



Kommandos und Abläufe der Pistolenwettkämpfe

Ausgabe 2010 - Seite 1

(bisher 4.02 d) Reg.-Nr. 4.02.01 d

Die Abteilung Pistole erlässt die folgende Arbeitshilfe für alle Pistolen-Schiessanlässe des Schweizer Schiesssportverbandes (inklusive Bundesübungen und ISSF-Wettkämpfe) zur Regelung der Kommandos und Abläufe der Pistolenwettkämpfe:

Inhaltsverzeichnis

1.	Grundlagen	3
2.	Bundesübungen	3
2.1	Allgemeines	3
2.1.1	Übungsablauf	3
2.1.2	Stellungen	3
2.2	Schiesskommandos Pistole 25m und 50m.....	4
2.2.1	25m-Drehscheibenanlagen	4
2.2.2	25m feststehende Scheibenanlagen (auch Steckscheiben).....	4
2.2.3	50m-Scheibenanlage	4
2.3	Obligatorisches Programm 25m	5
2.4	Obligatorisches Programm 50m	5
2.5	Eidg. Pistolenfeldschiessen 25m	5
2.6	Eidg. Pistolenfeldschiessen 50m	6
2.7	Pistolenscheiben 25m und 50m	6
2.7.1	Ordonnanz-Schnellfeuer-Pistolenscheibe 25m.....	6
2.7.2	Pistolen-Kombinationsscheibe P 4er 50m	6
2.7.3	Pistolen-Kombinationsscheibe B 5er 50m	7
3.	SSV-Wettkämpfe.....	7
3.1	Besonderheiten und Sicherheitsvorschriften zu den Pistolenwettkämpfen	7
3.2	Meisterschaft B	9
3.2.1	Präzisionsprogramm	9
3.2.2	Serief Feuer	10
3.2.3	Besonderheiten zur Meisterschaft B.....	11
3.3	Allgemeine Pistolenwettkämpfe.....	12
3.3.1	Kommandos zum Laden	13
3.3.1.1	Allgemein.....	13
3.3.1.2	Pistole 25m.....	13
3.3.1.3	Pistole 50m.....	13
3.3.2	Kommandos zum Schiessen	14
3.3.2.1	Pistole 25m.....	14
3.3.2.2	Pistole 50m.....	15

3.3.3	Kommandos Finalwettkämpfe	15
3.4	Auswertung mit Schusslochlehren (ISSF).....	16
3.4.1	Pistole 10m	16
3.4.2	Randfeuerpistolen 25m / 50m mit Kaliber 5.6mm (.22lr").....	17
3.4.3	Zentralfeuerpistolen 25m (Kaliber 7.62 bis 9.65mm)	17
3.4.4	Pistole 25m ISSF	17
3.4.5	Langlochlehre.....	18
3.4.6	Pistole 50m ISSF	18
3.5	Sportgerätestörungen.....	18
4.	ISSF-Wettkämpfe	20
4.1	Vorbereitungszeit.....	20
4.2	10m Luftpistole.....	20
4.2.1	Spezielle Regeln 10m Luftpistolenwettbewerb	22
4.3	10m Fünfschüssige Luftpistole Klappscheibenwettbewerb	22
4.3.1	Mechanische Scheiben	23
4.3.2	Elektronische Scheiben.....	24
4.3.3	Spezielle Regeln Klappscheibenwettbewerb	24
4.4	10m Fünfschüssige Luftpistole Standardwettbewerb	25
4.4.1	Spezielle Regeln Standardwettbewerb	26
4.5	50m Pistole	26
4.5.1	Spezielle Regeln 50m Pistolenwettbewerb	28
4.6	25m Pistole und 25m Zentralfeuerpistole	28
4.6.1	Präzisionsdurchgang (8.6.4.9.2).....	28
4.6.2	Schnellfeuerdurchgang	30
4.7	25m Standardpistole	31
4.8	25m Schnellfeuerpistole	34
5.	Schlussbestimmungen	36

1. Grundlagen

Die Grundlagen stützen sich auf

- die Regeln der International Shooting Sport Federation (ISSF), Ausgabe 2009, erster Druck 06/2009
- die Verordnung des Bundesrates über das Schiesswesen ausser Dienst (Schiessverordnung - SR 512.31)
- die Verordnung des VBS über das Schiesswesen ausser Dienst (Schiessverordnung - VBS SR 512.311)
- Hilfsmittelverzeichnis der Schweizer Armee, Heer, Komp Zen Sport und Präy, Schiesswesen ausser Dienst (Form 27.132)
- die Regeln für das sportliche Schiessen (RSpS; Reg.-Nr. 2.10) des Schweizer Schiesssportverbandes (SSV) vom 28. April 2006 mit Änderungen vom 18. April 2008
 - . RSpS Teil A. Allgemeine Regeln (AR; Reg.-Nr. 2.10)
 - . RSpS Teil B. Technische Regeln Pistole 10/25/50m (TR; Reg.-Nr. 2.10.04)
 - . RSpS Teil C. Übersichten zu den technischen Regeln Pistole 10/25/50m (TR; Reg.-Nr. 2.10.04)
 - . RSpS Übersicht über die wichtigsten ISSF-Regeln für den Bereich Pistole 10/25/50m (Reg.-Nr. 2.10.05)

2. Bundesübungen

2.1 Allgemeines

2.1.1 Übungsablauf

Die Übungen sind in der Regel in der Reihenfolge der einzelnen Programme zu schiessen.

Jede einzelne Übung ist durch die Schützinnen und Schützen (Schützen) ohne Unterbrechung zu absolvieren.

Beim Eidg. Pistolenfeldschiessen 25m und 50m sind die Übungen ohne Unterbruch und auf Kommando zu schiessen.

2.1.2 Stellungen

Mit der Faustfeuerwaffe darf nur freistehend und mit freien Armen ein- oder zweihändig geschossen werden.

Die Waffe selbst (Pistolengriff) darf nur mit einer Hand gehalten werden. Die Benützung von Schlaufen ist verboten.

Alle zeitgebundenen Feuer und Programme beginnen aus der "Bereit-Stellung". Der Schiessarm bzw. die Schiessarme (beim zweihändigen Schiessen), dürfen von unten höchstens 45° von der Senkrechten abweichen und müssen in dieser Stellung gehalten werden. Wenn die Ladebank dies verhindert, müssen die Arme mindestens bis auf diese gesenkt werden.

In der "Bereitstellung" wartet der Schütze mit abwärts gehaltener Waffe auf das Kommando (Kdo) "Feuer!" oder auf das Erscheinen der Scheiben. Erst auf das Kdo "Feuer!" oder wenn die Scheiben zu drehen beginnen, darf der Schütze die Waffe in Anschlag nehmen.

Nach dem Abheben der Waffe darf das Ziel nur von unten anvisiert werden.

2.2 Schiesskommandos Pistole 25m und 50m

Die Schützenlinie hat geschlossen und auf Kommando zu schiessen.

Allgemeiner Ablauf:

- Das Magazin darf erst an der Ladebank mit Munition abgefüllt werden. Beim Einzelfeuer muss einzeln geladen werden.
- Beim Schnellfeuer dürfen nur so viele Patronen geladen werden, wie für das betreffende Feuer vorgesehen sind.
- Beim Einzelfeuer muss die Waffe nach jedem Schuss gesichert (Pistole 49) bzw. mit entspanntem Schlaghammer (Pistole 75) oder mit offenem Verschluss, mit Lauf Richtung Scheibe, auf die Ladebank abgelegt werden.
- Nach Beendigung eines Schnellfeuerprogramms oder am Ende eines Programms ist das Magazin zu entfernen, der Verschluss bleibt geöffnet und die Waffe mit Lauf Richtung Scheibe ist auf die Ladebank abzulegen.

2.2.1 25m-Drehscheibenanlagen

Nach dem Ladebefehl sind die zeitgebundenen Übungen wie folgt zu kommandieren:

"Sind Sie bereit?"

Bei einer Einsprache ist zu kommandieren: "Erstellen!"; erfolgt innert 3 Sekunden keine Einsprache, werden die Scheiben weggedreht und erscheinen nach 7 Sekunden; die Zeiten der Feuer beginnen und enden mit dem Drehen der Scheiben; die Zeitangaben erfolgen alle 10 Sekunden sowie bei den letzten 5 Sekunden (45, 35 bzw. 25 Sekunden).

Erst wenn alle Waffen, ohne Magazin, mit offenem Verschluss, Richtung Scheibe, auf der Ladebank abgelegt sind, darf kommandiert werden: "Zeigen!".

2.2.2 25m feststehende Scheibenanlagen (auch Steckscheiben)

Nach dem Ladebefehl sind die zeitgebundenen Übungen wie folgt zu kommandieren:

"Sind Sie bereit?"

Bei einer Einsprache ist zu kommandieren: "Erstellen!"; erfolgt keine Einsprache, wird weiter kommandiert: "Achtung!" und nach 7 Sekunden: "Feuer!"; die Zeiten der Feuer beginnen mit dem Kdo "Feuer!" und enden mit dem Kdo "Halt!"; die Zeitangaben erfolgen alle 10 Sekunden und die letzten 5 Sekunden werden ausgezählt.

Erst wenn alle Waffen, ohne Magazin, mit offenem Verschluss, Richtung Scheibe, auf der Ladebank abgelegt sind, darf kommandiert werden: "Zeigen!".

2.2.3 50m-Scheibenanlage

Nach dem Ladebefehl sind die zeitgebundenen Übungen wie folgt zu kommandieren:

"Sind Sie bereit?"

Bei einer Einsprache ist zu kommandieren: "Erstellen!"; erfolgt keine Einsprache, wird weiter kommandiert: "Achtung!« und anschliessend "Feuer!"; die Zeiten der Feuer beginnen mit dem Kdo "Feuer!" und enden mit dem Kdo "Halt!"; die Zeitangaben erfolgen alle 10 Sekunden und die letzten 5 Sekunden werden ausgezählt.

Erst wenn alle Waffen, ohne Magazin, mit offenem Verschluss, Richtung Scheibe, auf der Ladebank abgelegt sind, darf kommandiert werden: "Zeigen!".

2.3 Obligatorisches Programm 25m

Die Übungen bestehen aus:

Übung	Feuerart	Scheibe	Schusszahl
1	Einzelfeuer je 60 Sekunden pro Schuss	Ordonnanz- Schnellfeuer- Pistolenscheibe (Form 34.17)	5
2	Schnellfeuer 1x 5 Schüsse in 50 Sekunden		5
	1x 5 Schüsse in 40 Sekunden		5
	1x 5 Schüsse in 30 Sekunden		5
Total			20

Ohne Verschulden des Schützen unterbrochene Übungen können mit Gratismunition wiederholt werden.

