
Deutscher Schützenbund



Regeln für Pistole

Stand 01.01.2010

Gliederung Pistole

2.0	Allgemeine Regeln	
2.0.1	Anschlagart	
2.0.2	Bekleidung	
2.0.3	Spezielle Regeln für 25-m-Wettbewerbe	
2.0.3.1	Sicherheit	
2.0.3.2	Schießstände	
2.0.3.3	Wertung – Verfahrensweise – Unregelmäßigkeiten	
2.0.3.3.2	Störungen bei der Schussabgabe	
2.0.3.3.8	Langlöcher	
2.0.3.4	Fertighaltung	
2.0.3.5	Störungen im Schießbetrieb 25 m	
2.0.3.6	Störung von Waffen, Munitionsversager	
2.0.3.7	Unterbrechungen	
2.0.4	Waffen	
2.0.4.8	Wechsel der Treibgaskartusche	
2.0.6	Prüfkasten	
2.10	Luftpistole	
2.16	Mehrschüssige Luftpistole	
2.20	Freie Pistole	
2.30	Olympische Schnellfeuerpistole (OSP)	
2.31	OSP – Nachwuchswettbewerb	
2.40	Sportpistole KK	
2.41	Sportpistole KK – Nachwuchswettbewerb	
2.45	Zentralfeuerpistole 7,62 mm – 9,65 mm (.30–.38)	
2.50	Großkaliberpistole/Großkaliberrevolver	
2.53	Pistole 9 mm Luger	
2.55	Revolver .357 Magnum	
2.58	Revolver .44 Magnum	
2.59	Pistole .45 ACP	
2.60	Standardpistole	
	Stichwortverzeichnis	
	Pistolentabelle	

Teil 2

Regeln für Pistole und Revolver

2.0

Allgemeine Regeln für Pistole und Revolver

2.0.1

Anschlagart

2.0.1.1

Stehend freihändig. Die Waffe darf nur mit einer Hand gehalten werden. Der Schießarm und das Handgelenk dürfen weder durch Hilfsmittel gehalten werden noch gestützt noch bandagiert sein. Frei verschiebbare Kleidungsstücke sind gestattet. Mit der Waffe im Anschlag muss das Handgelenk frei beweglich sein. Der Abzug darf nur von einem Finger der Hand betätigt werden, welche die Waffe hält.

2.0.1.2

Großkaliberpistole/Großkaliberrevolver Regel 2.50

Stehend freihändig. Die Waffe darf mit zwei Händen gehalten werden. Es darf im Voranschlag geschossen werden.

2.0.2

Bekleidungsregeln

Spezialkleidung, die eine Unterstützung der Beine, des Körpers oder der Arme des Schützen bewirkt, ist verboten.

Ein Handschutz, der das Handgelenk nicht verdeckt, ist bei der freien Pistole gestattet.

Es dürfen nur **Schuhe** getragen werden, bei denen der Knöchel völlig frei ist.

2.0.3

Spezielle Regeln für die 25-m-Wettbewerbe

2.0.3.1

Sicherheit

2.0.3.1.1

Laden und Entladen der Waffe

2.0.3.1.1.1

Die Waffe darf erst geladen werden, wenn der Schießleiter das Kommando **LADEN** gegeben hat.

2.0.3.1.1.2

Der Schütze hat innerhalb einer Minute Magazin und Waffe mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen zu laden und schussbereit zu sein.

2.0.3.1.1.3

Der Schießleiter oder die Aufsicht können die Anzahl der geladenen Patronen überprüfen.

2.0.3.1.1.4

Nach Beendigung der Serie muss sich der Schütze davon überzeugen, dass die Waffe entladen ist. Bei Revolvern sind die leeren Hülzen aus der Trommel zu entfernen, bei Pistolen ist das Magazin herauszunehmen. Die Waffen sind mit offenem Verschluss bzw. ausgeschwenkter Trommel und mit Laufrichtung zur Scheibe auf die Ablage niederzulegen.

Bei Nichtbefolgen wird der Schütze disqualifiziert (Rote Karte).

2.0.3.2 **Schießstände**

2.0.3.2.1 Vor oder neben den Schützenständen müssen Ablagemöglichkeiten vorhanden sein, die aber die Schützen nicht daran hindern dürfen, den Schießarm zur Fertighaltung zu senken.

2.0.3.2.2 Die Schützenstände müssen seitlich durch Trennschirme oder Wände so voneinander getrennt sein, dass ausgeworfene Hülsen die Nachbarschützen oder deren Waffen nicht treffen können.

2.0.3.2.3 Olympische Schnellfeuerpistole, Sportpistole Duell/Zentralfeuerpistole Duell und Standardpistole werden grundsätzlich auf Drehanlagen oder auf zugelassenen elektronischen Anlagen geschossen.

In einer Anlage dürfen sich je Gruppe höchstens fünf Scheiben nebeneinander befinden.

Die **Scheibenmittelpunkte** müssen sich in gleicher Höhe befinden und einen Abstand von 75 cm \pm 1 cm voneinander haben. Die Scheiben drehen sich um die vertikale Mittelachse.

2.0.3.2.4 Die Zeit für die Drehung der Scheiben um 90° darf bei automatischen Anlagen höchstens 0,2 Sekunden, bei manuellen Anlagen höchstens 0,4 Sekunden betragen.

2.0.3.2.5 Die Vorlaufzeit beträgt

2.0.3.2.5.1 beim Wettbewerb „Olympische Schnellfeuerpistole“ drei Sekunden (\pm 1 Sekunde)

2.0.3.2.5.2 bei Sportpistole Duell, Zentralfeuerpistole Duell, Großkaliberpistole, Großkaliberrevolver und Standardpistole sieben Sekunden (\pm 1 Sekunde).

2.0.3.3 **Wertung – Verfahrensweise – Unregelmäßigkeiten**

2.0.3.3.1 **Vorlaufzeit**

2.0.3.3.1.1 Wenn die Scheiben zu früh oder zu spät erscheinen und der Schütze noch nicht geschossen hat, so hat er ein Anrecht auf einen neuen Serienstart.

2.0.3.3.1.2 Reklamiert der Schütze eine falsche Vorlaufzeit und verweigert er die Annahme der Serie, darf er diese wiederholen.

Ergibt eine Prüfung, dass die Vorlaufzeit eingehalten wurde, werden vom Ergebnis der dann geschossenen Serie zwei Ringe abgezogen.

2.0.3.3.2 **Störungen bei der Schussabgabe**

Fühlt sich der Schütze bei Abgabe des Schusses gestört, so muss er seine Pistole in Schussrichtung halten und unverzüglich die Schießleitung/Standaufsicht/Jury durch Heben der freien Hand verständigen, ohne andere Schützen zu stören.

