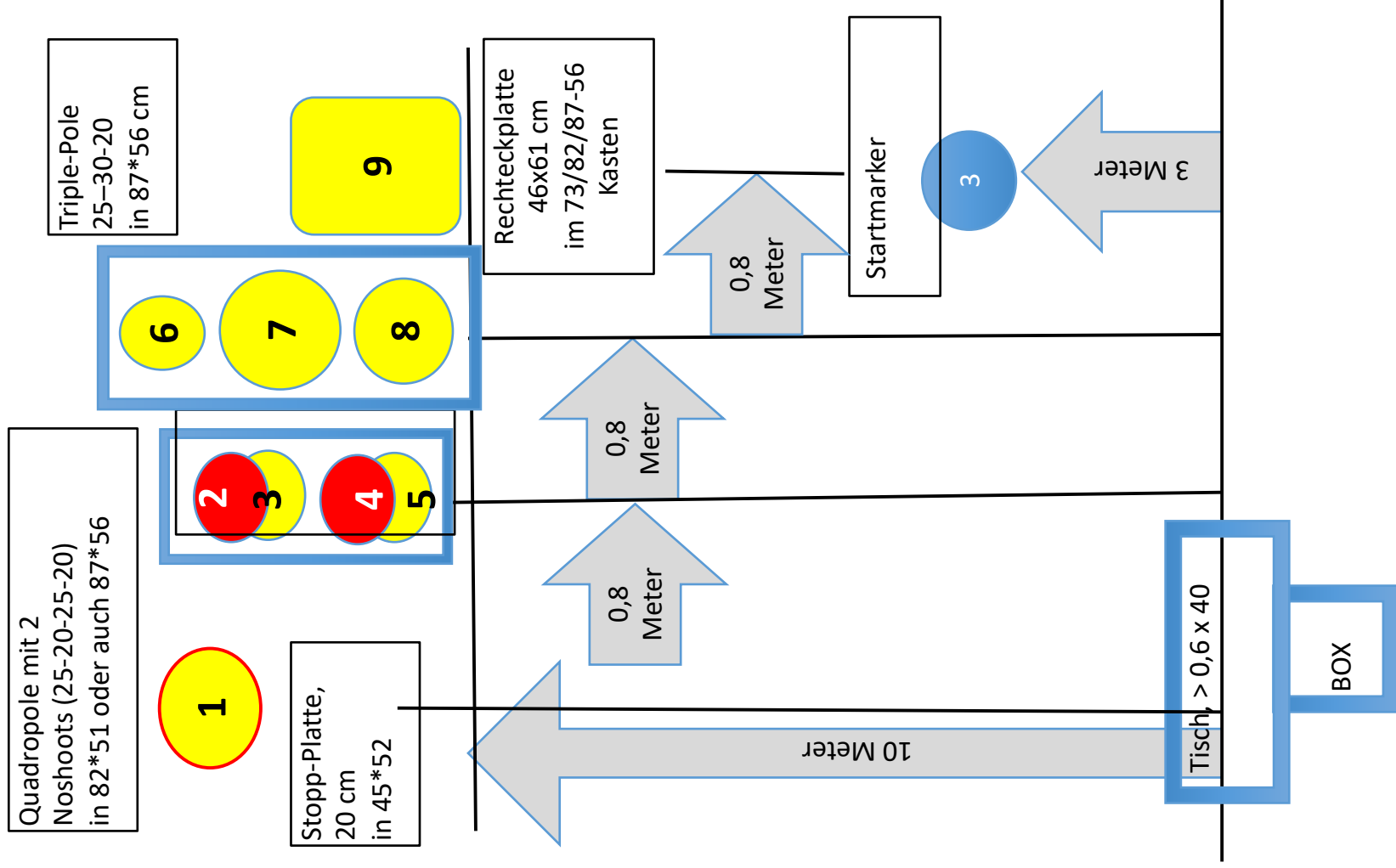


SPEED STEEL ®

Stand ?

