

## 러닝타겟 기술규칙 목차

10.1.	총 칙 .....	1
10.2.	안 전 .....	1
10.3.	사격장 및 표적 기준 .....	1
10.4.	50m 및 10m 소총 기준 .....	1
10.5.	복장규정 .....	2
10.6.	경기임원 .....	3
10.7.	사격 경기 절차 및 경기 규칙 .....	6
10.8.	메달 매치 규칙 .....	10
10.9.	위반 및 징계 규칙 .....	11
10.10.	기능결합 .....	11
10.11.	10m 전자표적 시스템 고장 .....	12
10.12.	동점 분류 .....	13
10.13.	러닝타겟 규격표 .....	15
10.14.	그 립 .....	15

(주) 그림 또는 도표에 언급된 특정 정보는 관련조항의 규칙과 동등한 효력을 갖는다.

## 러닝타겟 기술규칙

**10.1. 총 칙**

**10.1.1** 본 규칙은 ISSF 기술규칙의 일부로서 모든 50m 및 10m 러닝타겟 종목에 적용한다.

**10.1.2** 모든 선수, 팀 대표 및 임원은 ISSF 규칙을 숙지하고 반드시 준수하여야 한다. 본 규칙에 따르는 것이 선수의 책임이다.

**10.1.3** 본 규칙이 오른손잡이 선수에게 적용되는 경우, 그 역(逆)의 내용이 왼손잡이 선수에게 적용된다.

**10.1.4** 본 규칙이 특정한 성(남자 또는 여자)에 한정되는 것이 아니라면, 남·여 모든 종목에 동일하게 적용되어야 한다.

**10.2. 안 전****안전보다 더 중요한 것은 없다.**

ISSF 안전규칙은 기술규칙 6.2 참조

**10.3. 사격장 및 표적 기준**

표적 및 사격장 기준은 기술규칙 6.3 참조

사격장 및 기타시설의 필요조건은 기술규칙 6.4 참조

**10.4. 50m 및 10m 소총의 기준****러닝타겟 규격표 참조(10.13)**

아래의 기준에 부합하는 모든 소총을 사용할 수 있다 :

**10.4.1** 조준장치를 포함한 소총의 중량이 5.5kg을 초과하면 안된다.

**10.4.2** 조정 가능한 개머리판을 사용할 수 있다. 개머리판의 만곡부(돌출 혹은 만입)는 그 깊이 또는 높이가 20mm를 초과하면 안된다. 개머리판의 길이는 150mm를 초과할 수 없다. 개머리판의 깊이나 높이는 총열중심선의 수직으로 측정한다(표 참조). 개머리판의 최저부위가 총열중심선 밑으로 200mm 이상 내려가면 안 된다(표 참조).

**10.4.3. 조준장치**

조준경은 그 중심선이 총열중심선 위로 75mm 이상 넘어가면 안된다.

**10.4.3.1 50m 소총.** 모든 형태의 조준장치는 허용된다.

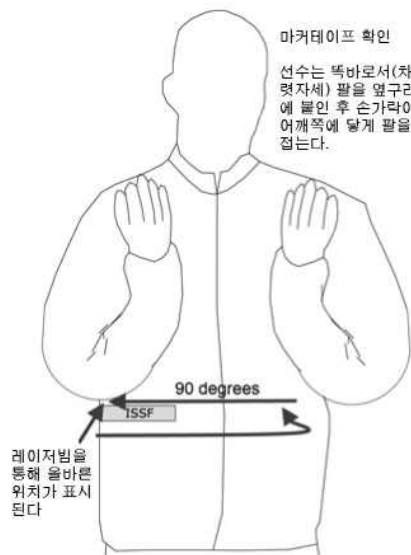
**10.4.3.2 10m 소총.** 최대 4배(오차 +0.4배)까지 확대 가능한 고정 광학 조준경을 것을 제외하고, 어떠한 형태의 조준경도 사용할 수 있다. 확대 배율은 기계 또는 광학기기로 시험한다.