2.0.3.3.2.1 Ergibt die Prüfung, dass der Protest begründet ist, wird wie folgt verfahren:

2.0.3.3.2.1.1 Die Serie wird gestrichen und darf wiederholt werden.

2.0.3.3.2.2 Ergibt die Prüfung, dass der Protest nicht begründet ist, wird wie

folgt verfahren:

- 2.0.3.3.2.2.1** Hat der Schütze die Serie fertig geschossen, werden der Schuss oder die Serie gewertet.
- 2.0.3.3.2.2.2** Hat der Schütze seine Serie wegen der beanstandeten Störung nicht fertig geschossen, darf er die Serie wiederholen. Wertung und Strafen sind hierbei folgende:
- 2.0.3.3.2.2.3** Im Wettbewerb „Schnellfeuerpistole“ wird der jeweils schlechteste Schuss auf jeder Scheibe gewertet.
- 2.0.3.3.2.2.4** In den Wettbewerben „Sportpistole“, „Zentralfeuerpistole“ und „Standardpistole“ werden die jeweils fünf schlechtesten Schüsse auf der Scheibe entsprechend der Höchstzahl der in der Serie abgegebenen Schüsse gewertet.
- 2.0.3.3.2.2.5** Zusätzlich werden vom Ergebnis der wiederholten Serie zwei Ringe abgezogen.
- 2.0.3.3.2.2.6** Bei Wiederholung einer Serie müssen alle fünf Schüsse auf die Scheibe geschossen werden. Schüsse, die nicht abgegeben werden oder die Scheibe nicht treffen, werden als Fehler gewertet.
- 2.0.3.3.3** Wenn ein Schütze seine Pistole mit mehr als fünf Patronen oder mehr als ein Magazin lädt, wird er mit einem Abzug von zwei Ringen bestraft.
- 2.0.3.3.4** Stellt der Schießleiter fest, dass ein Schütze mehr als fünf Schüsse in einer Serie abgegeben hat, wird die Serie mit null gewertet.
- 2.0.3.3.5** Eine Serie gilt in dem Augenblick als begonnen, wenn das Kommando **ACHTUNG** oder das **entsprechende Signal**/Kommando **START** (bei stehender Scheibe) erfolgt ist. Jeder danach abgegebene Schuss wird als Wettkampfschuss gewertet.
- 2.0.3.3.6** Ein nach dem Kommando **LADEN**, aber vor Beginn einer Wettkampfserie abgegebener Schuss wird für den Wettkampf nicht gewertet. Der Schütze darf nachladen und wird mit zwei Ringen Abzug von der folgenden Serie bestraft.
- 2.0.3.3.7** Befinden sich auf einer Scheibe mehr Schüsse, als vom Schützen abzugeben waren, und scheiden Fremdschüsse aus, so ist wie folgt zu verfahren:
- 2.0.3.3.7.1** Wurden nicht alle Schusslöcher der vorherigen Serie abgeklebt oder gekennzeichnet, so ist mithilfe der Ergebniskarte festzustellen, welche Schüsse hinzugekommen sind und zur Wertung der neuen Serie herangezogen werden müssen.
- 2.0.3.3.7.2** Werden Treffer festgestellt, die nicht durch unvollständiges Abkleben erklärt werden können, so ist anzunehmen, dass ein oder mehrere Schusspflaster abgefallen sind. Lässt sich nicht einwandfrei feststellen, welche Schusspflaster abgefallen sind, so wird die Serie annulliert und wiederholt.

2.0.3.3.8 **Langlöcher**

Trifft ein Schuss die Scheibe während der Drehung, so wird der Schuss gewertet, wenn die horizontale Länge des Schusslochs
7,0 mm bei Geschossen im Kaliber 5,6 mm,
11,0 mm bei Geschossen im Kaliber 7,62 mm bis 9,65 mm
13,0 mm bei Geschossen im Kaliber 9,66 mm bis 11,58 mm
nicht überschreitet.

2.0.3.3.8.1 **Messverfahren**

Das horizontal verlängerte Schussloch wird mit einer Langlochlehre gemessen. Messöffnung ist der Abstand zwischen den Innenrändern der zwei parallelen Linien auf der Langlochlehre.

Berührt die Messöffnung einen zählenden Ring, so wird der höhere Wert der beiden Messzonen gewertet.

2.0.3.3.8.2 **Langlochlehre**

Die Langlochlehre ist ein flaches, durchsichtiges Plättchen mit zwei parallelen Linien. Die Messöffnung darf eine Plustoleranz bis zu 0,05 mm haben.

2.0.3.4 **Fertighaltung**

2.0.3.4.1 Fertighaltung für die Wettbewerbe „Olympische Schnellfeuerpistole“, „Sportpistole Duell“ „Zentralfeuerpistole Duell“ und „Standardpistole“ (20- und 10-Sekundenserie).

Der Schütze senkt den Arm mit der Waffe um mindestens 45° aus der Waagerechten.

In dieser Haltung erwartet der Schütze das Zudrehen der Scheiben oder das Signal zum Schießen, ohne den Arm zu beugen oder zu bewegen.

2.0.3.4.2 In dem Augenblick, in dem sich die Scheiben zu drehen beginnen, darf der Schütze die Pistole heben.

2.0.3.4.3 Wenn bei Schnellfeuer-, Standard- oder Duellschießen der Schütze den Arm in Fertighaltung weniger als 45° senkt oder ihn vor Beginn der Scheibendrehung über 45° hebt, wird der Schütze gewarnt (Gelbe Karte). Das Ergebnis wird notiert. Die Serie wird wiederholt.

2.0.3.4.3.1 Pro Scheibe werden die niedrigsten Schusswerte der zwei Serien (oder der drei Serien, sollte eine Waffenstörung auftreten) entsprechend der in einer Serie abgegebenen Schüsse (auch Fehler) gewertet.

2.0.3.4.3.2 Beim **zweiten Verstoß** dieser Art innerhalb desselben Durchgangs erhält der Schütze außerdem zwei Ringe Abzug (Grüne Karte).

2.0.3.4.3.3 Beim **dritten Verstoß** innerhalb desselben Durchgangs ist der Schütze zu disqualifizieren (Rote Karte).

2.0.3.5 **Störungen im Schießbetrieb bei den 25-m-Wettbewerben**

2.0.3.5.1 Wird eine Waffe aus irgendeinem Grund funktionsunfähig, so darf der Schütze den Schaden beheben oder beheben lassen und mit der instand gesetzten Waffe oder mit einer anderen Waffe gleicher Art (Pistole oder Revolver) und gleichen Kalibers das Schießen zu einer

vom Schießleiter festzusetzenden Zeit fortsetzen.

2.0.3.5.2 Wird eine Serie nach einer anerkannten Waffenstörung mit einer anderen geprüften Waffe oder mit seiner instand gesetzten und geprüften Waffe (Auswechsellteile) fortgesetzt, so hat der Schütze Anspruch auf eine weitere Probeserie.

2.0.3.6 **Waffenstörung**

2.0.3.6.1 Eine Waffenstörung wird anerkannt, wenn

2.0.3.6.1.1 die Hülse nicht ausgeworfen wurde;

2.0.3.6.1.2 der Mechanismus der Waffe blockiert ist;

2.0.3.6.1.3 die Waffe nicht mehr funktioniert, weil ein Teil zerstört ist;

2.0.3.6.1.4 nach dem Schuss der Hahn entspannt ist und im Patronenlager eine Patrone steckt, die keinen Schlagbolzeneindruck zeigt;

2.0.3.6.1.5 die Sperre und der Feuermechanismus aneinander vorbeigleiten, sodass die Schüsse automatisch gefeuert werden (Doppeln).

2.0.3.6.2 **Waffenstörungen werden nicht anerkannt**, wenn

2.0.3.6.2.1 der Schütze nach der Störung den Schlitten, das Magazin, die Sicherung oder den Hahn bewegt hat oder versucht hat, den Fehler zu beheben;

2.0.3.6.2.2 die Waffe gesichert ist;

2.0.3.6.2.3 das Magazin nicht richtig eingeführt war;

2.0.3.6.2.4 der Schütze nach einem Schuss den Abzug nicht losgelassen hat;

2.0.3.6.2.5 der Schütze den Grund für den Fehler selbst zu vertreten hat.

2.0.3.6.3 **Meldung einer Störung**

Es wird nur eine Störung (anerkannt/nicht anerkannt) untersucht. Weitere Meldungen von Störungen sind nicht möglich.

2.0.3.6.3.1 Wenn infolge einer Störung ein Schuss nicht abgegeben werden konnte oder der Schütze eine Störung melden möchte, hat er die Waffe in Scheibenrichtung zu halten.