- **Quadrophenia -9**

Stage-Design, Aufbauschema für „Quadrophenia“ 3 X 7



Ablauf und Wertung für Stage-ID: „Quadrophenia-9“, Teil 1

1. Stageabmessungen, Ziele:

5X12 Meter, 4 Poles mit 7 zu beschießenden Plattenzielen und 2 No-Shoots, ylle auf 10 Meter

1. Pole: Stoppziel; 2. Pole: 2 Ziele (20 cm) und 2 No-Shoots (25 CM) am Quadropole, 3. Pole: 3 Ziele (20, 25, 30), 4. Pole: 1 Rechteckziel

2. Besonderes:

Es ist neben den Plasteboxen für die Ausrüstung der Schützen kein zusätzliches Material nötig. 2 Schüsse auf Ziele am Quadropole sind zwingend.

3. Runs, Streichegebnisse:

Runs: <3> (Bei Aufbau mit 1-2-3 auf demselben Stand Streichegebnisse: <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: 21 (7 pro Run)

In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal ist jedes der (gelben) Ziele, 5 Rundziele und ein Rechteckziel, sowie das Stoppziel zu treffen. Die beiden Ziele am Quadropole sind zwingend mit mindestens je einem Schuss zu beschießen (Nichtbeschießen wird als Ablauffehler bestraft). Die Mindestschusszahl ist „3“, die darüber hinausgehende Schusszahl ist beliebig.

6. . Trefferwertung:

Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist.

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.

Ablauf und Wertung für Stage-ID: „Quadrophenia-9“, Teil 2

- 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. Fußfehler/Übertreten oder für das Unterlassen einer vorgeschriebenen Schussabgabe auf ein Ziel oder der Schussabgabe in einer verbotenen Situation,
 - * 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 Bestzeitsumme gem. Sp 09.03.01.03.

Der Schnellste gewinnt die Stage.

10. Sonstiges:

10.1 Munitionsbeschränkung:

Bei Randfeuermunition: nur .22 Ir.

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.

Bauteil	Bedarf: Quadrophenia-9
Fuß m. Panzer	4
Mast	4
Mastpanzer / Midi	3 / 1
Minipanzer	1
Ausleger / Riser	9 / 1
Platte 20	3
Platte 25	3
Platte 30	2
Platte 46x61	1
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 87 / 52 f. Quadropole, kurzer Stab	1
Fangkasten 87 / 56 f. Triplepole und Rechteck, langer Stab	2

Ablauf für: „Quadrophenia-9,, (3x7)

1. Stageabmessungen, Ziele:

7 zu beschießende Plattenziele und 2 No-Shoots,

1. Pole: Stoppziel; 2. Pole: 2 Ziele (20 cm) und 2 No-Shoots (25 CM) am Quadropole, 3. Pole: 3 Ziele (20, 25, 30), 4. Pole: 1 Rechteckziel

2. Besonderes: 2 Schüsse auf Ziele am Quadropole sind zwingend.

3. Runs, Streichergebnisse: Runs: <3> , Streichergebnisse: <0>

4. Startposition: In der Box, Std. em. Sp 07.02.01; „lawman ready“/ „low ready“

5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl: 3x7=21 , mind. 3.

