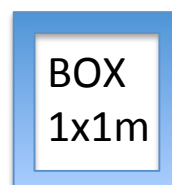




Stage 1 – MAKE FIVE

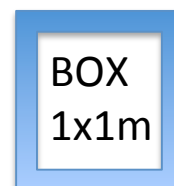
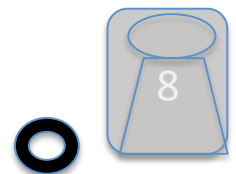


- 5 Runs, 30 Schuss, kein Streichergebnis
- 30 Treffer, Platten auf dem Rack müssen bei CF fallen, bei KK genügt ein sichtbarer Treffer auf einer bis dahin nicht getroffenen Platte
- 5 Popper/Platten auf 8, 10, 12, 14 und 16 Metern, 1 Steelrack mit 5 Platten auf 25 Metern
- In jedem Run sind nach dem Startsignal auf (nur je) eine der 5 Popper/Platten und eine Platte auf dem Rack zu beschießen.
- Oblig. Reload (alle Waffen außer bei Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf eine Platte und vor dem Beschießen der Stopplatte. Stop-Plates sind – erst nach nach dem Reload - alle Platten auf dem Rack (wenn 5 liegen, wird neu aufgestellt)
- Strafe für fehlende Treffer auf Plate und/ oder Hit auf Plate nach Stopplatehit: 3 Sekunden,
- Strafe für Miss auf Stopplate: 30 Sekunden.
- Wertung mit Stage 2 nach Bestzeitsumme aller Runs. Der letzte Schuss, der keine andere Platte trifft, als eine Stopplatte, stoppt die Zeit.
- Änderungen vorbehalten



Stage 2 – UP AND DOWN

- 5 Runs, 35 Schuss, kein Streichergebnis
- 35 Treffer
- 2 Platten und ein Popper auf 8, je 1 Platte und eine Rechteckplatte auf 12, und 16 Metern
- In jedem Run sind nach dem Startsignal alle Platten zu beschießen.
- Oblig. Reload (alle Waffen außer bei Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf eine Platte und vor dem Beschießen der Stopplatte.
- Stop-Plate ist die (große) Platte ganz links
- Strafe für fehlende Treffer auf Plate und/oder Hit auf Plate nach Stopplatehit: 3 Sekunden,
- Strafe für Miss auf Stopplate: 30 Sekunden.
- Wertung mit Stage 1 nach Bestzeitsumme aller Runs. Der letzte Schuss, der keine andere Platte trifft, als eine Stopplatte, stoppt die Zeit.
- Änderungen vorbehalten



Stand 8

Stage 1, MAKE FIVE



Ziele:
5 Popper,
1 Rack



Stage 2, UP AND DOWN



Ziele:
1 Popper,
3 kleine Platten
1 Große Platte
2 Rechteckplatten



Durchlaufzeit 20 Minuten für 4 Schützen