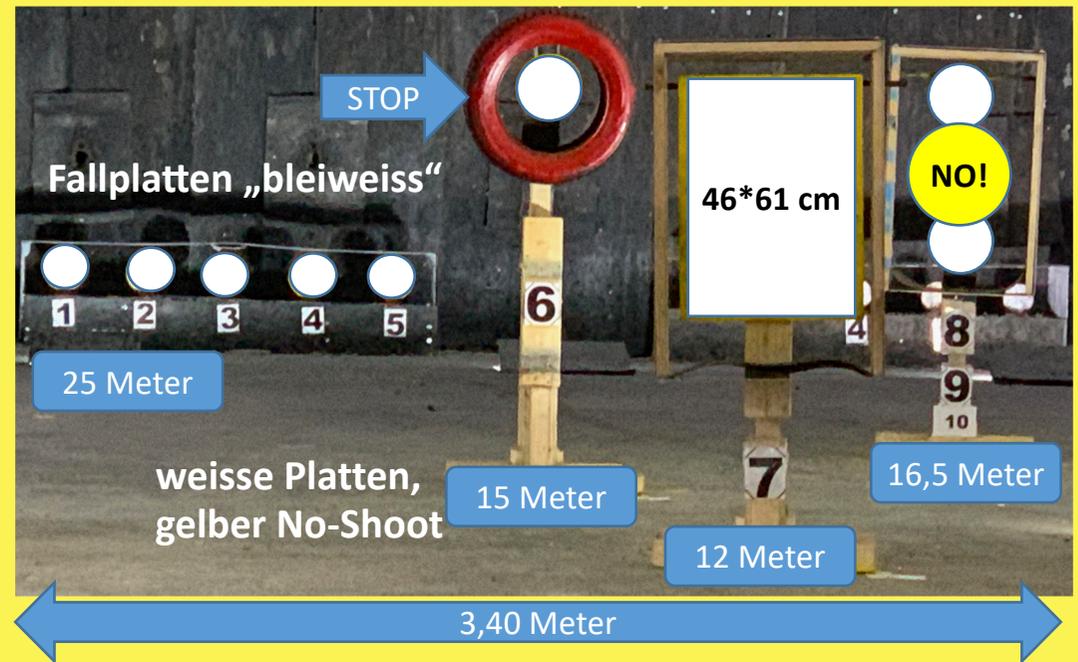


# SPEED STEEL®

## Stage 1

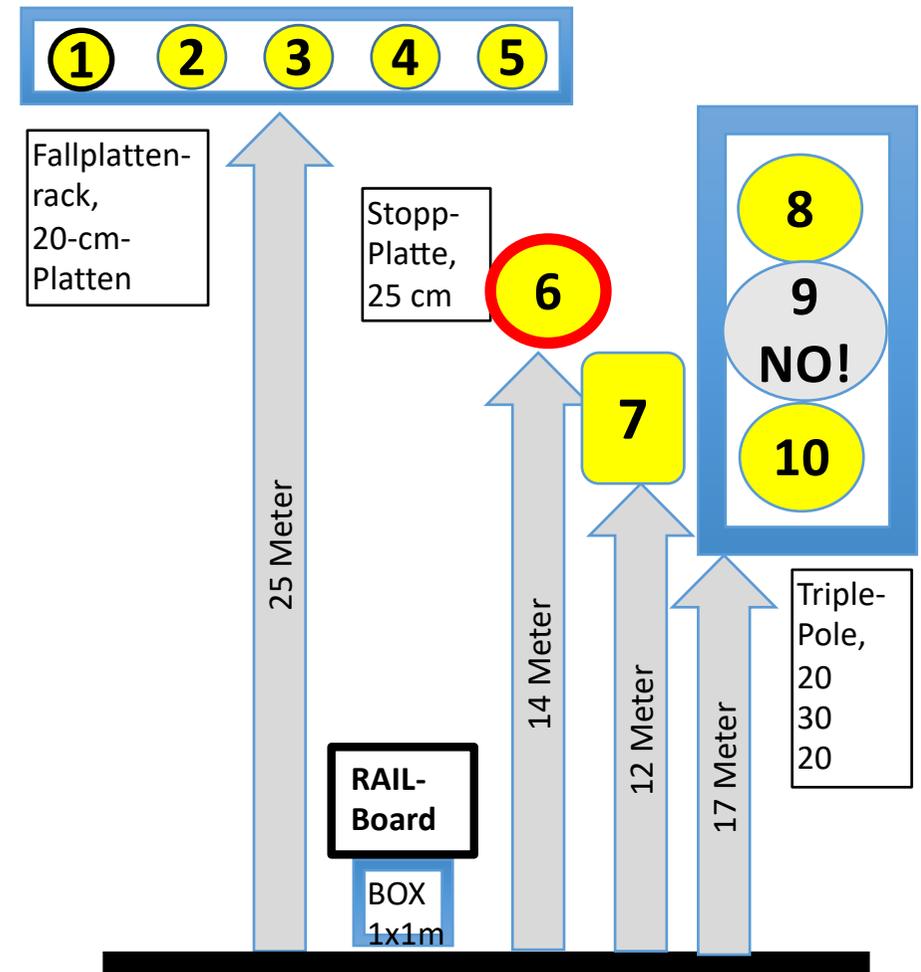
- **Hateful Eight**
- **3x8**



## Stage-ID: „Hateful Eight“ (3x8), Ablauf und Wertung

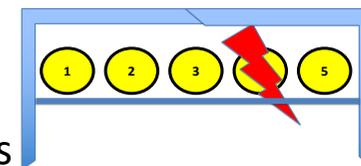
1. Ziele: 4 Rundplatten (davon 1 No-shoot), 1 Rechteckplatte und 1 Platten-Rack mit 5 Fallplatten
2. Material: Plasteboxen (niedrig), 5 Karten mit Markierung je einer der 5 Rackplates, klappbare Cardbox für die No-Shoot-Karten auf Seite der starken Hand, 1 Railboard für Plastekisten an der Startposition.
3. Runs, Streichergebnisse: Runs: 3, Streichergebnisse: 0
4. Startposition: In der Box stehend, „Gun on the rail, einhändig mit schwacher Hand gehalten“ gem. Sp 07.02.03.04 (modifiziert), starke Hand über Schulterhöhe.
5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:  
In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal soll (muss nicht!) der Schütze mit der starken Hand die Cardbox öffnen um die Karte am Klappdeckel zu sehen, auf der eine der 5 Platten auf dem Rack als verbotenes Strafziel (zufälliger No-shoot) markiert ist. Jede Rackplate ist nur einmal No-Shoot. Die Karte darf beliebig lange und oft angesehen werden. Die Cardbox muss während jeder Schussabgabe geschlossen sein. Die übrigen Platten – bis auf die mittlere des Triple-poles sind zu beschießende Hauptziele. Es sind alle Hauptziele und das Stoppziel zu treffen. Solltrefferzahl: 24 <3x8>. Die Schusszahl ist beliebig, Mehr- oder Minderschüsse sind straflos.
6. Trefferwertung:  
Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist. Fallplatten sind zu Fall zu bringen, es sei denn, es wird gebrieft, dass ein auswertbarer Treffer genügt. Eine bereits gefallen Platte, die sich wieder aufrichtet, bleibt weiterhin „getroffen“.
7. Reload und Stopp-Ziel:  
Oblig. Reload (alle Waffen außer Rifle manual=Repetierbüchse) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel. Das Stoppziel ist erst nach nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv.
8. Besonderheit:  
Strafe für No-Shoot-Hit auf dem Rack 5 Sekunden, Höchstschießzeit 40 Sekunden

