

ISSF: Regeländerungen ab 1.1.2026

Die wichtigsten Änderungen - geringfügige Anpassungen kann es noch geben - in der Übersicht

- Alle Einzel-Finals werden nun mit acht Athleten absolviert; also auch im Flintenbereich und mit der Schnellfeuerpistole.
- In den Mixed-Wettbewerben (Luftgewehr, Luftpistole, Trap/Skeet) treten die vier besten Teams der Qualifikation gemeinsam zum Finale an und kämpfen um die Medaillen.
- Die Zielnachverfolgung bei vom TV gezeigten Finals der Gewehr- (10 & 50m) und Pistolenevents (10m) wird obligatorisch.
- Bei Flintenevents ist der Video Assistant Referee (VAR) fester Bestandteil.
- Die Regeln für die Gewehrkleidung wurden geändert; die Steifigkeit von Hose & Jacke wurde verringert.
- KK-Dreistellungskampf: Es werden im Finale je zehn Schuss im Kniend- und Liegenanschlag in einer Zeit von 22 Minuten abgegeben. Nach dem letzten Liegendschuss wechseln die Athleten in den Stehendanschlag, in dem sie Probeschüsse bis zum Ablauf der 22 Minuten abgeben dürfen. Danach werden auch hier zehn Wettkampfschüsse abgegeben, nach denen die Athleten auf den Positionen acht und sieben ausscheiden. Nach jeweils zwei weiteren Schüssen scheidet immer ein Athlet aus, bis nur noch die zwei letzten Athleten übrigbleiben. Insgesamt werden in dem Finale 40 Wettkampfschüsse abgegeben.
- Schnellfeuerpistole: Bei den drei ersten Fünferserien schießen jeweils zwei Athleten gleichzeitig; nach dem 15. Schuss scheiden der acht- und siebtplatzierte Athlet aus; danach schießt jeder Athlet einzeln und nach jeder Fünferserie scheidet immer der am schlechtesten platzierte Athlet aus. Nach dem 40. Wettkampfschuss steht der Sieger fest (es sei denn, es muss gestochen werden).
- Druckluft: Die Finals beginnen mit zwei Fünferserien; danach folgen insgesamt 14 Einzelschüsse; nach dem zwölften Finalschuss scheidet der letztplatzierte Athlet aus, danach nach jeweils zwei Schüssen immer der nächste.
- Trap: Im Finale scheiden die ersten beiden Athleten nach zehn Scheiben aus; nach weiteren fünf Scheiben die nächsten zwei Athleten; nach fünf weiteren Scheiben stehen die drei Erstplatzierten fest und nach fünf weiteren der Bronzemedailengewinner; danach folgen die letzten fünf für die beiden letzten Athleten; insgesamt fliegen für die beiden Finalisten 30 Scheiben im Finale.
- Skeet: Im Finale scheiden die ersten zwei Athleten nach zwölf Scheiben aus; nach zwölf weiteren Scheiben stehen der Sechste und Fünfte des Finals fest; nach vier weiteren Scheiben stehen die Medailengewinner fest; nach vier weiteren Scheiben der Bronzemedailengewinner; Gold- und Silbermedailengewinner werden nach vier weiteren Scheiben ermittelt (falls kein Stechen erforderlich ist); insgesamt steht der Sieger nach 36 Scheiben fest.
- Druckluft Mixed: Jeder der acht Athleten (= 4 Teams) schießt im Finale zunächst drei Fünferserien; anschließend folgen neun Einzelschüsse pro Athlet, wobei nach dem 18. Finalschuss das in der Summe schwächste Team Platz vier belegt; nach drei weiteren Einzelschüssen pro Athlet steht der Gewinner der Bronzemedaille fest, nach drei weiteren Schüssen pro Athlet die Gold- und Silbergewinner.
- Trap Mixed: Jedes Teammitglied schießt zehn Scheiben; danach scheidet das schwächste Team als Vierter aus; nach weiteren zehn Scheiben pro Athlet steht der Bronzegewinner fest; nach weiteren zehn pro Athlet, wer Gold und Silber gewonnen hat. Insgesamt schießen die zwei besten Teams also pro Athlet 30 Scheiben (ohne Stechen).
- Skeet Mixed: Jedes Teammitglied schießt zwölf Scheiben; danach scheidet das schwächste Team als Vierter aus; nach weiteren zwölf Scheiben pro Athlet steht der Bronzegewinner fest; nach weiteren zwölf pro Athlet, wer Gold und Silber gewonnen hat. Insgesamt schießen die zwei besten Teams also pro Athlet 36 Scheiben (ohne Stechen).