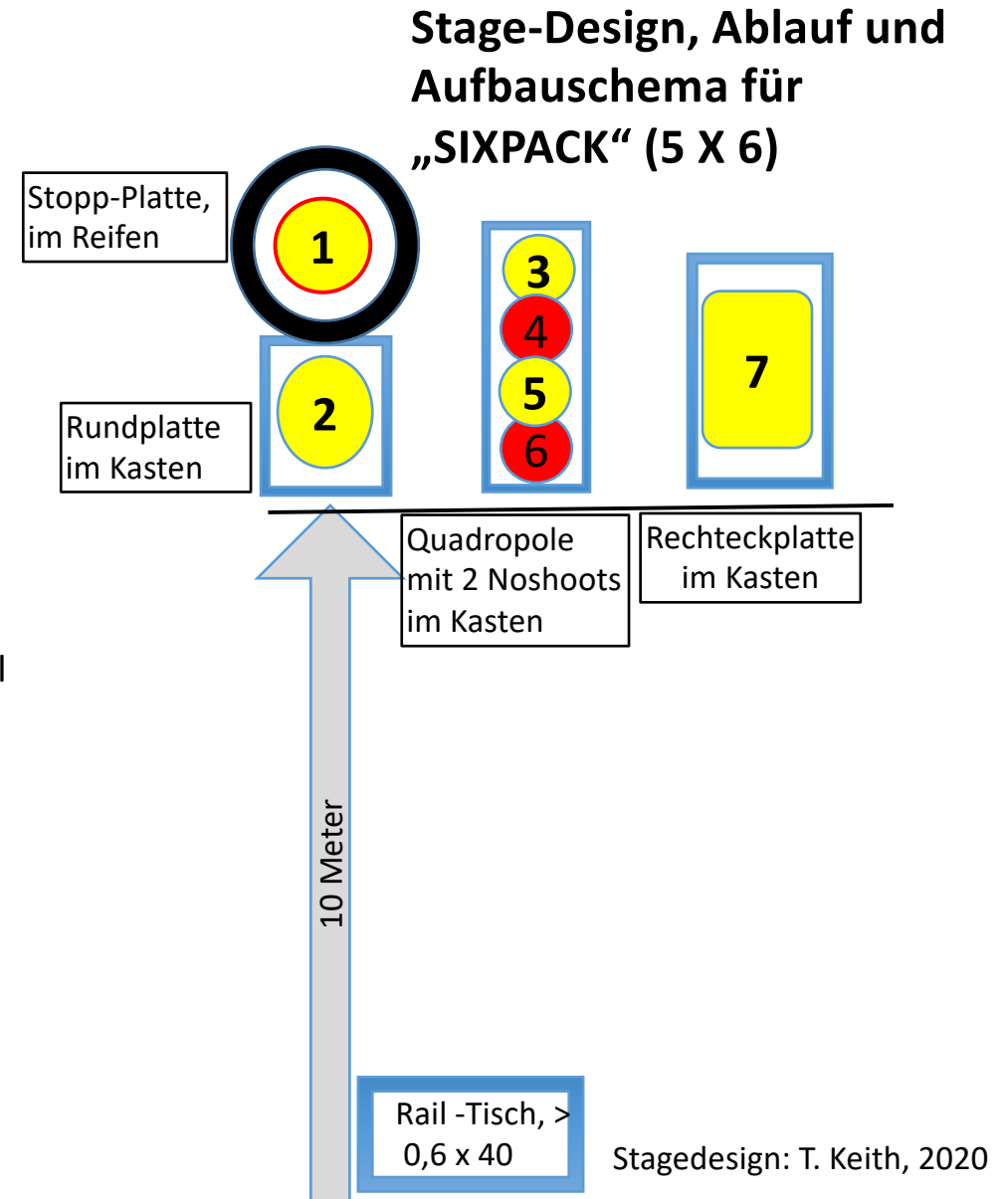


SPEED STEEL ®

