

---

# Deutscher Schützenbund



## Regeln für Pistole

---

Ausgabe 2005  
Gültig ab 01.01.2005 – Ergänzung April 2005

## Gliederung Pistole

2.0	Allgemeine Regeln	
2.0.1	Anschlagsart	
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	Störung 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	
2.0.5	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 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 die Waffe haltenden Hand betätigt werden.
- 2.0.1.2**        **Großkaliberpistole / Großkaliberrevolver Regel 2.50**
- Stehend freihändig. Die Waffe darf mit 2 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 (1) 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 kann die Anzahl der geladenen Patronen überprüfen.
- 2.0.3.1.1.4**     Nach Beendigung der Serie muß der Schütze sich überzeugen, daß die Waffe entladen ist. Bei Revolvern sind die leeren Hülsen aus der Trommel zu entfernen, bei Pistolen ist das Magazin herauszunehmen. Die Waffen sind mit offenem Verschuß 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 geschieden 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 je Gruppe höchstens 5 Scheiben nebeneinander vorhanden sein.

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 (3) Sekunden ( $\pm$  1 Sekunde)

##### 2.0.3.2.5.2

bei Sportpistole-Duell, Zentralfeuerpistole-Duell und Standardpistole sieben (7) 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 Anrecht auf einen neuen Serienstart.

##### 2.0.3.3.1.2

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

Ergibt eine Prüfung, daß die Vorlaufzeit eingehalten wurde, werden vom Ergebnis der dann geschossenen Serie 2 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, wird 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 5 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 (2) Ringe abgezogen.
- 2.0.3.3.2.2.6** Bei Wiederholung einer Serie müssen alle fünf (5) 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 5 Patronen lädt, wird er mit einem Abzug von zwei (2) Ringen bestraft.
- 2.0.3.3.4** Stellt der Schießleiter fest, daß ein Schütze mehr als 5 Schüsse in einer Serie abgegeben hat, wird die Serie mit Null (0) 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 abgegebene Schuß wird für den Wettkampf nicht gewertet. Der Schütze darf nachladen und wird mit zwei (2) Ringen Abzug von der folgenden Serie bestraft.
- 2.0.3.3.7** Befinden sich auf einer Scheibe mehr Schüsse als vom Schützen abgegeben 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 mit Hilfe 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 Schußloches  
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, auf der Langlochlehre parallelen Linien.

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 Plus toleranz 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 Durchganges erhält der Schütze außerdem zwei (2) Ringe Abzug (Grüne Karte).

##### **2.0.3.4.3.3** Beim **dritten Verstoß** innerhalb desselben Durchganges 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 instandgesetzten 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 instandgesetzten 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, so daß 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 Fehler einen Grund hat, den der Schütze selbst zu vertreten hat.
- 2.0.3.6.3** **Meldung einer Störung**
- 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 prüft daraufhin die Waffe.
- 2.0.3.6.4** **Untersuchung der Störung**
- 2.0.3.6.4.1** Wenn eine Störung gemeldet wird, muß 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 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 im Falle einer weiteren Waffenstörung in der selben Serie) entsprechend der in einer Serie abgegebenen Schüsse (auch 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 Wettkampfserie geschossen werden. Die letzte Wettkampfserie 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, und 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 Geschöß 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 anerkannten Störung unterbrochenen Wettkampfsreihe beim **Präzisionsschießen** steht dem Schützen für die restlichen Schüsse je Schuß 1 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. Die Probeserie darf innerhalb von zwei (2) 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, ist von der 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** entschieden (Ausnahme Höchststringzahl bei 25 m Wettbewerben):

2.0.3.8.1.1 Ein Stechen besteht aus einer (1) Serie

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

2.0.3.8.1.2 Das Stechen wird solange 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 **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 mit 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.

**2.0.4.5.1.1** Die Laufachse muß bei 25 m - Wettbewerben im Anschlag **über** Daumen und Zeigefinger verlaufen.

**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** Nur offene Visierung ist 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, so daß 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 (1) Treffer abzuziehen.

