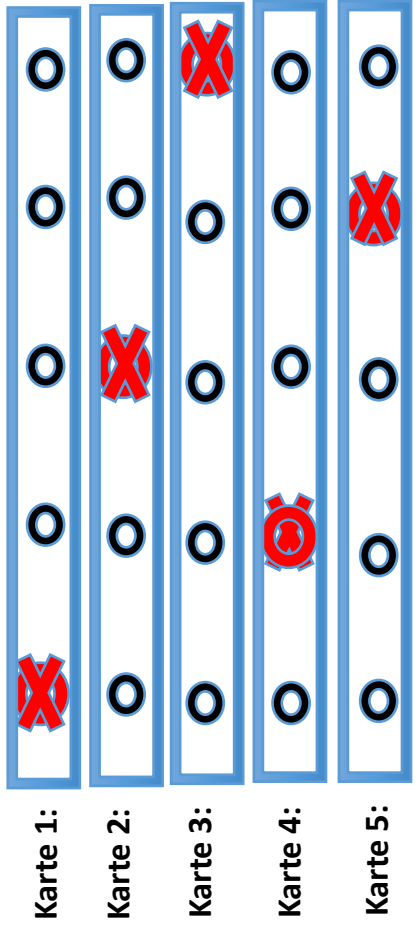
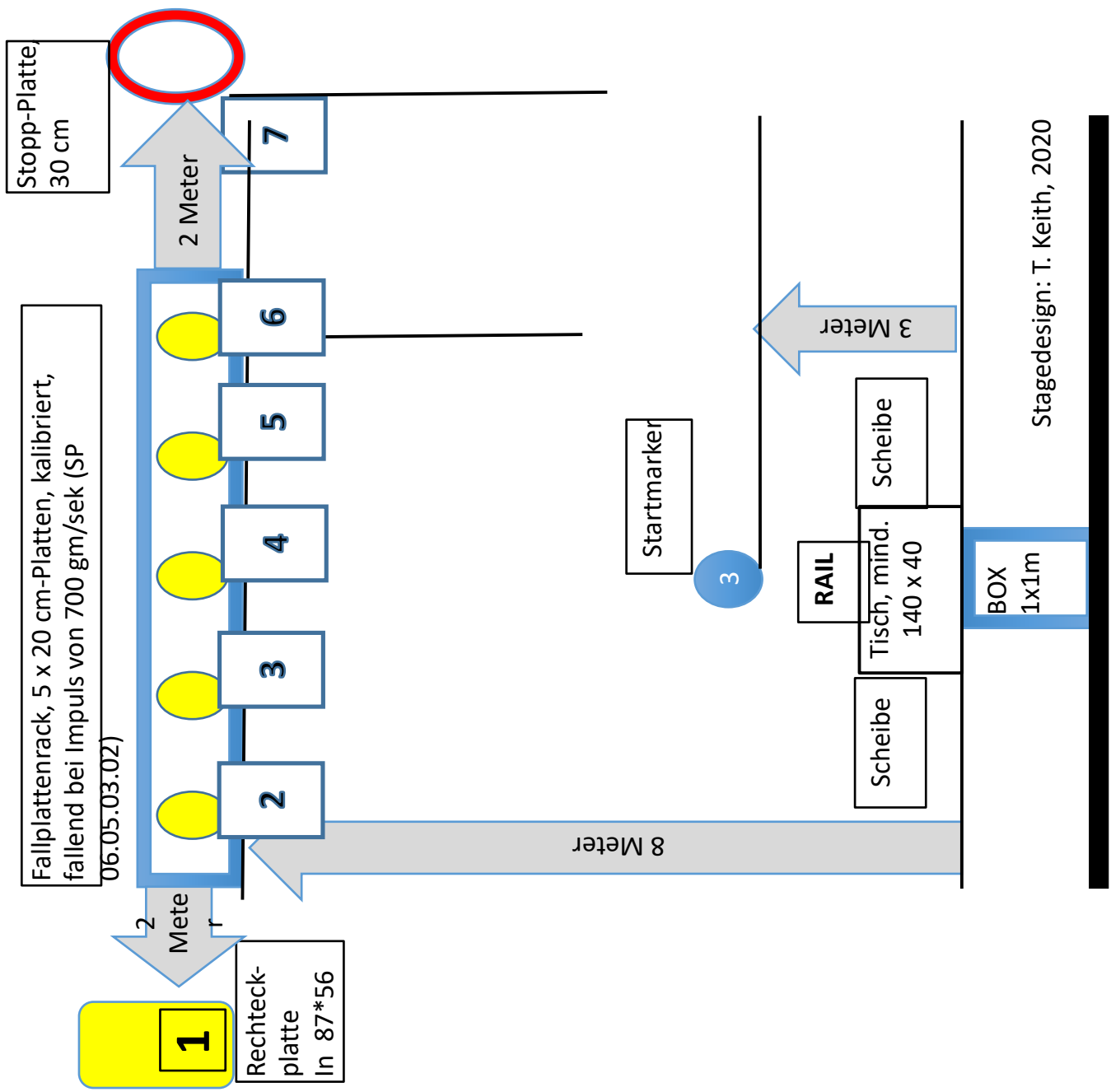


