

# COWBOY ACTION SHOOTING™

## Shooters Handbook



Compiled and Edited for SASS  
By  
The Range Operations Committee

COPYRIGHT 1987 - 2016  
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED

## Deutsche Übersetzung

Version 21.6  
Januar 22, 2016

Single Action Shooting Society .....	4
Spirit of the Game .....	5
Die Wahl eines Alias .....	5
Kleidung und Ausstattung .....	6
SASS Schusswaffen-Vereinbarung .....	6
Alle Feuerwaffen .....	7
Hähne .....	8
Läufe .....	8
Abzüge und Abzugsbügel .....	9
Schaft und Griffe .....	9
Visiere .....	10
Alle Feuerwaffen .....	10
Gewehre .....	11
Revolver – starre Visiermodelle .....	11
Revolver – verstellbare Visiermodelle .....	12
Schrotflinte .....	12
Schönheitsverzierungen .....	12
Schrauben .....	13
Rahmen und Verschlussgehäuse .....	13
Unterhebel .....	14
Lademechanismen .....	14
Schlagbolzen .....	15
Rückstoßdämpfer .....	15
Hülsenauswurf beim Revolver .....	15
Griffrahmen am Revolver .....	15
Trommelachsen beim Revolver .....	15
Revolvertrommeln .....	15
Schrotflintenverriegelung .....	16

Anforderungen an Gewehre .....	16
Anforderungen an Revolver .....	17
Revolverkaliber .....	17
Anforderungen an Schrotflinten .....	17
Schrotflintenkaliber .....	18
Andere anerkannte Waffen.....	18
Holster, Munitionsgürtel und Patronengurte .....	18
Munition.....	20
Kategorien .....	21
Gruppierung nach Alter .....	21
„Duelist“ .....	22
„Gunfighter“ .....	23
Schwarzpulverkategorien .....	25
Frontiersman.....	25
Classic Cowboy/Cowgirl .....	26
„B“-Western .....	27
Side Matches .....	28
Der Plainsman .....	28
Taschenrevolver und Derringer .....	28
Langstrecken- (Long Range) oder Präzisionsgewehre .....	29
Elementare Regeln für Long Range Wettkämpfe .....	29
Wertung und Zeitnahme .....	31
Failure to Engage – Nichterfüllung von Anforderungen.....	32
Range Operations/Wettkampfablauf.....	33
Stage Konventionen .....	34
Sicherheitsbestimmungen.....	35
Verboten .....	42
SASS Wild Bunch <sup>TM</sup> Action Shooting .....	43

# Single Action Shooting Society

Bei der Single Action Shooting Society handelt es sich um eine internationale Organisation mit dem Ziel, den immer populärer werdenden Sport des Cowboy Action Shootings™ zu erhalten und zu fördern. Die SASS unterstützt regionale Wettkämpfe von angeschlossenen Vereinen und richtet jährlich die Weltmeisterschaft im Cowboy Action Shooting™ den „End of Trail“, sowie das Wild West Jubilee™ aus.

Cowboy Action Shooting™ ist ein facettenreicher Amateursport, in dem die Teilnehmer mit den für den alten Westen typischen Waffen gegeneinander antreten: Single-Action-Revolver, Unterhebelrepetierer, doppelläufige Schrotflinten, Vorderschaftrepetierflinten die vor 1899 entwickelt wurden oder Unterhebelrepetier-Schrotflinten. Der zentrale Wettbewerb ist typisch und charakteristisch der Art und Weise des alten Westens angenähert.

Teilnehmer schießen jeweils in einer „Stage“ mit einer bis vier verschiedenen Waffen auf Metall- oder Pappziele. Die Wertung wird aus Treffgenauigkeit und Geschwindigkeit des Teilnehmers ermittelt.

Wirklich einzigartig am CAS ist die Voraussetzung, in einem für den alten Westen authentischen Kostüm anzutreten. Zu diesem Zweck sollte jeder Teilnehmer einen „Alias“ pflegen, welcher sich an einer historischen oder fiktiven Person des 19. Jahrhunderts oder eines zeitgenössischen Filmes orientiert.

Der SASS „Alias“ ist exklusiv einer Person zugeordnet. Ganz in der Tradition der alten Brandzeichen darf ein SASS-Mitglied nicht den „Alias“ eines Anderen kopieren. Es gibt also nur einen „Tex“, einen „Kid Curry“ und einen „Loophole Pettifogger“. Die dem SASS angehörenden Vereine respektieren ebenfalls die Exklusivität der Pseudonyme und SASS-Mitgliedsnummern und werden diese bei öffentlichen Funktionen nur für die betreffenden Mitglieder verwenden. Sollte ein nicht SASS Mitglied ein verwechselbaren Alias führen, so wird der des registrierten vorgezogen.

Der Einsatz von zeitgeschichtlich authentischen Waffen, Kostümen und der einzigartige Ablauf der Stages begeistern sowohl Hobbyhistoriker, als auch Schützen und machen Cowboy Action Shooting™ zu einer der faszinierendsten Schießsportarten für Teilnehmer und Zuschauer.

Dieses Handbuch wird sowohl die notwendigen Regeln und Regularien, als auch die generellen Richtlinien der SASS dem Leser nahebringen. Der SASS Range Operations Basic Safety Course und das SASS Range Officer Training Course bieten einen tieferen Einblick in die Interpretation der Regeln und Sanktionen bei Verstößen.

Die aktuellste Version des Handbuches kann immer auf der Internetseite der SASS gefunden werden ([www.sassnet.com](http://www.sassnet.com)).

Es ist die Intention und Hoffnung der SASS, dass dieses Regelwerk dem Erhalt des Cowboy Action Shooting™ dient und den Sport vor der technischen Hochrüstung bewahrt, die einen so negativen

Einfluss auf andere dynamische Schießdisziplinen hatte. Die Gründer der SASS sind der festen Überzeugung, dass Veranstaltungen wie der „End of Trail“ und andere Wettkämpfe in gleicher Weise ein freundschaftliches Zusammentreffen, als auch ein Wettkampf sind.

## **Spirit of the Game**

Im Laufe der Entwicklung des Spiels des Cowboy Action Shooting haben unsere Mitglieder eine bestimmte Einstellung in Bezug auf ihre Beteiligung herausgebildet und übernommen, die wir den „Spirit of the Game“ nennen. Im Sinne dieses Spirits anzutreten bedeutet, ganz und gar an dem teilzunehmen, was der Wettkampf von dir verlangt. Du suchst nicht nach Wegen, um dir innerhalb oder auch entgegen der Regeln und dem Schießprozedere einen Vorteil zu verschaffen. Manche Leute würden den Spirit of the Game vielleicht ganz einfach als Sportlichkeit und Fairness beschreiben. Wie auch immer du es nennen willst, wenn du es nicht hast, ist Cowboy Action Shooting nicht dein Spiel.

Ein Verstoß gegen das Wesen des Spiels liegt vor, wenn ein Teilnehmer willentlich oder absichtlich die Anweisung an einer Stage missachtet, um einen Vorteil im Wettkampf zu erlangen (dabei würde das Missachten in einer niedrigeren Punktzahl oder schnelleren Zeit resultieren als das Befolgen der Instruktionen). Dabei geht es nicht um einen unabsichtlichen Fehler, den der Teilnehmer macht.

