

Regelnummer 2.21 Wettbewerbskennzahl 2.50 FF
25 m Pistole/Revolver (2.53/ 2.59/ 2.55/ 2.58)
Kaliber 9x19, .357 Magnum, .44 Magnum, .45 ACP = 40 Schuss + 10 Probe

Sportgerät:

Zugelassen sind Pistolen und Revolver (Gebrauchspistole /Gebrauchsrevolver) ab Kaliber 9x19, .357 Magnum, .44 Magnum, .45 ACP Handballenauflagen, Handgelenkauflagen sowie verstellbare oder orthopädische Griffschalen sind nicht gestattet.

Munition:

Erlaubt ist handelsübliche (auch selbst geladene) Munition, die den geforderten Mindestimpuls (MIP) erreicht. (Sportordnung Teil 2; Seite 20 Tabelle)
Munitionswechsel während des Wettkampfes ist nur mit Genehmigung des Schießleiters gestattet. (Aufsicht)

Schießzeit Wettkampf- und Probeschüsse

Es können Drehanlagen oder Standscheiben verwendet werden.

Anschlag stehend freihändig das Sportgerät darf mit zwei Händen gehalten werden es darf im Voranschlag geschossen werden.

1. Durchgang – Präzisionsscheibe 2 Serien 150 Sekunden je 5 Schuss

Vor Beginn der ersten Wettkampfsreihe 150 Sekunden ist eine Probeserie à fünf Schuss auf die Präzisionsscheibe in 150 Sekunden gestattet.

2. Durchgang – Duellscheibe 2 Serien 20 Sekunden je 5 Schuss

Vor Beginn des Endkampfes/Duell ist eine Probeserie in 20 Sekunden gestattet Duellscheibe.

Das Ergebnis ist zu addieren von beiden Durchgängen.

Regelnummer 2.21 Wettbewerbskennzahl 2.50 FF
25 m Pistole/Revolver (2.53/ 2.59/ 2.55/ 2.58)
Kaliber 9x19, .357 Magnum, .44 Magnum, .45 ACP = 40 Schuss + 10 Probe

Durchführung

Durchgang	Anzahl der Serien/Schüsse	Zeitlimit pro Serie
1	2 vier (5) Serien je fünf (5) Schuss	150 Sekunden Präzisionsscheibe
2	2 vier (5) Serien je fünf (5) Schuss	20 Sekunden Duellscheibe

Der Schiessleiter sagt die Serie und die Wettkampfzeit an.

Nach dem Kommando **LADEN** haben die Schützen ihre Pistole / Revolver mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen innerhalb **einer Minute** zu laden.

Nach dieser Minute erfolgt das Kommando **ACHTUNG**.

Mit dem Kommando 3-2-1-START wird dann die Serie gestartet.

Das Ende der Schießzeit erfolgt mit dem Kommando STOP.