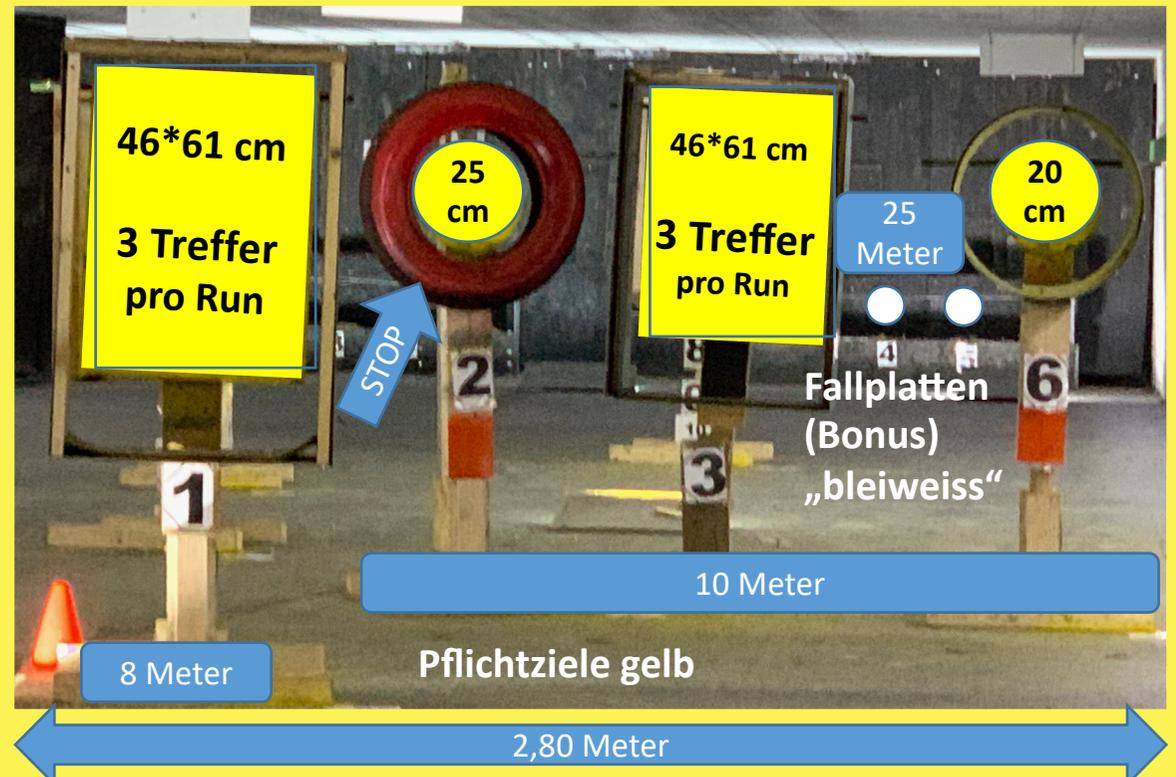


SPEED STEEL [®]

15 Meter

Stage 2

- Drum Roll
- 3x8/10



Stage-ID: „Drum Roll“ (3x8/10), Ablauf und Wertung

Ziele: 2 Rechteckplatten (zu beschießen) auf 8 und 10 Metern, optionale Bonusplatten (15 cm Durchmesser auf 25 Meter) und eine runde Stopp-Platte (25 cm) auf 9 Metern

Runs: 3 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 24/30

Startposition: Standard gem. Sp 07.02.01;

CF = „lawman ready“, KK/R, CFHG-LR = „low ready“

Ablauf: In jedem Run sind alle drei Pflicht-Platten und die Stopp-Platte zu beschießen.

- Die Schusszahl ist beliebig; Mehr- oder Minderschüsse sind straflos.
- Der letzte Schuss, der kein anderes zu beschießendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit.

Treffer: je 3 auf die Rechteckplatten, beliebig viele auf Stopp-Ziel, Bonus Platte muss fallen

Besonderheiten:

- 2 Stück 15-cm-Fallplatten auf 25 Meter können optional als Bonusplatte genutzt werden. Für jede gefallene Platte (auch wenn sie sich wieder aufgerichtet hat) 4 Sekunden Bonus.

Oblig. Reload (alle Waffen außer Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht No-shoot).

Das **Stopp-Ziel** ist erst nach nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Regelgerechter Reload bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen.