In solch einem Fall - zusätzlich zu allen Strafen für Verfehlungen - wird eine 30- Sekunden-Strafe veranschlagt, für das Unterlassen sich einzubringen, die sogenannte „Spirit of the Game“-Strafe. Munition, die nicht den Power-Faktor oder der Minimalgeschwindigkeit entspricht, ist auch ein Verstoß gegen den ‚Spirit of the Game‘. Zwei ‚Spirit of the Game‘-Strafen innerhalb eines Wettkampfes führen zur Match Disqualifikation.

## **Die Wahl eines Alias**

Von jedem SASS-Mitglied wird verlangt, dass er/sie ein Western-Alias wählt, dass einem Vertreter eines Berufes oder einem Charakter des Old West oder des Westernfilm-Genre entspricht. Dein Alias darf nicht das gleiche wie ein bereits bestehendes sein und darf nicht leicht zu verwechseln sein mit dem Alias eines anderen Mitglieds. Die Hauptverwaltung der SASS hat das letzte Wort, ob ein Alias akzeptiert wird oder nicht.

Diese Regeln gelten in der Wahl eines Alias für die SASS-Registrierung:

- Es muss vor einem weiten Publikum vertretbar sein
- Doppelungen sind nicht erlaubt
- Wenn ein Name identisch klingt, ist er IDENTISCH
- Das Hinzufügen von ‚auch‘ oder ‚der Zweite/II‘ etc. ist nicht gestattet

- ‚Ranger‘ könnte zu ‚Texas Ranger‘ abgewandelt werden, aber nicht zu ‚The Ranger‘; ‚John Henry Chisum‘ könnte zu ‚Jack Chisum‘ verändert werden, aber nicht zu ‚John H. Chisum‘ oder ‚Jon Henry Chisum‘
- Historische Namen dürfen nicht abgewandelt werden, um sie unterschiedlich zu machen. ‚Wyatt Earp‘ und ‚Marshal Wyatt Earp‘ werden als dieselbe Person angesehen

Die SASS Alias Registrierung verändert sich täglich. Per Telefon, Fax oder Email kannst du im SASS Büro die Verfügbarkeit deines gewählten Alias bestätigen lassen. Wenn kein annehmbarer Alias gefunden wird, wird die Mitgliedsnummer der SASS genutzt. Alle folgenden Namensänderungen unterliegen einer Namenänderungsgebühr.

## **Kleidung und Ausstattung**

Cowboy Action Shooting ist eine Kombination aus historischem Re-Enactment und familienfreundlichen Western-Events. Teilnehmer können den Stil ihrer Kostümierung, die sie tragen wollen, auswählen; allerdings muss jedes Kleidungsstück typisch für das späte 19. Jahrhundert, B-Westernfilme oder Westenserien (TV-Serien) sein. SASS legt großen Wert auf Kostümierungen, da es in großem Maße zu der Einzigartigkeit unseres Spiels beiträgt und hilft, eine feierliche, zwanglose Atmosphäre zu kreieren, die das freundschaftliche, ja familiäre Verhältnis unterstützt, das wir zwischen unseren Wettkämpfern fordern.

Alle Schützen müssen ein Western Outfit tragen, und wir ermuntern die eingeladenen Gäste und Familien, auch kostümiert zu erscheinen. Die Schützen müssen zu allen Wettkampfevents im Outfit bleiben: Abendessen, Preisverleihungen, Tänze, usw.

ALLE Kleidungsstücke und Accessoires müssen auf angemessene Weise getragen werden, so wie es im alten Westen beabsichtigt wurde und getragen worden wäre – oder wie es in B- Westernfilmen und im Fernsehen gesehen werden kann.

## **SASS Schusswaffen-Vereinbarung**

Die Wettkämpfe des SASS Cowboy Action Shooting werden in drei getrennte Arten unterteilt: Haupt-, Team- und Nebenwettkämpfe.

Die Regeln, die Schusswaffen betreffen, die von der SASS genehmigt werden, hängen vom Typ des Wettkampfes ab, an dem du teilnimmst.

Originale und Nachbildungen dürfen in den Wettkämpfen benutzt werden, vorausgesetzt sie sind in einem guten, sicheren Betriebszustand. In jeder betreffenden Sparte werden die erlaubten Modifikationen gesondert aufgeführt. Nur weil ein Hersteller einen Teil einer

Waffe oder die Waffe selbst für diesen Sport herstellt oder nur weil die Waffe erhältlich war, heißt das nicht, dass diese zum Wettkampf zulässig ist.

Nur die Modifikationen, die hier aufgeführt werden, werden auch als erlaubt zugelassen. Alle anderen sind nicht zulässig. Da jeder Sport, der mit Waffen ausgeführt wird, grundsätzlich gefährlich ist, empfiehlt die SASS nicht, Waffen zu modifizieren oder Sicherheitsvorrichtungen jeglicher Art zu entfernen. Teilnehmer dieses Sports akzeptieren die Verantwortung in der Handhabung und für Veränderungen an ihren Waffen und verlassen sich nicht darauf, dass die SASS oder irgendein zugehöriger Club oder andere Mitglieder diese Entscheidung für sie trifft. Bitte konsultiert den Waffenhersteller, bevor ihr an einer Waffe irgendwelche Veränderungen vornehmt. Die Waffen müssen so funktionieren, wie es für das 19. Jahrhundert Design, das sie darstellen, vorgesehen war. Die Waffen müssen auf eine sichere Art und Weise funktionieren.

Die SASS erkennt den Wunsch an, die Leistung der Waffen zu erhöhen. Hersteller von Waffen, Importeure, Büchsenmacher und auch alle Mitglieder müssen Vorsicht walten lassen bei allen Versuchen, Wege zu finden, um die Leistung und Benutzung von Waffen für SASS Cowboy Action Shooting zu verbessern. Jede Waffenmodifikation, die nicht in diesem Handbuch aufgeführt ist, ist verboten. Jeder, der daran interessiert ist, dass Modifikationen, Teile oder ganze Waffen begutachtet und anerkannt werden und in die Liste der von SASS akzeptierten Veränderungen an der Waffe aufgenommen werden, kann ein Formular der F.M.C von der SASS anfordern. Eine schriftliche Annahme der SASS ist die EINZIGE gültige Anerkennung. Jede Modifikation, jedes Teil oder jede Waffe, die nicht hier aufgeführt werden und ohne Anerkennung benutzt werden, sind nicht zulässig. Eine Stage Disqualifizierung wird für jede Stage gegeben, auf der eine Waffe benutzt wird, die nach SASS-Richtlinien nicht zulässig ist.

## **Alle Feuerwaffen**

- Alle Waffen müssen so entworfen sein, dass sie mit Hilfe eines Schlagmechanismus feuern, so wie es bei Zentralfeuerzündhütchen, Randfeuerzündhütchen oder Perkussionszündhütchen erforderlich ist. Alle anderen Feuermechanismen sind nicht zulässig.
- Innen liegende Modifikationen, die hier nicht aufgeführt werden und nicht sichtbar sind, während die Waffe im Ruhezustand ist (Verschluß geschlossen), sind erlaubt, unter der Voraussetzung, dass die Veränderungen die äußere Funktionalität nicht beeinflussen oder direkt mit einer der hier angegebenen Modifikationen in Konflikt geraten.
- Es ist ausdrücklich verboten, den Mechanismus des Abfeuerns, Spannens, Ladens oder Hebelns so zu modifizieren, dass es den Prozess von einem gänzlich manuellen zu irgendeiner anderen Form der Ausführung verändert (z.B. Rückstoßladung, Gasladung, Rückprallladung).