SPEED STEEL®

STAND 9

*** No Please Plus - 7**

Stage-Design, Aufbauschema für „No Please PLUS“



Stage-Design, Aufbauschema für „No Please PLUS“ (5x6), Teil 1

1. Stageabmessungen, Ziele:
Platzbedarf: ca. 4x10 Meter.
1 Rechteck-Platte auf 9 Metern, Abstand 2 Meter zum Rack
Platten-Rack mit 5 Fallplatten, aufgestellt auf 9 Metern,
1 runde Platte (30 cm) am Pole als Stoppziel auf derselben Entfernung, , Abstand 2 Meter zum Rack
2. Besonderes:
Es ist neben den Plasteboxen für die Ausrüstung der Schützen weiteres zusätzliches Material nötig.
5/10 Karten, mit Markierung je einer der 5 Rackplates,
Bereithaltekästen für die Karten (für Rechts und Linkshänder)
Ablagekasten für die Karten
Rail zur Ablage für die Startposition (Ersatzweise Rand der Plastebox)
3. Runs, Streicheergebnisse:
Runs: 5, Streicheergebnisse: 0
4. Startposition:
In der Box stehend,
Für alle „Gun on the rail, einhändig“ gem. Sp 07.02.03.04, schwache Hand über Schulterhöhe. „Rail“ ist, wenn kein Balken vorhanden ist, der vordere obere Rand einer Ablage oder Plastebox.
5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:
In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal
muss der Schütze mit der schwachen Hand eine Karte ziehen, auf der eine der 5 Platten auf dem Rack als verbotenes Strafziel (zufälliger No-shoot) markiert ist; die übrigen Platten sind Hauptziele.
Er darf sich die Karte beliebig lange und beliebig oft ansehen. Die Karte muss während einer Schussabgabe mit der Bildseite nach unten - verdeckt – am gebrieften Platz (Schale, Box, markierte Fläche) liegen.
Es sind alle Hauptziele und das Stoppziel zu treffen.
Solltrefferzahl: <25>
Schusszahl: 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-Design, Aufbauschema für „No Please PLUS“ (5x6), 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 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.

8. Strafen:

nach Regelwerk, insbesondere

* Kurzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für

+ fehlende Treffer auf einem zu treffenden Ziel,

+ Treffer auf No-Shoot-Ziel

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

* Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für

+ Miss auf Stopp-Ziel

+ Hit 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 Bestzeitsumme 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.

SPEED STEEL®

STAND 9

*** No Please Plus - 8**

Stage-Design, Aufbauschema für „No Please PLUS-8“ (5x7), Teil 1

1. Stageabmessungen, Ziele:

Platzbedarf: ca. 8x10 Meter, alle Ziele auf 8 Metern

- 2 Rundplatten (30 cm), Abstand 2 Meter zum Rack, 1 Platten-Rack mit 5 Fallplatten,
- 1 runde Platte (30 cm) am Pole als, Abstand 2 Meter zum Rack

2. Besonderes:

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

- 5/10 Karten (laminiert, desinfizierbar), mit Markierung je einer der 5 Rackplates,
- 2 Bereithaltkästen für die Karten (für Rechts und Linkshänder), Ablagekasten für die Karten (A-4-Schuber), Desinfektionsmittel für die Karten

- 1 Rail zur Ablage für die Startposition (Ersatzweise Rand der Plastebox)

3. Runs, Streicheergebnisse:

Runs: 5, Streicheergebnisse: 0

4. Startposition:

In der Box stehend,

Für alle „Gun on the rail, einhändig“ gem. Sp 07.02.03.04, schwache Hand über Schulterhöhe. „Rail“ ist, wenn kein Balken vorhanden ist, der vordere obere Rand einer Ablage oder Plastebox.

5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:

In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal muss (!) der Schütze mit der schwachen Hand eine Karte ziehen, auf der eine der 5 Platten auf dem Rack als verbotenes Strafziel (zufälliger No-shoot) markiert ist; die übrigen Platten sind zu beschießende Hauptziele. Er darf sich die Karte beliebig lange und beliebig oft ansehen. Die Karte muss während einer Schussabgabe mit der Bildseite nach unten - verdeckt – am gebrieften Platz (Schale, Box, markierte Fläche) liegen. Es sind alle Hauptziele und das Stoppziel zu treffen. Solltrefferzahl: <5x7=35>

Schusszahl: 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-Design, Aufbauschema für „No Please PLUS-8“ (5x7), 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 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.

