



Société Fribourgeoise des Tireurs Sportifs
Freiburger Sportschützenverband

Programme des championnats fribourgeois Individuel Carabine 50m 2025

Disciplines	Mise en place	Préparation & essais	Match	Fin match	Programme (Nb de coups)	Durée match
Disziplinen	Standbezug	Vorbereitung und Probeschiessen	Wettkampf	Ende Match	Programm (Anz. Schüsse)	Match Dauer

La Roche, vendredi 22 août 2025 / Freitag 22. August 2025

Senior et Vétéran 3 positions / Senioren und Veteranen 3-Stellung <i>Proclamation résultats / Rangverkündigung</i>	18:00	18:10	18:20	19:50	3 x 20	1h30
--	-------	-------	--------------	--------------	--------	------

Rosé, Dimanche 24 août 2025 / Sonntag 24. August 2025

Vétéran Couché / Veteranen liegend	07:45	07:50	08:00	08:50	60 cps	50'
Elite Couché / Elite liegend	08:55	09:00	09:10	10:00	60 cps	50'
Finale Vétéran 8 tireurs / Veteranen 8 Schützen <i>Proclamation résultats / Rangverkündigung</i>	10:05	10:10	10:20		24 cps	
Junior couché / Junioren liegend	10:45	10:50	11:00	11:50	3 x 20	1h30
Finale Elite 8 tireurs / Elite 8 Schützen <i>Proclamation résultats / Rangverkündigung</i>	11:55	12:00	12:10		24 cps	
Finale Junior 8 tireurs / Junioren 8 Schützen <i>Proclamation résultats / Rangverkündigung</i>	12:35	12:40	12:50		24 cps	
Sénior Couché / Senioren Liegend	13:15	13:20	13:30	14:20	60 cps	50'
Elite 3 positions / Elite 3 Stellung	14:25	14:30	14:40	16:10	3 x 20	1h30
Junior 3 positions / Junioren 3 Stellung	14:25	14:30	14:40	16:10	3 x 20	1h30
Finale Sénior 8 tireurs / Senioren 8 Schützen <i>Proclamation résultats / Rangverkündigung</i>	16:15	16:20	16:40		24 cps	
Finale ISSF Elite & Junior / Elite & Junioren <i>Proclamation résultats / Rangverkündigung</i>	17:05	17:10	17:20		45 cps	

Informations concernant le déroulement des finales :

Le temps d'essais et de préparation doit être respecté.

Si la mise des cibles en positions de compétition prend plus de temps que prévu, l'heure de fin du match est décalée en conséquence.

Il doit y avoir une annonce de temps restant de 10 minutes et 5 minutes.