- Alle Waffen dürfen in ihren ursprünglichen Zustand gebracht werden, durch Reparaturen oder Restauration.
- Ersatzteile können aus anderem Material sein als die Originalteile, vorausgesetzt, das Material ist nicht speziell verboten.
- Alle Teile der Waffe dürfen geglättet, poliert, entgratet, neu profiliert oder ersetzt werden, vorausgesetzt sie sind hier nicht als verboten genannt.
- Tragegurte sind an Langwaffen erlaubt. Fangschnüre sind an Kurzwaffen erlaubt.

## *Hähne*

- Hähne können ersetzt oder ausgetauscht werden gegen Hähne, die für die gleiche Rahmengröße hergestellt wurden (d. h. Revolverhähne für kleine Rahmen dürfen nicht auf Revolver mit großem Rahmen montiert werden oder umgekehrt).
- Innere Bestandteile der Hähne dürfen verändert werden (z. B. ist eine Rast für einen halb-gespannten Hahn zulässig).
- Hähne im Ruger Super Blackhawk/Montado Stil (also abgesenkte und geweitete Hähne), werden akzeptiert, sowohl an Revolvern mit verstellbarer wie auch starrer Visierung.
- Hahn-Stops dürfen hinzugefügt werden.
- Der Hahnweg darf an jedem Revolver verändert werden.
- Die Kimmenkerben, die in den Hahn gefräst sind, können geweitet werden.
- Griff lamellen auf dem Hahnsporn dürfen verändert werden.

## *Läufe*

- Läufe und Patronenlager dürfen nachgebohrt, gefüttert bzw. an jedes für diese Waffe zulässige Kaliber angepasst werden, vorausgesetzt die Sicherheitsgrenzen der Hersteller werden eingehalten.
- Originalläufe dürfen ersetzt werden durch neue Läufe im Originalstil (z. B. rund, achteckig, halbrund) des jeweiligen Modells der Waffe.
- Läufe dürfen gekürzt und/oder überkront werden.



- Gewehrläufe müssen mindestens eine Länge von 16 Zoll haben.
- Gewehrläufe dürfen so verändert werden, dass eine Befestigung alternativer Magazinröhren und Magazinkapazitäten möglich ist, welche dem Waffentyp entsprechen.
- Läufe dürfen geändert werden um der Zeitperiode entsprechende Visiereinrichtungen anbringen zu können wie in der Rubrik Visiere näher beschrieben wird.
- Flintenläufe müssen mindestens eine Länge von 18 Zoll haben.
- Flintenläufe dürfen mit Choke-Röhren (Würgebohrungen) versehen werden, vorausgesetzt diese reichen nicht über die Mündung hinaus.
- Weder schwere „Heavy competition“ noch „Bull Barrel“-Läufe sind an Waffen mit Revolverkaliber zugelassen.
- Die Läufe dürfen nur aus Stahl oder Eisen gefertigt sein.
- Sichtbare Gegengewichte sind nicht erlaubt.
- Compensatoren sind nicht erlaubt.

### ***Abzüge und Abzugsbügel***

- Bei Abzügen darf das Profil verändert werden.
- Die Position des Abzugs darf eingestellt werden.
- Abzugsstopper (Triggerstops) dürfen hinzugefügt werden.
- Der Abzugsbügel an Flinten darf mit Leder oder anderen natürlichen Stoffen überzogen werden.
- Das Verbiegen/Verdrehen des Abzugsbügel an Querflinten so dass die Abzüge stärker hervorsteht ist nicht erlaubt.
- Abzugsaufsätze sind nicht erlaubt.

### ***Schaft und Griffe***

- Die Länge oder der Stil eines Schafts kann verändert oder ausgetauscht werden (z. B. ein Schaft im Stil eines Karabiners kann ausgetauscht werden gegen einen Gewehrschaft oder umgekehrt).

- Das Checkern, Schnitzen, oder Lasergravuren sind erlaubt auf dem Vorderschaft, dem Schaftende (Schulterstück) und an Revolvergriffen.
- Ein dauerhaft eingepasstes, nicht verstellbares, anzubindendes oder aufzusteckendes Rückstoßpad ist am Schulterstück von Gewehren und Schrotflinten erlaubt.
- Schaftkappen können verändert werden in dem Stil, der beim Originalhersteller allgemein erhältlich war.
- Leder oder ähnliche natürliche Materialien können am Schulterstück oder an der Schaftkappe angebracht werden. Dies schließt den "Handgelenk"/Pistolen-griff Anteil des Hinterschaftes mit ein.
- Griffe und Schäfte aus künstlichem oder natürlichem Material sind akzeptabel solange sie nicht so angepasst sind, dass sie einen „Target-Griff“ oder -schaft darstellen. Das heißt, sie müssen die gleiche grundlegende Form haben wie Griffe oder Schäfte an den Originalwaffen.
- Revolvergriffe müssen nach vorn und nach hinten der Kontur des Griffrahmens entsprechen, dürfen aber nach unten über diesen hinausragen.
- Moderne Gummigriffe, moderne Target-Griffstücke, Grifftape und ähnliches sind nicht erlaubt.
- Ein Lederstreifen um das Laufbündel von Querflinten, Unterhebelrepetierflinten und Single-Shot Flinten ist als Reparatur, oder um die Führhand vor Hitze am Lauf zu schützen, erlaubt.
- Am Schaft und Vorderschaft von Vorderschaftrepetierflinten darf kein Leder angebracht werden.

## *Visiere*

### **Alle Feuerwaffen**

- Visiere müssen wie Visiere aussehen, die in der Cowboy-Ära üblich waren – Perlkorn, Blattrkorn, einfaches Stiftvisier oder andere anerkannte Frontvisiere (so wie XS Cowboy Express) sind erlaubt, die aus den Materialien Stahl, Eisen, Elfenbein, falsches Elfenbein, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber sind.
- Andere Farben, die nicht oben genannt sind, oder fluoreszierende Materialien dürfen weder an der Kimme noch am Korn angebracht werden.
- Kimme und Korn dürfen geschwärzt werden oder in den Farben der oben genannten Materialien metallüberzogen werden. Wenn Schwärzungen,

Farben oder Metalllegierungen an einem Revolver-Frontvisier angewendet werden, müssen sie auch die hintere Oberfläche des Visiers bedecken, um den Eindruck von massivem Material zu erwecken.

- Die Kimmen dürfen bezüglich ihrer Öffnung nachgearbeitet werden.
- Korne dürfen verlängert oder abgefeilt werden, um Ziel- und Treffpunkt in Übereinstimmung zu bringen.
- Die Rückseite der Kimme darf aufgerauht werden.

