

Bel SE Hungary - SAS
Stage 1st: Home, sweet home
1. pálya: Otthon, édes otthon
Course Designer: Attila Belme

SCENARIO: At home you see some armed attackers in the window

TÖRTÉNET: Az otthonod ablakát kipillantva egy fegyveres támadó csoportot láatsz

START CONDITION: Standing at the P1. start position: loaded gun (chamber loaded, holstered).

START POZÍCIÓ: A lövő a P1 ponton áll, fegyver töltve (csőre töltve), tokban, rejtve.

STAGE PROCEDURE: On the buzzer engage the targets in tactical priority. Restriction on pointing the muzzle above the berm at any time. Muzzle safe points: 180 degree and top of the backstop.

ELJÁRÁS: Küzd le a célokat taktikai elsőbbséggel. Gumilövedékes esetén célonként 1 találatot értékelünk.

STRINGS: 1

RÉSZFELADATOK: 1

SCORING: 8 rounds min, unlimited

PONTOZÁS: 8 lövés minimum, kötetlen

TARGETS: 4 threat, 0 non threat, 0

Steel

CÉLOK: 4 fenyegető, 0 nemf, 0 fém

SCORED HITS: Best 2 per paper

ÉRTÉKELÉS: Legjobb 2 /cél

START-STOP: Audible - Last shot

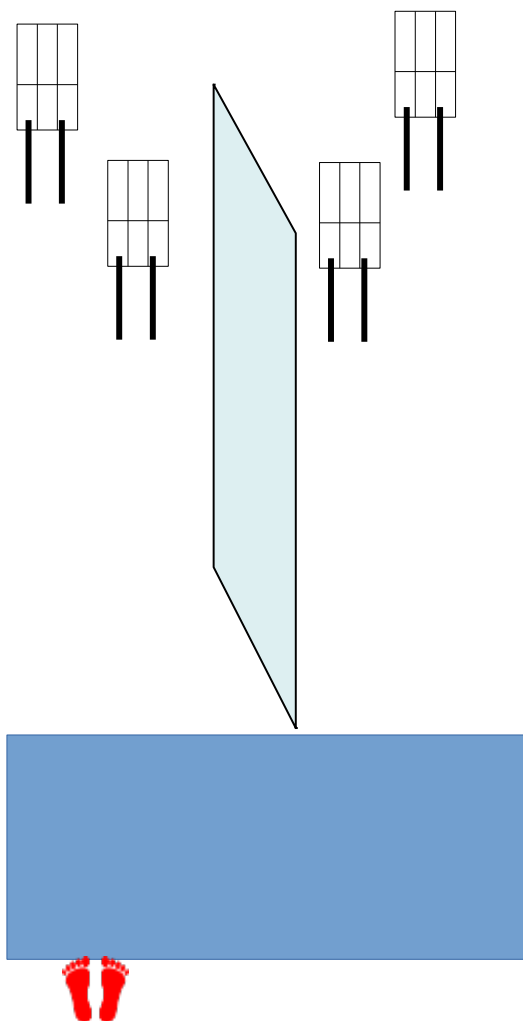
KEZDÉS-VÉG: Hangjel - utolsó lövés

RULES: Current SAS Rulebook

SZABÁLYOK: Érvényes SAS szabályok

COVER GARMENT: Required

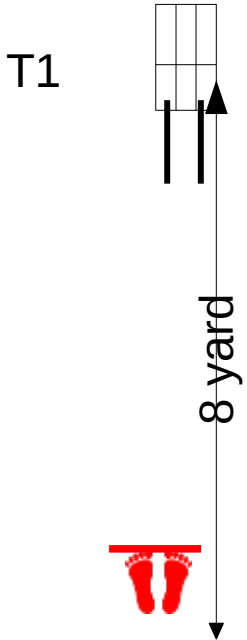
REJTVE INDUL: Igen



Bel SE Hungary - SAS
Stage 2nd: Ansbach cocktail
2. pálya: Ansbach koktél
Course Designer: Attila Belme

SCENARIO: On 17. sept 2009 at Ansbach school you attacked by molotov cocktails.
TÖRTÉNET: 2009. szeptember 17-én Németországban, Ansbachban mégy be az iskolába, amikor molotov koktél dobál rád egy ismeretlen, féltő, hogy te leszel a 16. áldozat.
en.wikipedia.org/wiki/Ansbach_school_attack

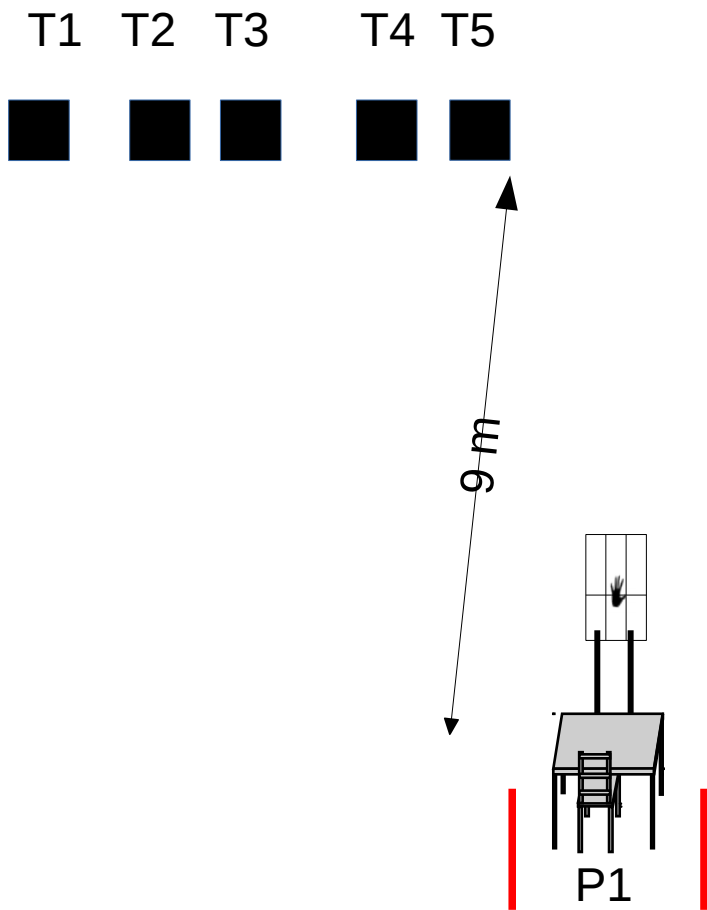
<p>START CONDITION: Standing at the P1. start position: loaded gun (chamber loaded, holstered). START POZÍCIÓ: A lövő a P1 ponton áll, fegyver töltve (csőre töltve), tokban, rejtve.</p>	<p>STRINGS: 1 RÉSZFELADATOK: 1 SCORING: 3 rounds min, unlimited PONTOZÁS: 3 lövés minimum, kötetlen TARGETS: 1 threat, 0 non threat, 0 Steel CÉLOK: 1 fenyegető, 0 nemf, 0 fém</p>
<p>STAGE PROCEDURE: On the buzzer engage the targets in tactical priority. First 2 hit down, then 1 up. Restriction on pointing the muzzle above the berm at any time. Muzzle safe points: 180 degree and top of the backstop. ELJÁRÁS: Küzd le a célokat taktikai elsőbbséggel, először 2 találat az alsó, majd 1 a felső zónában.</p>	<p>SCORED HITS: Best 2+1 per paper ÉRTÉKELÉS: Legjobb 2+1 /cél START-STOP: Audible - Last shot KEZDÉS-VÉG: Hangjel - utolsó lövés RULES: Current SAS Rulebook SZABÁLYOK: Érvényes SAS szabályok COVER GARMENT: Required REJTVE INDUL: Igen</p>



Bel SE Hungary – SAS
Stage 3rd: Psychiatry
3. pálya: Elmegyógyintézetben
Course Designer: Attila Belme

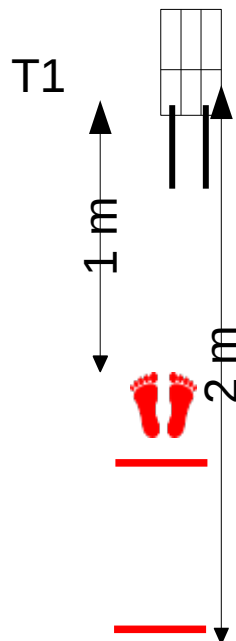
SCENARIO: You cure somebody in a psychiatry, when 5 neonazi with plate carriers try to kill everybody inside ...
TÖRTÉNET: Egy elmegyógyintézetben kezeled a páciensedet, amikor 5 golyóálló mellényes neonáci megpróbálja kivégezni a bent tartózkodókat ...

<p>START CONDITION: Sitting at the P1 start position, unloaded gun (holstered)</p> <p>START POZÍCIÓ: A lövő a P1 ponton ül; fegyver üres, tokban, rejtve.</p>	<p>STRINGS: 1</p> <p>RÉSZFELADATOK: 1</p> <p>SCORING: 5 rounds min, unlimited</p> <p>PONTOZÁS: 5 lövés minimum, kötetlen</p> <p>TARGETS: 0 threat, 1 non threat, 5 Steel</p> <p>CÉLOK: 0 fenyegető, 1 nemf, 5 fém</p> <p>SCORED HITS: Best 2 per paper</p> <p>ÉRTÉKELÉS: Legjobb 2 /cél</p> <p>START-STOP: Audible - Last shot</p> <p>KEZDÉS-VÉG: Hangjel - utolsó lövés</p> <p>RULES: Current IDPA Rulebook</p> <p>SZABÁLYOK: Érvényes IDPA szabályok</p> <p>COVER GARMENT: Required</p> <p>REJTVE INDUL: Igen</p>
<p>STAGE PROCEDURE: On the buzzer engage the targets in tactical priority while seated. Restriction on pointing the muzzle above the berm at any time. Muzzle safe points: 180 degree and top of the backstop.</p> <p>ELJÁRÁS: Küzd le a célokat taktikai elsőbbséggel, ülve. Gumilövedékessel közelebbi célok lesznek.</p>	



Bel SE Hungary - SAS
Stage 4th: Paranoid
4. pálya: Paranoiás
Course Designer: Attila Belme

<p>SCENARIO: You go to a suspected paranoid, but he is healthy, when you see his neighbor with a knives attacking you.</p> <p>TÖRTÉNET: Segíteni próbálsz egy feltételezett paranoiáson, akinek az az üldözési mániája, hogy a szomszédja mindenkit meg akar ölni. De kiderül, hogy egészséges, amikor megjön a szomszéd késes.</p>	
<p>START CONDITION: Standing at the P1. start position: loaded gun (chamber loaded, holstered).</p> <p>START POZÍCIÓ: A lövő a P1 ponton áll, fegyver töltve (csőre töltve), tokban, rejtve.</p>	<p>STRINGS: 1</p> <p>RÉSZFELADATOK: 1</p> <p>SCORING: 3 rounds min, unlimited</p> <p>PONTOZÁS: 3 lövés minimum, kötetlen</p> <p>TARGETS: 1 threat, 0 non threat, 0 Steel</p>
<p>STAGE PROCEDURE: On the buzzer engage the targets in tactical priority. First 2 hit down moving backwards, then 1 up. Make up shot allowed at the end. Restriction on pointing the muzzle above the berm at any time. Muzzle safe points: 180 degree and top of the backstop.</p> <p>ELJÁRÁS: Küzd le a célokat taktikai elsőbbséggel, először 2 találat mozogva az alsó zónába a 1. vonal mögött, majd 1 találat a felső zónában a 2. vonal mögött. A végén javító lövést le szabad adni.</p>	<p>CÉLOK: 1 fenyegető, 0 nemf, 0 fém</p> <p>SCORED HITS: Best 2+1 per paper</p> <p>ÉRTÉKELÉS: Legjobb 2+1 /cél</p> <p>START-STOP: Audible - Last shot</p> <p>KEZDÉS-VÉG: Hangjel - utolsó lövés</p> <p>RULES: Current SAS Rulebook</p> <p>SZABÁLYOK: Érvényes SAS szabályok</p> <p>COVER GARMENT: Required</p> <p>REJTVE INDUL: Igen</p>



Bel SE Hungary – SAS
Stage 5th: in the bedroom
5. pálya: Hálósobában
Course Designer: Attila Belme

SCENARIO: You hear a strange noise from your bedroom, and you see armed attackers around your bed...

Történet: Fura hangokat hallasz a hálósobádból, és fegyveres támadókat láatsz az ágyad körül...

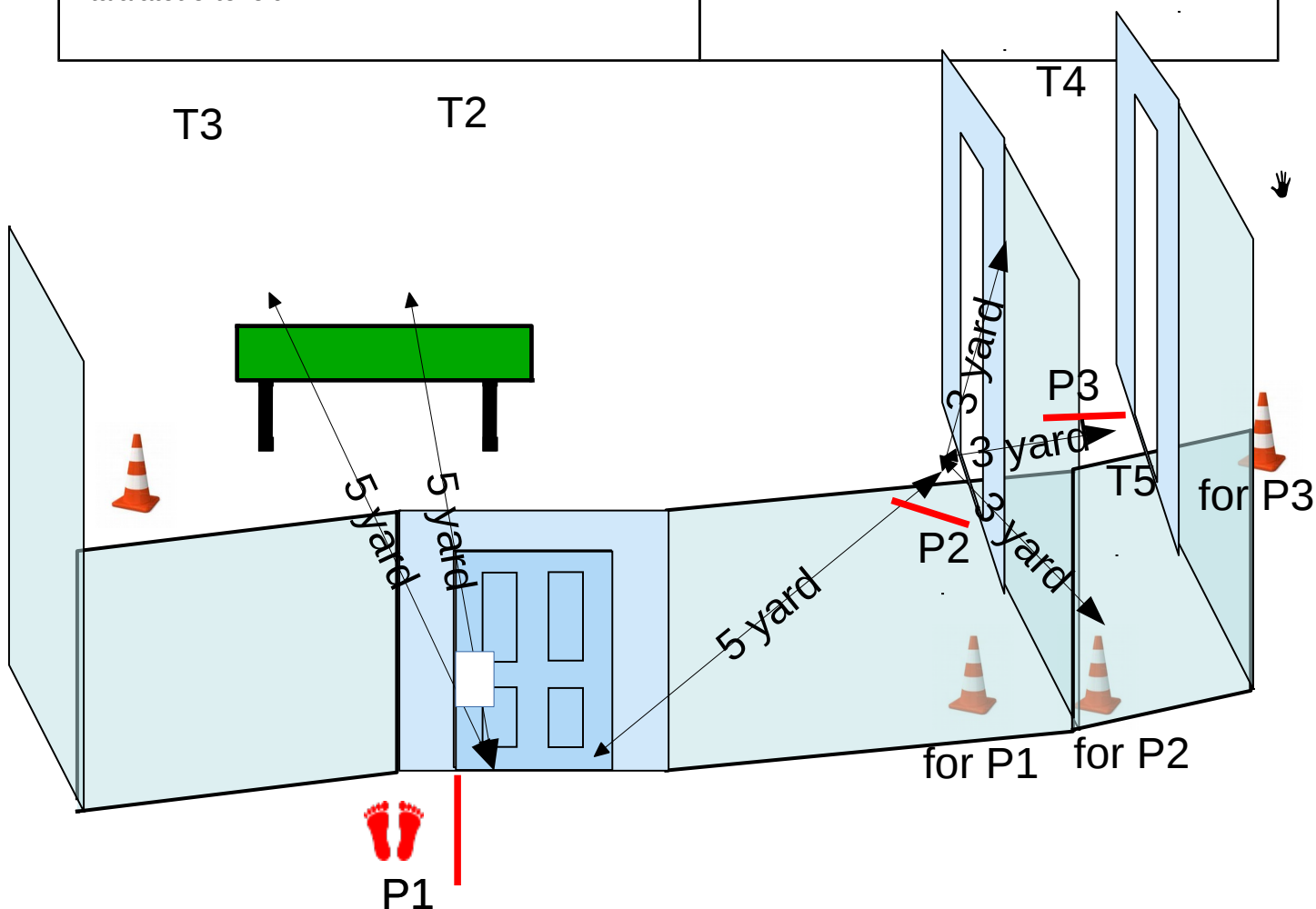
START CONDITION: Strong hand touching the door, standing erect in front of the door, hands at sides, gun loaded and holstered.

