

SPEED

STEEL ®

- **Make Five**

Stage-ID: „Make five“ (4x6), Ablauf und Wertung

Runs, Treffer: 4 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 24

Ziele: 4 Double-Poles mit runden Plattenzielen und No-Shoots auf 8 bis 22 Metern (25/25, 30/25, 30/25, 30/20), Platerack mit 5 Platten auf 25 Metern

Startposition: Standard gem. Sp 07.02.01;

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

Ablauf: In jedem Run ist nach dem Startsignal (nur!) eines der 4 großen Ziele und die Stopp-Platte zu beschießen. Jede große Platte kann nur in einem von 4 Runs für Wertungstreffer genutzt werden; die genutzte Platte ist mit fünf auswertbaren Treffern zu versehen. Im Zweifel gilt die Platte als genutzt, die die meisten Treffer erhielt, hilfsweise die Entfernteste bis dahin ungenutzte Platte. Die Stopp-Platte (beliebige stehende Platte auf dem Rack) muss fallen, es sei denn es wird gebriefft, dass bei KK-Munition ein sichtbarer Treffer genügt. Wenn alle 5 der Rackplatten liegen, wird neu aufgestellt.

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

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

Das **Stopp-Ziel (jede nach dem Reload stehende Platte auf dem Rack)** 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

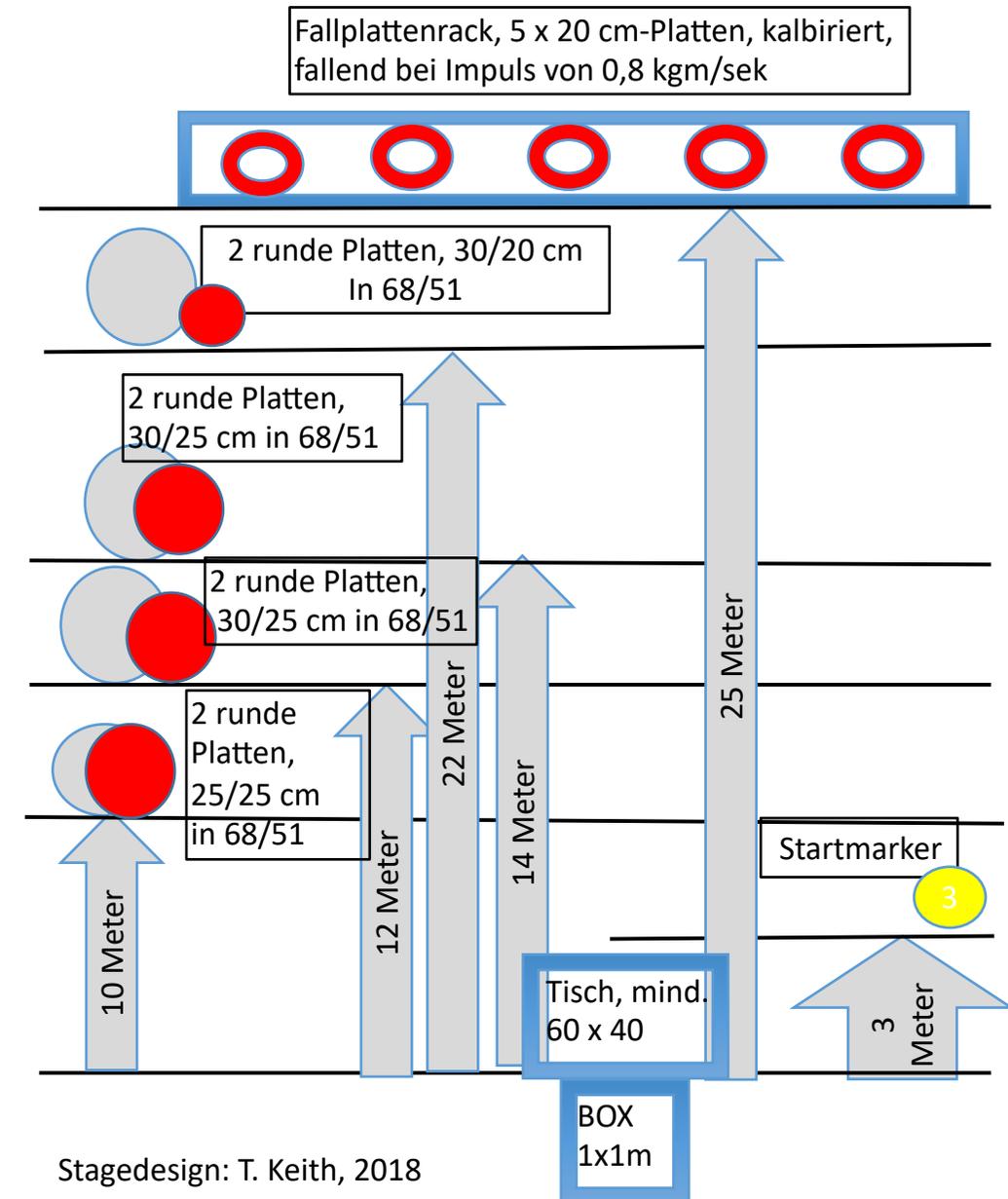
Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem zu beschießenden Ziel, No-Shoot-Hit (Fall oder Treffer, wenn gebriefft).