2.0.3.6.3.2 Er verständigt die Aufsicht durch Heben der freien Hand oder durch ein anderes Zeichen, ohne dabei andere Schützen zu stören. Der Schießleiter oder eine von ihm beauftragte waffenkundige Person prüfen daraufhin die Waffe.

2.0.3.6.4 **Untersuchung der Störung**

2.0.3.6.4.1 Wenn eine Störung gemeldet wird, müssen der Schießleiter oder sein Beauftragter nach Beendigung der Serie, falls der Verschluss der Waffe geschlossen ist, zuerst auf die Sicherung sehen und dann an einem geeigneten Platz die Waffe, durch die **einmalige Betätigung** des Abzuges, zum Kugelfang abfeuern.

2.0.3.6.4.2 Bricht der Schuss, so ist erwiesen, dass der Schütze den Abzug nach dem vorigen Schuss nicht genügend losgelassen hat. Nicht abgegebene Schüsse gelten als Fehler.

2.0.3.6.4.3 Bricht der Schuss nicht, wird die Untersuchung fortgesetzt.

-
- 2.0.3.6.5** Liegt eine Waffenstörung oder ein Munitionsversagen vor, so darf der Schütze nach Behebung des Schadens das Schießen zu einer von der Schießleitung festzusetzenden Zeit fortsetzen.
- 2.0.3.6.6** Tritt beim Schnellfeuer-, Standardpistolen-, Großkaliberpistolen- oder Großkaliberrevolverschießen eine Störung auf, so wird die unterbrochene Serie nicht abgeklebt, sondern sofort wiederholt.
- 2.0.3.6.6.1** **Anerkannte Störung**
Pro Scheibe werden die niedrigsten Schusswerte der zwei Serien (oder der drei Serien im 60-Schussprogramm „Mehrschüssige Luftpistole“) gewertet.
Der Schütze muss alle fünf Schuss auf die Scheibe(n) in der Wiederholungsserie schießen. Schüsse, die nicht abgegeben werden oder die Scheibe(n) nicht getroffen haben, müssen als Fehler gewertet werden. Sollte eine weitere Störung erfolgen, werden die nicht abgegebenen Schüsse nicht als Fehler gewertet.
- 2.0.3.6.6.2** Wenn einer der gleichzeitig schießenden Schützen eine Waffenstörung oder einen Munitionsversager hat, so muss die Wiederholungsserie in der Zeit der darauffolgenden regulären Wettkampfsreihe geschossen werden. Die letzte Wettkampfsreihe dieses Durchgangs wird dann sofort geschossen, nachdem alle gleichzeitig schießenden Schützen den Durchgang beendet haben. Auf jedem Standabschnitt kann das Schießen unabhängig voneinander ablaufen.
- 2.0.3.6.6.3** **Nicht anerkannte Störung**
Alle nicht abgegebenen Schüsse gelten als Fehler.
- 2.0.3.6.7** **Doppeln**
- 2.0.3.6.7.1** Doppelt eine Waffe, so ist zunächst wie bei einer Waffenstörung zu verfahren. Anschließend überprüft der Schießleiter die Waffe durch Abschießen von zweimal fünf Schuss auf Funktionstüchtigkeit.
- 2.0.3.6.7.2** Doppelt die Waffe wieder, so ist nach Regel **2.0.3.5.1** zu verfahren.
- 2.0.3.6.7.3** Die Waffe darf nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Schießleiters weiterverwendet werden.
- 2.0.3.6.7.4** Wenn ein gedoppelter Schuss die Scheibe getroffen hat, bleibt auf der Scheibe der örtlich am höchsten liegende Treffer außer Wertung.
- 2.0.3.6.7.5** Die Serie wird nicht abgeklebt, aber notiert. Sie muss wiederholt werden. Bei Sportpistole/Zentralfeuerpistole wird die Serie ergänzt.
- 2.0.3.6.8** **Munitionsversager** werden anerkannt, wenn
- 2.0.3.6.8.1** das Geschoss den Lauf nicht verlassen hat;
- 2.0.3.6.8.2** der Hahn entspannt ist und im Patronenlager eine Patrone steckt, die einen Eindruck des Schlagbolzens zeigt.

2.0.3.6.9 **Wiederholungen bei anerkannten Störungen**

25 m Pistolen und mehrschüssige Luftpistole

Die Wiederholung einer Serie aufgrund einer anerkannten Störung wird gestattet:

Standardpistole	150-Sekunden-Durchgang	einmal
	kombinierter 20-Sekunden- und 10-Sekunden-Durchgang	einmal
OSP/Nachwuchswettbewerb OSP	in jedem 30-Schuss-Durchgang	einmal
Großkaliberpistole/ Großkaliberrevolver	Vorkampf	einmal
	Endkampf	einmal
Mehrschüssige LP	60-Schuss-Wettkampf	zweimal
Mehrschüssige LP	30-Schuss-Wettkampf	einmal

2.0.3.6.10 **Komplettierung bei anerkannten Störungen**

Bei anerkannter Waffenstörung oder anerkanntem Munitionsversagen wird die Serie komplettiert:

Sportpistole Kleinkaliber/Zentralfeuerpistole	Präzision	einmal
	Duell	einmal

2.0.3.6.10.1 Für die Fortsetzung einer bei anerkannter Störung unterbrochenen Wettkampfsreihe beim **Präzisionsschießen** steht dem Schützen für die restlichen Schüsse je Schuss eine Minute zur Verfügung.

2.0.3.6.11 **Anerkannte Störungen der Probeserie**

Tritt während der Probeserie eine Störung an Waffe oder Munition auf, so wird diese Störung nicht notiert. Der Schütze darf die fehlenden Schüsse in der Zeit des jeweiligen Wettbewerbs komplettieren. Bei Präzisionsdurchgängen darf die Probeserie innerhalb von zwei Minuten komplettiert werden.

2.0.3.7 **Unterbrechungen**

Wird das Schießen aus Sicherheitsgründen oder wegen technischer Ursachen ohne eigenes Verschulden des Schützen unterbrochen, so ist wie folgt zu verfahren:

2.0.3.7.1 Wenn die Unterbrechung länger als 15 Minuten dauert, hat die Schießleitung/Jury eine zusätzliche Probeserie vor dem Schießen des restlichen Programms zu genehmigen.

2.0.3.7.2 Bei den Wettbewerben „Mehrschüssige Luftpistole“, „Olympische Schnellfeuerpistole“, „Großkaliberpistole/Großkaliberrevolver“ und „Standardpistole“ wird die unterbrochene Serie annulliert und wiederholt. Die wiederholte Serie wird notiert und gewertet.

2.0.3.7.3 Bei den Wettbewerben „Zentralfeuerpistole“ und „Sportpistole“ ist die unterbrochene Serie zu komplettieren. Die komplettierte Serie wird notiert und gewertet.

2.0.3.8 **Ergebnisgleichheit in den Wettbewerben „25 m“ und „Mehrschüssige Luftpistole“**

2.0.3.8.1 Ergebnisgleichheiten für die ersten drei Plätze in Wettbewerben, in denen kein Finale geschossen wird, werden durch ein **Stechen** ent-

schieden (Ausnahme Höchststringzahl bei 25-m-Wettbewerben):

2.0.3.8.1.1 Ein Stechen besteht aus einer Serie

Wettbewerb	Stechserie	Probserien
Olympische Schnellfeuerpistole	4-Sekundenserie	4-Sekundenserie
Sportpistole/Zentralfeuerpistole	Duellserie	Duellserie
Standardpistole	10-Sekundenserie	10-Sekundenserie
Großkaliberpistole / Großkaliberrevolver	20-Sekundenserie	20-Sekundenserie
Mehrschüssige LP	10-Sekundenserie	10-Sekundenserie

2.0.3.8.1.2 Das Stechen wird so lange mit je einer Stechserie fortgesetzt, bis ein unterschiedliches Ergebnis für die Plätze 1–3 erzielt ist. Die Teilnehmer am Stechen werden nach ihrem Stechergebnis gereiht.

