

COWBOY ACTION SHOOTING™

Range Operations Basic Safety Course (Level I)



Compiled and Edited
by

The Wild Bunch

übersetzt für den SASS affiliated Club
Cowboy Action Shooting™-Germany e.V.
vom President Marshal Heck

Version M
Januar 2012

COWBOY ACTION SHOOTING™

SASS Range Operations Basic Safety Course

(Level I)

Table of Contents

Einführung	2
Spirit of the Game	3
Sicherheitsregeln	3
Range Officers	4
Unterstützung	4
Sicherheit	5
Range Officer Attitude /Range Officer Einstellungen	6
Matchablauf und Begriffe	7
Range Befehle	11
zusätzliche Kommandos	12
Anhang A – Range Regeln	15
Range Ablauf Zusammenfassung	21
Re Shoots	22
Anhang B	23
Die 10 „Gebote“	23
Wertung	23
Strafenübersicht	23
<i>5-Sekunden-Strafen</i>	23
<i>10-Sekunden-Strafen</i>	24
<i>Stagedisqualifikation</i>	24
<i>Matchdisqualifikation</i>	25
<i>Failure to Engage/ Spirit of the Game</i>	25
<i>Illegale Ausrüstung</i>	25
Anhang C Miss Flow Chart	26
Anhang D Pocket RO Card	27
Begriffserläuterungen	29

COWBOY ACTION SHOOTING™

EINFÜHRUNG

Design und Beschreibungen dieses Kurses sind aus vielen Jahren Erfahrung in Wettkämpfen und dem Bedürfnis nach einer *Regelübereinstimmung von Match zu Match* entstanden. Schützen aller SASS-Wettkämpfe werden von der Kontinuität/Vergleichbarkeit der Wettkämpfe, die durch diesen Kurs erreicht wird, profitieren. Dieses Kursmaterial ist geschaffen worden, um das SASS-Handbuch näher zu erklären und zu interpretieren. Dieses Dokument darf von jedem SASS-affilierten Club kopiert werden um es im Rangablauf-Ausbildungsprogramm zu nutzen.

Die SASS unterstützt die weitestmögliche Verbreitung dieses Materiales an ihre Mitglieder. Jene SASS-Mitglieder, die diese Range-Operations-Basic-Safety-Rules-Ausbildung von einem Ausbilder unterrichtet bekommen, der den Range-Officer-Ausbildungs-Kurs (erkennbar am schwarzen Pin) absolviert hat und die den OBS-Test anschließend zufriedenstellend bestanden haben, bekommen den gelben SASS-Pin zugesprochen.

Match-Regelübereinstimmung ist wichtig – unbestimmte Regeln und Grauzonen führen zu Ärger, Missverständnissen und Diskussionen.

Das Anliegen dieses Kurses ist es, die Sicherheit und die Kontinuität eines jeden SASS-Club-Matches zu gewährleisten, egal welche Größe dieses hat.

Jeder SASS-Wettkämpfer, der seinen Fuß auf die Range setzt, ist ein Sicherheits-Officer, sowohl für seine eigene Sicherheit als auch die Sicherheit der anderen darumherum.

Es ist unsere Zielstellung, dass jeder SASS-Wettkämpfer das Wissen hat, um mit Unterstützung von erfahrenem Personal auf der Range als Range Officer tätig zu werden.

Die Aufgabe des RO ist es, die Posse leistungsfähig, sicher und regelsicher zu halten.

Es ist die Verantwortung der Club-Officials, die Qualifikation, Erfahrung, Reife und Urteilsfähigkeit seiner Match-Offiziellen festzustellen und geeignete Personen als Range Officer für ihre Matches zu ernennen.

Die Regeln und Disziplinen, die in diesem Kurs beschrieben werden, werden keinem Club irgendwelche unnötigen Härten oder zusätzliche finanzielle Bürden auferlegen. Sie werden jedoch dabei helfen unsere Mitglieder dazu ausbilden, sicher zu sein und unsichere Waffenhandhabung konsequent zu strafen.

Schützen, die zu SASS-Wettkämpfen oder –Clubs reisen, werden es angenehm finden, wenn die Sicherheitsregeln, Abläufe und Strafen dieselben sind, wie in ihrem Club zu Hause. Sie werden ebenfalls bequem finden, wenn die Wertung, Waffen und Ausrüstung mit den Shooters Handbook übereinstimmen.

Alle SASS-RO müssen das SASS Shooters Handbook kennen und beherrschen und über alle aktuellen Änderungen informiert sein und diese verstehen.

Es wird für Posse Leader empfohlen, dass sie im vorliegenden Basic Range Operations Course ausgebildet sind.

Seit dem 7. Dezember 2003 wurde sowohl der erfolgreiche Abschluss dieses Kurses als auch dem des Range-Officer-Ausbilder-Kurses zwingend erforderlich für Personen, die die Position eines Territorial Governor für einen SASS-affiliated Club innehaben.

Wir müssen uns immer darüber klar sein, wozu Feuerwaffen entwickelt wurden und daran denken, dass sie sehr gefährlich und tödlich sein können, wenn nicht ständige große Aufmerksamkeit und Konzentration herrscht, während man sie in der Hand hält bzw. schießt.

Wir müssen ständig jede Feuerwaffe wie geladen und feuerbereit behandeln.

SPIRIT OF THE GAME

Der Spirit of the Game wird am besten definiert durch "faire Sportlichkeit".

Wenn ein Match Director oder Range Officer ein Match designt oder durchläuft muss er immer im Kopf haben, dass der Wettkampf vor allem für die Sicherheit und den Spaß des Schützen stattfindet.

Range Officer müssen professionell, höflich und freundlich sein. Das SASS-Handbuch ist zu befolgen beim Matchdesign, die SASS-Regeln setzen Gleichheit und Regelsicherheit durch. Diese Regeln wurden über einen langen Zeitraum weiterentwickelt und bieten unserem Sport einen hohen Grad von Sicherheit und Kontinuität.

Dieser Kurs wurde entwickelt, um euch ein besseres Verständnis für die Regeln und deren Anwendung zu geben. Das Durchlaufen dieses Kurses beweist eure Übereinstimmung/ Verbindung zur SASS und demonstriert euren Willen, einzuspringen und auszuhelfen, wenn ihr in eurer Posse gebraucht werdet.

Weil unser Ziel darin besteht, ein sicheres und angenehmes Schiesserlebnis zu erreichen, wird jeder Teilnehmer oder Wettkampf-Offizielle, der regelwidrig agiert oder streitsüchtig oder bedrohend auftritt von der Veranstaltung disqualifiziert und durch den Match Director ohne viel Aufhebens angewiesen, die Range zu verlassen.

FAILURE TO ENGAGE – VERSTOSS GEGEN DEN ABLAUF

Ein Ablaufverstoß liegt vor, wenn der Schütze absichtlich oder vorsätzlich die Stageanweisungen missachtet um sich einen Wettkampfvorteil zu verschaffen und es nicht nur einfach als der Teilnehmer „macht einen Fehler“ einzuschätzen ist.

Ein Ablaufverstoß wird nur angewandt bei Nicht-Schieß-Situationen wie z.B. einem Lassowurf auf einen Stier, dem Wurf einer Stange Dynamit oder einem ähnlichen Anschlag der zur Komplettierung irgendeiner Nicht-Schieß-Situation, in die Stagebeschreibung aufgenommen worden ist.

In so einem Fall wird, zusätzlich zu jeglicher Strafe für Misses, eine 30-Sekunden Failure to engage/ Spirit of the Game Strafe festgesetzt.

SICHERHEISREGELN (ANFANG, ENDE UND ZWISCHENDURCH)

Alle Teilnehmer sind Sicherheits-Officer

Unser Sport - das ist seine Natur - hat das Potential, dass ein gefährlicher, ernsthafter Unfall geschieht.

Jedoch ist die Geschichte der SASS-affiliated Matches bisher frei von solchen Unfällen!

Jeder Teilnehmer an einem SASS-Match ist aufgefordert, ein Sicherheits-Officer zu sein. Eines jeden Schützen vorrangige Verantwortlichkeit liegt darin, auf seine oder ihre eigene Sicherheit zu achten und alle Schützen sind aufgefordert, mit Aufmerksamkeit auf unsichere Handlungen anderer zu achten.

Von RO's und Schützen wird erwartet, dass sie einen jeden Teilnehmer, bei dem sie eine unsichere Situation erkennen konnten, darauf hinweisen und es wird erwartet, dass die Angelegenheit schnellstens korrigiert wird und nicht wieder vorkommt.

Jegliche(s) Weigerung/ (Abstreiten) bezüglich der Korrektur eines sicherheitsrelevanten Vorfalles kann dazu führen, dass der Schütze unehrenhaft von der Range verwiesen wird.

Wenn auch jeder Teilnehmer ein Safety-Officer ist, sind ausschließlich die ausgewiesenen Posse-Offiziellen und Match-Offiziellen (in diesem Dokument aufgezählt) als **Einzig**e befugt, den Schützen zu bestrafen oder ihn wieder auf oder von der Range zu verweisen.

RANGE OFFICERS

Das Anliegen, ausgebildete Club-Range Officers zu haben, besteht darin, dem Cowboy-Action-Shooting™-Sport auf allen Wettkampfniveaus kompetente, erfahrene und faire Offizielle zur Verfügung zu stellen und die Range Officer in die Lage zu versetzen, jegliche mögliche Aufgabe in der Posse zu erfüllen.

Das Hauptanliegen eines RO ist es, die **Sicherheit** des Teilnehmers über den Schiessparcour zu **unterstützen** und eine Autorität auf allen Gebieten der Waffensicherheit zu sein, jederzeit und überall.

Range Officers Motto: DER ZWECK EINES RO BESTEHT IN DER SICHERHEITS-UNTERSTÜTZUNG DES SCHÜTZEN WÄHREND SEINER SCHIESSEQUENZ.

Die zwei Worte in diesem Statement, warum ein RO an der Feuerlinie notwendig ist, sind **Unterstützung** und **Sicherheit**. Lasst uns diese beiden Worte einzeln betrachten und prüfen, wie sie jemandes Handlungen und Haltungen beeinflussen.

ASSIST (Unterstützung)

Als RO bist du da, den Schützen zu *unterstützen*. Du wirst bemerkt haben, dass das Wort „bestrafen“ nicht erscheint aber das Wort „unterstützen“ schon.

Das heißt nicht, dass du nicht aufgefordert bist, den Eseln Strafen zu geben, wenn sie diese verdient haben, aber das ist NICHT deine erste Priorität.

Du bist da, um Sicherheitsverstößen vorzubeugen, bevor sie passieren.

Die Unterstützung des Schützen kann viele Formen aufweisen. Einige der wichtigeren, die dich betreffen können sind:

1. Information. Die beste Möglichkeit, die Schützen zu unterstützen ist, ihnen gleichbleibende vollständige Informationen über die Stage zu geben wie zum Beispiel die Startposition, die Schusszahl für jede Waffe, wo die Waffen abzulegen sind und das Grundanliegen der Stage. Die meisten Informationen mögen in der Stagebeschreibung stehen, jedoch viele der kleineren Details nicht. Zum Beispiel könnte der Schütze wissen, dass er am Start auf einem Stuhl sitzt, aber er mag nicht wissen, dass er den Stuhl verrücken kann, um seine oder ihre Sitzposition zu verbessern.

SEI GLEICHBLEIBEND darin, was Du sagst und wie du es sagst. Sichere ab, dass immer nur ein RO die Fragen über die Stage beantwortet. Auf diese Weise werden dieselben Fragen immer gleichlautend beantwortet.

Jede Posse muss dieselbe Information auf dieselbe Weise hören. Lies die Stagebeschreibung immer Wort für Wort wie sie auf dem Zettel steht vor, egal ob du sie auswendig kennst oder nicht.

2. Shooter Inventory (Ausrüstung). Eine weitere gute Möglichkeit der Hilfe besteht darin, den Schützen an der Feuerlinie visuell zu überprüfen, bevor du mit den Range-Kommandos beginnst. Das heißt, du solltest den Schützen inspizieren, ob er alle erforderliche Ausrüstung mithat, um den Stagedurchgang zu absolvieren. Wenn du zum Beispiel weißt, dass der Schütze Schrotpatronen benötigt und du siehst sie an ihm nicht, frage einfach, wo sie sind. Achte auch auf die Sicherheitsausrüstung. Wir kennen das alle, wie es klingt, wenn man den ersten Schuss abgibt nur um festzustellen, dass man seine Ohrstöpsel vergessen hat.

3. Assessment (Zustand). Schätze den Zustand des Schützen ein.

Wir alle haben schon mal einen Schützen gesehen, der schlechte Nerven für einen Wettkampf aufweist.

Wenn diese Person auch eine Menge an Erfahrung haben mag, Adrenalin ist eine starke Droge und hat viele nachteilige Wirkungen. Jemand, der unter Wettkampfstress leidet, kann eine Gefahr für sich selbst oder andere sein. Darum ist es wichtig, besonders acht zu geben auf Schützen die heftig zittern, Sprachschwierigkeiten haben oder angesichts der Stageanforderungen ein wenig verloren wirken. Es könnte klug sein, den Schützen aufzufordern sich zu setzen und eine Weile zu warten, bevor er zu schießen beginnt.

4. Anticipate (Vorhersehen). Mit der Zeit und der Erfahrung wirst du in der Lage sein, die nächste Bewegung des Schützen vorherzusehen.

Wenn du dies kannst, könntest du ihn oder sie davor bewahren, Strafen zu sammeln oder eine unsichere Handlung auszuführen. Das ist das Kennzeichen eines wahrhaft guten Range Officers.

