



## 25m Sportpistol

### Individuellt

#### Reglemente, se även kap 6 och kap 8

#### 1. Allmänt

(I Engelska original används ej punkter på reglerna, liksom att turordning i Svenska översättningen är samma som snabbpistol, dock överensstämmer reglerna).

a) Kvalificering: Ett eller flera skjutlag beroende på bankapacitet.

#### **Banor**

b) 25m banor används för matchen.

#### **Tavlor**

c) EST ska användas (SvSF papperstavlor kan användas med SvSF korrigeringar, ange taveltyp i anmälan).

#### **Markering i kvalificering**

d) Markering sker med heltal, resultat förs inte vidare till finalen.

#### **Markering i final**

e) Markering sker träff/miss, motsv 10,2 poäng. (SvSF Finalspegel med träff 10,3 får användas, om inte finalspeglar eller decimaltolk finns tillhanda, kan ring 10 eller 9 användas som träffområde).

#### 2. Kvalificering

a) Kvalificeringsmatch genomförs med en 60 skotts match delad på två omgångar om vardera 30 skott. (8.7.6.4)

#### **Skyttarna till skjutlinjen**

b) Skyttarna i respektive skjutlag kallas till skjutlinjen tretton minuter före start.

#### **Förberedelse- och provskottstider**

c) Tre minuters förberedelse tid gäller för både precisionsomgång som snabbomgång. Före varje omgång får skyttarna skjuta en provserie om fem skott.

#### **Genomförande**

d) Varje omgång genomförs som en 30 skotts match, precision respektive snabbskjutning.

#### **Nästa skjutlag**

e) Om det är flera skjutlag, måste det vara en paus om minst femton minuter mellan sista serien och det att nästa skjutlag kallas till skjutlinjen, så att skyttarna hinner lämna skjutplatserna och att funktionärer hinner förbereda banan.

**Kommandon för kvalificeringsomgång:**

- f) Tretton minuter före utsatt starttid, kommenderas **Skyttarna till skjutlinjen**.  
(översättarens not: det är samma tider för prec resp snabb, om än serien är 4 min längre, samt 3 min "oreglerat")
- g) Under fem minuter tillåts skyttarna att plocka fram sin utrustning på skjutbänkarna.  
(Kommentar, oklart om hantering av Pistoler är tillåten).
- h) Därefter kommenderas **Tre minuters förberedelsetid, START**, Efter 3 min,  
**Förberedelsetid, STOPP**.
- i) Efter 30 sekunder, kommenderas **Provserie, LADDA**, Skytten ska då inom en minut förbereda sig och ladda ett magasin med 5 patroner.
- j) Efter en minut, kommenderas **FÄRDIGA** och tavelmekanismen aktiveras (Röda ljuset tänds eller tavlorna svänger bort).  
Efter skjuttiden så kommenderas **PATRON UR**, varefter det är en paus om en minut innan ladda för nästa serie. (SVSF: Vid papperstavlorna ska säkerhetsflagga vara anbringad under markering och får avlägsnas först vid nästa Ladda kommando).
- k) Skjutningen påbörjas efter lämpligt tecken, för EST att lamporna tänds. (Översättarkommentar, regelpunkten synes helt meningslös).
- l) Alla skjutlag måste skjuta klart omgång 1 innan omgång 2 påbörjas.

**Kvalificering till final**

- m) De åtta bästa skyttarna går vidare till final.

**Särskiljning efter grundomgång**

- n) Sker i enlighet med regel 6.15

**3. FINAL**

- a) Final del 1 består av två ranking match'er med fyra skyttar i varje match.
- b) Skjutplatserna märks A, B, R1, C, D på vänstra banan, och E, F, R2, S, H på den högra banan.
- c) Fyra skyttar deltar i respektive rankingmatch.
- d) Placering i grundomgång avgör vilken rankingmatch man skjuter i.
- e) Plac 1, 3, 5 och 7 skjuter rankingmatch 1, på lottade platser.
- f) Plac 2, 4, 6 och 8 skjuter rankingmatch 2, på lottade platser.