#### 2.0.5 **Munition für Olympische Schnellfeuerpistole**

2.0.5.1 Kaliber 5,6 mm (.22 lfb) mit einem Geschößgewicht von mindestens 2,53 g = 39 Grain und einer Mündungsgeschwindigkeit von mindestens 250 m/s.

#### 2.0.6 **Prüfkasten** Maße siehe Pistentabelle

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 Geschöß 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 (2) Ringen** von der ersten Wettkampfscheibe.

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 6 Serien in je 10 Sekunden.  
Ein 60-Schuß-Durchgang besteht aus 12 Serien in je 10 Sekunden.  
Jede Serie besteht aus 5 Schüssen auf 5 Klappscheiben.

2.16.4.2 Vor Beginn des Wettkampfes ist das Einschießen der Waffe auf eine stehende Scheibe Pistole 10m 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.

2.16.4.2.2 Bei anerkannter Waffenstörung ist eine einmalige Wiederholung möglich.

## 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 (1) Minute gibt der Schießleiter folgendes Kommando:

**ACHTUNG 3-2-1-START**

Bei optischer Signalgebung beginnt die Schießzeit mit dem Erlöschen der Ampel nach 3 Sekunden ( $\pm 1$  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 mit Hilfe technischer Mittel bei der Steuerung der Signale gemessen werden.

2.16.5.3 Der Schütze muß das gesamte Wettkampfprogramm mit derselben Waffe schießen, außer 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 6 Serien; davon werden
- 2 Serien in je 8 Sekunden
  - 2 Serien in je 6 Sekunden
  - 2 Serien in je 4 Sekunden geschossen.
- Jede Serie besteht aus 5 Schüssen auf 5 Wettkampfscheiben.
- Jede Wettkampfscheibe darf je Serie nur mit einem Schuß beschossen werden.
- 2.30.2.1.2 Eine Probeserie in 8 Sekunden ist vor jedem Durchgang 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 1. Durchgangs bzw. bei gerader Anzahl von Rotten beginnt die Rotte, die unmittelbar nach der mittleren Rotte des 1. Durchgangs kommt. Wird ein numerierter Rottenplatz am ersten Wettkampftag nicht besetzt, so bleibt am zweiten Tag der Schützenstand für diesen Rottenplatz auch 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 ansagen (8 Sekunden - 6 Sekunden - 4 Sekunden).
- Wenn der Schießleiter das Kommando **LADEN** gibt, haben die Schützen innerhalb einer (1) Minute zu laden und sich auf die zu schießende Wettkampfserie vorzubereiten.

---

Nach Ablauf dieser Minute gibt der Schießleiter folgendes Kommando:

<b>ACHTUNG</b>	Die Scheiben werden weggedreht, bei elektronischen Scheiben sind die roten Lichtsignale zu schalten.
<b>3-2-1-START</b>	Das Kommando <b>START</b> 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 3 Sekunden ( $\pm 1$  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 6 Serien; davon werden**

3 Serien in je 8 Sekunden

3 Serien in je 6 Sekunden geschossen.

#### **2.31.2 Durchführung**

Siehe Regel 2.30, Stechserie 6 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 (6) Serien zu je 5 Schuß in fünf (5) Minuten.**

##### **2.40.2.1.2 Duellschießen: Für jede der sechs (6) Serien zu je 5 Schuß werden die Scheiben 5mal für je drei (3) Sekunden dem Schützen zugedreht und für jeweils sieben (7) 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.

