

QUICK RULES

BDS SPEED STEEL

- herausfordernde Stages mit wenig Aufwand
- wenig Einschränkungen bei Aufbau und Zielen
- Schießen aus Boxen (keine Wände erforderlich)
- Bedingungen per Briefing frei definierbar

Vorbemerkungen

- Zentralfeuer Kurzwaffe erfordert Holsterfertigkeit
- Eine Safety Area ist einzurichten
- Kein Sweeping! 90-Grad-Regel gilt!
- Kein Mindestfaktor
- Schießen aus Boxen (min. 90x90cm)
- Ablage in der Nähe der Box für Equipment

Mindeabstände zu Zielen

Papier: 0m; Stahl: 7m; Slugs: 40m; Büchse: 50m

Standard Magazinkapazität

Kurzwaffe 20 Schuss; Langwaffe 10 Schuss

Zielmedien

Kaum Einschränkungen in Anzahl, Material und Form. Stahl bevorzugt! Auch No-shoot-Targets (markiert und gebriefft), Stopziel (rot) möglich

Grundsätzlich: Splittersicherheit beachten!

Ziele/Durchgänge

Ein oder mehrere Ziele (keine Beschränkung), ein oder mehrere Strings gem. Ausschreibung, Streichen möglich (Best of X)

Startpositionen

- Arms relaxed, facing downrange
- CFHG Lawman ready: Hand am Waffengriff
- Low ready: Voranschlag auf Haltepunkt (auch ungesichert > Briefing)

- HG „Surrender“: Handgelenke oberhalb der Schultern
- liegend
- jagdlich (Hüftanschlag)
- Gun on the rail: Waffe in der starken Hand, Mündung ruht auf Ablage ggf. in bestimmter Zone; schwache Hand „Surrender“, auch beidhändig möglich.

Briefing kann abweichende Anschlagsarten vorgeben, insbesondere einhändiges Schießen oder das Schießen an bestimmten Seiten eines Balkens.

Probeanschläge/Sight-checks erlaubt!

Kommandos

„Stände einnehmen!/Shooters in the box“

„Auspacken/Unbag“ (sofern Waffen nicht schon geholstert > Safety Area)

„Laden und fertig machen!/Load and make ready!“ (max. 60 Sek inkl. Probe/Sight-checks. Dieses Kommando leitet auch einen weiteren String ein.

„Ist der Schütze (sind die Schützen) bereit?/Are you ready?“ (Muss aktiv verneint werden)

„Achtung“/Standby!“

„Start!“ oder Startsignal

Obligatorischer Reload nach dem ersten und vor dem letzten Schuss!

Sofern gebrieft: „Boxenwechsel/Change boxes“ oder „Positionswechsel!/Change Position“

Boxenwechsel bei Shoot-off:

Die Schützen wechseln in den Kurzwaffendisziplinen die Boxen einmal, und zwar nach dem ersten (2 Gewinnstrings) bzw. dem zweiten (3 Gewinnstrings) von einem Schützen gewonnenen String.

„Feuer einstellen/Cease fire!“ (i.d.R. nach Höchstzeit von 30 sek > Briefing)

Nach dem letzten String: *„Entladen und leer vorzeigen!/Unload and show clear“*

„Wenn die Waffe leer ist, Waffe schließen, abschlagen, holstern/If gun clear, close gun, hammer down, holster!“

ODER

„Wenn die Waffe leer ist, Waffe schließen, abschlagen, Verschluss öffnen, in Transportposition bringen oder verpacken!/If gun clear, close gun, hammer down, open action, transport-position or bag the gun“

ODER

„Wenn die Waffe leer ist, Verschluss öffnen, verpacken oder in Transportposition bringen!/If gun clear, open action, bag the gun or Transportposition.“

Hinweis: KK nicht leer abschlagen. Wenn kein Holster, BDS-Safety-flag in die Kammer.

„Stand räumen!/Leave the box!“

„Sicherheit!/Range is clear!“

„ Hot Range, Arme verschränken!/Range is hot, cross your arms.“

„Entspannte Haltung einnehmen!/Relax.“

Durchgänge

Es können mehrere Wertungsdurchgänge einer Stage (Strings/Run) ausgeschrieben werden, auch aus verschiedenen Boxen oder Entfernungen. Die Ausschreibung kann in diesem Fall Streichergebnisse ermöglichen > Briefing

Es kann eine maximale Schusszahl, eine Höchstschießzeit und eine Höchstzeit (incl. Strafzeiten) für einen String festgesetzt werden > Briefing

Zeitmessung

Timer, letzter Schuss oder Stopplatte

Wertung

Die Summe aller String-Zeiten der Stage ergibt, unter Beachtung etwaiger Straf- und Bonuszeiten, die Gesamtzeit. Die schnellste Gesamtzeit aller Stages gewinnt das Match.

Shoot-off

Ein direkter Vergleich/Shootoff geht über 2 Gewinnstrings, wenn keine andere Anzahl ausgeschrieben ist (best of three). Von außen nach innen, letztes Ziel (innen) muss zuletzt fallen

Trefferanzahl-/Ringzahlenwettbewerb

Es gewinnt die höchste Anzahl Treffer/Ringe innerhalb der Höchstschießzeit über alle Stages.

Strafen

Je 3 Sekunden für:

Miss, No-shoot, unkorrigierter Treffer aus falscher Position, Verändern von Arm- oder Körperposition vor Startsignal (Creeping), Kontakt mit Standmaterial außerhalb der Box bei der Schussabgabe, sonstiger Ablauffehler (Verletzung von Regel oder Briefingvorgabe).

Nullwertung

Stopp-Ziel-Miss, - Treffer auf ein anderes Ziel als das Stopp-Ziel nach dem ersten Treffer auf das Stopp-Ziel,
- kein Start trotz Startsignal, - nicht rechtzeitiges Einnehmen der korrekten Startposition nach
Aufforderung.

Divisions (Auszug)

Kurzwaffe: HG=Handgun, hierbei P=Pistol oder R=Revolver

Langwaffe: R=Rifle oder SG=Shotgun, hierbei S=Single, sa=semiauto; m=Repetierer

Kurzwaffen mit Anschlagschaft/Chassis/Carabineconversion: C=Converted

Munitionsarten

Zentralfeuerpatronen (CF=Centerfire)

Randfeuerpatronen (RF=Rimfire)

Zentralfeuerpatronenarten für Langwaffen: Pistolenkaliber (CFRPC=Centerfire Rifle Pistol Caliber), Rifle-
Caliber (CFR=Centerfire Rifle)

Visiereinrichtungen

offene (i=iron) und optischer Visierung (o=optical)

Startpositionen (z.B. für CFHG Standard oder low ready)

Zusammenlegung von Divisionen (Combi-Division) ist möglich.

Klassen

Standard Klasse offene Visierung/iron sights (Sci)

Standard Klasse optische Visierung/optical sights (SCo)

Standard Klasse beliebige Visierung/any sights (SCa)

Offene Klasse (OC)

Allgemeine Klasse (AC)