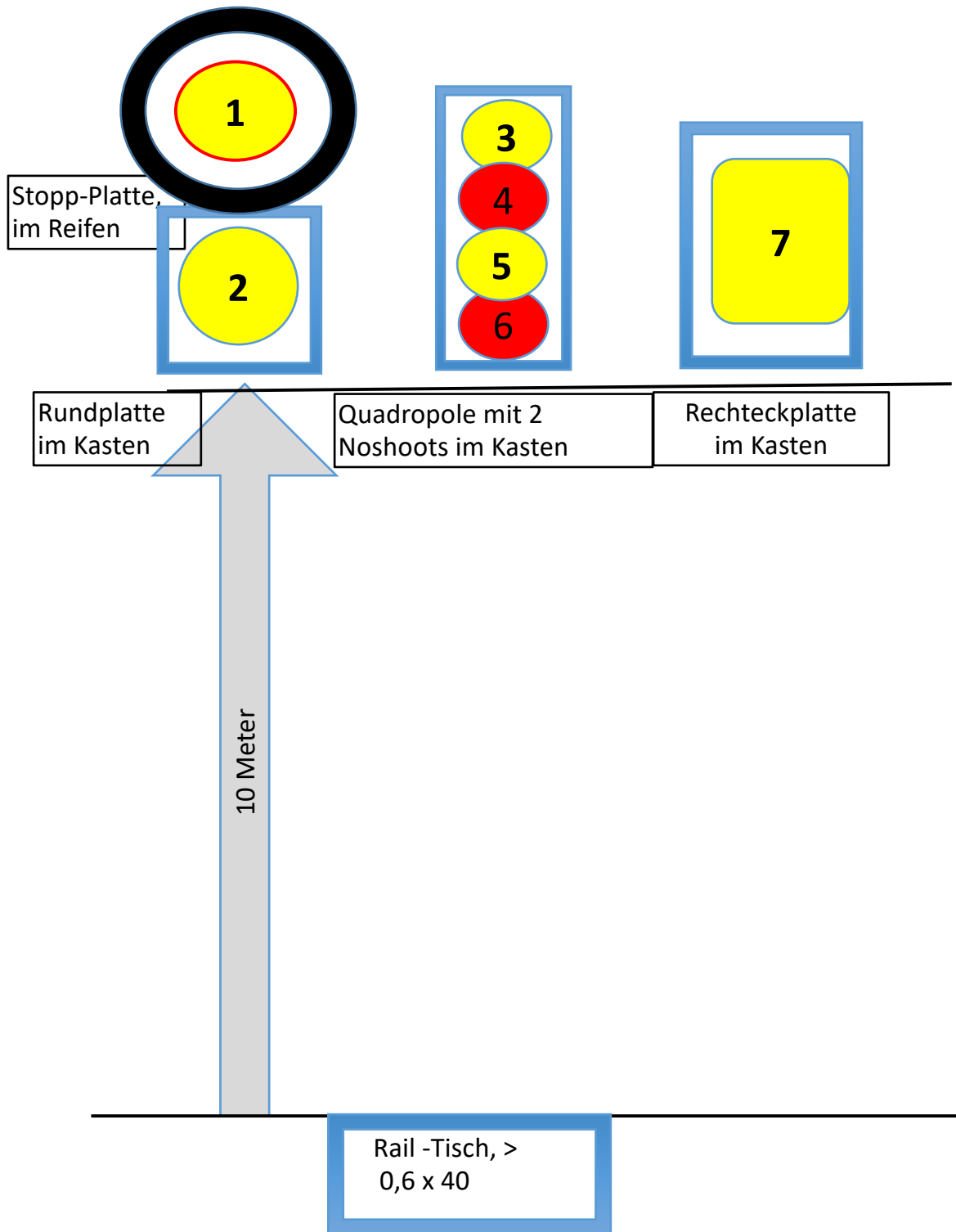
- **Sixpack**

Ablauf für: „Sixpack,, (5X6)