**10.4.3.3** 조준장치는, 기계적 또는 광학적인 결함으로 손상된 경우를 제외하고는, 완주와 속주 사이에 교환할 수 없다. 경기 중이라도, 사격을 지연시키지 만 않는다면, 조준장치를 조정할 수 있다.

- 10.4.3.4 총열추.** 총열 추는 총열 중심에서 반경 60mm 이내에 있는 것만을 사용할 수 있다.
- 10.4.3.5 총목별 1정의 소총.** 조준장치, 중량 및 격발 시스템을 포함하여 모든 종목에서 동일한 소총을 완주 및 속주경기에 사용하여야 한다.
- 10.4.3.6 50m 소총 특별기준**
- 방아쇠 압력은 최소 500g 이상 되어야 한다.
  - 방아쇠 압력은 총열을 수직으로 세운 상태에서 측정한다.
  - 모든 연장부위(총열의 부분이든 아니든)를 포함하여, 격발후 폐쇄 상태에 있는 노리쇠의 후미로부터 총의 끝까지 측정한 길이가 1,000mm를 초과하면 안된다.
  - 구경이 5.6mm(0.22 인치)인 롱 라이플 실탄만 사용할 수 있다.
- 10.4.4 10m 소총 특별기준**
- 방아쇠 압력에는 제한이 없다.
  - 세트 방아쇠는 사용을 금한다.
  - 모든 연장부위(총열의 부분이든 아니든)를 포함하여, 총 작동부위의 전면에서 후미 끝까지 측정한 길이가 1,000mm를 초과하면 안된다.
  - 납이나 기타 부드러운 재료로 제조된 것으로 구경이 4.5mm (0.177 인치)인 실탄일 경우 어떠한 것이든 사용할 수 있다.
- 10.4.5 경기 전·후 장비검사**
- 10.4.5.1** 선수는 본인이 사용하는 모든 장비품목이 규칙에 부합하다는 것을 입증할 책임이 있다. 장비검사소는 선수들의 장비를 검사할 수 있도록 공식 훈련일부터 러닝타켓 최종 경기일까지 운영되어야 한다. 선수는 자율적으로 본인의 장비가 이 규칙에 부합하다는 것을 확인하기 위하여 경기 전 장비검사소에서 검사를 받도록 한다.
- 10.4.5.2** 모든 장비 품목이 규칙에 부합하는지를 확인하기 위해 경기 후 무작위 검사를 실시한다. (기술규칙 6.7.9 참조)
- 10.5 복장 규정**
- 10.5.1 마커 테이프**
- 10.5.1.1** 사선통제관이나 쥘리가 총 개머리의 위치를 볼 수 있도록 ISSF의 공식 마커 테이프를 부착하여야 한다.
- 마커 테이프는 ISSF를 통해서만 취득할 수 있다.
  - 흑색으로 태를 두른 황색 띠로 ISSF 로고가 새겨져 있고 규격은 길이 250mm, 넓이 30mm이다.
  - 마커 테이프는 의복 외부의 오른쪽에 영구적으로 부착되어 있어야 한다.

10.5.1.2

- 마커 테이프의 정확한 위치는 다음과 같이 점검하여야 한다.
- 의복 외부의 주머니는 비어 있어야 한다.
  - 방아쇠를 당기는 팔은 어깨를 올리지 않고 몸에 닿게 하여 팔꿈치를 구부려서 위로 올린다.
  - 마커 테이프를 팔꿈치 밑에 수평되게 영구적으로 고정시킨다. (그림 참조)
  - 마커 테이프는 경기 전에 장비검사소에서 검사하고 봉인이나 각인으로 표시한다.(그림 참조)



10.6

경기 임원

10.6.1

수석통제관의 임무 및 역할

해당 사선의 각 경기종목에 수석통제관을 임명하여야 한다.

- 사선 통제관과 사선임원의 책임자이며, 사격 경기의 올바른 진행 및 중앙통제식 경기 시에는 사선 구령을 책임진다.
- 주리와 모든 사선임원의 협조를 보장한다.
- 다른 사선임원이 해결하지 못하는 모든 변칙사항을 해결할 책임이 있다.
- 장비고장 시 신속한 수리를 위하여 필요한 숙련공과 자재를 준비한다. 수석통제관은 사선 통제관이 해결하지 못하는 불규칙 사항을 해결하여야 한다. 수석통제관은 항상 수리요원을 즉각 배치할 수 있도록 한다. 능력 범위를 초과하는 고장에 대한 대비책도 마련하여야 한다.
- RTS장과 협조 하에 모든 표적의 채점을 신속하고 효율적으로 수행할 책임이 있다.
- 필요 시, 사대배정을 위한 추천에 참가한다.

**10.6.2 부수석 통제관의 임무 및 역할**

경기가 여러 사선에서 실시될 경우, 부수석 통제관을 임명하여야 한다. 수석통제관 부재 시는, 부수석 통제관이 대신한다.

**10.6.3 사선 통제관의 임무 및 역할**

사선통제관은 해당 사선의 질서 있는 운영에 대해 수석통제관에게 보고할 책임을 지며 주리와 긴밀하게 협조한다.

사선통제관의 임무는 다음과 같다.

- a) 선수를 호명하고 시리즈의 임시 결과를 발표한다.
- b) 선수명과 선수(등)번호가, 참가자 명단 및 기록수의 기록부, 그리고 관중용 기록판과 일치하는지 확인한다. 가능하다면 이런 업무는 준비 시간 개시 전에 완료하여야 한다.
- c) 경기에 필요한 구령을 한다.
- d) 선수의 준비상태 및 사격자세를 지속적으로 관찰한다.
- e) 종이표적을 사용할 경우 기록수와 업무 협조를 책임지고 다른 사선임원과 협조한다.
- f) 표적의 정상작동을 감독한다.
- g) 향의를 접수하여 주리에게 제출한다.
- h) 모든 방해, 징계조치, 기능결함, 추가시사 및 재사격 등을 기록수의 기록카드에 기록한다.