## Stage-Design, Aufbauschema „Hateful Eight“



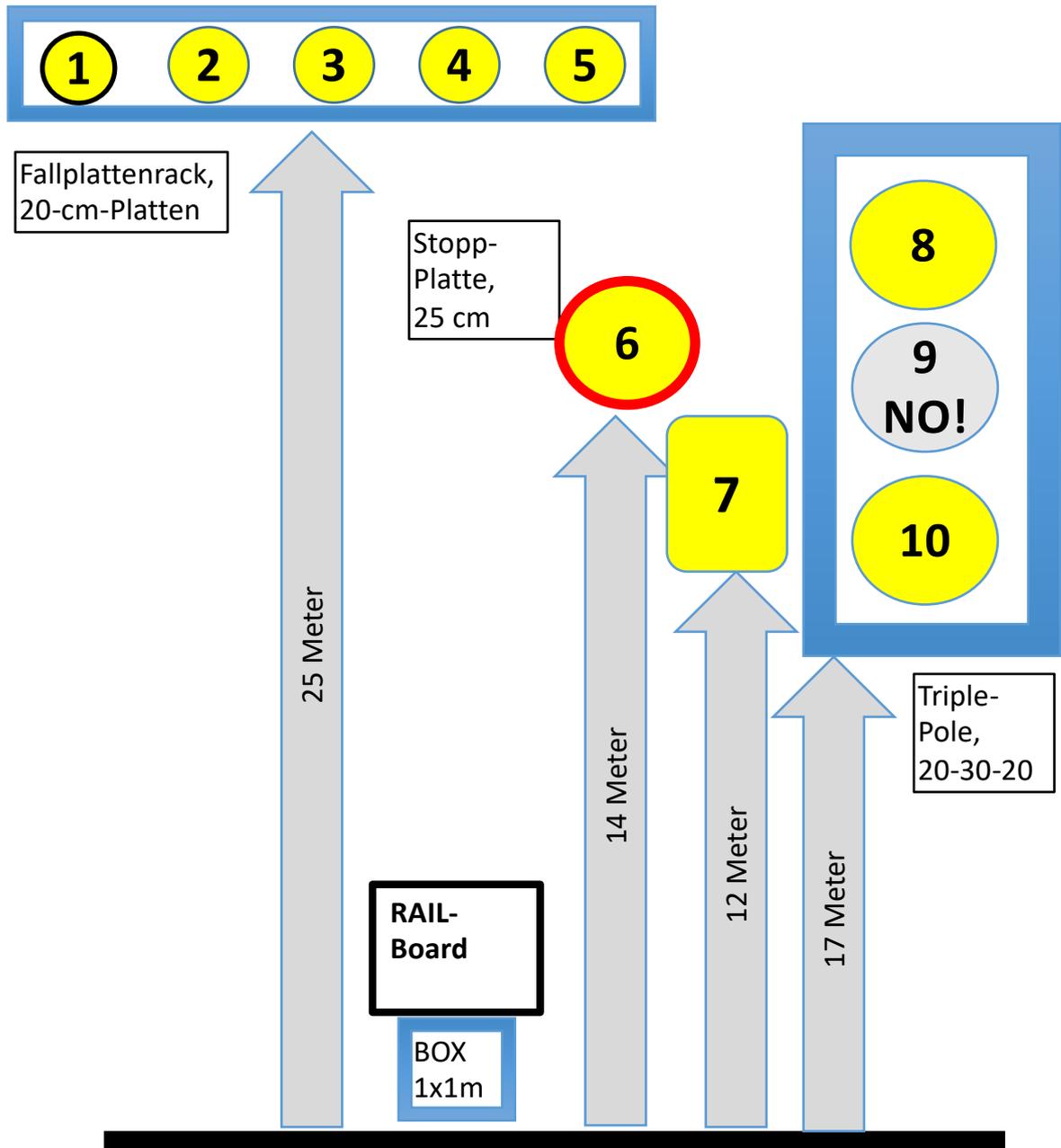
Muster einer Karte, die den No-Shoot zufällig festlegt, hier die 4. Platte von links

SPEED STEEL:



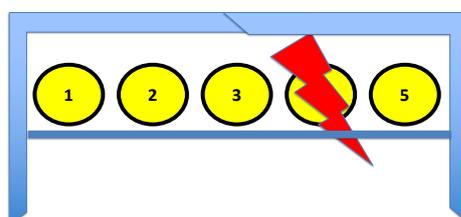
Stagedesign:  
T. Keith, 2020

# Stage-Design, Aufbauschema für „Hateful Eight“



Muster einer Karte, die den No-Shoot zufällig festlegt, hier die 4. Platte von links

## SPEED STEEL:



Stagedesign:  
T. Keith, 2020

## **Stage-ID: „Hateful Eight“ (3x8), Ablauf und Wertung**

1. Ziele: 4 Rundplatten, 1 Rechteckplatte und 1 Platten-Rack mit 5 Fallplatten
2. Material: Plasteboxen (niedrig), 5 Karten mit Markierung je einer der 5 Rackplates, klappbare Cardbox für die No-Shoot-Karten auf Seite der starken Hand, 1 Railboard für Plastekisten an der Startposition.
3. Runs, Streichergebnisse: Runs: 3, Streichergebnisse: 0
4. Startposition: In der Box stehend, „Gun on the rail, einhändig mit schwacher Hand gehalten“ gem. Sp 07.02.03.04 (modifiziert), starke Hand über Schulterhöhe.
5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:  
In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal soll (muss nicht!) der Schütze mit der starken Hand die Cardbox öffnen um die Karte am Klappdeckel zu sehen, auf der eine der 5 Platten auf dem Rack als verbotenes Strafziel (zufälliger No-shoot) markiert ist. Jede Rackplate ist nur einmal No-Shoot. Die Karte darf beliebig lange und oft angesehen werden. Die Cardbox muss während jeder Schussabgabe geschlossen sein. Die übrigen Platten – bis auf den No-shoot - sind zu beschießende Hauptziele. Es sind alle Hauptziele und das Stoppziel zu treffen. Solltrefferzahl: 24 <3x8>. Die Schusszahl ist beliebig, Mehr- oder Minderschüsse sind straflos.
6. Trefferwertung:  
Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist. Fallplatten sind zu Fall zu bringen, es sei denn, es wird gebrieft, dass ein auswertbarer Treffer genügt. Eine bereits gefallen Platte, die sich wieder aufrichtet, bleibt weiterhin „getroffen“.
7. Reload und Stopp-Ziel:  
Oblig. Reload (alle Waffen außer Rifle manual=Repetierbüchse) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel. Das Stoppziel ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv.
8. Besonderheit:  
Strafe für No-Shoot-Hit auf dem Rack 5 Sekunden.

