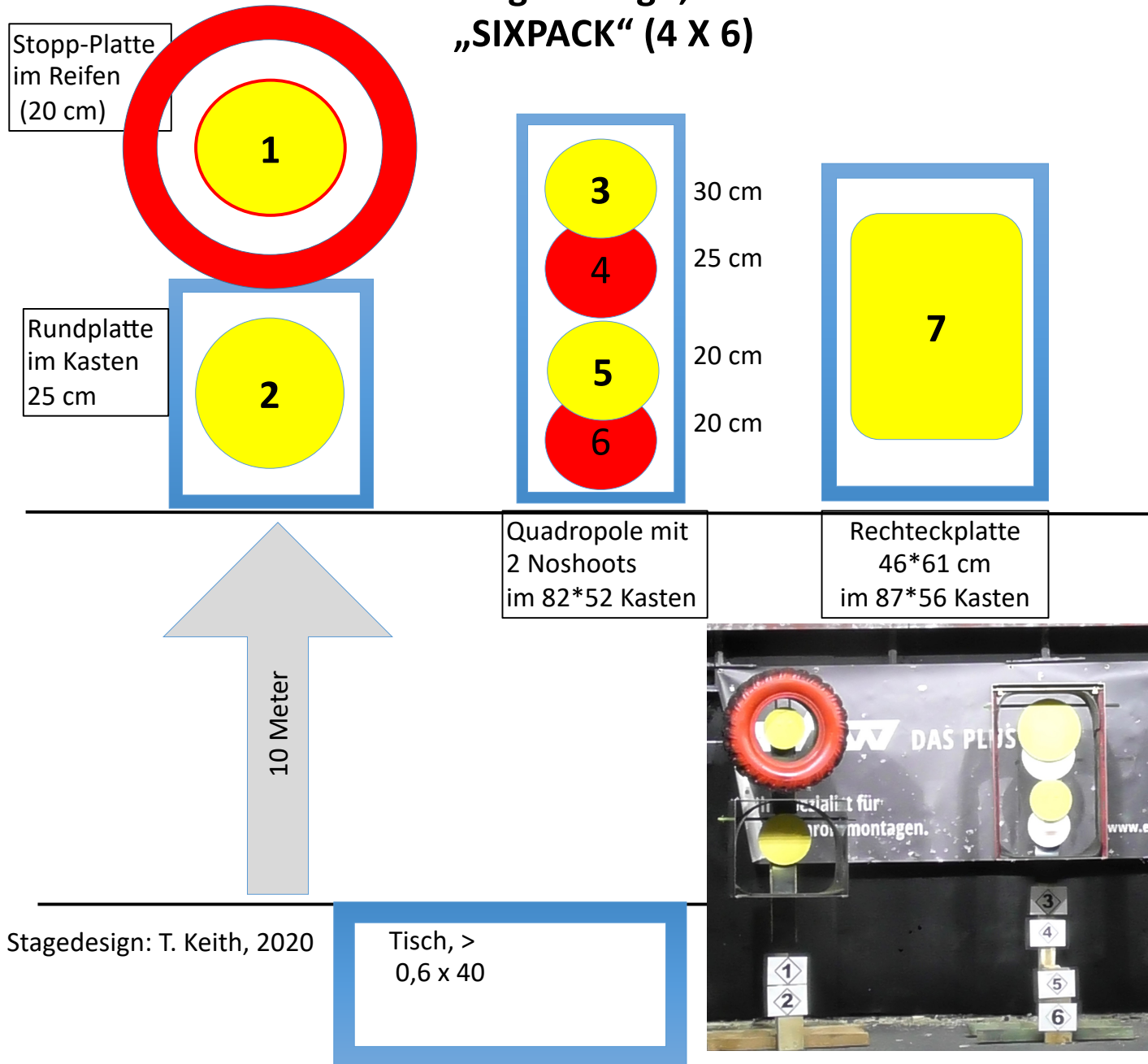


**SPEED STEEL** ®

**Stage 1**

**Stage-ID: SIXPACK**

# Stage-Design, Aufbauschema für „SIXPACK“ (4 X 6)



## Ablauf und Wertung für Stage-ID: „SIXPACK“ (4x6)

### 1. Stageabmessungen, Ziele:

5X12 Meter, 3 Poles mit 6 zu beschießenden Plattenzielen und 2 No-Shoots, alle auf 10 Meter Anbringung: 1. Pole: Stoppziel (20 cm) im Reifen, Rundziel (30 cm) im 45-er-Kasten; 2. Pole: 2 Ziele und 2 No-Shoots am Quadropole, im 82\*52-er Kasten 3. Pole: 1 Rechteckziel im 87\*56-er Kasten