**10.6.4 기록수의 임무 및 역할 - 종이표적**

- a) 선수명, 등번호, 사대번호 및 국가명의 일치 여부를 확인하기 위하여, 사대 배정목록과 기록카드 상의 참가선수 명단을 대조한다.
- b) 표시된 점수를 기록하고, 이를 TV 모니터(사용할 경우)와 대조한다.
- c) RTS실에서 우측 및 좌측 주행을 확인할 수 있도록, 기록카드를 작성하여야 한다.

**10.6.5 라인 통제관의 임무 및 역할**

- a) 라인통제관은, 선수의 준비상태를 관찰하고 **“READY (준비)”** 소리를 들을 수 있는 곳에 위치해 있어야 한다.
- b) 라인통제관은 매 발 후에 채점기록과 표적출발 신호를 보면서 채점 시스템(score keeping system)을 관찰 할 수 있어야 한다.
- c) 라인통제관이 출발 및 정지버튼 그리고 주행변경(완주→속주) 스위치를 작동한다.
- d) 혼합주행 경기에 전자식 스위치가 준비되지 않은 경우, 주리가 승인한 계획에 따라 필요한 스위치 작동을 하여야 한다.

**10.6.6 감적 통제관의 임무 및 역할 - 종이표적**

감적통제관 및 보조원은 경기 중 사용되는 모든 사선의 양쪽에 위치하고 있어야 한다. 적절한 안전차폐장치의 사용이 가능할 경우, 시스템의 방식에 따라 1명의 감적통제관 및 1명의 보조요원이 표적을 교환할 수 있다. 이들은 표준 주기에 표적을 교환할 책임이 있다. 감적통제관의 임무는 다음과 같다.

- a) 정확한 표적이 지정한 순서대로 표적 틀에 부착되는지 확인한다.
- b) 50m 반표적 또는 수리지 중심부를 정확히 놓는다. 탄흔에 정확하게 치흔한다. 점수표시의 주기(리듬) 등을 설정한다.
- c) 각 주행 후, 표적을 점검하고 모든 탄의 점수 및 위치가 정확히 표시되도록 한다.
- d) 각 주행 전에 표적이 정확한 방향으로 되어있는지 확인한다.
- e) 점수를 표시할 때, 득점원 근처에 있는 탄흔은 낮은 점수를 줘야 한다.
- f) 각 시리즈의 종료시점에는 표적을 틀에서 빼내어 RTS실로 운반하기 전까지 안전한 함에 넣어 두어야 한다.
- g) 표적 운반원은 적어도 매2번째 선수가 사격을 끝낸 후, 표적 및 보고서를 RTS실에 전달하여야 한다.
- h) 50m 시사탄은 흑색 치흔지로 메워야 한다.
- i) 각 시리즈는 4발의 시사로 시작된다. 선수가 시사를 하지 않은 경우, 해당 표적의 득점원 바깥쪽에 흑색 치흔지를 부착하여야 한다.
- j) 50m 표적의 탄흔에는 투명한 치흔지를 사용하여야 한다. RTS실의 채점을 돕기 위하여, 득점원 근처에 있는 탄흔의 바깥쪽만 메워야 한다. 각 표적의 마지막 탄흔은 메우지 말고 그대로 두어야 한다.

**10.6.7 10m 경기 특별규칙**

적절한 안전차폐장치의 사용이 가능할 경우, 시스템의 방식에 따라 1명의 감적통제관 및 1명의 보조요원이 표적을 교환할 수 있다. 이들은 표준 주기에 표적을 교환할 책임이 있다.

**10.6.8 기술임원 - 전자표적**

공식결과 제공자(Official Results Provider)는 전자표적 장치를 운영, 유지하기 위해서 기술임원을 임명할 수 있다. 기술임원은 통제관과 주리에게 조언할 수 있으나 본 규칙에 관한 어떤 판정도 할 수 없다.

**10.7 사격 경기절차 및 경기규칙****10.7.1 자 세****10.7.1.1**

선수는 출현표적의 일부가 보일 때까지 개머리판의 최저점이 사격자켓의 표식에 또는 그 아래에 있도록 하고 양손으로 소총을 잡고 준비자세를 취하여야 한다. 선수가 준비자세에 있을 동안, 표식을 쥘리나 사선통제관이 볼 수 있어야 한다.

**10.7.1.2**

**사격자세** : 지지하지 않고 서 있어야 한다. 개머리판을 어깨(우측 가슴 위쪽)에 거치한 상태에서 양손으로만 소총을 지지하여야 한다. 왼쪽 팔(왼손잡이 선수는 오른팔)을 둔부(엉덩이)나 가슴에 기대면 안 된다. 선수는 의자, 탁자 혹은 벽이 전혀 도움을 주지 않는다는 것을 확실히 볼 수 있도록 자세를 취하여야 한다. 멜빵사용을 금한다.