## **Stage-Design, Ablauf für „Hateful Eight“ (3x8), Teil 1**

1. Ziele: 4 Rundplatten (davon 1 No-Shoot), 1 Rechteckplatte, und 1 Platten-Rack mit 5 Fallplatten

2. Material: Plasteboxen (niedrig), 5 Karten mit Markierung je einer der 5 Rackplates, klappbare Cardbox für die No-Shoot-Karten auf Seite der starken Hand, 1 Railboard für Plastekisten an der Startposition.

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

4. Startposition: In der Box stehend, „Gun on the rail, einhändig mit schwacher Hand gehalten“ gem. Sp 07.02.03.04 (modifiziert), starke Hand über Schulterhöhe.

5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:

In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal soll (muss nicht!) der Schütze mit der starken Hand die Cardbox öffnen um die Karte am Klappdeckel zu sehen, auf der eine der 5 Platten auf dem Rack als verbotenes Strafziel (zufälliger No-shoot) markiert ist. Jede Rackplate ist nur einmal No-Shoot. Die Karte darf beliebig lange und oft angesehen werden. Die Cardbox muss während jeder Schussabgabe geschlossen sein. Die übrigen Platten sind zu beschießende Hauptziele. Es sind alle Hauptziele und das Stoppziel zu treffen. Solltrefferzahl: 24 <3x8>. Die Schusszahl ist beliebig, Mehr- oder Minderschüsse sind straflos.

6. Trefferwertung:

Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist. Fallplatten sind zu Fall zu bringen, es sei denn, es wird gebrieft, dass ein auswertbarer Treffer genügt. Eine bereits gefallen Platte, die sich wieder aufrichtet, bleibt weiterhin „getroffen“.

7. Besonderheit:

Strafe für No-Shoot-Hit auf dem Rack 5 Sekunden.

## Stage-Design, Ablaufschema für „Hateful Eight“, Teil 2

### 8. Reload und Stopp-Ziel:

Oblig. Reload (alle Waffen außer Rifle manual=Repetierbüchse) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht die Stopp-Platte oder etwa der eine 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, wenn nicht eine zusätzliche Patrone reingemacht wird!); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen.

### 9. Strafen nach Regelwerk:

\* **Kurzzeitstrafe (3 Sekunden)** nach SP 11.01 für

+ fehlende Treffer auf einem zu treffenden Ziel

+ Treffer auf No-Shoot-Ziel am Triple-Pole

+ Ablauffehler (Procedural), z.B. Übertreten (Fußfehler) oder für das Unterlassen einer nach Ausschreibung/Briefing obligatorischen (nicht das Karteziehen) Handlung oder einer Schussabgabe (egal wie viele in einem Run) auf ein Ziel ohne verdecktes Abgelegtsein (geschlossener Deckel der Cardbox) der gezogenen Karte.

\* **Kurzzeitstrafe (5 Sekunden)** nach SP 11.01 für

+ Treffer auf No-Shoot-Ziel auf dem Rack

\* **Höchstzeitstrafe (40 Sekunden)** nach SP 11.02 für

+ Miss auf Stopp-Ziel

+ Hit auf zu treffendes Ziel nach Stoppziel-Treffer.

### 10. Wertung:

Die Zeitnahme beginnt mit dem Startsignal. Der letzte Schuss, der kein anderes zu treffendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit. Zeitgrenzen gem. 07.01.03, Sp 09.03.01.01; Höchstschießzeit 40 Sekunden.

Siegerermittlung durch Vergleich der Bestzeitensumme gem. Sp 09.03.01.03. Der Schnellste gewinnt die Stage.

### 11. Sonstiges:

#### 11.1 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).

#### 11.2 Energiebeschränkung bei 1 Meter: 1300 Joule

11.3 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.