 und 4 treten im Finale Phase 1 gegeneinander an (Bronze-Medaillen-Match).
- e) Die Teams auf den Plätzen 1 und 2 treten im Finale Phase 2 gegeneinander an (Gold-Medaillen-Match).

### **3. Finalwettkämpfe**

#### **3.1. Ablauf der Finalwettkämpfe**

Siehe Handout für Schießleiter: „Kommandos und Ankündigungen für das Finale 2026 Mix Team“

#### **3.2. Wertung**

- a) Alle Schüsse im Finale (sowohl Luftgewehr als auch Luftpistole) werden in Dezimalringzahl (Zehntelwertung) gewertet
- b) Das Team mit der höchsten Gesamtringzahl in jeder Runde im Vergleich zum anderen Team im Finale gewinnt zwei (2) Punkte
- c) Bei Team-Ringgleichheit erhält jedes Team einen (1) Punkt.
- d) Das erste Team, das sechzehn (16) oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt den entsprechenden Finalteil.
- e) Im Falle eines Unentschiedens, bei dem beide Teams mindestens sechzehn (16) Punkte erzielt hat, wird das Finale meine einem (1) zusätzlichen Schuss fortgesetzt, der von beiden Mitgliedern jedes Teams abgegeben wird, um das Unentschieden zu entscheiden.
- f) Wenn der Punktestand weiterhin unentschieden ist, schießen die Teams auf Befehl weitere Schüsse, bis der Gleichstand aufgehoben ist.

# Kommandos und Ankündigungen für das Finale 2026 10m Luftgewehr (Luftpistole Analog)

## Mixed Team Event



Start  
- 00:30:00



### Geplante Startzeit der letzten Phase 1 (Spiel um die Bronzemedaille) Teammitglieder müssen sich im Vorbereitungsbereich aufhalten! ISSF-Regel 6.17.1.3

Die Mannschaftsführer sind dafür verantwortlich, alle Finalisten beider Medaillenkämpfe mit einem Trainer pro Team zum Vorbereitungsbereich zu bringen. Sie müssen sich mindestens 30 Minuten vor dem geplanten Start des Spiels um die Bronzemedaille mit ihrer gesamten Schießausstattung für das Finale bei der Jury melden. Die Mannschaftsmitglieder müssen mit ihrer Ausrüstung, Wettkampfkleidung und der Nationalmannschaftsuniform erscheinen, die bei der Medaillenzeremonie getragen werden darf. Die Mannschaftsmitglieder müssen angezogen sein und nur die erforderliche Schießausstattung tragen. Jurymitglieder und Standaufsichten müssen während dieser Zeit ihre Kontrollen vor dem Wettkampf im Vorbereitungsbereich durchführen. Zeit zum Aufbau der Ausrüstung: Die Mannschaftsmitglieder des Spiels um die Bronzemedaille oder ihre Trainer dürfen Gewehre und Ausrüstung mindestens 15 Minuten vor dem geplanten Start an ihren Schießständen abstellen. Weder Gewehrkoffer noch Ausrüstungsbehälter dürfen auf dem Spielfeld (FOP) des Finalstandes hinter der Schießlinie zurückgelassen werden. Die Mannschaftsmitglieder des Spiels um die Bronzemedaille müssen VOR dem Kommando 'ATHLETEN AN DIE LINIE' bereit zum Betreten sein. Die Trainer sollten in den dafür vorgesehenen Sitzbereichen Platz nehmen. Ein Assistent muss sicherstellen, dass die Teammitglieder in der richtigen Reihenfolge versammelt sind, und muss ein Zeichen geben, wenn der Chief Range Officer (CRO) Folgendes befiehlt:

- 00:08:00	Befehl	<b>ATHLETEN AN DIE LINIE</b>
	Anmelden	Vorstellung der Teammitglieder: Der Ansager stellt die Teammitglieder (Schießstand F/G und B/C) sowie das zuständige Jurymitglied und den leitenden Schießstandleiter vor.

Die Teammitglieder betreten den Finalstand einzeln. Sobald jedes Team den Stand betritt, stellt der Ansager sie den Zuschauern vor. Sie müssen vor ihren zugewiesenen Schießständen stehen und den Zuschauern zugewandt bleiben, bis alle Teammitglieder, einschließlich des Jurymitglieds und des Schießleiters, vorgestellt wurden.