5. Attitude (Einstellung). Die besten RO haben die beste Einstellung.

Wenn du deinen Job gut machst *und* zudem Spaß hast, dann, wirst du sehen, hat die Posse im allgemeine auch eine gute Zeit. Du wirst zusätzlich feststellen, dass du mit geringerer Wahrscheinlichkeit die üblichen Konfrontationen hast und die Posse insgesamt effizienter funktioniert.

Merke dir, es ist deine *Einstellung*, die die Stimmung für das gesamte Match bestimmt.

6. Coaching (Anleitung). Das ist der direkteste Weg, den Schützen nach dem Start zu unterstützen.

Der Range Officer sollte nur dann coachen, wenn jemand gerade verwirrt oder vergesslich zu sein scheint, wenn er versucht, die Langwaffe mit geschlossenem System abzulegen oder das falsche Ziel anvisiert. Jedenfalls ist es nicht dein Job, für den Teilnehmer „die Stage zu schießen“, ihn bei jeder Aktion zu coachen und – manche Schützen mögen überhaupt nicht, gecoacht zu werden. Es ist umsichtig vorher festzustellen, ob jemand in der Posse ist, der nicht gecoacht werden möchte. Coaching wird nicht als Einmischung des RO gewertet und deshalb nie ein Grund für ein Reshoot sein.

SAFETY

Sicherheit, wie sie hier gemeint ist, hat nichts zu tun mit den Regeln an sich. Wenn wir darüber reden, den Schützen durch Unterstützung *sicher* durch den Stageablauf zu bringen meinen wir „ohne Vorfall“. Ein Unfall oder Vorfall, welcher das Potential für eine Verletzung hat, ist von ernstem Interesse für alle, die der Gefahr ausgesetzt waren, einschließlich des Rangepersonals. Darum ist es ausgesprochen wichtig, zu tun was nötig ist, um solchen Vorfällen vorzubeugen oder sie zu vermeiden.

Wie wird das erreicht?

1. Course Design (Stagedesign). Manche Stagedesigns sind unsicher und sind deshalb zu vermeiden oder abzuändern.

Beispiel: ein Schütze verlässt eine Schiessposition und läuft *up-range* (in Richtung der Zuschauer), um einen Revolver aus seinem Holster zu ziehen. Das würde für den Schützen bedeuten dass, wenn er den Revolver zu früh zieht, die Menge mit der Mündung seiner Waffe sweepen würde.

Lösung: entweder lege den Revolver so ab, dass der Wettkämpfer ihn nicht in die Hand bekommt, bevor er oder sie in der sicheren Richtung steht oder verändere die Stage so, dass der Teilnehmer *down range* laufen muss.

Fürchte dich nicht davor abzulehnen, eine Posse eine unsichere Stage schießen zu lassen. Bestehe darauf, die Stage sicher zu machen, bevor du weitermachst.

2. Anticipate (Vorhersehen). Nochmal, wenn du vorhersehen kannst, was der Schütze als nächstes tun wird, kannst du in der Lage sein, eine unsichere Handlung zu stoppen, bevor sie stattfindet.

Das heißt nicht, dass von dir erwartet wird, dich selbst in eine gefährliche Situation zu bringen, um eine unsicher Handlung zu stoppen, aber du *könntest* in der Lage sein, den Vorgang durch verbale oder körperliche Einflussnahme zu verhindern.

3. Watch the Gun (achte auf die Waffe). Viele Schützen schießen, während der Timer RO kaum weiß, auf was oder wohin er zuerst sehen soll.

Oftmals siehst du sie die Misses zählen, sich nach den Spottern umdrehen. Wenn du *wirklich* wissen willst, wie man exaktere Ansagen macht und des Schützen nächste Bewegung vorhersehen kann, *beobachte die Waffe!*

Durch das ständige Sehen auf die Waffe kannst du feststellen, wohin die Waffe trifft und normalerweise auch, welches Ziel der Schütze anvisiert.

Das ist wichtig, falls du eine Ansage betreffend die richtige Zielauswahl treffen musst. Durch das Beobachten der Waffe kannst du auch Fehlloadungen erkennen, den Schützen warnen, falls er oder sie kurz vor dem 170 ° Sicherheitswinkel ist oder den Schützen stoppen, falls es ein Problem mit der Waffe selbst gibt.

4. Stay in Arm's Length (bleib im Armlängenabstand). Um eine unsichere Aktion zu stoppen, muss der RO sich innerhalb einer Armlänge vom Schützen befinden.

Tatsächlich ist die passende Position des RO hinter und außerhalb der *starken Seite* des Schützen. Mit anderen Worten, wenn der Schütze Rechtshänder ist, sollte der RO innerhalb einer Armlänge vom Schützen, hinten und rechts von der Mittellinie stehen.

Auf diese Weise kannst du den Schützen mit der Waffe mit seiner oder ihrer starken Hand hantieren sehen. Lass den Schützen NIEMALS von dir weggehen.

Nachdem du mit 5 oder 6 Teilnehmern über die Stage gegangen bist, kann es sein, dass du erschöpft oder nachlässig wirst beim An-dem-Schützen-bleiben, aber denke daran, wenn dieser eine unsicher Handlung vornimmt, wie z.B. einen Verstoß gegen die 170°-Regel, wirst du nicht in der richtigen Position sein, dies zu verhindern.

Wenn du mehr als 1 m weg bist, kann es sein, dass du nicht in der Lage bist, die Waffe zu beobachten. Wenn du müde wirst, gib den Timer einem anderen Range Officer.

Es gibt mehrere Möglichkeiten für einen RO, Sicherheit praktisch umzusetzen.

RANGE OFFICER ATTITUDE (RANGE OFFICER EINSTELLUNGEN)

1. Sei höflich und rücksichtsvoll zu deinen Wettkampfgefährten. Sei nie übereifrig in deinen Aufgaben.
2. Sei immer auf der Höhe der Dinge und fair.
3. Wenn du einen Kandidaten bestrafst, erlaube dir nicht, vom Wettkämpfer eingeschüchtert zu sein. Stehe deinen Mann und tue es auf professionelle Weise.
4. Sei kein „harter Esel“.
5. Sei hilfreich zum Teilnehmer – lerne, die erfahrenen von den neueren Schützen zu unterscheiden – du kannst normalerweise auf ihr Wissen und ihr Vertrauen bauen. Falls erfahrenere Schützen etwas wissen müssen, fragen sie; falls Anfänger Hilfe oder Anleitung

- benötigen, gib ihnen alles, was sie benötigen. Achter stärker auf neuere Schützen – beim Laden und Entladen.
6. Verweise immer auf das Shooters Handbook, wenn du die Regeln darlegst. Zitiere sie nicht aus dem Gedächtnis, du könntest falsch liegen. Wende die Regeln an, wie sie aufgeschrieben sind, nicht wie du denkst, was sie bedeuten. Der Range Operations Basic Safety Course und die Range Officer Training Course bieten Interpretationen des SASS Shooters Handbook an, die hilfreich in der korrekten Auslegung sein werden.
 7. Mache die Ansage und sage ihnen, wie du die Sache gesehen hast!!! Es gibt Überprüfungs- und Ausgleichsmöglichkeiten vor Ort. In Fällen der Regelinterpretationen kannst du überstimmt werden. Falls du überstimmt wirst, nimm es nicht persönlich. Freue dich für den Teilnehmer, wenn es für ihn/sie besser ausgeht.
 8. Erlaube einem Teilnehmer nie, mit dir oder einem anderen Match-Offiziellen zu diskutieren, euch auszunutzen oder zu missbrauchen. Sei regelfest und fair, aber falls sie stur bleiben, streite nicht mit ihnen. Dies ist ein Waffensport und kein Tennismatch! Streit zwischen Leuten unter Waffen ist nicht akzeptabel.
Gibt derartige Verhaltensweisen umgehend dem Range Master und dem Match Director zur Kenntnis.
 9. Lies das Regelwerk immer aus Sicht des Wettkampfteilnehmers.
 10. Gib dem Teilnehmer im Zweifel Recht.

MATCHABLAUF UND BEGRIFFE

Alle unten beschriebenen Wettkampfaufgaben werden von Range Officern wahrgenommen. Der Timer RO ist der Chief RO im Verlauf des Stageablaufes.

- 1. Der Match Director** ist der Chef des gesamten Matches und aufgefordert abzusichern, dass entsprechend qualifizierte Offizielle an den richtigen Stellen des Turniers platziert werden.
- 2. Der Range Master** ist verantwortlich für alle Stages und beaufsichtigt sie. Er sichert ab, dass qualifizierte Offizielle auf den Stages tätig sind. Er beschreibt alle Stages und sorgt dafür, dass sie derart designt und konstruiert sind, dass sie für alle, die Teilnehmer und die Offiziellen, sicher funktionieren.
- 3. Posse Marshal** Der Posse Marshal kann nicht alle Range-Officer-Aufgaben selber erledigen. Aber er muss sicherstellen, dass die RO – Aufgaben erfüllt sowie die Regeln und Richtlinien befolgt werden. Es wird empfohlen, dass alle Posseleader im Basic Range Operations Course ausgebildet sind.
 - A) Er ist der Verantwortliche einer Posse und ist aufgefordert zu sichern, dass alle Positionen besetzt sind, um die Posse sicher und effizient durch die Stage zu bringen.
 - B) Er versteht alle Stages, führt die Possemitglieder einmal darüber und beantwortet alle Fragen, bevor mit einer Stage begonnen wird.
 - C) Er ernennt mindestens einen Deputy wenn noch keiner bestimmt ist.
- 4. Deputy**
 - A) Er hilft den Posse Marshal aus, wenn dieser selber schießt oder andererseits verhindert ist.
 - B) Der Marshal und der Deputy sollten in der Schießreihenfolge auseinandergehalten werden.
- 5. Timer Operator (Timer RO)**
 - A) Er ist der Chief-RO der Stage und verantwortlich an der Feuerlinie, solange er/sie den Timer bedient.

- B) Er ist verantwortlich für die Auswahl und Kennzeichnung der drei Spotter. Es ist eine gute Idee, dazu Bandanas oder Stöcke zu haben, die die Spotter übernehmen. Das hilft, die Spotter zu erkennen und hält sie an ihrem Platz, bis sie ihr Symbol dem nächsten Spotter aushändigen.
- C) Der Timer-RO hat nicht die Berechtigung, die Spotter zu überstimmen, aber er kann von den Spottern verlangen, die Lokalisation der Misses zu benennen. Der Timer-RO hat die beste Möglichkeit zu erkennen, wohin die Kugel trifft, was hilfreich bei der Trefferanerkennung ist.
- D) Der Timer-RO sollte die Fähigkeiten des jeweiligen Schützen beachten und bei unerfahrenen Schützen sehr aufmerksam sein. Er sollte ihnen so weit wie nötig über den Kurs helfen und immer bereit sein, einzugreifen.
- E) Gib erfahrenen Schützen etwas mehr Raum, da sie dazu neigen, sich sehr schnell zu bewegen. Lass sie dich nicht umrennen, weil du sie bedrängst.
- F) Der Timer RO lässt einen Teilnehmer nie in einer fehlerhaften Position starten. Es gilt nicht als fehlerhafte Ausgangsposition, wenn dem Schützen erlaubt wird, ohne ausreichend geladenen Waffen oder ausreichend Munition am Mann zu starten.
- G) Der Timer Operator zählt keine Misses, aber er achtet auf unsichere Handlungen des Schützen, die korrekte Zielerfassung und den richtigen Stageablauf.
- H) Der Timer RO hält den Timer in einer Weise die sicherstellt, dass die letzten in der Stage abgefeuerten Schüsse aufgenommen werden. Das ist besonders wichtig, wenn die letzte Waffe auf der Stage eine Rifle ist - was üblicherweise als ungünstiges/schlechtes Stagedesign betrachtet wird, weil Rifles in letzter Zeit öfter aufgrund der geringen Ladungen nicht laut genug sind, um auf den Timer einzuwirken.
- I) Denk nicht, dass du im Laufe des Stagedurchganges jeden Schuss auf dem Timer aufnehmen kannst. Sichere ab, dass der letzte Schuss aufgenommen wird. Das ist der eine der wirklich zählt, wenn es auch besser ist, so viele Schüsse wie möglich zu registrieren, falls eine Waffenstörung auftritt.
- J) Von dem Moment an, in dem der Schütze startet, bis die Stage beendet ist, befindet sich der Timer RO innerhalb einer Armlänge zum Schützen. Dann verkündet er umgehend dem Schützen seine Zeit. Erst wenn die Revolver geholstert und die Systeme der Langwaffen geöffnet sind, die Laufmündungen in die sichere Richtung zeigen und der Schütze in Richtung Entladetisch geht erklärt der Timer RO die Range als „Range is clear“ und übermittelt dem Score Keeper die Zeit mit lauter, deutlicher Stimme.
- K) Der Timer RO stimmt dann mit den Spottern die Misses ab und /oder die Ablauffehler und teilt diese Zahlen dann dem Score Keeper mit lauter, deutlicher Stimme mit.
- L) Ausschließlich der Timer RO oder der Expediter rufen den nächsten Schützen an die Startposition.

6. Expediter oder XP Officer

- A) Der Expediter oder XP Officer ist verantwortlich abzusichern, dass die Posse auf jeder Stage in der vorgesehenen Zeit rechtzeitig und auf Abruf steht.
- B) Die Hauptaufgabe der XP Officers besteht darin, den nächsten Schützen – auch genannt den „On-deck“ Schützen – rechtzeitig an die Linie zu rufen. Der XP Officer sichert ab, dass der Schütze bereit ist, den Stageablauf verstanden hat und sich mit Waffen und Munition umgehend und so zügig wie möglich zur Feuerlinie begibt.
- C) Das Folgende stellt eine Richtlinie für die Aufgaben des XP Officers dar:
 - 1) Beim ersten Schuss des Schützen an der Feuerlinie ruft der XP Officer den nächsten Schützen vom Ladetisch an die „On-deck“-Position ankommt, stellt der XP Officer folgende Fragen und unterstützt den Schützen bei den passenden Antworten:
 - Hast du den Stageablauf verstanden?
 - Hast du irgendwelche Fragen über die Stage?
 - 3) Der XP Officer sollte sich nicht auf unnötige Konversation mit dem „On-deck“-Schützen einlassen, sondern ihm die Möglichkeit geben, sich mental auf die Stage vorzubereiten.