##### **2.40.2.2 Probeschüsse**

Vor Beginn des Präzisionsschießens ist eine Probeserie (5 Schuß) in fünf (5) 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 (1) Minute zu laden. Mit dem entsprechenden Kommando / Signal wird dann die Serie gestartet.
- 2.40.3.2** Beim **Duellsschießen** sagt der Schießleiter die Serie an. Nach dem Kommando **LADEN** haben die Schützen ihre Waffe mit der vorgeschriebenen Anzahl von Patronen innerhalb einer (1) Minute zu laden. Nach dieser Minute erfolgt das Kommando **ACHTUNG**. Danach wird die Anlage gestartet. Nach 7 Sekunden ( $\pm 1$  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 (7) Sekunden wird die Serie mit dem Kommando **START** gestartet und nach drei (3) Sekunden mit dem Kommando **STOP** die Schießzeit beendet. Dieser Vorgang wird 4mal 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 Duellsschießen 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 Duellsschießen beginnen.
- 2.41 Sportpistole - Kleinkaliber – Nachwuchswettbewerb**
- 2.41.1 Schießzeit, Wettkampf**
- 2.41.1.1** Das Wettkampfprogramm besteht aus je einem Durchgang Präzisions- und Duellsschießen 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 mm - 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, 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** Handelsübliche (auch selbstgeladene) 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 6 Patronen zur Kontrolle zu entnehmen.

### **2.50.2.3 Munitionsprüfung**

Die Munitionsprüfung erfolgt durch das Wiegen von Geschossen und die Messung der Mündungsgeschwindigkeit von aus der Waffe des kontrollierten Schützen abgefeuerten Schüssen; (s.a. **2.50.4**). Es werden bis zu 3 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
<b>Pistole</b>	2.53	9 mm Luger	250
	2.59	.45 ACP	300
<b>Revolver</b>	2.55	.357 Magnum	350
	2.58	.44 Magnum	450

## Werden Sie DWJ-Abonnent und profitieren Sie von vielen Vorteilen!

- **Abo-Vorzugspreis** inklusive Versand.
- **Versand im neutralen Schutzumschlag.**
- **Ihre Prämie** „Das Wörterbuch der Waffentechnik“ oder Leatherman „Micra“ (Auswahl bitte im Coupon ankreuzen).
- **Günstige Rechtsschutzversicherung** durch die Kooperation des DWJ mit der D.A.S.



Leatherman „Micra“

Wörterbuch der Waffentechnik

Einhandmesser-Schlüsselanhänger



## ...oder testen Sie das DWJ drei Ausgaben im Mini-Abo für nur 9,95 Euro!

- Sie sparen gegenüber dem Einzelbezug 4,45 Euro.
- Der Versand erfolgt für Sie **kostenfrei**.
- Die **Zustellung erfolgt im neutralen Schutzumschlag.**
- Sie **entscheiden nach Erhalt des dritten Heftes, ob Sie Abonnent bleiben möchten.**
- Sie erhalten unseren **Schlüsselanhänger als Dankeschön.**

### Abonnement-Bestellung

Ja, ich möchte das DWJ für mindestens 1 Jahr ab Monat \_\_\_\_\_ zum jeweils gültigen Bezugspreis, derzeit 52,80 € (Inland), 64,20 € (Ausland), in EU-Ländern an Privatkunden zusätzlich gesetzliche MwSt., beziehen. Das Abonnement verlängert sich um ein weiteres Jahr, wenn nicht 1 Monat vor Ablauf gekündigt wird.

„Das Wörterbuch“  Leatherman „Micra“

**Meine Adresse** (Bitte nur in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name / Vorname \_\_\_\_\_ Geburtsdatum \_\_\_\_\_ Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_ PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (für evtl. Rückfragen) \_\_\_\_\_ E-Mail \_\_\_\_\_

### Zahlungsart

**Bankeinzug** (nur im Inland möglich). Hiermit ermächtige(n) ich/wir Sie, die Rechnung mittels Lastschrift einzuziehen.

Kontonummer \_\_\_\_\_ Bankleitzahl \_\_\_\_\_ Name und Ort des Bankinstituts \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

**Kreditkarte**  American Express  MasterCard  Visa

Kreditkartennummer \_\_\_\_\_ Gültig bis \_\_\_\_\_ Kreditkartenprüfnummer (3-stellig) \_\_\_\_\_

Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum \_\_\_\_\_ zweite Unterschrift \_\_\_\_\_ 63

**Vollständig ausgefüllten Coupon einsenden an DWJ Verlags-GmbH – Abobetreuung** • Rudolf-Diesel-Straße 46 D-74572 Blaufenken • **Telefon** +49 (0)7953 9787-0 **Telefax** +49 (0)7953 9787-882 • [vertrieb@dwj-verlag.de](mailto:vertrieb@dwj-verlag.de)