2.4 Obligatorisches Programm 50m

Die Übungen bestehen aus:

Übung	Feuerart	Scheiben	Schusszahl
1	Einzelfeuer, je 60 Sek. pro Schuss	P 4er	5
2	Schnellfeuer 1x 5 Schüsse in 60 Sekunden	P 4er	5
3	Einzelfeuer, je 60 Sek. pro Schuss	B 5er	5
4	Schnellfeuer 1x 5 Schüsse in 30 Sekunden	B 5er	5
Total			20

Ohne Verschulden des Schützen unterbrochene Übungen können mit Gratismunition wiederholt werden.

2.5 Eidg. Pistolenfeldschiessen 25m

Die Übungen bestehen aus:

Übung	Feuerart	Scheiben	Schusszahl
1	Einzelfeuer je 20 Sekunden pro Schuss	Ordonnanz- Schnellfeuer- Pistolenscheibe (Form 34.17)	3
2	Schnellfeuer 1x 5 Schüsse in 50 Sekunden		5
	1x 5 Schüsse in 40 Sekunden		5
	1x 5 Schüsse in 30 Sekunden		5
Total			18

Die Schützenlinie hat geschlossen und auf Kommando zu schießen.

2.6 Eidg. Pistolenfeldschiessen 50m

Die Übungen bestehen aus:

Übung	Feuerart	Scheiben	Schusszahl
1	Einzelfeuer Je 60 Sekunden pro Schuss oder 6 Schüsse, einzeln gezeigt, innert 6 Minuten	B 5er	6
2	Kurzfeuer 2x 3 Schüsse in je 60 Sekunden	B 5er	6
3	Schnellfeuer 1x 6 Schüsse in 60 Sekunden	B 5er	6
Total			18

Die Schützenlinie hat geschlossen und auf Kommando zu schiessen.

2.7 Pistolenscheiben 25m und 50m

2.7.1 Ordonnanz-Schnellfeuer-Pistolenscheibe 25m

Die Ordonnanz-Schnellfeuer-Pistolenscheibe wird eingesetzt für:

- Obligatorisches Programm 25m
- Eidg. Pistolenfeldschiessen 25m
- (Meisterschaft B, Serief Feuer 50m)
- (Programm B, Serief Feuer 50m)

Ordonnanz-Schnellfeuer-Pistolenscheibe (rechteckig, schwarz, 76 x 45 cm, mit Wertungszonen 6 bis 10, Formular 34.17).



2.7.2 Pistolen-Kombinationsscheibe P 4er 50m

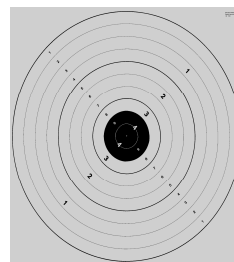
Die Pistolen-Kombinationsscheibe P 4er wird eingesetzt für:

- Obligatorisches Programm 50m
- (Meisterschaft B, Präzisionsprogramm 50m)
- (Programm B, Serief Feuer 50m)
- (diverse Stiche SSV 50m)

Pistolen-Kombinationsscheibe P (ein Meter in zehn und vier Kreise eingeteilt, Formular 34.12).

Hinweis:

Bei den SSV-Wettkämpfen wird diese Scheibe mit "P10" bezeichnet.



2.7.3 Pistolen-Kombinationsscheibe B 5er 50m

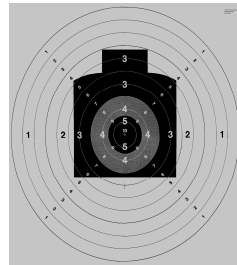
Die Pistolen-Kombinationsscheibe B 5er wird eingesetzt für:

- Obligatorisches Programm 50m
- Eidg. Pistolenfeldschiessen 50m
- (diverse Stiche SSV 50m)

Pistolen-Kombinationsscheibe B (ein Meter in zehn Kreise resp. fünf Zonen eingeteilt, Formular 34.13).

Hinweis:

Bei den SSV-Wettkämpfen wird diese Scheibe mit "B10" bezeichnet.



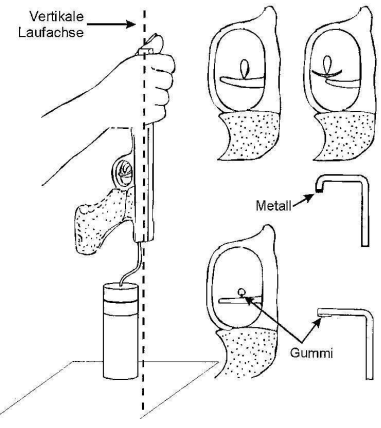
3. SSV-Wettkämpfe

3.1 Besonderheiten und Sicherheitsvorschriften zu den Pistolenwettkämpfen

Wir verweisen dazu ausdrücklich auf die in jedem Schiessstand aufliegenden Regeln für das Sportliche Schiessen (RSpS; Reg.-Nr. 2.10). Die wichtigsten Regeln werden auszugsweise aufgeführt.

Gültige Schüsse	Jeder durch den Schützen ausgelöste Schuss ist gültig.
Sicherheitsvorschriften RSpS, Teil A. AR, Art. 43 Persönliche Verantwortung	Jedes Sportgerät ist als geladen zu betrachten, bis man sich durch die Entladekontrolle persönlich vom Gegenteil überzeugt hat.
RSpS, Teil A. AR, Art. 44 Handhabung des Sportgeräts	Am Sportgerät darf nur in der Schützenlinie und in Richtung Scheiben manipuliert werden. Das Einsetzen des Magazins und Ladebewegungen am Sportgerät sind nur an der Ladebank erlaubt. Die Anweisungen der Schiessleitung sind zu beachten. Entfetten und Reinigen des Sportgerätes ist in den hierfür vorgesehenen Einrichtungen vorzunehmen.
Laden RSpS, Teil B. TR Pistole, Art. 1 Handhabung und Manipulation am Sportgerät	Während des Wettkampfes darf das Sportgerät nur im entladenen Zustand (Patrone und Magazin entfernt, Verschluss oder Ladeklappe offen) abgelegt werden. Das Sportgerät <ul style="list-style-type: none"> - darf erst an der Ladebank aus dem Behälter genommen werden - muss mit dem Lauf in Richtung Scheibe

	<p>abgelegt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> - muss nach dem Schiessen entladen (Magazin und Patrone entfernen, Verschluss oder Ladeklappe offen) in Richtung Scheibe abgelegt werden - darf nur manipuliert werden, wenn sich keine Personen (oder Tiere) vor der Schützenlinie befinden. <p>Einzel geladene Sportgeräte (Pistolen 50m, Pistolen 10m) müssen durch Öffnen des Spannhebels und/oder der Ladeklappe gesichert sein.</p> <p>Beim Seriefeuer dürfen nur so viele Patronen geladen werden, wie für die betreffende Serie vorgesehen sind. Eine Serie beinhaltet max. fünf Schüsse, ausgenommen bei reinen Ordonnanzpistolenwettkämpfen (Historische Schiessen).</p>
<p>Fehlschüsse RSpS, Teil B. TR Pistole, Art. 8 Nachkontrolle von Schüssen (siehe auch ISSF-Art. 8.6.6.4 Kreuzschüsse)</p>	<p>Befinden sich beim Einzelfeuer zwei oder mehr Schüsse ungleicher Wertung auf der Scheibe, werden die Schusslöcher verklebt. Der Schütze kann den Schuss wiederholen.</p> <p>Befinden sich in Serien mehr Schüsse als vorgeschrieben auf der Scheibe, entscheidet die Standaufsicht gemäss den RSpS, Teil B. TR Pistole, Art. 8 Nachkontrolle von Schüssen endgültig. Das Vorgehen ist folgendes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wurden die überzähligen Schüsse vom betreffenden Schützen abgegeben, darf er die Serie nicht wiederholen. Die überzähligen besten Werte werden gestrichen. - stammen die überzähligen Schüsse von einem anderen Schützen oder kann deren Verursacher nicht festgestellt werden, hat der Schütze die Wahl, die ganze Serie zu wiederholen oder die besten Werte streichen zu lassen. <p>Die Kosten sind durch den Verursacher (sofern er festgestellt werden kann) oder dann durch den Organisator zu tragen.</p>

Abzugswiderstand: RSpS, Teil C. Übersichten zu den TR Pistole, Art. 4 Sportgeräte	Sportgeräte	
 <p>Vertikale Laufachse</p> <p>Metall</p> <p>Gummi</p> <p>horizontale Oberfläche (siehe auch ISSF-Art. 8.4.1.6 und 8.9)</p>	SIG Pistole 75 und zu den Bundesübungen zugelassenen Pistolen	1500g (bei gespanntem Hammer)
	SIG Pistole 49	1360g
	Parabellumpistole	1360g
	gemäss Hilfsmittelverzeichnis der Schweizer Armee, Heer, Komp Zen Sport und Präy, Schiesswesen ausser Dienst (Form 27.132)	
	Pistole 50m (FP)	frei
	Randfeuerpistole (RF)	1000g
	Zentralfeuerpistole (CF)	1360g
	Pistole 10m (LP)	500g
	10m Fünfschüssige Luftpistole	500g

3.2 Meisterschaft B

3.2.1 Präzisionsprogramm

Eine Probeserie à 5 Schuss und 6 Serien à 5 Schuss in je 5 Min.

Kommando	Vorgang
Probeserie	
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich ein; während dieser Zeit kann der Schiessleiter wichtige Mitteilungen machen.
Vorbereitungszeit 5 Min.	
"Zur Probeserie: 5 Schüsse in 5 Min. Einzelfeuer, laden!"	Schützen laden und machen sich bereit; nach 1 Min. erfolgt das Kommando des Schiessleiters: "Start".
Nach dem Kommando "Start!"	Der Schiessleiter überwacht die Schützen und gibt die Zeit wie folgt bekannt:
"1 Min., 2 Min., 3 Min., 4 Min., – 55 ... 57 ... 59, Halt! Verschluss auf, Magazin weg, Waffen ablegen!"	Der Schiessleiter kontrolliert, ob die Sicherheitsvorschriften eingehalten werden. Die Sportgeräte dürfen erst beim Vorbereitungsbeehl für die erste Wettkampfserie wieder berührt werden. Nun befiehlt der Schiessleiter:
"Zeigen!"	Jetzt wird gezeigt; Scheibentransport, Aus-

(bei elektronischen Scheiben 1 Min. warten)	wertung und Standblatteintragung. Kontrolle ob verklebt. Dann gemeinsamer Scheibentransport nach vorne. Nachher erfolgt das Kommando:
---	---

Wettkampfteil Präzisionsprogramm	
"Zur 1. (2./3./4./5./6.) Wettkampfserie in 5 Minuten, laden!"	Die Schützen laden und machen sich bereit; nach 1 Min. erfolgt das Kommando des Schiessleiters:
"Start!"	Analog Probeserie
"1 Min., 2 Min., 3 Min., 4 Min., – 55 ... 57 ... 59, Halt! Verschluss auf, Magazin weg, Waffen ablegen!"	Analog Probeserie
"Zeigen!"	Analog Probeserie

(Gleicher Ablauf ["Achtung"/"Start!", usw.] wie in der Probeserie bereits beschrieben. **Keine Beobachtung mit Fernrohr**)

Diese Kommandos und Vorgänge wiederholen sich, bis das Präzisionsprogramm beendet ist.

