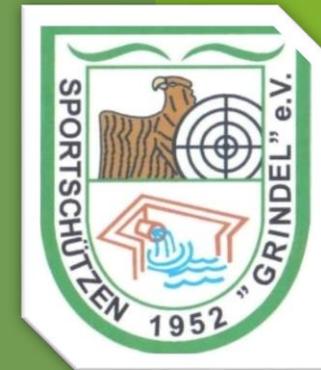


# Papersteel Turnier 2018 & Wildschweinessen



Veranstalter: Sportschützen Kirchen-Grindel e.V. 1952

Datum: 06.10.2018

Uhrzeit: 14.00 - 18. 00 Uhr

Wo: Sportschützen Grindel  
Koblenz-Olper-Straße 10a  
57548 Kirchen-Wehbach

Disziplin: BDS Speed Steel

Schusszahl: min. 75 pro Start

Startgeld: **10 Euro** pro Start/Wertungskategorie  
(2 Starts/Wertungskategorien pro Schütze möglich)

Startplätze: 40 Starts, vergeben nach Eingang der Anmeldung

Anmeldung : Per Email an [hallo@david-halbe.de](mailto:hallo@david-halbe.de)  
(anzugeben: Name, Wertungskategorie/en)

Es wird nach BDS Sportordnung Speed Steel vom 22-03-2018 geschossen.

- Langwaffen, nur im Kurzwaffenkaliber ab .22 lfb bis 9x19mm
- Unterhebel Repetierer bis .357
- Kurzwaffen (Pistole und Revolver) ab Kaliber .22 lfb bis 45ACP
- Die maximale Mündungsenergie der Geschosse darf 1500 J nicht überschreiten !
- ( keine Hart-, Stahlkern-, Leuchtspur- und Brandmunition )

## Wertungskategorien

- Selbstladepistole KK
- Selbstladepistole GK
- Selbstladegewehr KK
- Selbstladegewehr GK
- Unterhebel Repetierer
- Revolver

# Anstelle des Fallscheibencups...

laden wir 2018 zu einem Turnier der etwas anderen Art ein. Anfang des Jahres wurde die Disziplin „Speed Steel“ neu in das Sporthandbuch des *Bundes Deutscher Sportschützen* aufgenommen. Die Disziplin vereint Geschwindigkeit, Waffenkontrolle und Zielsicherheit mit einem riesigen Haufen Spaß!

In dieser kurzen Ausführung wollen wir die Grundlagen der Disziplin erläutern und euch zur Teilnahme an unserem Turnier animieren ;)

Auch in kulinarischer Sicht hat sich dieses Jahr etwas bei uns getan. Die Sportschützen Grindel laden ihre Mitglieder, Freunde, Gäste und Interessierte mit Familien herzlich ein. Wir bieten ein köstliches Wildschweingulasch mit Spätzle und Rotkohl an! Ab 15:00 kann geschlemmt werden!

**NUR PER VORANMELDUNG BIS ZUM 24.09.2018!** Diese kann über die Liste im Vereinsheim, telefonisch bei Daniel Schneider(0171/1748719) oder bei Anmeldung per Email, zum Preis von 13 Euro pro Portion, erfolgen. Ebenfalls stehen gekühlte Getränke in großer Auswahl zur Verfügung!

Der Vorstand der Sportschützen Grindel freut sich auf Euer kommen!



# Grundlagen des Turniers

**Frage:** Wer kann mitmachen?

**Antwort:** *Jeder Schütze!*

**Frage:** Was brauche ich um mitmachen zu können?

**Antwort:** *Die Disziplin kann mit nahezu jeder Waffe bestritten werden. Die Beschränkung ist durch unsere Schießstandzulassung gegeben (siehe Ausschreibung). Circa 100 Schuss pro Start. Mehr als ein Magazin wäre gut. Bei unserem Turnier wird, egal welche Klasse, NICHT aus dem Holster gestartet. Wir haben uns zu dieser Lösung entschieden um auch Neulingen oder Schützen welche keine Holster Erfahrung haben die Teilnahme zu ermöglichen.*