## Gewehre

- Diopter/ Tang Sights dürfen austauschbare Lochplatten und Okularmuscheln verwenden.
- Bolt-Mounted- bzw. Receiver-Mounted-Visiere sind nicht erlaubt.
- Schwalbenschwänze dürfen in den Lauf gefräst werden, um das Visier auszutauschen.
- Beech-Style Visiere (Ring ums Korn auf Schwalbenschwanz) oder Visierkappen sind erlaubt.
- Das Korn kann eine Perle sein oder eine Einlage aus Stahl, Eisen, Elfenbein, falschem Elfenbein, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber enthalten. Das Korn oder die Einlage müssen ihre Originalmaterialfarbe aufweisen.
- Kimmen können eine Einlage in derselben Farbe haben, wie die Kimme selber, um eine leichte Visieranpassung zu gewährleisten.
- Rampenkörner sind nur erlaubt, wenn sie im Original zu der Feuerwaffe gehören.
- Moderne verstellbare Click-Visiere, die auf den Lauf oder die Verschlusskappe angebracht werden, sind nicht erlaubt.

## Revolver – starre Visiermodelle

- Revolver mit starrer Visierung dürfen nur traditionelle Visierungen aufweisen die auf dem Lauf befestigt werden und einfache Metallfrontvisiere in Blatt-, Perl-, oder Stift-Form.
- Eine einfache offene Einkerbung in den Rahmen, Hahn oder Verschlussriegel stellt die einzig zulässige Kimme dar.
- Rampenvisiere als Korn sind nicht erlaubt.

- Stift-Perlvisiere als Kimme oder entsprechende Einsätze sind nicht erlaubt.
- Erlaubte Ausnahmen sind: Original Open-Top-Patronenrevolver, Perkussionsrevolver, Cartridge-Conversion-Revolver und ihre modernen Repliken dürfen entweder ein Schwalbenschwanzfront- oder Hintervisier haben. Diese müssen mit den üblicherweise bei diesen Waffentypen auf den Originalen anzutreffenden Visieren übereinstimmen.

Auf dem Lauf angebrachte Kimmen sind bei Open-Top-Revolvern erlaubt. Der hintere Verschlussriegel der Beretta ‚Laramie‘ mit der verstellbaren Kimme kann durch einen Verschlussriegel mit starrem Visier vom ‚russischen‘ Modell ersetzt werden, um als Revolver mit starrem Visier zu gelten. Jeder andere Revolver, von welchem Hersteller auch immer, oder jedes Modell das einen Schwalbenschwanz oder ein durch eine Schraube verstellbares Front- oder Hintervisier hat, ob beweglich oder anpassbar, gilt als Revolver mit beweglichem Visier.

### Revolver – verstellbare Visiermodelle

- Revolver mit verstellbarem Visier können einen Schwalbenschwanz oder verstellbare Kimmen und/oder Schwalbenschwanz-Körner aufweisen.
- Der hintere Teil von beweglichen Körnern am Revolver kann umgeformt werden (z. B. abgerundet).
- Rampenvisiere sind nur erlaubt, wenn das Originalmodell sie aufweist.
- Stift-Perlvisiere als Korn oder entsprechende Einsätze sind nicht erlaubt.
- Verstellbare Kimmen am Revolver dürfen mit allgemein erhältlichen Visieren derselben Größe und desselben Typs ersetzt werden. Das Hinzufügen moderner Zielvisiere wie z. B. ‚Bomar‘ oder ‚Milett‘ ist nicht erlaubt.
- Kimmen dürfen Einsätze derselben Farbe wie die Kimme selbst nutzen, um eine einfache Visiereinstellung vorzunehmen.
- Verstellbare Frontvisiere am Revolver dürfen nicht unterschritten werden.

### Schrotflinte

- Als Korn sind entweder Perlkörner oder einfache Stiftvisiere erlaubt.

### Schönheitsverzierungen

- Zeittypische Beschläge, Gravuren, Schnitzereien, Feilungen, Einlagen und andere ähnliche Verzierungen sind am Schaft und dem Griff erlaubt,

vorausgesetzt sie stellen keine erhebliche Griffverbesserung dar (das Zielen oder die Handhabung der Waffe erheblich erleichternd).

- Das Verschlussgehäuse, der Rahmen, der Griffrahmen, der Zylinder oder der Lauf dürfen graviert werden, vorausgesetzt dieses führt nicht zur Verbesserung der Griffigkeit der Waffe.
- Kein Bereich des Griffrahmens darf gefeilt, getüpfelt, gefräst oder anderweitig abgeändert sein, um die Griffigkeit der Waffe zu erhöhen.
- Eine leichte Sandstrahlung ist außen an jeder SASS Schusswaffe erlaubt.
- Metalloberflächen dürfen ihre alte Färbung behalten oder geschwärzt, gebläut, gebräunt, metallüberzogen (mit Nickel, Gold, Silber) werden. Außerdem kann das Metall einsatzgehärtet, mit Patina künstlich gealtert oder mit Sonnenschliff versehen werden.

## **Schrauben**

- Werksschrauben können durch Sechskantschrauben oder andere Schraubentypen ersetzt werden.

## **Rahmen und Verschlussgehäuse**

- Rahmen und Verschlussgehäuse dürfen abgerichtet/gebohrt oder gezapft werden (um die für das Modell zugelassenen Visiere anzubringen).
- Die verstellbaren Visierahmen der Ruger Blackhawk und Ruger Old Army können verändert werden, indem die Hintervisierelemente abgenommen werden, der Visierausschnitt zugeschweißt wird, der Bügel des Rahmens oben wiederhergestellt wird (die Lücke im oberen Rahmen also geschlossen wird) und eine neue Visierkerbe geschnitten wird, um Colt SAA oder Vaquero-Rahmen zu replizieren. Das Rampenkorn muß mit einem Blattkorn ersetzt werden, um als Revolver mit starrer Visierung zugelassen zu werden.
- Perkussionsrevolver dürfen verändert werden, so dass sie eine (western)zeitgemäße Patronenabschußmechanik aufnehmen können. Sie können außerdem so verändert werden, dass ein schmaler Zündhütchenschutz zum Rückstoßboden hinzugefügt wird und der Hahn unterschritten wird (d. h. Manhattan modification). Moderne Reproduktionsrevolver dürfen am Rahmen so verändert werden, dass sie sich dem Original Design annähern.
- Die Ausmaße des Auswurffensers dürfen an Vorderschaftrepetierflinten nicht verändert werden.

## *Unterhebel*

- Standardwerksunterhebel an Gewehren können durch Unterhebel im John-Wayne-Stil ersetzt werden. Unterhebel dürfen mit Leder oder anderen natürlichen Materialien umwickelt oder gepolstert sein.
- Einsätze oder andere derartige Mechanismen, die dazu dienen, jegliche Bewegung der Finger am Unterhebel zu verhindern oder drastisch einzuschränken, sind nicht erlaubt.
- Mit Ausnahme der John-Wayne-Unterhebel müssen alle ausgetauschten Unterhebel die gleiche grundlegende Form und Größe des Originalunterhebels beibehalten.
- Der Unterhebel kann geschnitten oder geschweißt werden, vorausgesetzt die grundlegende äußere Form und Größe wird nicht verändert.
- Es ist erlaubt, einen Unterhebel eines Modells 1873 mit dem Unterhebel eines Modells 1866 zu ersetzen.
- Alle Unterhebelrepetiergewehre müssen einen Hebelweg von nicht weniger als 4-1/8 Zoll aufweisen, welcher wie folgt gemessen wird:

Bei geschlossenem Verschluss werden drei Zoll zurück von der hinteren Kante des Abzugs an dem Punkt, an dem er in den Rahmen eintritt, gemessen. Dieser Punkt wird markiert, sowohl am Ende des Waffenschaftes und am Hebel (Lever) gegenüber von diesem Punkt. Nun wird der Hebel (Lever) so weit wie möglich geöffnet und die Entfernung zwischen den beiden Punkten (am Waffenschaft und am Hebel) gemessen.