	Nun erfolgt der Befehl des Schiessleiters:
"Entladen, Waffenkontrolle!"	Entladekontrolle; der Standblatfführer muss das Standblatt unterschreiben.

Nachher wartet der Schütze auf den Beginn des Seriefeuers.

3.2.2 Seriefeuer

Eine Probeserie à 5 Schuss und 6 Serien à 5 Schuss in je 30 Sek.

Kommando	Vorgang
Probeserie	
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich ein; während dieser Zeit kann der Schiessleiter wichtige Mitteilungen machen.
Vorbereitungszeit 3 Min.	
"Zur Probeserie: 5 Probeschüsse in 5 Minuten Einzelfeuer oder Seriefeuer. eventl. 30 Sek für alle 5 Schüsse	Die Schützen dürfen gemäss den RSpS, Teil C. Übersichten zu den technischen Regeln Pistole, Art. 10 Meisterschaften vor dem Seriefeuer die maximal 5 Probeschüsse auch einzeln schießen. Die Schützen laden und machen sich bereit; nach 1 Min. erfolgt das Kommando des Schiessleiters:
"Start!"	Der Schiessleiter überwacht die Schützen

	und gibt die Zeit wie folgt bekannt:
"1 Min., 2 Min., 3 Min., 4 Min., – 55 ... 57 ... 59, Halt! Verschluss auf, Magazin weg, Waffen ablegen!"	Analoge Kontrollen wie beim Präzisionsprogramm (Sicherheitsvorschriften/verklebt); dann gemeinsamer Scheibentransport. Nachher erfolgt das Kommando:
"Zeigen!" (bei elektronischen Scheiben 1 Min. warten)	Jetzt wird gezeigt; Scheibentransport, Auswertung Standblattführung und Kontrollen ob verklebt. Dann gemeinsamer Scheibentransport.

Wettkampfteil Seriefeuer	
"Zur 1. (2./3./4./5./6.) Wettkampfserie in 30 Sekunden, laden!"	Schützen laden und machen sich bereit; nach 1 Min. erfolgt das Kommando des Schiessleiters:
Für mechanische Scheiben "Start!"	Der Schiessleiter überwacht die Schützen und gibt die Zeit wie folgt bekannt:
"10, 20, 25 ... 27 ... 29, Halt! Verschluss auf, Magazin weg, Waffen ablegen!"	Kontrollen wie bereits beschrieben. Nun befiehlt der Schiessleiter:
"Zeigen!"	Jetzt wird gezeigt; Scheibentransport, Auswertung Standblattführung und Kontrollen ob verklebt. Dann gemeinsamer Scheibentransport nach vorne.

Diese Kommandos und Vorgänge wiederholen sich, bis das Seriefeuer beendet ist.

	Nun erfolgt der Befehl des Schiessleiters:
"Entladen, Waffenkontrolle!"	Entladekontrolle; der Standblattführer und der Schütze müssen das Standblatt noch unterschreiben.

3.2.3 Besonderheiten zur Meisterschaft B

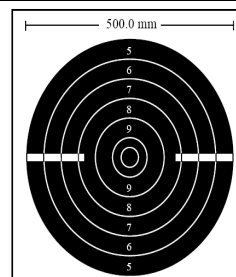
Zeitplan bei mehreren Ablösungen:	- Präzisionsteil: 60 Min. - Seriefeuer: 30 Min.
Schiessunterbrüche:	Jeder Programmteil ist ohne Unterbrechung zu schiessen.
Führung der Schützen:	Es wird auf Kommando geschossen.
Gültige Schüsse:	Jeder durch den Schützen ausgelöste Schuss ist gültig.
Fehlschüsse:	Schüsse, die vor Beginn oder nach dem Ende der kommandierten Schiesszeit oder überhaupt nicht geschossen werden, müssen als Fehler (Null) gewertet werden.
Sportgerätestörungen:	Vergleich RSpS, Teil B. TR Pistole, Art. 11 Störungen:

	<p>Sportgeräte- und Ladestörungen gehen zu Lasten des Schützen; ausgenommen Materialbruch und Munitionsversagen.</p> <p>Tritt eine Störung ein und will der Schütze sie anerkennen lassen, so ist das Sportgerät in "Bereit-Stellung" zu halten und die Standaufsicht mit dem erhobenen freien Arm zu avisieren. Es dürfen durch den Schützen am Sportgerät keine Manipulationen ausgeführt werden. Der Schiessleiter nimmt dem Schützen das Sportgerät aus der Hand und stellt die Ursache des Funktionsfehlers fest.</p> <p>Bei zulässigen Funktionsfehlern wird die Anzahl der abgegebenen Schüsse registriert und nicht verklebt. Die ganze Serie wird wiederholt. Gewertet wird die entsprechende Anzahl der niedrigsten Schusswerte.</p> <p>Bei nichtzulässigen Funktionsfehlern wird gleich wie bei den zulässigen Funktionsfehlern vorgegangen. Von dieser ganzen Serie zählen nur die vier (4) schlechtesten Schüsse zum Serie-Resultat.</p> <p>Die Wiederholungsserie wird mit der nachfolgenden ordentlichen Wettkampfsreihe der übrigen Schützen geschossen. Die wegen Wiederholungen noch nicht geschossenen restlichen Wettkampfsreihen werden am Schluss angehängt.</p> <p>Dem gleichen Schützen wird, ungeachtet der Ursache des Funktionsfehlers, die Wiederholung oder Ergänzung einer Serie infolge eines Defektes höchstens einmal in jedem Halbprogramm gestattet. Bei weiteren Störungen werden nur die abgegebenen Schüsse gewertet und die restlichen Schüsse einer Serie mit Null (0) geschrieben.</p>
--	---

3.3 Allgemeine Pistolenwettkämpfe

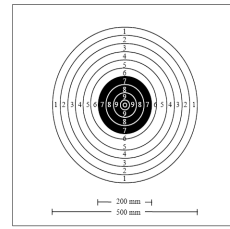
Scheiben

25m Schnellfeuerscheibe ISSF,
Wertungszone 5 - 10



25 m Schnellfeuerscheibe

25m Präzision und 50m Pistolenscheibe,
Scheibe PP10 / 50cm



50 m Pistolenscheibe / 25 m Präzisionsscheibe Pistole

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich ein; während dieser Zeit kann der Schiessleiter wichtige Mitteilungen machen.

3.3.1 Kommandos zum Laden

3.3.1.1 Allgemein

Es sind die analogen Kommandos anzuwenden wie sie im Schnellfeuerdurchgang zum Zentralfeuerpistolen- und Sportpistolenwettkampf beschrieben sind.

Es ist mit aller Härte durchzusetzen, dass nur so viele Patronen geladen werden, wie das zu schiessende Programm erfordert. Sportgeräte oder Teile davon (auch: Magazine) dürfen erst auf Befehl "Laden!" wieder berührt werden. **Fehlbare Schützen sind sofort zu verwarnen oder im Wiederholungsfalle vom Wettkampf auszuschliessen.**

3.3.1.2 Pistole 25m

"Zum 1./usw. Probeschuss, laden!" oder "Zur Probeserie, laden!" oder "Zur 1./2./usw. Wettkampfsreihe, laden!"	Die Schützen laden und machen sich bereit; nach 1 Min. erfolgt das nächste Kommando des Schiessleiters (bei ISSF-Wettkämpfen ist das Abwarten von genau 60 Sekunden eine Bedingung!)
---	--

3.3.1.3 Pistole 50m

"Zum 1./2./usw. Probeschuss in ... Sek.; Einzelfeuer auf Kommando; 1 Patrone laden!"
oder: "Zum 1./2./usw. Wettkampfschuss in ... Sek.; Einzelfeuer auf Kommando; 1 Patrone laden!"
oder: "Zur 1. Wettkampfsreihe in ... Sek./Min.; Seriefeuer auf Kommando; ... Patronen laden!"

3.3.2 Kommandos zum Schiessen

3.3.2.1 Pistole 25m

Es empfiehlt sich, insbesondere auf 25m auch bei Gruppenschiessen mit den beim Match-Schiessen üblichen Kommandos: "Laden!", "Achtung!", "Start!" usw., zu arbeiten. Damit erleben die Schützen, die ja auch Matchprogramme nach ISSF schießen, immer dieselben Kommandos.