**Frage:** Wie läuft das ganze dann ab?

**Antwort:** **Ziel des ganzen ist es die Übungen so schnell wie möglich und so genau wie möglich zu absolvieren. Am Schluss entscheidet die niedrigste „gesamt Zeit“ über die Platzierung. Desto Schneller ihr wart umso besser. Fehlschüsse bedeutend allerdings Strafzeit welche euch recht fix Plätze kosten können.**

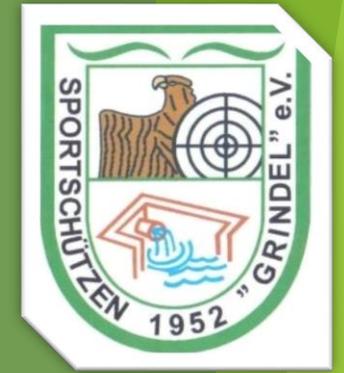
*Wir haben 3 Übungen (Stages) für euch aufgebaut. Diese werden auf den weiteren Seiten noch genauer erläutert. Auf jeder Stage befindet sich eine Ablage auf der ihr eure Waffe nach Anweisung des Range Officers (Aufsichtsperson) auspacken dürft (WAFFENDHANDHABUNG OHNE AUSDRÜCKLICHE ANWEISUNG EINES RANGE OFFICERS FÜHRT ZUR DISQUALIFIKATION!). Alle Magazine dürfen schon vorher vorgeladen werden. Der Range Officer wird euch auf die Stage, in einen für den Schützen definierten Bereich, bitten. Dort werdet ihr vom Range Officer das Kommando zum laden bekommen („Load and make ready!“). Die Waffe wird geladen und ihr geht in einen 45° Voranschlag. Es wird gefragt ob ihr bereit seid („Are you ready?“). Wenn ihr noch nicht bereit seid sagt ihr laut NEIN. Dann bekommt ihr noch etwas Zeit um eure Vorbereitung abzuschließen. Solltet ihr bereit sein wartet ihr einfach das nächste Kommando ab. Der Range Officer kündigt laut den baldigen Start an („Standby!“). Das Signal des Schießtimers startet die Übung. Jede der Übungen wird fünf mal geschossen (die vier besten Durchgänge kommen in die Wertung). Wenn ihr eure Durchgänge auf der Stage beendet habt wird euch der Range Officer auffordern eure Waffe zu entladen, die Waffe vorzuzeigen und abzuschlagen.*

*Sobald die Standsicherheit hergestellt wurde wird zur nächsten Übung übergegangen und das Ganze startet von vorne.*

*Dies ist nur eine grobe Beschreibung des Ablaufs und dient nur der Orientierung. Für eine detaillierte Beschreibung des Ablaufes empfehlen wir das Studium der Sportordnung, zu finden auf der Internetseite des BDS!*

*[https://www.bdsnet.de/ressourcen/downloads/bds\\_spo\\_speed\\_steel\\_22-03-2018.pdf](https://www.bdsnet.de/ressourcen/downloads/bds_spo_speed_steel_22-03-2018.pdf)*



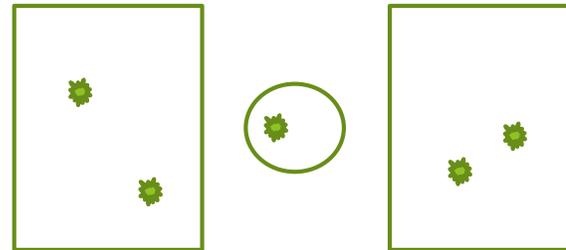


# Smoke n` Hope

## Die erste Übung

Auf jedem der viereckigen Ziele müssen 2 Treffer erreicht werden. Zuletzt muss die Runde Scheibe in der Mitte (Stopp-Ziel) mit einem Treffer versehen werden.

## 5 Durchgänge



### Sp 11.01 Kurzzeitstrafe

Eine Strafzeit von 3 Sekunden wird verhängt bei folgenden Situationen:

- nicht getroffenes gebrieftes Ziel (Miss),
- getroffenes „no-shoot“,
- nicht korrigierter Treffer auf Ziel aus falscher Position,
- Verändern von Arm- oder Körperposition nach dem Kommando „Achtung! /Stand By!“ vor dem Startsignal (Creeping),
- Kontakt mit Standmaterial außerhalb der Box bei der Schussabgabe,
- sonstiger Ablauffehler (Verletzung von Regel oder Briefingvorgabe).

