SPEEDPOKAL, Dirty Dozen (1x15)
Ablauf und Wertung für Stage-ID: „Dirty Dozen“

1. Stageabmessungen:
6X25 Meter, 12 Plates

2. Ziele, Plates:
2.1 Aussenbahn 1/2, links:
5 Fallplatten mit 20 cm Durchmesser

2.2 Aussenbahn 4/5, rechts:
5 Fallplatten mit 15 cm Durchmesser

2.3 Mittelbahn, 2 Ziele auf 10 Metern:
2.3.1 Eine Stoppplatte
2.3.2 Eine Stahlplatte als Start/Aktivierungsziel

3. Runs, Streichergebnisse:
Runs: <1/0> .

4. Startposition:
4.1 Stehende Position in der mittleren Box (Oberkörper und Blick zum Hauptkugelfang)
Low ready, Waffe auf Käse Maik gerichtet

4.2 Die Waffe in beliebigem Zustand aber ungeladen

4.3 Munition:
1 Magazin/Speedloader/Clip mit max. 6 Schuss geladen an beliebiger Postion (ohne Kontakt zur Waffe)
1 Magazin/Speedloader/Clip mit max. 6 Schuss geladen auf dem Brett vor Box 2
1 Magazin/Speedloader/Clip mit max. 6 Schuss geladen auf dem Brett vor Box 4 (Bei Schaftwaffen), auf dem Brett vor Box 5 bei Kurzwaffen ohne Schaft
Weitere Patronen/Magazine/Speedloader/Clips dürfen - auch bei Zündversagern - nicht benutzt = in die Waffe eingesetzt werden.

5. Ablauf, Schusszahl
In jedem Run dürfen maximal 18 Schuss abgegeben werden. Minderschüsse sind straflos.
Nach dem Startsignal sind - mit höchstens 18 Schuss -
5.1 durch mindestens einen Treffer auf die Startplatte die Fallplatten zu aktivieren,
5.2 die Startplatte mit insgesamt 4 Treffern zu versehen,
5.3 alle Fall-Platten zu Fall zu bringen,
5.3 die Stopplatte einmal zu treffen.

6. Besonderheiten:
Es sind keine Waffen ohne herausnehmbares Magazin / ausschwenkbare Trommel (z.B. UHR) erlaubt.
Alle Platten dürfen mit Schaftwaffen nur aus der Box auf Bahn 3 (Bodenmarkierung beachten!) beschossen werden. Bei Kurzwaffen ohne Schaft sind die vorgeschriebenen Schießpositionen zu beachten.

7. Trefferwertung:

7.1 Treffer auf die Fallplatten zählen nur, wenn zuvor mindestens 1 Treffer auf der Startplatte angebracht wurde. Zuvor sind Fallplatten nicht aktiv.
7.2 Fallplatten sind zu Fall zu bringen.
7.3 Ein Ziel ist getroffen, wenn
* es aktiv war,
* aus der richtigen Box getroffen wurde,
* auswertbare Treffer aufweist,
* eine Fallplatte, wenn sie fällt, auch wenn sie nicht liegen bleibt.

8. Strafen: nach Regelwerk, insbesondere
8.1 Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für
+ Ablauffehler (Procedural), z.B. Frühstart, Creeping, Anlehnen