Beim Präzisionsschiessen:

"Start!"	Der Wettkampf beginnt in dem Augenblick, in dem die Standaufsicht das Kommando "Start!" gibt.
Zeitangaben:	Der Schiessleiter überwacht die Schützen und gibt die Zeit wie folgt bekannt:
"1 Min., 2 Min., usw. ... Halt! Verschluss auf, Magazin weg, Waffen ablegen!"	Denjenigen Schützen, welchen ein Zeitgefühl wenig ausgeprägt ist, wird mit der Zeitangabe geholfen. Nach 5 Minuten werden die Scheiben weggedreht und die Standaufsicht befiehlt:

Beim Schnellfeuerschiessen:

"Achtung!"	Die Scheiben werden weggedreht, bzw. bei Verwendung von elektronischen Scheiben sind die roten Lichtsignale einzuschalten. Nach sieben Sekunden (Vorlaufzeit) werden die Scheiben zugedreht, bzw. bei Verwendung von elektronischen Scheiben sind die grünen Lampen einzuschalten.
Zeitangaben:	Der Schiessleiter überwacht die Schützen und gibt die Zeit wie folgt bekannt:
"10 Sek., 20 Sek., 25 ... 27 ... 29 ... Halt!"	Zeitangaben werden bei Gruppenschiessen empfohlen. Es nehmen auch ungeübtere Schützen teil, bei welchen ein Zeitgefühl wenig ausgeprägt ist. Diesen Schützen wird mit der Zeitangabe geholfen.
"Stop, entladen!"	Die Standaufsicht kontrolliert, ob der Befehl überall befolgt worden ist. Die Sportgeräte und auch das Magazin dürfen von den Schützen vor dem neuen Befehl "Laden!" nicht mehr berührt werden (Sicherheitsbestimmung, ISSF-Art. 6.2 ff) Nun erfolgt der Befehl:
"Zeigen!"	Bei Transportanlagen erfolgt nun der Transport der Scheiben und anschliessend wird ausgewertet

Nach Beendigung des Programms erfolgt der Befehl des Schiessleiters:

"Entladen, Entladekontrolle!"	Kontrolle, ob Magazin(e) leer und Lauf frei ist. Vergleich RSpS, Teil B. TR Pistole, Art. 3 Entladekontrolle Vor jedem Scheibenwechsel oder bei Unter- bruch und Beendigung des Schiessens ha- ben die Teilnehmenden die Entladekontrolle vorzunehmen und in der Feuerlinie das Sportgerät der Schiessleitung vorzuweisen. Nach erfolgter Kontrolle muss das Sportgerät im Behältnis deponiert werden.
--------------------------------------	---

3.3.2.2 Pistole 50m

Das Kommando erfolgt mit "Start"

3.3.3 Kommandos Finalwettkämpfe

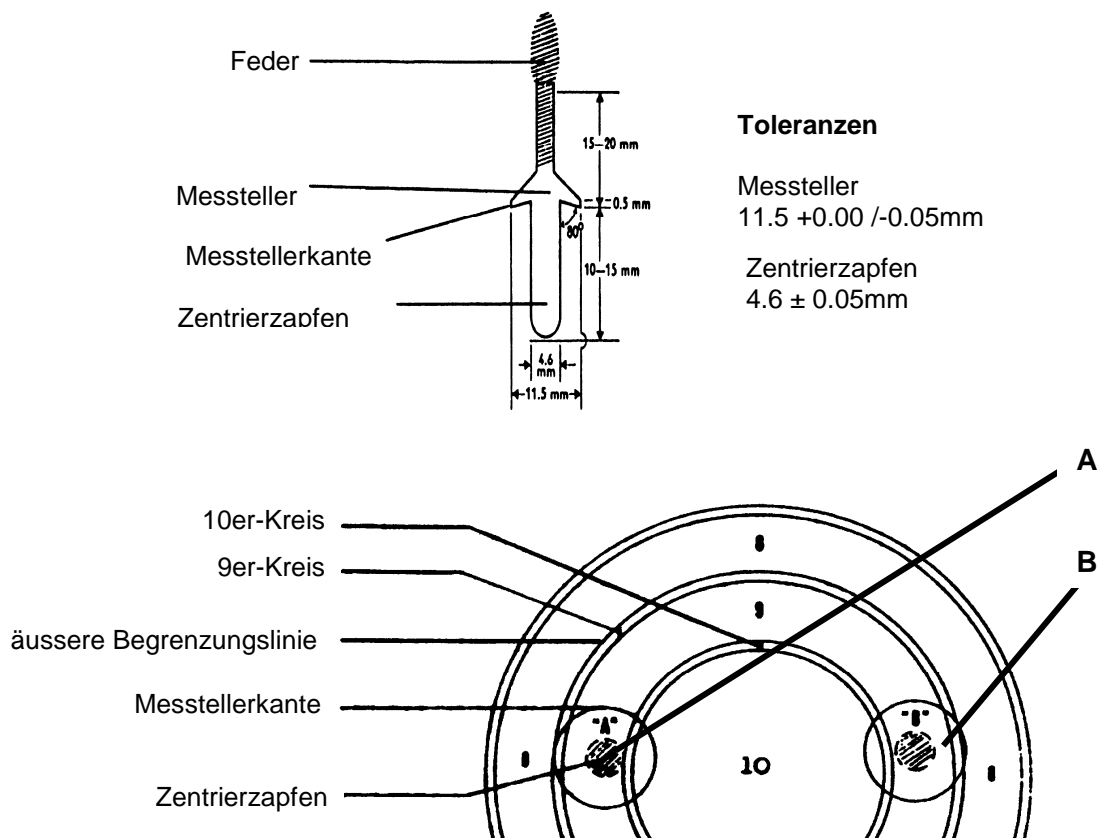
Siehe ISSF-Regeln 6.16 ff

3.4 Auswertung mit Schusslochlehren (ISSF)

Zum Werten fraglicher Schusslöcher müssen Schusslochlehren mit folgenden Massen verwendet werden (RSpS, Teil B. TR Pistole, Art. 4 bis 7).

3.4.1 Pistole 10m

<ul style="list-style-type: none"> - 4.5mm "Negativ"-Schusslochlehre für Pistole 10m 	
Messranddurchmesser:	11.50mm (+ 0.00mm/– 0.05mm)
Verwendung:	Für die Ringe 2 bis 10 der 10-m-LP-Scheibe
<ul style="list-style-type: none"> - 4.5mm "Positiv"-Schusslochlehre 	
Messranddurchmesser:	4.50 mm (+ 0.05mm/– 0.00mm)
Verwendung:	Zur Prüfung des Innenzehners Zur Messung des Ringes 1 auf Luftpistolen-scheiben.



Beispiel A

Die äussere Begrenzungslinie des nächst äusseren, d.h. des 9er-Kreises, wird von der Messtellerkante nur tangiert, aber nicht überdeckt. Daher gilt **der höhere Schusswert**, also Zehn.

Beispiel B	<p>Die äussere Begrenzungslinie des 9er-Kreises wird von der Messtellerkante überdeckt. Daher gilt der tieferer Schusswert, also Neun.</p> <p>Das zweimalige Einführen der Schusslochlehre in ein Schussloch ist nicht gestattet, da die Konturen des Schussloches bei der ersten Auswertung verändert werden und somit bereits eine andere Ausgangsbasis geschaffen worden ist.</p> <p>Bei der Auswertung mit der Schusslochlehre muss die Scheibe immer horizontal gehalten werden. Zu diesem Zweck ist eine stabile Unterlage, am besten das sogenannte Auswertungsbrett, zu verwenden. Dieses Brett soll so dick sein, dass der Zentrierzapfen von 10 mm nicht auf die Unterlage aufstösst und soll grösser als die Scheibe sein, vorzugsweise ca. 25 x 25cm. Ferner muss das Brett in der Mitte mit einem Loch von 8–10mm Durchmesser versehen sein, über dem das Schussloch zentriert wird.</p> <p>Mehr Informationen betreffend Auswertung Pistole 10m sind aus den ISSF-Regeln zu entnehmen.</p>
-------------------	---

3.4.2 Randfeuerpistolen 25m / 50m mit Kaliber 5.6mm (.22lr")

<ul style="list-style-type: none"> - Messranddurchmesser: - Verwendung: 	<p>5.6mm (+ 0.05mm/– 0.00mm)</p> <p>Für alle Wettkämpfe, in denen 5.6mm-Munition verwendet wird</p>
---	---

3.4.3 Zentralfeuerpistolen 25m (Kaliber 7.62 bis 9.65mm)

<ul style="list-style-type: none"> - Messranddurchmesser: - Spindeldurchmesser (Dorn): - Verwendung: 	<p>9.65mm (+ 0.05mm/– 0.00mm)</p> <p>Entsprechend dem zu prüfenden (geschossenen) Kaliber</p> <p>Für Zentralfeuerwettkämpfe</p>
---	---

3.4.4 Pistole 25m ISSF

Kaliber	Ø Messteller (Auswertung)	Übersetzung in Millimeter
.22lr"	5.6mm	.22lr" entsprechen 5.6mm
7.65mm	9.65mm	
9.00mm	9.65mm	
.32"	9.65mm	.32" entsprechen 8.128mm
.38"	9.65mm	.38" entsprechen 9.652mm

3.4.5 Langlochlehre

Als Langloch werden Schusslöcher bezeichnet, welche bei Kaliber 5.6mm (.22lr") eine Länge von mehr als 7mm und bei Kaliber 7.62 bis 9.65mm (.32" bis .38") eine Länge von mehr als 11mm aufweisen. Sie werden als Null gewertet. Das horizontal verlängerte Schussloch muss mit einer Langlochlehre gemessen werden (oberflächliche Bleispuren auf der Scheibe bleiben unberücksichtigt).

3.4.6 Pistole 50m ISSF

Es sind Schusslochlehren anzuwenden, deren Messranddurchmesser dem geschossenen Kaliber entspricht: 5.6mm (.22lr") oder 7.65mm oder 9mm

3.5 Sportgerätestörungen

Aufgrund der RSpS, Teil B. TR Pistole, Art. 11 Störungen gilt:

Bei Sportgerätestörungen tragen die Teilnehmenden die Folgen; ausgenommen sind Materialbruch, Munitionsversagen oder Störungen, die sie von sich aus nicht hätten verhindern können.

Wollen die Teilnehmenden dies geltend machen, haben sie das Sportgerät ohne Manipulation am Griff in Schussrichtung zu halten und die Schiessleitung mit der erhobenen freien Hand zu verständigen.

Die Schiessleitung trifft die weiteren Anordnungen.

Es gelten folgende Regelungen: Die Anzahl der abgegebenen Schüsse wird registriert. Seriefeuer, Serien von Meisterschaften B und Serien des Präzisionsdurchganges der Meisterschaften C werden wiederholt. Gewertet wird die entsprechende Anzahl der niedrigsten Schusswerte.

Serien von Schnellfeuerdurchgängen auf 25m werden um die fehlenden Schüsse ergänzt.

Die Wiederholung oder Ergänzung einer Serie infolge eines Defektes ist höchstens einmal pro Stich und einmal (ISSF) in jedem Halbprogramm der Meisterschaften B und C gestattet. Bei Wettkämpfen, welche nach ISSF ausgeschrieben sind, gelten die ISSF-Regeln, Ausgabe 2009 (erster Druck 06/2009).