### Sp 11.02 Höchstzeitstrafe, Nullwertung

Eine Strafzeit von 30 Sekunden bzw. Nullwertung (Treffer, Ringe) wird verhängt bei folgenden Situationen:

- 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.

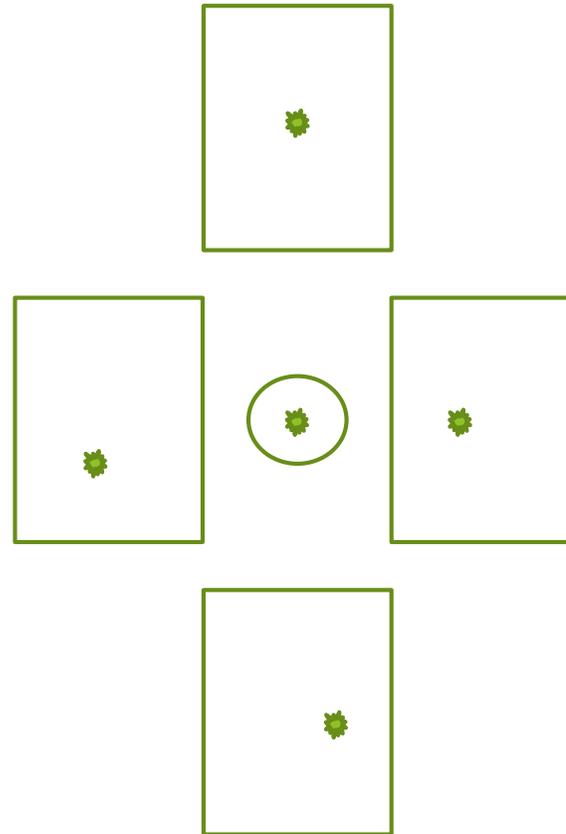
# Crossways

## Die zweite Übung

Auf jedem der viereckigen Ziele muss ein Treffer erreicht werden.

Die runde Scheibe **MUSS ZULETZT** mit einem Treffer versehen werden

## 5 Durchgänge



### Sp 11.01 Kurzzeitstrafe

Eine Strafzeit von 3 Sekunden wird verhängt bei folgenden Situationen:

- nicht getroffenes gebrieftes Ziel (Miss),
- getroffenes „no-shoot“,
- nicht korrigierter Treffer auf Ziel aus falscher Position,
- Verändern von Arm- oder Körperposition nach dem Kommando „Achtung! /Stand By!“ vor dem Startsignal (Creeping),
- Kontakt mit Standmaterial außerhalb der Box bei der Schussabgabe,
- sonstiger Ablauffehler (Verletzung von Regel oder Briefingvorgabe).

### Sp 11.02 Höchstzeitstrafe, Nullwertung

Eine Strafzeit von 30 Sekunden bzw. Nullwertung (Treffer, Ringe) wird verhängt bei folgenden Situationen:

- 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.



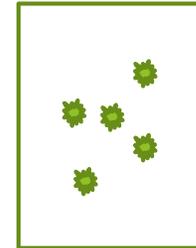


# Drag race

## Die dritte Übung

Es müssen 5 Treffer auf dem Ziel erreicht werden.

5 Durchgänge



### Sp 11.01 Kurzzeitstrafe

Eine Strafzeit von 3 Sekunden wird verhängt bei folgenden Situationen:

- nicht getroffenes gebrieftes Ziel (Miss),
- getroffenes „no-shoot“,
- nicht korrigierter Treffer auf Ziel aus falscher Position,
- Verändern von Arm- oder Körperposition nach dem Kommando „Achtung! /Stand By!“ vor dem Startsignal (Creeping),
- Kontakt mit Standmaterial außerhalb der Box bei der Schussabgabe,
- sonstiger Ablauffehler (Verletzung von Regel oder Briefingvorgabe).

### Sp 11.02 Höchstzeitstrafe, Nullwertung

Eine Strafzeit von 30 Sekunden bzw. Nullwertung (Treffer, Ringe) wird verhängt bei folgenden Situationen:

- 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.