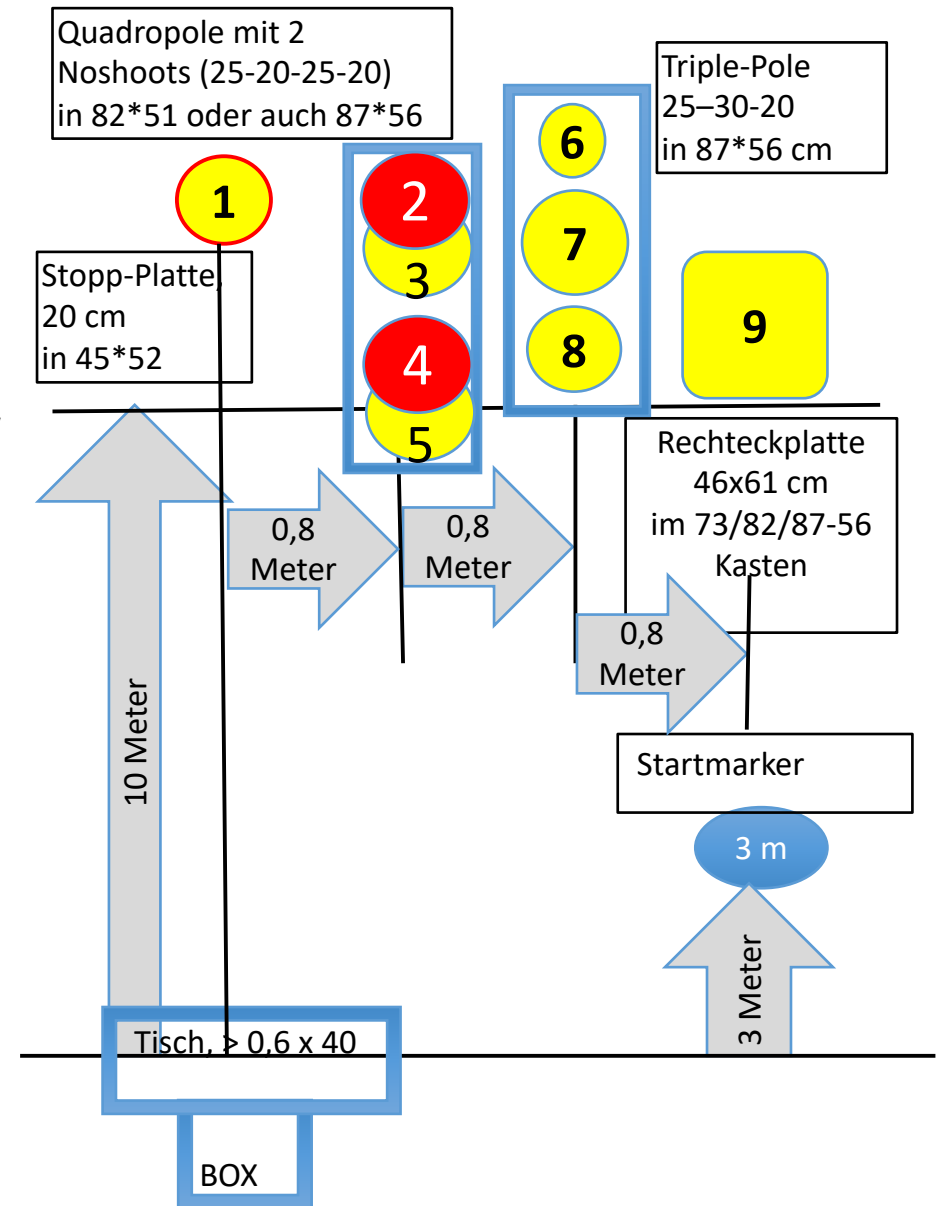
In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Die beiden Ziele am Quadropole sind zwingend mit mindestens je einem Schuss zu beschießen. Die Mindestschusszahl ist „3“.

6. . Treffer: Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist.