Unmittelbar nach der Präsentation wird der CRO Folgendes anordnen:

- 00:06:35	Befehl	<b>NEHMEN SIE IHRE POSITIONEN EIN</b>
	Nach 30 Sekunden	gibt der CRO den Befehl:
- 00:06:05	Befehl	<b>FÜNF MINUTEN VORBEREITUNGS- UND PROBEZEIT ... START</b>
- 00:06:00	Anmelden	Begrüßung / Einleitung / Erläuterung des Finales

Das Medaillenspiel besteht aus einem einzigen Schuss, der von beiden Mitgliedern jedes Teams auf Kommando des CRO innerhalb eines Zeitlimits von insgesamt 50 Sekunden abgefeuert wird. Jeder Athlet darf zuerst schießen. Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl jeder Runde erhält zwei (2) Punkte. Wenn beide Teams die gleiche Gesamtpunktzahl erreichen, erhält jedes Team einen (1) Punkt. Der Gewinner jeder Runde, die vergebenen Punkte und die von jedem Team gesammelte Gesamtpunktzahl werden bekannt gegeben. Die Schießsequenz wird wiederholt, bis ein (1) Team 16 Punkte erreicht hat. Dieses Team wird zum Sieger des Spiels und zum Bronzemedallengewinner erklärt. Bei einem Punktegleichstand von 16 Punkten wird die Sequenz fortgesetzt, bis ein (1) Team mit einer klaren Punktzahl gewinnt.

- 00:01:35	Befehl	<b>30 SEKUNDEN</b>
- 00:01:05	Befehl	<b>STOP ... ENTLADEN</b>

während der Vorbereitungs- und Probezeit dürfen die Mannschaftsmitglieder unbegrenzt Probeschüsse abgeben. Während der Probeschüsse werden keine Punkte bekannt gegeben. Nach dem Kommando 'STOP ... ENTLADEN' müssen die Mannschaftsmitglieder ihre Gewehre entladen. Die Ziele und die Anzeigetafel müssen gelöscht und auf SPIEL eingestellt werden.

Nach 60 Sekunden gibt der CRO den Befehl:

- 00:00:05	Befehl	<b>FÜR DEN ERSTEN WETTBEWERBSSCHUSS ... LADEN</b>
00:00:00	Befehl	<b>START</b>

Nach 50 Sekunden oder nachdem alle Teammitglieder einen (1) Schuss abgefeuert haben, befiehlt der CRO:

Befehl	<b>STOP</b>
Anmelden	Unmittelbar nach dem Kommando 'STOP' gibt der Ansager 15-20 Sekunden lang einen Kommentar zum Siegerteam der Runde, den vergebenen Punkten und den Gesamtpunktzahlen ab. Die einzelnen Schussergebnisse werden nicht angesagt.

Unmittelbar nachdem der Ansager fertig ist, gibt der CRO den Befehl zur nächsten Aufnahme:

Befehl	<b>FÜR DEN NÄCHSTEN WETTBEWERBSSCHUSS LADEN SIE ... (fünf (5) Sekunden)</b>
--------	---

Nach 50 Sekunden oder nachdem alle Teammitglieder einen (1) Schuss abgefeuert haben, befiehlt der CRO:

Befehl	<b>STOP</b>
Anmelden	Unmittelbar nach dem Kommando 'STOP' gibt der Ansager erneut 15-20 Sekunden lang einen Kommentar zum Siegerteam der Runde, den vergebenen Punkten und den Gesamtpunktzahlen ab. Die einzelnen Schussergebnisse werden nicht angesagt.

Diese Sequenz wird fortgesetzt, bis ein (1) Team 16 Punkte oder mehr erzielt oder eine Tie-Break-Runde gewinnt.

## BRONZEMEDAILLE – SPIELABSCHLUSS

Nachdem ein (1) Team 16 Punkte oder mehr erzielt oder eine Tie-Break-Runde gewonnen hat, befiehlt der CRO:

Befehl **STOP ... ENTLADEN**

Wenn es weder ein Unentschieden noch Proteste gibt, erklärt der CRO nach Rücksprache mit dem Kontrollraum sofort:

Erklären **DIE ERGEBNISSE SIND ENDGÜLTIG**

Anmelden Das Team, das die Bronzemedaille gewinnt, wird bekannt gegeben.

Sobald das Siegerteam bekannt gegeben wurde, müssen die Teammitglieder ihre Gewehre entladen, Sicherheitsflaggen einhängen und ihre gesamte Ausrüstung vom Spielfeld entfernen. Ein Schießstandleiter muss sicherstellen, dass die Gewehre geöffnet und die Sicherheitsflaggen eingehängt sind. Das Bronzemedailengewinnerteam kann auf seinen Plätzen im hinteren Bereich des FOP bleiben und das Gold-/Silbermedaillenspiel verfolgen oder zum Meldebereich zurückkehren, um die Bekanntgabe der Medaillengewinner am Ende des Spiels abzuwarten.

## Wechsel zwischen den Medaillonspielen

Mindestens fünf (5) Minuten nach Ende des Kampfes um die Bronzemedaille und nachdem die Teammitglieder den Schießstand verlassen haben und die Scheiben von der RTS-Jury überprüft wurden, muss der CRO erklären:

Befehl **SCHIESSBAHN FREI**

Den Mannschaftsmitgliedern des Gold-/Silbermedaillenkampfes oder ihren Trainern muss gestattet werden, ihre Ausrüstung an ihren Schießständen abzulegen. Anschließend müssen sie den Stand verlassen und warten, bis sie an die Linie gerufen werden. Trainer sollten in den dafür vorgesehenen Sitzbereichen Platz nehmen. Ein Assistent muss sicherstellen, dass die Mannschaftsmitglieder in der richtigen Reihenfolge aufgestellt sind, und muss ein Zeichen geben, wenn der Chief Range Officer (CRO) Folgendes anordnet:

- 00:08:00	Befehl	<b>ATHLETEN AN DIE LINIE</b>
	Anmelden	Vorstellung der Teammitglieder: Der Ansager stellt die Teammitglieder (Schießstand F/G und B/C) sowie das zuständige Jurymitglied und den leitenden Schießstandleiter vor.

Die Teammitglieder betreten den Finalstand einzeln. Sobald jedes Team den Stand betrifft, stellt der Ansager sie den Zuschauern vor. Sie müssen vor ihren zugewiesenen Schießständen stehen und den Zuschauern zugewandt bleiben, bis alle Teammitglieder, einschließlich des Jurymitglieds und des Schießleiters, vorgestellt wurden.

Unmittelbar nach der Präsentation wird der CRO Folgendes anordnen:

- 00:06:35	Befehl	<b>NEHMEN SIE IHRE POSITIONEN EIN</b>
		Nach 30 Sekunden gibt der CRO den Befehl:

- 00:06:05	Befehl	<b>FÜNF MINUTEN VORBEREITUNGS- UND PROBEZEIT ... START</b>
- 00:06:00		Begrüßung / Einleitung / Erläuterung des Finales

- 00:01:35	Befehl	<b>30 SEKUNDEN</b>
- 00:01:05	Befehl	<b>STOP ... ENTLADEN</b>

Während der Vorbereitungs- und Probezeit dürfen die Mannschaftsmitglieder unbegrenzt Probeschüsse abgeben. Während der Probeschüsse werden keine Punkte bekannt gegeben. Nach dem Kommando „STOP ... ENTLADEN“ müssen die Mannschaftsmitglieder ihre Gewehre entladen. Die Ziele und die Anzeigetafel müssen gelöscht und auf SPIEL eingestellt werden.

- 00:00:05	Befehl	<b>FÜR DEN ERSTEN WETTBEWERBSSCHUSS ... LADEN</b>
		Nach 5 Sekunden gibt der CRO den Befehl:

00:00:00	Befehl	<b>START</b>
		Nach 50 Sekunden oder nachdem alle Teammitglieder einen (1) Schuss abgefeuert haben, befiehlt der CRO:

Befehl	<b>STOP</b>
Ansager	Unmittelbar nach dem Kommando „STOP“ gibt der Ansager 15–20 Sekunden lang einen Kommentar zum Siegerteam der Runde, den vergebenen Punkten und den Gesamtpunktzahlen ab. Die einzelnen Schussergebnisse werden nicht angesagt.