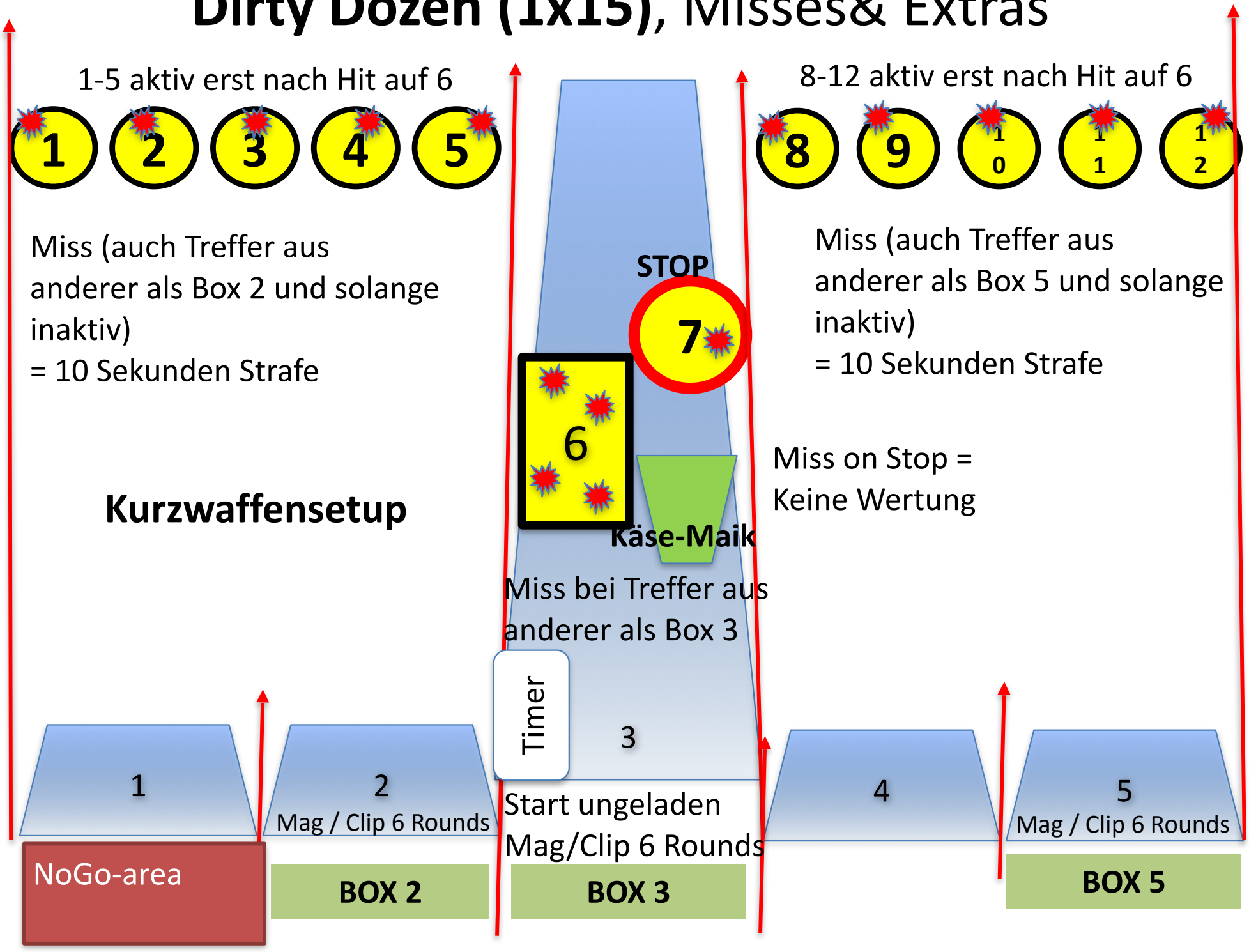
8.2 Kurzzeitstrafe 10 Sekunden
+ Miss (fehlender Treffer aus der richtigen Box)
+ Stehende oder gefallene, aber nicht aktivierte Fallplatte bei Stoppzieltreffer (Miss)

8.3 Höchstzeitstrafe (90 Sekunden) nach SP 11.02 für
+ Abgabe von mehr als 18 Schuss
+ Benutzung (nicht Bereithalten) zusätzlicher Magazine/Speedloader/Clips
+ Miss (kein Treffer) auf Stopp-Ziel (Miss on Stop)
+ Treffer auf anderes Ziel nach Stoppziel-Treffer (Hit after Stop)