- Ziele:** 5 zu beschießende Plattenziele und 2 No-Shoots
Anbringung: 1. Pole: Stoppziel, Rundziel; 2. Pole: 2 Ziele und 2 No-Shoots am Quadropole, 3. Pole: 1 Rechteckziel
- Durchgänge:** <5> , Streichergebnisse: <1>
- Startposition:** Schütze steht am Tisch, Gun on the Rail, schwache Hand über Schulterhöhe
- Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:** 5x6=30
In jedem Run sind nach dem Startsignal (Timer) die gelben Pflichtziele in beliebiger Reihenfolge zu treffen, die Rechteckplatte mindestens 2 Mal. Die Schusszahl ist beliebig, der letzte Schuss, der kein anderes Ziel als die Stoppplatte trifft, stoppt die Zeit.
- Treffer:** Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist.
- Ergebnis:** Die Gesamtschießzeit incl. etwaiger Zeitzuschläge ist das Ergebnis des Runs, Höchstzeit ist 30 Sekunden.
- Zeitzuschläge**
 - je 3 Sekunden für
Treffer auf No Shoot
fehlende Treffer auf Pflichtziel
 - je 30 Sekunden für
Kein Treffer auf das Stoppziel
Treffer auf ein Pflichtziel nach Treffer auf das Stoppziel



Stage-Design, Aufbauschema für „SIXPACK“ (5 X 6)



Ablauf für: „Sixpack,, (5X6)

1. Ziele: 5 zu beschießende Plattenziele und 2 No-Shoots
Anbringung: 1. Pole: Stoppziel, Rundziel; 2. Pole: 2 Ziele und 2 No-Shoots am Quadropole, 3. Pole: 1 Rechteckziel

2. Durchgänge: <5> , Streichergebnisse: <1>

3. Startposition: Schütze steht am Tisch, Gun on the Rail, schwache Hand über Schulterhöhe

4. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl: 5x6=30

In jedem Run sind nach dem Startsignal (Timer) die gelben Pflichtziele in beliebiger Reihenfolge zu treffen, die Rechteckplatte mindestens 2 Mal. Die Schusszahl ist beliebig, der letzte Schuss, der kein anderes Ziel als die Stoppplatte trifft, stoppt die Zeit.

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

6. Ergebnis: Die Gesamtschießzeit incl. etwaiger Zeitzuschläge ist das Ergebnis des Runs, Höchstzeit ist 30 Sekunden.

7. Zeitzuschläge

7.1 je 3 Sekunden für

Treffer auf No Shoot

fehlende Treffer auf Pflichtziel

7.2 je 30 Sekunden für

Kein Treffer auf das Stoppziel

Treffer auf ein Pflichtziel nach Treffer auf das Stoppziel

SPEED STEEL ®

Stage 2

*** 1-2-3 (schmal)**

Stage-ID: „1-2-3“ (3x7), Ablauf und Wertung (ohne No-shoot)

Runs: 3 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 21

Ziele: 3 Rechteckplatten und eine Stopp-Platte auf 9-11 oder 25 Metern

Treffer: genau und nur! 18 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 alle Platten und die Stopp-Platte zu beschießen. Hierbei gelten folgen die **Besonderheiten:**

- In jedem Run ist – nach Vorgabe - je eine andere Trefferzahl (1, 2 oder 3) auf die einzelnen Rechteck-Platten, insgesamt sind genau sechs Treffer pro Run auf die Rechteck-Platten zu setzen.
- Die Schusszahl ist beliebig; Mehr- oder Minderschüsse sind straflos.
- Auf jede Platte sind insgesamt in allen 3 Runs genau 6 Treffer zu setzen. Für Mehr- und Mindertreffer - jeweils auf den Run bezogen - (Forbidden extras und Misses) werden Kurzzeitstrafen nach Sp 11.01 verhängt.
- Die Einhaltung der Treffervorschrift für jeden Run ist obligatorisch; anders gesetzte Treffer werden als Miss oder Extra gewertet. Die Vorschrift lautet:
Erster Run: Platte 1 (links): 1 Treffer; Platte 2: 2 Treffer; Platte 3 (rechts): 3 Treffer;
Zweiter Run: Platte 1 (links): 3 Treffer; Platte 2: 1 Treffer; Platte 3 (rechts): 2 Treffer;
Dritter Run: Platte 1 (links): 2 Treffer; Platte 2: 3 Treffer; Platte 3 (rechts): 1 Treffer.
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).