(SvSF: Konceptet bygger på två stycken ställ med fem EST tavlor i en finalhall, vid papperstavlorna nyttjas tillgänglig bankapacitet, och serier skjuts på ett utifrån tillgänglig bankapacitet optimalt sätt på gemensamt kommando. Båda rankingmatcherna kan skjutas parallellt)

**Anmälan till final**

- g) Finalisterna ska anmäla sig till förberedelseområdet senast trettio minuter före den annonserade starttiden för finalen.

- h) Alla skyttar ska anmäla sig färdigklädda för tävling och med all tävlingsutrustning som de ska använda under finalen. De ska även medföra kläder för pris ceremonin. Jury och utrustningskontrollanter ska genomföra sina kontroller så snart som möjligt.

#### **Tid för iordningställande av skjutplats**

- i) Skyttarna i rankingmatcherna, ska 20 minuter före starttid ges tillträde till finalbanan för att arrangera sin utrustning. Coach får hjälpa till. Alla ska vara tillbaka på förberedelseområdet 15 minuter före start. (SvSF: OBS att detta inte är förberedelsetid, inga riktövningar etc.)
- j) Pistolväskor eller lådor får inte lämnas kvar på finalbanan (FOP).
- k) Skyttarna i finalen ska vara klara att marschera in nio minuter före start av finalen. En funktionär kontrollerar att finalisterna är färdiga och signalerar till skjutledaren att skyttarna är klara.

#### **4. Ranking matchernas format**

##### **Kommandon**

- a) På kommandot **Finalbanan är färdig**, går skyttarna i båda rankingmatcherna enskilt in på FOP, när respektive skytt och dennes coach går in, ska speaker presentera dessa. Skyttarna ska ställa sig vid sin skjutplats, och stanna där och vara vända mot publiken tills alla skyttar, ansvarig jury medlem och skjutledare är presenterade.
- b) När presentationerna är klara kommenderas: **"Intag era platser"**. Skyttarna i rankingmatch 1 intar sina positioner (Översättarens not; det anges ej, men RM2 skyttarna sätter sig på sina platser på bakre delen av finalbanan).
- c) Efter en minut, där skyttarna får inta skjutställning, kommenderas **Två minuters förberedelsetid – START**, efter 2 minuter, **Förberedelsetid Stopp. Ladda** (Översättarens not, ingen tid anges).
- d) Skyttarna har en minut på sig att fylla på två magasin, inga fler ladda kommandon ges under resten av rankingmatchen. (SvSF, vid skjutning på papperstavlur laddas endast ett magasin per serie på kommando, tid för ladda är en minut).
- e) En minut efter ladda kommando, kommenderas **Provserie...redo** Skyttarna får då stoppa in magasin och släppa fram slutstycke.
- f) Femton sekunder efter kommando redo, kommenderas **Färdiga**, skyttarna intar färdigställning enligt (8.7.2), och målspelet sätts igång (tavlor svänger bort/ röd lampa tänds). Efter sju sekunder svänger tavlorna fram/gröna ljuset tänds för första provskottet. Efter serien kommenderas **Stopp**.
- g) Provserie kommenteras ej.
- h) Tavlorna ställs om i match läge.
- i) När tekniska funktionären ger klartecken, börjar match enligt samma procedur som provserien. **Första serien... redo.. 15 sekunder...Färdiga.... Stopp** (SvSF ev **Patron ur**)
- j) Efter tävlingsserierna, kommenteras kortfattat resultat och ställning.

- k) Skjutledaren fortsätter med kommando enligt i) resten av matchen.