ISSF-Artikel	
8.7	Funktionsstörungen 25m
8.7.1	Allgemein Versagt eine Pistole oder wird sie funktionsuntüchtig, darf der Schütze diese instand setzen.
8.7.2	In allen Fällen muss die Standaufsicht oder die Jury informiert werden, damit die notwendigen Massnahmen getroffen werden können.
6.11.9 ??	50m Pistole und 10m Luftpistolenwettbewerbe
8.7.3	25m Pistolen Wettbewerbe
8.7.4.3	Mögliche Defekte

8.7.4.3.1	ZULÄSSIGE DEFEKTE sind:
8.7.4.3.1.1 - 8.7.4.3.1.8	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Geschoss bleibt im Lauf stecken. - Der Abzugsmechanismus funktioniert nicht. - Im Patronenlager steckt eine nicht gezündete Patrone, obwohl der Abzugsmechanismus ausgelöst wurde und funktioniert hatte. - Die Patronenhülse wurde nicht ausgezogen oder ausgeworfen. - Patronen, Magazin, Trommel oder ein anderer Teil der Pistole sind blockiert. - Der Schlagbolzen ist gebrochen oder ein anderer Teil der Pistole ist so beschädigt, dass die Pistole nicht mehr funktioniert. - Die Pistole feuert (doppelt) automatisch ohne dass der Abzug losgelassen wird. Der Schütze muss sofort das Schiessen einstellen und darf ohne Erlaubnis der Standaufsicht oder eines Jurymitglieds die Pistole nicht weiter verwenden. Wenn elektronische Scheiben verwendet werden, wird der erste Schuss von der Anlage registriert und dem Schützen gutgeschrieben. Bei Verwendung von Papierscheiben bleibt der auf der Scheibe örtlich am höchsten liegende Treffer vor der Wiederholungsserie unberücksichtigt. Nach jeder wiederholten oder komplettierten Serie müssen alle Schüsse, ausser dem gedoppelten Schuss der betreffenden Scheibe für das Ergebnis herangezogen werden. - Der Schlitten ist blockiert oder die leere Hülse wurde nicht ausgeworfen, auch wenn ein Hülsenfänger verwendet wurde
8.7.4.3.2	NICHT ZULÄSSIGE DEFEKTE sind:
8.7.4.3.2.1 - 8.7.4.3.2.8	<ul style="list-style-type: none"> - Der Schütze hat den Verschluss, den Mechanismus oder die Sicherung berührt, oder eine andere Person hat die Pistole berührt, bevor diese von der Standaufsicht geprüft wurde. - Die Pistole ist gesichert. - Der Schütze hat Pistole nicht geladen. - Der Schütze hat weniger Patronen, als vorgeschrieben, geladen. - Der Schütze nach dem vorigen Schuss den Abzug nicht genügend losgelassen - Die Pistole wurde mit der falschen Munition geladen. - Das Magazin war nicht richtig eingeführt oder es fiel beim Schiessen heraus, ausser der Mechanismus war beschädigt. - Der Defekt hat einen Grund, der normalerweise vom Schützen hätte korrigiert werden können.
8.7.4.4	<p>Feststellung der Ursache eines Defektes</p> <p>Lässt sich der Grund für die Störung aussen an der Waffe nicht erkennen und es auch kein Anzeichen dafür gibt und wird ein eventuell im Lauf stecken gebliebenes Geschoss vom Schützen nicht als Störungsursache angegeben, muss die Standaufsicht die Waffe nehmen, ohne dabei an das Abzugssystem zu kommen oder es zu berühren, dann die Waffe in sichere Richtung halten und den Abzug einmal abziehen, um festzustellen, ob der Schütze den</p>

	Abzug losgelassen hat.
8.7.4.4.1	Handelt es sich um einen Revolver, darf die Standaufsicht den Abzug nicht betätigen, ausser der Hahn ist gespannt.
8.7.4.4.2	Bricht der Schuss nicht, muss die Standaufsicht die Untersuchung fortsetzen, um den Grund für die Störung an der Waffe zu finden und um entscheiden zu können, ob die Störung zulässig ist oder nicht.
8.7.4.5	Die Standaufsicht entscheidet nach der Untersuchung: ZULÄSSIGER DEFECT oder NICHT ZULÄSSIGER DEFECT .
8.7.4.5.1	Wenn die Standaufsicht nach der Untersuchung entscheidet, dass es sich um einen NICHT ZULÄSSIGEN DEFECT handelt, wird der nicht abgegebene Schuss als Fehler (Null) gewertet. Ein Nachschiessen oder Ergänzen ist nicht erlaubt. Nur die Anzahl der geschossenen Schüsse werden für den Schützen gewertet. Der Schütze kann den Bewerb jedoch fortsetzen.

4. ISSF-Wettkämpfe

4.1 Vorbereitungszeit

ISSF-Artikel	
8.6.4.1	Vorbereitungszeit 25m
8.6.4.1.1	Die Schützen müssen sich an ihrem Standabschnitt melden, müssen aber warten, bis sie zu ihren Schützenständen beordert werden. Wenn vor Beginn der Vorbereitungszeit noch Zeit ist, werden die Schützen zu ihren Ständen gerufen, wo sie ihre Ausrüstung vorbereiten und mit den Pistolen hantieren können, vorausgesetzt dass der vorherige Durchgang beendet ist (siehe auch ISSF-Art. 6.2.2.6). Die Kontrollen durch die Jury und die Standaufsichten sollen beendet sein, bevor die Vorbereitungszeit beginnt.
8.20.2.1	Vorbereitungszeit erlaubt vor dem Wettkampf wie folgt:
	10m Fünfschüssige Luftpistole 3 Minuten
6.11.2.1	10m Luftpistole 10 Minuten
6.11.2.1	50m Pistole 10 Minuten
8.6.4.1.3	25m Standard Pistole 5 Minuten
8.6.4.1.3	25m Präzisionsdurchgänge 5 Minuten
8.6.4.1.3	25m Schnellfeuerdurchgänge 3 Minuten

4.2 10m Luftpistole

Technische Grundlagen: **Pistolen Wettbewerbstabelle** (ISSF-Art. 8.8)

Pistolen Festlegungstabelle (Maximalwerte, ISSF-Art. 8.9)

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich an ihren Plätzen ein.

	Vor Beginn des Wettkampfes muss den Schützen auf den ihnen zugeteilten Ständen eine Vorbereitungszeit von 10 Minuten bei aufgezogenen Probeschüssen zugestanden werden (ISSF-Art. 8.6.4 ff).
"Die Vorbereitungszeit von 10 Minuten beginnt jetzt!"	Während der Vorbereitungszeit sind die Scheiben den Schützen zugedreht. Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie Trockenschüsse sowie Halte- und Zielübungen machen (ISSF-Art. 8.6.4.1). Nach Ablauf der Vorbereitungszeit erfolgt das Kommando:
"Die Vorbereitungszeit ist beendet!"	Dann erfolgt das Kommando:
"Start!"	Ein Wettkampf gilt in dem Augenblick als begonnen, wenn vom Schiessleiter das Kommando START gegeben wurde (ISSF-Art. 8.6.4.2.1). Probeschüsse (in unbeschränkter Anzahl) dürfen nur vor Beginn des Wettkampfes abgegeben werden. Sobald der erste Wettkampfschuss abgegeben wurde, sind keine weiteren Probeschüsse mehr zulässig, ausser mit Erlaubnis der Jury in Zusammenhang mit diesen Regeln (ISSF-Art. 8.6.4.4.2). Das Wechseln der Scheiben erfolgt normalerweise durch die Schützen selbst unter Aufsicht der Standaufsicht. Für das Beschiessen der richtigen Scheiben ist der Schütze selbst verantwortlich (ISSF-Art. 8.6.3.1.1.1). Pro Wettkampfscheibe darf nur 1 Schuss geschossen werden. Unmittelbar nach jeder Serie von 10 Schüssen muss der Schütze die 10 Scheiben auf einem dafür vorgesehenen Platz für den Schreiber ablegen. Dieser muss sie in einen versperrbaren Behälter legen, in dem sie von dazu befugtem Personal zum Auswertungsbüro gebracht werden (ISSF-Art. 8.6.3.1.1.2). Vor Beendigung der Schiesszeit muss der Schiessleiter die Schützen über die verbleibenden zehn (10) Minuten und fünf (5) Minuten vor Ende der Schiesszeit über Lautsprecher informieren (ISSF-Art. 8.6.4.4.1).
"Noch 10 Minuten!" "Noch 5 Minuten!"	Nach dem Ablauf der Wettkampfzeit (105 Minuten für 60-Schuss-Programm inkl. Probeschüsse; 75 Minuten für 40-Schuss-Programm inkl. Probeschüsse) erfolgt das

	Kommando:
"Stop!"	Schüsse, die nach Ablauf der offiziellen Zeit abgegeben werden, sind als Fehler (Null) zu werten, es sei denn, die Standaufsicht oder Jury hat Zeitverlängerung genehmigt. Am Schluss des Wettkampfes erfolgt das Kommando:
"Entladen!"	

4.2.1 Spezielle Regeln 10m Luftpistolenwettbewerb

ISSF-Artikel	
6.11.4.1	Löst ein Schütze während der Vorbereitungszeit die Treibladung aus , erhält er für die erste Regelverletzung eine VERWARNUNG. Für jeden weiteren Verstoss erhält er einen RINGABZUG von zwei (2) Ringen vom niedrigsten Schusswert der ersten Wettkampfserie.
6.11.4.1.1	Nach dem Aufziehen der ersten Wettkampfscheibe wird jedes Auslösen der Treibladung , bei dem die Scheibe nicht getroffen wird, als Fehler gewertet, unabhängig davon, ob ein Geschoss geladen war oder nicht. Trockenschieszen ohne Auslösung der Treibladung ist, ausser im Finale, gestattet.
6.11.4.1.2	Wenn ein Schütze seinen Gas- oder Luftzylinder wechseln oder füllen will, muss er hierzu den Schützenstand verlassen (die Erlaubnis hierfür muss eingeholt werden).
6.11.7.2.1	Gibt ein Schütze auf eine seiner Wettkampfscheibe mehr Schüsse , als im Programm des Wettbewerbes vorgesehen sind ab, wird er für die ersten zwei (2) derartigen Schüsse nicht bestraft. Für den dritten und alle folgenden derartig falsch platzierten Schüsse wird er mit Abzug von zwei (2) Ringen pro derartigem Schuss in jener Serie bestraft, in welcher sich der Fall ereignet hat. Ausserdem darf er auf eine der folgenden Scheiben nur eine entsprechend geringere Zahl von Schüssen abgeben, so dass die Anzahl der Schüsse nicht die des vorgesehenen Programms übersteigt.

4.3 10m Fünfschüssige Luftpistole Klappscheibenwettbewerb

Technische Grundlagen: **Klappscheiben** (ISSF-Art. 8.20.9)

Andere Festlegungen (ISSF-Art. 8.20.10)

Das Wettkampfprogramm besteht aus 40 Wettkampfschüssen für Männer/Junioren und 30 Wettkampfschüssen für Frauen/Juniorinnen. Der Wettbewerb ist in Serien zu fünf (5) Schuss in je zehn (10) Sekunden eingeteilt. In jeder Serie wird ein (1) Schuss auf jede der fünf **Klappscheiben** in der vorgeschriebenen Zeit abgegeben (ISSF-Art. 8.20.3).

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich an ihren Plätzen ein. Vor Beginn des Wettkampfes muss den

	Schützen auf den ihnen zugeteilten Ständen eine Vorbereitungszeit von 3 Minuten zugestanden werden (ISSF-Art. 8.20.2.1)
"Die Vorbereitungszeit von 3 Minuten beginnt jetzt!"	Während der Vorbereitungszeit sind die Scheiben den Schützen zugedreht. Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie Trockenschüsse sowie Halte- und Zielübungen machen (ISSF-Art. 8.6.4.1). Nach Ablauf der Vorbereitungszeit erfolgt das Kommando:
"Die Vorbereitungszeit ist beendet"	Die Standaufsicht muss die Serie ansagen. Nach dem Kommando LADEN haben sich die Schützen innerhalb (1) einer Minute vorzubereiten (ISSF-Art. 8.20.3.1):
"Zur Probeserie in 10 Sekunden, laden!"	Nach Ablauf von einer (1) Minute gibt die Standaufsicht folgendes Kommando:

4.3.1 Mechanische Scheiben

Die Zeitnahme wird mit Stoppuhren kontrolliert (ISSF-Art. 8.20.3.2.1):

"Achtung 3-2-1 Start!"	Das Kommando START ist das Signal zum Schiessen. Die Zeitabnahme wird mit Stoppuhren kontrolliert. Nach zehn (10) Sekunden:
"STOP!"	Jeder Schuss (Schüsse) nach dem Kommando STOP muss als Fehler (0) gewertet werden.
"Entladen!"	Die Standaufsicht kontrolliert, ob der Befehl überall befolgt worden ist. Die Luftpistolen dürfen von den Schützen vor dem neuen Befehl "Laden!" nicht mehr berührt werden. Nun erfolgt der Befehl:
"Wertung!"	Alle während der Schiesszeit von zehn (10) Sekunden gefallenen Scheiben zählen als Treffer. Jeder Treffer wird als ein (1) Punkt gewertet. Frühe und späte Schüsse werden als Fehler (0) gewertet. Nach jeder Serie von fünf (5) Schüssen müssen die gefallen Scheiben jeder Gruppe gezählt, dem Schützen angesagt und in die Ergebniskarte registriert werden (ISSF-Art. 8.20.3.3). Nun erfolgen die Kommandos der folgenden Wettkampfserien analog im Ablauf der Probeserie:

"Zur ersten Wettkampfserie

"Zur zweiten Wettkampfserie

"dritten ... vierten u.s.w

4.3.2 Elektronische Scheiben



Bei elektronisch kontrollierter Zeitnahme (ISSF-Art. 8.20.3.2.2):

"Achtung!"
 "3-2-1 START!"

Die Rotlichter müssen eingeschaltet werden. Das Kommando **START** ist das Signal, den Zeitmechanismus zu starten. Die Rotlichter erlöschen und geben das Signal zum Schiessen.

Nach zehn (10) Sekunden:

Die Rotlichter gehen an und die Scheiben werden blockiert.

4.3.3 Spezielle Regeln Klappscheibenwettbewerb

ISSF-Artikel	
8.20.2.2	Vor jeder Serie hat der Schütze den Arm zu senken. Die Pistole darf auf der Ablage oder dem Schiesstisch aufgestützt werden.
8.20.2.3	Die Serie gilt mit dem Kommando ACHTUNG als begonnen. Jeder danach abgegebene Schuss wird als Wettkampfschuss gewertet.
8.20.2.4	Während des offiziellen Trainings müssen 10m Luftpistolen-Papierscheiben verfügbar sein, damit die Schützen ihre Visiere einstellen können (siehe ISSF-Art. 6.3.2.6).
8.20.2.5	Vor jedem Durchgang ist eine (1) Probserie von fünf (5) Schuss in zehn (10) Sekunden erlaubt.
8.20.2.6	Das gesamte Schiessen (Probe- und Wettkampfserien) erfolgt auf Kommando . Schützen des gleichen Standabschnittes müssen zur gleichen Zeit schiessen; es kann aber auch von der Organisation so eingeteilt werden, dass mehrere Standabschnitte zugleich unter zentralem Kommando schiessen.

6.12	Defekte
------	---------

4.4 10m Fünfschüssige Luftpistole Standardwettbewerb

Technische Grundlagen: Eine (1) feststehende Pistolenscheibe (ISSF-Art. 6.3.2.6)
Andere Festlegungen (ISSF-Art. 8.20.10)

Das Wettkampfprogramm besteht aus 40 Wettkampfschüssen für Männer/Junioren und 30 Wettkampfschüssen für Frauen/Juniorinnen. Der Wettbewerb ist in Serien zu fünf (5) Schuss in je zehn (10) Sekunden eingeteilt. In jeder Serie werden fünf (5) Schuss auf eine (1) feststehende Pistolenscheibe (ISSF-Art. 6.3.2.6) in der vorgeschriebenen Zeit abgegeben (ISSF-Art. 8.20.4).

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich an ihren Plätzen ein. Vor Beginn des Wettkampfes muss den Schützen auf den ihnen zugeteilten Ständen eine Vorbereitungszeit von 3 Minuten zugestanden werden (ISSF-Art. 8.20.2.1).
"Die Vorbereitungszeit von 3 Minuten beginnt jetzt!"	Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie Trockenschüsse sowie Halte- und Zielübungen machen (ISSF-Art. 8.6.4.1). Nach Ablauf der Vorbereitungszeit erfolgt das Kommando:
"Die Vorbereitungszeit ist beendet"	Die Standaufsicht muss die Serie ansagen. Nach dem Kommando LADEN haben sich die Schützen innerhalb (1) einer Minute vorzubereiten (ISSF-Art. 8.20.4.1).
"Zur Probeserie in 10 Sekunden, laden!"	Nach Ablauf von einer (1) Minute gibt die Standaufsicht folgendes Kommando:
"Achtung 3-2-1 Start!"	Das Kommando START ist das Signal zum Schiessen. Die Zeitabnahme wird mit der Stoppuhr kontrolliert. Nach zehn (10) Sekunden:
"STOP!"	Jeder Schuss (Schüsse) nach dem Kommando STOP muss als Fehler (0) gewertet werden.
"Entladen!"	Die Standaufsicht kontrolliert, ob der Befehl überall befolgt worden ist. Die Luftpistolen dürfen von den Schützen vor dem neuen Befehl "Laden!" nicht mehr berührt werden. Nun erfolgt der Befehl:
"Wertung!"	Alle in der Schiesszeit von zehn (10) Sekunden

	den geschossenen Schüsse werden gewertet. Frühe oder späte Schüsse werden als Fehler (0) gewertet (ISSF-Art. 8.20.4.3). Nun erfolgen die Kommandos der folgenden Wettkampfserien analog im Ablauf der Probeserie:
"Zur ersten Wettkampfserie "Zur zweiten Wettkampfserie "dritten ... vierten usw.	

4.4.1 Spezielle Regeln Standardwettbewerb

ISSF-Artikel	
8.20.2.2	Vor jeder Serie hat der Schütze den Arm zu senken. Die Pistole darf auf der Ablage oder dem Schiesstisch aufgestützt werden.
8.20.2.3	Die Serie gilt mit dem Kommando ACHTUNG als begonnen. Jeder danach abgegebene Schuss wird als Wettkampfschuss gewertet.
8.20.2.4	Während des offiziellen Trainings müssen 10m Luftpistolen-Papierscheiben verfügbar sein, damit die Schützen ihre Visiere einstellen können (siehe ISSF-Art. 6.3.2.6).
8.20.2.5	Vor jedem Durchgang ist eine (1) Probeserie von fünf (5) Schuss in zehn (10) Sekunden erlaubt.
8.20.2.6	Das gesamte Schiessen (Probe- und Wettkampfserien) erfolgt auf Kommando . Schützen des gleichen Standabschnittes müssen zur gleichen Zeit schiessen; es kann aber auch von der Organisation so eingeteilt werden, dass mehrere Standabschnitte zugleich unter zentralem Kommando schiessen.
6.12	Defekte

4.5 50m Pistole

Technische Grundlagen: **Pistolen Wettbewerbstabelle** (ISSF-Art. 8.8)

Pistolen Festlegungstabelle (Maximalwerte; ISSF-Art. 8.9)

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich an ihren Plätzen ein. Vor Beginn des Wettkampfes muss den Schützen auf den ihnen zugeteilten Ständen eine Vorbereitungszeit von 10 Minuten bei aufgezogenen Probescheiben zugestanden werden (ISSF-Art. 8.6.4 ff).
"Die Vorbereitungszeit von 10 Minuten beginnt jetzt!"	Während der Vorbereitungszeit sind die Scheiben den Schützen zugedreht. Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie Trockenschüsse sowie Halte-

	und Zielübungen machen (ISSF-Art. 8.6.4.1). Nach Ablauf der Vorbereitungszeit erfolgt das Kommando:
"Die Vorbereitungszeit ist beendet"	Dann erfolgt das Kommando:
"Start!"	<p>Ein Wettkampf gilt in dem Augenblick als begonnen, wenn vom Schiessleiter das Kommando START gegeben wurde (ISSF-Art. 8.6.4.4.1).</p> <p>Probeschüsse (in unbeschränkter Anzahl) dürfen nur vor Beginn des Wettkampfes abgegeben werden. Sobald der erste Wettkampfschuss abgegeben wurde, sind keine weiteren Probeschüsse mehr zulässig, ausser mit Erlaubnis der Jury in Zusammenhang mit diesen Regeln. Jeder nicht im Einklang mit dieser Regel abgegebene Probeschuss ist als Fehlschuss im Wettkampf zu werten (ISSF-Art. 8.6.4.4.2).</p> <p>Werden automatische Scheibenzug- oder Scheibenwechselanlagen verwendet, kann der Schütze das Wechseln seiner Scheiben entweder selbst kontrollieren oder die Kontrolle vom Schreiber vornehmen lassen. In jedem Fall ist der Schütze für das Beschiessen der richtigen Scheibe selbst verantwortlich (ISSF-Art. 8.6.3.1.2.1).</p> <p>Vor Beendigung der Schiesszeit muss der Schiessleiter die Schützen über die verbleibenden zehn (10) Minuten und fünf (5) Minuten bis Ende der Schiesszeit über Lautsprecher informieren (ISSF-Art. 8.6.4.4.4.1).</p>
"Noch 10 Minuten!" "Noch 5 Minuten!"	
	Nach dem Ablauf der Wettkampfzeit (120 Minuten für 60-Schuss-Programm inkl. Probeschüsse) erfolgt das Kommando:
"STOP!"	<p>Schüsse, die nach Ablauf der offiziellen Zeit abgegeben werden, sind als Fehler (Null) zu werten, es sei denn, die Standaufsicht oder Jury hat Zeitverlängerung genehmigt.</p> <p>Am Schluss des Wettkampfes erfolgt das Kommando:</p>
"Entladen!"	

4.5.1 Spezielle Regeln 50m Pistolenwettbewerb

ISSF-Artikel	
8.6.4.6.1	Ist der Wettbewerb in zwei Halbprogramme aufgeteilt, so muss jedes Halbprogramm aus 30 Wettkampfschüssen bestehen. Zu Beginn eines jeden Halbprogramms können beliebig viele Probeschüsse abgegeben werden. Die Schiesszeit für jedes Halbprogramm beträgt eine (1) Stunde.

4.6 25m Pistole und 25m Zentralfeuerpistole

Technische Grundlagen: **Pistolen Wettbewerbstabelle** (ISSF-Art. 8.8)

Pistolen Festlegungstabelle (Maximalwerte; ISSF-Art. 8.9)

Das Wettkampfprogramm für jeden Wettbewerb besteht aus 60 Schüssen unterteilt in zwei (2) Durchgänge zu je 30 Schuss (ISSF-Art. 8.6.4.9):

- 1. Präzision: sechs (6) Serien zu je fünf (5) Schuss, in je 5 Minuten
- 2. Schnellfeuer (Duell) sechs (6) Serien zu je fünf (5) Schuss, im 3/7" Intervall

4.6.1 Präzisionsdurchgang (8.6.4.4.2)

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich an ihren Plätzen ein. Vor Beginn des Wettkampfes muss den Schützen auf den ihnen zugeteilten Ständen eine Vorbereitungszeit von 5 Minuten bei aufgezogenen Probescheiben zugestanden werden (ISSF-Art. 8.6.4.1.3).
"Die Vorbereitungszeit von 5 Minuten beginnt jetzt!"	Während der Vorbereitungszeit sind die Scheiben den Schützen zugekehrt. Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie Trockenschüsse sowie Halte- und Zielübungen machen (ISSF-Art. 8.6.4.1.2). Nach Ablauf der Vorbereitungszeit erfolgt das Kommando:
"Die Vorbereitungszeit ist beendet"	Die Standaufsicht muss das Kommando LA-DEN geben. Nach dem Kommando LADEN haben sich die Schützen innerhalb einer (1) Minute mit der angegebenen Anzahl von Patronen vorzubereiten. Das Schiessen beginnt mit dem entsprechenden Kommando oder Signal (ISSF-Art. 8.6.4.4.2.1).
"Zur Probeserie in 5 Minuten, laden!"	Die Schützen laden (5 Patronen) und machen sich bereit. Nach einer (1) Minute erfolgt das Kommando:
"Start!"	Der Wettkampf beginnt in dem Augenblick, in dem die Standaufsicht das Kommando

	<p>"Start!" gibt. Gleichzeitig kann der Start optisch durch ein kurzes Weg- und Zudrehen der Scheiben signalisiert werden.</p> <p>Nach 5 Minuten werden die Scheiben weggedreht und die Standaufsicht befiehlt:</p>
"Stop, entladen!"	<p>Schützen, die ausser zum Zweck des Entladens nach den Kommandos STOP oder UNLOAD eine Pistole oder ein Magazin ohne Erlaubnis der Standaufsicht in die Hand nehmen, können disqualifiziert werden (ISSF-Art. 6.2.7.5).</p> <p>Nun erfolgt der Befehl:</p>
"Zeigen!"	<p>Bei Transportanlagen erfolgt nun der Transport der Scheiben und anschliessend wird ausgewertet. Die Schusswerte werden durch den Auswerter gewertet. Im Zweifelsfalle muss mit der entsprechenden Schusslochlehre abgestochen werden. Dazu sind die Scheiben flach auf ein Auswertebrett zu legen. Der Auswerter zeigt die Schusslage und gibt dem Standblattschreiber die Schusswerte an, der diese Werte auf das Standblatt einträgt und das Resultat jeweils dem Auswerter quittiert. Danach werden die Schusslöcher verklebt oder die Einsatzkartons ausgetauscht. Nach Beendigung der Auswertung wird die Scheibenanlage nach vorne transportiert. Die Scheiben sind in Sichtstellung.</p> <p>Nun erfolgt der Befehl:</p>
"Zur 1. (2./3./4./5./6.) Serie in 5 Minuten, laden!"	<p>Die Schützen laden (5 Patronen) und machen sich bereit.</p> <p>Nach einer (1) Minute erfolgt das Kommando:</p>
"Start!"	<p>Nun wiederholt sich der gleiche Vorgang wie bereits vor-gängig beschrieben.</p>
Kommandos und Vorgänge bleiben für alle 6 Wettkampfsereien gleich. Die Schiesszeit für die Wettkampfsereien beträgt je 5 Minuten. Fernrohrbeobachtung gestattet.	
	<p>Am Schluss des Wettkampfes erfolgt das Kommando:</p>
"Entladen, Waffenkontrolle!"	

4.6.2 Schnellfeuerdurchgang

Für jede Serie wird die Scheibe fünf (5) Mal dem Schützen zugedreht, oder bei elektronischen Scheiben leuchten die grünen Lichtsignale, für je drei (3) Sekunden (+ 0,2 Sekunden - 0,0 Sekunden). Die Zeit zwischen dem Zudrehen der Scheibe (abgewandte Seite zeigt zum Schützenstand), oder bei Elektronischen Scheiben leuchten die roten Lichtsignale, beträgt sieben (7) Sekunden ($\pm 1,0$ Sekunde). Bei jedem Erscheinen der Scheibe (Zudrehung der Scheibe / Grünphase) darf nur ein (1) Schuss abgegeben werden. (ISSF-Art. 8.6.4.4.3.1).

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich an ihren Plätzen ein. Vor Beginn des Wettkampfes muss den Schützen auf den ihnen zugeteilten Ständen eine Vorbereitungszeit von 3 Minuten bei aufgezogenen Probescheiben zugestanden werden (ISSF-Art. 8.6.4.1.3).
"Die Vorbereitungszeit von 3 Minuten beginnt jetzt!"	Während der Vorbereitungszeit sind die Scheiben den Schützen zugedreht. Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie Trockenschüsse sowie Halte- und Zielübungen machen (ISSF-Art. 8.6.4.1.2).
	Alle Schützen schießen sowohl die Probesserie als auch die Wettkampfserien zur selben Zeit und nach dem selben Kommando (ISSF-Art. 8.6.4.3.2):
"Die Vorbereitungszeit ist beendet"	
"Zur Probesserie, laden!"	Alle Schützen laden innerhalb von einer (1) Minute. Nach einer (1) Minute erfolgt das Kommando:
"Achtung!"	Die roten Lichter werden eingeschaltet, oder bei Papierscheiben werden die Scheiben in die Eckstellung gedreht. Nach einer Pause von sieben (7) Sekunden (± 1.0 Sekunde) kommt entweder das grüne Licht oder die Scheiben werden in Sichtstellung gedreht. Vor jedem Schuss muss der Schütze den Arm senken und die READY-Stellung einzunehmen. Der Arm muss bewegungslos sein bevor das grüne Licht aufleuchtet bzw. die Scheiben erscheinen (siehe auch ISSF-Art. 8.6.1.2, ISSF-Art. 8.6.1.3 und ISSF-Art. 8.6.1.4). Während der Serie darf die Pistole nicht auf der Bank oder dem Schiesstisch abgestützt

	werden.
"Entladen!"	Schützen, die ausser zum Zweck des Entladens nach den Kommandos STOP oder ENTLADEN eine Pistole oder ein Magazin ohne Erlaubnis der Standaufsicht in die Hand nehmen, können disqualifiziert werden (ISSF-Art. 6.2.7.5). Nun erfolgt der Befehl:
"Zeigen!"	Bei Transportanlagen erfolgt nun der Transport der Scheiben und anschliessend wird ausgewertet. Die Schusswerte werden durch den Auswerter gewertet. Im Zweifelsfalle muss mit der entsprechenden Schusslochlehre abgestochen werden. Dazu sind die Scheibenrahmen flach zu legen. Der Auswerter zeigt die Schusslage und gibt dem Standblattschreiber die Schusswerte an, der diese Werte auf das Standblatt einträgt und das Resultat jeweils dem Auswerter quittiert. Danach werden die Schusslöcher verklebt. Nach Beendigung der Auswertung wird die Scheibenanlage nach vorn transportiert. Die Scheiben sind in Sichtstellung. Nun erfolgt der Befehl:
"Zur 1. (2./3./4./5./6.) Wettkampfserie, laden!"	Die Schützen laden (5 Patronen) und machen sich bereit. Nach einer (1) Minute erfolgt das Kommando:
"Achtung!"	
Nun wiederholen sich für alle Wettkampfserien die gleichen Kommandos und Vorgänge wie bereits vorgängig beschrieben.	
	Am Schluss des Wettkampfes erfolgt das Kommando:
"Entladen, Waffenkontrolle!"	

4.7 25m Standardpistole

Technische Grundlagen: **Pistolen Wettbewerbstabelle** (ISSF-Art. 8.8)
Pistolen Festlegungstabelle (Maximalwerte; 8.9)

Das Wettkampfprogramm besteht aus 60 Schüssen, unterteilt in drei (3) Durchgänge zu je 20 Schuss. Jeder Durchgang besteht aus vier (4) Serien zu je 5 Schuss (ISSF-Art. 8.6.4.5):

- 1. Durchgang vier (4) Serien je 5 Schuss in je 150 Sekunden
- 2. Durchgang vier (4) Serien je 5 Schuss in je 20 Sekunden
- 3. Durchgang vier (4) Serien je 5 Schuss in je 10 Sekunden

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	<p>Die Schützen richten sich an ihren Plätzen ein.</p> <p>Vor Beginn des Wettkampfes muss den Schützen auf den ihnen zugeteilten Ständen eine Vorbereitungszeit von 5 Minuten bei aufgezogenen Probescheiben zugestanden werden (ISSF-Art. 8.6.4.1.3).</p>
"Die Vorbereitungszeit von 5 Minuten beginnt jetzt!"	<p>Während der Vorbereitungszeit sind die Scheiben den Schützen zugekehrt. Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie Trockenschüsse sowie Halte- und Zielübungen machen (ISSF-Art. 8.6.4.1.2).</p> <p>Nach Ablauf der Vorbereitungszeit erfolgt das Kommando:</p>
"Die Vorbereitungszeit ist beendet"	<p>Die Standaufsicht muss die Serie ansagen. Nach dem Kommando LADEN haben sich die Schützen innerhalb einer (1) Minute mit der angegebenen Anzahl von Patronen vorzubereiten.</p> <p>Das Schiessen beginnt mit dem entsprechenden Kommando:</p>
	<p>Vor Beginn des Wettkampfes ist eine (1) Probeserie von fünf (5) Schuss in einem Zeitlimit von 150 Sekunden erlaubt (ISSF-Art. 8.6.4.5.1).</p>
	<p>Die Standaufsicht muss vor dem Kommando LADEN die Zeit der Serie ansagen (z.B. 150 Sekunden Serie, oder 20 Sekunden Serie usw.), oder die Serie muss durch Nummern entsprechender Grösse für den Schützen sichtbar sein. Nach dem Kommando LADEN haben sich die Schützen innerhalb einer (1) Minute vorzubereiten.</p>
"Zur Probeserie in 150 Sekunden, laden!"	<p>Die Schützen laden (5 Patronen) und machen sich bereit.</p> <p>Nach einer (1) Minute erfolgt das Kommando:</p>
"Achtung!"	<p>Das rote Licht wird eingeschaltet, oder die Scheibe wird weggedreht. Nach 7 Sekunden (+/- 1.0 Sekunde) wird das grüne Licht eingeschaltet, oder die Scheibe wird dem Schützen zugekehrt (ISSF-Art. 8.6.4.5.3).</p>

	<p>Vor jeder Serie (ausgenommen 150 Sekunden) hat der Schütze den Arm zu senken und die READY-Stellung einzunehmen. Der Arm darf nicht bewegt werden, bevor das grüne Licht aufleuchtet oder die Scheibe erscheint (ISSF-Art. 8.6.4.10.4).</p> <p>Nach Ablauf der Serie befiehlt die Standaufsicht:</p>
"Entladen!"	<p>Schützen, die ausser zum Zweck des Entladens nach den Kommandos STOP oder ENTLADEN eine Pistole oder ein Magazin ohne Erlaubnis der Standaufsicht in die Hand nehmen, können disqualifiziert werden (ISSF-Art. 6.2.7.5).</p> <p>Nun erfolgt der Befehl:</p>
"Zeigen!"	<p>Bei Transportanlagen erfolgt nun der Transport der Scheiben und anschliessend wird ausgewertet. Die Schusswerte werden durch den Auswerter gewertet. Im Zweifelsfalle muss mit der entsprechenden Schusslochlehre abgestochen werden. Dazu sind die Scheiben flach auf ein Auswertbrett zu legen. Der Auswerter zeigt die Schusslage und gibt dem Standblattschreiber die Schusswerte an, der diese Werte auf das Standblatt einträgt und das Resultat jeweils dem Auswerter quittiert. Danach werden die Schusslöcher verklebt.</p> <p>Nach Beendigung der Auswertung wird die Scheibenanlage nach vorn transportiert. Die Scheiben sind in Sichtstellung.</p> <p>Nun erfolgt der Befehl:</p>
"Zur 1. (2./3./4.) Wettkampfserie in 150 Sekunden, laden!"	<p>Die Schützen laden (5 Patronen) und machen sich bereit.</p> <p>Nach einer (1) Minute erfolgt das Kommando:</p>
"Achtung!"	
<p>Nun wiederholen sich für alle Wettkampfserien die gleichen Kommandos und Vorgänge wie bereits vorgängig beschrieben.</p> <p>Kommandos und Vorgänge bleiben sich auch für die je 4 Serien in 20 und 10 Sekunden gleich. Die Veränderung erfolgt lediglich in den jeweiligen Schiesszeiten.</p>	
	<p>Am Schluss des Wettkampfes erfolgt das Kommando:</p>
"Entladen, Waffenkontrolle!"	

4.8 25m Schnellfeuerpistole

Technische Grundlagen: **Pistolen Wettbewerbstabelle** (ISSF-Art. 8.8)

Pistolen Festlegungstabelle (Maximalwerte; ISSF-Art. 8.9)

Das Wettkampfprogramm besteht aus 60 Schüssen. Es werden zwei (2) Durchgänge zu je 30 Schuss geschossen. Jeder Durchgang besteht aus sechs (6) Serien zu je fünf (5) Schuss; davon werden 2 Serien in je 8 Sekunden, 2 Serien in je 6 Sekunden und 2 Serien in je 4 Sekunden geschossen. In jeder Serie wird ein (1) Schuss auf jede der fünf Scheiben in der vorgeschriebenen Zeit abgegeben (ISSF-Art. 8.6.4.3).

Kommando	Vorgang
"Schützen, Stände belegen!"	Die Schützen richten sich an ihren Plätzen ein. Vor Beginn des Wettkampfes muss den Schützen auf den ihnen zugeteilten Ständen eine Vorbereitungszeit von 3 Minuten bei aufgezogenen Probescheiben zugestanden werden (ISSF-Art. 8.6.4.1.3).
"Die Vorbereitungszeit von 3 Minuten beginnt jetzt!"	Während der Vorbereitungszeit sind die Scheiben den Schützen zugekehrt. Während der Vorbereitungszeit dürfen die Schützen an der Feuerlinie Trockenschüsse sowie Halte- und Zielübungen machen (ISSF-Art. 8.6.4.1.2). Nach Ablauf der Vorbereitungszeit erfolgt das Kommando:
"Die Vorbereitungszeit ist beendet"	Vor dem Kommando LADEN muss die Standaufsicht die Zeit, in der die Serie geschossen wird, ansagen (z.B. "8-Sekunden-Serie" oder "6-Sekunden-Serie" usw.) oder die Serienzeit muss auf irgendeine Weise angezeigt werden, z.B. durch ein entsprechend grosses, für den Schützen sichtbares Zahlenschild. Wenn die Standaufsicht das Kommando LADEN gibt, haben sich die Schützen unverzüglich innerhalb einer (1) Minute auf die zu schiessende Wettkampfsrie vorzubereiten (ISSF-Art. 8.6.4.3.4). Das Schiessen beginnt mit dem entsprechenden Kommando:
"Zur Probeserie in 8 Sekunden, laden!"	Die Schützen laden (5 Patronen) und machen sich bereit. Nach einer (1) Minute erfolgt das Kommando:
"Achtung!"	Die roten Lichter werden eingeschaltet, oder bei Papierscheiben werden die Scheiben in die Eckstellung gedreht (ISSF-Art. 8.6.4.3.5).

<p>"3-2-1-START!"</p>	<p>Das Kommando START ist das Signal den Zeitmechanismus für die Grünlichtschaltung oder die Scheibendrehung gemäss den einschlägigen Regeln zu starten (ISSF-Art. 8.6.4.3.5).</p> <p>Vor jeder Serie hat der Schütze den Arm zu senken und die BEREIT-Stellung einzunehmen. Der Arm darf nicht bewegt werden, bevor das grüne Licht aufleuchtet oder die Scheibe erscheint (ISSF-Art. 8.6.4.3.6).</p> <p>Nach drei (3) Sekunden (± 1.0 Sekunde) müssen die Scheiben dem Schützen zuge dreht werden bzw. muss das grüne Licht aufleuchten. Die Vorlaufzeit soll während des gesamten Wettkampfes gleich sein. In jeder Serie soll der Schütze fünf (5) Schuss schießen. Sobald sich die Scheiben zu drehen beginnen oder das grüne Licht aufleuchtet, darf der Schütze die Pistole heben (ISSF-Art. 8.6.4.8.7).</p> <p>Eine Serie gilt mit dem Kommando ACHTUNG als begonnen. Jeder danach abgegebene Schuss wird als Wettkampfschuss gewertet.</p> <p>Nach Ablauf der Serie befiehlt die Standaufsicht:</p>
<p>"Entladen!"</p>	<p>Schützen, die ausser zum Zweck des Entladens nach den Kommandos STOP oder ENTLADEN eine Pistole oder ein Magazin ohne Erlaubnis der Standaufsicht in die Hand nehmen, können disqualifiziert werden (ISSF-Art. 6.2.7.5).</p> <p>Nun erfolgt der Befehl:</p>
<p>"Zeigen!"</p>	<p>Bei Transportanlagen erfolgt nun der Transport der Scheiben und anschliessend wird ausgewertet. Die Schusswerte werden durch den Auswerter gewertet. Im Zweifelsfalle muss mit der entsprechenden Schusslochlehre abgestochen werden. Dazu sind die Scheibenrahmen flach zu legen. Der Auswerter zeigt die Schusslage und gibt dem Standblattschreiber die Schusswerte an, der diese Werte auf das Standblatt einträgt und das Resultat jeweils dem Auswerter quittiert. Danach werden die Schusslöcher verklebt.</p> <p>Nach Beendigung der Auswertung wird die Scheibenanlage nach vorn transportiert. Die</p>

	Scheiben sind in Sichtstellung. Nun erfolgt der Befehl:
"Zur 1. Wettkampfserie in 8 Sekunden, laden!"	Die Schützen laden (5 Patronen) und machen sich bereit. Nach einer (1) Minute erfolgt das Kommando:
"Achtung!" "3-2-1-START!"	
Nun wiederholen sich für alle Wettkampfserien die gleichen Kommandos und Vorgänge wie bereits vorgängig beschrieben. Kommandos und Vorgänge bleiben sich auch für die je 2 Serien in 6 und 4 Sekunden gleich. Die Veränderung erfolgt lediglich in den jeweiligen Schiesszeiten.	
	Am Schluss des Wettkampfes erfolgt das Kommando:
"Entladen, Waffenkontrolle!"	

5. Schlussbestimmungen

Die vorliegende Arbeitshilfe

- ersetzt alle früheren Regelungen der Kommandos und Abläufe der Pistolenwettkämpfe.
- wurde von der Abteilung Pistole im November 2009 genehmigt.
- tritt am 1. Januar 2010 in Kraft.

SCHWEIZER SCHIESSSPORTVERBAND

Der Chef	Der Ressortleiter
Abteilung Pistole	Technik

H. Sameli

U. Blaser

Anhänge

- Deckblatt der Regeln und Bestimmungen der ISSF, Ausgabe 2005, erster Druck 01/2006
- Merkblatt "Zweihändiges Schiessen mit der Ordonnanzwaffe" (Reg.-Nr. 4.02.27)