**10.7.1.3**

**주행**은 출현하는 표적을 볼 수 있는 시간을 말한다. 주행 타이밍은 표적이 처음 보이는 측면이 나타났을 때부터 시작해서 그 측면이 반대쪽 벽에 도달했을 때 종료되어야 한다.

**10.7.2 50m 및 10m 경기 - 프로그램****10.7.2.1**

50m 및 10m: **30+30발** (남자 일반 및 주니어)

- a) 시사 4발 및 완주 30발 : 각 5.0초 (+0.2초)
- b) 시사 4발 및 속주 30발 : 각 2.5초 (+0.1초)

**10.7.2.2**

10m: **20+20발** (여자 일반 및 주니어)

- a) 시사 4발 및 완주 20발 : 각 5.0초 (+0.2초)
- b) 시사 4발 및 속주 20발 : 각 2.5초 (+0.1초)

**10.7.2.3**

50m 및 10m: **40발 혼합주행** (남자 일반 및 주니어)

- a) 4발 시사(좌우 양쪽, 완·속주 각1발) 및 20발 혼주 2시리즈
- b) 각 혼주 경기는 선수가, 양쪽(좌우)에서 각각의 속도로 동일한 수의 주행을 사격할 수 있도록 하면서, 양쪽(좌우)에서 완주 및 속주를 각 10발씩 사격한다. 다음 주행이 완주인지 속주인지를 선수가 예상할 수 없도록 혼합하여 주행하여야 한다. 동일한 속도의 연속주행(좌우 혼합)은 5회까지만 허용된다.

**10.7.2.4**

**10m, 40발 혼합주행 (여자 일반 및 주니어)**

모든 경기는 참가인원을 고려, 1일 또는 2일간 실시할 수 있다.

2일간 경기를 진행할 경우, 하루에 1개의 완전한 시리즈를 완료하여야 한다.

**10.7.3 경기규칙****10.7.3.1**

모든 선수들은 전체 경기를 배정받은 사대에서 사격해야 한다.

- a) 사대배정의 변경은 쥘리가 조도 조건과 같이 사대 환경이 다르다고 판단하였을 때 만 가능하다.

- b) 경기가 하루(1)동안 실시되는 경우, 두 번째 스테이지 사격 순서는 첫 번째 스테이지 사격 순서와 동일해야 한다.
- c) 경기가 이틀(2)에 걸쳐 실시되는 경우, 첫날의 최하등위 선수가 두 번째 날에 맨 처음으로 사격하고, 최고등위 선수는 마지막 순으로 사격한다.

**10.7.3.2** 경기시작 전에, 첫 선수에게 그 경기에서 사격할 전체시리즈를 공격받을 수 있는 기회를 주어야 한다. 첫 선수가 전체 시리즈의 **공격발**을 원하지 않는다 하더라도, 그 전체 시리즈를 수행하여야 한다.

**10.7.3.3** 모든 ISSF 대회 시, 조직위원회는 해당경기에 참가하지 않는 시범선수로 하여금 공식경기 개시시간에 전체시리즈를 사격하도록 하고 경기를 시작하여야 한다. 이를 통하여 첫 선수가 경기조건 하에서 공격발 시리즈를 완료할 수 있다.

**10.7.3.4** 연속해서 그 다음 선수만이 특별하게 표시된 사대에서 공격발을 할 수 있다. (기술규칙 6.4.15 참조)

**10.7.3.5** 본사 시리즈의 첫 주행은 항상 우측에서 좌측 주행으로 시작한다. 각 주행 시 오직 1발만 사격할 수 있다.

#### **10.7.3.6 발사탄 표시**

- a) 점수 및 탄착위치를 다른 방법으로 표시할 수도 있다. 이 경우 선수가 점수 및 탄착위치를 확인할 수 있도록 하여야 한다.
- b) 모든 경기에서 점수 및 탄착위치를 표시하기 위하여 TV 및 이와 유사한 모니터 장치를 사용할 수 있으며, 이는 ISSF 대회 시 의무적으로 사용하여야 한다.
- c) 선수의 TV 모니터 사용이 의무사항은 아니며, 다른 대체장비를 사용할 수 있으며 선수는 이를 받아들여야 한다.
- d) 모니터와 다른 대체장비에 표시된 점수 및 탄착이 일치하지 않을 경우, 선수는 그 표시(신호)의 반복을 요청할 수 있다. 단, 첫번째 신호가 잘못된 것이었다 하더라도, 재사격은 할 수 없다. 반복신호의 요청은 재사격하기 전에 하여야 한다.

#### **10.7.3.7 준비시간**

사선에서 호명을 받은 후 선수는 첫 번째 **“READY (준비)”** 신호를 하기 전에 준비시간 2분을 부여받아야 한다.

#### **10.7.4 사격절차**

- a) 사선에서 사격준비를 완료한 선수는 각 시사 전 그리고 시리즈의 첫발을 사격하기 전에 **“READY”**라고 알린다.
- b) 이 때, 사선통제관은 표적을 즉시 출발시켜야 한다. 표적의 출발명령이 주어진 후 4초 이내 또는 기록표시가 완료된 후에도



표적이 출현하지 않은 경우, 사선통제관은 사격을 중단시키고 사선장비 및 선수의 준비상태 그리고 그 표적을 다시 출발시킬 것인지 여부를 확인하여야 한다.