8. Strafen:

nach Regelwerk, insbesondere

- * Kurzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für

- + fehlende Treffer auf einem zu treffenden Ziel,

- + Treffer auf No-Shoot-Ziel

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

- * Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für

- + Miss auf Stopp-Ziel

- + Hit 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;

Siegermittlung durch Vergleich der Bestzeitsumme 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.

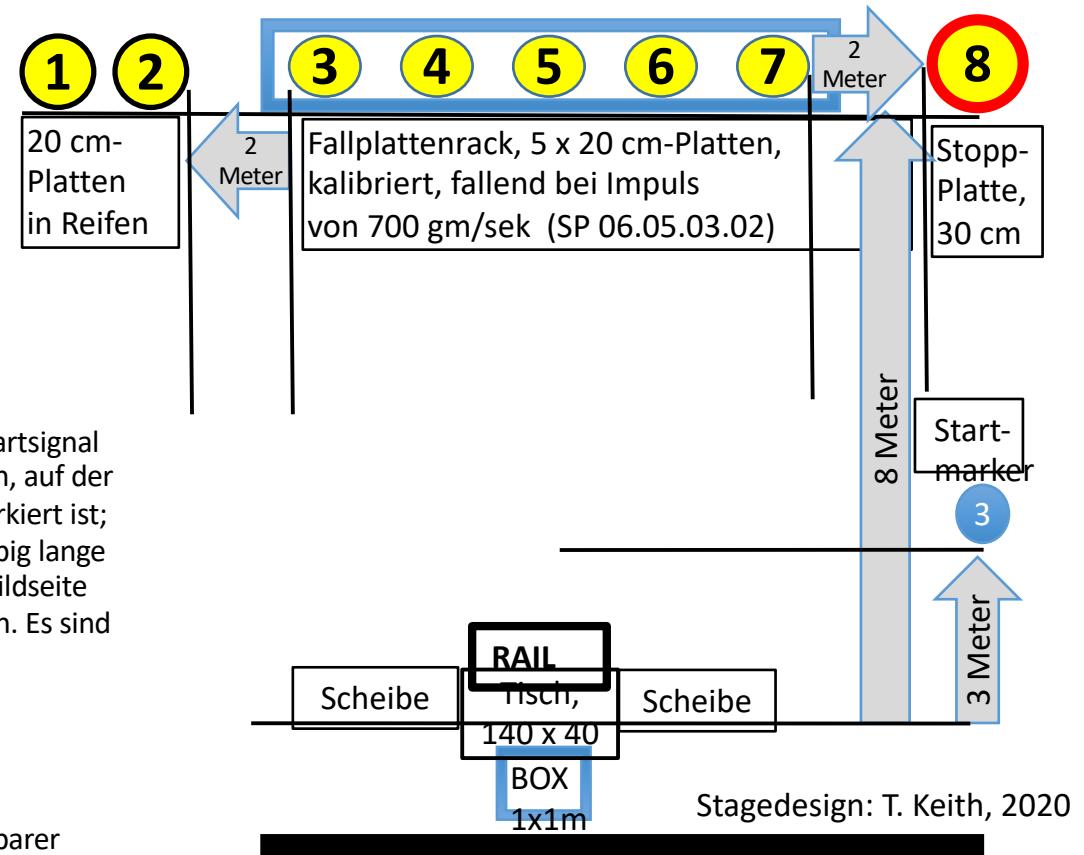
Eine "Magnum-Ladung" liegt bei Überschreitung der Energie von 1300 Joule oder der nachgenannten Faktoren (je 1 Meter nach der Mündung) vor:

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

Stage-Design, Aufbauschema für „No Please PLUS-8“ (5x7), Teil 1

1. Ziele: 3 Rundplatten (30 cm) und 1 Platten-Rack mit 5 Fallplatten
2. Material: Plastebox, 5 Karten (laminiert, desinfizierbar), mit Markierung je einer der 5 Rackplates, 2 Bereithaltekästen für die Karten, Ablagekasten für die Karten (A-4-Schuber), Desinfektionsmittel für die Karten, 1 Rail für die Startposition.
3. Runs, Streichergebnisse: Runs: 5, Streichergebnisse: 0
4. Startposition: In der Box stehend, „Gun on the rail, einhändig“ gem. Sp 07.02.03.04, schwache Hand über Schulterhöhe.
5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:
In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal muss (!, sonst Procedural) der Schütze mit der schwachen Hand eine Karte ziehen, auf der eine der 5 Platten auf dem Rack als verbotenes Strafziel (zufälliger No-shoot) markiert ist; die übrigen Platten sind zu beschießende Hauptziele. Er darf sich die Karte beliebig lange und beliebig oft ansehen. Die Karte muss während einer Schussabgabe mit der Bildseite nach unten - verdeckt – am gebrieften Platz (Schale, Box, markierte Fläche) liegen. Es sind alle Hauptziele und das Stoppziel zu treffen. Solltrefferzahl: <5x7=35>. 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. Das Stoppziel ist erst nach nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv.

Stage-Design, Aufbauschema für „No Please PLUS -8“



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