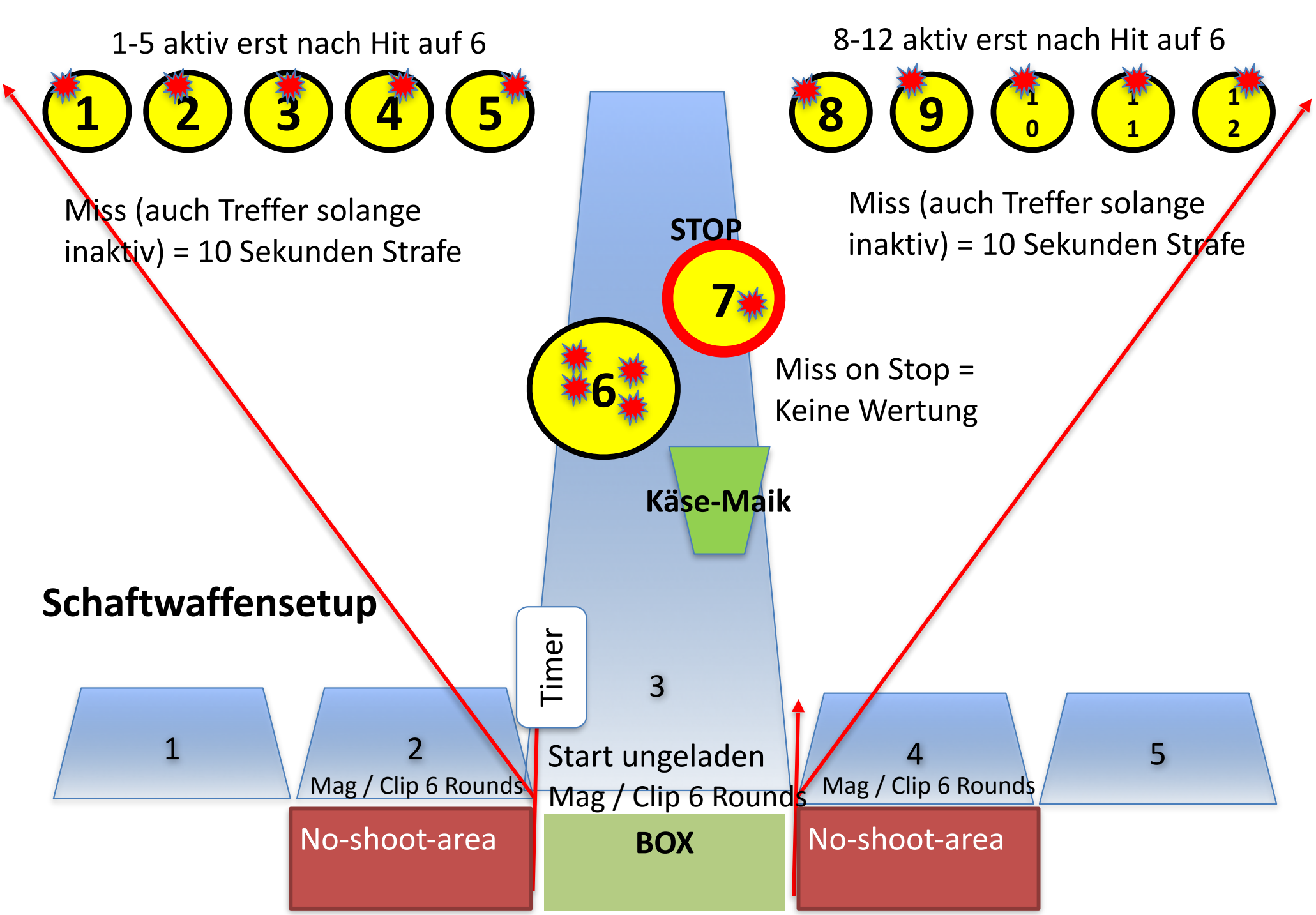
9.. Wertung:
Die Zeitnahme beginnt mit dem Startsignal.
Der letzte Schuss, der kein anderes zu treffendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit.
Zeitgrenzen gem. 07.01.03, Sp 09.03.01.01; Höchstzeit und Höchstschießzeit 90 Sekunden.
Der schnellste Run gewinnt die Stage.