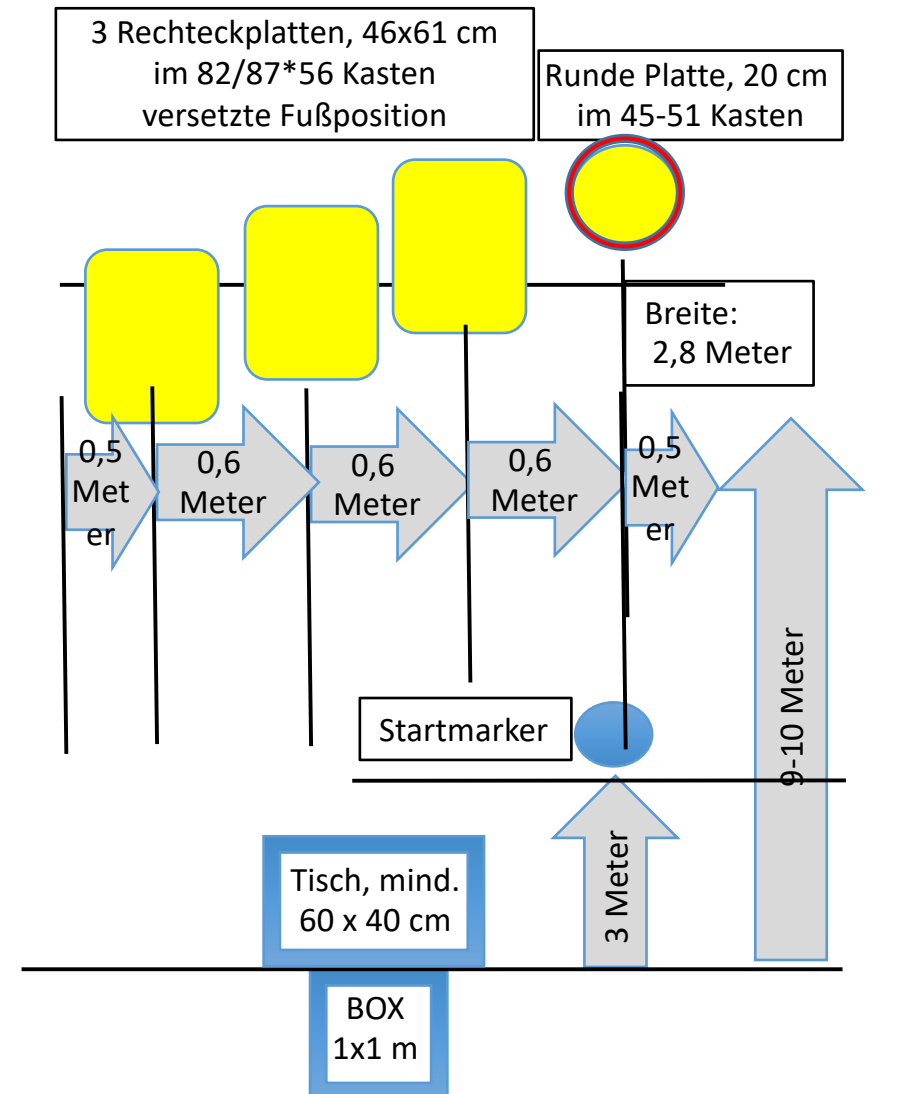
Das **Stopp-Ziel** ist erst nach nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Das bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!); bei 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, Überzahltreffer (Forbidden extra).
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.