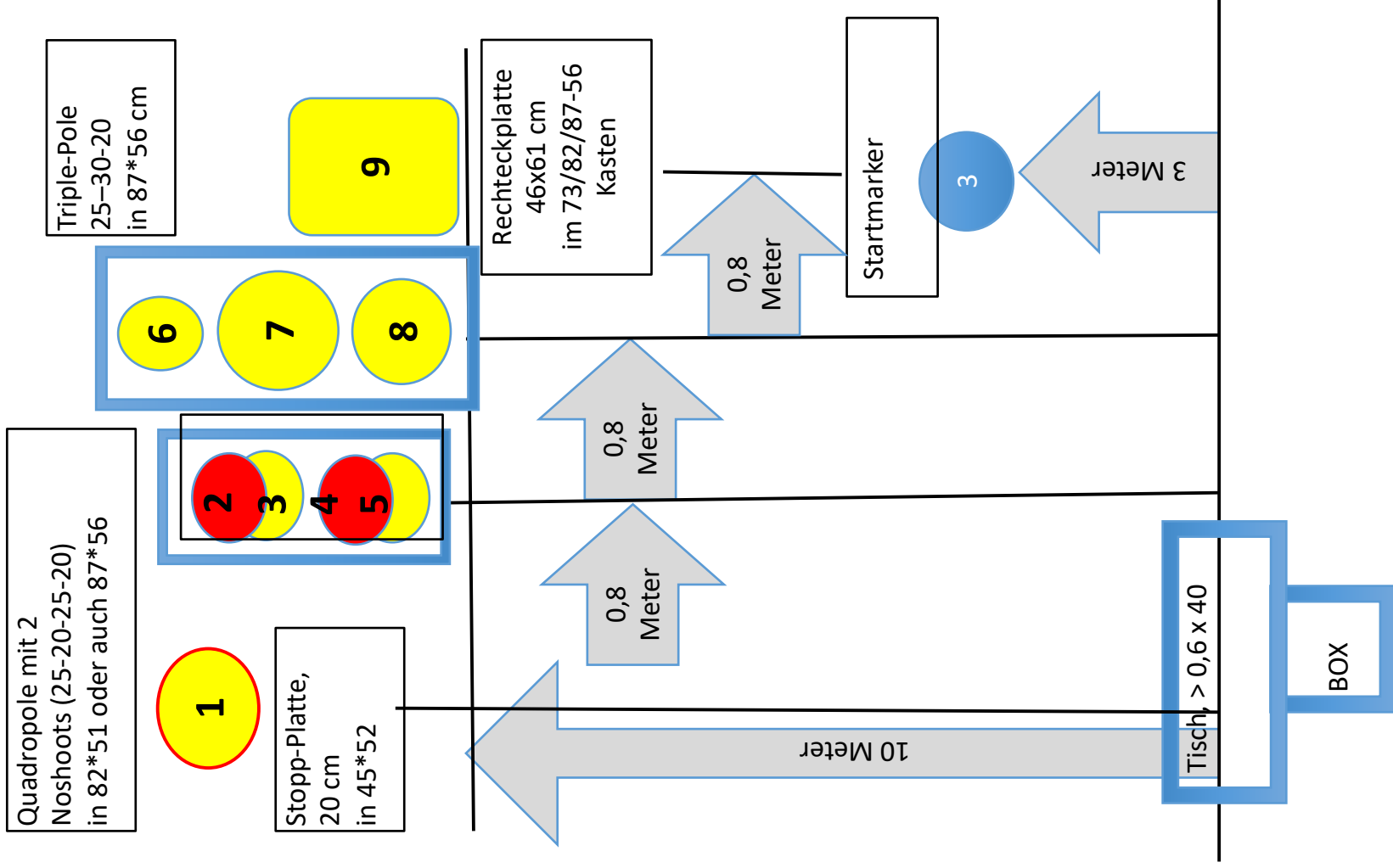
7. Reload und Stopp-Ziel:

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.

Aufbauschema für „Quadrophenia-9“)3 X 7)



Briefingcard für „Quadrophenia-9“ 3 X 7



Briefingcard für : „Quadrophenia-9“

1. Stageabmessungen, Ziele: 5X12 Meter, 4 Poles mit 7 zu beschießenden Plattenzielen und 2 No-Shoots

1. Pole: Stoppziel; 2. Pole: 2 Ziele (20 cm) und 2 No-Shoots (25 CM) am Quadropole, 3. Pole: 3 Ziele (20, 25, 30), 4. Pole: 1 Rechteckziel