### 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, Streichergebnisse:

Runs: <4> Streichergebnisse: <1>

### 4. Startposition:

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

### 5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl: 4x6=24

In jedem Run sind nach dem Startsignal (Timer) die gelben Pflichtziele in beliebiger Reihenfolge zu treffen, die Rechteckplatte mindestens 2 Mal. Die beiden Ziele am Quadropole sind zwingend mit mindestens je einem Schuss zu beschießen (Vom SO erkanntes Nichtbeschießen wird als Ablauffehler bestraft). Die Mindestschusszahl ist „3“, die darüber hinausgehende Schusszahl ist beliebig. Der letzte Schuss, der kein anderes Ziel als die Stoppplatte trifft, stoppt die Zeit.

### 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 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: „SIXPACK“ (4x6) 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 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.

## Ablauf für: „Sixpack,, (4X6)

**Runs:** 4 Runs, ein Streichergebnis, Solltrefferzahl 28

**Ziele:** 1 Rechteckplatten 6 Rundplatten, davon 2 Noshoots auf 9-11 Metern

**Treffer:** 24 auf 3 Hauptziele, beliebig viele auf Stopp-Ziel

**Startposition:** Standard gem. Sp 07.02.01;

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

**Ablauf:** In jedem Run sind die Platten 2,3,5 und 7 und die Stopp-Platte (1) zu beschießen. Hierbei gelten folgende **Besonderheiten:**

- In jedem Run sind jeweils zwei Treffer pro Run auf die Rechteck-Platte zu setzen.
- Die Schusszahl ist beliebig; Mehr- oder Minderschüsse sind straflos. 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** ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Das 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

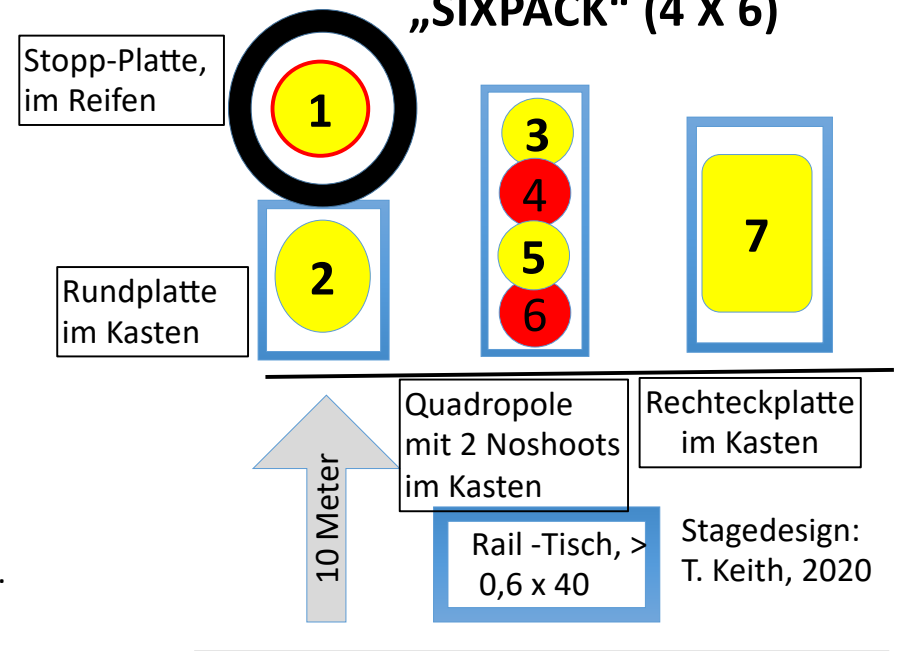
Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem zu beschießenden Ziel.

