



COMMANDO'S

• Voorbereidingstijd is **3 minuten**

• **1^{ste} commando: "WAPENS LADEN!"**

• **2^{de} commando: "ATTENTIE!"**

• **3^{de} commando: "Kort fluitsignaal"**

• **4^{de} commando: "Kort fluitsignaal"**

• **5^{de} commando: "WAPENS ONTLADEN!"**

• **6^{de} commando: "VOLGEND SCHIETPUNT!"**

• **5^e na laatste serie: "WAPENS ONTLADEN"**

• **6^e tenslotte: "U kunt de baan verlaten"**

Kamervlag is geplaatst

Kamervlag uitnemen. U kunt laden/doorladen en proefaanslagen maken. U heeft hiervoor **1 minuut** de tijd.

U neemt de 'vaardigheid' aan, d.w.z. de schietarm(en)/wapen onder een hoek van maximaal 45 graden t.o.v. de vloer. 2 handige vaardigheid mag wél. Na **3 sec** volgt commando 3.

Hiermee start de serie. *Bij serie 3 zijn er meerdere fluitsignalen omdat deze bestaat uit 3 miniseries. Alternatief voor het fluitsignaal is het wegdraaien van de schijven bij gebruik van een duelinstallatie of een ander akoestisch signaal.*

Betekent **per direct** 'einde tijd'. *Bij serie 3 neemt u hierna opnieuw de 'vaardigheid' aan. Na 3 seconden zal dan nogmaals het startsignaal klinken.*

Magazijn uitnemen, wapen leegmaken en open aan de baancommandant tonen

Schutter loopt op naar volgende schietlijn en wacht op commando "Laden". *(na serie 1,2 en 3 volgt hier opnieuw commando 1)*

Magazijn uitnemen, **wapen 2x doorladen**, kamervlag plaatsen en wapen tonen.

U mag opruimen en de baan verlaten.

SERIES (Er is GEEN PROEFSERIE, alle series: staande houding)

SERIE 1: 6 schoten op Linker schijf, afstand 25 meter, tijd 15 sec



afstand **25 m**  6x  0x in **15 s**



3201/60

SERIE 2: 6 schoten, waarvan 3 op Linker schijf en 3 op Rechter schijf, afstand 20 meter, tijd 10 sec



afstand **20 m**  3x  3x in **10 s**

SERIE 3: 6 schoten op Rechter schijf in 3 sessies van 2 schoten, afstand 15 meter, tijd 3x 3 sec, pauzes 3 sec



afstand **15 m**  0x  2x in **3 s**



Pauze 3 s  0x  2x in **3 s**



Pauze 3 s  0x  2x in **3 s**

SERIE 4: 6 schoten, waarvan 3 op Linker schijf en 3 op Rechter schijf, afstand 10 meter, tijd 6 sec



afstand **10 m**  3x  3x in **6 s**

ALGEMEEN

- Er wordt geschoten met zwaar kaliber (7,65-11,66mm) pistolen/revolvers, **geen magnum**. Afdrukgewicht min. 1360 gram, loop max. 6" (**MP eisen**)
- Er wordt geschoten met licht kaliber (.22LR) pistolen/revolvers (*magazijnen moeten 6 patronen kunnen bergen*) (**KKP eisen**)
- Wapens mogen niet worden geladen met meer patronen dan de patroonhouder kan bevatten.
- Het vullen van de houder met meer patronen dan voor 1 serie is voorgeschreven, is **niet toegestaan**. **Maximaal dus 6 patronen** in de houder!
- Schijven zwaar kaliber: '3201' = **MP schijf 100%**
 - Schijven licht kaliber: '3201/60' = **MP schijf 60%** (*let op: breedte wijkt af van 100% kaart*)
- De baancommandant let op de veiligheid, het fluiten gebeurt door een **aparte official**.
- Er wordt **geen proefserie** geschoten
 - Tussen de series door wordt **NIET afgeplakt** en **NIET geteld**.
- De schutters lopen na elke serie op aanduiding van de baancommandant op naar de volgende schietlijn
- De schutter dient **ALLE 24 patronen** bij zich te dragen, bij voorkeur in 4 patroonhouders a 6 patronen
- Gebruik van een holster is toegestaan op aanduiding van de baancommandant
- Storingen zijn voor **EIGEN REKENING**. Er is geen compensatie of herhaalserie, ongeacht de oorzaak!
- De schutter mag met **1 of 2 handen** schieten
 - Elke verplaatsing met een geladen wapen is **VERBODEN!**
- **Gehoor- én oogbescherming zijn verplicht!** Gebruik van een **kamervlag** is **verplicht!** (*tussen de series wordt géén vlag geplaatst*)
- Aan het einde van de series zitten op elke schijf maximaal **12 treffers**. Bij teveel treffers worden de hoogste treffers afgewaardeerd op 0 (*nul*).
- Voor elke schot vóór het start- of ná het eindsignaal, wordt na afloop van de series de hoogste tellende treffer afgewaardeerd op 0 (*nul*).
- Bij late schoten (*duelinstallatie*) mag de lange kant van het schotgat maximaal 1½x de korte kant bedragen. Zo niet, dan telt het schot als een 0 (*nul*).