Bleibende Ergebnisgleichheiten auf schlechteren Plätzen werden nach Regel **0.12.1.2** entschieden.

2.0.3.8.2 Ergebnisgleichheiten im **Mannschaftswettbewerb** werden nach Regel **0.12.2** entschieden

2.0.4 **Waffen (siehe auch Pistolentabelle)**

2.0.4.1 Der Schütze muss das gesamte Wettkampfprogramm eines Wettbewerbs mit derselben Waffe schießen. Ein Wechsel des Systems (Lauf, Abzug usw.) ist nur bei Waffenstörung und nach Genehmigung durch den Schießleiter gestattet.

2.0.4.2 **Abzugswiderstand**

Nur beim Wettbewerb „Freie Pistole“ dürfen Waffen verwendet werden, bei denen der Abzugswiderstand mit bloßer Hand reguliert werden kann.

2.0.4.3 **Waffengewicht**

Das Gewicht wird anhand der ungeladenen Waffe einschließlich Magazin und Hülsenfangvorrichtung ermittelt.

2.0.4.4 **Lauflänge**

Die Lauflänge bei Pistolen wird einschließlich Patronenlager, bei Revolvern ausschließlich Trommel gemessen.

Die Mindestlauflänge bei Revolvern beträgt 100 mm.

2.0.4.5 **Schäftung**

2.0.4.5.1 Daumenauflage und Fingerrillen sind gestattet.

Das Handgelenk muss im Anschlag völlig frei sein.

2.0.4.5.2 Bei der freien Pistole darf ein Handschuhgriff verwendet werden. Er darf die Hand bis zur Handwurzel umschließen, aber keine Verlängerung aufweisen, die als Handgelenkstütze dienen könnte.

-
- 2.0.4.6 Visierung**
- 2.0.4.6.1** Es ist nur eine offene Visierung erlaubt.
- 2.0.4.6.2** Optische, spiegel-, laserstrahl-, fernrohrartige sowie elektronische Hilfen etc. sind verboten. Jegliche Arten von Zielgeräten, die in der Lage sind, den Abzug auszulösen, sind verboten.
- 2.0.4.6.3** Visierschutz an Kimme und Korn ist nicht erlaubt.
- 2.0.4.7 Waffenbeschwerung**
- Fest angebrachte Beschwerden an der Waffe innerhalb des zulässigen Gesamtgewichts und unter Einhaltung der äußeren Abmessungen sind gestattet.
- 2.0.4.8 Wechseln der Treibgaskartusche**
- Den beabsichtigten Wechsel einer Kartusche hat der Schütze der Aufsicht durch Heben der freien Hand anzuzeigen. Die Kartusche ist in ausreichender Entfernung zu wechseln, sodass andere Schützen nicht gestört werden. Für diese Unterbrechung wird keine Zeitvergütung gewährt. Beim Wettbewerb „Mehrschüssige Luftpistole“ ist beim Wechseln der Kartusche in der folgenden Serie ein Treffer abzuziehen.
- 2.0.5 **Munition für olympische Schnellfeuerpistole****
- 2.0.5.1** Kaliber 5,6 mm (.22 lfb) mit einem Geschossgewicht von mindestens 2,53 g = 39 Grain und einer Mündungsgeschwindigkeit von mindestens 250 m/s.
- 2.0.6 Prüfkasten (Maße siehe Pistolentabelle)**
- Die Prüfkästen dürfen eine fertigungsbedingte Toleranz je Dimension von 0,00 mm bis +1,00 mm aufweisen.
- Die Waffe wird einschließlich Zubehör, jedoch ohne Hülsenfangvorrichtung und bei der mehrschüssigen Luftpistole ohne Magazin gemessen.
- 2.10 **Luftpistole****
- 2.10.1** Das Auslösen der Treibladung ohne Geschoss nach dem Aufziehen der ersten Wettkampfscheibe wird als Fehler gewertet.
- 2.10.2** Löst ein Schütze während der **Vorbereitungszeit die Treibladung aus**, erhält er eine **Warnung**. Für jeden weiteren Verstoß erhält er einen **Ringabzug von zwei Ringen** von der ersten Wettkampfserie.
- 2.10.3** Mehrlader müssen als Einzellader verwendet werden.
- 2.16 **Mehrschüssige Luftpistole 10 m****
- 2.16.1 Waffen**
- 2.16.1.1** Zugelassen sind mehrschüssige Luftpistolen jeder Art im Kaliber 4,5 mm (.177 Zoll).

2.16.2 Fertighaltung

Der Schütze senkt den Arm mit der Waffe um mindestens 45° aus der Waagerechten, sofern es die Standbeschaffenheit zulässt.

In dieser Haltung erwartet der Schütze das Signal zum Schießen, ohne den Arm zu beugen oder zu bewegen.

2.16.3 Wertung

Eine Scheibe gilt als getroffen, wenn sie nach dem erfolgten Schuss innerhalb der Schießzeit umklappt. Vor dem Beginn oder nach dem Ende der Schießzeit abgegebene Schüsse gelten als Fehler.

2.16.4 Schießzeit, Wettkampf- und Probeschüsse

2.16.4.1 Ein 30-Schuss-Durchgang besteht aus sechs Serien in je zehn Sekunden.

Ein 60-Schuss-Durchgang besteht aus zwölf Serien in je zehn Sekunden.

Jede Serie besteht aus fünf Schüssen auf fünf Klappscheiben.

2.16.4.2 Vor Beginn des Wettkampfes ist das Einschießen der Waffe auf eine stehende Scheibe Pistole 10 m in 150 Sekunden gestattet. Das Einschießen sollte möglichst unmittelbar neben dem Wettkampfstand stattfinden.

2.16.4.2.1 Eine Probeserie kann vor Beginn eines jeden Durchgangs geschossen werden.

2.16.5 Durchführung

Bei mehreren nebeneinanderstehenden Anlagen wird auf ein gemeinsames Kommando geschossen.

2.16.5.1 Die Waffe ist erst auf Anweisung des Schießleiters zu laden.

Erst nach dieser Anweisung darf das Magazin gefüllt und in die Waffe eingeschoben werden.

2.16.5.2 Wenn der Schießleiter das Kommando **LADEN** gibt, haben sich die Schützen innerhalb einer Minute auf die zu schießende Wettkampfsérie vorzubereiten.

Nach Ablauf von einer Minute gibt der Schießleiter folgendes Kommando:

ACHTUNG 3–2–1–START

Bei optischer Signalgebung beginnt die Schießzeit mit dem Erlöschen der Ampel nach drei Sekunden (± 1 Sekunde) und endet mit dem erneuten Aufleuchten. Mittels mechanischer Vorrichtungen können die Klappscheiben beim Ende der Schießzeit blockiert werden.

Die Schießzeit endet mit dem Kommando **STOP** oder dem optischen Signal.

Die Art der Schießzeitangabe muss dem Schützen vor dem Start mitgeteilt werden.