Strafen: nach Regelwerk, insbesondere

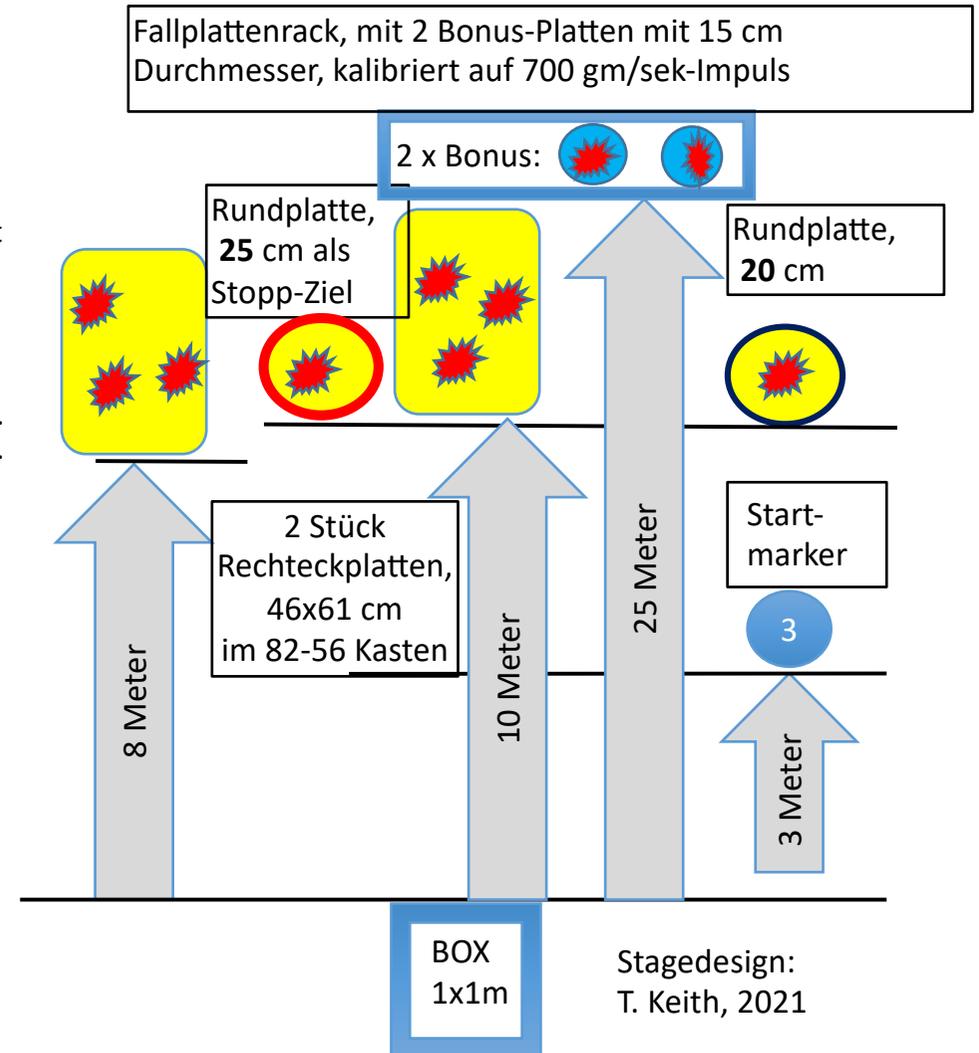
Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem zu beschießenden Ziel.

Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für Miss auf Stopp-Ziel oder Hit auf zu beschießendes Ziel nach Stopp-Ziel-Treffer.

Wertung:

Nach Bestzeitsumme aller Runs; Höchstzeit pro Run incl. Strafen ist 30 Sekunden, Mindestdauerzeit: ist minus -8,00 Sekunden.

Stage-Design, Aufbauschema für „Drum Roll“



Stage-ID: „Drum Roll“ (3x8/10), Ablauf und Wertung

Ziele: 2 Rechteckplatten (zu beschießen) auf 8 und 10 Metern, optionale Bonusplatten (15 cm Durchmesser auf 25 Meter) und eine runde Stopp-Platte (25 cm) auf 9 Metern

Runs: 3 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 24/30

Startposition: Standard gem. Sp 07.02.01;
CF = „lawman ready“, KK/R, CFHG-LR = „low ready“

Ablauf: In jedem Run sind alle drei Pflicht-Platten und die Stopp-Platte zu beschießen.

- Die Schusszahl ist beliebig; Mehr- oder Minderschüsse sind straflos.
- Der letzte Schuss, der kein anderes zu beschießendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit.

Treffer: je 3 auf die Rechteckplatten, beliebig viele auf Stopp-Ziel, Bonus Platte muss fallen

Besonderheiten:

- 2 Stück 15-cm-Fallplatten auf 25 Meter können optional als Bonusplatte genutzt werden. Für jede gefallene Platte (auch wenn sie sich wieder aufgerichtet hat) 4 Sekunden Bonus.

Oblig. Reload (alle Waffen außer Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht No-shoot).

Das **Stopp-Ziel** ist erst nach nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Regelgerechter Reload bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen.

Strafen: nach Regelwerk, insbesondere

Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem zu beschießenden Ziel.

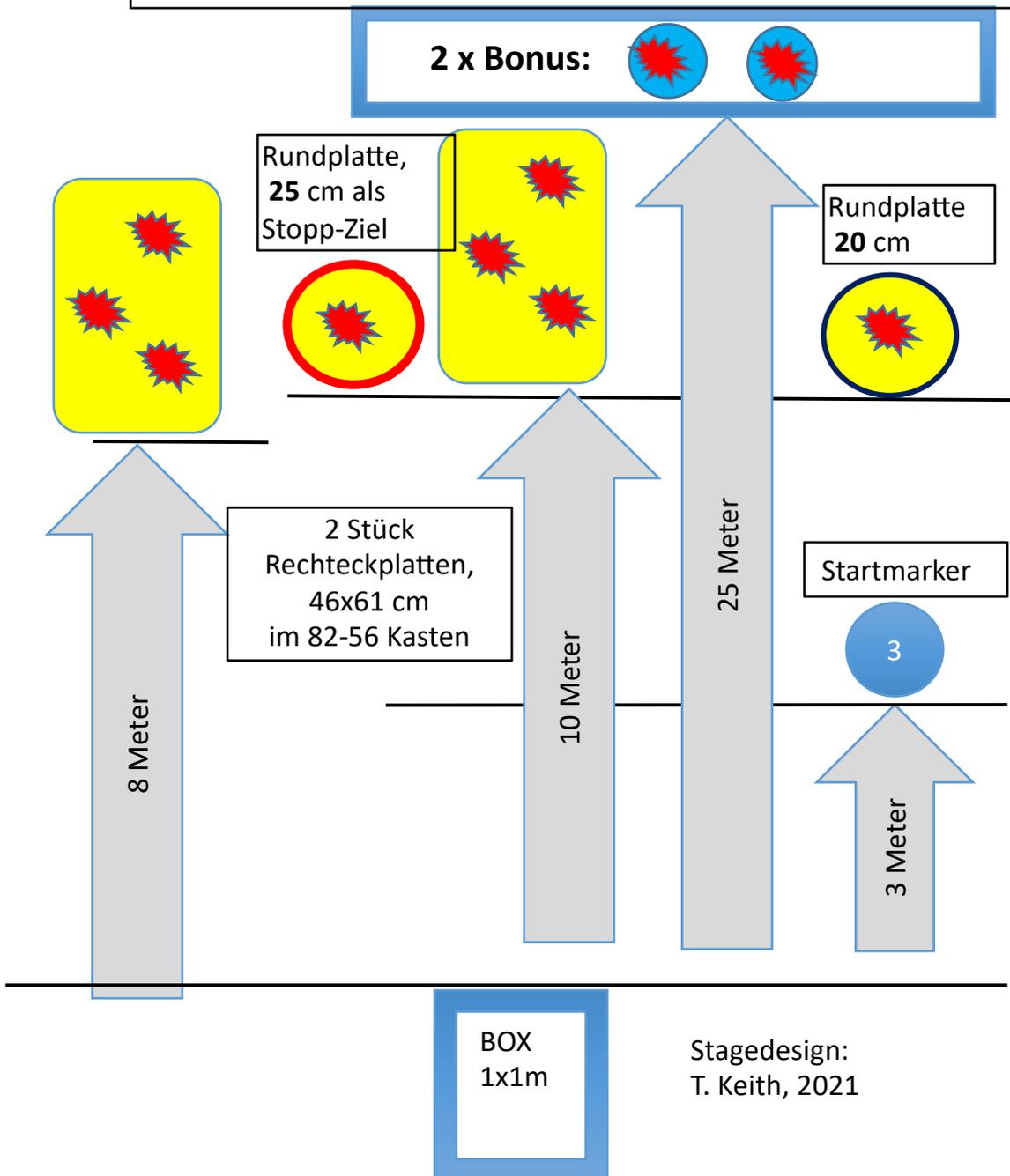
Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für Miss auf Stopp-Ziel oder Hit auf zu beschießendes Ziel nach Stopp-Ziel-Treffer.