U start de wedstrijd met 2 schijven. U krijgt 3 minuten voorbereidingstijd. Er is geen proefserie, u start direct met serie-1. Meteen na serie-1 wordt opgelopen naar de volgende schietlijn en start serie-2. Zo ook met serie 3 en 4. U moet dus alle 24 patronen bij zich dragen. Tussen de series wordt niet geteld of afgeplakt. Kaarten worden ná de wedstrijd geteld. Beide kaarten hebben maximaal 12 treffers. Bij elke treffer méér, wordt de hoogste in mindering gebracht. Schoten buiten de tijd worden aangetekend en daarvoor worden de hoogste treffers in mindering gebracht. Storingen zijn niet toegestaan. U mag wel verder schieten, maar u hebt geen recht op schoten in een herhaalserie. Elke niet verschoten patroon telt dus als een misser. Bij gelijke eindstand is bepalend; de totaalscore op de linker schijf, daarna het aantal x 10, 9, 8... etc. Dit eerst op linker schijf en bij gelijkstand daarna op rechter schijf.

VERLOOP VAN EEN WEDSTRIJD SERVICE PISTOL

- Inschrijven en wapencontrole op de gangbare manier. Wapens voor **zwaar kaliber** moeten voldoen aan de **MP eisen**, hoeven dus niet in het kistje te passen. Enige afwijking is dat Magnum munitie niet is toegestaan bij Service Pistol Zwaar. Voor **licht kaliber** moeten de wapens voldoen aan de **eisen voor KKP**. Moeten dus wél in het ISSF kistje passen. Afwijkend is dat alleen wapens goedgekeurd zijn, waar tenminste 6 patronen in de patroonhouder passen omdat er niet méér patronen mogen worden geladen dan er in de patroonhouder passen.
- De schutters starten op 2 schijven. Voor groot kaliber zijn dit de reguliere Militair Pistool schijven. Voor de klein kaliber variant zijn het verkleinde versies van de MP schijf. Alle bedrukking en maatvoering is hierop 60% van de MP versie. Afwijkend is echter dat in tegenstelling tot de MP schijf, de 60% versie een volledige ring-6 weergeeft. Lengte-breedte verhouding is dus anders.
- Gebruik van **gehoor-** en **oogbescherming** is **verplicht** en dat geldt ook voor het gebruik van een **kamervlag**.
- De schutters krijgen door de baancommandant een schietpunt toegewezen. Er volgt zo nodig een korte uitleg waarna de schutters **3 minuten** de tijd krijgen om hun spullen in gereedheid te brengen. In de voorbereidingstijd mogen alle patroonhouders worden gevuld met **6 patronen**. Méér dan 6 patronen in een houder is niet toegestaan. Indien de houder geen 6 patronen kan bevatten, is het **niet toegestaan** om te starten met een patroon in de kamer. De **kamervlag** is tijdens de voorbereidingstijd **geplaatst**, behalve indien de schutter proefaanslagen maakt. Indien de schutter niet beschikt over 4 patroonhouders, draagt hij/zij de resterende patronen met zich mee. In totaal **24** stuks.
- Na afloop van de 3 minuten, of in de praktijk zodra alle schutters aangeven gereed te zijn, stopt de baancommandant de voorbereidingstijd. Hij deelt mede dat er **géén proefserie** wordt geschoten en geeft een korte uitleg over het verloop van Serie-1. Daarna volgt het commando "**LADEN**". De schutters hebben nu **1 minuut** de tijd om het wapen te laden en proefaanslagen te maken. Indien de schutters ook hun patroonhouder nog moeten vullen, dan behoort dit formeel ook binnen deze minuut te gebeuren.
- Na 1 minuut, of in de praktijk doorgaans zodra iedereen gereed is, volgt het commando "**ATTENTIE**". De schutters nemen hierbij de **vaardigheid** aan. Dit mag naar keuze **enkelhandig** of **tweehandig**. Indien een schutter niet gereed is, dient deze dat aan te geven binnen 3 seconden. Zolang het commando "ATTENTIE" nog niet is gegeven, hoeft de schutter niet in de vaardigheid te staan. Het geladen wapen mag echter in géén geval wijzen in de richting van een punt áchter de schietlijn. In tegenstelling tot Militair Pistool, is het bij Service Pistol ook bij Serie-1 verplicht om deze te verschieten vanuit de vaardigheid. Bij MP mag dit 'vanaf de tafel'.