Die Länge der Schießzeit kann mittels Stoppuhr durch den Schießleiter beziehungsweise mithilfe technischer Mittel bei der Steuerung der

-
- Signale gemessen werden.
- 2.16.5.3** Der Schütze muss das gesamte Wettkampfprogramm mit derselben Waffe schießen, es sei denn, die Waffe wird funktionsunfähig.
- 2.20** **Freie Pistole**
- Mehrlader müssen als Einzellader verwendet werden.
- 2.30** **Olympische Schnellfeuerpistole (OSP)**
- 2.30.1** **Waffe**
- 2.30.1.1** Zugelassen sind selbstladende Pistolen.
- 2.30.2** **Schießzeit, Wettkampf- und Probeschüsse**
- 2.30.2.1** Der Wettbewerb besteht aus zwei Durchgängen zu je 30 Schuss.
- 2.30.2.1.1** Ein 30-Schuss-Durchgang besteht aus sechs Serien; davon werden zwei Serien in je acht Sekunden, zwei Serien in je sechs Sekunden und zwei Serien in je vier Sekunden geschossen.
- Jede Serie besteht aus fünf Schüssen auf fünf Wettkampfscheiben.
- Jede Wettkampfscheibe darf je Serie nur mit einem Schuss beschossen werden.
- 2.30.2.1.2** Vor jedem Durchgang ist eine Probeserie in acht Sekunden erlaubt.
- 2.30.2.1.3** Die beiden Durchgänge eines Wettkampfes sind immer zeitlich getrennt zu schießen. Der erste Durchgang muss von allen Wettkampfteilnehmern geschossen sein, bevor der zweite Durchgang beginnt.
- 2.30.2.1.3.1** Bei größerer Teilnehmerzahl sind Vor- und Nachmittag oder zwei Tage für den Wettkampf vorzusehen.
- 2.30.2.2** **Durchführung des Wettbewerbs an einem Tag**
- 2.30.2.2.1** Alle Schützen, die im ersten Durchgang in einer Rotte geschossen haben, schießen auch im zweiten Durchgang in der gleichen Rotte und mit Platztausch im gleichen Standabschnitt.
- 2.30.2.3** **Durchführung des Wettbewerbs an zwei Tagen**
- 2.30.2.3.1** Wird der Wettkampf an zwei Tagen durchgeführt, so beginnt den zweiten Durchgang die mittlere Rotte des ersten Durchgangs; bei gerader Anzahl von Rotten beginnt die Rotte, die unmittelbar nach der mittleren Rotte des ersten Durchgangs kommt. Wird ein nummerierter Rottenplatz am ersten Wettkampftag nicht besetzt, so bleibt am zweiten Tag der Schützenstand für diesen Rottenplatz ebenfalls unbesetzt.
- 2.30.3** **Durchführung**
- 2.30.3.1** Das Schießen (Probe- und Wettkampfserien) erfolgt auf Kommando. Schützen im selben Stand müssen zur selben Zeit schießen.
- Wenn möglich, soll jedoch an allen Ständen simultan auf ein einheitliches Kommando geschossen werden.
- 2.30.3.2** Vor dem Kommando **LADEN** muss der Schießleiter die Serien ansa-

gen (8 Sekunden – 6 Sekunden – 4 Sekunden).

Wenn der Schießleiter das Kommando **LADEN** gibt, haben die Schützen innerhalb einer Minute zu laden und sich auf die zu schießende Wettkampfserie vorzubereiten.

Nach Ablauf dieser Minute gibt der Schießleiter folgendes Kommando:

ACHTUNG	Die Scheiben werden weggedreht, bei elektronischen Scheiben sind die roten Lichtsignale zu schalten.
3–2–1–START	Das Kommando START ist das Signal, die Scheiben herzdrehen bzw. bei elektronischen Scheiben die grünen Lichtsignale zu schalten.
	Die Schützen müssen bei >1< die Fertighaltung eingenommen haben.

Die Scheiben müssen innerhalb von drei Sekunden (± 1 Sekunde) nach dem Kommando **START** erscheinen.

Die Vorlaufzeit soll während des gesamten Wettkampfes gleich sein.

2.31 **OSP – Nachwuchswettbewerb**

2.31.1 **Schießzeit, Wettkampfschüsse**

Der Wettbewerb besteht aus zwei Durchgängen zu je 30 Schuss.

2.31.1.1 Ein 30-Schuss-Durchgang besteht aus sechs Serien; davon werden drei Serien in je acht Sekunden und drei Serien in je sechs Sekunden geschossen.

2.31.2 **Durchführung**

Siehe Regel 2.30, Stechserie sechs Sekunden.

2.40 **Sportpistole – Kleinkaliber**

2.40.1 **Waffe**

2.40.1.1 Zugelassen sind Revolver und selbstladende Pistolen.

2.40.2 **Schießzeit, Wettkampf- und Probeschüsse**

2.40.2.1 Das Wettkampfprogramm besteht aus je einem Durchgang Präzisions- und Duellschießen zu je 30 Schuss.

2.40.2.1.1 Präzisionsschießen: sechs Serien zu je fünf Schuss in fünf Minuten.

2.40.2.1.2 Duellschießen: Für jede der sechs Serien zu je fünf Schuss werden die Scheiben fünfmal für je drei Sekunden dem Schützen zugedreht und für jeweils sieben Sekunden weggedreht.

Bei jeder Zudrehung der Scheiben darf nur ein Schuss abgegeben werden. Die Schießzeit beim Duellschießen wird vom Augenblick des Zudrehens bis zum Augenblick des Wegdrehens der Scheibe gerechnet. Werden während einer Drehung mehr Schüsse pro Scheibe abgegeben, so erfolgt ein Abzug von zwei Ringen für jeden zu viel abgegebenen Schuss.

2.40.2.2 **Probeschüsse**

Vor Beginn des Präzisionsschießens ist eine Probeserie (5 Schuss) in fünf Minuten erlaubt.

Vor Beginn des Duellschießens ist eine Probeserie (5 Schuss) entsprechend dem Duellprogramm erlaubt.

2.40.3 **Durchführung**

2.40.3.1 Beim **Präzisionsschießen** sagt der Schießleiter die Serie an. Nach dem Kommando **LADEN** haben die Schützen ihre Waffe mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen innerhalb einer Minute zu laden. Mit dem entsprechenden Kommando/Signal wird dann die Serie gestartet.

2.40.3.2 Beim **Duellschießen** sagt der Schießleiter die Serie an. Nach dem Kommando **LADEN** haben die Schützen ihre Waffe mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen innerhalb einer Minute zu laden. Nach dieser Minute erfolgt das Kommando **ACHTUNG**. Danach wird die Anlage gestartet. Nach sieben Sekunden (± 1 Sekunde) muss die Scheibe zum ersten Mal erscheinen. Der Schütze muss vor jedem Schuss die Fertighaltung einnehmen. Die Waffe darf nicht aufgestützt werden.

2.40.3.3 Bei Standscheiben wird nach dem Ladevorgang der Beginn der Serie mit **ACHTUNG** angekündigt. Nach sieben Sekunden wird die Serie mit dem Kommando **START** gestartet und nach drei Sekunden wird die Schießzeit mit dem Kommando **STOP** beendet. Dieser Vorgang wird viermal wiederholt, bis die Serie abgeschlossen ist.

2.40.3.4 Wenn nur ein Schießstand vorhanden ist, muss das Präzisionsschießen für alle Schützen beendet sein, bevor das Duellschießen beginnt. Dadurch kann sich ein Wettkampf über mehrere Tage erstrecken.

2.40.3.4.1 Sind mehrere Stände vorhanden, so können diejenigen Schützen, die das Präzisionsschießen beendet haben, auf einem anderen Stand mit dem Duellschießen beginnen.

2.41 **Sportpistole – Kleinkaliber – Nachwuchswettbewerb**

2.41.1 **Schießzeit, Wettkampf**

2.41.1.1 Das Wettkampfprogramm besteht aus je einem Durchgang Präzisions- und Duellschießen zu je 20 Schuss.

2.41.2 **Durchführung**

Siehe Regel 2.40.