- Ausnahme: Die Browning BL-22, im Kaliber .22, ist eine zugelassene Waffe für die Buckaroo Kategorie und in Side Matches für Gewehre vom Kaliber .22.

## *Lademechanismen*

- Die Zubringer und Zuführungsmechanismen von Gewehren dürfen erleichtert, geschweißt, verändert oder ausgetauscht werden.
- Ein ‚zwei-Schuss‘- Ladesystem kann bei Unterhebelrepetierflinten zugefügt werden.
- Ladehebel dürfen an Perkussionsrevolvern entfernt oder verändert werden, um Veränderungen der Lauflänge zu entsprechen.
- Der Setzmechanismus an Perkussionsrevolvern darf entfernt werden oder verändert werden, um Setztiefen einzustellen.

## ***Schlagbolzen***

- Der Schlagbolzen darf verlängert werden.
- Die sichtbare Form/Kontur des hinteren Teils des Schlagbolzens oder Schlagbolzenverlängerungen dürfen nicht verändert werden.
- Vorrichtungen, die die Reibung des Schlagbolzens verringern, z.B. Kugellager, dürfen am hinteren Teil des Schlagbolzens oder an Schlagbolzenverlängerung nicht angebracht werden.

## ***Rückstoßdämpfer***

- Innen liegende Rückstoßdämpfer dürfen hinzugefügt werden.

## ***Hülsenauswurf beim Revolver***

- Es dürfen Auswurfmechanismen im Colt-Stil ‚Bullseye‘ oder halbmondförmige Hülsenausstoßer eingebaut werden.

## ***Griffrahmen am Revolver***

- ‚Birdshead‘-Griffrahmen und –griffe dürfen an jede SAA oder ihre modernen Nachbauten angebracht werden.
- Griffrahmen dürfen ausgetauscht, abgerundet oder erweitert werden (z. B. kann ein Single Action Army-Griffrahmen mit einem Army-Griffrahmen von 1860 ausgetauscht werden und auch umgekehrt).
- Griffrahmen aus Messing und Aluminium sind erlaubt.

## ***Trommelachsen beim Revolver***

- Die Trommelachse darf gekürzt werden.
- Zum Befestigen der Trommelachse darf eine Schraube benutzt werden.

## ***Revolvertrommeln***

- Trommeln für Rand- und Zentralfeuerpatronen dürfen nicht weniger als fünf und nicht mehr als sechs Kammern haben.
- Die Vorderseite der Trommel darf abgeschrägt werden.

- Glatte Trommeln dürfen geflutet werden.
- Führungsritzen dürfen ausgeschnitten oder erweitert werden.
- Der Revolver darf so verändert werden, dass die Trommel in beide Richtungen gedreht werden kann.
- Trommeln dürfen nachgebohrt, gefüttert oder so ummantelt werden, dass sie jedes anerkannte Revolverkaliber verwenden können, solange die Sicherheitsvorschriften der Hersteller eingehalten werden.
- Trommeln dürfen nur aus Stahl oder Eisen gefertigt sein.

### **Schrotflintenverriegelung**

- Innenliegende Mechanismen, die garantieren, dass Doppelflinten nicht aus Versehen schließen, dürfen hinzugefügt oder abgeändert werden.
- Der Öffnungswinkel an Schrotflinten mit Verriegelung darf erweitert werden.
- Der obere Öffnungshebel an Schrotflinten mit Verriegelung darf gebogen (Profil modifiziert) werden, aber nicht mehr als ½ Zoll von der Mitte des Zapfens zur äußeren Kante des Hebels.

### **Anforderungen an Gewehre**

Gewehre und Karabiner, die in den Haupt- und Teammatches verwendet werden, müssen Originale oder Repliken von Unterhebelrepetier- oder Vorderschaftrepetiergewehren sein, die während der Jahre von etwa 1860 bis 1899 verwendet wurden und über ein Röhrenmagazin und einen außenliegenden Hammer verfügen. Gewehre mit Kastenmagazinen dürfen nicht benutzt werden. Bestimmte Schießkategorien verlangen bestimmte Gewehrtypen und Munition. Bitte sieh dir die einzelnen Kategorien an, wenn du mehr Informationen brauchst.

### **Gewehrkaliber**

- Es müssen Zentralfeuerpatronen sein mit einem Mindestkaliber .32, aber nicht größer als Kaliber .45.
- Es müssen Kaliber sein, die allgemein für Revolver üblich sind. Beispiele sind: Kaliber 32.-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .38-40, .44-40, .44 Special, .44 Magnum und .45 Colt. Die Kaliber sind nicht auf diese Liste beschränkt. Die einzigen erlaubten Ausnahmen sind die Kaliber .25-50 und .56-50. Gewehrkaliber wie .30-30 oder .38-55 sind nicht erlaubt.



- Teilnehmer, die in der Kategorie Buckaroo/Buckarette antreten und sich dafür entscheiden, Kaliber .22 Feuerwaffen zu verwenden, dürfen nur Standardgeschwindigkeitskaliber .22 Randfeuermunition benutzen.

## **Anforderungen an Revolver**

Für die Nutzung in SASS Hauptmatches sind ausschließlich original Single-Action-Revolver, die vor 1899 hergestellt wurden sowie SASS-anerkannte Repliken und von der SASS zugelassene Single-Action-Revolver mit verstellbarem Visier zugelassen. Die anzuwendenden Regeln für die von der SASS anerkannten Revolver hängen von der Wettkampfkategorie ab, in welche der Teilnehmer startet.

Die Visierungen sind ein bestimmender Faktor dafür, in welcher Kategorie ein Revolver genutzt werden kann. Einige Schießkategorien erfordern die Nutzung spezifischer Revolvertypen und Munitionsarten. Für weitere Informationen siehe „Kategorien“.

An der Feuerlinie dürfen nicht mehr als zwei Hauptmatch-Revolver geführt werden.

## **Revolverkaliber**

- Zulässig sind Zentralfeuerkaliber von mindestens Kaliber .32 und nicht größer als Kaliber .45, oder Perkussionskaliber von mindestens Kaliber .36 und nicht größer als Kaliber .45
- Es muss ein Kaliber sein, das allgemein üblich für Revolver ist. Erlaubt sind unter anderem (aber nicht ausschließlich) Kaliber .32-20, 32.Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .44 Magnum, .44-40 und .45 Colt.
- Kaliber .22 Randfeuermunition ist nur in der Buckaroo- Kategorie erlaubt.
- Obwohl Kaliber .32 Revolver und Perkussionsrevolver vom Kaliber .36 zulässig sind, kann es sein, dass sie nicht kraftvoll genug sind, um reagierende Ziele umzuwerfen.