- **3 seconden** ná het commando "ATTENTIE" wordt een **kort fluitsignaal** gegeven. Met dit startsignaal gaat de tijd lopen. Het is toegestaan om ipv een fluitsignaal een andere akoestisch signaal te gebruiken. De tijdwaarneming en de signalen mogen niet worden beheerd door de baancommandant. Hiervoor moet een **aparte official** worden aangewezen. Deze let uitsluitend op de tijd. De baancommandant let op de veiligheid en signaleert samen met zijn secundant(en) welke schutter er schoten buiten de tijd afvuurt. Deze schoten worden doorgegeven aan de notulist, welke op het formulier bij de schutters aanvinkt hoe vaak er buiten de tijd is gevraagd. Dit mag cumulatief, want het is niet van belang in wélke serie er schoten buiten de tijd vallen.
- Indien tijdens de serie een **storing** optreedt, dan is deze ongeacht de oorzaak voor rekening van de schutter zelf. Er is nooit recht op schoten in herhaalseries. Het is niet nodig om niet afgevuurde patronen te registreren, want deze ontbreken automatisch op de schijf tijdens het tellen van de punten. Na een storing mag de onfortuinlijke schutter overigens wel gewoon meeschieten met de volgende series.
- Zodra de serietijd eindigt, geeft de tijdwaarnemer het **eindsignaal**. Dit is een **kort signaal** en niet een aanhoudend signaal zoals bij Militair Pistool. Indien na dit korte signaal nog een schot valt, wordt deze aangetekend als zijnde "buiten de tijd". Voor elk schot dat buiten de tijd valt, wordt de hoogste score van het resultaat afgetrokken. Hierbij maakt het niet uit op welke kaart is geschoten met het schot dat buiten de tijd viel. De hoogste tellende treffer uit de volledige wedstrijd wordt van het resultaat afgehaald.
- Na het eindsignaal volgt het commando "**WAPENS ONTLADEN**". De schutters zorgen ervoor dat hun wapen **OPEN** staat en de patroonhouder is **verwijderd**. Het wapen wordt **LEEG** getoond aan de baancommandant. Indien tijdens het ontladen een patroon uit het wapen springt, blijft de schutter op zijn plek totdat de baancommandant het wapen heeft gecontroleerd. Bij het ontladen na serie 1, 2 en 3 wordt de kamervlag NIET geplaatst.

- Zodra de wapens veilig zijn bevonden, volgt het commando “**VOLGEND SCHIETPUNT**”. De schutters lopen dan 5 meter richting de kogelvanger naar de volgende schietlijn. Hier krijgen zij een korte uitleg van de volgende serie en wachten zij tot het commando “**LADEN**” wordt gegeven. Hierna volgt hetzelfde ritueel als bij de eerste serie het geval was, met als verschil dat elke serie afwijkend is voor wat betreft afstand, tijd en aantal doelen. Deze series zijn als volgt ingedeeld:

Serie-1: Afstand: **25** meter Tijd: **15** seconden **6** schoten op de **Linker** schijf
Serie-2: Afstand: **20** meter Tijd: **10** seconden **3** schoten op de **Linker** en **3** schoten op de **Rechter** schijf
Serie-3: Afstand: **15** meter Tijd: **3x 3** seconden **3x 2** schoten op de **Rechter** schijf in **3** seconden met pauzes van **3** seconden
Serie-4: Afstand: **10** meter Tijd: **6** seconden **3** schoten op de **Linker** en **3** schoten op de **Rechter** schijf

Uitleg Serie-3: Vanuit de vaardigheid heeft de schutter ná het startsignaal 3 seconden de tijd om 2 schoten te lossen. Daarna volgt een eindsignaal en 3 seconden pauze, waarbinnen de schutter opnieuw de vaardigheid aanneemt. Na 3 seconden pauze volgt opnieuw een startsignaal en lost de schutter in 3 seconden nogmaals 2 schoten. Na die 3 seconden volgt weer een eindsignaal, waarbij de schutter terug gaat in de vaardigheid. Dit herhaalt zich nog een derde keer.