- 
- 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 2 Durchgängen zu je 20 Schuß  
4 Serien à 5 Schuß in je 150 Sekunden - Präzisionsscheibe-0.4.3.04  
4 Serien à 5 Schuß in je 20 Sekunden - Duellscheibe-0.4.3.22
- 2.50.7.1.2 Probeschüsse**  
Vor Beginn der ersten Wettkampfserie 150 Sekunden ist eine Probe-  
serie à 5 Schuß auf die Präzisionsscheibe in 150 Sekunden gestat-  
tet.
- 2.50.7.2 Endkampf**  
Die 6 besten Schützen des Vorkampfes bestreiten den Endkampf.  
Sind nur 5 Stände vorhanden, so schießen zuerst die Schützen der  
Ränge 4,5,6 und dann die Schützen der Ränge 1,2,3.
- 2.50.7.2.1 Schußzahl**  
2 Serien à 5 Schuß in je 20 Sekunden - Duellscheibe-0.4.3.22  
Ein Probeschießen findet nicht statt.
- 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 vorge-  
schriebenen Anzahl von Patronen innerhalb einer (1) Minute zu la-  
den. 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:

- 4 Serien in je 150 Sekunden
- 4 Serien in je 20 Sekunden
- 4 Serien in je 10 Sekunden.

Jede Serie besteht aus 5 Schüssen.

#### 2.60.2.2 Vor Beginn des Wettkampfes ist eine Probeserie von 5 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 (1) Minute zu laden. Nach dieser Minute erfolgt das Kommando **ACHTUNG**. Danach wird die Anlage gestartet. Nach 7 Sekunden ( $\pm 1$ Sekunde) muß die Scheibe erscheinen.

#### 2.60.3.2 Nach Ablauf der Schießzeit für die 5-Schuß-Serie werden die Scheiben weggedreht.

## Stichwortverzeichnis Pistole

25-m-Wettbewerbe	2.0.3
25-m-Wettbewerbe - Abgabe von mehr als 5 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 5 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
Allgemein Regeln für Pistolen und Revolver	2.0
Anschlagsart	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 - Mehrschüssige 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 - Anschlagsart	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

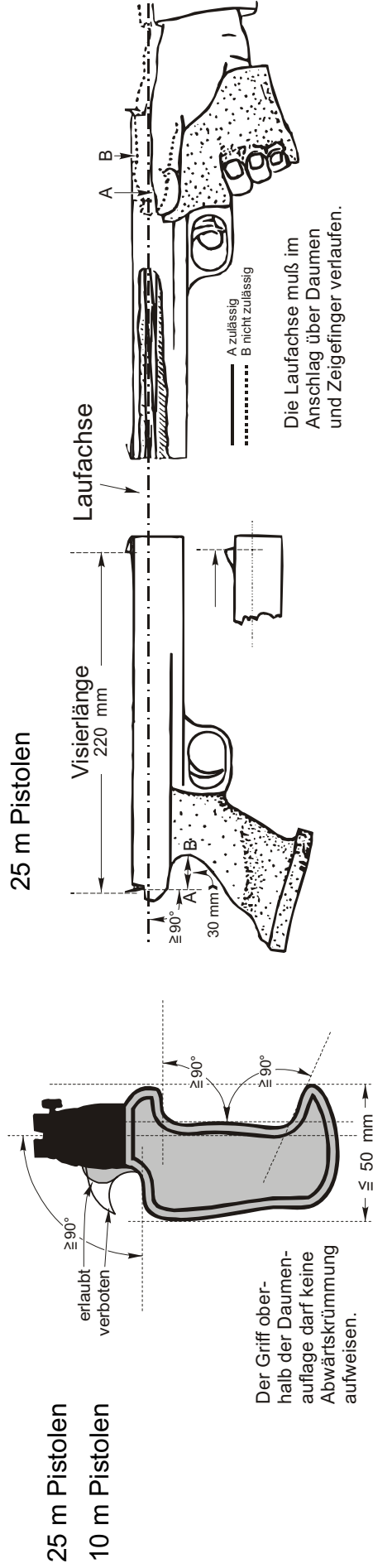
Großkaliberpistole - Munition - Wiederlader	2.50.2.1
Großkaliberpistole - Munitionskontrolle	2.50.2.2
Großkaliberpistole - Munitionsprüfung	2.50.2.3
Großkaliberpistole - Munitionswechsel	2.50.2.1
Großkaliberpistole - Nichterreichung des Mindestimpulses	2.50.2.3.1
Großkaliberpistole - Probeschüsse	2.50.7.1.2
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