## **Anforderungen an Schrotflinten**

Zulässig ist jede Quer- oder Single-Shot Flinte, mit oder ohne externe Hähne, mit Einzel- oder Doppelabzügen, welche typisch für die Zeitspanne von etwa 1860 bis 1899 ist. Nur an Single-Shot-, Unterhebel und Vorderschaftrepetierflinten sind automatische Hülsenejektoren erlaubt. Bei Querflinten sind Ejektoren nicht erlaubt. Unterhebelrepetierflinten mit Röhrenmagazin und außen liegendem Hahn dieser Periode sind erlaubt, ob im Original oder als Nachbau. Die einzige zugelassene Vorderschaftrepetierflinte ist das Model 1897 Winchester, ob im Original oder als Nachbau. Spezielle Schießkategorien verlangen die Benutzung spezifischer Flintenmodelle und

Munition. Militärische Ausführungen sind nicht erlaubt (z. B. Grabenwaffen). Bitte lies dir die einzelnen Schießkategorien durch, wenn du mehr Informationen brauchst.

### Schrotflintenkaliber

- Quer-, Single-Shot- und Unterhebel Flinten müssen Zentralfeuerkaliber von mindestens 20 und nicht mehr als 10 aufweisen.
- Vorderschaftrepetierflinten müssen Zentralfeuermunition von mindestens Kaliber 16 und höchstens Kaliber 12 aufweisen.
- Quer-, Single-Shot- und Unterhebel Flinten mit Zentralfeuermunition vom Kaliber .410 und Kaliber 28 oder 32 sind nur in der Buckaroo-Kategorie erlaubt.

**JEDE ÄUSSERE VERÄNDERUNG AN JEDER WAFFE, DIE NICHT AUSDRÜCKLICH IN DIESEM HANDBUCH AUFGEFÜHRT WIRD, IST VERBOTEN!**

### Andere anerkannte Waffen

Die folgenden Waffen wurden zusätzlich für den Gebrauch zugelassen:

- Small Frame Model P Revolver wie der Cimarron Firearm Lightning, Uberti Stallion und Ruger Single Six .32 H&R Magnum.
- Henry Big Boy Rifle (nicht zugelassen in den Kategorien Classic Cowboy/Cowgirl)
- US Firearms Omni Potent Revolver
- Marlin 1894 mit Röhrenmagazin - .32 H&R Magnum
- Original oder Nachbau vom Nagant Single Action Revolver

### Holster, Munitionsgürtel und Patronengurte

- Alle Handfeuerwaffen müssen in einem sicheren Holster getragen werden, das es erlaubt, während normaler Bewegungsabläufe, die Waffe fest bei sich zu tragen.
- Holster für das Hauptmatch müssen links und rechts vom Bauchnabel getragen werden und mindestens zwei Faustbreit voneinander entfernt sein. (Merke: Taschenpistolen und Derringer Holster sind keine Holster für Hauptmatches).
- Holster dürfen nicht mehr als 30° von der vertikalen Längsachse abweichen, wenn sie getragen werden.

- Munition, die zum **Laden/Nachladen** während des Schießens an einer Stage gebraucht wird, muss am Schützen getragen werden, zum Beispiel in einem Patronengurt, Schlaufengurt, einem Beutel, Holster oder einer Tasche. Darüber hinaus kann die Munition sicher so abgelegt werden, wie es die Anforderungen der Stage vorschreiben. Gewehr- und Revolvermunition darf nicht in einer Schrotschlaufe aufbewahrt werden. Aufschiebbare Munitionsschlaufen aus Leder ("Slides") sind zulässig. Slides für Schrotpatronen dürfen allerdings nicht über Schrotpatronenschlaufen an einem Schrotpatronengurt getragen werden. Schrotpatronenschlaufen müssen in einer einzigen Reihe angeordnet sein. Gewehr und Revolver Munition darf nicht in einer Schrotpatronenschlaufe getragen werden. Munition darf unter keinen Umständen im Mund, den Ohren, der Nase, dem Ausschnitt oder in irgendeiner anderen Körperöffnung aufbewahrt werden.
- Bandoleers (Schulterpatronengurte), Patronengürtel und Beutel müssen im traditionellen Design gefertigt sein (z. B. Bandoleers müssen locker sitzen und dürfen nicht in irgendeiner Form befestigt werden, um ihre Bewegungen zu verhindern). Moderne Patronentaschen, Schlaufengurte im Combatstil, Handgelenks- oder Unterarmgurte und ähnliche Vorrichtungen sind nicht erlaubt. Beutel/Taschen müssen eine Verschlussklappe haben und der Inhalt muss lose darin liegen, ohne spezielle Vorrichtungen, die den Inhalt so ordnen, dass er schnell herausgenommen werden kann.
- Patronenschlaufen dürfen nicht mit Metall oder Plastik ausgekleidet sein. Die gesamte Schlaufe darf aber aus Metall gefertigt sein.
- Munitionsschlaufen für die Schrotflinte dürfen nicht mehr als zwei Patronen pro Schlaufe aufnehmen; Munitionsschlaufen für das Gewehr/den Revolver dürfen nicht mehr als eine Patrone pro Schlaufe aufnehmen.
- Patronengürtel müssen so getragen werden, dass sich alle Munition in der Höhe des Bauchnabels oder darunter befindet.
- Munitionsschlaufen für die Schrotflinte müssen am Körper des Teilnehmers anliegen (d. h. nicht vom Gürtel abstehen).
- Es ist nicht erlaubt, Patronenschlaufen auf dem Schaft einer Waffe oder am Unterarm anzubringen.

## Munition

Der niedrigste Standardfaktor für Zentralfeuermunition, die in allen Nitro-Kategorien in allen SASS Matches für State, Regional, National, International und World Championship Wettkämpfe genutzt wird, ist nicht schwächer als ein Powerfaktor von 60. Die Geschossgeschwindigkeit darf nicht geringer sein als 400fps (121,92 m/s). Die maximale Geschossgeschwindigkeit für Revolver ist 1000fps (304,80 m/s). Die maximale Geschossgeschwindigkeit für Gewehre ist 1400fps (426,72 m/s). Taschenpistolen, Derringer und Long-Range-Gewehre sind von den Vorschriften zum Faktor und der Geschwindigkeit ausgenommen.

Der Powerfaktor wird einfach berechnet, indem das Gewicht des Geschosses und die Geschwindigkeit multipliziert werden und dann das Ergebnis durch 1000 dividiert wird. Beispiele:

100grs Geschoss, welches mit 600fps (182,88 m/s) fliegt, hat einen Powerfaktor von 60:  
 $(100 \times 600) / 1000 = 60.00$

77grs Geschoss, welches mit 800fps (243,84 m/s) fliegt, hat einen Powerfaktor von 61,6:  
 $(77 \times 800) / 1000 = 61,6$

200grs Geschoss, welches mit 400fps (121,92 m/s) fliegt, hat einen Powerfaktor von 80:  
 $(200 \times 400) / 1000 = 80$

- Schützen haften für Schäden an Zielen oder Verletzungen an Personen durch Abpraller, die durch unangemessene Munition verursacht werden. Diese schwere Verletzung der Sicherheit führt zu einer sofortigen Disqualifizierung und dem Ausschluss vom Match.
- Revolver und Gewehrmunition darf keine Mantelmunition, Teilmantelmunition, plattierte Munition, Gas-checked Munition oder kupferüberzogene Munition sein. Sie muss vollständig aus Blei bestehen. Geschosse die mit Molydisulfide (eine Art Gleitstoff) überzogen sind, Polymer überzogene Geschosse, oder entsprechendes, sind zugelassen.
- Gewehr- und Revolvermunition muss aus einzelnen Projektilen bestehen. „Multiple-Projektil“-Patronen sind nicht zulässig.
- Munition mit Geschossen, die unter dem Hülsenmund eingesenkt sind, ist nicht erlaubt.
- In diesem Handbuch bedeutet Schwarzpulver, Schwarzpulver oder ein Schwarzpulverersatz wie z. B. Pyrodex, 777, APP oder vergleichbare Treibstoffe, die für Vorderladerwaffen geeignet sind. Treibstoffe, die Nitrozellulose enthalten, sind als Schwarzpulverersatz **verboten**.

- Jegliche Kombination aus Nitro- und Schwarzpulver (sogenannte Duplex-Ladungen) sind **ausdrücklich in JEDER Kategorie verboten**. (d.h. Blackhorn 209)
- Die Schrotgröße für Schrotflinten muss Nummer 4, Blei Birdshot sein oder kleiner, für alle Matches (Stahl oder plattierte Schrote sind nicht erlaubt).
- Magnum und Hochgeschwindigkeitsmunition für Schrotflinten ist nicht zugelassen.
- Schrotflintenhülsen dürfen nicht verkleinert werden, in dem eine Matrize verwendet wird, die nicht für dieses Kaliber gefertigt wurde.
- Schrotflintenhülsen dürfen nicht so eingekerbt werden, dass die Hülse, der Schrotbecher und die Schrotladung als ein Projektil von der Waffe abgefeuert werden.
- Vorderschaftrepetier- und Unterhebelrepetierflinten dürfen an den Stages in Hauptmatches mit nicht mehr als zwei Patronen auf einmal geladen werden, außer es ist in den Stagebeschreibungen ausdrücklich erlaubt. In Teammatches dürfen Schrotflinten bis zu ihrer maximalen Magazinkapazität geladen werden.
- Alle Zentralfeuer- und Randfeuermunition muss so gefertigt sein, dass sie das Geschoss, das Pulver und das Zündhütchen in eine einzelne Metallhülse aufnehmen kann. Diese Hülse muss exakt in das Patronenlager der Waffe passen. Das Zündhütchen darf nur eine geringe Ladung von Schlagsensitivem chemischem Wirkstoff nutzen. Dieser kann entweder im Zentrum oder am Rand der Hülse platziert werden. Elektrisch abgefeuerte Munition ist verboten.

## Kategorien

SASS staffelt die Kategorien nach Alter, Geschlecht, Kostümierung, Ausstattung, Schießstil und/oder Pulverart. Das Alter eines Teilnehmers wird am ersten Tag, an dem der Hauptwettkampf stattfindet, festgestellt. Alle SASS Kategorien können nach Geschlecht unterteilt werden, z. B. Lady Duelist, Lady Gunfighter, Lady 49'er, Lady Wrangler, etc. Wettkampfteilnehmer können in jeder Kategorie antreten, für die sie sich qualifizieren. Es gibt keine speziellen Männerkategorien.

Der folgende Standard soll für alle Schießstil/Kostüm Kategorien angewendet werden wenn diese nach Alter unterteilt werden: Die **Regularien für die Grundkategorie zählen als erste**, DANN die Regeln für die Alters Kategorien.

### Gruppierung nach Alter

- Jeder Main Match Revolver ist zugelassen.
- Revolver dürfen in jedem Stil geschossen werden **außer „Gunfighter“**.
- Gewehr: Jedes SASS-zugelassene Gewehr für Kurzwaffen Patronen.

- Jede SASS-zugelassene Schrotflinte.
- Jede SASS-zugelassene Munition.
- Als Junioren/„Juniors“ gelten Personen von 16 Jahren und jünger. Die Kategorie kann nach Alter und Geschlecht weiter unterteilt werden. Vorgeschlagen werden Unterteilungen wie „Young Guns“ von 14 bis 16 Jahren und „Buckaroos“ von 13 Jahren und jünger. Vorsicht ist geboten, wenn Wettkampfteilnehmer unter 14 zugelassen werden. Örtliche Gesetze, Vorschriften und Versicherungsanforderungen können dazu führen, dass manche Altersklassen nicht angeboten werden können.
- Die elterliche Zustimmung und Aufsicht ist für alle Wettkampfteilnehmer unter 21 Jahren notwendig.
- „Buckaroos“ müssen Revolver, Gewehre und Schrotflinten benutzen, die äußerlich dem Standard entsprechen, aber Kaliber .22LR für Revolver und Gewehr und Kaliber .410 für Schrotflinten aufweisen. Standardgeschwindigkeitsmunition muss für diese Waffen genutzt werden. Klappziele müssen in der Kategorie „Buckaroo“ nicht umfallen. Ein Treffer wird als solcher gewertet, wenn das Ziel eindeutig getroffen wurde. Ein alternatives Ziel MUSS für alle Flug-Schotziele in der „Buckaroo“-Kategorie angeboten werden.
- „Buckaroo“-Kategorie-Schützen, die sich dazu entscheiden, Zentralfeuermunition für Kurzwaffen und/oder Gewehre zu nutzen, müssen den Power-Faktor und die Geschwindigkeitsrichtlinien einhalten.
- Schützen in der Kategorie „Cowboy“ sind Wettkampfteilnehmer jeden Alters.
- Teilnehmer der Kategorie „Wrangler“ müssen 36 Jahre sein oder älter.
- Schützen in der Kategorie „49er“ müssen 49 Jahre sein oder älter.
- Als Senioren/„Seniors“ gelten Wettkampfteilnehmer ab 60 Jahre. „Senior Duelist“ ist eine anerkannte **Duelist** Kategorie. **Beachte die Beschreibung für die Duelist Kategorie wegen Ausrüstungseinschränkungen und Schießtechniken.**
- „Silver Seniors“ sind Wettkampfteilnehmer über 65 Jahre.
- „Elder Statesmen“/„Grand Dames“ sind Wettkampfteilnehmer über 70 Jahre.

## **Duelist**

- Zulässig ist jeder Main Match Revolver mit starrem Visier.