- c) 선수가 **"READY"**라고 하기 전에 표적이 출발했다면, 그 선수는 사격을 하지 말아야 한다. 단, 사격을 한 경우, 그 결과는 점수로 기록하여야 한다.
- d) 선수가 **"READY"**라고 하기 전이나 준비 자세를 취하면서 불필요하게 지연하는 것을 사선통제관이 발견한 경우, 다음의 조치를 취한다 : 경기 지연이 처음인 경우, **경고(황색카드)**를 준다. 그 지연행위가 두번째일 경우, 2점 **감점(초록색카드)**한다. 그 이상을 위반한 경우, 주리는 해당선수를 **실격(적색카드)**시킬 수 있다.
- e) 시사주행 완료 후, 선수는 조준장치를 조절하기 위하여 최대 60초까지 휴지 할 수 있다. 그 후에 **본사**시리즈를 시작한다.
- f) 각 주행 후에는 각 탄착의 점수 및 위치가 적어도 4초간 보여야 한다. 점수표시의 완료는 항상 선수가 시리즈를 계속하라는 신호이다.
- g) 점수표시에 소요되는 시간이 동일한 주기로, 점수표시 및 표적교환 방법은 동일한 방식으로 이루어질 필요가 있다.
- h) **50m 본사 경기**에서는, 하나의 주행이 완료된 후, 12초 이내에 점수표시 및 신호를 완료하고 유효한 표적이 주행하여야 하며, 18초 이내에 선수는 표적에 사격할 준비를 하여야 한다.
- i) **10m 본사 경기**에서는, 하나의 주행이 완료된 후, 18초 이내에 점수표시 및 표적교환을 완료하고 유효한 표적이 주행하여야 하며, 20초 이내에 선수는 표적에 사격할 준비를 하여야 한다.
- j) 사선통제관과 주리는 18초 및 20초의 타이밍을 주의깊게 관찰하고 위의 규칙을 위반하는 선수가 있으면 즉각 벌칙을 부여하여야 한다.
- k) 선수가 사격을 하였는데 표적에 탄착이 없고 그 표적이 출발하였을 때 사격준비가 안 되어 있었다고 나중에 주장하는 경우, 그 탄은 상실탄으로 기록하고 그 선수는 재사격을 할 수 없다.
- l) 18초(50m) 및 20초(10m)의 제한주기는 각 주행이 완료되어 표적이 사라진 때부터 시작한다. 선수가 준비자세를 취하면 타이밍은 멈춘다.

- m) 쥘리는 경기가 진행되는 동안 표적주기가 정확한지 여부를 확인하여야 한다.
- n) 선수가 사격을 하였다 하더라도 표적이 잘못된 쪽 또는 꼬리부터 출현한 경우, 그 주행은 무효로 하고 다시 반복하여야 한다.

**10.7.4.1**

위험하거나, 선수가 방해받거나 또는 경기가 중단되는 경우가 발생하면, 사선통제관은 **“STOP (사격 중지)”** 구령과 함께 사격을 중지시켜야 한다. 명령을 내린 순간에 사격하였을 경우, 그 선수는 그 주행의 취소를 요청할 자격이 있다.

**10.7.4.2**

하나의 시리즈가 5분 이상 중단되었거나 다른 사대로 이동한 경우, 선수는 2발의 추가시사(혼합 종목에서는 4발의 추가시사)를 요청할 수 있다. 이 경우, 사선통제관은 **“SIGHTING SHOTS (시사)”** 를 선언하고 기록수에게 알려야 한다. 이 시사는 방해받은(중단된) 후에 이어져야했던 시리즈의 표적출현과 동일한 방향으로 시작하여야 한다. 시사요청이 없을 경우, 그 시리즈는 중단되었던 곳에서 재개된다.

**10.7.4.3**

선수가 재사격을 할 수 있는 규칙이 적용될 때를 제외하고, 주행 중에 사격을 하지 못한 경우는 상실탄으로 기록하여야 한다.

**10.7.4.4**

각각의 규칙을 적용할 때, 사선통제관이 사격중지를 간과할 경우, 선수 본인이 그 상황을 야기하지 않았다면, 그 선수는 팔을 들고 **“STOP”** 이라고 말해야 한다. 이 경우, 사선통제관은 즉시 사격을 중지시켜야 한다. 선수의 요청이 정당하다고 생각되면 해당 규칙에 따라, 사선통제관은 각각의 상황을 조사한 후 사격을 지속시킬 수 있다. 요청이 정당하지 않을 경우, 사선통제관은 해당 선수가 주행을 반복토록 지시하고 2점을 감점한다.

**10.7.4.5**

**상실(탄)**

- a) 본사표적 출현 전의 발사탄은 모두 상실로 기록한다.
- b) 그 표적은 재사격을 하지 않는 상태에서 출현하며, 그 상실탄은 표적지, 기록지 및 사고보고서에 **“Z”** 로 표시한다.
- c) **득점원 밖의 탄착**은 0점(들)으로 기록하고 표적에 **“X”** 로 표시한다.
- d) 선수가 **사격을 하지 않은** 경우, 0점(들) 기록하고 표적에 **“-”** 로 표시한다.
- e) 표적에 맞지 않은 발사탄(들)은 0점(들) 기록하고 표적에 **“Z”** 로 표시한다.
- f) 빗맞은 측사탄이나 스쳐 맞은 탄은 0점(들) 기록한다.

