

Stage-ID: „1-2-3“ (3x7), Ablauf und Wertung

Runs: 3 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 21

Ziele: 3 Rechteckplatten und eine Stopp-Platte auf 9-11 oder 25 Metern

Treffer: genau und nur! 18 auf 3 Hauptziele, beliebig viele auf Stopp-Ziel

Startposition: Centerfire = „lawman ready“, Rimfire, Schaftwaffen = „low ready“

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

- In jedem Run ist – nach Vorgabe - je eine andere Trefferzahl (1, 2 oder 3) auf die einzelnen Rechteck-Platten, insgesamt sind genau sechs Treffer pro Run auf die Rechteck-Platten zu setzen.
- 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.
- Auf jede Platte sind insgesamt in allen 3 Runs genau 6 Treffer zu setzen. Für Mehr- und Mindertreffer - jeweils auf den Run bezogen - (Forbidden extras und Misses) werden Kurzzeitstrafen nach Sp 11.01 verhängt.
- Die Einhaltung der Treffervorschrift für jeden Run ist obligatorisch; anders gesetzte Treffer werden als Miss oder Extra gewertet. Die Vorschrift lautet:
 - Erster Run: Platte 1 (links): 1 Treffer; Platte 2: 2 Treffer; Platte 3 (rechts): 3 Treffer;
 - Zweiter Run: Platte 1 (links): 3 Treffer; Platte 2: 1 Treffer; Platte 3 (rechts): 2 Treffer;
 - Dritter Run: Platte 1 (links): 2 Treffer; Platte 2: 3 Treffer; Platte 3 (rechts): 1 Treffer.

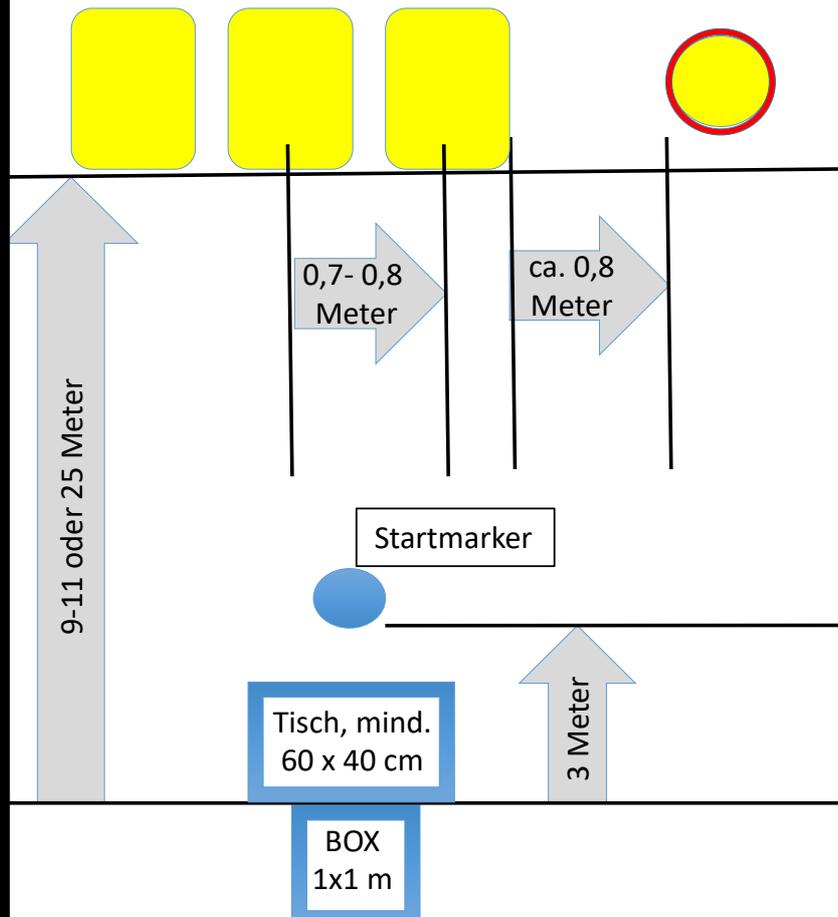
Obligatorischer Reload (alle Waffen außer Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht No-shoot).

Das **Stopp-Ziel** ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv.

Stage-Design für den Aufbau von „one-two-three“ für die Speed Steel Jackpot League 2021

Rechteckplatten, 46x61 cm
im 73/82/87-55 Kasten

Runde Platte, 20 cm
im 45-51 Kasten



Stagedesign: T. Keith, 2018

One – Two – Three, Treffervorschrift