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.

Stage-Design, Aufbauschema für „Make Five“



Stage-ID: „Make five“ (4x6), Ablauf und Wertung

Runs, Treffer: 4 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 24

Ziele: 4 Double-Poles mit runden Plattenzielen und No-Shoots auf 8 bis 22 Metern (25/25, 30/25, 30/20), Platerack mit 5 Platten auf 25 Metern

Startposition: Standard gem. Sp 07.02.01;

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

Ablauf: In jedem Run ist nach dem Startsignal (nur!) eines der 4 großen Ziele und die Stopp-Plate zu beschießen. Jede große Platte kann nur in einem von 4 Runs für Wertungstreffer genutzt werden; die genutzte Platte ist mit fünf auswertbaren Treffern zu versehen. Im Zweifel gilt die Platte als genutzt, die die meisten Treffer erhielt, hilfsweise die Entfernteste bis dahin ungenutzte Platte. Die Stopp-Platte (beliebige stehende Platte auf dem Rack) muss fallen, es sei denn es wird gebrieft, dass bei KK-Munition ein sichtbarer Treffer genügt. Wenn alle 5 der Rackplatten liegen, wird neu aufgestellt.

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

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

Das **Stopp-Ziel (jede nach dem Reload stehende Platte auf dem Rack)** 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.

Strafen: nach Regelwerk, insbesondere

Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem zu beschießenden Ziel, No-Shoot-Hit (Fall oder Treffer, wenn gebrieft).

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.

Stage-ID: „Make five“ (4x6), Ablauf und Wertung, Teil 1

1. Stageabmessungen, Ziele:

Platzbedarf: ca.4 x 25 Meter, Seitenkugelfang günstig

4 Double-Poles mit runden Plattenzielen und No-Shoots auf 8 bis 22 Metern (25/25, 30/25, 30/25, 30/20), Platerack mit 5 Platten auf 25 Metern

2. Besonderes:

Es ist neben den Plasteboxen für die Ausrüstung der Schützen kein zusätzliches Material nötig.

3. Runs, Streichergebnisse:

Runs: <4>, Streichergebnisse: <0>

4. Startposition:

In der Box,

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

5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:

In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal

ist (nur!) eines der 4 Hauptziele, dies aber 5 Mal, und das Stoppziel zu treffen. Jedes Hauptziel kann nur in einem von 4 Runs für Wertungstreffer

genutzt werden; die genutzte Platte ist mit fünf Treffern zu versehen. Im Zweifel gilt die Platte als genutzt, die die meisten Treffer erhielt, hilfsweise die entfernteste bis dahin ungenutzte Platte. Stoppziel ist jede stehende

Platte auf dem Rack. Wenn nur noch 2 Rackplatten stehen, werden alle neu aufgestellt. Solltrefferzahl: <5 pro Run>, davon 5 auf dasselbe Hauptziel

und mind. 1 auf das Stoppziel

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“.