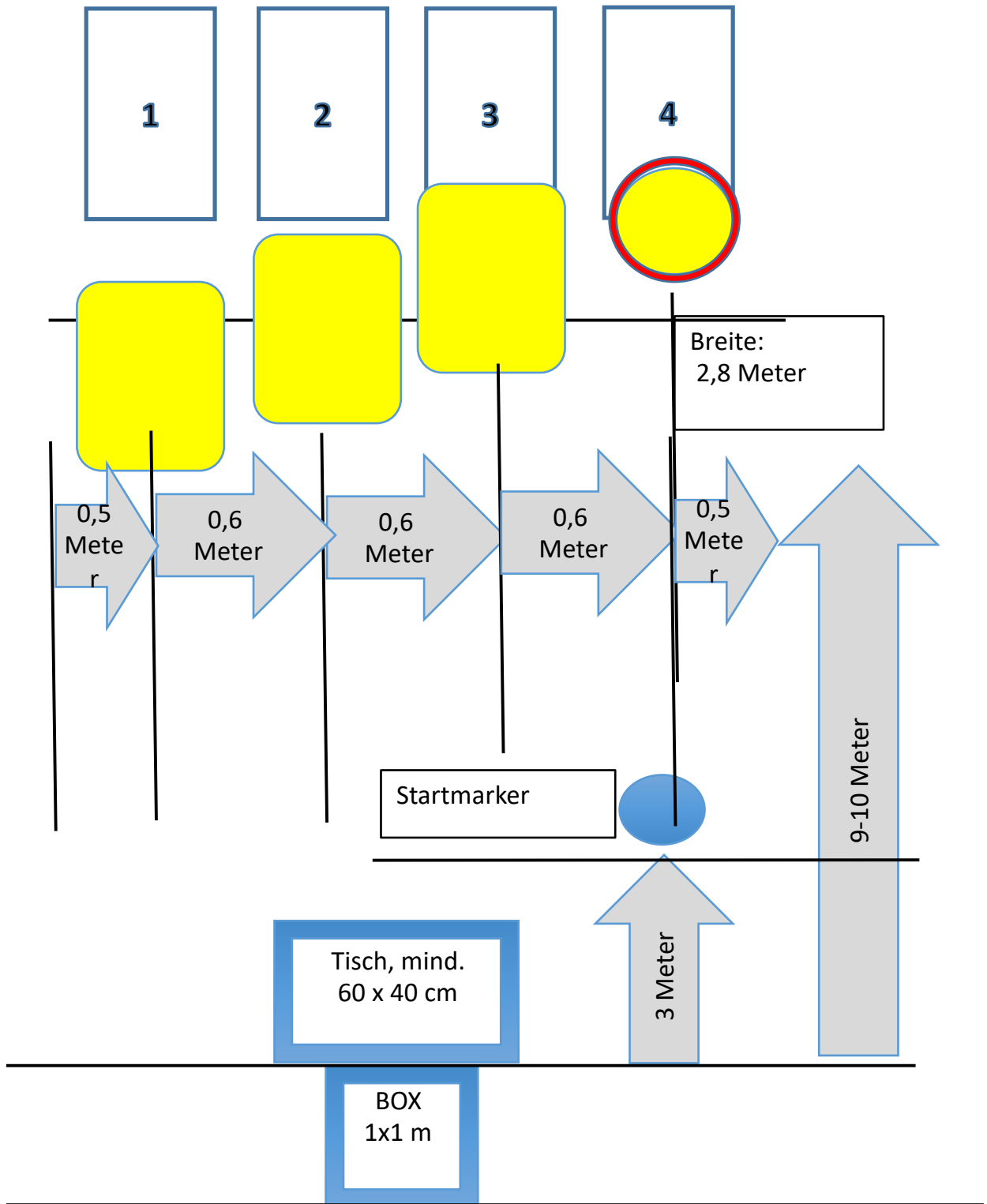
Stage-Design für den Aufbau von „one-two-three (narrow)“ für die Hamburg Shooters 2021



Stagedesign: T. Keith, 2021

3 Rechteckplatten, 46x61 cm
im 82/87*56 Kasten
versetzte Fußposition

Runde Platte, 20 cm
im 45-51 Kasten



Ablauf und Wertung für Stage-ID: „one two three“ (Ligastyle), Teil 2

7. Reload und Stopp-Ziel:

Oblig. Reload (alle Waffen außer Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht 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!); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen.