Unmittelbar nachdem der Ansager fertig ist, gibt der CRO den Befehl zur nächsten Aufnahme.

Befehl **FÜR DEN NÄCHSTEN WETTBEWERBSSCHUSS LADEN SIE ... (fünf (5) Sekunden)**

Nach 50 Sekunden oder nachdem alle Teammitglieder einen (1) Schuss abgefeuert haben, befiehlt der CRO:

Befehl	<b>STOP</b>
Ansager	Unmittelbar nach dem Kommando „STOP“ gibt der Ansager erneut 15–20 Sekunden lang einen Kommentar zum Siegerteam der Runde, den vergebenen Punkten und den Gesamtpunktzahlen ab. Die einzelnen Schussergebnisse werden nicht angesagt.

Diese Sequenz wird fortgesetzt, bis ein (1) Team 16 Punkte oder mehr erzielt oder eine Tie-Break-Runde gewinnt.

## GOLD-/SILBERMEDAILLE – SPIELABSCHLUSS

Nachdem ein (1) Team 16 Punkte oder mehr erzielt oder eine Tie-Break-Runde gewonnen hat, befiehlt der CRO:

Befehl **STOP ... ENTLADEN**

Wenn es weder ein Unentschieden noch Proteste gibt, erklärt der CRO nach Rücksprache mit dem Kontrollraum sofort:

Erklären **DIE ERGEBNISSE SIND ENDGÜLTIG**

## PRÄSENTATION DER MEDAILLENGEWINNER

Die Jury muss die drei Medaillengewinnerteams auf dem FOP zusammenstellen und der Ansager wird sofort die Bronze-, Silber- und Goldmedaillengewinnerteams anerkennen.

**DIE BRONZEMEDAILLEN, DIE (LAND) REPRÄSENTIEREN, GEHEN AN (NAME UND NAME).**

**DIE SILBERMEDAILLEN, DIE (LAND) REPRÄSENTIEREN, GEHEN AN (NAME UND NAME).**

**UND DIE GOLDMEDAILLEN, DIE (LAND) REPRÄSENTIEREN, GEHEN AN (NAME UND NAME).**

## TIMEOUT (ISSF-Regel 6.18.1.7)

Während des Finales kann der Trainer unmittelbar nach Abschluss einer Runde, während die Durchsagen gemacht werden, durch Heben der Hand eine Auszeit verlangen. Dies kann während des Finales nur einmal verlangt werden. Der Trainer darf sich seinen Athleten an der Feuerlinie nähern und mit ihnen sprechen, und zwar für maximal eine (1) Minute, beginnend, wenn der Trainer die Athleten erreicht. Die Zeit wird vom verantwortlichen Jurymitglied kontrolliert, das nach Ablauf der einen (1) Minutenzeit" ansagen muss, und der Trainer muss sofort zu seinem Platz zurückkehren. Wenn eine (1) Mannschaft eine Auszeit verlangt, darf sich der Trainer der anderen Mannschaft gleichzeitig ebenfalls nähern und mit seinen Athleten sprechen. Die Möglichkeit der anderen Mannschaft, eine eigene Auszeit zu verlangen, bleibt hiervon unberührt. Die Zeit muss vom verantwortlichen Jurymitglied kontrolliert werden.

## FEHLFUNKTION (ISSF-Regel 6.17.1.6)

Teammitgliedern ist pro Team während jedes Medaillenkampfes nur eine (1) ZULÄSSIGE FEHLFUNKTION gestattet. Wenn ein Teammitglied eine ZULÄSSIGE FEHLFUNKTION hat (ISSF-Regel 6.13.2), steht ihm maximal eine (1) Minute zur Behebung der Störung oder zum Austausch des Gewehrs zu. Danach wird er/sie angewiesen, den Schuss zu wiederholen. Im Falle einer EST-Störung muss der CRO warten, bis ihn die zuständige RTS-Jury benachrichtigt. Keine Durchsage, bis die Situation geklärt ist. Bei jeder unangemessenen Unterbrechung sollte der CRO eine Durchsage machen. Wenn ein Finalist keinen Schuss abgeben kann (Störung oder Überschreitung), muss der CRO den Pellet Discharge Cylinder (PDC) verwenden.

CRO-Befehle
Ansager-Ankündigungen