

SPEED STEEL®

Stand ?

- **Just Poles**

**Stage-ID: „Just Poles“ (5x6),
Ablauf und Wertung**

Stagemasse: 3 X 8-18 Meter

Runs: 5 Runs, kein Streichergebnis

Ziele: ein Quadropole mit 4 Platten, davon 2 No-Shoots, ein Triple-Pole mit 3 Platten, 1 Stopp-Platte auf 8-18 Metern

Treffer: 30

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

Ablauf: In jedem Run sind die 5 erlaubten Platten und die Stopp-Platte zu beschießen. Die runden Plates am (Quadropole und am Triple-Pole und die Stopp-Platte sind mit mind. einem auswertbaren Treffer zu versehen.

Oblig. Reload (alle Waffen außer bei Rifle manual und Revolver SA) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein Ziel.

Das **Stopp-Ziel** ist erst nach dem regelgerechten Reload als solches aktiv. Regelgerechter Reload bedeutet, dass

* 1. eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Rausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!) und

• 2. vor dem Reload ein Treffer gesetzt sein muss

Der letzte Schuss, der kein anderes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit.

Strafen:

Nach Regelwerk, insbes.:

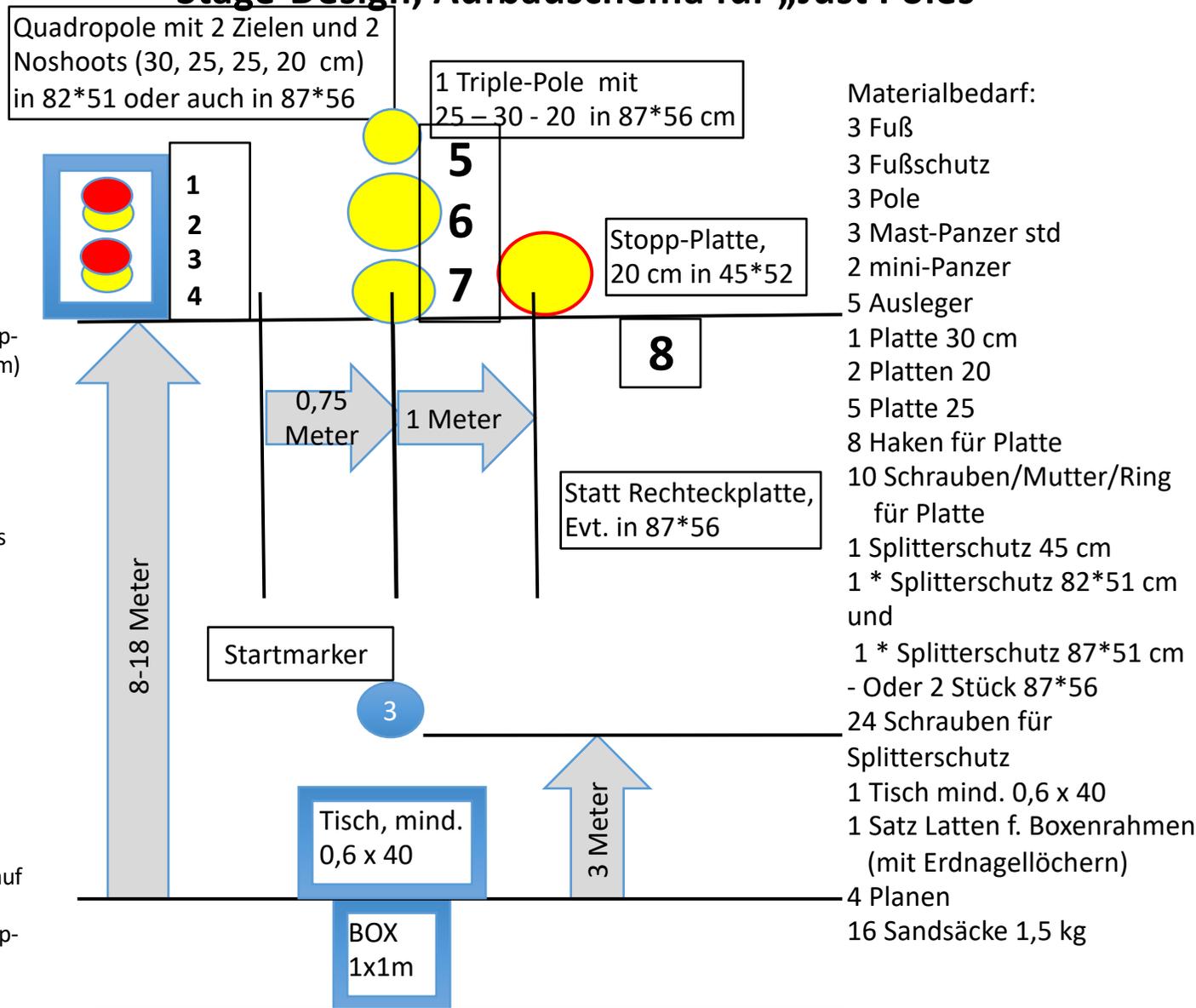
Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem Ziel und jeden Ablauffehler (sowie jedem No-Shoot-Hit)

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

Wertung:

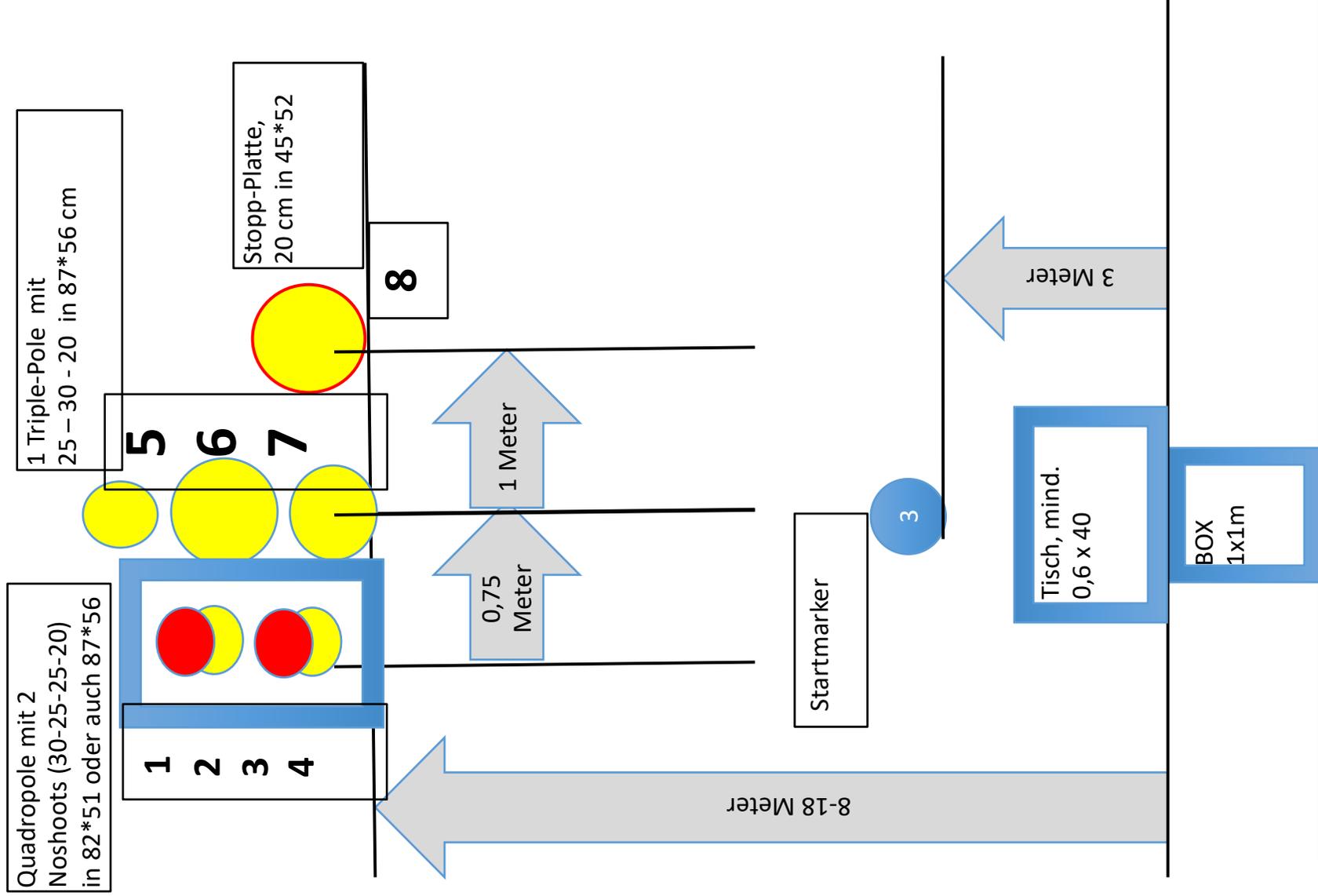
Nach Bestzeitsumme aller Runs; Höchstzeit pro Run incl. Strafen ist 30 sek.

Stage-Design, Aufbauschema für „Just Poles“



Stagedesign: T. Keith, 2020

Stage-Design, Aufbauschema für „Poles“



Stage-ID: „Just Poles“ (5x6), Ablauf und Wertung

Stagemasse: 3 X 8-18 Meter

Runs: 5 Runs, kein Streichergebnis

Ziele: ein Quadropole mit 4 Platten, davon 2 No-Shoots (30-25-25-20), ein Triple-Pole mit 3 Platten (25-30-20), 1 Stopp-Platte (20) auf 8-18 Metern

Treffer: 30

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

Ablauf: In jedem Run sind die 5 erlaubten Platten und die Stopp-Platte zu beschießen. Die runden Plates am (Quadropole und am) Triple-Pole und die Stopp-Platte sind mit mind. einem auswertbaren Treffer zu versehen.

Oblig. Reload (alle Waffen außer bei Rifle manual und Revolver SA) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein Ziel.

Das **Stopp-Ziel** ist erst nach nach dem regelrechten Reload als solches aktiv. Regelrechter Reload bedeutet, dass

- * 1. eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Rausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!) und
- 2. vor dem Reload ein Treffer gesetzt sein muss

Der letzte Schuss, der kein anderes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit.

Strafen:

Nach Regelwerk, insbes.:

Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem Ziel und jeden Ablauffehler (sowie jedem No-Shoot-Hit)
Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für Miss auf Stopp-Ziel oder Hit auf Ziel nach Stopp-Ziel-Treffer.

Wertung:

Nach Bestzeitsumme aller Runs; Höchstzeit pro Run incl. Strafen ist 30 sek.

Bauteil	Bedarf: Just-Poles
Fuß m. Panzer	3
Mast	3
Mastpanzer	3
Minipanzer für Double	3
Ausleger	8
Platte 20	3
Platte 25	3
Platte 30	2
Platte 46x61	0
FP-Anlage	0
Schienen für FP-Anlage	0
Fangkasten 45 / 51, f. Single, kurzer Stab	1
Fangkasten 68 / 51 f. Double, kurzer Stab	0
Fangkasten 82 / 51 oder 82 / 56 f. Quadropole, langer Stab	0
Fangkasten 87 / 56 f. Triplepole, langer Stab	1