2.45 **Zentralfeuerpistole**

2.45.1 **Waffe**

Zugelassen sind Revolver und selbstladende Pistolen im Kaliber 7,62–9,65 mm (.30–.38). Magnummunition ist nicht gestattet.

2.45.2 **Durchführung**

Siehe Sportpistole Kleinkaliber (Regel 2.40).

2.50 Großkaliberpistole/Großkaliberrevolver (2.53/2.55/2.58/2.59)

2.50.1 Waffen

2.50.1.1 Zugelassen sind Pistolen und Revolver in verschiedenen Wertungsklassen.

2.50.1.2 Griff: Handballenauflagen, Handgelenkauflagen sowie verstellbare oder orthopädische Griffschalen sind nicht gestattet.

2.50.1.3 Waffenbeschwerung: Fest angebrachte Waffenbeschwerungen sind gestattet.

2.50.2 Munition

2.50.2.1 Erlaubt ist handelsübliche (auch selbst geladene) Munition, die den geforderten Mindestimpuls (MIP) erreicht.

Munitionswechsel während des Wettkampfes ist nur mit Genehmigung des Schießleiters gestattet.

Die Munition muss **waffentypisch** sein; (d.h. für Pistolen Patronen ohne Rand, für Revolver Patronen mit Rand sowie nur Patronen Kaliber 9 mm Luger, .357 Magnum, .44 Magnum, .45 ACP).

2.50.2.2 Munitionskontrolle

Der Schießleiter oder ein von ihm beauftragter Mitarbeiter ist berechtigt, aus dem Munitionsvorrat jedes Schützen bis zu sechs Patronen zur Kontrolle zu entnehmen.

2.50.2.3 Munitionsprüfung

Die Munitionsprüfung erfolgt durch das Wiegen von Geschossen und die Messung der Mündungsgeschwindigkeit von Schüssen, die aus der Waffe des kontrollierten Schützen abgefeuert wurden; (s.a. Regel **2.50.4**). Es werden bis zu drei Schüsse abgegeben.

Die Messgeräte müssen von der TK des DSB zugelassen sein.

2.50.2.3.1 Nichterreichung des Mindestimpulses

Erreicht keine Messung den geforderten Wert, so ist der Schütze für diesen Wettbewerb zu disqualifizieren.

2.50.3 Nicht belegt

2.50.4 Einteilung der Wettbewerbe nach dem Mindestimpuls (MIP)

Die Wertung erfolgt getrennt nach Pistole und Revolver sowie nach bestimmten Kalibern mit geforderten Mindestimpulswerten.

Der Mindestimpuls (MIP) errechnet sich nach folgender Formel:

$MIP = 0,1 \times \text{Geschossgewicht (g)} \times \text{Mündungsgeschwindigkeit (m/s)}$

$$p = 0,1 \cdot m \cdot v$$

2.50.4.1 Mindestimpuls

	Regel der SpO	Kaliber	Mindestimpuls
Pistole	2.53	9 mm Luger	250
	2.59	.45 ACP	300
Revolver	2.55	.357 Magnum	350
	2.58	.44 Magnum	450

2.50.5 Sicherheit

Das Tragen von Waffen in Holstern ist verboten.

2.50.6 Scheibenanlagen

Es können Drehanlagen oder Standscheiben verwendet werden.

2.50.7 Durchführung, Schusszahlen und Scheiben bei Meisterschaften

Der Wettbewerb ist in einen Vorkampf und einen Endkampf unterteilt.

2.50.7.1 Vorkampf

2.50.7.1.1 Schusszahl

40 Schuss, bestehend aus zwei Durchgängen zu je 20 Schuss

Vier Serien à fünf Schuss in je 150 Sekunden – Präzisionsscheibe, Regel 0.4.3.04

Vier Serien à fünf Schuss in je 20 Sekunden – Duellscheibe, Regel 0.4.3.22

2.50.7.1.2 Probeschüsse

Vor Beginn der ersten Wettkampfsreihe 150 Sekunden ist eine Probe-reihe à fünf Schuss auf die Präzisionsscheibe in 150 Sekunden ge-stattet.

2.50.7.2 Endkampf

Die sechs besten Schützen des Vorkampfes bestreiten den End-kampf.

Sind nur fünf Stände vorhanden, so schießen zuerst die Schützen der Ränge 4, 5 und 6 und dann die Schützen der Ränge 1, 2 und 3.

2.50.7.2.1 Schusszahl

2.50.7.2.1.1 Zwei Serien à fünf Schuss in je 20 Sekunden – Duellscheibe – 0.4.3.22. Eine Probeserie in 20 Sekunden ist gestattet.

2.50.7.2.1.2 Ergebnisgleichheiten nach dem Endkampf werden durch Stechen nach Regel 2.0.3.8.1.1 ohne weiteres Probeschießen gebrochen.

2.50.7.2.2 Endergebnis

Das Ergebnis im Endkampf ist zum Vorkampfergebnis zu addieren.

-
- 2.50.8 Durchführung**
- 2.50.8.1** Der Schießleiter sagt die Serie und die Wettkampfzeit an. Nach dem Kommando **LADEN** haben die Schützen ihre Pistole mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen innerhalb einer Minute zu laden. Nach dieser Minute erfolgt das Kommando **ACHTUNG**.
- 2.50.8.1.1** Mit dem Kommando **3–2–1–START** wird dann die Serie gestartet.
- 2.50.8.1.2** Das Ende der Schießzeit erfolgt mit dem Kommando **STOP**.
- 2.50.8.2 Störungen**
- Wenn der Schütze eine Störung meldet und der Schießleiter diese anerkennt, darf die Serie wiederholt werden (Regel **2.0.3.6.9**).
- Wertung siehe Regel **2.0.3.6.6**.
- 2.50.9 Wechsel der Waffe**
- Der Schütze muss das gesamte Wettkampfprogramm mit derselben Waffe schießen.
- Ein Wechsel bei Waffendefekt ist nur mit Erlaubnis des Schießleiters erlaubt. Ein zusätzliches Probeschießen ist nicht gestattet.
- 2.60 Standardpistole**
- 2.60.1 Waffe**
- Zugelassen sind Revolver und selbstladende Pistolen.
- 2.60.2 Schießzeit, Wettkampf- und Probeschüsse**
- 2.60.2.1** Es werden in folgender Reihenfolge geschossen:
- vier Serien in je 150 Sekunden,
vier Serien in je 20 Sekunden ,
vier Serien in je 10 Sekunden.
- Jede Serie besteht aus fünf Schüssen.
- 2.60.2.2** Vor Beginn des Wettkampfes ist eine Probeserie von fünf Schüssen in 150 Sekunden gestattet.
- 2.60.3 Durchführung**
- 2.60.3.1** Der Schießleiter sagt die Serie und die Wettkampfzeit an. Nach dem Kommando **LADEN** haben die Schützen ihre Pistole mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen innerhalb einer Minute zu laden. Nach dieser Minute erfolgt das Kommando **ACHTUNG**. Danach wird die Anlage gestartet. Nach sieben Sekunden (± 1 Sekunde) muss die Scheibe erscheinen.
- 2.60.3.2** Nach Ablauf der Schießzeit für die Fünf-Schuss-Serie werden die Scheiben weggedreht.