Wertung:

Nach Bestzeitsumme aller Runs; Höchstzeit pro Run incl. Strafen ist 30 Sekunden, Mindestschießzeit: ist minus -8,00 Sekunden.

Stage-Design, Aufbauschema für „Drum Roll“

Fallplattenrack, mit 2 Bonus-Platten mit 15 cm Durchmesser, kalibriert auf 700 gm/sek-Impuls



Ablauf und Wertung für Stage-ID: „Drum Roll“ Teil 1

1. Stageabmessungen, Ziele:

Platzbedarf: 3 x 25 Meter

2 Rechteckplatten, 1 Platerack mit 2 Stück 15-cm-Fallplatten (Bonusplates), 1 runde Platte (20 cm) am Pole und eine weitere als Stoppziel auf derselben Entfernung wie die hintere Rectangle-Plate

2. Besonderes: Bis zu 2 Bonusplates pro Run möglich

3. Runs, Streichergebnisse: Runs: 3, Streichergebnisse: 0

4. Startposition:

In der Box (unmarkiert)

Standard gem. Sp 07.02.01; CFHG = „lawman ready“; CFHG-LR, KK, RPC, R = „low ready“

5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:

Nach dem Startsignal sind beide Rechteckziele mit je 3 Treffern, die Rundplatte und die Stopp-Platte je 1 mal zu treffen. Die Bonusziele können optional genutzt werden. Schußzahl 24/30 (3x8/10)

Hierbei gelten folgende Besonderheiten:

Für bis zu 2 Treffer auf die Bonus-Plates werden jeweils 4 Sekunden Zeitgutschrift erteilt.

Die Schusszahl ist beliebig, mehr- oder Minderschüsse sind straflos.

6. Trefferwertung:

Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist. Fall-Platte muss fallen, gilt aber weiter als gefallen, wenn sie sich wieder aufrichtet.

Ablauf und Wertung für Stage-ID: „Drum Roll“, Teil 2

7. Reload und Stopp-Ziel:

Oblig. Reload (alle Waffen außer Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht No-shoot).

Das Stoppziel ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv.

Regelgerechter Reload bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen.

8. Strafen: nach Regelwerk:

* Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01, insbesondere für
+ fehlende Treffer auf einem zu treffenden Ziel,
+ Ablauffehler (Procedural), z.B. Fußfehler/Übertreten

* Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für

+ Miss (kein Treffer) auf Stopp-Ziel

+ Hit (auswertbarer Treffer) auf zu treffendes Ziel oder Bonus-Ziel nach Stoppziel-Treffer.

9.. Wertung, :

Die Zeitnahme beginnt mit dem Startsignal. Der letzte Schuss, der kein anderes zu treffendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit. Zeitabzug für Treffer auf Bonus-Ziel (bis zu 2 Stück pro Run) 4 Sekunden.

Zeitgrenzen gem. 07.01.03, Sp 09.03.01.01; Mindestschießzeit pro Run: minus 8 Sekunden.

Siegerermittlung durch Vergleich der Bestzeitensumme aller Runs gem. Sp 09.03.01.03.

Der Schnellste gewinnt die Stage.

10. Sonstiges:

10.1 Munitionsbeschränkung

bei Randfeuermunition: nur .22 lr.

Es dürfen bei Waffen (Zentralfeuer) im Kurzwaffenkaliber beliebige Hülsen, auch Patronen im Magnum-Kaliber verwendet werden, jedoch nicht mit Schlapp- oder Magnum-Ladungen (vgl. SP 06.03.02 und 06.03.03).

10.2 Energiebeschränkung bei 1 Meter: 1300 Joule

10.3 Ladungen unter Faktor 100 sind wegen Rückprallergefahr untersagt.

Eine "Magnum-Ladung" liegt bei Überschreitung der Energie von 1300 Joule oder der nachgenannten Faktoren (je 1 Meter nach der Mündung) vor:

Faktor 140 bei Kalibern bis 7,62 mm, Faktor 185 bei Kalibern bis .10,6 mm (.417), Faktor 250 bei Kalibern darüber.