Stage-ID: „Make five“ (4x6), Ablauf und Wertung, Teil 2

7. Reload und Stopp-Ziel:

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

Das Stoppziel ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv und bis dahin als Teil des Standes zu betrachten. 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 neue Patrone in das Magazin eingesetzt wird); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen. Beim Treffer auf das Stoppziel ohne vorherigen Reload kann der SO dem Schützen einen Hinweis auf diese Regel geben.

8. Strafen: nach Regelwerk, insbesondere

* Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für

+ fehlende Treffer auf einem zu treffenden Ziel,

+ Treffer auf No-Shoot-Ziel

+ Ablauffehler (Procedural), z.B. Fußfehler/Übertreten oder für das Unterlassen einer nach Ausschreibung/Briefing obligatorischen Handlung oder Schussabgabe in einer verbotenen Position (z.B. Berührung des Tisches)

* Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für

+ Miss (kein Treffer) auf Stopp-Ziel

+ Hit (auswertbarer Treffer) auf zu treffendes 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. Zeitgrenzen gem. 07.01.03, Sp 09.03.01.01;

Siegerermittlung durch Vergleich der

Bestzeitensumme 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.

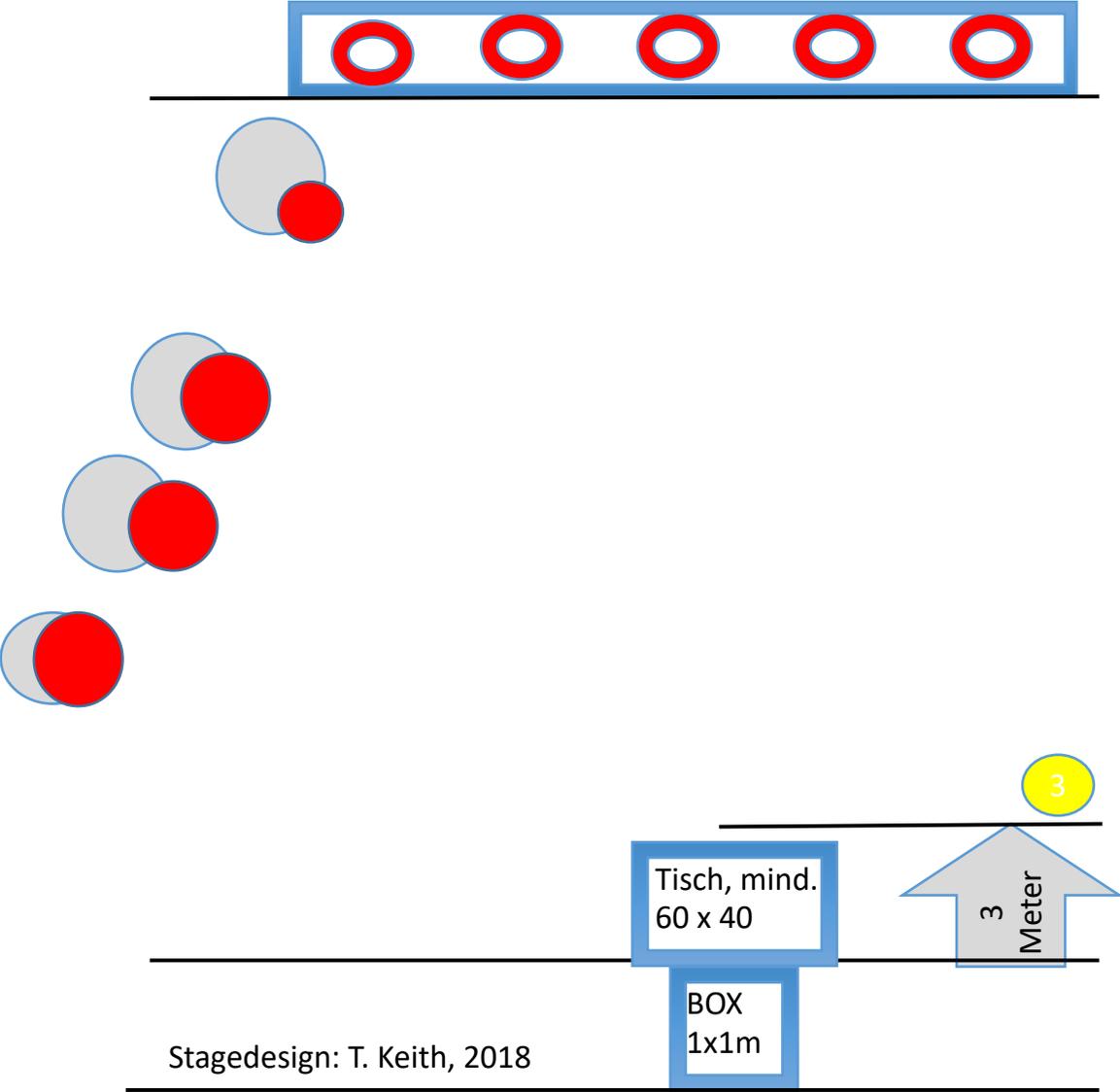
Eine "Magnum-Ladung" liegt bei Überschreitung der Energie von 1300 Joule oder der nachgenannten Faktoren (je 1 Meter nach der Mündung) vor:

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

Make Five Materialbedarf:

- 4 Masten im Fuß mit Panzer
- 4 Holzkeile für Mast / Fuß
- 8 Ausleger
 - davon 4 multipoletauglich
- 4 Minimastpanzer
- 3 x 30 cm-Platte
- 4 x 25 cm Platte
- 1 x 20 cm Platte
- 4 x 68 cm-/51 Splitterschutzkasten
- 1 FP-Anlage
- 6 Gewebe-Planen
- 24 Sandsäcke
- 1 Käsemaikeimer
- 3 Markerhütchen
- Holzbrettchen
 - 8 x Qo1, 51,5
 - 8 x Qu1, 46
 - 16 x S68, 65,5
- Sprüh-Farbe
 - Gelb
 - Weiß
- Zielnummerkarten
 - 1 x 1 bis 5
 - 4 x 5 extra
- Besonderes
 - 1 x FP-Anlage
 - 4 x FP-Sandschiene
- 2 Makrolonscheiben

Stage-Design, Aufbauschema für „Make Five“



Stage-ID: „Make five“ (4x6), Ablauf und Wertung

SPEED

STEEL

• Make Five

Runs, Treffer: 4 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 24

Ziele: 4 Double-Poles mit runden Plattenzielen und No-Shoots auf 8 bis 22 Metern (25/25, 30/25, 30/25, 30/20), Platerack mit 5 Platten auf 25 Metern

Startposition: Standard gem. Sp 07.02.01;

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

Ablauf: In jedem Run ist nach dem Startsignal (nur!) eines der 4 großen Ziele und die Stopp-Plate zu beschießen. Jede große Platte kann nur in einem von 4 Runs für Wertungstreffer genutzt werden; die genutzte Platte ist mit fünf auswertbaren Treffern zu versehen. Im Zweifel gilt die Platte als genutzt, die die meisten Treffer erhielt, hilfsweise die Entfernteste bis dahin ungenutzte Platte. Die Stopp-Plate (beliebige stehende Platte auf dem Rack) muss fallen, es sei denn es wird gebrieft, dass bei KK-Munition ein sichtbarer Treffer genügt. Wenn alle 5 der Rackplatten liegen, wird neu aufgestellt.