De tijdslijn is dus als volgt: **START > 2 schot in 3 sec > 3s pauze > 2 schot in 3 sec > 3s pauze > 2 schot in 3 sec > STOP**

De signalen klinken op: **0s = START > 3s = stop > 6s = start > 9s = stop > 12s = start > 15s = STOP**

- Tussen de series door worden er **geen punten geteld**. Er wordt tussen de series door dus ook **niet afgeplakt**. Dat gebeurt pas ná de laatste serie. Dit betekent dus dat alle series achter elkaar worden geschoten. Om die reden moet elke schutter ook alle 24 patronen bij zich dragen. Er wordt niet terug gelopen naar de 25m schietstand.
- Na de laatste serie volgen enkele afwijkende handelingen. Na het commando “**WAPENS ONTLADEN**” dienen de schutters de patroonhouder uit het wapen te nemen en vervolgens het wapen zonder houder 2x door te laden en de afsluiter **OPEN** te vergrendelen. De kamervlag dient nu wél te worden geplaatst. Het wapen wordt op deze manier aan de baancommandant getoond. NB: in de praktijk zal het voorkomen dat u het wapen LEEG en OPEN aan de baancommandant moet tonen, waarna deze u toestemming geeft om terug te lopen naar de schietstanden en aldaar de kamervlag te plaatsen. Een wapen dat wordt neergelegd op de schietstand, heeft **ALTIJD** de kamervlag geplaatst en de monding wijst richting de kogelvanger.

Let op! De baancommandant is **extra alert** indien een schutter gebruikt maakt van een klein kaliber sportwapen. Hierbij kan de uitwerpnok aan de reeds verwijderde patroonhouder vast zitten, waardoor een in de kamer aanwezige patroon niet uit het wapen wordt geworpen, maar onder de hulzentrekker blijft haken. Zodra de afsluiter dicht gaat, zit de patroon weer in de kamer en is het wapen geladen.

- Na afloop geeft de baancommandant toestemming om de wapens op te ruimen OF doet hij dit NA het tellen van de punten. De punten kunnen naar keuze van de wedstrijdleiding worden geteld door het telbureau of op de baan. Dit mag in het bijzijn van de schutters of zonder schutters. Wij kiezen ervoor om dit te doen samen met de schutters. De schutters zien dan dat het op een correcte manier gebeurt, zij kunnen bezwaar maken en het is een contactmoment tussen de schutters en het personeel. Bij twijfel wordt een schotmaat gebruikt op dezelfde manier als bij Militair Pistool.
- Bij het tellen van de punten wordt door de baancommandant eerst op beide schijven gecontroleerd of er niet meer dan 12 treffers per schijf op zitten. Dit gaat om treffers OP de kaart, inclusief de witte rand. Buiten de kaart is een gat vaak niet te identificeren. Ingeval van teveel treffers, wordt voor elke treffer teveel, de **hoogste treffer** op diezelfde schijf afgeplakt. De laagste 12 op de kaart blijven over. Alle nu nog aanwezige treffers worden door de baancommandant aangewezen en opgelezen. Eerst de linker schijf van hoog naar laag en vervolgens de rechter schijf van hoog naar laag. De notulist noteert deze scores op dezelfde manier op het scoreformulier. Hij noteert hier het AANTAL tienen, negens, achten, etc. Dat werkt het snelst, aangezien er per schutter in één keer 24 treffers moeten worden geteld. Ook voor het telbureau is dat handig, want deze kan die aantallen snel overnemen in de software. Door het telbureau wordt van het resultaat, voor elk schot dat buiten de tijd is geregistreerd, de hoogste treffer nog weggestreept. In dit geval de hoogste treffer van het totaal op 2 schijven. Indien de schutter het goed doet, heeft deze **12** gaten in de **linker** schijf en **12** in de **rechter**.
- Indien achteraf blijkt dat 2 of meer schutters dezelfde score hebben, is de totaalscore op de linker schijf bepalend. Indien dit geen verschil geeft, dan is bepalend het aantal **tienen...** dan **negens...** dan **achten...** enz... op de **linker schijf** en indien ook dit geen uitsluitsel geeft, datzelfde op de rechter schijf.
- Op een wedstrijd is er geen klasse-indeling omdat deze bij gebrek aan resultaten nog niet voorhanden is. Datzelfde geldt voor een ranking. Deze worden gemaakt op basis van resultaten in het seizoen 2014-2015. Op dit moment onderscheiden we de volgende categorieën:

SPL: Senioren-H / Veteranen-H / Junioren-A en **SPZ:** Senioren-A / Veteranen-A