START POZÍCIÓ: A lövő az ajtó előtt áll, erős kéz érinti az ajtót; fegyver töltve (divízióinak megfelelő, csőre töltött), tokban, rejtve.

STAGE PROCEDURE: On the buzzer, tactical priority engage targets. **Unpublished**, not count in sum. Restriction on pointing the muzzle above the berm at any time. Do not believe the graph below. :-)

ELJÁRÁS: taktikai elsőbbség, ismeretlen pálya, a végeredménybe nem számít bele az eredménye. A lenti rajz kamu. :-) Gumilövedékes esetén célonként 1 találatot értékelünk.

STRINGS: 1
RÉSZFELADATOK: 1
SCORING: 12 rounds min, unlimited
PONTOZÁS: 12 lövés minimum, kötetlen
TARGETS: 6 threat, 1 nonthreat, 0 Steel
CÉLOK: 6 papír, 1 NT, 0 fém
SCORED HITS: Best 2 per paper
ÉRTÉKELES: Legjobb 2 papírcélonként
START-STOP: Audible - Last shot
KEZDÉS-VÉG: Hangjel - utolsó lövés
RULES: Current SAS Rulebook
SZABÁLYOK: Érvényes SAS szabályok
COVER GARMENT: Required
REJTVE INDUL: Igen



Bel SE Hungary – SAS
Stage 6th: Tire Change
6. pálya: Kerékcseré
Course Designer: Attila Belme

TÖRTÉNET: Az útra kiszórt szögeken defektet kaptál, kerékcseré közben rád támadnak.

START POZÍCIÓ: A lövő a P1 ponton áll pisztollyal a céloknak **háttal**, mindkét kezével érinti a kereket, **P2-n puskával** arccal a célok irányába. A lőtáv kb. 2-4 m pisztollyal, 6-8 m puskával (PCC).

ELJÁRÁS: A célok felé fordulást követően a célokat küzd le taktikai elsőbbséggel (vagyis először a közeli T1 célt kell meglőni 2 találattal majd a távolabbi T2 és T3-t).

RÉSZFELADATOK: 1

PONTOZÁS:

6 lövés minimum, kötetlen

CÉLOK:

3 fenyegető, 0 nemf, 0

fém

ÉRTÉKELÉS:

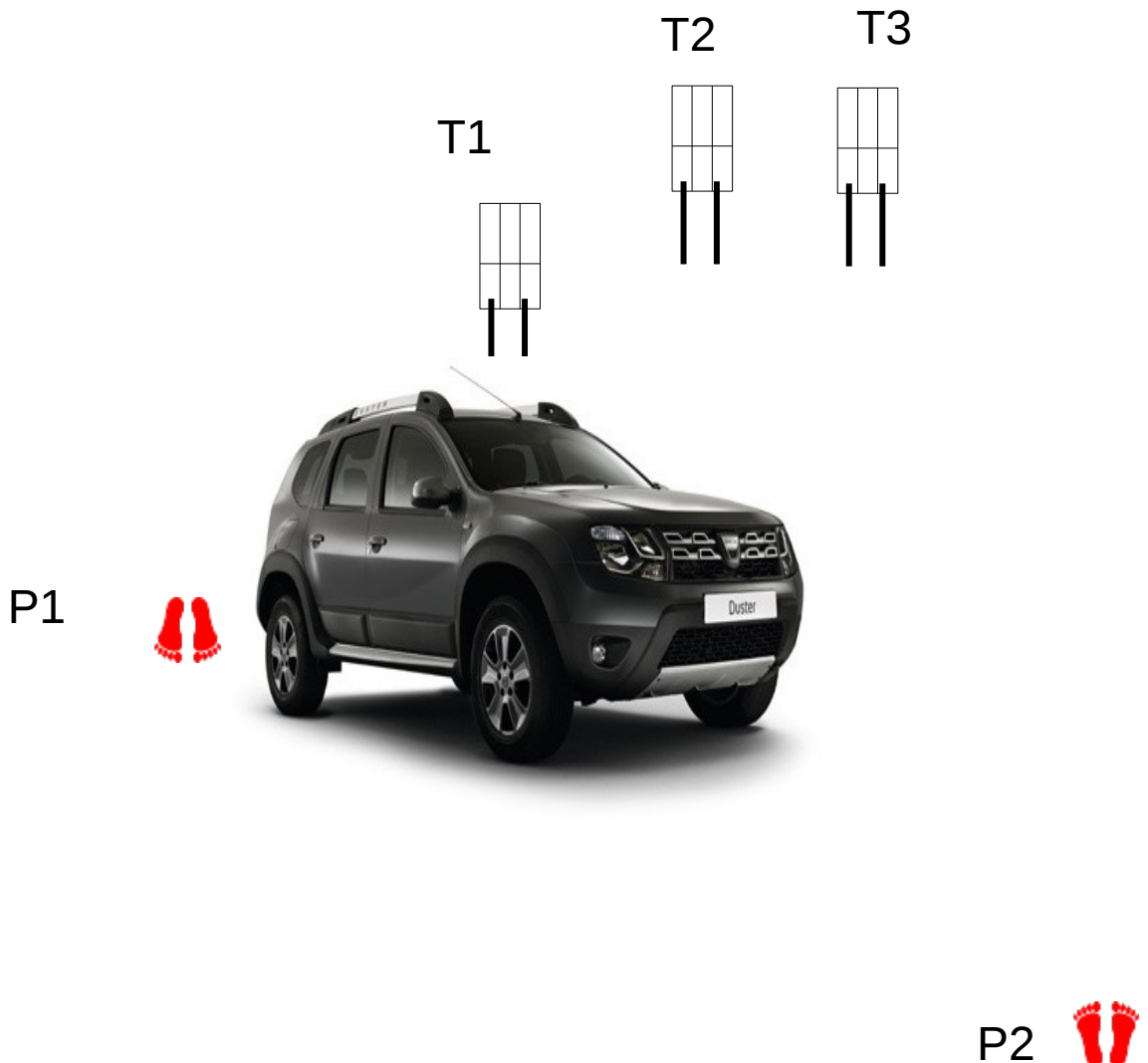
Legjobb 2 /cél

SZABÁLYOK:

Érvényes SAS szabályok

REJTVE INDUL:

Igen



P2 

Bel SE Hungary – SAS
7th stage: in the car
7. pálya: Autóban
Course Designer:Attila Belme

TÖRTÉNET: Egy piros lámpánál rád támadnak.

START POZÍCIÓ: A lövő a P1 ponton ül **üres csövű** fegyverrel. A lőtáv kb. 2-4 m.

ELJÁRÁS: Miután az **ablakon kitted a fegyver csövét csőretöltés**, majd a célokat küzd le taktikai elsőbbséggel (vagyis először a közeli T1 célt kell meglőni 2 találattal majd a távolabbi T2 és T3-t).

RÉSZFELADATOK: 1

PONTOZÁS: 6 lövés minimum, kötetlen
CÉLOK: 3 fenyegető, 0 nemf, 0 fém

ÉRTÉKELÉS: Legjobb 2 /cél
SZABÁLYOK: Érvényes SAS szabályok
REJTVE INDUL: Igen