2. Besonderes: 2 Schüsse auf Ziele am Quadropole sind zwingend.

3. Runs, Streichergebnisse:
Runs: <3> , Streichergebnisse: <0>

4. Startposition:
In der Box, Standard (Sp 07.02.01; CFHG = „lawman ready“, sonst = „low ready“)

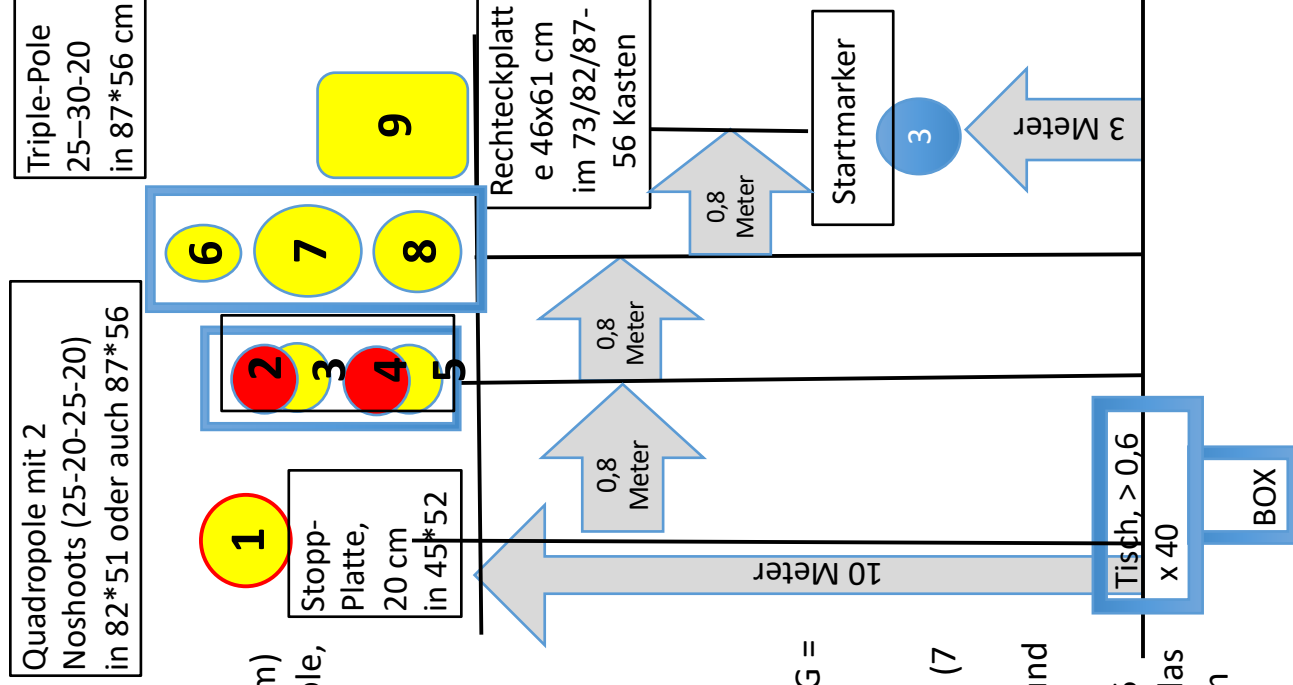
5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl: 21 (7 pro Run)

In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal ist jedes der (gelben) Ziele, 5 Rundziele und ein Rechteckziel, sowie das Stoppziel zu treffen. Die beiden Ziele am Quadropole sind zwingend mit mindestens je einem Schuss zu beschießen (sonst Ablauffehler). Die Mindestschusszahl ist „3“, die darüber hinausgehende Schusszahl ist beliebig.

6. . Trefferwertung: Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist.

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.



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. Fußfehler/Übertreten oder für das Unterlassen einer vorgeschriebenen Schussabgabe auf ein Ziel oder der Schussabgabe in einer verbotenen Situation,
 - * 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 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.