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

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

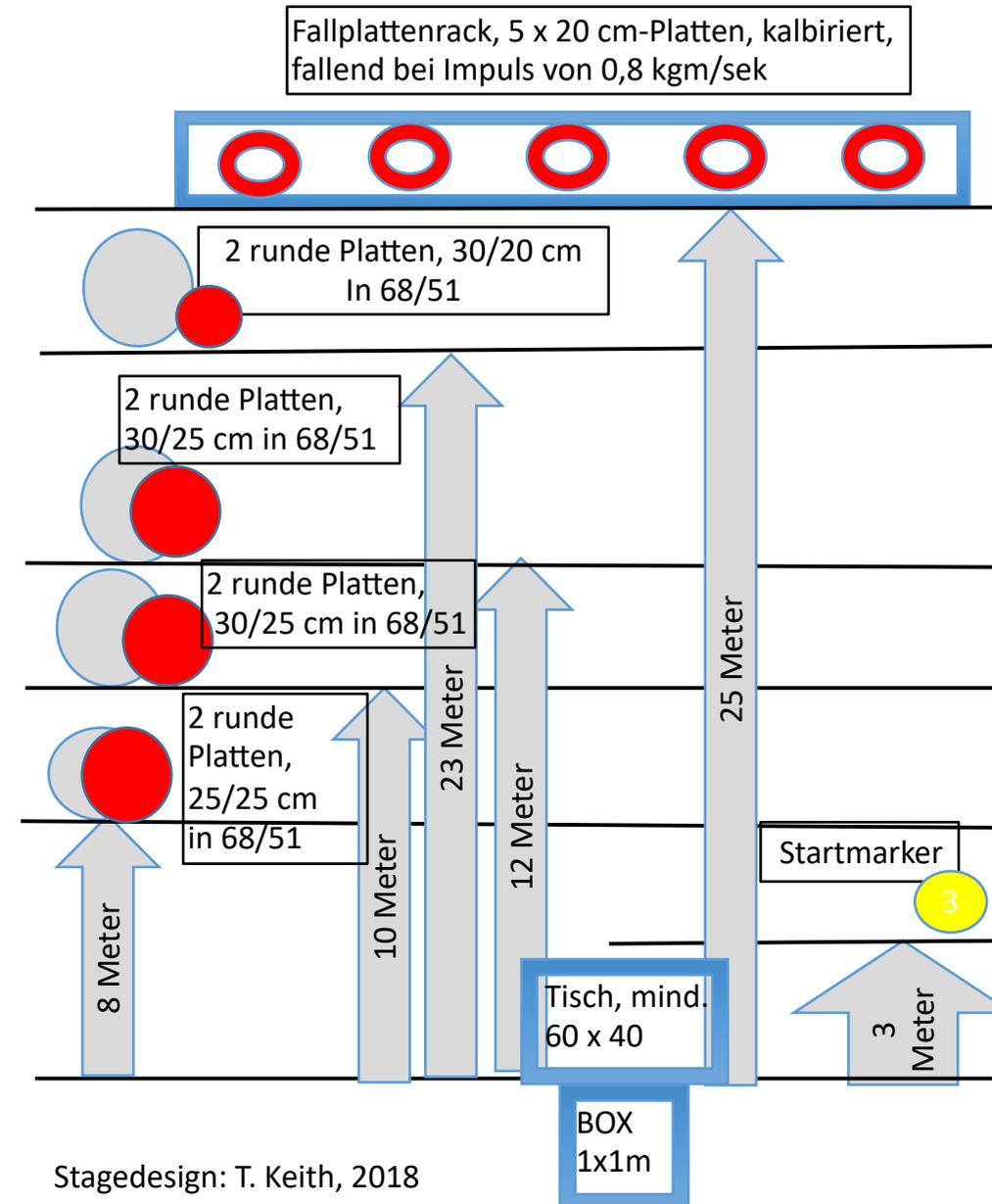
Das **Stopp-Ziel (jede nach dem Reload stehende Platte auf dem Rack)** ist erst nach nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Regelgerechter Reload bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (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, No-Shoot-Hit (Fall oder Treffer, wenn gebrieft).
Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für Miss auf Stopp-Ziel oder Hit auf zu beschießendes Ziel nach Stopp-Ziel-Treffer

Wertung:

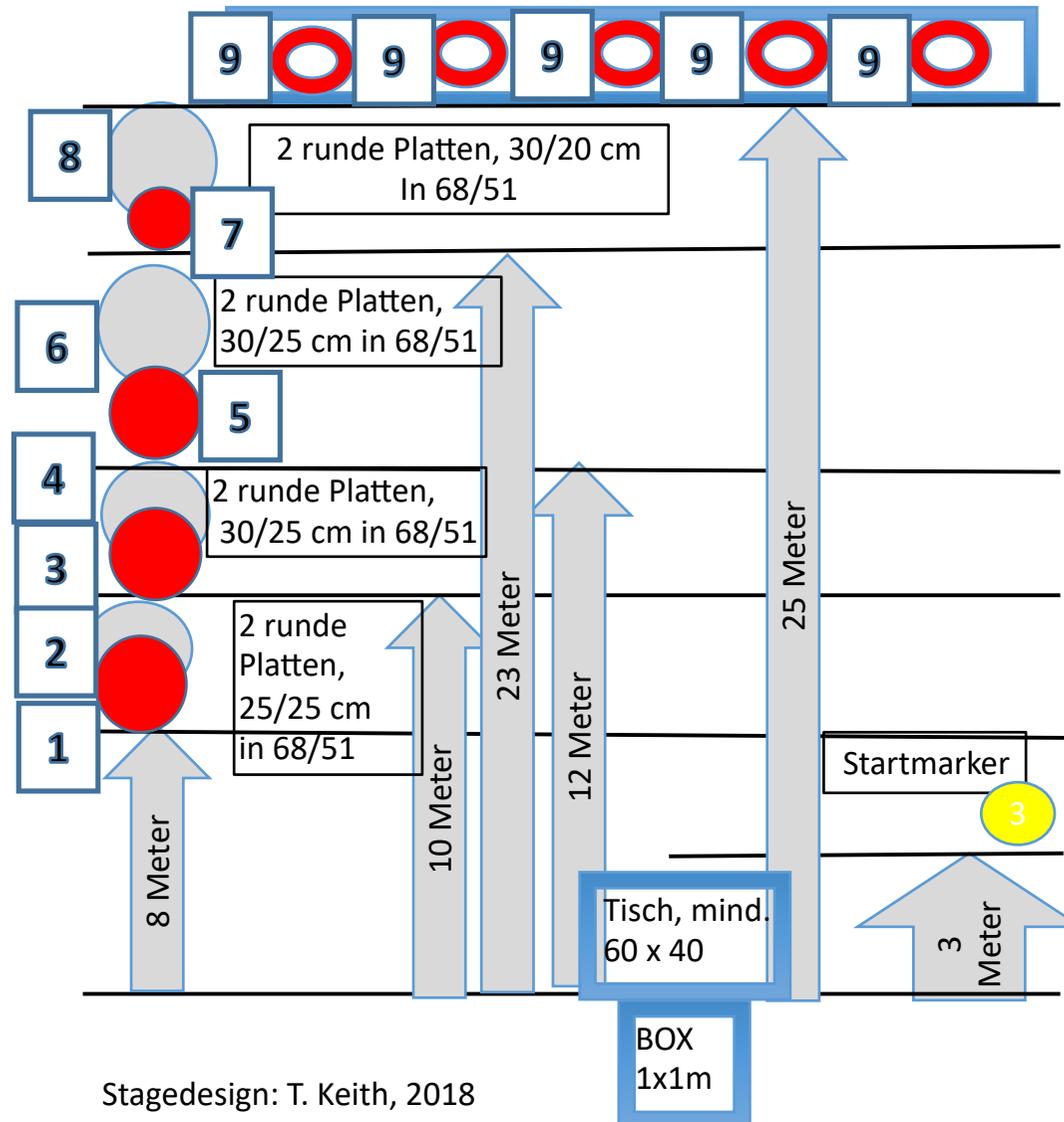
Nach Bestzeitsumme aller Runs; Höchstzeit pro Run incl. Strafen ist 30 Sekunden.

Stage-Design, Aufbauschema für „Make Five“



Stage-Design, Aufbauschema für „Make Five“

Fallplattenrack, 5 x 20 cm-Platten, kalbriert, fallend bei Impuls von 0,8 kgm/sek



Stagedesign: T. Keith, 2018

Stage-Design, Aufbauschema für „Make Five“

Fallplattenrack, 5 x 20 cm-Platten, kalibriert, fallend bei Impuls von 0,7 kgm/sek