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.

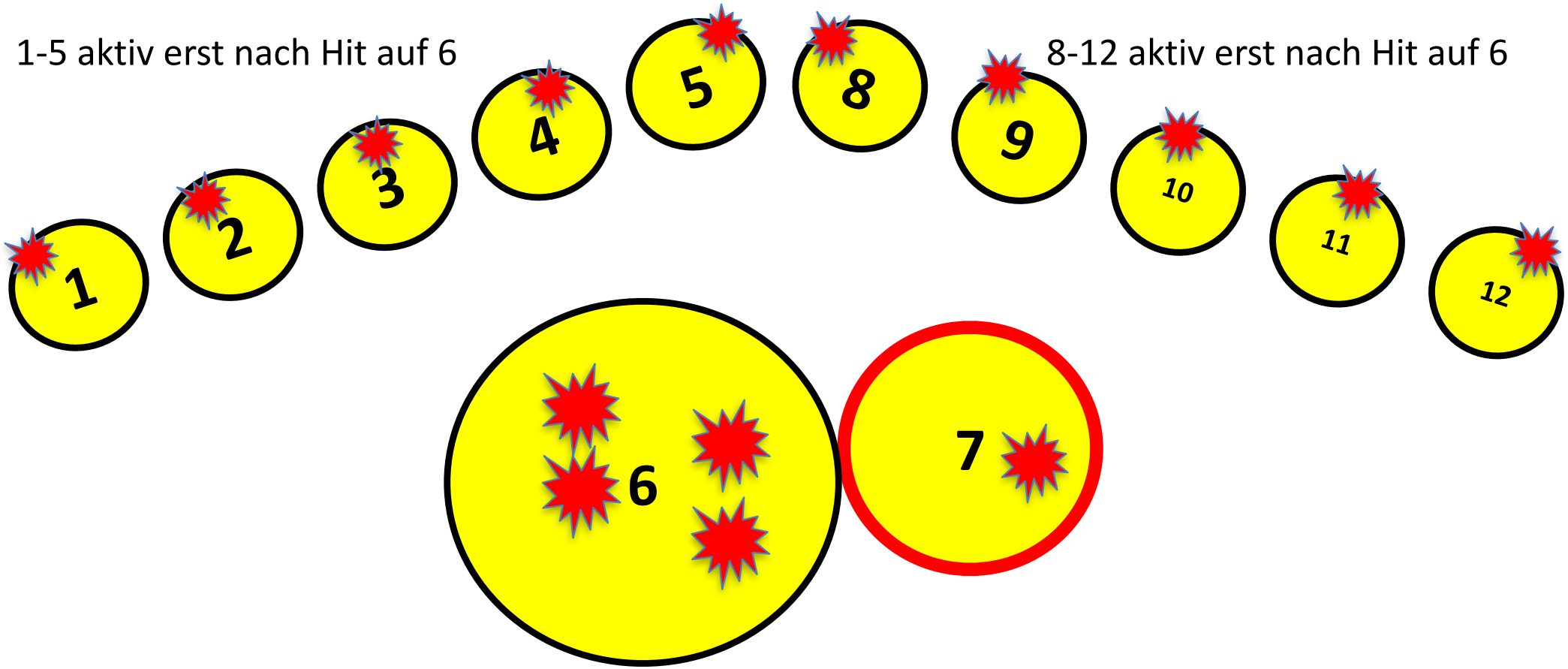
Dirty Dozen (1x15), Misses& Extras



SPEEDSHOT, Dirty Dozen (1x15), Misses& Extras



SPEEDSHOT, Dirty Dozen (1x15), Misses& Extras



Mag / Clip 6 Rounds

Start mit 6 Rounds

Mag / Clip 6 Rounds