- 4) Wenn XP Officer merkt, dass der Schütze fertig ist, sollte er/sie seine Aufmerksamkeit auf das Schiessen verlegen. Sobald die Range clear, die Ziele aufgestellt, die Hülsen gesammelt (falls erlaubt) sind, fordert der XP Officer den nächsten Schützen auf, nach vorn zu gehen und dort Munition und Waffen entsprechend der Stagebeschreibung zu positionieren und sich dann umgehend zur Startposition zu begeben.
- 5) An dieser Stelle übernimmt der Timer RO bzw. Chief RO die Verantwortung für den Schützen.
- D) Der XP Officer kann ein Possemitglied sein, aber die besten Ergebnisse erreicht man mit einem Berm Marshal oder Stagebetreuer auf diesem Posten, wenn das möglich ist.
- E) Der XP Officer zählt keine Misses, stellt keine Ziele auf, schreibt nicht auf, bedient den Timer nicht und sammelt keine Hülsen ein.
- G) Der XP Officer hilft bei der Einteilung der Zielaufsteller und (falls erlaubt) Hülsensammler.
- H) Nicht alle Wettkämpfe haben XP Officers, aber die meiste Zeit im Laufe eines Matches geht verloren durch den jeweils nächsten Schützen, der vom Ladetisch zur Feuerlinie muss, um dort die Waffen zu positionieren. Wenn er richtig eingesetzt wird, kann der XP Officer pro Schütze 30 Sekunden herausholen, dadurch bleibt mehr Zeit für Gemeinsamkeiten nach dem Ende des Schiessens.

7. Score Keeper

- A) Ein Score Keeper darf niemals für ein Familienmitglied aufnehmen.
- B) Er ruft die Schützen auf und nimmt die Zeiten und Strafen auf. Falls es verlangt wird, berechnet er auch die Zeiten und Fehler der Schützen und ermittelt die Gesamtzeit. Es hat sich für die Score Keeper bewährt, wenn sie mit lauter, klarer Stimme die vom Timer Operator genannten Zeiten wiederholen.
- C) Der Score Keeper kann einer der Spotter sein.
- D) Die Strafen werden in einer Art und Weise aufgenommen, dass die Person, die diese in den Computer eingibt, davon nicht verwirrt wird. Falls es z.B. 5 Misses gibt, schreibt nicht einfach „5“, weil das als 5-Sekunden-Strafe missverstanden werden kann. Falls da 1 Miss ist, schreib nicht „5“ und denke, jemand wird das als 5 Sekunden verstehen. Es könnte als 5 Misses gelesen werden und zu 25 Sekunden addiert werden. Am besten man schreibt 1/5, 2/10 oder 3/15 für Misses und 1/10 für Ablauffehler.
- E) Der Wettkampfteilnehmer sollte, wenn er die Feuerlinie verlässt, sich immer seiner Misses und Strafen bewusst sein. Er hat das Recht, dies sobald er die Linie verlässt, zu wissen. Zeitaufschläge sollen nicht erst nachgefragt werden müssen.

8. Spotter

- A) Dürfen nie für ein Familienmitglied spotten.
- B) Haben die Aufgabe, die Schüsse und Misses zu zählen und die Ziele zu erkennen, die in der richtigen Reihenfolge mit der richtigen Anzahl Schüssen getroffen wurden. Die Spotter unterstützen den Timer RO bei der Beobachtung von Verstößen in der Waffenhandhabung, weil der Timer RO keine vollständige Sicht auf beide Körperseiten des Schützen hat. Die Spotter sind aufgefordert, den Schützen vom Versuch einer unsicheren Aktion abzuhalten, falls der Timer RO nicht in der Position ist diese zu sehen oder schnell zu reagieren.
- C) Spotter sollten immer in einer Position stehen, von der sie alle Ziele des Parcours sehen können. Auf jeder Seite des Schützen sollte mindestens ein Spotter stehen.
- C) Spotter stellen Misses wenn möglich auf beide Weisen - visuell und audiell –fest.
- E) Spotter geben im Zweifel dem Schützen den Vorteil.
- F) Es sollten immer drei Spotter sein – die Mehrheit (zwei von drei) behalten Recht.
- G) Denke daran, der Timer RO ist nicht dazu da, die Schüsse und Misses zu zählen. Seine Hauptaufgabe besteht darin, den Schützen auf dem Parcours zu unterstützen und seine

Erinnerung kann beeinträchtigt werden, wenn etwas Außergewöhnliches passiert oder er damit belastet ist, einen unerfahreneren Schützen über die Stage zu bringen.

H) Es ist Sache des Timer RO, die Zustimmung von zwei der drei Spotter über die Misses festzustellen.

9. Lade-/ Entladetisch

A) Loading Table Officers (Lade RO) sind verantwortlich visuell zu überprüfen, dass alle Feuerwaffen ausschließlich mit der für den Durchgang vorgesehenen richtigen Anzahl Patronen geladen werden. Sie zählen zusammen mit dem Schützen die in die Rifle und Revolver geladenen Patronen.

B) Sie kontrollieren, dass sich niemals eine Patrone unter dem Schlagbolzen einer Waffe befindet und dass die Hämmer aller geladenen Waffen vollständig anliegen auf leeren Kammern. Am Ladetisch ist es den Schützen erlaubt, die nötigen Korrekturen vorzunehmen, um zu sichern, dass keine Patrone unter dem Schlagbolzen liegt und die Hämmer vollständig unten und auf leeren Kammern aufliegen ohne dass dafür ein Fehler gewertet wird. Das Verlassen des Ladetisches mit einem nicht völlig entspannten Hahn oder einer Patrone vor dem Schlagbolzen jedweder Waffe ergibt eine Stagedisqualifikation. (*Problem HK: Was ist mit offener Hahnflinte mit gespannten Hähnen?*)

C) Der Ladetisch ist für den Lade RO ein guter Platz, auf die Ausrüstung des Schützen Acht zu geben, insbesondere auf seine Waffen, um illegale Modifikationen festzustellen. Eine Bemerkung des Loading Officer kann den Schützen vor einer peinlichen Disqualifikation an der Feuerlinie bewahren. Auf jegliche illegale äußerliche Veränderung der Waffe, die am Ladetisch auffällt, ist der Schütze aufmerksam zu machen und sie ist vor dem Schiessen zu korrigieren, wenn das noch möglich ist.

D) Es ist eine gute Angewohnheit, wenn der Loading Officer den Schützen fragt, ob er die Stage verstanden hat. Erklärungen am Ladetisch zu dieser Frage verhindern, dass diese in der Feuerlinie an den Timer RO gestellt werden und verhindern unnötige Verzögerungen.

E) Die Lade RO sichern ab, dass die sichere Richtung der Waffenhaltung beachtet und strikt eingehalten wird, wenn der Teilnehmer sich am Lade- oder Entladetisch befindet, ebenso während seiner Wege vom und zum Lade- oder Entladetisch.

F) Am Entladetisch sollen die Teilnehmer alle ihre Feuerwaffen entladen, der Entlade RO hat alle Kammern zu inspizieren um sicherzustellen, dass diese leer sind. Rifles und Shotguns werden so vorgezeigt, dass festgestellt werden kann, dass ihre Kammern und Magazine leer sind.

Alle Revolver, die zur Feuerlinie gebracht werden, **müssen kontrolliert** werden (egal, ob sie benutzt werden sollen oder nicht), und nur zwei Main-Match Revolver dürfen zur Feuerlinie mitgeführt werden.

G) Erlaube einen Teilnehmer nie, den Ladetisch mit einer geladenen Waffe zu verlassen, außer er geht zur Feuerlinie.
Denke daran: Die letzte Verantwortung liegt immer beim Wettkampfteilnehmer. Schützen sollten immer den Zustand ihrer Feuerwaffen kennen und dürfen sich nicht darauf verlassen, dass der Lade- oder Entlade RO die korrekte Ladung oder Entladung ihrer Waffen sicherstellt. Die Lade- und Entlade-RO sind schlicht und einfach eine zusätzliche Sicherheitsmaßnahme. Ein Wettkampfteilnehmer *darf nie* einen Lade-RO die Schuld für eine unkorrekt geladene Waffe geben – und niemals wird diese Behauptung ein Grund dafür sein, Strafen zu erlassen.

10. Stage Driver/ Stage Marshal/ Berm Marshal

Die allererste Verantwortung eines Stagemarshals besteht darin, die Einheitlichkeit/ Übereinstimmung zwischen den Possen abzusichern und die Possen innerhalb der vorgegebenen Zeiten zum Laufen zu bringen. Um das zu sichern, sollten die folgenden Abläufe eingehalten werden:

Für die erste Posse einer täglichen Schießrotation darf es etwas mehr Zeit geben, um die Posse erst einmal zu organisieren. Nimm dir einen Moment Zeit um ihnen zu helfen, die Dinge in Gang zu bringen indem sie die Possepflichten organisieren, wie sie in den SASS RO-Kurs-Materialien aufgelistet sind. Sicher ab, dass jede Posse Ihren Possemarshal (aner)kennt und jeder Possemarshal alle zu erfüllenden Possepflichten kennt.

Wenn von den Matchoffiziellen eine Pflichtenliste verteilt wurde, überprüfe und sicher ab, dass die Liste beim jeweiligen Possemarshal angekommen ist als persönliche Arbeitsgrundlage für das Match. Frage nach, ob es zu irgendeiner der Possepflichten Anfragen gibt. Falls nötig unterstütze die Posse-Helfer durch Erläuterung der Aufgabe/ Bedeutung eines jeden Helfers dafür, dass die Posse pünktlich und effizient funktioniert.

Bevor die Posse zu Schießen beginnt tue Folgendes:

- Checke den Possezeitablaufplan um zu sehen, ob die Stage in der Zeit liegt. Wenn die Posse hinter dem Ablaufplan zurückliegt, nimm Kontakt zu einem der Range Master auf und tue was immer nötig ist, die Posse zurück in den Zeitplan zu bekommen.
- Wenn eine Posse ankommt, stelle fest, ob sie am richtigen Ort zur richtigen Zeit ist.
- Protokolliere die Startzeit jeder Posse auf dem Auswertezettel (score sheet) der jeweiligen Stage.
- Lese die Stagebeschreibung vor, nicht umschreiben.
- Nach der Stagebegehung soll die Posse die Aufgaben an ihre Mitglieder verteilen.
- Wenn die Aufgaben verteilt sind, übergib die entsprechenden Materialien (Spotterstäbe, Timer, Ziele u.s.w.) an den Possemarshal.
- Bevor Auswertezettel an den Schreiber ausgegeben werden sichere ab, dass es die korrekten Zettel für die korrekte Posse sind.
- An diesem Punkt angelangt, setze dich hin, entspanne und sieh den Schützen beim Schiessen zu.

Wenn die Posse das Schiessen der Stage abgeschlossen hat tue Folgendes:

- Protokolliere die Zeit auf dem Possezettel und im Scorebuch auf der Stage.
- Bereite dich auf die nächste Posse vor, sichere ab, dass der Timer funktioniert, die Stifte schreiben und die Stage komplett aufgebaut ist.

Der Stagemarshal hat nicht die Aufgabe, jede Bewegung des Schützen zu beobachten, aber er hat die Pflicht zu sichern, dass jeder Schütze den Stageablauf entsprechend der Vorschriften abschließt und dass alle es auf die selbe Weise tun. Der Stagemarshal ist da, die Ablaufübereinstimmung der Possen zu befördern, Kontroversen vorzubeugen, Diskrepanzen zu klären und alles Mögliche zu tun, die Possen im Ablaufplan zu halten.

Wenn es ein „Lost Brass“ Match ist (Hülsen liegenlassen) erinnere jede Posse, dass der Zeitplan es nicht erlaubt, Hülsen aufzusammeln (außer Messing-Schrothülsen).

RANGE COMMANDS/ RANGE BEFEHLE

Standard Rangebefehle werden in nahezu allen etablierten Schiesssportarten verwendet. Das ist der effizienteste Weg für das Funktionieren des Ablaufes.

Es ermöglicht auch allen Schützen aus der ganzen Welt, die Rangeabläufe zu verstehen, auch wenn sie nicht flüssig Englisch sprechen.

Wir sagen nicht, dass du die Rangekommandos exakt Wort für Wort sagen musst, aber je ähnlicher/genauer umso besser. Zum Beispiel: bei „Ist der Schütze bereit“ ist der Satz „Ist der Cowboy bereit“ zweifellos akzeptabel.

Bei alledem, die Westernatmosphäre und der Grundgedanke unseres Hobbys ermöglichen eine bunte Individualität.

Es gibt keinen Grund, warum Sicherheit und Spaß nicht nebeneinander bestehen könnten. Denke daran, SPRICH LAUT! Viele unserer Teilnehmer sind ein bisschen schwerhörig und alle tragen Gehörschutz.

1. „Hast du den Stageablauf verstanden?“ ist die übliche Ausgangsfrage am Ladetisch. Eine negative Antwort erfordert zusätzliche Erläuterungen. Beantworte die Fragen eines Schützen auf eindeutige und immer die gleiche Weise.. Merke dir, gib einem Schützen nie das Gefühl er/ sie würde gehetzt.

2. „Ist der Schütze bereit?“ ist normalerweise des Ausgangskommando des Timer RO und sollte immer kurz vor dem „Stand By“ –Kommando gegeben werden.

Falls der Teilnehmer nicht bereit ist oder die Stage nicht verstanden hat, wird er dir Fragen stellen. Wenn die Teilnehmer fertig sind, werden sie kurz nicken, und sie sind bereit, das Kommando „Stand By“ zu hören. Wenn sie eine Frage stellen, beantworte sie zu ihrer Zufriedenheit.

Wenn auch die Hauptaufgabe darin besteht, dem Schützen zu helfen, sollten Fragen bezüglich des Ablaufes der Stage an der Feuerlinie auf ein Minimum begrenzt werden.

Wenn offensichtlich ist, dass sie die Stage verstanden haben, sag noch einmal „Ist der Schütze bereit?“. Sag nicht einfach „Stand By“. Es ist besser und für die Schützen bequemer und sicherer, einen Startrhythmus beizubehalten. Wir versuchen nicht, ihn mit einem Startsignal zu überraschen. Hetze den Schützen nicht, aber manchmal ist es für den Timer RO angebracht, die Dinge schneller und effizienter laufen zu lassen.

3 „Stand By“ sollte immer das letzte Wort sein, gesprochen mit einer ein- bis dreisekündigen Pause vor dem Startsignal, es sei denn, die Stage verlangt vom Schützen einen Satz zu sagen oder etwas zu tun, bevor die Zeit zu zählen beginnt.

„**Indicate Ready by saving the Line**“ kann außerdem genutzt werden, um dem Teilnehmer das Stichwort zu geben, die Stage selber zu starten. Das „Stand By“ Kommando sollte erst gegeben werden, wenn der Schütze seinen Spruch gesagt/ seine Nebenaufgabe gelöst hat.

4. „Muzzle up. Please move to the Unloading Table“/Mündungen hoch, bitte gehe zum Entladetisch wird am Ende einer Schiesssequenz gegeben.

Oft hört der Teilnehmer auf zu denken – nach allem, sein Schiessproblem ist vorbei! Er benötigt einfach eine freundliche Erinnerung, was als nächstes zu tun ist.

5. „Range Clear“ Dieses Kommando wird nur gegeben, wenn der Schütze seinen Durchgang beendet hat, die Revolver geholstert sind, die Langwaffen aufgenommen sind und mit in eine sicher Richtung zeigen- mit geöffnetem System und der Schütze auf dem Weg zum Entladetisch ist. Nun besteht Sicherheit um Hülsen zu sammeln und alles für den nächsten Schützen vorzubereiten.

6. „Down Range“ wird ausschließlich verwendet, um abzurechnen um auf der Schiessbahn Ziele zu reparieren/aufzustellen.

7. „Unload and Show Clear“, das Kommando wird vom Entlade RO benutzt, wenn ein Teilnehmer zum Entladetisch kommt (und betrifft alle Waffen, die mitgeführt werden).

8 „Gun Clear“ ist die passende Entlade RO Aussage, wenn jede Feuerwaffe am Entladetisch abschließend inspiziert und sicher ist. **„Thank You“** ist angebracht, nachdem alle Waffen kontrolliert sind.

WEITERE KOMMANDOS

1. „Action Open“ Dieses Kommando wird vom Timer RO gegeben, wenn eine Schütze seine Langwaffe mit einem geschlossenen System ablegt. Der Timer RO muss alles tun, was in seiner/ ihrer Kraft steht, um den Schützen davor zu bewahren, sich von der Position fortzubewegen, solange das System der Langwaffe geschlossen ist. Falls der Schütze eine Waffe mit geschlossenem System ablegt, er aber zurückkehrt und die Waffe öffnet, bevor er die nächste Waffe benutzt, ergibt das keine Strafe.

2. „Muzzle!“ Dieses Kommando warnt den Schützen, dass seine Waffe sich kurz vor dem 170°-Limit befindet und zurück zur Range gerichtet werden sollte.

3. „Cease Fire!“ oder „Stop!“ Falls zu irgendeiner Zeit eine unsicher Situation eintritt, wird der Timer RO umgehend **„Cease Fire!“** oder **„Stop!“** rufen. Der Schütze hat im selben Moment das Feuer einzustellen und innezuhalten. Ein Verstoß gegen dieses Kommando ist schwerwiegend und kann in einer Match Disqualifikation enden. (Whoa! funktioniert manchmal genauso gut!)

4. „Yellow Flag“ Auf Ranges, auf denen mehrere Stages parallel laufen, wobei in einer gemeinsamen Feuerlinie ohne Trennwände geschossen wird, ist es manchmal notwendig, down range zu gehen und defekte oder fehlerhafte Ziele zu reparieren.

Wenn das **„Yellow Flag“** Kommando gegeben wird, werden alle betroffenen Stages aufgefordert, diejenigen Schützen, die bereits gestartet sind, die Stage zu Ende absolvieren zu lassen. Wenn das Schiessen auf allen Stages beendet ist, werden alle aktiven Waffen auf dem Lade- oder Entladetisch abgelegt und die Teilnehmer **„treten zurück“**.

Wenn alle Feuerwaffen sicher sind, wird jede Stage das durch Zeigen ihrer eigenen **„Yellow Flag“** signalisieren. Wenn alle betroffenen Stages ihre **„Yellow Flag“** zeigen, darf der auslösende RO das **„Down Range“** erlauben.

Wenn die Ziele wieder in Ordnung sind und der RO sich hinter der Feuerlinie befindet, wird ein **„All Clear“** Kommando gegeben, die **„Yellow Flags“** eingezogen und der normale Rangeablauf kann weitergehen.

5. „Red Flag“ heißt „Cease Fire“/ „Feuer einstellen“ Wie bei **„Yellow Flag“** zuvor werden Fahnen oft benutzt und ergänzt durch ein Horn, eine Pfeife oder einen Ausruf (**„Cease Fire!“**). Jegliches Schiessen muss umgehend gestoppt werden, die Feuerwaffen müssen abgelegt oder auf andere Weise sicher gemacht werden. Wenn der **„Feuereinstell“-Grund** behoben ans das **„All Clear“** Kommando gegeben ist, werden die roten Fahnen eingezogen und der normale Rangeablauf wird aufgenommen. Jedem Schützen der während seines Durchganges gestoppt wurde, bekommt ein Reshoot.

STAGE REGELN

Die Stage Conventions oder Standard Range-Verhaltensregeln sind eine Liste von Verhaltensweisen, die jeder Schütze kennen muss und auf jeder Stage befolgen muss. Diese Stage-Vorgaben sollen in allen SASS-Matches gelten es sei denn, in der Stagebeschreibung steht etwas anderes.

1. Alle Schrotziele werden so lange beschossen, bis sie liegen.
2. Alle Fallziele (Flinte, Rifle, Revolver) müssen fallen, um als getroffen zu gelten. Jegliches Fallziel das noch steht, nachdem der Schütze die nächste Sequenz der Stage geschossen hat, wird als Miss gezählt.
3. Alle abgelegten Waffen zeigen mit ihren Läufen sicher down Range (nach vorn zum Kugelfang). Alle Langwaffen, die zum Startbeginn horizontal auf einer ebenen Oberfläche abgelegt werden, werden auf der Seite/flach so abgelegt, dass die Hinterseite des Abzugsbügels innerhalb der Ablagefläche liegt. Alle Revolver, die zum Startbeginn horizontal auf einer ebenen Oberfläche abgelegt werden, werden so abgelegt, dass die gesamte Waffe flach auf der Ablagefläche liegt.
4. Abgelegte Schrotflinten sind offen und ungeladen.
5. Schützen dürfen nicht mit Munition in der Hand starten.
6. Langwaffen werden geöffnet und ungeladen abgelegt mit ihrem Lauf in sichere Richtung down range.
7. Revolver werden nach dem Schiessen geholstert.
8. Die Revolver werden entsprechend der Starterkategorie gezogen und benutzt.
9. Sichere Waffenhandhabung ist Pflicht für den Schützen. Die 170°-Regel gilt immer.
10. Wenn für den Schützen keine Startposition vorgegeben ist, soll er vollständig aufrecht mit geholsterten Revolvern und den Händen an der Seite ohne dass sie die Waffen berühren dastehen.
11. Cowboy port arms folgendermaßen definiert: vollständig aufrecht stehen, das Hinterteil der Langwaffe auf oder unterhalb der Hüfte des Schützen, die Laufmündung in Höhe oder über der Schulter und die Langeaffe mit beiden Händen gehalten.
12. Streit wird NICHT toleriert.

ANHANG A – RANGE SICHERHEITSREGELN

Alle Beteiligten sind Sicherheits-Officer; jedoch liegt die entscheidende Verantwortung für die durchgehende Einhaltung der Sicherheitsregeln bei den Range Officern. Die folgenden Ausführungen beschreiben spezielle Sicherheitsverstöße und ihre Ahndung.

Strafen für illegale Ausrüstung werden nicht nachträglich vergeben. Wenn bei einem Schützen illegale Ausrüstung festgestellt wird, wird keine Strafe für die bereits absolvierten Stages vergeben.

Wenn ein Range-Officer entscheidet, einen Schützen, der gegen eine Regel verstoßen hat, nicht zu strafen, bedeutet das, alle anderen Schützen, welche die Regel einhalten, werden dadurch bestraft.

1. Jede Feuerwaffe ist mit Respekt zu behandeln!

Das Richten der Mündung oder das Sweeping mit einer ungeladenen Waffe auf eine Person oder Personengruppe wird mit einer Stagedisqualifikation bestraft.

Das Richten der Mündung oder das Sweeping mit einer geladenen Waffe auf eine Person oder Personengruppe wird mit einer Matchdisqualifikation bestraft.

Das Hantieren mit einer Waffe außerhalb der Range sollte vermieden werden, falls es doch notwendig ist, sollte es auf die Sicherheitszonen beschränkt werden.

2. Langwaffen haben ihr System offen mit ungeladenen Kammern und Magazinen und die Läufe zeigen in eine sichere Richtung, wenn sie zu oder von den ausgeschilderten Lade- und Entladezonen einer jeden Stage transportiert werden.

Bei allen Feuerwaffen, die bei einem Match transportiert werden, müssen Kammern und Magazine ungeladen und die Systeme geöffnet sein. Die Mündungsrichtung ist wichtig während, vor und nach dem Schiessen einer Stage. Die Laufmündung darf andere Personen zwischen den Stages oder wenn die Waffe vom Guncart zu den Ladetischen gebracht wird, nicht sweepen.

Die Mündungen aller Langwaffen müssen die sichere Richtung (in der Regel nach oben und ein wenig in Richtung Range) auch auf dem Rückweg vom Entladetisch beibehalten.

Ein geholsterter Revolver (geladen oder ungeladen) mit Hammer komplett entspannt auf einer entladenen Kammer oder leeren Hülse gilt als sicher und kann nicht als Sweepen interpretiert werden, während der Revolver sicher im Holster steckt.

Eine Abweichung von der sicheren Mündungsrichtung, auch wenn niemand gesweept wird, ist Grund für eine **Stagedisqualifikation** und - bei Wiederholung – **Matchdisqualifikation**.

3. Alle Feuerwaffen bleiben ungeladen, ausgenommen unter der direkten Beobachtung einer befugten Person an der Feuerlinie oder in den ausgezeichneten Lade- und Entladezonen.

MERKE: Perkussionsrevolverschützen müssen sicherstellen, dass sie während des Ladens und nach dem Schiessen oder *Löschen* aller mit Zündhütchen versehenen Kammern bis zum Verlassen der Entladezone die sichere Richtung der Mündung beibehalten wird. **Es ist nicht zulässig, das Zündhütchen mit dem Hammer des Revolvers auf die Pistons zu setzen.**

Einige RO verlangen, dass die Perkussionsrevolver vor dem Verlassen der Feuerlinie „klar gemacht“ werden.

Eine Abweichung von den Lade- und Entladeprozeduren wird mit einer Stagedisqualifikation geahndet.

Das Verlassen des Entladetisches ohne alle Feuerwaffen klargemacht zu haben ist ein Verstoß gegen die Entladeprozedur und ergibt eine Strafe, welche für diejenige Stage verhängt wird, auf der der Verstoß begangen wurde.

4. Sechsschüsser werden **IMMER** nur mit 5 Patronen geladen und der Hammer ruht auf der leeren Kammer. Fünfschüsser können mit fünf Patronen geladen werden, aber der Hammer muss auf der Dummy-Kammer oder Sicherheitsrast oder –pin des Zylinders zwischen den Kammern liegen. Der Hammer darf nie auf einer scharfen Patrone oder einem Zündhütchen ruhen. Alle Waffen werden entsprechend der Stageanforderungen geladen. Wenn eine Stagebeschreibung ein Ein-Schuss-Nachladen des Revolvers fordert, kann die sechste Kammer des Perkussionsrevolvers am Ladetisch gefüllt werden und dann „unter Zeit“ das Zündhütchen gesetzt werden, entweder bevor der erste Schuss abgefeuert wurde oder später. Das komplette Nachladen von Perkussionsrevolvern wird gehandhabt, indem ein geladener nicht gezünderter Revolver in der Stage abgelegt wird oder eine gefällte Trommel ausgetauscht und „unter Zeit“ mit Zündhütchen bestückt wird.
Das Laden mit mehr als der vorgesehenen Anzahl von Patronen in Langwaffen ergibt eine 10-Sekunden Minor-Safety Strafe. Das Laden eines Revolvers zu seiner maximalen Kapazität und das Ablegen des Hammers auf einer Scharfen Patrone und/ oder das Holstern oder Ablegen des voll geladenen Revolvers ergibt eine Stagedisqualifikation.
5. Kein gespannter Revolver darf je die Hand des Schützen verlassen (**Stage Disqualifikation**). Das trifft auch auf das Wechseln von einer Hand in die andere zu. Die trifft **NICHT** zu, wenn an der Feuerlinie entladen oder geladen wird.
6. Revolver kommen am Ende der Schießsequenz (shooting strip) zurück ins Leder (wieder holstern) mit dem Hahn auf einer leergeschossenen Hülse oder einer leeren Kammer, es sei denn, die Stagebeschreibung verlangt etwas anderes, z.B. „gehe zur nächsten Position und lege die Waffe auf den Tisch oder in die Halterung“.
Eine Schießsequenz (shooting strip) wird definiert als das Schiessen mit einer Waffenart bevor die nächste Waffenart eingesetzt wird.
(Gunfighter können wählen, 5 Schüsse abzugeben, ihre geladenen Revolver sicher abzulegen, Hammer unten auf einer abgeschossenen Patrone, dann eine andere Waffe zu schießen, die Revolver wieder aufzunehmen und die Schießsequenz zu beenden und dann zu holstern.
7. Das Entspannen (De-Cocking) darf nicht durchgeführt werden um eine Strafe zu verhindern, nachdem zur falschen Zeit oder an der falschen Position gespannt worden ist, wenn bereits eine Kugel down range gegangen ist. **KEINE** Waffe darf an der Feuerlinie de-cocked/entspannt werden außer, sie wird in Richtung Kugelfang gehalten und der Abzug wird durchgezogen oder unter direkter Aufsicht des Timer RO (das erfordert eine zustimmende Aufforderung oder Bestätigung durch den Timer RO an den Schützen).
Die Strafe für De-Cocking ist Stagedisqualifikation.
8. Wenn der Revolver nun einmal gespannt ist, muss die Patrone darunter auch abgeschossen werden, um ihn wieder in einen sicheren Zustand zu versetzen. Wenn eine Rifle gespannt ist, muss die Patrone darunter entweder herausrepetiert oder der Verschluss geöffnet werden um die Waffe wieder sicher zu machen. Schrotpatronen können, um die Waffe wieder sicher zu machen, wenn nötig wieder herausgenommen werden - ohne Strafe.
9. Wenn eine Feuerwaffe außerhalb der richtigen Reihenfolge oder von der falschen Position aus geschossen wird, erhält der Schütze einen Ablauffehler. Wenn der Schütze in dieser Situation gezwungen ist, ein vorgesehene Ziel wegen eines unsicheren Winkels oder Unerreichbarkeit auszulassen, darf an der geeigneten Stelle eine Kugel nachgeladen werden, um eine Miss-Strafe (die gefürchtete Doppelgefahr von Ablauf und Miss) zu vermeiden. Das bedeutet nicht, dass der Schütze einen Revolver oder eine Rifle sonst auch jederzeit nachladen darf, um ein Miss zu vermeiden.
Unabgeschossene herausrepetierte Langwaffenpatronen können ersetzt werden.
10. Versehentlich unabgeschossene Patronen in einem Revolver sind ein Miss, außer die Patrone liegt unter dem Hammer, dann ist es eine Stagedisqualifikation.

11. Ein sicherer Zustand der Waffen während des Parcours liegt vor:

- Revolver:

- sicher in der Hand des Schützen, beim Holstern und sicher wenn Hand des Schützen verlassen:
 - Hammer komplett auf der leeren Kammer liegend
 - Hammer komplett auf der leergeschossenen Hülse (nicht von Anfang an in dieser Position mitgeführt, aber ggf. so restaged)
 - Während die o.g. Festlegungen weitergelten, gibt es zusätzliche Überlegungen für Gunfighter. Wenn „Gunfighter Stil“ geschossen wird, möge der Gunfighter die Revolver nicht mit der Absicht holstern, danach eine weitere Revolversequenz zu schießen. Einmal gespannt müssen alle Patronen verbraucht sein, bevor geholstert werden darf, es sei denn, die Revolver wurden zur falschen Zeit gezogen oder es liegt eine Revolver- oder Munitionsstörung vor. Der Stageaufbau kann einem Gunfighter schießenden Wettkampfteilnehmer erlauben, die Revolver zwischen zwei Waffensequenzen abzulegen.

- Rifle:

- sicher wenn Hand des Schützen verlassen:
 - ungeladen, System offen
 - Hammer komplett unten auf einer leeren Kammer oder verschossenen Patrone, System geschlossen (wenn abgelegt für weitere Benutzung)
- Sicher wenn mit Rifle in der Hand fortbewegend
 - Hammer komplett unten auf leerer Kammer oder auf abgeschossener Patrone, System geschlossen
 - System offen, Patrone auf Transporter oder in der Kammer

- Schrotflinte:

- Sicher wenn Hand des Schützen verlassen
 - ungeladen, System offen,
- sicher bei der Fortbewegung in der Hand des Schützen
 - System offen, Patrone (scharf oder leer) in Kammer oder auf Transporter
 - Hammer komplett unten auf leerer Kammer oder abgeschossener Patrone, System geschlossen

12. Einem Schützen mit einer Waffe in der Hand darf nie erlaubt werden, sich mit einer scharfen Patrone unter einem gespannten Hahn fortzubewegen.

Mit Fortbewegen ist dasselbe gemeint wie das „Travelling“ beim Basketball. Sobald die Waffe gespannt ist, muss mindestens ein Fuß an seinem Platz auf dem Boden bleiben, bis die Waffe wieder sicher ist.

Das heißt bei Revolvern, du darfst dich fortbewegen, die Waffe ablegen (restage) oder wieder holstern, wenn der Hammer unten auf einer leeren Kammer oder verbrauchten Patrone liegt. Du darfst dich mit einer Rifle fortbewegen, wenn das System offen ist oder der Hammer unten auf einer leeren Kammer oder verschossenen Patrone liegt.

Wenn die Rifle restaged wird, muss das System geschlossen sein und der Hammer auf einer leeren Kammer oder verschossenen Patrone liegen.

Schrotflinten dürfen nur offen und ungeladen abgelegt werden.

13. Jeder Schuss, der zwischen 5 und 10 Fuß vor dem Schützen die Stage oder den Boden trifft, ergibt eine Stagedisqualifikation.

Jeder Schuss, der in der Feuerlinie den Boden oder die Stage weniger als 5 Fuß (ca.1,5 m) vor dem Schützen trifft, jeder Schuss in der Lade- oder Entladezone, jeder Schuss außerhalb der Feuerlinie und jeder Schuss, der als unsicher einzustufen ist wird eine **Matchdisqualifikation** ergeben.

Beachte: Match Directoren haben die Option, verschiedene Einbauten (Kulissen etc.) auf den Stages so stellen zu lassen, dass der Schütze sie umgehen oder an ihnen vorbeischiessen muss. Der MD kann diese Einbauten etc. zu "nicht Treffer" Zonen erklären (Treffer darauf werden also bestraft) oder sie zu "schussfreien" Zonen erklären (Treffer darauf werden dann nicht bestraft).

Wenn ein Revolver aus seinem Holster gezogen wird, soll er nicht gespannt werden, bis er mindestens 45 ° Richtung Range zeigt (sonst Minor Safety Verletzung).

14. Ein Schuss über Stageumrandung/ Kugelfang/ Seitenwall ist immer eine schlechte Idee, aber es kann bei einigen Ranges schlimmer ausgehen als bei anderen. Örtliche Wettkampffregeln legen die entsprechende Strafe fest, bis hin zur Matchdisqualifikation.

15. Rifles können mit geladenem Magazin, geschlossenem System und Hammer komplett auf der leeren Kammer liegend (nicht in der Sicherheitsrast) abgelegt werden, solange der Lauf in eine sichere Richtung zeigt – innerhalb der 170° Regel, die Mündung befindet sich nie auf dem Boden. (Merke: Wenn die Mündung einer Langwaffe senkrecht nach unten zeigt, zeigt der Lauf in der Regel vom Kugelfang weg und verletzt die 170 Grad Regel).

16. Schrotflinten werden immer offen mit Magazin und Kammern leer abgelegt, niemals mit der Mündung auf dem Boden und sie werden „unter Zeit“ geladen, außer die Stagebeschreibung schreibt anderes vor. Schrotflinten dürfen geöffnet und die Patronen entnommen werden ohne dass es Strafen dafür gibt.

Für „Eselsohren“Flinten (Hahnflinten) ist es erlaubt, sie vor Beginn der Stage zu spannen, egal ob sie abgelegt werden oder in der Hand des Schützen verbleiben.

Das Scoring ist sehr kompliziert, wenn beide Läufe einer Doppelflinte gleichzeitig abgeschossen werden, darum sollten Stages nicht so designt werden, dass sie Double Taps für Schrotflinten einschließen.

17. Langwaffen haben das System offen wurde und die Magazine/Kammern leer am Ende einer Schießsequenz (bevor die nächste Feuerwaffe benutzt wird). Eine 10 Sekunden Minor Safety Strafe wird vergeben, wenn die Waffe nicht leer und geöffnet ist. Diese Zustand darf korrigiert werden, bevor der nächste Schuss abgefeuert wird. Wenn die Langwaffe die letzte Waffe auf der Stage ist, muss sie klar sein bevor sie die Hand des Schützen am Entladetisch verlässt. Das gilt nicht für Waffen die außerhalb der Sequenz geschossen, dann sicher gemacht und abgelegt werden.

18. Eine vergessene scharfe Patrone in der Kammer führt zu einer **Stagedisqualifikation**, Eine vergessene scharfe Patrone im Magazin oder auf dem Transporter führt zu einer **10 Sekunden Minor Safety Strafe**.

Waffen mit Störungen, die noch scharfe Patronen enthalten, ergeben keine Strafen, solange die Störung angemeldet und die Waffe sicher gemacht ist (dem RO ausgehändigt oder in einer Ablage mit der Mündung in eine sichere Richtung abgelegt). In diesem Moment ist die Waffe noch geladen, jeder weiß es und die Waffe kann entsprechend behandelt werden.

19. Alle Schützen müssen mit ihren Waffen eine gewisse Vertrautheit und Leistungsfähigkeit aufweisen.

Während monatliche Club Matches zweifellos eine exzellente Trainingsmöglichkeit darstellen, sind SASS-Matches nicht das geeignete Forum, um die Grundbegriffe des Umganges mit Waffen zu lernen. Grundlegende Waffensicherheit und Ausbildung im Umgang mit Waffen sollten passenderweise unter Nicht-Wettkampfbedingungen erlernt werden.

SASS-Matches können dann genutzt werden, bereits erlernte Fähigkeiten auszubauen.

20. SASS-affiliated Wettkämpfe sind keine Schnellziehwettkämpfe. Jegliche unsichere Waffenhandhabung im Verlauf des Ziehens aus dem Holster oder „fanning“ ergeben eine Stagedisqualifikation. Ein weiterer Vorfall resultiert in einer Matchdisqualifikation.

ACHTUNG: „Slip-hammering“ ist nicht dasselbe wie „fanning“ und es ist erlaubt.

21. Wenn Cross-Draw und Schulterholster auch erlaubt sind, erfordern sie doch ein erhebliches Sicherheitsinteresse. Kein Holster darf beim Tragen von der Vertikalen mehr als 30°

abweichen. Extreme Vorsicht muss gegeben sein, wenn eine Waffe aus einem Schulter- oder Cross-Draw Holster gezogen wird oder sie zurückgesteckt wird. Der Benutzer muss seinen Körper, wenn nötig, drehen, damit die Mündung nie den 170° Sicherheitsbereich verletzt. (BEACHTEN: Die 170° Sicherheitsregel bedeutet, dass die Mündung der Feuerwaffe immer in Richtung down range +/- 85° nach jeder Seite zeigt. Falls ein Teilnehmer der Verletzung des 180° Sicherheitsbereiches nahe kommt, ist die 170°-Regel gebrochen und der Teilnehmer ist raus).

Schützen, die in der Gunfighter- oder „B“-Western Kategorie teilnehmen, müssen Standardholster tragen, eins auf jeder Seite des Körpers. Cross Draw-, Schulter- oder Butt forward-Holster sind in diesen beiden Kategorien nicht erlaubt. Es ist ebenfalls nötig zu beachten, dass während des Schiessens dem Schützen die Möglichkeit gegeben ist, Revolver aus „Straight Hang“ holstern zu ziehen und zu holstern und die Möglichkeit, Doppellauf-Schrotflinten vertikal abzustellen, ohne dass eine Strafe resultiert.

Jede Waffe, die die 170°-Regel bricht, führt zu einer Stagedisqualifikation.

22. Bewegung ist nicht erlaubt mit einer geladenen gespannten Waffe. Fortbewegung wird definiert mit der Basketball „traveling“-Regel. Wann immer ein Schütze eine geladene, gespannte Waffe in der Hand hat, muss mindestens ein Fuß an einer Stelle am Boden bleiben. Der 1. Verstoß ergibt eine Stage-Disqualifikation; der 2. Verstoß eine Matchdisqualifikation.

23. **Jede ungeladene Waffe, die während der Stage fallen gelassen wird, ergibt eine Stagedisqualifikation.** Gefallene ungeladene Waffen außerhalb des Standes werden nicht gewertet.

Dem Schützen ist es verboten, eine heruntergefallene Waffe aufzuheben. Der RO wird die Waffe aufheben, sie untersuchen, sie (wenn nötig) „klar machen“, sie dem Schützen zurückgeben und die Strafe festsetzen. **Eine fallengelassenen geladene Waffe ergibt eine Matchdisqualifikation.**

Eine offene, leere Langwaffe, die nach Beendigung der Sequenz vorsichtigem Abstellen abrutscht und hinfällt und dabei die 170°-Regel nicht verletzt und niemanden sweep ergibt lediglich einen „Abstellfehler“ oder einen **10 Sekunden Minor Safety** Verstoß, je nach den Umständen.

Solange der Schütze Kontakt mit der Waffe hat, gilt das als Waffe unter Kontrolle. Keine Ansage wird gemacht, bis die Waffe zur Ruhe kommt – wo auch immer dies geschieht. Dann wird der Zustand der Waffenruhe geprüft und ob oder ob nicht die 170°-Regel gebrochen wurde auf dem Weg zum Ablagepunkt, um die ordnungsgemäße Strafe zu geben (falls nötig).

24. Munition, die vom Schützen im Parcours beim Laden oder Nachladen einer Waffe verloren wird oder die herausrepetiert wird, wird als „tot“ betrachtet und darf nicht aufgenommen werden, bis der Schütze die Stage beendet hat. Die Patrone muss vom Schützen ersetzt werden oder von einer anderen Stelle aus, die in der Stagebeschreibung erlaubt ist oder der nicht abgegebene Schuss wird als Miss gezählt.

Zum Beispiel wenn eine Schrotpatrone während des Ladens herunterfällt, muss diese durch den Schützen einer anderen Stelle, die in der Stagebeschreibung erlaubt ist durch eine andere ersetzt werden oder sie wird als Miss gezählt.

Es darf durch den Schützen oder eine andere Person kein Versuch gemacht werden, die gefallene Patrone aufzuheben um sie auf dieser Stage zu benutzen. Der Versuch, eine gefallene Patrone aufzuheben; führt zu verminderter Kontrolle über die Mündungsrichtung. Sobald eine Patrone des Schützen Hand verlässt und fällt, wird sie als „tote“ Patrone betrachtet.

Stoppe den Schützen, wenn er versucht, die „tote“ Patrone aufzuheben. Es ist ein 10-Sekunden Minor-Safety Verstoß, wenn der Schütze während oder nach der Stage die Patrone aufhebt.

Abgelegte (staged) Patronen, die dahin zurückfallen, wohin sie abgelegt waren, gelten NICHT als „tot“. Zum Beispiel: Falls eine Patrone in einer Schachtel auf dem Tisch abgelegt ist und sie fällt zurück in die Schachtel, darf sie wieder aufgehoben werden. Wenn sie auf den Tisch fällt, darf sie **nicht** aufgehoben werden.

- Patronen, die in dem Bereich, in dem sie geladen werden sollen in eine sichere Position abgelegt sind gelten so lange nicht als heruntergefallen, wie das aufheben dieser Patronen keinen Kontrollverlust über die Laufmündung ergibt.
25. **Der Entlade RO muss alle Waffen kontrollieren**, bevor sie die Stage verlassen. Rifles müssen ihre Systeme geöffnet haben und durchgeladen werden, damit der Entlade RO die Kammer inspizieren kann. Alle Revolver, egal ob genutzt oder nicht, müssen kontrolliert werden, einschließlich Perkussionsrevolver. Schrotflinten müssen geöffnet sein oder durchgeladen werden und die Kammern inspiziert.
Es ist erlaubt, eine oder mehrere Kammern eines Perkussionsrevolvers geladen zu haben, solange die Zündhütchen von den Pistons entfernt sind.
26. Alkoholische Getränke sind auf der Range für alle verboten, für Schützen, Gäste, Range Officer und andere, bis das Schiessen für den jeweiligen Tag beendet ist und die Waffen abgelegt worden sind. Du musst auch spezifische Regeln einer Range in dieser Angelegenheit beachten und diese respektieren.
Ein Verstoß gegen diese Regel ergibt eine Matchdisqualifikation.
27. Kein aktiver Schütze darf irgendeine Substanz einnehmen, die seine oder ihre Fähigkeit, mit absolut vollen Bewusstsein und völlig sicher teilzunehmen, beeinträchtigt. Beides, verschreibungspflichtige und nicht-verschreibungspflichtige Medikamente, die eine Schläfrigkeit oder andere körperliche oder geistige Beeinträchtigung hervorrufen können, sind zu vermeiden. **Ein Verstoß gegen diese Regel ergibt eine Matchdisqualifikation und Entfernung von der Range.**
28. Gehörschutz wird dringend empfohlen und Augenschutz ist vorgeschrieben in und um Schießbereiche. Wenn kleine, historische Brillen auch großartig aussehen, so werden doch große Vollschutzgläser stärkstens empfohlen. **Augenschutz ist für alle Schützen und Zuschauer in der direkten Sichtlinie von Stahlzielen vorgeschrieben.**
29. Alle Lade und Entladevorgänge dürfen nur in den dafür vorgesehenen Zonen stattfinden. BEACHTET: Perkussionsrevolvergeschützen müssen darauf achten, ihre sichere Laufrichtung während des Ladens beizubehalten und vor dem Weg zur Entladezone alle Zündhütchen abgeschossen oder entfernt zu haben. Es ist nicht erlaubt, Zündhütchen mit einem Hammer zu setzen. Perkussionsrevolver dürfen nur in der Ladezone der der Feuerlinie gezündert werden.
30. Dry firing (den Hahn spannen und dann den Revolver leer „abfeuern“) am Ladetisch ist nicht erlaubt und ergibt eine **Stagedisqualifikation**.
Dry firing ist erlaubt in gekennzeichneten Sicherheitszonen. Dry firing wird definiert als: die Waffe in Schießposition bringen, den Hahn spannen, den Trigger ziehen als würde man die Waffe normal abschießen wollen.
31. Nur registrierte Schützen dürfen Waffen tragen.
32. Wenn ein Schütze eine Waffenstörung hat, die nicht in der Feuerlinie behoben werden kann, darf die Feuerwaffe nicht aus der Feuerlinie/Entladezone entfernt werden, bis die Waffe sicher ist. Ein Match DQ wird an den Schützen vergeben, wenn die Waffe die Feuerlinie/Entladezone verlässt – außer unter direkter Überwachung eines Match-Offiziellen.
33. Für Mainmatchziele wird empfohlen, sie aus Stahl herzustellen in einer Größe von ca. 16“ x 16“ (ca. 40 x 40 cm). Die Entfernungen für Revolverziele sollten 7 – 10 yards (ca. 6,5-9 m), für Schrotziele 8 – 16 yards (ca. 7,5 – 15 m) und für Gewehrziele 13 bis 50 yards (ca. 12 – 46 m) betragen.
34. Der Mindestfaktor für Patronenmunition in mit rauchfreiem Pulver in Landes-, Regional-, National-, International- und Weltmeisterschaften beträgt 60, die Mindestgeschwindigkeit 400 fps (122 m/s). Die zulässige Maximalgeschwindigkeit für Revolvermunition ist 1000 Fuß pro Sekunde (304,8 m/s) und die Maximalgeschwindigkeit für Riflemunition ist 1400 Fuß pro Sekunde (426,72 m/s).
Buckaroo-Kategorie Schützen die Zentralfeuermunition in Handfeuerwaffen oder Langwaffen schießen, müssen ebenfalls alle Powerfaktoren und Geschossgeschwindigkeiten einhalten.

- Pocket-Pistols und Derringer sind davon ausgenommen.
35. Verstöße bei der Waffen- oder Munitionsablage (falsche Lage oder falscher Ort) geht zu Lasten des Teilnehmers und wird als Ablauffehler gewertet, außer der Schütze ist ohne Unterstützung in der Lage, dies zu korrigieren, während die Stage „unter Zeit“ läuft. Die Strafe für die Benutzung „illegal erworbener“ Munition (nicht durch den Schützen mitgeführt oder in erlaubter Weise auf der Stage abgelegt) ergibt einen Ablauffehler. Ziele, die mit dieser Munition beschossen werden, werden als Miss gezählt.
 36. Munition in Gürteln muss direkt auf dem Pistolengürtel in Höhe des oder unter dem Bauchnabel getragen werden. Shotgun Slides dürfen nicht über einen Schrotpatronengürtel gezogen werden.
 37. Wettkampfteilnehmer müssen alle ihre Waffen an den vorgeschriebenen Entladezonen entladen und sie kontrollieren um zu sichern, dass alle Kammern leer sind. Rifles und Schrotflinten müssen repetiert werden, um sicherzustellen, dass die Magazine leer sind. Alle von der Feuerlinie mitgebrachten Revolver – egal ob benutzt oder unbenutzt – müssen kontrolliert werden. Nur zwei Main-Match-Revolver dürfen zur Feuerlinie mitgeführt werden.
 38. Teilnehmer, die in der vorgeschriebenen Ladezone mit unklaren Feuerwaffen ankommen, nachdem sie an diesem Tag bereits eine Stage geschossen haben, erhalten eine Stagedisqualifikation für die zuletzt absolvierte Stage.
 39. Teilnehmer dürfen die Ladezone nicht mit geladenen Feuerwaffen verlassen außer sie begeben sich zur Stage als nächster Starter.

RANGE OPERATIONS SUMMARY/ RANGE ABLAUF ALLGEMEIN

1. Es wird erwartet, dass die RO die grundlegende Verantwortung für die Beobachtung bzw. die Beseitigung aller sicherheitsrelevanten Angelegenheiten, die in der Lade- und Entladezone und er Feuerlinie stattfinden, übernehmen.
Die Chief Range Officer legen die endgültige Höhe der Strafen und Zeiten fest. Die Aufmerksamkeit und Gewissenhaftigkeit des Schützen wird bei der Bestimmung, ob ein Verstoß vorliegt oder nicht, in die Entscheidung einbezogen, auch auf Grundlage solcher Faktoren wie Rangeausstattung oder Fehlfunktionen.
2. Für das Fall, dass ein Schütze nicht mit der Entscheidung (Strafe) oder Einschätzung eines RO einverstanden ist, hat der Teilnehmer das Recht, „höflich“ die Einbeziehung eines übergeordneten Match-Offiziellen (Matchdirector oder Range Master) zu verlangen, um die Entscheidung zu überprüfen.
Die Entscheidung des RO kann nur im Falle einer grundsätzlichen Regelauslegung oder aufgrund ortsypischer Bestimmungen/ Besonderheiten geändert werden.
Auf Annual Matches und darüber wird der Matchdirector oft eine Anzahl von Territorial Governors zusammennehmen, um die Meinung des Schützen zu hören und ein Urteil zu bilden. Drei TG (Mehrheitsbeschluss) werden vorgeschlagen, möglichst keiner von ihnen sollte Schütze sein.
Der Matchdirector leitet die Anhörung und lässt abstimmen. Oft werden für das Einreichen eines Protestes Gebühren erhoben, um leichtfertige Proteste zu vermeiden. Die Gebühren werden oft erstattet, wenn dem Protest zugestimmt wird.
3. **Minor Safety-Verstöße**, die während des Durchganges vorkommen und keine Personen gefährden, werden mit einer **10-Sekunden-Strafe**, die auf die Zeit des Schützen auf dieser Stage addiert wird, geahndet. “Minor“ Safety-Verstöße sind Vorfälle wie z.B. der Verstoß gegen das Öffnen der Langwaffe am Ende der Sequenz, oder der Verstoß, am Ende der Schießsequenz einen *leeren* Revolver ins Holster zu stecken.

4. Major Safety-Verstöße ergeben die Stage- oder Matchdisqualifikation des Schützen.

„Major“-Vorfälle schließen ein:

ein fallengelassenes Gewehr, eine unsichere Schussabgabe oder ein Schuss, der weniger als zehn Fuß (ca. 3 m) vor dem Schützen einschlägt, ein Verstoß gegen die 170° Sicherheitsregel, Sweeping über eine Person mit der Mündung einer Waffe und weitere Taten, die ein hohes Potential für Personenschäden beinhalten.

Es kann Umstände geben, in denen ein Major Safety-Verstoß sofort eine

Matchdisqualifikation nach sich zieht. (siehe Anhang Auflistung von Strafen).

5. An jeder Stage sollte ein sicherer und fester Platz vorgesehen und vorgeschrieben sein, an dem der Schütze seine Feuerwaffen abstellen kann. Ob einer vorhanden ist oder nicht, es liegt in der **Verantwortung des Schützen**, die erforderliche Sorgfalt beim Abstellen des Gewehres zu wahren. Wenn ein Gewehr umfällt, muss der RO die Ursache des Vorfalles ermitteln:

Störung des Waffenständers oder 10-Sekunden Minor Safety-Verstoß (beim 1. Mal).

RE-SHOOTS/ RESTARTS

SASS Matches oberhalb des Club-Levels sind keine “Alibi-Matches”. Sobald die erste Kugel down range gegangen ist, ist der Schütze an die Range übergeben und muss diese beenden nach seinen/ ihren besten Möglichkeiten. Reshoots und –starts sind werden nicht vergeben bei Munitions- oder Waffenstörungen.

Wenn irgendein eine Rangefehler außerhalb der Kontrolle des Schützen vorliegt (Ziele, Timer, Range Officer), kann ein Restart gewährt werden. Bei einem Reshoot/Restart startet der Teilnehmer „clean“, er nimmt aber die vorhergehenden Sicherheitsstrafen mit.

Auf allen SASS Club-Jahres-, Landes-, National-, und Weltmeisterschaften werden nach dem ersten Schuss auf der Stage keine Restarts/Reshoots gegeben, außer sie werden vom Chief RO und Match-Direktor angeordnet z.B. wegen:

- Ziel- oder Ausstattungsversagen
- ein Range Officer stört den Ablauf des Schützen
- ein Timerversagen oder nicht aufgezeichnete Zeit

Wenn der RO zum Beispiel einen Schützen von der Beendigung der Schießsequenz aufgrund einer vermuteten Fehlladung (primer only) abhält und die Waffe stellt sich als in Ordnung heraus, hat er den Ablauf des Schützen unterbrochen und ein re-shoot ist angebracht. In diesem Fall startet der Teilnehmer ohne Misses und Strafen (außer Sicherheitsstrafen).

Gutes Coachen oder schlechtes Coachen gilt nicht als RO Einflussnahme und gilt deshalb nicht als Begründung für einen Reshoot.

Restarts sind erlaubt, wenn dem Schützen damit ein sauberer Start ermöglicht werden soll – bis zu dem Punkt, wenn der erste Schuss gefallen ist. Mehrfache Restarts desselben Schützen, die vom Timer RO als Vorteilnahme beurteilt werden, werden nicht geboten, weil sie nicht dem *Spirit of the Game* entsprechen.

ANHANG B

DIE 10 „GEBOTE“

- Sicherheit
- Spaß
- benutze gesunden Menschenverstand
- im Zweifel für den Schützen
- behandle jeden, wie du selber behandelt werden willst
- Gleichbehandlung für alle (Sam Colt hat es uns gezeigt)
- halte die Stage am Laufen (wenn ein Problem auftritt, halt es von der Feuerlinie fern)
- trage dazu bei, dass alle Festlegungen/Anweisungen eingehalten werden
- wenn nötig, hilf
- halt es einfach/mach es nicht kompliziert

SCORING

Es wird empfohlen, dass in SASS-Wettkämpfen ein einheitliches Wertungssystem angewandt wird. Dieses Bewertungssystem gleicht die Unterschiede zwischen den Stages aus und belohnt die beständigen Schützen. Wenn man dieses System anwendet, beträgt die empfohlene Stage-DQ- Wertung 999,99 Sekunden und die empfohlene Match-DQ- Wertung 999,99 Sekunden auf allen Stages. Die empfohlene Wertung für das Nicht-Beenden einer Stage eine Stagedisqualifikation. Ein Starter, der in zwei oder mehr Stages eines Matches aus welchem Grund auch immer komplett versagt, ist nicht geeignet für einen Main Match Preis.

In Landes- und lokalen Wettkämpfen können andere Wertungssysteme genutzt werden, solche wie z. B. Gesamtzeit.

Wenn die Gesamtzeit gewertet wird, sollte vor dem Match eine Maximalzeit für jede Stage kalkuliert werden, die als Disqualifikations-Wertung und maximale Stagewertung gilt.

Es wird empfohlen, die maximal erlaubte Zeit für eine Stage als die Summe aller erreichbaren Miss-Strafen plus 30 Sekunden zu bestimmen.

Bestätigte SASS-Meisterschaften auf Landesebene oder höher sollen auf keinen Falle solche wertungsverbessernden Bestandteile wie „free Misses“ oder „Do-Overs“ (Weglasser) enthalten.

STRAFENÜBERSICHT

5-Sekunden-Strafen

Rifle-, Revolver- und Flintenziele müssen mit der jeweils passenden Waffenart beschossen werden. Ein „Miss“ wird definiert als ein Verstoß dagegen, den richtigen Zieltyp unter Benutzung der entsprechenden Waffe zu treffen. Die Zielaufstellung soll dem Schützen immer die Möglichkeit für ein eindeutiges Miss ohne Diskussionen einräumen. Überlappende Ziele desselben Typs sollten wann immer möglich vermieden werden und sollen keine „Ablauffehler-Falle“ darstellen, indem sie dem Schützen die Aufmerksamkeit beim Erfassen der Ziele erschweren.

- jedes verfehlte Ziel
 - jeder nicht abgegebene Schuss
 - jedes Ziel, das mit der falschen Waffe absichtlich oder aus Versehen getroffen wird
 - jedes Ziel, das mit unrechtmäßig zur Verfügung gestellter Munition getroffen wird
- Zum besseren Verständnis, ist in Anhang C eine „MISS FLOW CHART“ (Fehler-Übersichtsdiagramm) zu finden.

Man muss wissen: **„EIN MISS KANN KEINEN ABLAUFFEHLER HERVORRUFEN“.**

10-Sekunden-Strafen

Alle unbeabsichtigten Ablauffehler – verursacht durch Vergesslichkeit, Verwirrung, Unkenntnis, oder Fehlhandlungen (die ein bestimmtes Maß nicht übersteigen).

- ein Sicherheitsverstoß beim Abschießen einer Feuerwaffe.
- ein Verstoß beim Abstellen oder Ablegen der Waffe
- das Beschießen der Ziele in einer anderen als der vorgeschriebenen Reihenfolge
- die Durchführung eines Stageablaufes (Waffe, Ziele oder Bewegungen) in einer anderen Weise als in der Stagebeschreibung vorgesehen
- ein Verstoß gegen die Einhaltung der Richtlinien für die Kategorie, in der du startest
- das Abfeuern einer Waffe von einer anderen Position als in der Stagebeschreibung verlangt
- die Benutzung „unrechtmäßig erworbener“ Munition (nicht selber mitgeführt/ durch **den Schützen** erlaubter Weise , siehe Seite 11 des „Shooters Handbook“)

geringe Sicherheitsverstöße

- eine Langwaffe nicht geöffnet liegenlassen am Ende der Schießsequenz bzw. bevor die nächste Waffe abgefeuert wird
- das Vergessen abgeschossener oder scharfer Patronen im Magazin oder Transporter der Waffe
- Nichtholstern von Revolvern (außer es ist anders vorgeschrieben)
- offene entladene Langwaffe fällt innerhalb der 170°-Zone und swept dabei niemanden
- Aufheben einer heruntergefallenen Patrone
- Spannen des Revolvers bevor er 45° down Range zeigt.

Anpassungen sind erlaubt für diejenigen, die spezielle Stageabläufe aufgrund körperlicher Einschränkungen nicht einhalten können.

Stage Disqualifikation

- jede fallengelassene ungeladene Waffe in der Feuerlinie (zwischen Lade- und Entladetisch)
- Langwaffe, die wegrutscht, fällt und dabei die 170°-Regel bricht
- ein Einschuss in den Boden zwischen 5 und 10 Fuß (ca. 1,5 m – 3m) vor dem Schützen *beachte: Ausführung unter Nr. 12 Anhang A*
- Verstoß gegen die 170° Sicherheitsregel/ Verstoß gegen die erforderliche Kontrolle über die Mündungsrichtung
- Holstern eines Revolvers mit entspanntem Hahn nicht auf entladener Kammer oder Kammer mit leerer Hülse
- gespannter Revolver verlässt die Hand des Schützen
- eine scharfe Patrone wird in der Kammer einer Langwaffe vergessen
- der zweite Verstoß im selben Match gegen die Regeln der Kategorie, in der der Schütze startet
- Wechseln des Standortes mit einer scharfen Ladung unter einem gespannten Hahn oder einer Waffe mit dem Hammer auf einer scharfen Patrone liegend
- unsichere Waffenhandhabung wie z.B. Fanning
- Laden an anderer Stelle als der vorgeschriebenen Ladeposition oder der Feuerlinie
- Nutzung einer illegalen oder illegal modifizierten Feuerwaffe
- Nutzung illegaler Teile
- Holstern oder Ablegen eines Revolvers mit einer scharfen Patrone unter dem Hammer
- Sweeping einer Person mit einer ungeladenen Waffe
- Verstoß gegen die vorgeschriebene Verfahrensweise beim Laden und Entladen
- Dry Firing am Ladetisch
- Entspannen eines Revolvers, einer Rifle oder einer Hahnflinte mit scharfer Patrone unter dem Hahn
- Ankommen in der Ladezone mit einer unklaren Waffe nach dem)

Matchdisqualifikation

- zwei Stagedisqualifikationen oder zwei Sprints of the Game
- Streitsucht, unsportliches Verhalten
- Schießen unter Einfluss von Alkohol oder die körperliche oder geistige Leistungsfähigkeit beeinträchtigenden Medikamenten
- Schiessen mit illegaler Munition, das schließt ein Munition, welche die Maximalgeschwindigkeit überschreitet und Schrotpatronen, welche flaschenhalsverkleinert oder ringförmig angeschnitten sind. Das schließt nicht Munition ein, die den Powerfaktor unterschreitet.
- Fallenlassen einer geladenen Waffe
- ein Schuss, der näher als 5 Fuß (ca. 1,5 m) vor dem Schützen den Boden oder die Stage einschlägt, jeder Schuss in der Lade- und Entladezone oder eine als unsicher einzuschätzende Schussabgabe
- Sweeping über eine Person mit geladener Waffe
- dritter Verstoß im selben Match gegen die Regeln der Kategorie, in der der Schütze startet
- persönlicher Streit

Failure to engage/ Spirit of the Game

30-Sekunden-Strafe

- absichtlich eine Stage auf andere Weise als vorgesehen schießen/absolvieren um sich damit einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen
- Schiessen von Munition mit zu niedrigem Powerfaktor/Geschossgeschwindigkeit. Die Strafe wird vergeben für jede Stage, auf der der Wettkämpfer überprüft wird und der Verstoß festgestellt wird.
- absichtliches Auslassen eines Lassowurfs auf einen Stier, den Wurf einer Stange Dynamit oder eines ähnlichen Anschlags der zur Komplettierung irgendeiner Nicht-Schieß-Situation, in die Stagebeschreibung aufgenommen worden ist.
- Beachte: zwei Spirit-of-the-Game-Strafen bedeuten eine Match-Disqualifikation.

ILLEGALE AUSTRÜSTUNG

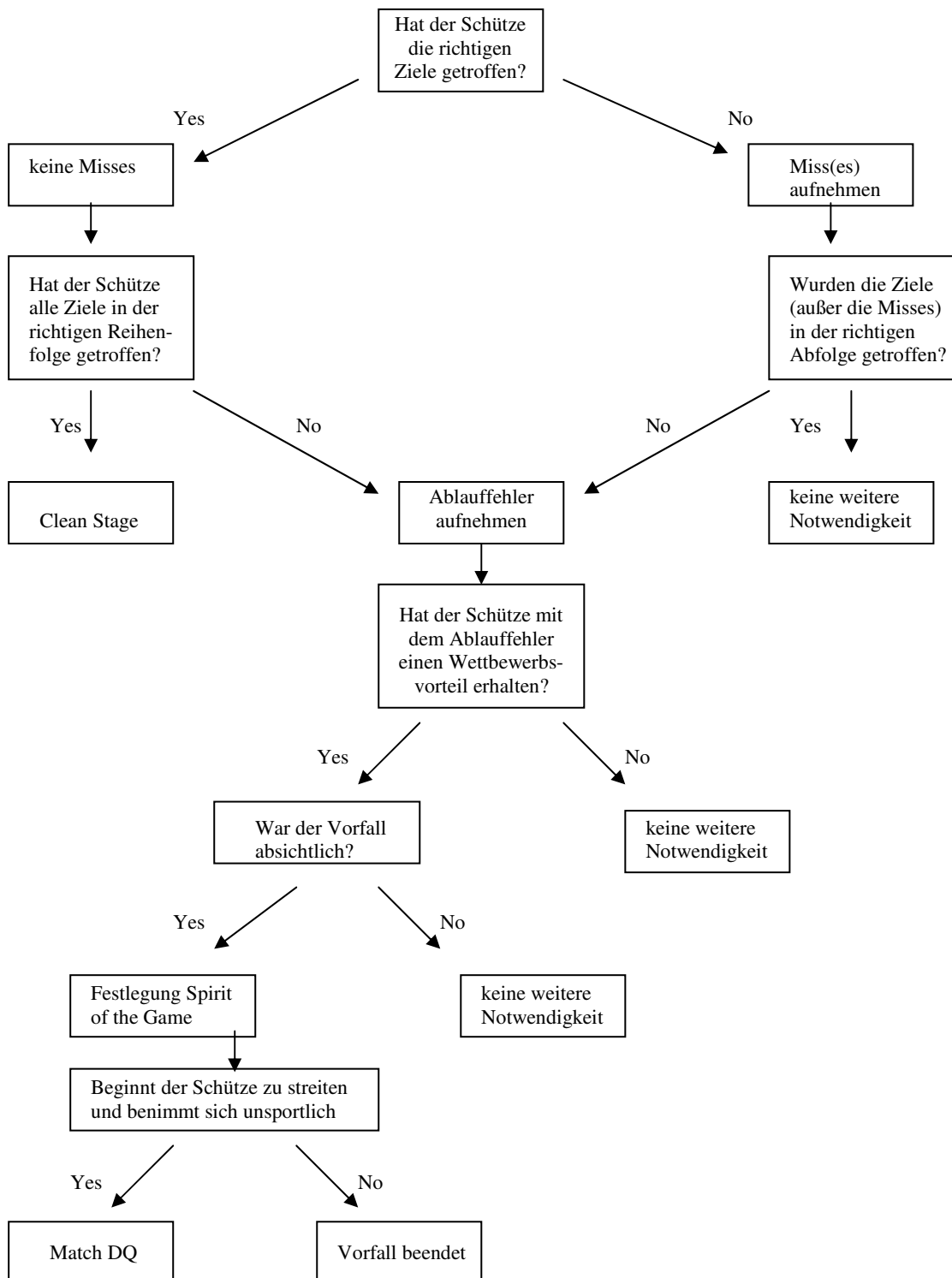
Das Folgende sind Beispiele für SASS-illegale Ausrüstung. Die aktuelle Version des SASS Handbuches sollte immer als zusätzliche Informationsquelle über illegale Ausrüstung genutzt werden. Die Nutzung oder das Vorhandensein verbotener Ausrüstungsgegenstände ergibt eine Stage-Disqualifikation.

- Holster, die beim Tragen am Körper mehr als 30° von der Vertikalen abweichen
- zwei Mainmatchrevolver auf derselben Körperseite getragen
- moderne Schiesshandschuhe
- kurzärmelige Hemden (nur bei Männern)
- kurzärmelige T-Shirts, langärmelige T-Shirts und Tank Tops bei allen Schützen. (langärmelige Henley Shirts mit Knöpfen sind gestattet)
- moderne mit Federn versehene Cowboyhüte
- Designerjeans
- Baseballcaps
- Tennis-, Lauf-, Jogging-, Aerobic- oder andere moderne Sportschuhe, Kampfstiefel
- Kleidung die offen Hersteller- oder Sponsoren- oder Mannschaftslogos zeigt. Normale Herstellerlabels auf Kleidung oder Ausrüstung sind erlaubt.
- Nylon, Plastik oder Velcro- (Flausch) ausstattung.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

Anhang C
MISS FLOW CHART

Miss Flow Chart



COWBOY ACTION SHOOTING™

SASS Range Operations Basic Safety Course

Anhang D POCKET RO CARD

Pocket RO Card (Stand Januar 2012) "SDQ" = Stage Disqualifikation; MDQ" = Match Disqualifikation "MSV geringer Sicherheitsverstoß = 10 Sekunden Strafe	M	S	M
	S	D	D
	V	Q	Q
Laden an einer anderen als der vorgesehenen Stelle		X	
leere oder volle Patrone in der Langwaffe (Magazin oder Ladelöffel) nachdem die Folgewaffe abgefeuert wurde oder, wenn letzte Waffe, auf dem Enladetisch abgelegt	X		
scharfe Patrone in der Langwaffe (Kammer)		X	
Holstem oder Ablegen einer Waffe mit gespanntem Hals (nicht komplett unten) oder unten (auf einer scharfen Patrone)		X	
Revolver nicht wieder geholstert (wenn keine entsprechende Stage-Beschreibung vorliegt)	X		
Aufheben "toter" heruntergefallener Patronen	X		
fallengelassene Waffe (ungeladen/sicher)		X	
fallengelassene Waffe (geladen)			X
Geschosseneinschlag 5-10 Fuß (ca. 1,5-3 m) vor dem Schützen		X	
unsicherer Abschluss oder Geschosseneinschlag innerhalb 5 Fuß (ca. 1,5 m) vor dem Schützen an der Feuerlinie oder jeglicher Schuss außerhalb der Feuerlinie; Schuss in der Lade- oder Enladezone			X
gespannter Revolver verlässt die Hand des Schützen		X	
Fortbewegung mit gespannter Waffe/ Waffe mit Hammer auf scharfer Patrone		X	
unsichere Waffenhandhabung (finning u.s.w.)		X	
offene, ungeladene Langwaffe fällt (ohne die 170°-Regel zu brechen oder Jemanden zu sweepen)	X		
Nutzung einer illegalen oder illegal modifizierten Waffe		X	
Dry firing am Ladetisch		X	

Pocket RO Card (Stand Januar 2012) "SDQ" = Stage Disqualifikation; MDQ" = Match Disqualifikation "MSV geringer Sicherheitsverstoß = 10 Sekunden Strafe	M	S	M
	S	D	D
	V	Q	Q
Spannen eines Revolvers bevor er 45° down Range zeigt	X		
Ankunft in der Ladezone mit unklaren Waffen nachdem am selben Tag bereits eine Stage geschossen wurde (zu vergeben für die vorhergehende Stage)		X	
Langwaffe nach dem Schiessen nicht geöffnet abgelegt	X		
Verstoß gegen die 170°-Regel (ohne Sweeping)		X	
Sweeping mit ungeladener Waffe		X	
Sweeping mit geladener Waffe			X
zwei Stage-DQ oder Failure to engage oder S.O.G. während eines Matches			X
Nichtbefolgen der Lade- und Entladevorschriften		X	
aggressives Benehmen/ unsportliches Verhalten			X
Schiessen unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder wahrnehmungstörenden Medikamenten			X
Entspannen der Waffe um ein Miss zu vermeiden, nach dem Spannen zur falschen Zeit oder der falschen Position		X	
Verlassen der Feuerlinie mit unklarer Waffe (außer unter direkter Anleitung eines Match-Offiziellen)			X
Schiessen abweichend von der Kategorie, z.B. falsche Kleidung bei Classic Cowboy oder nicht genug Rauch in der BP-Kategorie: 1. Verstoß Ablauffehler, 2. Verstoß SDQ, 3. Verstoß MDQ	P	2	3

Ablauffehler: unbeabsichtigte Ablaufstörung hervorgerufen durch Verwirrung oder Ablauffehler. Falls aufgrund körperlicher Beeinträchtigungen oder Behinderungen der Schütze nicht in der Lage ist, die Stagebeschreibung zu befolgen, kann der RO gestatten, die Stage ohne Bestrafung zu absolvieren, wobei so nah wie möglich an Spirit of the Game geblieben werden soll.
 10 Sekunden Strafe, mehr als ein Ablauffehler per Stage kann nicht gegeben werden

Spirit of the Game/ unzureichendes Engagement: absichtliches Absolvieren einer Stage in anderer Weise als vorgesehen/ beschrieben mit dem Ziel, einen Wettkampfvorteil zu erlangen, Schiessen mit Munition mit unzureichendem Powerfaktor oder Auslassen einer Nicht-Schieß-Einlage. **30 Sekunden Strafe**

Re-shoots sind zulässig bei Fehlen an Zielen/der Stageausstattung, der Störung des Ablaufes des Schützen durch den Range Officer oder Timerausfall. Mängel an der Ausrüstung des Schützen oder den Waffen können bei Zustimmung durch den Match Director ein Re-shoot ergeben (außer bei Jahresmatches oder Landes-/ regionalen Meisterschaften und darüber). Nur Strafen für Sicherheitsverstöße werden übertragen.
 Restarts dürfen zugelassen werden, um dem Schützen einen "sauberen" Start zu ermöglichen, bis zu dem Moment, an dem der erste Schuss abgefeuert werden ist. Wiederholte Restarts desselben Schützen, bei denen der RO eine Vorteilsnahme des Schützen erkennt, werden nicht gegeben, da sie nicht dem Spirit of the Game entsprechen.

COWBOY ACTION SHOOTING™

SASS Range Operations Basic Safety Course

Erläuterung der Begriffe

170° Safety Rule / 170° Sicherheitsregel – bedeutet, dass die Laufmündung immer Richtung Range weisen muss, +/- 85° in jede Richtung.

Adjustable sight style Revolver / Revolver mit verstellbarer Visierung – ein Revolver mit Schwalbenschwanz- der verstellbaren Kimme und oder Schwalbenschanz-Korn. Rampenkorne sind zulässig, wenn es der Originalwaffe entspricht.

Basketball travelling rule / Basketball Bewegungsregel – oder auch Fortbewegung mit einer Waffe. Sobald die Waffe gespannt ist, muss ein Fuß auf einer Stelle am Boden bleiben, bis die Waffe wieder sicher ist. Das bedeutet für Revolver, Du darfst dich fortbewegen, ihn zurücklegen, ihn wieder holstern solange der Hammer auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Hülse ruht. Du darfst dich mit einer Rifle oder Schotflinte fortbewegen, wenn das System offen ist oder der Hammer auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Hülse ruht.

Cleared / sicher – keine scharfe Patrone oder leere Hülse in der Kammer, Magazin oder Transporter.

Cocked / gespannt – Hammer nicht völlig unten (gespannt, halb gespannt oder Sicherheitsrast).

Committed / übergeben – der Punkt, ab dem derart Waffe sicher gemacht ist, dass sie die Hand des Schützen verlassen kann und der Punkt, ab dem vom Schützen verlangt wird, den Ablauf fortzusetzen.

Commonly available / normalerweise erfüllbar – jederzeit von jedermann unter normalen Umständen mit normalen Mitteln ausführbar.

Course of fire / Stagedurchgang – vom Timersignal wenn der Schütze „ready“ gegeben hat bis zum letzten Schuss.

Double Duelist shooting style / Double-Duelist-Stil – der Revolver einhändig und ohne Unterstützung gespannt und abgeschossen mit der jeweiligen Hand, d.h. linke Waffe mit der linken Hand und rechte Waffe mit der rechten Hand. Der Revolver und die Schusshand oder der Schussarm dürfen nicht berührt werden mit der anderen Hand es sei denn beim Beheben einer Waffenstörung.

Down range / Richtung Range – 180 Grad vom Schützen in Richtung der Ziele auf der Stage. Dropped firearm / fallengelassene Waffe – Eine Waffe gerät außer Kontrolle des Schützen und kommt an einer Stelle oder in einer Position zum liegen, die nicht beabsichtigt/vorgeschrieben war.

Dry firing / trocken abziehen/feuern – wird beschrieben als ein Vorgang, bei dem man eine ungeladenen Waffe in eine Schießposition bringt, den Hammer spannt und den Trigger abzieht als würde man normal schießen wollen.

Duelist shooting style / Duelist-Stil – ein Revolver wird einhändig gespannt und geschossen, ohne Unterstützung. Der Revolver und die Schusshand oder der Schussarm dürfen nicht berührt werden mit der anderen Hand es sei denn beim Beheben einer Waffenstörung oder zur Übergabe der Waffe in die andere Hand.

Engaged / unter Feuer nehmen – Versuch, eine Kugel auf ein Ziel zu schießen.

Failure to engage / Nichteinhaltung des Ablaufs - absichtlich oder vorsätzlich die Stageanweisungen missachten, um sich einen Wettkampfvorteil zu verschaffen und es nicht nur einfach als der Teilnehmer „macht einen Fehler“ einzuschätzen ist.

Ein Ablaufverstoß wird nur angewandt bei Nicht-Schieß-Situationen wie z.B. einem Lassowurf auf einen Stier, dem Wurf einer Stange Dynamit oder einem ähnlichen Anschlag der zur Komplettierung irgendeiner Nicht-Schieß-Situation, in die Stagebeschreibung aufgenommen worden ist.

Firing line / Feuerbereich – vom Ablegen der ersten Waffe auf dem Ladetisch bis alle Waffen am Entladetisch als sicher eingestuft sind.

Fixed sight style Revolver / Revolver mit fester Visierung – laufmontierte nicht verstellbare Kimmen als einfaches Blatt, Perle oder Stab kombiniert mit einem einfach gekerbten Korn im Rahmen, Hammer oder Sicherungsmechanismus (beachte die Ausnahmen für Conversion-Revolver).

Free style / freier Stil – Der Schütze hat die Möglichkeit zweihändig oder im Duelist-Stil zu schießen.

Gunfighter shooting style / Gunfighter-Stil – Die Revolver werden jeweils mit einer Hand geschossen. Die Revolver müssen ohne Unterstützung einhändig gespannt und abgeschossen werden, einer rechtshändig und einer linkshändig. Es gibt keine Vorgabe, außer dass die Revolver wie genannt geschossen werden.

Illegally acquired ammunition / illegal erlangte Munition – Munition, die NICHT durch den Schützen mitgenommen oder in erlaubter Weise auf Stage deponiert wurde.

Loaded firearm / geladene Waffe – Jede Waffe mit unabgeschossenen Patronen in Magazin, System oder Kammer.

Location / Standort – eine Stelle auf der stage, z.B. „hinter der Tür“.

Major Safety Violation / großer/schwerer Sicherheitsverstoß – ein Sicherheitsverstoß mit dem Potential für einen Personenschaden

Minor Safety Violation / geringer Sicherheitsverstoß – Waffenhandhabung, die unsicher ist aber keine direkte Gefahr für Personen darstellt.

Miss / Fehlschuss – ein Fehler, das entsprechende Ziel mit dem entsprechenden Waffentyp zu treffen. Für weitere Erklärungen, wie ein Miss zu ahnden ist, siehe die Miss-Flow-Karte im Anhang des RO I –Kurses (siehe auch die „5-Sekunden-Strafen“ im Kapitel „Strafen-Übersicht“).

Position / Position - die Stelle und Haltung des Schützen .z.B. „Der Schütze startet mit den Händen am Hut...“.

Power Factor / Geschossimpuls – Kugelgewicht (in Grain) mal Geschosseschwindigkeit(in Fuß pro Sekunde) dividiert durch 1000. Der Impuls in allen SASS Matches für rauchlose Kategorien ist nicht weniger als 60 nicht langsamer als 400 fps. Die Maximalgeschwindigkeit für Revolver beträgt 1000 fps und für Rifles 1400 fps.

Procedural / Ablauffehler – eine unabsichtliche Aktion, durch die der Schütze der Stagebeschreibung nicht folgt, das kann auch andere Handlungen als das Schiessen einschließen, z.B. falsche Ausrüstung für die Kategorie.

Progressive penalty / steigende Strafen – Ablauf für den ersten Verstoß, Stage-Disqualifikation für den zweiten Vorfall, Match- Disqualifikation für den dritten Vorfall. Beispiel: Verstoß gegen die für die Kategorie erforderlichen Anforderungen.

Reshoot / Wiederholung – Punktzahl ist aufgenommen, der Schütze startet erneut „clean“, nimmt aber die bereits erhaltenen Safety-Strafen mit. Beide Zählungen werden eingereicht.

Restart / Neustart – noch keine aufgenommene Wertung, der Schütze bekommt einen sauberen Neustart.

Revolver in hand / Revolver in der Hand – wenn die Mündung des Revolvers das Holster verlässt oder der Revolver den Kontakt mit der Stageausstattung, auf der er abgelegt war, verliert.

Shooting string / Schießsequenz – die Schüsse mit einem Waffentyps bevor ein anderer Waffentyp benutzt wird.

Stage / Stage – Synonym zu Course of Fire, vom Timersignal nachdem der Schütze “fertig” signalisiert hat bis zum letzten Schuss.

Two handed shooting style / Beidhändiger Schießstil –auch „Traditional“ oder der Schütze hält einen einzelnen Revolver mit beiden Händen.

U prange / Range rückwärts – 180 Grad vom Schützen weg von den Zielen auf der Stage.