Stichwortverzeichnis Pistole

25-m-Wettbewerbe	2.0.3
25-m-Wettbewerbe – Abgabe von mehr als fünf Schüssen	2.0.3.3.4
25-m-Wettbewerbe – Ablagen	2.0.3.2.1
25-m-Wettbewerbe – Beginn der Serie	2.0.3.3.5
25-m-Wettbewerbe – Drehanlagen	2.0.3.2.3
25-m-Wettbewerbe – Drehzeiten	2.0.3.2.4
25-m-Wettbewerbe – Ersatzwaffe	2.0.3.5.1
25-m-Wettbewerbe – Fertighaltung	2.0.3.4 ff.
25-m-Wettbewerbe – Laden von mehr als fünf Patronen	2.0.3.3.3
25-m-Wettbewerbe – Laden/Entladen	2.0.3.1
25-m-Wettbewerbe – Langlöcher	2.0.3.3.8
25-m-Wettbewerbe – Munitionsversager	2.0.3.6.8
25-m-Wettbewerbe – neuer Start – falsche Vorlaufzeit	2.0.3.3.1.1
25-m-Wettbewerbe – Scheibenabstände	2.0.3.2.3
25-m-Wettbewerbe – Schießstände	2.0.3.2
25-m-Wettbewerbe – Schüsse nach LADEN vor START	2.0.3.3.6
25-m-Wettbewerbe – Sicherheit	2.0.3.1
25-m-Wettbewerbe – Störung – Probeserie	2.0.3.6.11
25-m-Wettbewerbe – Störung anerkannt – Komplettierungen	2.0.3.6.10
25-m-Wettbewerbe – Störung anerkannt – Wiederholungen	2.0.3.6.9
25-m-Wettbewerbe – Störung bei der Schussabgabe	2.0.3.3.2 ff.
25-m-Wettbewerbe – Störung nicht anerkannt – Verfahren	2.0.3.6.6.3
25-m-Wettbewerbe – Störungen – Waffe/Munition	2.0.3.5
25-m-Wettbewerbe – Trennschirme	2.0.3.2.2
25-m-Wettbewerbe – Unterbrechungen	2.0.3.7 ff.
25-m-Wettbewerbe – Vorlaufzeiten	2.0.3.2.5
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung	2.0.3.6
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung – anerkannt	2.0.3.6.6.1
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung – Behebung	2.0.3.6.5
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung – Doppeln	2.0.3.6.7
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung – Meldung	2.0.3.6.3 ff.
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung – nicht anerkannt	2.0.3.6.2
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung – Serienwiederholung	2.0.3.6.6 ff.
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung – Untersuchung	2.0.3.6.4
25-m-Wettbewerbe – Waffenstörung – Wettkampffortsetzung	2.0.3.6.5
25-m-Wettbewerbe – weitere Probeserie	2.0.3.5.2
25-m-Wettbewerbe – Wertung – allgemein	2.0.3.3
25-m-Wettbewerbe – Wertung – falsche Vorlaufzeit	2.0.3.3.1
25-m-Wettbewerbe – Wettkampffortsetzung – Ersatzwaffe	2.0.3.5.2
25-m-Wettbewerbe – Wiederholung – falsche Vorlaufzeit	2.0.3.3.1.2
25-m-Wettbewerbe – Wiederholung – Ringabzug	2.0.3.3.1.2
25-m-Wettbewerbe – zu viele Schüsse auf der Scheibe	2.0.3.3.7 ff.
Abzugswiderstand	2.0.4.2
Abzugswiderstand	P-Tabelle
Allgemein	2
Allgemeine Regeln für Pistolen und Revolver	2.0
Anschlagart	2.0.1
Auslösen der Treibladung in der Vorbereitungszeit	2.10.2

Auslösen der Treibladung ohne Geschoss – Luftpistole	2.10.1
Bekleidungsregeln	2.0.2
Ergebnisgleichheit – Großkaliberpistole/Großkaliberrevolver	2.0.3.8
Ergebnisgleichheit – KK-Sportpistole/Zentralfeuerpistole	2.0.3.8
Ergebnisgleichheit – nehrschüssige Luftpistole	2.0.3.8
Ergebnisgleichheit – OSP	2.0.3.8
Ergebnisgleichheit – Standardpistole	2.0.3.8
Freie Pistole	2.20
Gasentlastungen/Kompensatoren	P-Tabelle
Gewicht	2.0.4.3
Großkaliberpistole – Anschlagart	2.50.3
Großkaliberpistole – Auswertung/Einsprüche	0.11.1.1.4
Großkaliberpistole – Endkampf	2.50.7.2 ff.
Großkaliberpistole – Griff	2.50.1.2
Großkaliberpistole – Mindestimpuls (MIP)	2.50.4
Großkaliberpistole – Mündungsbremsen	P-Tabelle
Großkaliberpistole – Munition	2.50.2
Großkaliberpistole – Munition – waffentypisch	2.50.2.1
Großkaliberpistole – Munition – Wiederlader	2.50.2.1
Großkaliberpistole – Munitionskontrolle	2.50.2.2
Großkaliberpistole – Munitionsprüfung	2.50.2.3
Großkaliberpistole – Munitionswechsel	2.50.2.1
Großkaliberpistole – Nichterreichung des Mindestimpulses	2.50.2.3.1
Großkaliberpistole – Probeschüsse	2.50.7.1.2
Großkaliberpistole – Schießanlagen	2.50.6
Großkaliberpistole – Sicherheit	2.50.5
Großkaliberpistole – Störungen	2.50.8.2
Großkaliberpistole – Vorkampf	2.50.7.1 ff.
Großkaliberpistole – Waffenbeschwerung	2.50.1.2
Großkaliberpistole – Wechsel der Waffe	2.50.11
Großkaliberpistole – Wettkampfdurchführung	2.50.8 ff.
Großkaliberpistole – Wettkampfprogramm	2.50.7 ff.
Großkaliberpistole/Großkaliberrevolver – allgemein	2.50
Großkaliberpistole/Großkaliberrevolver – Waffen	2.50.1 ff.
Handschutz	2.0.2
KK-Sportpistole	2.40
KK-Sportpistole – Ergebnisgleichheit	2.0.3.8
KK-Sportpistole – Nachwuchswettbewerb	2.41 ff.
KK-Sportpistole – Präzision – Fortsetzung nach Störung	2.0.3.6.10.1
KK-Sportpistole – Probeserien	2.40.2.2
KK-Sportpistole – Trefferanzeige	0.11.1.1.2
KK-Sportpistole – Waffen	2.40.1 ff.
KK-Sportpistole – Wettkampfablauf – Präzision/Duell	2.40.3.4
KK-Sportpistole – Wettkampfdurchführung	2.40.3 ff.
KK-Sportpistole – Wettkampfdurchführung – Duell	2.40.3.2
KK-Sportpistole – Wettkampfdurchführung – Präzision	2.40.3.1
KK-Sportpistole – Wettkampfdurchführung – Standscheiben	2.40.3.3
KK-Sportpistole – Wettkampfprogramm	2.40.2
KK-Sportpistole – Wettkampfprogramm – Duell	2.40.2.1.2

