

SCHÜTZE:

DATUM:



# EXERIX

## HANDGUN STANDARD SCORE SHEET

DER HANDGUN STANDARD DIENT DER REGELMÄßIGEN ÜBERPRÜFUNG DER EIGENEN FÄHIGKEITEN IM BEREICH GRUNDLAGEN DES PISTOLESCHIESSENS.

ENTFERNUNG: 3 METER / MATERIAL: HOLSTER, TIMER / MUNITION: 2 X 10 PATRONEN  
50 PKT UND MEHR = SEHR GUT / 40 PKT UND MEHR: GUT / 30 PKT UND MEHR = OK

TREFFER ZÄHLEN ALS SOLCHE, WENN DAS GESCHOSS MINDESTENS DIE LINIE DER ZIELDARSTELLUNG REISST. RISSE IM PAPIER, DIE AUSSERHALB DES GESCHOSSDURCHMESSERS LIEGEN ZÄHLEN NICHT. **BEREITS EIN EINZIGER FEHLSCHUSS IM GESAMTEN ÜBUNGSVERLAUF FÜHRT ZUM NICHT-BESTEHEN. HOLSTER OHNE SICHERUNG +0,2S.**

### TEIL 1

DER SCHÜTZE GIBT NACHEINANDER AUF JEDES DER SECHS ZIELE EINEN SCHUSS AB. TREFFER IM KREIS WERDEN MIT 2 PUNKTEN, AUSSERHALB DAVON, ABER IM GRAUEN QUADRAT MIT 1 PUNKT BEWERTET. ES GIBT KEINE ZEITVORGABE.

|        | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | GESAMT |
|--------|----|----|----|----|----|----|--------|
| PUNKTE | /2 | /2 | /2 | /2 | /2 | /2 | /12    |

### TEIL 2

DER SCHÜTZE GIBT AUS DER COMPRESSED READY AUF TIMERSIGNAL EINEN SCHUSS AUF DARSTELLUNG **X** AB. DANACH WIRD DER DURCHGANG EINMAL WIEDERHOLT. DER LANGSAMERE DER BEIDEN DURCHGÄNGE WIRD BEPUNKTET UND EINGETRAGEN.

≤ 1,2s = 2 PUNKTE    ≤ 0,9s = 4 PUNKTE    ≤ 0,8s = 6 PUNKTE    ≤ 0,7s = 8 PUNKTE    ≤ 0,6s = 10 PUNKTE

DER SCHÜTZE GIBT AUS DEM HOLSTER („SURRENDER START“ - HÄNDE HÖHER ALS SCHULTERN -, SICHERUNG GESCHLOSSEN) AUF TIMERSIGNAL EINEN SCHUSS AUF DARSTELLUNG **X** AB. DANACH WIRD DER DURCHGANG EINMAL WIEDERHOLT. DER LANGSAMERE DURCHGANG WIRD BEPUNKTET UND EINGETRAGEN. (HOLSTER OHNE SICHERUNG +0,2S).

≤ 2s = 2 PUNKTE    ≤ 1,8s = 4 PUNKTE    ≤ 1,6s = 6 PUNKTE    ≤ 1,4s = 8 PUNKTE    ≤ 1,2s = 10 PUNKTE

DER SCHÜTZE GIBT AUS DEM HOLSTER („SURRENDER START“, SICHERUNG GESCHLOSSEN) AUF TIMERSIGNAL FÜNF SCHÜSSE AUF DARSTELLUNG **X** AB (HOLSTER OHNE SICHERUNG +0,2S).

≤ 3,6s = 2 PUNKTE    ≤ 3,2s = 4 PUNKTE    ≤ 3,0s = 6 PUNKTE    ≤ 2,8s = 8 PUNKTE    ≤ 2,6s = 10 PUNKTE

|        | COMPRESSED READY |     | HOLSTER |     | 5ER-SERIE |     | GESAMT |
|--------|------------------|-----|---------|-----|-----------|-----|--------|
| PUNKTE | 1.RUN            | /10 | 1.RUN   | /10 | /SEC      | /10 | /30    |
|        | 2.RUN            |     | 2.RUN   |     |           |     |        |

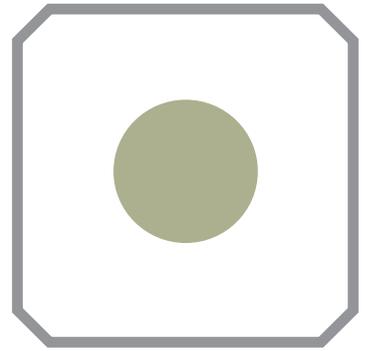
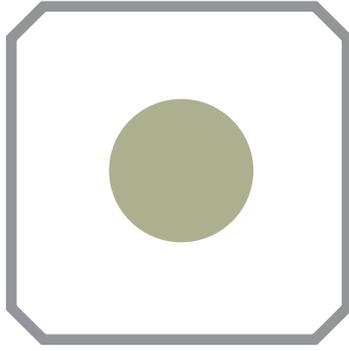
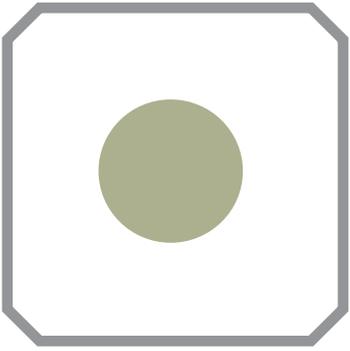
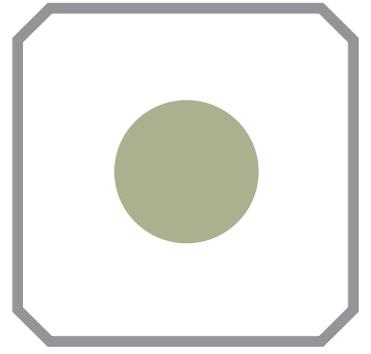
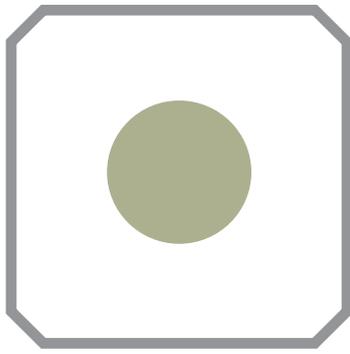
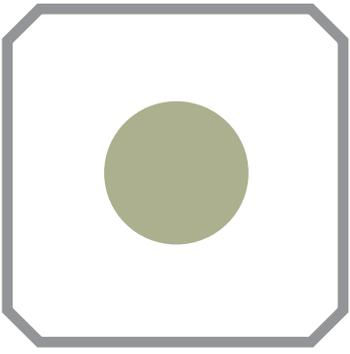
### TEIL 3

DER SCHÜTZE WÄHLT DIE SCHIESSDISTANZ NACH EIGENER EINSCHÄTZUNG SEINER FÄHIGKEITEN ZWISCHEN 3 UND 13 METER UND GIBT OHNE ZEITVORGABE 5 SCHÜSSE AUF DARSTELLUNG **Y** AB. FEHLSCHÜSSE FÜHREN AUCH HIER ZUM NICHT-BESTEHEN. DIE SUMME AUS DEN 5 TREFFERN UND DER ZIELDISTANZ IN METER ERGIBT DIE GESAMTPUNKTZAHL.

|        | TREFFER | DISTANZ | GESAMT |
|--------|---------|---------|--------|
| PUNKTE | 5/5     | /13     | /18    |

SUMME DER GESAMTPUNKTE TEILE 1 - 3

/60



EXERIX