8. Strafen: nach Regelwerk, insbesondere

* Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für

+ fehlende Treffer (nach Treffervorschrift) auf einem zu treffenden Ziel,

+ Überzahltreffer (Forbidden extra)

+ Ablauffehler (Procedural), z.B. Fußfehler/Übertreten

* 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 aller Runs 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 und Wertung für Stage-ID: „one two three“ (Ligastyle), Teil 1

1. Stageabmessungen, Ziele:

Platzbedarf:

ca. 4x10-12 Meter / 4 x 25 Meter

3 Rechteckplatten

1 runde Platte (20 cm) am Pole als Stoppziel auf derselben Entfernung

2. Besonderes: Vorgeschriebene Trefferanzahl auf jedes Ziel

3. Runs, Streichergebnisse:

Runs: 3, 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

sind alle Platten und die Stopp-Platte zu treffen. Hierbei gelten folgende

Besonderheiten:

In den einzelnen Runs ist – nach Vorgabe - je eine andere Trefferzahl (1, 2 oder 3) auf die einzelnen Rechteck-Platten, insgesamt sind genau sechs Treffer pro Run auf die Rechteck-Platten und ein Treffer auf das Stoppziel zu setzen.

Auf jede Rechteck-Platte sind insgesamt in allen 3 Runs genau 6 Treffer zu setzen, auf das Stoppziel mindestens ein Treffer. Die Einhaltung der Treffervorschrift für jeden Run ist obligatorisch; diese lautet:

Erster Run: Platte 1 (links): 1 Treffer; Platte 2 (mitte): 2 Treffer; Platte 3 (rechts): 3 Treffer;

Zweiter Run: Platte 1 (links): 3 Treffer; Platte 2 (mitte): 1 Treffer; Platte 3 (rechts): 2 Treffer;

Dritter Run: Platte 1 (links): 2 Treffer; Platte 2 (mitte): 3 Treffer; Platte 3 (rechts): 1 Treffer.

Für Mehr- und Mindertreffer - jeweils auf den Run bezogen - (Forbidden Extras und Misses) werden Kurzeitstrafen verhängt.

Solltrefferzahl: 7 pro Run, genau und nur! die vorgegebene Zahl auf die 3 Hauptziele, mind. je 1 pro Run auf das Stoppziel

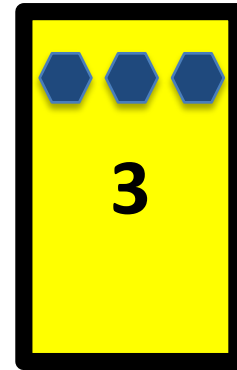
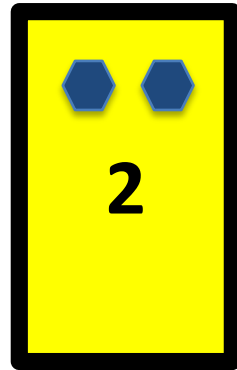
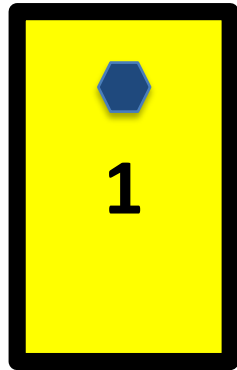
Die Schusszahl ist beliebig, mehr- oder Minderschüsse sind straflos.

6. Trefferwertung:

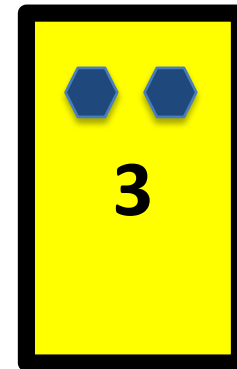
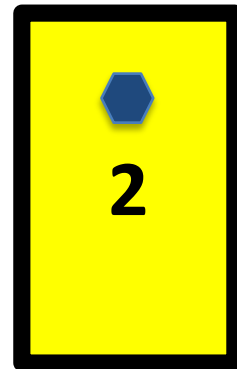
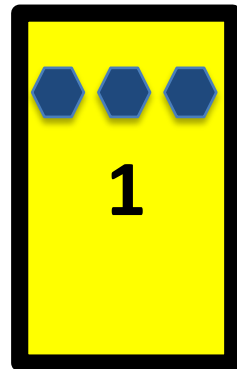
Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist..

One – Two – Three, Treffervorschrift

1. Run:



2. Run:



3. Run:

