

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).

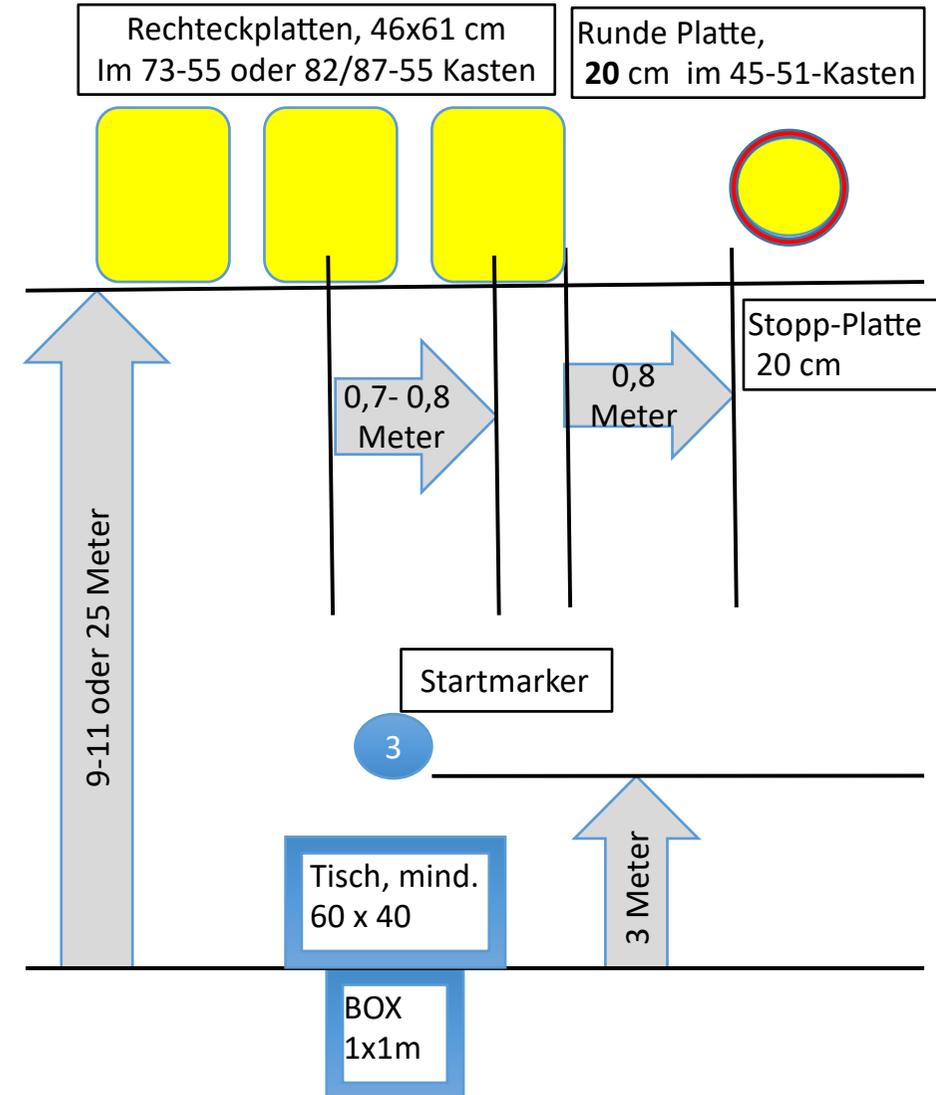
Das **Stopp-Ziel** ist erst nach nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Das bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!); bei 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“ für die Sped Steel Jackpot League 2021



Stagedesign: T. Keith, 2018