## 5. Tävlingsprocedurer

- a) Alla skyttar startar från noll, fyra skyttar i respektive rankingmatch. Skyttarna skjuter fyra stycken femskotts snabbserier.
- b) Skjutning sker på gemensamt kommando.
- c) Efter fyra serier, avgörs plac 3 och 4 i rankingmatchen.
- d) I resultatlistan rankas 3'orna o 4'orna i respektive rankingsmatch utifrån sina poäng i rankingmatchen, särskiljning genom placering i kvalificeringsomgången.
- e) De två bästa i respektive rankingmatch går vidare till medaljmatchen.
- f) Särskiljning vid eliminering, fortsätter berörda skyttar med erforderligt antal särskiljningsserier.
- g) Om det inte finns någon protest, kommenderas **Rankingmatch 1 är avgjord**.
- h) Alla skyttar anbringar säkerhetsflagga och lägger ner sina pistoler på skjutbänken, och går sedan och sätter sig på sina platser på bakre delen av finalbanan.
- i) Speaker kommenterar vilka skyttar som gått vidare, varefter skjutledaren kommenderar: **Skyttar i Rankingmatch 2, till skjutlinjen**.  
(översättarens kommentar: Tid anges inte, men i snabb har skyttarna har 2 minuter på sig att ta plats vid skjutbänkarna).
- j) Total tid mellan rankingmatcherna är maximalt fem minuter.
- k) Efter en minut, där skyttarna får inta skjutställning, kommenderas **Två minuters förberedelsestid – START**, efter 2 minuter, **Förberedelsestid Stopp. Ladda** (Översättarens not, ingen tid anges).
- l) Rankingmatch 2 genomförs enligt samma procedur som Rankingmatch 1.
- m) Om det inte finns någon protest, kommenderas **Rankingmatch 2 är avgjord**.
- n) Därefter hämtar samtliga skyttar sin utrustning från finalbanan och går till förberedelseområdet. Innan pistoler avlägsnas ska funktionär kontrollera att slutstycket är öppet, säkerhetsflagga är anbringad, magasin är urtagna och tömda. Pistoler ska läggas i väska innan de flyttas från finalbanan.
- o) Banan iordningställs för medaljmatcherna.

## 6. MEDALJ MATCH

### Tävlingsprocedur

- a) Medaljmatchen genomförs tidigast tio minuter efter att rankingmatch 2 är färdig.
- b) Utrustningskontrolljuryn måste bevaka att samma utrustning används i medalj-

som rankingmatch. Pistoler får inte avlägsnas från förberedelseområdet.

- c) Medaljmatch skjuts från plats A&B resp C&D, fördelning enligt följande:
- 2'an i rankingmatch 1 på skjutplats G
  - 1'an i rankingmatch 1 på skjutplats F
  - 1'an i rankingmatch 2 på skjutplats C
  - 2'an i rankingmatch 2 på skjutplats B
- d) Alla skjutere på gemensamt kommando.
- e) När banan är klar, får skyttarna och deras coach'er placera ut sin utrustning och därefter raskt bege sig till förberedelseutrymmet.  
(Översättarens kommentar, ingen tillgänglig tid anges)
- f) Kommentator kallar in skyttarna och deras coach'er genom att ange namn och nation, de marscherar in enskilt och stannar vid sina skjutplatser vända mot publiken.
- g) Jury och skjutledare presenteras inte.

### Kommandon

- h) När presentationerna är klara kommenderas: **Intag era platser.**
- i) Efter *en minut, där skyttarna får inta skjutställning, kommenderas*
- **Ladda**
- j) Skyttarna har en minut på sig att fylla på två magasin, inga fler ladda kommandon ges under resten av medaljmatchen. (SvSF, vid skjutning på papperstavlur laddas endast ett magasin per serie på kommando, tid är en minut).
- k) En minut efter ladda kommando, kommenderas **Provserie...redo.** Skyttarna får då stoppa in magasin och släppa fram slutstycke.
- l) Femton sekunder efter redo kommando, kommenderas **Färdiga**, skyttarna intar färdigställning enligt (8.7.2), och målspelet sätts igång (tavlor svänger bort/ röd lampa tänds). Efter sju sekunder svänger tavlorna fram/gröna ljuset tänds för första provskottet. Efter serien kommenderas **Stopp.**
- m) Tavlorna ställs om i match läge.
- n) När tekniska funktionär ger klartecken, börjar match enligt samma procedur som provserien. Kommendera: **Första serien... Redo.** Skyttarna får då stoppa in magasin och släppa fram slutstycke.  
Femton sekunder efter redo kommando, kommenderas **Färdiga**, skyttarna intar färdigställning enligt (8.7.2), och målspelet sätts igång (tavlor svänger bort/ röd lampa tänds). Efter sju sekunder svänger tavlorna fram/gröna ljuset tänds för en snabbserie. Efter serien kommenderas **Stopp.**

### Timeout

- o) Coach eller skytt får begära en timeout genom att lyfta sin hand under den tid speaker kommenterar efter en serie (OBS ej provserie).
- p) Coach får gå fram och diskutera med skytt under max en minut.
- q) Annan coach får utnyttja begärd timeout, utan att det påverkar möjligheten att

begära egen timeout.