## 10.7.4.6

## 10m 경기 시 상실탄 및 벌점

- a) 선수는 소총에서 추진가스를 발사하면 안된다. 이를 처음 위반한 경우, 그 다음 발사탄의 점수에서 2점을 감점(녹색 카드)한다. 두번째 위반 시는, 그 경기에서 실격(적색 카드)시킨다.
- b) 첫 번째 본사표적이 부착된 후에 실탄장전 여부와 상관없이, 실탄이 표적에 맞지 않았다 하더라도 **추진력을 충전**, 격발한 경우는 상실탄으로 기록한다.
- c) 경기시작 전에 추진공기 또는 가스를 공기 또는 가스소총에 완전히 충전하여야 할 책임은 선수 자신에게 있다. 경기 중에, 선수가 경기를 계속할 수 있을 만큼 추진공기 또는 가스가 충분치 못하면 이를 보충하도록 최대 5분을 줄 수 있다. 그 후 그 시리즈를 계속하되, 추가시사는 할 수 없다.

## 10.8

## 메달 결정전 규칙

## 10.8.1

10m 러닝타겟 메달 결정전은 10m 러닝타겟 남자, 여자 또는 주니어 남자, 여자에서 두 개의 단계로 실시 할 수 있다.

## 10.8.2

메달 결정전을 하기 위해서는 본선경기로서 10m 러닝타겟 남자, 여자 또는 주니어 남자, 여자 종목의 전 사격과정을 완료하여야 한다.

## 10.8.3

본선에서 상위 4명의 선수가 메달 결정전에 진출한다. 메달 결정전 참가선수의 사대는 본선 등위에 따라 결정된다.

## 10.8.4

본선에서 2위와 4위가 동점일 경우, 경사 규칙에 의거 분류한다.

## 10.8.5

메달 결정전 참가선수는 0점으로부터 시작한다. 본선 점수는 메달 결정전에 포함되지 않는다.

## 10.8.6

메달 결정전 참가선수는 결선 개시 10분 전에 사격장에 도착보고하고 사격준비를 하여야 한다.

## 10.8.7

메달 결정전에서 본선 1위 선수와 4위 선수가 경쟁하고, 2위와 3위 선수가 경쟁한다.

## 10.8.8

선수를 소개하여야 한다.

## 10.8.9

메달 결정전은 2개 또는 4개 사대에서 실시한다.

## 10.8.10

사대가 2개일 경우, 1조는 1위와 4위 선수가 먼저 실시한다.

## 10.8.11

사대가 4개인 경우는 1위, 4위가 인접한 사대에서, 2위와 3위가 다른 사대에서 실시한다.

## 10.8.12

준비시간은 1분이며 이어서 2발(좌1, 우1-속주)의 시사를 한다. 구령에 따라 첫 번째 시사를 시작한다.

## 10.8.13

속주(2.5초)의 모든 본사 사격은 구령으로 한다.

## 10.8.14

점수는 10진법 소수로 처리한다. 각 주행에서 높은 점수를 획득한 선수

가 1포인트를 획득한다. 동점일 경우는 두 선수 모두 포인트를 획득하지 못한다.

**10.8.15**      합계 6점을 획득하거나 다른 선수보다 2점 이상 차이가 발생하면 그 결정전의 승자가 된다.

**10.8.16**      2개의 준결선에서 패자 2명이 위와 동일한 방식으로 동메달 결정전을 실시한다.

**10.8.17**      준결선 승자 2명은 위와 동일한 방식으로 금메달 결정전을 실시한다.

**10.9            위반 및 징계규칙**

**10.9.1**      정당한 사유없이, 선수의 준비시간이 2분을 초과하거나, 시사 완료 후 본사탄을 시작할 때까지의 대기시간이 60초를 초과하면 안 된다. 추가로 30초가 경과 후에는, 선수의 사격자세 여부와 관계없이 표적이 출현하기 시작하고 그 점수는 계산하여야 한다.

**10.9.2**      선수가 지정된 시간에 보고하지 않을 경우, 사선통제관은 1분 이내에 해당 선수의 이름을 크게 3번 호명하여야 한다. 선수가 그래도 나타나지 않으면, 경기임원은 그에게 새로운 사격시간을 부여하고, 총점에서 2점을 감한다. 단, 선수가 불가항력으로 늦었다고 주리가 확인한 경우, 아무런 벌칙도 부과하지 않는다.

**10.9.3**      선수가 **READY** 또는 사격자세 규칙을 위반하였을 때, 처음 위반한 경우는 **경고 (황색 카드)** 를 부여한 후 발사탄을 취소하고 재사격한다. 두 번째 위반 시, **2점 감점 (녹색 카드)**을 부과한다. 이후 연속 위반 시 **실격 (적색 카드)** 처리하여야 한다.

