

Olympische Schnellfeuerpistole

Geschossen wird einhändig mit einer Pistole im Kaliber .22 (sog. Kleinkaliber) auf eine Distanz von 25 m. Es kann hierbei die gleiche Pistole wie in der Disziplin Sportpistole .22 verwendet werden, oder eine spezielle OSP-Pistole.



Der Wettbewerb besteht dabei aus 60 (30) Schüssen unterteilt in 2 Halbprogramme, die zeitlich voneinander getrennt sein müssen. Es werden jeweils 20 (10) Schüsse in den Zeitserien mit 8 Sekunden, 6 Sekunden und 4 Sekunden abgegeben.

Geschossen wird auf 5 Scheiben, wobei bei einem Durchgang jeweils 1 Schuss pro Scheibe abgegeben wird. Es werden jeweils 2 Serien á 5 Schuss in 8 Sekunden, 6 Sekunden und 4 Sekunden geschossen.

Die Scheiben bei den Zeitserien sind nur in fünf Ringe unterteilt, wobei der äußerste Ring (Wertung 5) einen Durchmesser von 50 cm hat. Der Durchmesser der Ringe nimmt nach innen um jeweils 8 cm ab. Der innerste Ring (Wertung 10) hat noch einen Durchmesser von 10 cm. (Duellscheibe) Maximal sind mit einer 10-Schuß Serie 100 Ringe erreichbar.

8/6/4-Sekunden-Serie

In zwei Wertungsdurchgängen werden jeweils 5 Schüsse abgegeben. Vor jedem 30-Schuss Durchgang ist eine Probserie in 8 Sekunden erlaubt.

Der Schütze senkt den Arm um mindesten 45 Grad 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. In dem Augenblick, in dem sich die Scheibe zu drehen beginnt, darf der Schütze die Pistole bewegen.

Kommandos

Der Schiessleiter gibt nach Ansage der jeweiligen Zeitserie das Kommando „Laden“. Danach hat der Schütze 1 Minute Zeit seine Waffe zu laden und sich auf die zu schießende Serie vorzubereiten.

Bei Kommando „Achtung“ werden die Scheiben weggedreht, bei elektronischen Anlagen werden rote Lichtsignale geschaltet. Es erfolgt das Kommando „3-2-1-Start“. Das Kommando >Start< ist das Signal die Scheiben herzdrehen, bzw. bei elektronischen Anlagen die grünen Lichtsignale zu schalten. Der Schütze muss bei >1< die Fertighaltung eingenommen haben.

Bei Start werden die Scheiben für 8, 6, oder 4 Sekunden eingedreht. Nach dem Beschießen der Scheiben beginnt der Ablauf von neuem.

Maximal sind mit einem 30-Schuß Halbprogramm 300 Ringe erreichbar.

Die Ergebnisse aus beiden Halbprogrammen werden addiert, d. h. es sind maximal 600 Ringe erreichbar.

Bereits auf Kreisebene wird das volle Programm geschossen, also 2 Halbprogramme mit je 30 Schuss und erreichbaren 600 Ringen.