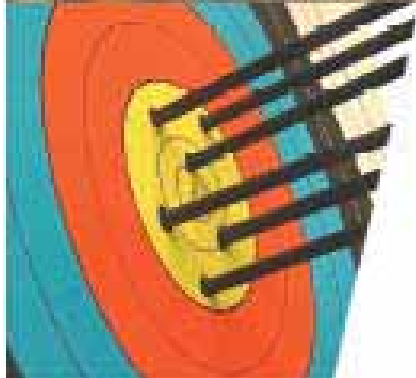
Mehrschüssige Luftpistole - Wettkampfprogramm	2.16.4
Mehrschüssige Luftpistole - Wettkampfschüsse	2.16.4.1
Mehrschüssige Luftpistole - Wiederholungen	2.0.3.6.9
Munition	P-Tabelle
Olympische Schnellfeuerpistole (OSP)	2.30
OSP - 30-Schußprogramm	2.30.2.1.1
OSP - Ergebnisgleichheit	2.0.3.8
OSP - Nachwuchswettbewerb	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
Schäftung - Laufachse	2.0.4.5.1.1
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

# Pistolentabelle

Wettbewerb Regelnummer	Gewicht Abzugswiderst.	Munition	Lauflänge Visierlinie	Schusszahl – gesamt Schüsse pro Scheibe	Schießzeit Durchführung	sonstiges
Luftpistole 2.10	≤1500 g ≥500 g	Prüfkasten / Tol. 0 bis +1 mm 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
Mehrschüssige LP 2.16	≤1500 g frei	4,5 mm (.177) 420 mm x 200 mm x 50 mm	≤ Prüfkasten ≤ Prüfkasten	30 / 60 1 pro Klappe	10 Sekunden pro 5-Schußserie, 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	≤1400 g ≥1000 g	5,6 mm Randfeuer (.22 lfb) 300 mm x 150 mm x 50 mm	≤153 mm ≤220 mm	60 1	2 Durchgänge à 30 Schuß à 2 Serien zu je 5 Schuß in 8, 6, 4 Sekunden	Gasentlastung, Kompensatoren und Mündungsbremsen sind nicht erlaubt
Nachwuchswettbew. 2.31				60 1	2 Durchgänge à 30 Schuß à 3 Serien zu je 5 Schuß in 8, 6 Sekunden	
KK Sportpistole 2.40	≤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.	Keine Magnummunition
Nachwuchswettbew. 2.41				40 5	Präzision: 4 Serien à 5 Schuß in je 5 min Duell: 4 Serien à 5 Schuß in je 3 / 7 Sek.	
Zentralfeuerpistole 2.45	≤1400 g ≥1360 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.	Revolver im Kaliber .44 Magn. Laufi. ≤166 mm, Gew. ≤1550g
2.50 Großkaliberpistole 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. - Duell- scheibe	
Standardpistole 2.60	≤1400 g ≥1000 g	5,6 mm Randfeuer (.22 lfb) 300 mm x 150 mm x 50 mm	≤153mm ≤220mm	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)





## **FASZINATION SPORTSCHIESSEN**



Schieß-Sport-Center  
**ALLERMANN**  
28670 Ottersberg

Tel.: 04205-39400 Fax: 04205-394039  
[www.allermann.de](http://www.allermann.de) [info@allermann.de](mailto:info@allermann.de)