

COWBOY ACTION SHOOTING™

Range Operations Basic Safety Course (Level I)



Compiled and Edited for SASS
By
The Range Operations Committee

Deutsche Übersetzung

Version 21.5
January 22, 2016

COPYRIGHT 2000 – 2016
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG.....	2
SPIRIT OF THE GAME.....	3
FAILURE TO ENGAGE.....	3
SICHERHEITSREGELN.....	3
RANGE OFFICERS.....	4
UNTERSTÜTZEN.....	4
SICHERHEIT.....	5
RANGE OFFICER EINSTELLUNG.....	6
MATCH ABLÄUFE UND BEGRIFFE.....	7
RANGE BEFEHLE.....	12
Weitere Kommandos.....	13
STAGE RICHTLINIEN	14
ANHANG A - RANGE SICHERHEITSREGELN	15
RANGE ABLÄUFE ZUSAMMENFASSUNG.....	23
RESHOOTS/RESTARTS.....	24
ANHANG B.....	25
DIE 10 “GEBOTE”.....	25
WERTUNG.....	25
STRAFEN ÜBERSICHT.....	25
5-SEKUNDEN STRAFEN.....	25
10- SEKUNDEN STRAFEN.....	26
Ablauf Strafen.....	26
Minor Safety Strafen.....	26
STAGE DISQUALIFIKATION.....	26
MATCH DISQUALIFIKATION.....	27
FAILURE TO ENGAGE/SPIRIT OF THE GAME.....	28
30-Sekunden Strafe.....	28
REGELWIDRIGE AUSRÜSTUNG.....	28
ANHANG C – MISS FLOW Chart.....	29
ANHANG D - POCKET RO CARD.....	30
BEGRIFFSERLÄUTERUNGEN.....	31

COWBOY ACTION SHOOTING™

EINLEITUNG

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 Beständigkeit 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 SASS Range Operation Ausbildungsprogramm zu nutzen.

Die SASS unterstützt die weitest mögliche Verbreitung dieses Materials an ihre Mitglieder. Jene SASS-Mitglieder, die diese Range Operations Basic Safety Course Ausbildung von einem autorisierten SASS Range Officer Ausbilder unterrichtet bekommen, werden mit dem gelben SASS-Pin belohnt, nachdem Sie den Kurs erfolgreich absolviert haben.

Beständigkeit ist wichtig – unbestimmte Regeln und Grauzonen führen zu Ärger, Missverständnissen und Diskussionen.

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

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

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

Die Aufgabe des Posse Leader ist es, die Posse leistungsfähig, sicher und beständig zu halten.

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

Die Regeln und Vorgaben, die in diesem Kurs beschrieben werden, legen keinem Club irgendwelche unnötigen Härten oder zusätzliche finanzielle Bürden auf. Sie werden jedoch unsere Mitglieder dazu ausbilden sich zu schützen und unsichere Waffenhandhabungen 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 es ebenfalls praktisch finden, wenn die Wertung, Waffen und Ausrüstung mit dem Shooters Handbook übereinstimmen.

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

Es wird für alle 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 Training Course zwingend für Personen erforderlich, welche 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, während man sie bedient und schießt, nicht große Vorsicht herrscht. **Wir müssen ständig jede Feuerwaffe als geladen und feuerbereit betrachten!**

SPIRIT OF THE GAME

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

Wenn ein Match Director oder Range Officer ein Match designed und ausrichtet 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 beim Matchdesign zu befolgen und die SASS-Regeln setzen Gleichheit und Beständigkeit durch. Diese Regeln wurden über einen langen Zeitraum weiterentwickelt und bieten unserem Sport ein hohes Maß an Sicherheit und Beständigkeit. Dieser Kurs wurde entwickelt, um euch ein besseres Verständnis für die Regeln und deren Anwendung zu geben.

Das Durchlaufen dieses Kurses beweist Euer Engagement zur SASS und demonstriert Euren Willen, einzuspringen und auszuhelfen, wenn Ihr in Eurer Posse gebraucht werdet.

Da unser Ziel darin besteht, ein sicheres und angenehmes Schiesserlebnis zu erreichen, wird jeder Teilnehmer oder Wettkampf-Offizielle, welcher sich ungebührlich verhält oder streitsüchtig oder bedrohend auftritt, von der Veranstaltung disqualifiziert und, nach Ermessen des Match Directors, aufgefordert die Range zu verlassen.

FAILURE TO ENGAGE – UNTERLASSEN VON ABLÄUFEN

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

Ein Failure to Engage wird nur bei Nicht-Schieß-Situationen angewendet, wie z. B. einem Lasso Wurf auf einen Stier, dem Wurf einer Stange Dynamit, oder einem ähnlichen Versuch der zur Komplettierung irgendeiner Nicht-Schieß-Situation, welche in der Stagebeschreibung vorgeschrieben ist, durchgeführt werden soll. In so einem Fall wird, zusätzlich zu jeder Strafe für Misse, eine 30-Sekunden Failure to Engage/Spirit of the Game Strafe festgesetzt.

SICHERHEITSREGELN (ZUERST, ZULETZT UND IMMER)

Alle Teilnehmer sind Sicherheits-Officer

Unser Sport hat, von Natur aus, ein gefährliches Potential, bei dem ein ernsthafter Unfall geschehen kann.

Jedoch ist die Geschichte der SASS-affiliated Matches frei von irgendwelchen ernststen Unfällen.

Von jedem Teilnehmer an einem SASS-Match wird erwartet, ein Sicherheits-Officer zu sein. Eines jeden Schützen vorrangige Verantwortlichkeit liegt darin, auf seine oder ihre eigene Sicherheit zu achten und von allen Schützen wird erwartet, aufmerksam auf unsichere Handlungen anderer zu achten.

Von RO's und Schützen wird erwartet, dass sie jeden Teilnehmer, bei dem sie eine unsichere Situation erkennen, darauf hinweisen und es wird vorausgesetzt, 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 von der Range verwiesen wird.

Wenn auch jeder Teilnehmer ein Sicherheits-Officer ist, so sind doch ausschließlich die ausgewiesenen Posse-Offiziellen und Match-Offiziellen, wie in diesem Dokument angegeben, als EINZIGE befugt, über den Schützen zu urteilen, ob an der Feuerlinie oder außerhalb.

RANGE OFFICERS

Den Grund, ausgebildete Chief-Range Officer 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 Hauptziel eines RO ist es, den Teilnehmer sicher und unterstützend durch die Stage zu führen und eine Autorität auf allen Gebieten der Waffensicherheit zu sein, jederzeit und überall.

Range Officers Motto: Der Zweck eines RO besteht darin, den Schützen sicher und unterstützend durch die Stage zu führen.

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

ASSIST (Unterstützen)

Als RO bist du da, den Schützen zu unterstützen. Du wirst bemerkt haben, dass das Word „bestrafen“ nicht erscheint aber das Wort „unterstützen“ schon. Das heißt nicht, dass du nicht aufgefordert bist, Strafen zu vergeben, wenn diese angebracht sind, aber das ist **NICHT** deine erste Priorität. Du bist da, um Sicherheitsverstöße zu verhindern, bevor sie geschehen.

Den Schützen zu unterstützen kann viele Formen annehmen. Einige der besten Wege wie Du dies erreichen kannst sind:

Informationen. Die beste Möglichkeit, den Schützen zu unterstützen ist, ihm gleichbleibende vollständige Informationen über die Stage zu geben, wie zum Beispiel die Startposition, die Schussanzahl für jede Waffe, wo die Waffen abzulegen sind und den Ablauf der Stage. Die meisten Grundinformationen 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 weiß vielleicht nicht, dass er den Stuhl versetzen kann, um ihn an seine oder ihre Körpergröße anzupassen.

SEI BESTÄNDIG in dem, was Du sagst und wie du es sagst. Stelle sicher, dass immer nur ein RO die Fragen über die Stage beantwortet. Auf diese Weise werden dieselben Fragen immer gleichlautend beantwortet. Jede Posse muss dieselben Informationen auf dieselbe Weise hören. Lies die Stagebeschreibung immer Wort für Wort, so wie sie geschrieben ist, vor, egal ob du sie auswendig kennst oder nicht.

Ausrüstung des Schützen. Eine weitere gute Möglichkeit der Unterstützung 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 die erforderliche Ausrüstung dabei hat, um den Stagedurchgang zu absolvieren. Wenn du zum Beispiel weißt, dass der Schütze Schrotpatronen benötigt und du siehst sie nicht an ihm, frage einfach wo sie sind. Achte auch auf die Sicherheitsausrüstung. Wir wissen alle wie es ist, wenn man den ersten Schuss abgibt, nur um festzustellen, dass man seine Ohrstöpsel vergessen hat.

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 auf Schützen zu achten die heftig zittern, Sprachschwierigkeiten haben oder angesichts der Stageanforderungen ein wenig verloren wirken. Es könnte ratsam sein, den Schützen aufzufordern sich zu setzen und eine Weile zu warten, bevor er zu schießen beginnt.

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 erhalten oder eine unsichere Handlung auszuführen. Das ist das Merkmal eines wahrhaft guten Range Officers.

Einstellung. Die besten RO's haben die beste Einstellung. Wenn du deinen Job gut machst und zudem Spaß hast, dann wirst du feststellen, dass auch die Posse sich im Allgemeinen wohl fühlt. Du wirst zusätzlich feststellen, dass du mit geringerer Wahrscheinlichkeit die üblichen Konfrontationen hast und die Posse insgesamt effizienter arbeitet. Merke; es ist deine Einstellung, welche die Stimmung für das gesamte Match bestimmt.

Anleitung (Coaching). Dies 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“ und ihn bei jeder Aktion Anleitungen zu geben. Bedenke, dass manche Schützen es grundsätzlich nicht mögen Anleitungen zu bekommen. Es ist umsichtig vorher festzustellen ob jemand in der Posse ist, der nicht gecoacht werden möchte. Richtiges Coaching wird nicht als Einmischung des RO gewertet und ist deshalb nie ein Grund für einen Reshoot. Falsches Coaching, welches den Schützen behindert oder zu einem Ablauffehler führt, kann ein Grund für einen Reshoot sein.

SAFETY (Sicherheit)

Sicherheit, wie sie hier gemeint ist, hat nichts mit den Regeln an sich zu tun. Wenn wir darüber reden, den Schützen durch Unterstützung sicher durch den Stageablauf zu führen meinen wir „ohne Vorfall“. Ein Unfall oder Vorfall, welcher das Potential für eine Verletzung hat, ist eine große Sorge für alle, die der Gefahr ausgesetzt sind, einschließlich des Range Personals. Darum ist es ausgesprochen wichtig alles zu tun was nötig ist, um solchen Vorfällen vorzubeugen oder sie zu verhindern. Wie wird das erreicht?

1. Stage Design. Manche Stage Designs 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, er 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 (in Richtung Kugelfang) laufen muss.

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

2. 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 unsichere Handlung zu stoppen, aber du könntest in der Lage sein, den Vorgang durch verbale oder körperliche Einflussnahme zu verhindern.

3. 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 Misse zählen oder 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 schauen auf die Waffe kannst du feststellen, wohin die Waffe zeigt und normalerweise auch, welches Ziel der Schütze anvisiert. Das ist wichtig, falls du eine Ansage betreffend der richtigen Zielauswahl treffen musst. Durch das Beobachten der Waffe kannst du auch Fehlladungen erkennen, den Schützen warnen falls er oder sie kurz vor der 170 ° Sicherheitsgrenze ist oder den Schützen stoppen, falls es ein Problem mit der Waffe selbst gibt.

4. 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 in 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 dabei wirst "Am Schützen zu bleiben", aber denke daran, wenn dieser eine unsichere 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.

Dies sind nur einige der Möglichkeiten wie der RO Sicherheit in praktischer Form umsetzen kann.

RANGE OFFICER EINSTELLUNG

1. Sei höflich und rücksichtsvoll zu deinen Wettkampfgefährten. Sei nie übereifrig in deinen Aufgaben.
2. Sei immer standhaft aber fair.
3. Wenn du einen Wettkämpfer bestrafst, erlaube dir nicht vom ihm eingeschüchtert zu werden. Stehe deinen Mann und tue es auf professionelle Weise.
4. Sei kein „harter Hund“.
5. Sei hilfreich zum Teilnehmer – lerne, die erfahrenen von den neueren Schützen zu unterscheiden – du kannst Sie normalerweise aufgrund Ihres Auftretens und Selbstvertrauens unterscheiden. Falls erfahrenere Schützen etwas wissen müssen, fragen sie; falls Anfänger Hilfe oder Anleitung brauchen, gebe ihnen alles, was sie benötigen. Achte stärker auf neuere Schützen – vom Laden bis zum 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 das 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 sie so wie du sie 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, dich oder einen anderen Match-Offiziellen zu verärgern, zu beschimpfen oder mit ihm zu diskutieren. Sei regelfest und fair, aber falls der Schütze stur bleiben, streite nicht mit ihm. Dies ist ein Waffensport und kein Tennismatch! Streit zwischen Leuten mit Waffen ist nicht akzeptabel. Bringe derartige Verhaltensweisen umgehend dem Range Master und dem Match Director zur Kenntnis.
9. Lies das Regelwerk immer aus Sicht des Wettkampfteilnehmers.
10. Entscheide im Zweifelsfall immer für den Teilnehmer.

MATCH ABLÄUFE UND BEGRIFFE

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

- 1. Der Match Director** ist der Verantwortliche des gesamten Matches und hat sich zu versichern und ist verantwortlich dafür, dass qualifizierte Offizielle an allen Stellen des Turniers vorhanden sind.
- 2. Der Range Master** ist verantwortlich für alle Stages und beaufsichtigt sie. Er stellt sicher, dass qualifizierte Offizielle auf den Stages tätig sind. Er begutachtet alle Stages und versichert sich, dass sie so designed und aufgebaut sind, dass sie für alle, die Teilnehmer und die Offiziellen, einwandfrei funktionieren.
- 3. Posse Marshal / Posse Leader**

Der Posse Marshal kann nicht alle Range-Officer-Aufgaben selber erledigen. Aber er muss sicherstellen, dass RO-Zuteilungen erfolgt sind und die Regeln und Richtlinien befolgt werden. Es wird empfohlen, dass alle Posse Leader in diesem Basic Range Operations Course ausgebildet sind.

 - A) Er ist der Verantwortliche einer Posse und sollte dafür sorgen, dass alle Positionen besetzt sind um die Posse sicher und effizient durch jede Stage zu bringen.
 - B) Er versteht alle Stages, führt ein Stagebriefing durch 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 anderweitig 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 von drei Spottern. Es ist eine gute Idee, dazu Bandanas oder Stöcke zu haben, welche 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, **in Bezug auf Misse**, zu überstimmen, aber er kann die Spotter nach der Position der Misse befragen. Der Timer RO **hat meistens die bessere Sicht** um den Waffenlauf zu beobachten, was hilfreich bei der **Erkennung** von Randtreffern 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 beim Stage Ablauf 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 an einer falschen Position starten. Es gilt nicht als falsche Ausgangsposition wenn dem Schützen erlaubt wird, ohne ausreichend geladene Waffen oder ausreichend Munition am Mann zu starten.
- G) Der Timer Operator zählt keine Misse, aber er achtet auf unsichere Handlungen des Schützen, die korrekte Zielerfassung und den richtigen Stage Ablauf. Wenn möglich zählt er zusätzlich die abgegebenen Schüsse. Wie auch immer, der Timer RO befindet sich meistens in der besseren Position um über Misse oder Treffer zu bestimmen, wenn dies in Frage steht.
- H) Der Timer RO hält den Timer in einer Weise die sicherstellt, dass die letzten auf der Stage abgefeuerten Schüsse aufgenommen werden. Das ist besonders wichtig, wenn die letzte Waffe auf der Stage ein Gewehr ist, **was immer als schlechtes Stagedesign betrachtet wird**, da Gewehr Schüsse meistens nicht laut genug sind um auf dem Timer verlässlich aufgenommen zu werden.
 - I) Denke nicht, dass du im Laufe des Stage Durchganges jeden Schuss auf dem Timer aufnehmen musst. Stelle sicher, dass der letzte Schuss aufgenommen wird. Das ist derjenige der zählt, aber es ist besser, so viele Schüsse wie möglich aufzunehmen, falls eine Waffenstörung auftritt.
- J) Wenn die Stage einmal beginnt bleibt der Timer RO im Abstand einer Armlänge zum Schützen bis die Stage beendet ist. **Dann verkündet er umgehend dem Schützen seine Zeit.** Wenn möglich sollte jede Waffe, in der sich noch eine Patrone befindet, auf der Stage in sicherem Zustand gebracht werden. 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 Misse ab und /oder die Ablauffehler und teilt diese Zahlen dann dem Score Keeper und dem Schützen mit lauter, deutlicher Stimme mit.
- L) Es liegt bei den Aufgaben des Timer RO, sicher zu stellen das mindestens zwei von den drei Spottern bei den Misse übereinstimmen. Der Timer RO sollte, in Bezug auf Ablauffehler und/oder Sicherheitsverstöße, die Aussagen der Spotter, sowie persönliche Beobachtungen während der Stage, in Betracht ziehen. Das letzte Wort bei der Bestimmung von Strafen hat der Timer RO.
- M) 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 dafür, dass die Posse auf jeder Stage in der vorgesehenen Zeit liegt und beschäftigt bleibt.
- B) Die Hauptaufgabe des XP Officer besteht darin, den nächsten Schützen – auch genannt den „On-deck“ Schützen – rechtzeitig an die Feuerlinie zu rufen. Der XP Officer stellt sicher,

dass der Schütze bereit ist, den Stage Ablauf verstanden hat und sich mit Waffen und Munition umgehend und so zügig wie möglich zur Feuerlinie begibt.

- C) Das Folgende stellt einen Leitfaden 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.
 - 2) Wenn der Schütze an der "On-deck" Position erscheint, stellt der XP Officer folgende Fragen und unterstützt den Schützen mit geeigneten Antworten:
 - Hast du den Stageablauf verstanden?
 - Hast du irgendwelche Fragen bezüglich der Stage?
 - 3) Der XP Officer sollte sich nicht auf unnötige Konversation mit dem „On-deck“-Schützen einlassen, um ihm die Möglichkeit zu geben, sich mental auf die Stage vorzubereiten.
 - 4) Wenn der XP Officer denkt, dass der "On-deck" Schütze bereit ist, sollte er/sie seine Aufmerksamkeit auf die **Stage** richten.
Sobald die Range klar ist, 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 Posse Mitglied sein, aber die besten Ergebnisse erreicht man mit einem Berm Marshal oder Stage Driver auf diesem Posten, wenn das möglich ist.
- E) Die "On-deck" Position sollte ein tiefer Tisch neben dem Ladetisch sein, um die Langwaffen des "On-deck" Schützen aufzunehmen. Ebenfalls ist es eine gute Idee eine Kopie des Stage Szenarios an der "On-deck" Position zu hinterlegen.
- F) Der XP Officer zählt keine Misse, stellt keine Ziele auf, schreibt nicht auf, bedient den Timer nicht und sammelt keine Hülsen auf.
- G) Der XP Officer hilft bei der Einteilung der Zielaufsteller und (falls erlaubt) Hülsensammler.
- H) Nicht alle Wettkämpfe profitieren von einem XP Officer, aber die meiste Zeit bei einem Match geht dadurch verloren das sich der nächste Schütze zur Feuerlinie begibt und seine Waffen positioniert. Wenn der XP Officer richtig eingesetzt wird, kann er pro Schütze bis zu 30 Sekunden einsparen, dadurch bleibt mehr Zeit für Gemeinsamkeiten nach dem Ende des Schießens.

7. Score Keeper

- A) Score Keeper dürfen niemals die Stage Zeit für ein Familienmitglied aufschreiben.
- B) Er ruft die Reihenfolge der Schützen auf und nimmt die Zeiten und Strafen auf wie er sie vom Timer RO erhält. Falls bei den Instruktionen für die Zeitaufnahme verlangt, 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) 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 Misse gibt, schreibe nicht einfach „5“, weil das als 5-Sekunden-Strafe missverstanden werden kann. Wenn es 1 Miss gibt, schreibe nicht „5“ und denke, jemand wird das als 5 Sekunden verstehen. Es könnte als 5 Misse gelesen werden und zu 25 Sekunden addiert werden. Am besten man schreibt 1/5, 2/10 oder 3/15 für Misse und 1/10 für einen Ablauffehler.

- E) Der Wettkampfteilnehmer sollte, wenn er die Feuerlinie verlässt, sich immer seiner Misse und Strafen bewusst sein. Er hat das Recht dies zu wissen damit, sobald er die Feuerlinie verlässt und seine Waffen entlädt, Zeitaufschläge nicht in Frage gestellt werden.

8. Spotter

- A) Dürfen niemals für ein Familienmitglied spotten.
- B) Haben die Aufgabe, die Schüsse und Misse zu zählen und zu prüfen ob die Ziele 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, da 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 dieses zu sehen oder schnell genug zu reagieren.
- C) Spotter sollten immer in einer Position stehen, von der sie alle Ziele der Stage sehen können. Auf jeder Seite des Schützen sollte mindestens ein Spotter stehen.
- D) Spotter stellen Misse, wenn möglich, auf beide Arten - visuell und akustisch - fest.
- E) Spotter geben im Zweifel dem Schützen immer den Vorteil. Spotter sollten auch die Beobachtungen und Hinweise des Timer RO in Betracht ziehen was Treffer und Misse angeht, da der Timer RO immer in der Nähe des Schützen steht.
- F) Es sollten immer drei Spotter sein – die Mehrheit (zwei von drei) hebt den Gleichstand, in Bezug der Misse, auf. Wie zuvor erwähnt, sind Halstücher oder Stöcke eine gute Möglichkeit zur Erkennung der Spotter.
- G) Denke daran, der Timer RO ist nicht dazu da, die Schüsse und Misse zu zählen. Seine Hauptaufgabe besteht darin, den Schützen sicher und unterstützend durch die Stage zu führen und seine Erinnerung kann beeinträchtigt werden, wenn etwas Außergewöhnliches passiert oder er damit beschäftigt ist, einen unerfahrenen Schützen durch die Stage zu führen.
- H) Es ist die Aufgabe des **Timer RO**, das wenigstens zwei der drei Spotter, in Bezug auf **Misse**, übereinstimmen.

9. Lade-/ Entladetisch Officer

- A) Ladetisch Officer (Lade RO) sind verantwortlich dafür visuell zu überprüfen, dass alle Feuerwaffen ausschließlich mit der für den Durchgang vorgesehenen Anzahl Patronen geladen werden. Sie zählen, zusammen mit dem Schützen, die im Gewehr 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 auf leeren Kammern liegen. Am Ladetisch muss es dem Schützen erlaubt sein, die nötigen Korrekturen vorzunehmen, um sicher zu stellen, dass keine Patrone unter dem Schlagbolzen liegt und die Hämmer vollständig unten und auf leeren Kammern liegen, ohne dass dafür ein Verstoß gewertet wird. Eine Schussabgabe am Ladetisch ist ein Match DQ. Das Verlassen des Ladetisches mit einem nicht völlig entspannten Hahn auf einer leeren Kammer oder einer Patrone vor dem Schlagbolzen jedweder Waffe ist eine Stage Disqualifikation.
- C) Der Ladetisch ist für den Lade RO auch ein guter Platz, die Ausrüstung des Schützen zu beobachten, insbesondere seine Waffen, um regelwidrige Modifikationen festzustellen. Eine Bemerkung des Lade RO kann den Schützen vor einer peinlichen Disqualifikation an der Feuerlinie bewahren. Auf jede regelwidrige äußerliche Veränderung der Waffe, die am Ladetisch auffällt, ist der Schütze aufmerksam zu machen und sie ist vor dem Schießen zu korrigieren, sofern das noch möglich ist.

- D) Es ist eine gute Angewohnheit, wenn der Lade RO den Schützen fragt, ob er die Stage verstanden hat. Erklärungen am Ladetisch zu dieser Frage verhindern, dass diese an der Feuerlinie an den Timer RO gestellt werden und verhindern unnötige Verzögerungen.
- E) Die Lade RO's stellen sicher, dass die sichere Richtung der Waffenmündungen beachtet und strikt eingehalten werden, wenn der Teilnehmer sich am Lade- oder Entladetisch befindet, ebenso während er sich auf dem Weg vom und zum Lade- oder Entladetisch befindet.
- F) Am Entladetisch sollen die Teilnehmer alle ihre Feuerwaffen entladen und der Entlade RO hat alle Kammern zu inspizieren um sicherzustellen, dass diese leer sind. Gewehre und Flinten werden durchrepetiert, damit festgestellt werden kann, dass ihre Kammern und Magazine leer sind.
Alle Revolver, die zur Feuerlinie gebracht werden, müssen kontrolliert werden, egal ob sie benutzt wurden 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 direkt zur Feuerlinie oder Expeditor Position.

Denke daran: Die Haupt 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 und Entladung ihrer Waffen sicherstellt. Die Lade- und Entlade-RO's sind schlicht und einfach eine zusätzliche Sicherheitsmaßnahme. Ein Wettkampfteilnehmer darf nie einem Lade-RO die Schuld für eine nicht korrekt geladene Waffe geben und niemals wird diese Behauptung ein Grund dafür sein Strafen zu erlassen.

10. Stage Driver/ Stage Marshal/ Berm Marshal

Die Hauptverantwortung eines Stage Marshals besteht darin, die Einheitlichkeit zwischen den Posen zu gewährleisten und die Posen innerhalb des Zeitrahmens am Laufen zu halten. Um dies zu schaffen sollten die folgenden Abläufe befolgt 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 Posse Pflichten organisieren, wie sie in den SASS RO-Kurs-Materialien aufgelistet sind. Stelle sicher dass jede Posse Ihren Posse Marshal kennt und jeder Posse Marshal alle zu erfüllenden Posse Aufgaben besetzt.

Wenn von den Matchoffiziellen eine Aufgabenliste zur Verfügung gestellt wurde, Sorge dafür dass diese Liste weiter zum Posse Marshal, als seine persönliche Bezugsquelle für das Match, gereicht wird. Beantworte evtl. Fragen zwecks irgendeiner der Posse Aufgaben. Falls nötig, unterstütze die Posse-Helfer durch Erläuterung der Aufgaben eines jeden Helfers innerhalb der Posse, damit die Posse in der Zeit bleibt und effizient funktioniert.

Bevor die Posse zu Schießen beginnt mache folgendes:

- Checke den Posse Zeitablaufplan 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 Auswertzettel (score sheet) der jeweiligen Stage.
- Lese das Szenario und die Stagebeschreibung vor, umschreibe sie nicht.
- Nach dem Stagebriefing soll die Posse die Aufgaben an ihre Mitglieder verteilen.

- Wenn die Aufgaben verteilt sind, übergib die entsprechenden Materialien (Spotterstäbe, Timer, Requisiten usw.) an den Posse Marshal.
- Bevor Auswertzettel an den Schreiber ausgegeben werden, versichere Dich dass es die korrekten Zettel für die korrekte Posse sind.
- An diesem Punkt angelangt, lehne Dich zurück, entspanne und siehe den Schützen beim Schießen der Stage zu.

Wenn die Posse das Schießen der Stage abgeschlossen hat mache folgendes:

- Protokolliere die Zeit auf dem Posse Zettel im Score Buch auf der Stage.
- Bereite dich auf die nächste Posse vor indem Du sicherstellst dass der Timer funktioniert, die Stifte schreiben und die Stage komplett aufgebaut ist.

Der Stage Marshal hat nicht die Aufgabe, jede Bewegung des Schützen zu beobachten, aber er hat die Pflicht sicher zu stellen, dass jeder Schütze die Stage entsprechend der Beschreibung abschließt und dass alle es auf dieselbe Weise tun. Der Stage Marshal ist da, Kontinuität zu fördern, Kontroversen vorzubeugen, Diskrepanzen zu klären und alles Mögliche zu tun, die Possen im Zeitplan zu halten. Wenn das Match ein „Lost Brass“ Match ist (Hülsen werden nicht aufgesammelt) erinnere jede Posse daran, dass der Zeitplan es nicht erlaubt Hülsen aufzusammeln (ausgenommen Messing-Schrothülsen).

Es wird empfohlen das jeder Stage Marshal ein Absolvent der SASS RO Kurse ist und als dieser mit den Regeln und Leitfäden vertraut ist. Achte auf regelwidrige Ausstattung, Munition oder spezielle Anforderungen einer Schiessdisziplin und **erzwinge** die aktuellen SASS Regeln **exakt** wie sie geschrieben sind. Versuche nicht, weder liberal noch konservativ, **irgendwelche** Regeln zu interpretieren. Wenn ein Problem auftritt versichere dich das die Kommandostruktur befolgt wird indem Du das Problem zur Kenntnisnahme des RO und Posse Leader, für eine schnelle Lösung, bringst. Wenn das Problem nicht schnell und angemessen gelöst wird unterrichte den Range Master.

Zögere nicht den Range Master zu kontaktieren wenn es irgendwelche Fragen gibt. Jeder Range Master sollte ein aktuelles SASS Handbuch und alles an RO Bezugsquellen Material bei sich haben, für den Fall das ein Problem Nachforschungen erfordert.

RANGE BEFEHLE

Standard Range Befehle werden in nahezu allen etablierten Schiess-Sportarten verwendet. Es ist der effizienteste Weg für das Funktionieren eines Schiessbetriebes. Ebenfalls ermöglicht es allen Schützen aus der ganzen Welt, die Range Abläufe zu verstehen, auch wenn sie nicht fließend Englisch sprechen. Wir sagen nicht, dass du die Range Kommandos exakt Wort für Wort sagen musst, aber je genauer umso besser. Zum Beispiel: anstatt „Ist der Schütze bereit“ ist der Satz „Ist der Cowboy bereit“ zweifellos akzeptabel.

Nach allem, die Western Atmosphäre und der Geist unseres Spiels ermöglichen eine bunte Individualität.

Es gibt keinen Grund, warum Sicherheit, Effizienz und Spaß nicht alle nebeneinander bestehen können. 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 alle Fragen eines Schützen auf klare und immer die gleiche Weise. Gib einem Schützen nie das Gefühl er/sie würde gehetzt werden.
2. „**Ist der Schütze bereit?**“ ist normalerweise das 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 der Teilnehmer bereit sind wird er nur nicken und ist bereit das Kommando „Stand By“ zu hören. Wenn er eine Frage stellt, beantworte sie zu seiner Zufriedenheit. Wenn auch die Hauptaufgabe darin besteht den Schützen zu unterstützen, sollten Fragen bezüglich des Ablaufes der Stage an der Feuerlinie auf ein Minimum begrenzt werden. Wenn offensichtlich ist, dass er die Stage verstanden hat, sage noch einmal „Ist der Schütze bereit?“. Sag nicht einfach „Stand By“. Es ist besser wenn die Schützen sich komfortabel fühlen und ein Start-Rhythmus zu Ihrer Verfügung steht. Wir versuchen nicht, sie mit einem Startsignal zu überraschen. Hetze den Schützen nicht, jedoch liegt es manchmal beim Timer RO, die Dinge effizient zu halten.
3. „**Stand By**“ sollte immer das letzte gesprochene Wort sein, mit einer ein- bis drei- Sekunden Pause vor dem Startsignal, es sei denn, die Stage verlangt vom Schützen einen Satz zu sagen oder eine Requisite zu benutzen, bevor die Zeit startet. „**Sage deinen Spruch wenn Du bereit bist**“ kann außerdem genutzt werden, um dem Teilnehmer das Stichwort zu geben, die Stage selber zu starten. Das „Stand By“ Kommando sollte dennoch gegeben werden, wenn der Schütze seinen Satz gesagt hat.
4. „**Muzzle up. Please move to the Unloading Table**“/„Mündungen nach oben, bitte gehe zum Entladetisch“ sollte am Ende einer Schieß-Sequenz erfolgen. Oft hört der Teilnehmer auf zu denken – nach allem, sein Schiessproblem ist vorbei! Er benötigt einfach eine sanfte 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 mit geöffnetem Verschluss aufgenommen wurden und in eine sichere Richtung zeigen und der Schütze auf dem Weg zum Entladetisch ist. Es ist nun sicher um Hülsen zu sammeln und alles für den nächsten Schützen vorzubereiten.
6. „**Down Range**“ wird verwendet, bevor man die Schiessbahn betritt um Ziele wieder aufzustellen/reparieren.
7. „**Unload and Show Clear**“, das Kommando wird vom Entlade RO benutzt, wenn ein Teilnehmer zum Entladetisch kommt (betrifft alle Waffen, die mitgeführt wurden).
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 ein Schütze seine Langwaffe mit einem geschlossenen System ablegt. Falls der Schütze eine Waffe mit geschlossenem System ablegt, er aber zurückkehrt und die Waffe entlädt, bevor er die nächste Waffe benutzt, ergibt das keine Strafe, es sei denn es befindet sich eine scharfe Patrone in der Kammer, dann ist es eine Stage Disqualifikation.
2. „**Muzzle!**“ Dieses Kommando warnt den Schützen, dass seine Waffe sich kurz vor dem 170° Limit befindet und zurück zum Kugelfang gerichtet werden sollte.

3. „Cease Fire!" oder "Stop!" Falls zu irgendeiner Zeit eine unsichere Situation eintritt, wird der Timer RO umgehend "Cease Fire!" oder "Stop!" rufen. **Der Schütze hat augenblicklich das Feuer einzustellen und stehen zu bleiben. Absichtlich ein „Cease Fire“ oder „Stop“ Kommando zu ignorieren während sich der Schützen unter der Kontrolle eines CRO/TO befindet, führt zu einer Match Disqualifikation.**

4. "Yellow Flag". Auf Ranges an denen mehrere Stages parallel verlaufen und eine gemeinsame Feuerlinie ohne Trennwände benutzt wird, ist es manchmal notwendig down range zu gehen, um defekte oder fehlerhafte Ziele zu reparieren. Wenn einmal das "Yellow Flag" Kommando gegeben wurde, wird jede betroffene Stage, auf der ein Schütze bereits gestartet ist, diese Stage beenden. Sobald das Schießen auf allen Stages beendet ist, werden alle Waffen die sich in Gebrauch befinden, auf den Lade- und/oder Entladetisch abgelegt und die Teilnehmer „treten zurück“. Wenn alle Feuerwaffen sicher sind, wird jede Stage durch Zeigen ihrer eigenen „Yellow Flag“ ihre Zustimmung signalisieren. Wenn alle betroffenen Stages ihre „Yellow Flag“ zeigen, darf der auslösende RO „Down Range“ gehen.

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 Range Ablauf 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 Grund für den „Feuer einstellen!“ Befehl behoben ist, wird ein „**All Clear**“ Kommando gegeben, die roten Fahnen eingezogen und der normale Range Ablauf wieder aufgenommen. Jeder Schütze der während seines Stage Durchganges gestoppt wurde, bekommt ein Reshoot.

STAGE RICHTLINIEN

Stage Richtlinien oder Standard Range Verhalten ist eine Liste von Praktiken, von der erwartet wird das jeder Schütze sie kennt und auf jeder Stage befolgt. Diese Stage Vorgaben sollen in allen SASS-Matches befolgt werden, es sei denn, die Stagebeschreibung gibt etwas anderes vor.

1. Alle fallenden Schrotziele dürfen so lange beschossen werden, bis sie liegen.
2. Alle Fallziele (Flinte, Gewehr, Revolver) müssen fallen, um als getroffen zu gelten. Jedes Fall Ziel das noch steht, nachdem der Schütze die nächste Waffensequenz der Stage schießt, 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 flachen Oberfläche abgelegt werden, werden flach abgelegt, mit wenigstens der Hinterseite des Abzugsbügels innerhalb der Ablagefläche. 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 keine Stage mit Munition in der Hand starten.
6. Langwaffen werden entladen und mit ihrem Lauf in sichere Richtung zum Kugelfang abgelegt. Wenn der Verschluss einer Langwaffe sich nach dem entladen schließt, zeigt der Schütze nach dem Beenden der Stage dem Timer Operator die entladene Waffe. Niemand anderer als der Schütze darf die Langwaffe vor dem Öffnen des Verschlusses

und dem entladen bedienen. Entsprechende Strafen werden bei nicht entladener Langwaffe erteilt.

7. Revolver werden nach der Schiess-Sequenz geholstert.
8. Die Revolver werden entsprechend der Teilnehmer Kategorie gezogen und benutzt.
9. Wenn für den Schützen keine Startposition vorgegeben ist, soll er vollständig aufrecht, mit geholsterten Revolvern und den Händen an den Seiten, dastehen. Die Hände berühren nicht die Waffen.
10. Cowboy Port Arms wird folgendermaßen definiert: vollständig aufrecht stehend, den Hinterschaft der Langwaffe auf oder unterhalb der Hüfte. Die Laufmündung befindet sich an oder oberhalb der Schulter und die Langwaffe wird mit beiden Händen gehalten.

ANHANG A – RANGE SICHERHEITSREGELN

Alle Teilnehmer 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 Strafen.

Strafen für regelwidrige Ausrüstung werden nicht nachträglich vergeben. Wenn bei einem Schützen regelwidrige Ausrüstung festgestellt worden ist, wird keine Strafe für die bereits absolvierte(n) Stage(s) vergeben.

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

1. Jede Feuerwaffe ist mit Respekt zu behandeln! Das Richten der Mündung oder das Sweeping mit einer ungeladenen Waffe auf eine Person oder Personengruppe führt zu einer Stage Disqualifikation. Das Richten der Mündung oder das Sweeping mit einer geladenen Waffe auf eine Person oder Personengruppe führt zu einer Match Disqualifikation. Das Hantieren von Waffen außerhalb der Feuerlinie sollte vermieden werden, aber falls nötig, sich auf die Sicherheitszonen beschränken.
2. Das sichere Hantieren mit den Waffen liegt in der Verantwortung des Schützen. Es gilt stets die 170° Regel. 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 jeder Stage transportiert werden. Alle Feuerwaffen, die bei einem Match transportiert werden, müssen Kammern und Magazine ungeladen und die Systeme geöffnet haben. 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 Gun cart zu den Ladetischen gebracht wird, nicht sweepen. Die Mündungen aller Langwaffen müssen die sichere Richtung (in der Regel nach oben und ein wenig Richtung Kugelfang) auch auf dem Rückweg vom Entladetisch beibehalten. Ein geholsteter Revolver (geladen oder ungeladen), mit dem Hammer vollständig 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. Ein Unterlassen der sicheren Mündungsrichtung, auch wenn niemand gesweept wird, ist Grund für eine Stage Disqualifikation und bei Wiederholung Match Disqualifikation.

3. Alle Feuerwaffen bleiben ungeladen, ausgenommen unter der direkten Beobachtung einer befugten Person an der Feuerlinie oder in den ausgezeichneten Lade- und Entladezonen. **MERKE: Perkussionsrevolver Schützen müssen sicherstellen, dass sie während des Ladens die sichere Richtung der Mündung beibehalten und dass alle mit Zündhütchen versehenen Kammern abgeschossen, oder von Zündhütchen befreit wurden, bevor sie die Entladezone verlassen. Es ist nicht zulässig, Zündhütchen mit dem Hammer des Revolvers auf die Pistons zu setzen. Einige RO's verlangen, dass die Perkussionsrevolver vor dem Verlassen der Feuerlinie „entladen/leer geschossen“ werden. **Nicht Befolgen der Lade- und Entladeprozeduren wird mit einer Stage Disqualifikation geahndet. Das Verlassen des Entladetisches, ohne alle Feuerwaffen entladen zu haben, ist ein Verstoß gegen die Entladeprozedur und ergibt eine Strafe, welche für diejenige Stage verhängt wird, auf welche 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, Sicherheitsrast oder Pin des Zylinders zwischen den Kammern liegen, so dass der Hammer nicht auf einer scharfen Patrone/Zündhütchen liegt. Alle Waffen werden entsprechend der Stage Anforderungen geladen. Wenn eine Stage das "Nachladen" einer Patrone fordert, kann die sechste Kammer des Perkussionsrevolvers am Ladetisch befüllt werden und dann "unter Zeit" das Zündhütchen gesetzt werden, entweder bevor der erste Schuss abgefeuert wird oder nachdem der letzte Schuss abgefeuert wurde. Das komplette Nachladen von Perkussionsrevolvern wird gehandhabt, indem ein geladener nicht gezündeter Revolver auf der Stage abgelegt wird oder eine gefüllte Trommel ausgetauscht und „unter Zeit“ mit Zündhütchen bestückt wird. Das Laden eines Revolvers zu seiner maximalen Kapazität, mit dem Hammer auf einer scharfen Patrone und/oder Holstern, oder auf der Stage ablegen, führt zu einer Stage Disqualifikation.
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. Dies trifft **NICHT** zu, wenn an der Feuerlinie geladen oder nachgeladen wird.
6. Revolver kommen am Ende der Schießsequenz zurück ins Leder (Holstern) mit dem Hahn auf einer abgeschossenen Hülse oder einer leeren Kammer, es sei denn, die Stagebeschreibung verlangt ausdrücklich etwas anderes, z. B. „gehe zur nächsten Position und lege die Waffe auf dem Tisch oder der Requisite ab“. Eine Schießsequenz wird definiert als das Schießen mit einer Waffenart bevor die nächste Waffenart eingesetzt wird. (Gunfighter können wählen; 5 Schüsse abgeben, ihre geladenen Revolver sicher ablegen, Hämmer auf einer abgeschossenen Patrone, dann eine andere Waffe schießen, die Revolver wieder aufnehmen, die Schießsequenz beenden und dann holstern.)
7. Das Entspannen (De-Cocking) darf nicht durchgeführt werden um eine Strafe zu vermeiden nachdem zur falschen Zeit oder an der falschen Position gespannt worden ist und wenn bereits eine Patrone abgefeuert wurde. **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 (dies erfordert eine positive

Aufforderung oder Bestätigung durch den Timer RO an den Schützen). Die Strafe für De-Cocking ist eine Stage Disqualifikation.

8. Wenn ein Revolver einmal gespannt ist, muss die Patrone darunter abgeschossen werden, um ihn wieder in einen sicheren Zustand zu versetzen. Wenn ein Gewehr einmal gespannt ist, muss die Patrone darunter entweder abgefeuert oder der Verschluss geöffnet werden um die Waffe wieder in einen sicheren Zustand zu versetzen. Schrotpatronen können, ohne Strafe, herausgenommen werden, um die Waffe wieder in einen sicheren Zustand zu versetzen.
9. Wenn eine Feuerwaffe außerhalb der richtigen Reihenfolge oder von der falschen Position abgefeuert 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 Patrone nachgeladen werden, um eine Miss-Strafe (die gefürchtete Doppelstrafe von Ablauf und Miss) zu vermeiden. Das bedeutet nicht, dass der Schütze einen Revolver oder ein Gewehr auch sonst jederzeit nachladen darf, um ein Miss zu vermeiden.
Nicht abgeschossene, herausrepetierte Langwaffenpatronen dürfen ersetzt werden.
10. Versehentlich nicht abgeschossene Patronen in einem Revolver sind ein Miss, außer die Patrone liegt unter dem Hammer, dann ist es eine Stage Disqualifikation.

11. Ein sicherer Zustand der Waffen während des Stage Ablaufs liegt unter folgenden Voraussetzungen vor:

- Revolver:

- sicher in der Hand des Schützen, beim Holstern und sicher um die Hand des Schützen zu verlassen:
 - Hammer vollständig auf der leeren Kammer liegend
 - Hammer vollständig auf einer abgeschossenen Patrone liegend (evtl. nicht von Anfang an in diesem Zustand abgelegt, aber evtl. wieder abgelegt (restaged))
 - Während die o.g. Einschränkungen gelten, gibt es zusätzliche Hinweise für Gunfighter. Wenn „Gunfighter Stil“ geschossen wird, **darf der Gunfighter die Revolver nicht mit der Absicht holstern, danach eine weitere Revolver Sequenz zu schießen.** Einmal gespannt müssen alle Patronen abgefeuert werden, bevor geholstert werden darf, es sei denn, die Revolver wurden zur falschen Zeit gezogen oder es liegt eine Revolver- oder Munitionsstörung vor. Das Stage Design kann einem Gunfighter schießenden Wettkampfteilnehmer erlauben, die Revolver zwischen zwei Waffen Sequenzen, abzulegen und wieder aufzunehmen.

- Gewehr:

- sicher um die Hände des Schützen zu verlassen:
 - ungeladen
 - Hammer vollständig auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Patrone liegend, System geschlossen (abgelegt für weitere Benutzung)
- sicher wenn mit Gewehr in der Hand fortbewegend:
 - Hammer vollständig auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Patrone liegend, System geschlossen
 - System offen, Patrone auf Zubringer oder in der Kammer

- Schrotflinte:

- Sicher die Hände des Schützen zu verlassen:
 - ungeladen

- sicher wenn mit Flinte in der Hand fortbewegend:
 - System offen, Patrone in Kammer oder auf Zubringer
 - Hammer vollständig auf leerer Kammer(n) oder abgeschossener(n) Patrone(n) liegend, 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 „Bewegen“ beim Basketball. Sobald die Waffe gespannt ist, muss ein Fuß an seinem Platz auf dem Boden bleiben, bis die Waffe wieder sicher ist.

Mit den Füßen zu „Scharben“ um die Balance zu halten oder die Körperhaltung zu korrigieren ist erlaubt solange der Schütze seine Position nicht verlässt.

Das heißt bei Revolvern, du darfst dich fortbewegen, die Waffe ablegen oder wieder holstern, wenn der Hammer auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Patrone liegt. Du darfst dich mit einem Gewehr oder einer Flinte fortbewegen, wenn das System offen ist oder der Hammer auf einer leeren Kammer(n) oder abgeschossenen Patrone(n) liegt. Das Schießen während der Bewegung ist ausdrücklich nicht erlaubt. Strafe=SDQ. Wenn das Gewehr zur weiteren Benutzung abgelegt wird (restaged), muss das System geschlossen sein und der Hammer entweder auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Patrone liegen.

13. Jede Schussabgabe, welche zwischen 1,5 und 3 Metern vor dem Schützen den Boden oder eine Stage Requisite trifft, während er sich an der Feuerlinie befindet, führt zur Stage Disqualifikation. Jede Schussabgabe, welche weniger als 1,5 Meter vor dem Schützen den Boden oder eine Stage Requisite trifft während er sich an der Feuerlinie befindet, jede Schussabgabe in der Lade- oder Entladezone, jede Schussabgabe außerhalb der Feuerlinie und jede Schussabgabe, welche als unsicher einzustufen ist, führt zur Match Disqualifikation.

Beachte: Match Directoren haben die Handlungsfreiheit verschiedene Requisiten so zu stellen, dass die Schützen sie umgehen oder an ihnen vorbeischießen müssen. Der Match Director kann diese Requisiten als "Verbrauchsmaterial" oder "Schießbar", also ohne Strafen, erklären.

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

15. Ein Schuss über die Stageumrandung/ Kugelfang/ Seitenwall ist immer eine schlechte Idee, aber es kann bei manchen Ranges schlimmer sein als bei anderen. Örtliche Wettkampfgelände legen die entsprechende Strafe fest, bis hin zur Match Disqualifikation.

16. Gewehre können mit geladenem Magazin, geschlossenem System und Hammer vollständig auf der leeren Kammer liegend (nicht in der Sicherheitsrast) abgelegt werden, solange der Lauf in eine sichere Richtung zeigt – innerhalb der 170° Zone, 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.

17. 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 gibt etwas anderes vor. Schrotflinten dürfen geöffnet und die Patronen entnommen werden ohne dass es Strafen dafür gibt. Bei Hahnflinten ist es erlaubt, die

Hähne vor Beginn der Stage zu spannen, egal ob sie abgelegt werden oder in der Hand des Schützen verbleiben. Das Spotten ist sehr schwierig, wenn beide Läufe einer Doppelflinte gleichzeitig abgeschossen werden, darum sollten Stages nicht so designed werden, dass sie Double Taps für Schrotflinten beinhalten.

18. Langwaffen werden entladen und mit den Läufen in sichere Richtung abgelegt. Eine 10 Sekunden Minor Safety Strafe wird vergeben, wenn die Waffe nicht entladen ist. Dieser Zustand darf korrigiert werden, bevor der nächste Schuss abgefeuert wird. Wenn die Langwaffe die letzte Waffe auf der Stage ist, muss sie entladen 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.

Beispiele:

- A. Der Schütze kehrt zur Langwaffe zurück, entlädt diese bevor er die nächste Waffe abfeuert und es befindet sich keine SCHARFE Patrone in der Kammer -- KEINE STRAFE.
- B. Der Schütze kehrt zur Langwaffe zurück, öffnet sie nach Beenden der Stage und eine leere Hülse wird herausrepetiert oder befindet sich in der Kammer -- Minor Safety Violation.
- C. Der Schütze kehrt zur Langwaffe zurück, öffnet sie und eine scharfe/nicht abgeschossene Patrone wird heraus repetiert oder befindet sich in der Kammer -- Stage DQ für eine Langwaffe welche die Hand des Schützen verlassen hat, mit dem System geschlossen,

Hammer gespannt und eine scharfe Patrone in der Kammer. In diesem Fall gibt es keine Möglichkeit zurück zu gehen um die Waffe zu öffnen, bevor die nächste Waffe benutzt wird, -- **die Strafe tritt in dem Moment ein, wo die Waffe die Hand des Schützen verlässt.**

Sollte jemand anderer als der Schütze das System der Langwaffe öffnen, wird jede Strafe die entstanden wäre, trotz allem angewendet.

19. Eine zurück gelassene scharfe Patrone in der Kammer führt zu einer Stage Disqualifikation. Eine zurück gelassene scharfe Patrone im Magazin oder auf dem Zubringer, sowie eine leere Patrone in der Kammer, Magazine oder auf dem Zubringer in der Waffe in der sie geladen wurde, führt zu einer 10 Sekunden Minor Safety Strafe. Waffen mit Störungen, die noch Patronen enthalten, ergeben keine Strafen, solange die Störung angemeldet und die Waffe sicher gemacht wurde (dem RO ausgehändigt oder auf 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.
20. Alle Schützen müssen mit ihren Waffen eine Grundkenntnis und Vertrautheit aufweisen. Während monatliche Club Matches zweifellos eine exzellente Trainingsmöglichkeit darstellen, sind SASS-Matches nicht das geeignete Forum, um die Grundbegriffe des Umgangs mit Feuerwaffen zu lernen. Grundlegende Ausbildung in der Sicherheit und Vertrautheit mit Feuerwaffen werden besser unter Nicht-Wettkampfbedingungen erlernt. SASS-Matches können dann genutzt werden, um bereits erlernte Fähigkeiten auszubauen.
21. SASS-affiliated Wettkämpfe sind keine Schnellziehwettkämpfe. Jegliche unsichere Waffenhandhabung im Verlauf des Ziehens aus dem Holster oder „fanning“ führen zu einer Stage Disqualifikation. Ein zweiter Verstoß führt zu einer Match Disqualifikation. MERKE: „Slip-hammering“ ist nicht dasselbe wie „fanning“ und ist erlaubt.

22. Wenn Cross-Draw und Schulterholster auch erlaubt sind, repräsentieren sie doch ein beträchtliches Risiko für die Sicherheit. Kein Holster darf beim Tragen von der Vertikalen mehr als 30° abweichen. Extreme Vorsicht muss ausgeübt werden, wenn eine Feuerwaffe aus Cross-Draw oder Schulter Holstern gezogen, oder zurückgesteckt wird. Der Benutzer muss seinen Körper, wenn nötig, "drehen", um sicher zu stellen das die Mündung nie die 170° Sicherheitsregel, während des Vorgangs, verletzt. (BEACHTE: Die 170° Sicherheitsregel bedeutet, dass die Mündung der Feuerwaffe immer in Richtung Kugelfang, +/- 85° nach jeder Seite, zeigt. Falls ein Teilnehmer der Verletzung des 180° Sicherheitsbereiches nahe kommt, ist die 170° Regel gebrochen und der Teilnehmer begeht den Verstoß). **Die Einschränkungen für den Verstoß des 180 Grad Winkels downrange zählt für ALLE HOLSTER und METHODEN des ZIEHENS/HOLSTERN. Die folgende Berücksichtigung zählt für ALLE Typen/formen von Holstern, von abgeschrägten straight über cross draw bis zu Schulter/Huckleberry Holstern. Die Mündung eines Revolvers darf beim ziehen aus dem Holster 180 Grad nach unten zeigen aber MUSS dann sofort innerhalb der 170 Grad Zone downrange gebracht zu werden. (und umgekehrt beim zurück Holstern)**

Es ist ebenfalls wichtig darauf zu achten, dass während des Schießens dem Schützen die Möglichkeit gegeben ist, Revolver aus **erlaubten/regelkonformen** Holstern zu ziehen und zu holstern und die Möglichkeit, vertikal abzustellende Doppelflinten aufzunehmen, ohne dass eine Strafe daraus resultiert. Jede Waffe, welche die 170°-Regel bricht, führt zu einer Stage Disqualifikation.

23. Bewegung ist nicht erlaubt mit einer geladenen gespannten Waffe. Bewegung wird definiert wie die „Bewegung“ beim Basketball. 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 resultiert in eine Stage Disqualifikation, der 2. Verstoß in eine Match Disqualifikation. Dies schließt das Verlassen des Ladetisches mit einer gespannten, geladenen Waffe, mit ein. Das Schießen während der Bewegung ist ausdrücklich nicht erlaubt. Strafe=SDQ.

Mit den Füßen zu „Scharben“ um die Balance zu halten oder die Körperhaltung zu korrigieren ist erlaubt solange der Schütze seine Position nicht verlässt.

24. Jede ungeladene Waffe, die während der Stage fallen gelassen wird, führt zu einer Stage Disqualifikation. Gefallene ungeladene Waffen außerhalb des Standes werden nicht bestraft. Dem Schützen ist es verboten, eine heruntergefallene Waffe aufzuheben. Der RO wird die Waffe aufheben, sie untersuchen, sie (wenn nötig) „entladen“, sie dem Schützen zurückgeben und die Strafe festsetzen. Eine fallen gelassene, geladene Waffe ist eine Match Disqualifikation. **Dies trifft NICHT für geholsterte Revolver zu welche im Holster verbleiben während die Ausrüstung versagt (z. B. Zerbrechen der Gürtelschnalle) und den Revolver/Patronen Gurt zum Fallen bringt. Der Schütze darf den Revolver/Patronen Gurt aufheben und die Stage ohne Strafen beenden. Oder nach dem Beenden der Stage den Gurt aufheben.**

Eine offene, leere Langwaffe, die nach dem Abstellen, wegrutscht, hinfällt und dabei die 170°-Regel nicht verletzt und niemanden swept, resultiert entweder in einer „Requisiten Fehler“ Ansage, oder ein 10 Sekunden Minor Safety Verstoß, je nach den Umständen.

Solange der Schütze Kontakt mit der Feuerwaffe hat, gilt sie als unter seiner Kontrolle. Keine Ansage sollte gemacht werden, bis die Waffe zur Ruhe kommt – wo immer das auch sein sollte. Dann bestimme den Zustand der Feuerwaffe im Ruhezustand und ob, oder ob nicht, die 170° Regel auf dem Weg zu ihrem Ruhepunkt gebrochen wurde, um die angemessene Strafe festzulegen (falls überhaupt).

25. Munition die vom Schützen während einer Stage, im Verlauf beim Laden oder Nachladen einer Waffe verloren oder herausrepetiert wird, darf **aufgenommen und verwendet werden oder, alternativ** vom Schützen "am Mann" ersetzt werden, oder von einer anderen Stelle, welche von der Stagebeschreibung **erlaubt** ist. Wird der Schuss nicht abgegeben wird dies **genau** wie ein Miss gewertet. **Fallen gelassene Patronen oder Patronen welche von Ihrem ursprünglichen Ladebereich auf eine Requisite „abgelegt“ werden dürfen verwendet werden solange das Aufnehmen dieser Patronen kein Verlust der Mündungsrichtung verursacht.**
26. Der Entlade RO MUSS alle Waffen kontrollieren, bevor sie die Stage verlassen. Gewehre müssen ihre Systeme für den Entlade RO durchladen und die Kammern kontrollieren lassen. Alle Revolver, egal ob sie während der Stage benutzt wurden oder nicht, müssen kontrolliert werden, einschließlich Perkussionsrevolver. Bei Schrotflinten müssen die Systeme geöffnet oder durchgeladen und die Kammern kontrolliert werden. Es ist erlaubt, eine oder mehrere Kammern eines Perkussionsrevolvers geladen zu lassen, solange die Zündhütchen von den Pistons entfernt werden.
27. Alkoholische Getränke sind auf der Range für alle Personen verboten, für Schützen, Gäste, Range Officer und andere, bis das Schießen für den jeweiligen Tag beendet ist und die Schusswaffen verstaut worden sind. Du musst auch spezifische Regeln einer Range in dieser Angelegenheit beachten und diese respektieren. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zu einer Match Disqualifikation.
28. Kein Schütze darf irgendeine Substanz einnehmen, die seine oder ihre Fähigkeit, mit absolut vollem Bewusstsein und völlig sicher teilzunehmen, beeinträchtigt. Beides, verschreibungspflichtige und nicht-verschreibungspflichtige Medikamente, die eine Schläfrigkeit oder andere körperliche oder geistige Beeinträchtigungen hervorrufen können, müssen vermieden werden. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zu einer Match Disqualifikation und Verweis von der Range.
29. Gehörschutz wird dringend empfohlen und Augenschutz ist in und um den Schießbereichen vorgeschrieben. Wenn kleine, historische Brillen auch großartig aussehen, so werden doch Schutzgläser gegen starkem Aufprall sehr empfohlen. Augenschutz ist für alle Schützen und Zuschauer in der direkten Sichtlinie von Stahlzielen vorgeschrieben.
30. Alle Lade und Entladevorgänge dürfen nur in den dafür vorgesehenen Zonen stattfinden.
BEACHTEN: Perkussionsrevolver Schützen müssen darauf achten, ihre sichere Laufrichtung während des Ladens beizubehalten und vor dem Verlassen der Entladezone alle Zündhütchen abgeschossen oder entfernt haben. Es ist nicht erlaubt, Zündhütchen mit dem Hahn der Waffe auf die Pistons zu setzen. Perkussionsrevolver dürfen nur in der Ladezone oder an der Feuerlinie mit Zündhütchen bestückt werden.
31. Dry firing (den Hahn spannen und dann den Revolver leer „abfeuern“) am Ladetisch ist nicht erlaubt und führt zur Stage Disqualifikation. Dry firing ist nur in gekennzeichneten

Sicherheitszonen erlaubt. Dry firing wird definiert als: die Waffe in Schießposition bringen, den Hahn spannen und den Abzug durchziehen als würde man die Waffe normal abfeuern wollen.

32. Nur registrierte Schützen dürfen Waffen tragen.
33. Wenn ein Schütze eine Waffenstörung hat, die nicht an 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 er die Feuerlinie/Entladezone mit der fehlerhaften Waffe verlässt, es sei denn unter direkter Aufsicht eines Match-Offiziellen.
34. Fehlerhaftes ablegen der **Schusswaffen** oder Munition an den vorbestimmten Positionen, geht zu Lasten des Teilnehmers und wird als **Ablauffehler** gewertet, außer der Schütze ist ohne Unterstützung in der Lage, dies zu korrigieren, während er die Stage „unter Zeitnahme“ vollendet.

Nicht genügend Munition zur Feuerlinie mit zu bringen um die Stage zu absolvieren ist **KEIN** Ablauffehler. (wird gewertet wie Misses für nicht abgefeuerte Patronen). In diesem Fall wird ein **Ablauffehler** nur gegeben, wenn Munition (ebenso wie Schusswaffen) nicht korrekt an einer vorgeschriebenen Position abgelegt wird (z. B. auf einer Ablage) und dies nicht, unter Zeitnahme und ohne Unterstützung, vom Schützen korrigiert wird.

Sobald der Schütze an die Stage gebunden ist (der erste Schuss abgefeuert wurde) muss der Schütze auf der Stage bleiben bis diese abgeschlossen ist und er am Entladetisch ankommt um seine Waffen zu entladen. Die Strafe für einen Verstoß ist eine Stage Disqualifikation.

Die Strafe für die Benutzung „regelwidrig erlangter“ 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 **genauso** gewertet wie ein Miss. Es wird KEINE Anpassung an die Stage Zeit gemacht.

35. Wettkampfteilnehmer müssen alle ihre Waffen an den vorgeschriebenen Entladezonen entladen und visuell kontrollieren lassen um sicherzustellen dass alle Kammern leer sind. Gewehre und Schrotflinten müssen durchrepetiert werden, um sicherzustellen, dass die Magazine leer sind. Alle an der Feuerlinie mitgebrachten Revolver, egal ob sie benutzt wurden oder nicht, müssen kontrolliert werden. Nur zwei Main-Match-Revolver dürfen zur Feuerlinie mitgeführt werden.
36. Teilnehmer, die in der vorgeschriebenen Ladezone mit nicht entladenen Feuerwaffen ankommen nachdem sie an diesem Tag bereits eine Stage geschossen haben, erhalten eine Stage Disqualifikation für die vorherige absolvierte Stage.
37. Teilnehmer dürfen die vorgeschriebene Ladezone nicht mit einer geladenen Feuerwaffe verlassen, es sei denn sie begeben sich zur Feuerlinie als nächster Starter.
38. Persönliche Konflikte WERDEN NICHT toleriert.

RANGE ABLAUF ZUSAMMENFASSUNG

1. Es wird erwartet, dass die RO's die grundlegende Verantwortung zur Beobachtung und Beseitigung aller sicherheitsrelevanten Angelegenheiten, die in der Lade- und Entladezone und der Feuerlinie stattfinden, übernehmen.
Die Chief Range Officer legen die endgültigen Strafen und Zeiten fest. Gebührende Sorgfalt und Gewissenhaftigkeit des Schützen wird bei der Bestimmung, ob ein Verstoß vorliegt oder nicht, in die Entscheidung einbezogen, auch auf Grundlage solcher Faktoren wie Range Ausstattung oder Fehlfunktionen von Requisiten.
2. Für den 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 (Range Master oder Match Director) zu verlangen, um die Entscheidung zu überprüfen. Die Entscheidung des RO kann nur im Falle einer Regelauslegung oder Regelgrundlage überstimmt werden.
Auf Jährlichen Matches und darüber sollte der Match Director eine Anzahl von Territorial Governors zusammenrufen, um die Meinung des Schützen zu hören und ein Urteil zu bilden. Drei TG's (Mehrheitsbeschluss) werden vorgeschlagen, möglichst keiner von ihnen sollte aus der Heimat des Schützen sein. Der Match Director leitet die Anhörung und hält sich bei der Abstimmung zurück.
Gebühren können für das Einreichen eines Protestes erhoben werden, um leichtfertige Proteste zu vermeiden. Die Gebühren werden manchmal erstattet, wenn dem Protest zugestimmt wird.
3. **Minor Safety Verstöße** die während des Stage Durchgangs vorkommen und keine Personen gefährden, werden mit einer **10 Sekunden-Strafe**, welche zu der Zeit des Schützen auf dieser Stage addiert werden, geahndet. "Minor" Safety Verstöße sind Vorfälle wie z. B. **leere oder scharfe Patronen im Magazin oder auf dem Zubringer der Langwaffe zu belassen in der sie geladen wurden, oder den Hahn eines Revolvers spannen bevor dieser die 45 Grad Richtung Kugelfang erreicht hat.**
4. **Major Safety Verstöße** führen zur Disqualifikation des Schützen von der Stage oder vom Match. "Major" Verstöße umfassen: eine fallen gelassene Waffe, eine Schussabgabe welche unsicher ist oder eine Schussabgabe welche weniger als 3 Meter vom Schützen einschlägt, Verstoß der 170 ° Sicherheitsregel, "sweeping" einer Person mit der Laufmündung einer Feuerwaffe und vergleichbare Handlungen welche ein hohes Risiko für Verletzungen haben. **Zwei (oder mehr) Stage DQ Verstöße resultieren in ein Match DQ (auch auf derselben Stage). Dies trifft NICHT für eine einzelne Aktion zu welche mehrere Strafen beinhaltet (d. h. die 170° Regel mit einer ungeladenen Feuerwaffe brechen UND gleichzeitig jemanden sweepen.)** Es gibt Sachverhalte wo ein einziger Major Safety Verstoß zu einer **Match Disqualifikation** führt. (Siehe Anhang für Auflistung von Strafen)
5. Ein sicherer und fester Platz sollte für jede Stage zur Verfügung stehen, um die Feuerwaffen des Schützen zu positionieren und ist zwingend zu nutzen. Ob sie zur Verfügung stehen oder nicht, es liegt in der **Verantwortung des Schützen** auf angemessene Sorgfalt beim Ablegen der Waffe zu achten. Wenn die Waffe hinfällt soll der RO die Schuld ermitteln: entweder **Requisiten Fehler oder Sicherheits Verstoß**, wie auch immer **angebracht**.

RESHOOTS / RESTARTS

SASS Matches oberhalb des Club-Levels sind keine "Fun-Matches". Sobald der erste Schuss down range gegangen ist, ist der Schütze an die Stage gebunden und muss diese nach seinen/ihren besten Fähigkeiten beenden. Reshoots/Restarts werden nicht bei Munitions- oder Waffen Störungen vergeben. Wie auch immer, wenn irgendein Range Fehler (Fehler der Requisite, Timer oder RO Fehler) außerhalb der Kontrolle des Schützen auftritt, kann ein Restart gewährt werden. Bei einem Reshoot/Restart startet der Teilnehmer „clean“, er nimmt nur angefallene Sicherheitsstrafen mit.

Auf allen SASS Jahres Club-, Landes-, Regional-, National-, und Weltmeisterschaft Matches, werden nach dem ersten Schuss auf der Stage keine Restarts/Reshoots gegeben, wie vom Chief RO und Match-Director angeordnet, außer für:

- Requisiten oder Match Ausstattungs Versagen
- ein Range Officer stört den Ablauf des Schützen
- Versagen des Timers 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 der RO den Ablauf des Schützen behindert und ein Reshoot ist angebracht. In diesem Fall startet der Teilnehmer neu, ohne Misse und Strafen (außer Sicherheitsstrafen).

Gutes Coaching oder kein Coaching gilt nicht als RO Störung und bilden deshalb nie einen Grund für einen Reshoot/Restart.

Restarts sind erlaubt, wenn dem Schützen damit ein sauberer Start ermöglicht werden soll – bis zu dem Punkt, an dem der erste Schuss abgefeuert wurde. Mehrfache Restarts desselben Schützen, die nach Beurteilung des Timer RO als Vorteilnahme auszulegen sind, werden nicht unterstützt, da 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
- behandle jeden gleich (Sam Colt brachte uns dahin)
- halte die Stage am Laufen (wenn ein Problem auftritt, halte es von der Feuerlinie fern)
- stelle sicher, dass alle Posten besetzt sind
- helfe wenn nötig
- halte es einfach

SCORING (Wertung)

Es wird empfohlen, dass SASS-Wettkämpfe mit einem Overall Ranking System gewertet werden. Dieses Wertungs-System gleicht die Unterschiede zwischen den Stages aus und belohnt die beständigen Schützen. Wenn man dieses System anwendet, beträgt die empfohlene Stage DQ Wertung 999,00 Sekunden und die empfohlene Match DQ Wertung 999,99 Sekunden auf allen Stages. Die empfohlene Wertung für das Nicht-Beenden einer Stage ist eine Stage Disqualifikation. Ein Teilnehmer, der zwei oder mehr Stages in einem Match, aus welchem Grund auch immer, nicht beendet, ist nicht für einen Main Match Preis geeignet.

In Landes- und lokalen Wettkämpfen können andere Wertungssysteme genutzt werden, wie z. B. Gesamtzeit. Wenn Gesamtzeit Wertung benutzt wird, sollte vor dem Match eine Maximalzeit für jede Stage kalkuliert werden, die als Disqualifikations-Wertung und maximale Stagewertung genutzt wird. Es wird empfohlen, die maximal erlaubte Zeit für eine Stage aus der Summe aller zur Verfügung stehenden Ziele/Miss, plus 30 Sekunden zu errechnen.

SASS sanktionierte Meisterschaften auf Landesebene oder höher sollen keine wertungsverbessernden Bestandteile, wie „Freie Misse“ oder „Noch einmal“ anbieten, oder in irgendeiner anderen Form einbeziehen.

STRAFENÜBERSICHT

5-Sekunden-Strafen

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

- jedes verfehlt Ziel
- jeder nicht abgegebene Schuss
- Versehentlich nicht abgeschossene Patronen im Revolver sind Misse, es sei denn es befindet sich eine scharfe Patrone unter dem Hammer, dann ist es eine Stage Disqualifikation.
- jedes Ziel, das mit der falschen Waffe absichtlich oder aus Versehen getroffen wird
- jedes Ziel, das mit "regelwidrig erlangter" Munition getroffen wird

Zum besseren Verständnis, ist in Anhang C eine „MISS FLOW CHART“ (Fehler-Übersichtsdiagramm) zu finden. Auch gut zu wissen ist folgendes: „EIN MISS KANN KEINEN ABLAUFFEHLER HERVORRUFEN“.

10 SEKUNDEN STRAFEN

Ablauffehler Strafen

Alle unbeabsichtigten Ablauffehler verursacht durch Vergesslichkeit, Verwirrung, Unkenntnis, oder Fehlhandlungen (nicht mehr als einer für jede Stage).

- Versäumnis eine Feuerwaffe abzufeuern.
- Versäumnis eines Handlungs- oder Stage Ablaufs.
- das Beschießen der Ziele in einer anderen als der vorgeschriebenen Reihenfolge.
- die Durchführung eines Stage Ablaufs (Waffen, Ziele oder Bewegungen) in einer anderen Weise als in der Stagebeschreibung vorgesehen.

- der erste Verstoß im selben Match gegen die Einhaltung der Richtlinien für die Kategorie in welche der Schütze startet.

- das Abfeuern einer Waffe von einer anderen Position oder Standort als in der Stagebeschreibung vorgeschrieben.
- die Benutzung „regelwidrig erlangter“ Munition (NICHT selber vom Schützen in genehmigter Weise mitgenommen/abgelegt). * Hinweis im „Shooters Handbook“ Seite 19.

- Nichtholstern der Revolver, es sei denn es wird etwas anderes vorgeschrieben.

Jede dieser Strafen steht für sich alleine und wird nicht eine auf die andere vergeben.

Anpassungen sind immer, ohne Ablauffehler Strafen, für diejenigen Schützen erlaubt, welche aufgrund körperlicher Einschränkungen bestimmte Stage Abläufe nicht durchführen können.

Minor Safety Verstöße

- das Belassen abgeschossener Patronen im Magazin oder Zubringer einer Langwaffe in welche sie geladen wurden.
- offene, entladene Langwaffen welche wegrutschen und fallen aber nicht die 170° Sicherheitsregel brechen oder jemanden sweepen.
- Spannen des Revolvers bevor er 45° in Richtung Kugelfang erreicht hat.

STAGE DISQUALIFIKATION

- Das Schießen während der Bewegung (d. h. mehrere Schüsse während ständiger Bewegung abgeben).
- jede fallen gelassene ungeladene Waffe an der Feuerlinie (zwischen Lade- und Entladetisch).
- Langwaffen, die wegrutschen, fallen und dabei die 170° Sicherheitsregel brechen.
- eine Schussabgabe welche irgendwo, zwischen 1,5 m – 3m vom Schützen einschlägt. (Beachte: Ausnahmen unter Punkt 13 Anhang A)
- Verstoß gegen die 170 ° Sicherheitsregel / Versäumnis angepasster Laufmündungs-Kontrolle.
- Holstern des Revolvers, mit dem Hammer nicht vollständig auf einer abgeschossenen Hülse oder leeren Kammer liegend.
- ein gespannter Revolver welche die Hand des Schützen verlässt. **(sobald er die Hand des Schützen verlässt).**
- das Belassen einer scharfen Patrone in der Kammer einer Langwaffe (sobald die Langwaffe die Hand des Schützen verlässt).

- zweiter Verstoß im selben Match, gegen die für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben.
- Wechseln des Standortes mit einer scharfen Patrone unter einem gespannten Hammer oder einer Waffe mit dem Hammer auf einer scharfen Patrone liegend. Wechseln des Standortes mit einer Langwaffe mit geschlossenem System und Hammer gespannt.
- unsichere Waffenhandhabung, wie z.B. Fanning.
- Laden an anderer Stelle als der vorgeschriebenen Ladezone oder der Feuerlinie.
- Nutzung einer regelwidrigen oder regelwidrig modifizierten Feuerwaffe.
- Nutzung **oder Anwesenheit** regelwidriger Ausrüstung.
- 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.
Der Punkt an dem der „Verstoß gegen die vorgeschriebene Verfahrensweise beim Laden/Entladen“ = **Stage Disqualifikation** für das nicht Beachten der Entladezone, zutrifft ist folgender: **Sobald die Schusswaffe losgelassen wird, sei es in einem Gewehrständer auf der Range oder im Gun cart. (die Hand des Schützen verlassen hat.)**
- Dry Firing am Ladetisch.
- Entspannen eines Revolvers, eines Gewehrs oder einer Hahnflinte **ohne eine positive Zustimmung des Timer Operator.**
- Erreichen der ausgewiesenen Ladezone mit nicht entladenen Feuerwaffen nachdem bereits eine Stage am gleichen Tag geschossen wurde (auf der vorherigen Stage anwendbar).

MATCH DISQUALIFIKATION

- zwei Stage Disqualifikations-Strafen oder zwei Spirit of the Game.
- Streitsucht, unsportliches Verhalten.
- **Absichtlich ein „Cease Fire“ oder „Stop“ Kommando ignorieren während sich der Schütze unter der Kontrolle eines CRO/TO befindet.**
- Schießen unter Einfluss von Alkohol, Rezeptpflichtige oder andere körperliche oder geistige Leistungsfähigkeit beeinträchtigende Medikamente.
- Schießen mit regelwidriger Munition, das schließt Munition ein, welche die Maximalgeschwindigkeit überschreitet und Schrotpatronen, welche flaschenhals verkleinert oder ringförmig angeschnitten sind. Das schließt nicht Munition ein, welche den Powerfaktor nicht erreicht. Bitte beachte die Hinweise im SASS Shooters Handbook für die Definition von erlaubter Munition.
- Fallenlassen einer geladenen Waffe.
- eine Schussabgabe, welche näher als 1,5 m vor dem Schützen in den Boden oder die Stage Requisite einschlägt, jede Schussabgabe in der Lade- oder Entladezone, oder eine als unsicher einzustufende Schussabgabe.
Beachte: Ausnahmen für deklarierte Austausch-Requisiten.
- Sweeping einer Person mit geladener Waffe.
- dritter Verstoß im selben Match, gegen die für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben.
- persönlicher Streit.

Eine Match Disqualifikation bedeutet das der/die Schütze(in) seine/ihre Schusswaffen einpackt und für den Rest des Matches nicht mehr schießt.

FAILURE TO ENGAGE/ SPIRIT OF THE GAME

30 Sekunden Strafe

- Absichtlich eine Stage auf andere Weise als vorgesehen schießen um sich damit einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Schießen von Munition welche nicht den Powerfaktor/minimale Geschossgeschwindigkeit erreicht. Die Strafe wird für jede Stage vergeben, auf welche der Wettkämpfer überprüft wird und die Munition nicht den Powerfaktor oder minimale Geschossgeschwindigkeit erreicht.
- Absichtliches Auslassen eines Lasso Wurfs auf einen Stier, den Wurf einer Stange Dynamit, oder eines anderen Ablaufs zur Komplettierung irgendeiner Nicht-Schieß-Situation, welche in der Stagebeschreibung aufgeführt ist.

Beachte: zwei Spirit of the Game oder Failure to Engage Strafen führen zu einer Match Disqualifikation.

REGELWIDRIGE AUSTRÜSTUNG

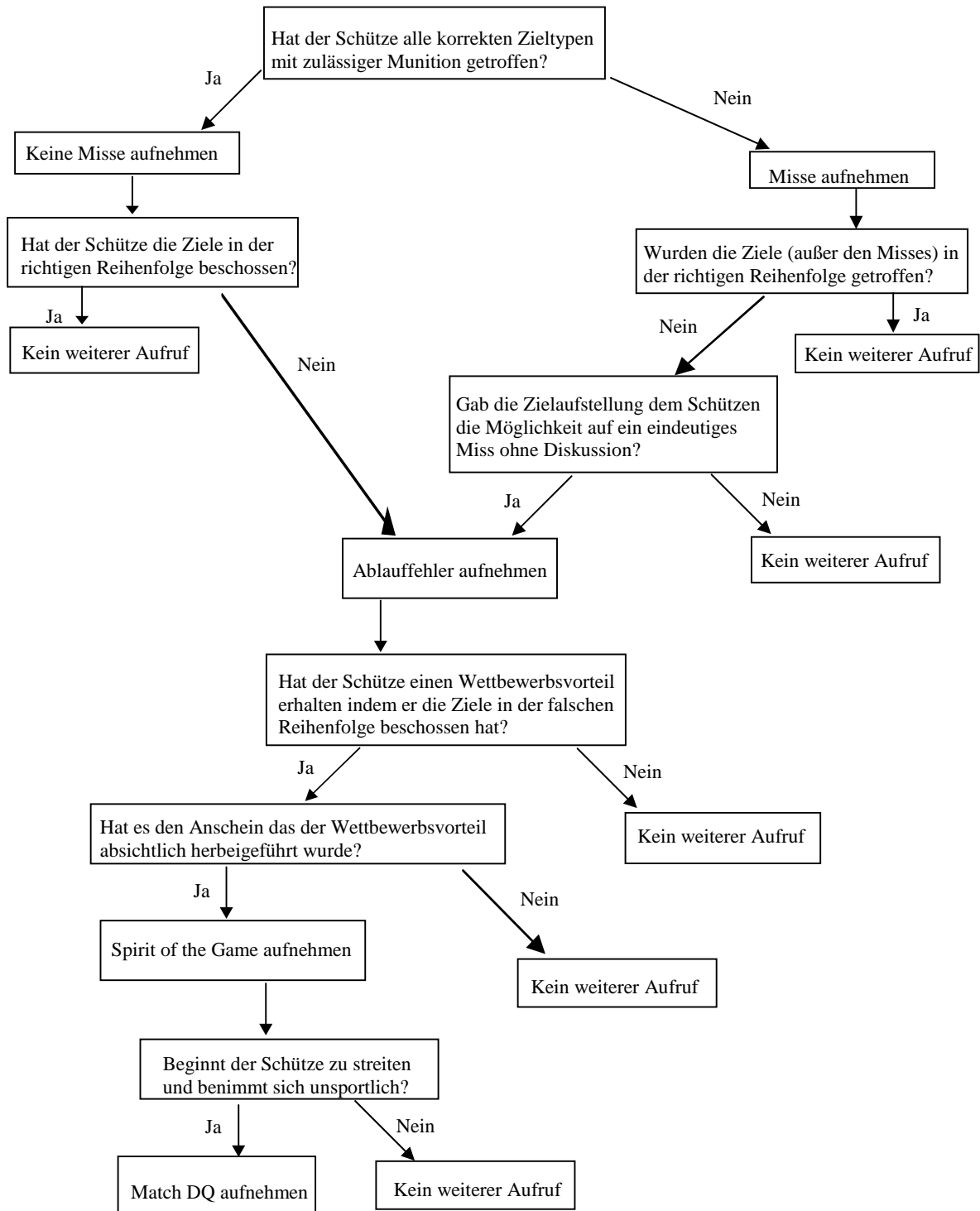
Das Folgende sind Beispiele für SASS "regelwidrige" Ausrüstung. Die aktuelle Version des SASS Handbuchs sollte immer als zusätzliche Informationsquelle über regelwidrige Ausrüstung genutzt werden. Die Nutzung oder das Vorhandensein ausgeschlossener Ausrüstungsgegenstände ergibt eine Stage Disqualifikation.

- Holster, die beim Tragen mehr als 30 Grad von der Vertikalen abweichen
- zwei Main Match Revolver 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
- Designer Jeans
- Baseball Kappen
- Tennis-, Lauf-, Jogging-, Aerobic- oder andere moderne Sportschuhe, Kampfstiefel
- Kleidung die offen Hersteller- oder Sponsoren- oder Mannschafts-Logos zeigt. Normale Herstellerlabels auf Kleidung oder Ausrüstung ist erlaubt.
- Nylon, Plastik oder Velcro (Flausch) Ausstattung.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

Anhang C - MISS FLOW CHART


Miss Flow Chart




Single Action Shooting Society™

SASS Range Operations Basic Safety Course

Anhang D - POCKET RO CARD

 Pocket RO Card (Stand Januar 2016) „SDQ“ = Stage Disqualification; „MDQ“ = Match Disqualification „MSV“ = Minor Safety Violation = 10 Sekunden Strafzeitzuschlag	M S V	S D Q	M D Q
Leere oder scharfe Patrone im Magazin oder Zubringer einer Langwaffe in der sie geladen wurde nachdem die nächste Waffe abgefeuert wurde oder, wenn als letzte Waffe, sie auf dem Entladetisch abgelegt wird	✓		
Ungeladene Langwaffen welche wegrutschen und fallen aber nicht die 170° brechen oder jemanden sweepen	✓		
Spannen des Revolvers bevor der Lauf die 45 Grad in Richtung Kugelfang erreicht hat	✓		
Verlassen der Feuerlinie während der laufenden Stage um Munition/Waffen einzusammeln bevor diese überprüft wurden ob sie entladen sind		✓	
Zu irgendeiner Zeit die Stage, zwischen dem ersten und letzten Schuss auf der Stage, verlassen		✓	
Verlassen der Feuerlinie nachdem die Stage begonnen hat und bevor die Schusswaffen als entladen deklariert wurden		✓	
Laden an anderer Stelle als der vorgeschriebenen Ladezone oder Feuerlinie.		✓	
Ablegen einer Langwaffe mit einer scharfen Patrone im Patronenlager (sobald sie die Hand des Schützen verlassen hat)		✓	
Holstern oder Ablegen eines Revolvers mit gespanntem Hammer oder Hammer auf einer scharfen Patrone		✓	
Fallenlassen einer ungeladenen Waffe		✓	
Schussabgabe innerhalb 1,5 bis 3 Meter vor dem Schützen (während der laufenden Stage)		✓	
Gespannter Revolver welcher die Hand des Schützen verlässt		✓	
Wechseln der Position oder Verlassen der Ladezone mit gespanntem Hammer oder mit Hammer auf einer scharfen Patrone		✓	
Unsichere Waffenhandhabung (Fanning, Deutschuss etc.)		✓	
Benutzung regelwidriger oder regelwidrig modifizierter Waffen		✓	
„Dry Firing“ am Ladetisch		✓	
Erreichen der Ladezone mit nicht entladener Waffe nachdem bereits eine Stage am gleichen Tag geschossen wurde. (DQ wird für die vorherige Stage erteilt)		✓	
Verstoß gegen die 170 Grad Regel ohne Sweeping		✓	
Sweeping mit ungeladener Waffe		✓	

 Pocket RO Card (Stand Januar 2016) „SDQ“ = Stage Disqualification; „MDQ“ = Match Disqualification „MSV“ = Minor Safety Violation = 10 Sekunden Strafzeitzuschlag	M S V	S D Q	M D Q
Entspannen des Hammers um Strafe zu vermeiden wenn zu/früher (r) Zeit/Position gespannt wurde		✓	
Verstoß gegen die vorgeschriebene Verfahrensweise beim Laden und Entladen		✓	
Schiessen während der Bewegung (Abgabe mehrerer Schüsse während ständiger Bewegung)		✓	
Benutzung oder Vorhandensein unerlaubter oder regelwidriger Ausrüstung		✓	
Fallenlassen einer geladenen Waffe			✓
Schussabgabe näher als 1,5 Meter vor dem Schützen. Schussabgabe innerhalb der Lade- und Entladezone oder eine Schussabgabe außerhalb der Feuerlinie.			✓
Sweeping mit geladener Waffe			✓
Zwei (2) Stage DQ's oder „Failure to Engage/Spirit of the Game“ in einem Match			✓
Aufässiges oder unsportliches Verhalten			✓
Schießen unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder Wahrnehmung störenden Medikamenten			✓
Verlassen der Schießposition mit einer defekten Waffe ohne Zustimmung eines Match Offiziellen			✓
Verstoß gegen die für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben, d.h.; Nicht die korrekte Kleidung für die entsprechende Disziplin, nicht genug Rauchentwicklung bei Schwarzpulver Schützen. Falscher Waffenanschlag. 1.Verstoß=Ablauffehler 2.Verstoß=SDQ 3.Verstoß=MDQ	P	2	3
Failure to Engage/Spirit of the Game: absichtliches Absolvieren einer Stage in anderer Weise als vorgesehen, mit dem Ziel einen Wettkampfvorteil zu erlangen. Munition mit unzulässigem Powerfaktor oder absichtliches Auslassen einer Nicht-Schießeinlage. 30 Sekunden Reshoots sind zulässig bei Fehlern an Zielen/Requisiten, Störung des Ablaufs durch den RO oder Türausfall. Mängel an der Ausrüstung oder den Waffen des Schützen können bei Zustimmung des Match Directors ein Reshoot ergeben (außer bei Jahres- Landes- oder Regional Meisterschaften und darüber). Nur Sicherheitsstrafen werden mitgenommen. Restarts dürfen zugelassen werden um dem Schützen einen „neuen“ Start zu ermöglichen, bis zu dem Punkt wo der erste Schuss abgefeuert wird. Wiederholte Restarts desselben Schützen, bei denen der RO eine Vorteilsnahme vermuten kann, werden nicht gegeben, da sie nicht dem „Spirit of the Game“ entsprechen.			

Single Action Shooting Society™
SASS Range Operations Basic Safety Course
Erläuterung der Begriffe

170° Safety Rule / 170° Sicherheitsregel – bedeutet dass die Laufmündung der Feuerwaffe immer Richtung Kugelfang zeigen muss, +/- 85 Grad in jede Richtung.

Action Closed - (lever & pump action long guns) / System geschlossen (Unterhebel & Vorderschaftrepetier Langwaffen) – Schlagbolzen in "full battery" d. h. weiteres schliessen mit manipulation des Unterhebels oder Vorderschafts Mechanismus nicht möglich.

Action Closed - (SxS & single-shot firearms) / System geschlossen (Doppel & Einzelschuss Feuerwaffen) – funktionierende Feuerwaffe welche Manipulation des Öffnungsmechanismus benötigt (d. h. oben/seiten hebel/knopf)

Action Open - (lever & pump action long guns) / System geöffnet (Unterhebel & Vorderschaftrepetier Langwaffen) – Schlagbolzen nicht vollständig geschlossen.

Action Open - (SxS & single-shot firearms) / System geöffnet (Doppel & Einzelschuss Feuerwaffen) – funktionierende Feuerwaffe welche sich öffnet ohne Manipulation des Entriegelungsmechanismus (d. h. oben/seiten hebel/knopf)

Apparel / Kleidung – Artikel von Kleidung beinhalten: Hemden, Hosen, Kleider, Westen, Jacken, Mäntel, Staubmäntel, Chaps/Chinks, Leggings, Stiefel, Hüte. Nicht beinhaltet: Holster, Munitionsgürtel, Armbänder, Handgelenk Manschetten oder Halstücher

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

Basketball Travelling rule / Basketball Bewegungsregel – oder auch **Bewegung mit einer Feuerwaffe**. 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 oder ihn wieder Holstern, solange der Hammer auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Hülse ruht. Du darfst dich mit einem Gewehr oder einer Schrotflinte fortbewegen, wenn das System offen ist oder der Hammer auf einer leeren Kammer(n) oder abgeschossenen Hülse(n) ruht. **Das Schießen während der Bewegung ist ausdrücklich nicht erlaubt. Strafe=SDQ.** Die Basketball Bewegungsregel beabsichtigt nicht mehrere Bewegungen zwischen den Schüssen zu machen (d. h. mehrere Schüsse während ständiger Bewegung abzugeben).

Chambered round / Patrone im Patronenlager – eine Patrone welche sich, wenn auch nur teilweise, im Patronenlager befindet.

Cleared / entladen – keine scharfen Patronen oder leere Hülsen in der Kammer, Magazin oder Zubringer.

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

Committed / übergeben, gebunden – der Punkt ab dem die Feuerwaffe sicher sein muss um die Hand des Schützen zu verlassen und der Punkt ab dem vom Schütze gefordert wird mit dem Schiessablauf fortzufahren.

Commonly available / häufig verfügbar – erhältlich für jedermann unter normalen Umständen mit normalen Mitteln.

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

Designer Jeans / Designer Jeans – moderne Jeans welche Logos oder Sprüche eingestickt haben, Seide bestückt und ähnliches, mit Sprüchen wie z. B. „PINK“ oder „BABY“. (Jeans mit ausgefallenen oder auffälligen Verzierungen sind zulässig.)

Double Duelist shooting style / Double-Duelist-Stil – einen Revolver einhändig und ohne Unterstützung spannen und abfeuern, mit jeder Hand, d. h. **ein Revolver** mit der linken Hand und **den anderen Revolver** mit der rechten Hand. Der Revolver, Schusshand oder der Schussarm dürfen nicht mit der anderen Hand berührt werden, es sei denn zum Beheben einer Waffenstörung, oder wenn der Revolver von eine Hand in die andere übergeben wird.

Down range / Richtung Kugelfang – 180 Grad vom Schützen in Richtung der Ziele auf der Stage.

Dropped firearm / fallen gelassene Waffe – Eine Feuerwaffe welche außer Kontrolle des Schützen gerät und an einer Stelle oder Position zum liegen kommt, die nicht beabsichtigt war.

Dry firing / trocken abziehen/feuern – wird beschrieben als den Vorgang, bei dem man eine ungeladene Feuerwaffe in eine Schießposition bringt, den Hammer spannt und den Abzug durchzieht als würde man normal schießen wollen.

Duelist shooting style / Duelist Stil – einen Revolver einhändig spannen und schießen, ohne Unterstützung. Der Revolver, die Schusshand oder der Schussarm dürfen nicht mit der anderen Hand berührt werden, es sei denn zum Beheben einer Waffenstörung oder zur Übergabe der Waffe von eine Hand in die andere.

Engaged / unter Feuer nehmen – Versuchen eine Patrone auf ein Ziel abzufeuern.

Equipment / Ausrüstung – Jeder Gegenstand denn du zur Feuerlinie mitnimmst und kein Kleidungsstück ist.

Failure to engage / Unterlassung des Ablaufs - absichtlich oder vorsätzlich die Stageanweisungen missachten um sich einen Wettkampfvorteil zu verschaffen und nicht nur einfach einzuschätzen als das der Teilnehmer „einen Fehler macht“. Gilt nur bei Nicht-Schieß Situationen wie z. B. es abzulehnen einen Stier einzufangen, eine Stange Dynamit

werfen, oder sonstige Handlungen zur Komplettierung irgendeiner Nicht-Schieß-Situation, wie in der Stagebeschreibung vorgegeben.

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 Verriegelung (beachte die Ausnahmen für Conversion Revolver).

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

Gunfighter shooting style / Gunfighter Stil – Einen Revolver jeweils mit einer Hand schießen. Die Revolver müssen ohne Unterstützung einhändig gespannt und abgeschossen werden, einer rechtshändig und einer linkshändig. Es gibt keine festen Muster wie die Revolver zu schießen sind.

Hammer down / Hammer entspannt – Hammer vollständig unten auf seine endgültige Ruheposition.

Illegally acquired ammunition / regelwidrig erlangte Munition – Munition, die NICHT durch den Schützen mitgenommen oder in erlaubter Weise abgelegt wurde.

Loaded Firearm / geladene Feuerwaffe – Jede Feuerwaffe mit irgendeinem Teil einer nicht abgeschossenen Patrone im System, Kammer oder Magazin.

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

Logo / Zeichen – markantes grafisches Design, stilistischer Name, eindeutiges Symbol, oder anderes Gerät um eine Organisation zu erkennen. Dies beinhaltet solche der SASS, individuelle Clubs/Schießstände, Match Erinnerungsstücke & solche jeder Untergruppe in der CAS Gemeinde. **Ausnahmen:** Sterne, Anstecknadeln, Gürtelschnallen, Halstuchbinder, Militärische Einheiten/Rang Abzeichen der Standard Größe, **Ranch Zeichen auf chaps/chinks.**

Major Safety Violation / 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 Feuerwaffentyp zu treffen. Für weitere Erklärungen, wie ein Miss zu ahnden ist, siehe die **Miss-Flow-Karte** im Anhang des RO I Handbuchs. (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 / Mindestimpuls – Geschossgewicht (in Grain) mal Geschossgeschwindigkeit (in Fuß pro Sekunde) dividiert durch 1000. Der Impuls bei allen SASS Matches für rauchlose Kategorien ist nicht weniger als 60 und nicht langsamer als 400 fps. Die Maximalgeschwindigkeit für Revolver beträgt 1000 fps. Maximalgeschwindigkeit für Gewehre beträgt 1400 fps.

Procedural / Abluffehler – eine unabsichtliche Aktion, wobei der Schütze der Stagebeschreibung nicht folgt, das kann auch andere Handlungen/Unterlassungen als das Schießen einschließen, z. B. Nichteinhaltung der Vorgaben einer Kategorie.

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

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

Restart / Neustart – keine aufgenommene Wertung, der Schütze bekommt einen sauberen Neustart, **er nimmt entstandene Sicherheits-Strafen mit.**

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 on the move / Schießen während der Bewegung – mehrere Schüsse während ständiger Bewegung abgeben. (=SDQ)

Shooting string / Schießsequenz – Schüsse mit einem Feuerwaffentyp bevor ein anderer Feuerwaffentyp benutzt wird.

Short Sleeve Shirt / Kurzärmeliges Hemd – Ein Hemd bei welchem die Ärmel oberhalb des Ellenbogens genäht/angefertigt oder anderweitig befestigt sind. **Trifft nicht auf Hemden zu bei denen die Ärmel aufgerollt und nicht befestigt sind.**

Stage aka „the line“ / Stage aka „Die Feuerlinie“ – Synonym zu "Course of Fire", vom Timer Signal nachdem der Schütze „fertig“ signalisiert hat, bis zum letzten Schuss. **Verweist auch auf den/die Standort(e) von dem der Schütze die Ziele beschießt.**

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

Up range / Rückwärts bewegen – 180 Grad vom Schützen, weg von den Zielen auf der Stage.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

215 Cowboy Way

Edgewood, New Mexico 87015

(505) 843-1320

FAX: (877) 770-8687

E-mail: sass@sassnet.com

Web Page: www.sassnet.com