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

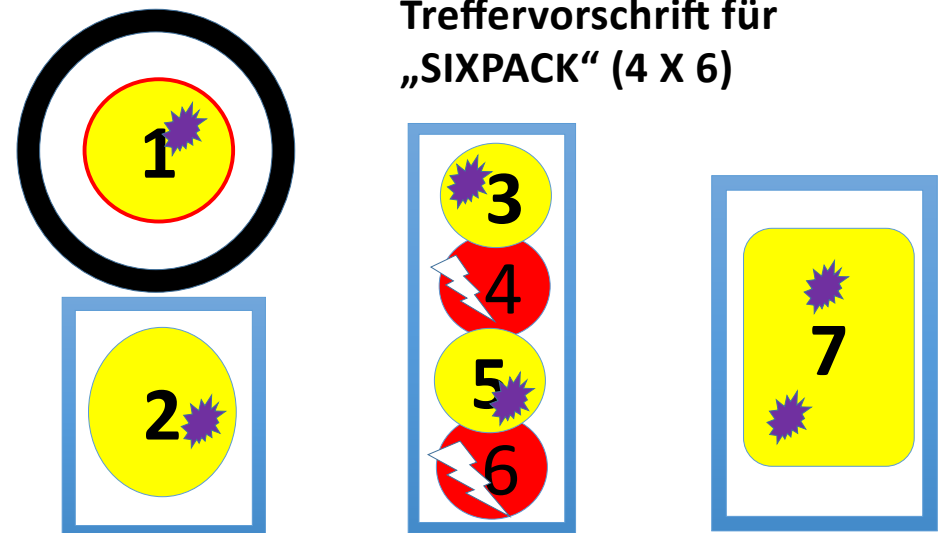
**Wertung:**

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

## Stage-Design, Ablauf und Aufbauschema für „SIXPACK“ (4 X 6)

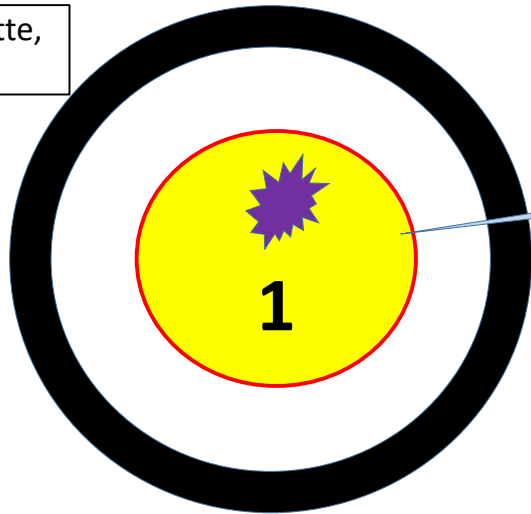


## Treffervorschrift für „SIXPACK“ (4 X 6)



# Treffervorschrift für „SIXPACK“

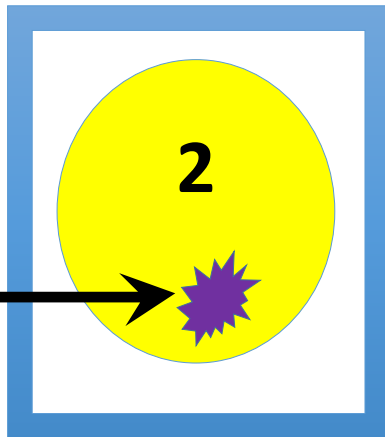
Stopp-Platte,  
im Reifen



1

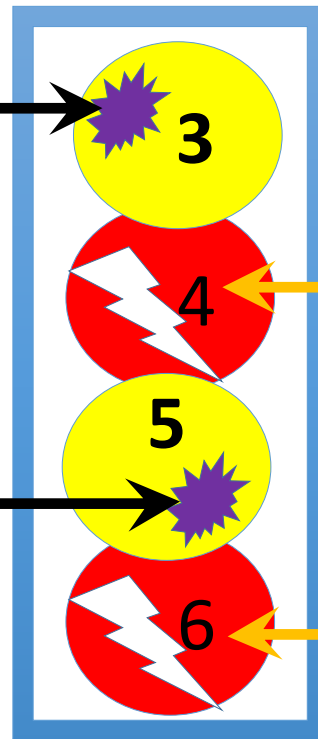
Letzter Treffer, stoppt die Zeit  
Nicht treffen = 30 Sekunden