- r) Tid kontrolleras av jury.

#### **Tävlingsprocedur medaljmatch**

- s) Alla skyttar börjar om på 0p och skjuter fyra stycken snabbserier.

#### **Eliminering, 4:e plac**

- t) Efter fyra serier (20 skott), elimineras skytt på fjärde plats. Denne sätter sig vid sin coach.

#### **Bronsmedalj**

- u) Efter ytterligare två serier, totalt sex serier, bestäms bronsmedaljör. Denne sätter sig vid sin coach.

### **7. Guld/ silvermedalj**

- a) De två återstående skyttarna tävlar om guld och silvermedaljer genom att skjuta ytterligare två serier om fem skott (totalt 40 skott).  
Om det efter sju serier (35 skott), skiljer sex träff eller mer, stoppas matchen och **"Gyllene träff"** deklarerar av skjutledaren.  
Vinnare av guld och silvermedalj tillkännages.

- b) Särskiljning vid eliminering, fortsätter berörda skyttar med erforderligt antal särskiljningsserier.

- c) Om särskiljning är klar, och inga protester föreligger kommenderas **"STOPP...PATRON UR – RESULTATEN ÄR SLUTGILTIGA"**.

- d) En funktionär kontrollerar att slutstycken är öppna och att säkerhetsflaggor är anbringade.

#### **Timeout under medaljmatch**

- e) Coach eller skytt får begära en timeout genom att lyfta sin hand under den tid speaker kommenterar efter serier.
- f) Coach får gå fram och diskutera med skytt under max en minut.
- g) Annan coach får utnyttja begärd timeout, utan att det påverkar möjligheten att begära egen timeout.
- h) Tid kontrolleras av jury.

#### **Presentation av medaljörer**

- i) Alla tre medaljörerna samlas i mitten av banan, jurymedlem säkerställer att skyttarna ställer sig i ordning för fotografering.

Speaker presenterar medaljörerna individuellt. Skyttar får hantera vapen, med anbringade säkerhetslinor.

"Bronsmedaljör, representerande ..... är: ....."

"Silvermedaljör, representerande ..... är:....."

"Guldmedaljör, representerande ..... är:....."

**Färdigställning i final**

- j) Om juryn avgör att en tävlande höjer sin arm för tidigt, eller inte sänker den tillräckligt, ska den tävlande bestraffas med ett avdrag om två (2) träffar i den serien (grönt kort). I final ges ingen varning. Om detta upprepas ska den tävlande diskvalificeras (rött kort). För att avgöra ett brott mot färdigställningsregeln måste juryledamöter ge ett tecken (m.a.o. höja en flagga eller kort) visande att en tävlande höjt sin arm för tidigt. Åtminstone två juryledamöter måste visa att förseelsen inträffade före en bestraffning eller diskvalifikation.

**Funktionsfel under finaler**

- k) Funktionsfel får inte hävdas under provserier. Skytt får hävda endast ett funktionsfel under finalens olika delar, i enlighet med ISSF regler. Vid funktionsfel ska en funktionär avgöra om funktionsfelet är godkänt eller icke godkänt. Eventuell omskjutning sker omedelbart, medan övriga skyttar avvaktar och markering sker gemensamt. Skytten har 15 sekunder på sig att göra sig klar för omskjutning. Vid ytterligare funktionsfel markeras de träffar som finns, ingen omskjutning sker.

**Musik & publikstöd**

- a) Under kvalificeringsomgångar och finaler ska det spelas musik (SvSF OBS STIM regler). En entusiastisk och jublande publik uppmuntras och rekommenderas under finalerna.

**Bestraffningar**

- b) Alla övriga bestraffningar enligt ISSF regelverk.

**Oegentligheter**

- c) ISSF Allmänna tekniska regler gäller i alla övriga fall som inte särskilt regleras i dessa regler. Jury avgör övriga oegentligheter med regler för aktuell gren som grund.

**Nationsbeteckning (Dress-Code):**

- d) Skyttar måste följa ISSF Dress Code (Regel 6.20).