KK-Sportpistole – Wettkampfprogramm – Durchgänge	2.40.2.1
KK-Sportpistole – Wettkampfprogramm – Präzision	2.40.2.1.1
Laden/Entladen – 25-m-Wettbewerbe	2.0.3.1
Lauflänge	P-Tabelle
Lauflänge – Messung	2.0.4.4
Luftpistole	2.10
Maximalgewicht	P-Tabelle
Maximalgewicht	P-Tabelle
Mehrlader – Luftpistole	2.10.3
Mehrschüssige Luftpistole	2.16
Mehrschüssige Luftpistole – Einschießen	2.16.4.2
Mehrschüssige Luftpistole – Ergebnisgleichheit	2.0.3.8
Mehrschüssige Luftpistole – Fertighaltung	2.16.2
Mehrschüssige Luftpistole – Störung	2.0.3.6.9
Mehrschüssige Luftpistole – Waffen	2.16.1 ff.
Mehrschüssige Luftpistole – Waffenwechsel	2.16.5.3
Mehrschüssige Luftpistole – Wertung	2.16.3
Mehrschüssige Luftpistole – Wettkampfdurchführung	2.16.5 ff.
Mehrschüssige Luftpistole – Wettkampfprogramm	2.16.4
Mehrschüssige Luftpistole – Wettkampfschüsse	2.16.4.1
Mehrschüssige Luftpistole – Wiederholungen	2.0.3.6.9
Munition	P-Tabelle
Olympische Schnellfeuerpistole (OSP)	2.30
OSP – 30-Schussprogramm	2.30.2.1.1
OSP – Ergebnisgleichheit	2.0.3.8
OSP – Nachwuchswettbewerb	2.31 ff.
OSP – Probeserie	2.30.2.1.2
OSP – Trefferanzeige	0.11.1.1.2
OSP – Waffen	2.30.1 ff.
OSP – Wettkampfdurchführung	2.30.3 ff.
OSP – Wettkampfprogramm	2.30.2
OSP – Wettkampfprogramm – Durchgänge	2.30.2
Prüfkästen	P-Tabelle
Prüfkasten (Maße siehe Pistentabelle)	2.0.6
Schäftung	2.0.4.5
Schäftung	P-Tabelle
Schäftung – Daumenauflage/Fingerrillen/Handgelenk	2.0.4.5.1
Schäftung – Handschuhgriff	2.0.4.5.2
Schießzeiten	P-Tabelle
Schuhe	2.0.2
Schusszahl pro Scheibe	P-Tabelle
Schusszahl pro Wettbewerb	P-Tabelle
Standardpistole	2.60
Standardpistole – Ergebnisgleichheit	2.0.3.8
Standardpistole – Waffen	2.60.1
Standardpistole – Wettkampfdurchführung	2.60.3 ff.
Standardpistole – Wettkampfprogramm	2.60.2 ff.
Systemlänge	P-Tabelle
Treibgaskartusche	2.0.4.8

Treibgaskartusche – Wechsel/Trefferabzug/Zeitvergütung	2.0.4.8
Visierlinie	P-Tabelle
Visierung	2.0.4.6
Waffen – allgemein	2.0.4, 2.0.4.1
Waffenbeschwerung	2.0.4.7
Wettbewerbe	P-Tabelle
Zentralfeuerpistole	2.45
Zentralfeuerpistole – Durchführung/Wettkampfprogramm	2.45.2
Zentralfeuerpistole – Waffen/Munition	2.45.1



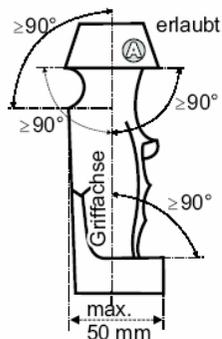
21_Pist_2010.doc

Pistolentabelle

Wettbewerb Regelnummer	Gewicht Abzugswiderst.	Munition Prüfkasten/Tol. 0 bis +1mm	Laufflänge Visierlinie	Schusszahl – gesamt Schüsse pro Scheibe	Schießzeit Durchführung	Sonstiges	
Luftpistole 2.10	≤ 1500 g ≥ 500 g	4,5 mm (.177) 420 mm x 200 mm x 50 mm	≤ Prüfkasten ≤ Prüfkasten	20/40/60 DM 1/sonst bis zu 5	40 min/75 min/105 min	Gasentlastung, Kompensator erlaubt; einschüssig	
Luftpistole Auflage 2.11	≤ 1500 g ≥ 500 g	4,5 mm (.177) 420 mm x 200 mm x 50 mm	≤ Prüfkasten ≤ Prüfkasten	30 DM 1/sonst bis zu 5	45 min	Gasentlastung, Kompensator erlaubt; einschüssig	
Mehrschüssige LP 2.16	≤ 1.500 g ≥ 500 g	4,5 mm (.177) 420 mm x 200 mm x 50 mm	≤ Prüfkasten ≤ Prüfkasten Messung ohne Magazin	30/60 1 pro Klappe	10 Sekunden pro 5-Schusserie, Klappscheiben	Gasentlastung, Kompensator erlaubt	
Freie Pistole 2.20	frei frei	5,6 mm Randfeuer (.22 lfb) Frei	frei frei	60/40 10	120 min/90 min	Formgriff erlaubt; Handgelenk frei, einschüssig	
Schnellfeuerpistole 2.30 Nachwuchswettbew. 2.31	≤ 1400 g ≥ 1000 g	5,6 mm Randfeuer (.22 lfb) 300 mm x 150 mm x 50 mm	≤ 153 mm ≤ 220 mm	60 1 60 1	2 Durchgänge à 30 Schuss à 2 Serien zu je 5 Schuss in 8, 6, 4 Sekunden 2 Durchgänge à 30 Schuss à 3 Serien zu je 5 Schuss in 8, 6 Sekunden	Gasentlastung, Kompensatoren und Mündungsbrensen sind nicht erlaubt.	
KK Sportpistole 2.40 Nachwuchswettbew. 2.41	≤ 1400 g ≥ 1000 g	5,6 mm Randfeuer (.22 lfb) 300 mm x 150 mm x 50 mm	≤ 153 mm ≤ 220 mm	60 5 40 5	Präzision: 6 Serien à 5 Schuss in je 5 min Duell: 6 Serien à 5 Schuss in je 3/7 Sek. Präzision: 4 Serien à 5 Schuss in je 5 min Duell: 4 Serien à 5 Schuss in je 3/7 Sek.		
Zentralfeuerpistole 2.45	≤ 1.400 g ≥ 1.000 g	7,62 mm-9,65 mm (.30-.38) 300 mm x 150 mm x 50 mm	≤ 153 mm ≤ 220 mm	60 5	Präzision: 6 Serien à 5 Schuss in je 5 min Duell: 6 Serien à 5 Schuss in je 3/7 Sek.		keine Magnummunition
2.50 Großkaliber- pistole Großkaliberrevolver	≤ 1500 g ≥ 1000 g	9 mm Luger, .45 ACP .357 Magn., .44 Magnum	≤ 153 mm ≤ 220 mm	40 5	8 Serien à 5 Schuss zu je 4 Serien in 150 Sek. – Präzisionsscheibe/20 Sek. – Duellscheibe		Revolver im Kaliber .44 Magn. Lauf. ≤ 166 mm, Gew. ≤ 1550 g
Standardpistole 2.60	≤ 1400 g ≥ 1000 g	5,6 mm Randfeuer (.22 lfb) 300 mm x 150 mm x 50 mm	≤ 153 mm ≤ 220 mm	60 5	12 Serien à 5 Schuss zu je 4 Serien in 150 Sek./20 Sek./10 Sek.		

≤ kleiner gleich (= gleich oder kleiner)
≥ größer gleich (= gleich oder größer)

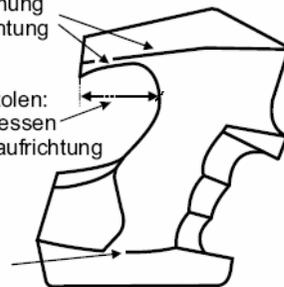
25-m-Pistolen 10-m-Pistolen



Auf- und Abwärtskrümmung
in der Längsachsenrichtung
erlaubt.

Nur 25 m Pistolen:
≤ 30mm, gemessen
parallel zur Laufrichtung

Auf- und Abwärts-
krümmung in der
Längsachsenrichtung
erlaubt.



25-m-Pistolen