**10.10          기능결함**

**10.10.1**      본선에서 소총이나 실탄에 기능결함이 생겼을 경우, 선수는 소총을 더 이상 만지지 말고 벤치나 탁자 위에 놓아야 한다. 사선통제관을 불러 기능결함을 보여(입증)주어야 한다. 사선통제관은 그 시리즈의 표적주행을 중단하고 타이머를 작동, 중단시간을 결정하여야 한다. 메달 결정전에서 기능결함은 허용되지 않는다.

**10.10.2**      사선통제관이 소총 및 실탄을 검사한 결과, 그 기능결함이 선수에 의해 야기된 것이 아니라고 결정된 경우, 그 주행은 반복되어야 한다.

**10.10.3      선수의 오류로 간주하면 안 되는 경우 :**

- a) 소총이 발사된 상태에 있고 선수가 통상 사용하던 것과 같은 유형의 실탄이 장전되어 있고 실탄에 공이의 흔적이 명확히 보이고 실탄이 총열에 있는 경우; 또는
- b) 선수가 야기하지 않은 또는 선수가 방해한 것이라고는 납득할 수 없는 소총의 기능결함으로 사격을 하지 못한 경우

**10.10.4****선수의 오류로 간주하여야 하는 경우 :**

- a) 소총을 벤치나 탁자 위에 놓지 않음
- b) 탁자에 놓기 전에 소총의 무엇인가를 고침
- c) 안전 고리를 풀지 않음
- d) 노리쇠를 완전히 잠그지 않음
- e) 소총에 실탄을 장전하지 않음
- f) 소총에 적합하지 않은 실탄을 장전

기능결함이 선수에 의해서 야기된 것이라고 사선통제관이 결정할 경우, 상실탄으로 기록하여야 한다.

**10.10.5**

소총 기능결함이나 실탄 결함으로 인하여 사격이 중단된 경우, 사선통제관은 소총수리 또는 실탄교체를 명할 수 있다. 기능결함이 5분 이내에 수리될 경우, 사격을 계속할 수 있다. 5분을 초과하여 소요될 경우, 다른 소총으로 즉시 사격을 지속할 수가 있으며, 또는 소총을 수리하기 위하여 사대를 떠날 수도 있다. 사선통제관은 주리의 동의를 받아 언제 수리된 총기 또는, 수리가 불가능할 경우에는 다른 소총으로 선수가 그 시리즈를 언제 계속할 수 있는 지를 결정하여야 한다. 그 시리즈는, 중단된 시점부터 계속되어야 한다.

**10.10.6**

사선통제관은 다음 선수의 공격발을 가능토록 하기 위하여 해당 선수가 중단하지 않은 것처럼 계속 진행하여야 한다.

**10.10.7****조준장치의 결함**

- a) 결함이 발생한 조준장치를 수리할 수 없다는 것을 선수가 시사하는 동안 발견한 경우, 주리는 다른 가능한 조준장치로 교환하는 것을 동의할 수 있다.
- b) 선수는 교환 후에 시사를 할 수 있다.
- c) 조준경 부착대가 적절하게 조여지지 않은 것을 사선통제관이 검사를 통해 확인하였을 경우, 그 선수에게 반복 또는 추가시사를 주면 안 된다.
- d) 조준장치가 적절히 조이지 않아 본사 시리즈 동안 느슨해진 경우, 모든 발사탄을 그대로 기록하여야 한다.

**10.11****10m 전자표적의 기능결함****10.11.1****사선의 모든 표적에 기능결함이 발생한 경우 - 재래 사선 포함**

- a) 수석통제관과 주리는 실제시간을 기록하여야 한다.
- b) 각 선수가 이미 완료한 모든 본사탄은 계산, 기록하여야 한다. 사선이 정전된 경우, 전력이 복구될 때까지 기다렸다가 해당 표적을 통하여 사격발(탄착) 수를 확인할 수 있다. 사대 모니터를 통한 확인은 필요 없다.

- c) 기능결함이 수리되고 전 사선이 정상 가동되면 선수가 자세를 취할 수 있도록 준비시간 1분을 선수에게 허용한다. 준비 시간이 시작되는 시간은 적어도 5분전에 확성기를 통하여 알려야 한다. 준비시간이 끝나면, 선수에게 4발(좌측/우측 주행 각 2발)의 시사가 허용된다. 이 시사는 방해 받은 후 이어져야 했던 시리즈와 동일한 방향의 주행으로 시작하여야 한다. 이 시사 후에는 30초간의 휴식(休止)이 허용된다. 시사 및 휴식 종료 후에 해당 시리즈는 중단된 곳에서 재개된다.

## 10.11.2

**단일표적의 기능결함**

단일표적에 기능결함이 발생한 경우, 기술규칙(6.10.9)에 명시된 단일표적의 기능결함과 동일한 절차에 따라 선수는 다른 표적으로 이동한다.