Je Treffer: 3 Sekunden Zeitstafe



2

Rundplatte  
im Kasten



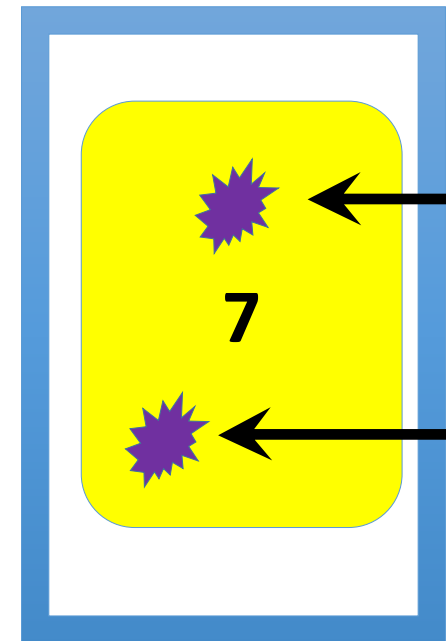
3

4

5

6

Quadropole mit 2  
Noshoots im Kasten



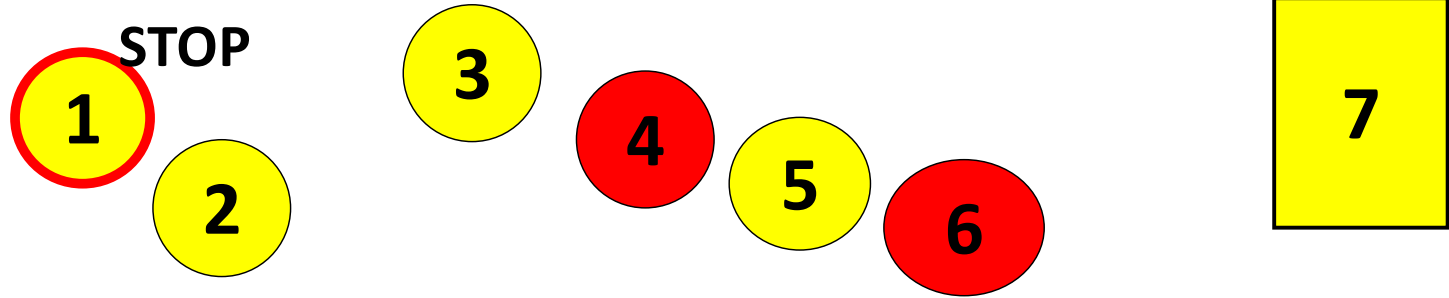
7

Rechteckplatte  
im Kasten

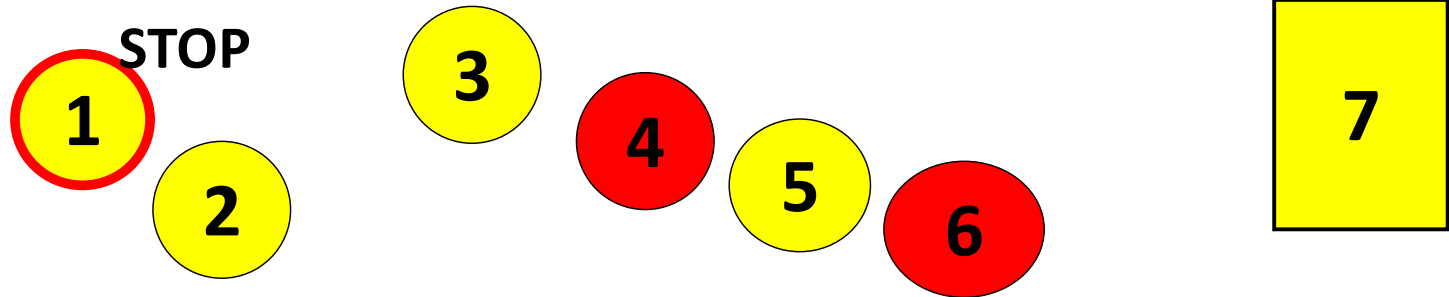
Reihenfolge der Treffer frei wählbar

SIXPACK, misses and extras 4x6

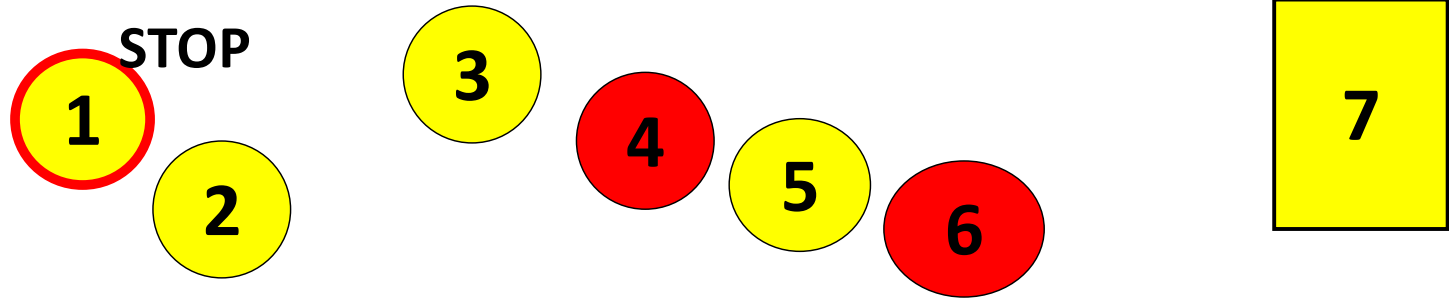
1. Run:



2. Run:



3. Run:



4. Run:

