



REGLEMENT

DAS SSC IST EIN SCHEIBESCHUSS OUTDOOR WETTKAMPF. ALLE SPIELER MÜSSEN EINE MANUEL EINSCHUSS AIRSOFT BENÜTZEN. DIE ZIELSCHEIBEN SIND STANDART IPCS GRÖSSE 1. FÜR JEDE ZIELSCHEIBE IST EIN PUNKTZAHL AN JEDEN SPIELER VERGEBEN. ZIE IST ES : JE TIEFER GESAMTPUNKTZAHL IST DESTO BESSER IST DIESER AUF DER RANGLISTE. DER SPIELER MIT DER KLEINSTEN GESAMTPUNKTZAHL GEWINNT.



1. SPIELABLAUF :

AM ANFANG DES SPIELES WERDEN DIE STARTPOSITION AUSGELOST (VON SPIELER EINS BIS SPIELER X). DER SPIELER MIT DER NUMMER EINS FÄNGT AN UND PLATZIERT DIE ZIELSCHEIBE BELIEBIG AUF DEM FELD. JETZT FÄNGT DER WETTKAMPF AN. SPIELER EINS STARTET BIS SPIELER X AN DER REIHE WAR. IN DER NÄCHSTEN RUNDE SETZT JETZT DER SPIELER NUMMER ZWEI DIE ZIELSCHEIBE NACH BELIEBEN AUF DAS FELD UND FÄNGT MIT DEM WETTKAMPF AN U.S.W...

2. ANZAHL RUNDEN

DIE ANZAHL DER RUNDEN WIRD DURCH DIE ANZAHL DER SPIELER FESTGELEGT. UMSO MEHR SPIELER ES SIND UMSO MEHR RUNDEN WIRD ES GEBEN.

3. SCHUSSPOSITION UND ZIELSCHEIBENPOSITION:

DER SPIELER DEFINIERT DER ZIELSCHEIBENPOSITION UND SCHUSSPOSITION.

DEM SCHÜTZEN WIRD EIN FELD FÜR DIE SCHUSSPOSITION MIT EINER MARKIERUNG FESTGELEGT. ES MUSS MINDESTEN EIN FUSS IN DIESEM FELD SEIN!

4. VORGABE DES PAR

WENN DER SPIELER X DEN ORT DES ZIELES UND DEN SCHUSSPOSITION GEWÄHLT HAT, MUSS ER DAS ZIEL MIT EINEM MINIMUM AN SCHÜSSEN ERREICHEN. DIESE ANZAHL WIRD DAS „PAR“ SEIN.

DER SPIELER X HAT 0 PUNKTE. WENN DER SPIELER X 10 MAL PROBIERT HAT BEKOMMT ER EINE STRAFE VON 10 PUNKTEN. ER MUSS WIEDER PROBIEREN ABER ER MUSS AUCH DIE SCHEIBE UND DAS SCHUSSPOSITION ERNEuern. WENN ER WIEDER MAL AUF 10 SCHÜSS GEHT, DA IST ER DISQUALIFIZIERT.

SPRICHT DAS « PAR » IST ZWISCHEN 1 UND 10 LIMITIERT.

ZB: DER SPIELER DER AN DER REIHE IST GIBT DEN PART AN. BRAUCHT DER PARTSPIELER 5 VERSUCHE UM DIE ZIELSCHEIBE ZU TREFFEN, WERDE DIE NÄCHSTEN SPIELER VERSUCHEN MIT WENIGER ALS 5 TREFFER ABZUSCHLIESSEN. MEHR TREFFER ALS 5 WERDEN MIT + GEZÄHLT, WENIGER TREFFER WERDEN MIT – GEZÄHLT.



5. PUNKTE / ZIELSCHEIBE / SPIELER

DIE REGEL 4 DEFINIERT WIE ES GEZÄHLT IST.

ZB : SPIELER 1 HAT EIN «PAR» VON 4 GEZEICHNET. SPIELER 2 HAT NUR 2 SCHUSS. SPIELER 2 BEKOMMT -2 PUNKTE.

6. AUFGABE DER ZIELSCHEIBE

EIN SPIELER KANN FRÜHESTENS NACH 5 VERSUCHEN AUFGEBEN. WENN EIN SPIELER DAS GEFÜHL HAT DAS ZIEL NICHT ERREICHEN ZU KÖNNEN, KANN ER NACH MINIMUM 5 VERSUCHEN AUFGEBEN. ER WIRD BESTRAFT MIT DER ANZAHL SEINER AKTUELLEN VERSUCHE PLUS DAS «PAR» DIESER SCHEIBE.

ZB: «PAR» IST 6. SPIELER X HAT 5 UND GIBT AUF. 6 + 5 MACHEN 11.

7. PROBESCHUSS

ES IST MÖGLICH PROBESCHÜSSE ZU MACHEN ABER NIE IN DIE RICHTUNG DER ZIELSCHEIBE. ES IST AUCH NICHT MEHR MÖGLICH, WENN DER SPIELER SEINE SERIE BEGONNEN HAT.

8. DIE ZIELSCHEIBENAUSRÜSTUNG

DIE SCHEIBE IST EIN «IPSC GR. 1» (75 ZENTIMETER HOCH UND 45 ZENTIMETER BREIT) AUS METALL, DASS WIR DEN TREFFEN HÖREN KÖNNEN. DIE SCHEIBE MUSS SIGNALFARBIG SEIN. ES IST OBLIGATORISCH, DASS EIN STÜCK VON DER SCHEIBE SICHTBAR IST FÜR JEDEN SPIELER, EGAL WIE GROSS ER IST. ABER ES IST FÜR DER VORGEBER EINE SCHIESSPOSITION FEST ZU STELLEN.

9. SCHIESS ZUBEHÖR

ZWEIBEINSTÜTZEN, SCHIESSSTANGE, TELEMETER, RUCKSACK, FERN, TELESCOP, U.S.W...



10. KATEGORIEN

BEFOR DASS DER WETTKAMPF BEGINNT MUSS JEDER MITSPIELER ANS CHRONY SEINE AIRSOFT MIT DIE SPIEL BB KONTROLLORIEN LASSEN. NACH DIESE KONTROLLE HABEN WIR 3 VERSCHIEDENE KATEGORIEN :

- **FR (FRANCE) VON 0 BIS 2.00 JOULES INKLUSIV**
- **SW (SWISS) MEHR ALS 2.00 BIS 2.81 JOULES INKLUSIV**
- **OP (OPEN) MEHR ALS 2.81 JOULES**

ES IST AUCH MÖGLICH DIE KATEGORIEN ZU SPEZIFIZIEREN (HPA, SPRING, GAS, USW...)

11. FINALES KLASSEMENT

DIE SPIELER SIND KLASSIFIZIERT NACH IHRE PUNKTZAHL: VOM WENIGSTEN ZUM HÖCHSTEN.

DIE KATEGORIEN KÖNNER AUCH KLASSIFIZIERT WERDEN.

12. DIE REGEL «MACH KEIN SCHEISS !»

DIESE REGEL IST DA UM EIN SCHÖNES EVENT ZU ERLEBEN. DER ORGANISATOR KANN JEDER ZEIT SEIN VETO EINLEGEN, OB ES FÜR FAIRPLAY ODER VERHÄLTNIS NÖTIG IST. DER ORGANISATOR KANN, WENN NÖTIG, EIN SPIELER BESTRAFEN ODER AUSSCHLIESSEN.



QUELLE : ALUMYX, SNIPERLAND GOLF EDITION II.

MIT HILFE DIE BLOWBACKSHOP