## 10.11.3

**전자표적장비의 모니터에 기록 또는 표시가 안될 경우의 이의**

- a) 선수는 가장 인접한 사선임원에게 그 결함을 즉시 알려야 한다. 사선임원은 이의제기 시간을 기록하여야 한다. 문제시된 사대로 1명 이상의 주리가 가야 한다.
- b) 해당 선수가 본인의 표적에 본사 1발을 더 **조준, 사격**하도록 지시한다. 선수는 **"READY (준비)"**라고 말하여야 한다. 처리방법은 기술규칙 6.10.9에 명시된 절차에 따른다.

## 10.12

**동점분류**

## 10.12.1

**개인전 동점 : 50m 및 10m 총목**

동점 선수가 만점일 때는 분류하지 않는다.

## 10.12.1.1

**1-3위 및 그 이하의 동점**

- a) 2명 또는 그보다 많은 선수가 동점일 경우 3위까지의 동점은 주리에 의해서 준비된 경사로 등위를 결정한다. 경사는 모든 본사의 사격구령에 따라 2.5초 속주로 시사 2발(좌1-우1) 및 본사 2발(좌1-우1)로 진행한다.
- b) 경사 후에도 동점이면 등위가 가려질 때까지 경사를 지속한다.

## 10.12.1.2

**경사 규칙**

- a) 경사는 항의시간 경과 후 가능한 빠른 시간 내에 개시한다. 경사가 사전에 공식 공고한 시간에 시작하지 못할 때에는 해당선수는 장소와 시간이 발표될 때까지 수석통제관과의 접촉을 유지한다.
- b) 경사 선수는 주리의 감독 하에 실시되는 추첨에 의해서 인접한 사대에 배정한다. 동점선수가 더 많을 경우 사격 순서 역시 추첨으로 결정한다. 여러 등위에서 동점자가 발생하였을 경우는 하위 등위선수의 경사를 먼저 한다. 모든 경사는 동점이 분류될 때까지 실시한다.

- c) 경사에 참가하지 못한 선수는 그 경사의 최하 순위로 처리한다. 2명 또는 그이상의 선수가 참가하지 못하였을 때에는 개인순위 4위 동점분류 규칙 10.12.1.3 에 의해서 순위를 결정한다.
- d) 경사 중 기능결함 및 기타 불규칙 사항에 대해서는 본 규칙에 따라 처리하나, 동점이 분류될 때까지 기능결함은 단 1회만 허용되며 즉각 재사격 또는 사격을 완료하여야 한다.

## 10.12.1.3

**경사로도 동점분류가 해결되지 않을 때 4위와 그 이하의 동점은 아래와 같이 결정한다.**

- a) **10m 종목.** 4위 및 4위 이하의 모든 나머지 동점은 기술규칙 규칙 6.15(내10점이 많은 순, 마지막 시리즈 점수, 다음 시리즈)에 명시된 동점 분류규칙에 의해서 순위를 정한다.
- b) **50m 러닝타겟 30 + 30.** 속주 총 점수가 높은 순; 총점수중 최하위 점수를 비교해서 최하위 점수(발)가 낮거나 많은 선수에게 낮은 순위를 부여; 여전히 동점일 경우, 같은 순위를 부여한다.
- c) **50m 러닝타겟 혼합.** 제2스태이지 점수가 높은 순; 총점수중 최하위 점수를 비교해서 최하위 점수(발)가 낮거나 많은 선수에게 낮은 순위를 부여; 여전히 동점일 경우 같은 순위를 부여한다.

## 10.12.2

**단체전 동점****10m / 50m 종목의 단체전 동점**

단체전의 동점은 팀 인원 점수의 합산결과에 의해서 결정하고 다음의 동점분류 규칙을 적용한다.

- a) 내10점 수가 많은 순
- b) 마지막 시리즈의 합산점수가 높은 수. 동점이면 다음시리즈
- c) 아직 동점분류가 되지 않으면 마지막시리즈부터 시작해 내10점으로 매발을 비교 분류, 동점이면 다음시리즈

10.13 러닝타겟 규격표

종 목	최 대 중 량	방아쇠 압 력	개머리판	조준장치	총열추	실 탄	본사 수
10m 러닝타겟	5.5kg (망원경 포함)	무제한 / 세트 방아쇠 사용금지	깊이: 최저점 200mm	고정상태에서 최대 4배 (오차:+0.4배) 까지 확대가능	반경 60mm 이내	4.5mm (0.177 인치)	남: 완/속주 각30발 여: 완/속주 각20발
10m 러닝타겟 혼 합			깊이: 최대 150mm				혼합주행 40발
50m 러닝타겟		500g / 세트 방아쇠 사용금지	만곡부 깊이/ 높이: 최대 20mm	조준경 및 길이 무제한		5.6mm (0.22 인치롱)	완/속주 각30발
50m 러닝타겟 혼 합							혼합주행 40발

10.14 그 림

10m 소총	모든 연장부분을 포함한 시스템/총열의 길이는 1000mm를 초과하면 안 된다.
50m 소총	잠겨지고 격발된 상태의 노리쇠의 뒷부분부터 모든 연장부분을 포함한 시스템의 맨앞까지의 길이는 1000mm를 초과하면 안된다.