- Es darf nur im “Duelist” oder im „Double Duelist“ Stil geschossen werden.
- Beim „**Duelist Stil**“ wird ein Revolver einhändig gespannt und abgefeuert, ohne Unterstützung der zweiten Hand. Der Revolver, die Schusshand oder der Schießarm dürfen von der anderen Hand nicht berührt werden, außer wenn ein Problem wie das Versagen des Revolvers behoben werden muss oder wenn der Revolver von der einen Hand zur anderen übergeben wird.
- „**Double Duelist Stil**“ beschreibt das Schießen als einhändiges Spannen und Abfeuern des Revolvers mit jeder Hand. Das heißt, **ein Revolver** wird mit der linken Hand und der **andere Revolver** mit der rechten Hand abgefeuert. Der Revolver, die Schusshand oder der Schießarm dürfen von der anderen Hand nicht berührt werden, außer wenn ein Problem wie das Versagen des Revolvers behoben werden muss.
- Niemals darf der Wettkampfteilnehmer zwei geladene Waffen zur gleichen Zeit in der Hand haben.
- Jede SASS-zugelassene Main Match Schrotflinte und jedes Main Match Gewehr kann genutzt werden.
- Jede SASS-zugelassene Munition kann genutzt werden.

## Gunfighter

- Zulässig ist jeder Main Match Revolver mit starrem Visier
- Es darf nur im “Gunfighter” Stil oder im „Double Duelist“ Stil geschossen werden.
- Der „**Gunfighter Stil**“ bezeichnet das Schießen mit einem Revolver in jeder Hand. Die Revolver müssen einhändig gespannt und abgefeuert werden, ohne Unterstützung, ein Revolver in der rechten und der andere in der linken Hand. Es gibt kein klar festgelegtes Muster, wie die Revolver abgefeuert werden müssen, aber das Abfeuern von abwechselnd dem einen und dann dem anderen Revolver ist eindeutig am effizientesten.
- Die „Gunfighter“, „Frontier Cartridge Gunfighter“ und die „B-Western“ Kategorien sind die einzigen, in denen es erlaubt ist, zwei **geladene** Revolver gleichzeitig „in den Händen“ zu halten.

Einem Wettkämpfer der im Gunfighter Stil schießt, entweder in der Gunfighter oder B-Western Kategorie, ist es **AUSDRÜCKLICH NICHT ERLAUBT** gleichzeitig die „double cross draw“ Methode für das ziehen oder Holstern der Revolver anzuwenden.

Wenn im Gunfighter Stil geschossen wird (beide geladenen Revolver zur gleichen Zeit außerhalb der Holster), **MUSS** der Schütze den links getragenen Revolver mit der linken Hand und den rechts getragenen Revolver mit der rechten Hand abfeuern, unabhängig davon wie die Revolver aus den Holstern gezogen werden.

Ein Verstoß gegen diese Regel führt zu der progressiven Strafe für „**Verstoß gegen die**

für die Disziplin...“.

Cross draw Holster sind für jeden Wettkämpfer in jeder Kategorie ERLAUBT in der sie im DOUBLE DUELIST STIL schießen.

- Wenn eine Stage 10 Schuss mit dem Revolver verlangt oder die Benutzung von nur einem Revolver, kann der „Gunfighter“ dennoch beide Revolver ziehen und die Ziele beschießen. Der „Gunfighter“ muss die Ziele in exakt der Reihenfolge, die in der Beschreibung der Stage angegeben ist, beschießen. Der Gunfighter darf jede Reihenfolge (Sequenz) anwenden welche auch für jede andere Kategorie zur Verfügung steht. Stage Anweisungen welche getrennte Revolver als: "erster Revolver/zweiter Revolver", "linker Revolver/rechter Revolver", oder "mit jedem Revolver", vorschreiben werden wie: "ersten fünf Schuss/zweiten fünf Schuss" ausgelegt, wenn im **GUNFIGHTER-STIL** geschossen wird.
- Beide Revolver dürfen zur gleichen Zeit gespannt sein, aber es darf je nur einer abgefeuert werden, um das Zählen der Treffer zu erleichtern. Ein „Gunfighter“ darf die Revolver nicht holstern, um eine andere Revolverreihenfolge zu beginnen. Einmal gespannt, müssen alle Schüsse abgegeben werden, bevor die Revolver wieder geholstert werden, außer die Revolver wurden fälschlicherweise oder zur falschen Zeit gezogen oder es kommt zu einer Fehlfunktion beim Revolver/der Munition. Versehentlich nicht abgefeuerte Patronen, die im Revolver verbleiben, zählen als „Miss“ außer die Patrone befindet sich unter dem Hahn. Dies ist Grund für eine Stage Disqualifikation.
- Das Stage Design kann einem Wettkampfteilnehmer im Gunfighter Stil erlauben, die Revolver zwischen Zielsequenzen abzulegen und wieder aufzunehmen. Wenn es die Stage verlangt, andere Waffen zwischen der Nutzung der Revolver abzufeuern, oder wenn die Hände des Schießenden anderweitig beschäftigt sind (z. B. mit Würfeln zwischen dem Abfeuern der Revolver), müssen die Revolver einzeln gezogen und abgefeuert werden, außer sie können sicher „abgelegt“ werden. In diesem Falle dürfen beide Revolver für die ersten fünf Schüsse gleichzeitig genutzt werden, sicher abgelegt und wiederaufgenommen werden, und für eine zweite Runde von fünf Schüssen abgefeuert werden.
- Es darf jede SASS-zugelassene Main Match Schrotflinte und jedes zugelassene Main Match Gewehr verwendet werden.
- Es darf jede SASS-zugelassene Munition verwendet werden.
- Es werden zwei Standardholster verlangt, eins an jeder Körperseite.



## **Schwarzpulverkategorien**

Es wird erwartet, dass Wettkampfteilnehmer in den Schwarzpulverkategorien mit von Rauch verhangenen Zielen umgehen können. Um dies sicherzustellen, müssen alle Patronen für Schrotflinte, Revolver und Gewehr mit ihrer Pulverladung mindestens dem Rauch einer Referenzladung von 15 Volumengrains (1cc) ffg Schwarzpulver entsprechen.

### **Frontier Cartridge**

- Jeder Main Match Revolver mit starrem Visier
- Revolver müssen zweihändig oder einhändig („Duelist“ Stil) abgefeuert werden.
- Jede Treibladung muss aus Schwarzpulver bestehen (für das Gewehr, den Revolver und die Schrotflinte).
- An den Main Match Stages muss eine Querflinte, Single-Shot Flinte oder Unterhebelrepetierflinte geschossen werden.
- Jedes SASS-zugelassene Gewehr mit Revolverkaliber ist erlaubt.
- Das Schießen als „Frontier Cartridge Duelist“ ist ebenfalls anerkannt, wobei alle Anforderungen die gleichen sind, mit Ausnahme das im „Duelist“ oder „Double Duelist“ Stil geschossen werden muss. Siehe dafür die Beschreibungen der Kategorie „Duelist“ für die genauen Anforderungen der Schießtechnik.

### **Frontier Cartridge Gunfighter**

- Jeder Main Match Revolver mit starrem Visier
- Revolver müssen im „Gunfighter“ Stil oder „Double Duelist“ Stil abgefeuert werden.
- Jede Treibladung muss aus Schwarzpulver bestehen (für das Gewehr, den Revolver und die Schrotflinte).
- An den Main Match Stages muss eine Querflinte, Single-Shot Flinte oder Unterhebelrepetierflinte geschossen werden.
- Jedes SASS-zugelassene Gewehr mit Revolverkaliber ist erlaubt.
- Siehe die Beschreibung der „GUNFIGHTER“ Kategorie für die Schießtechnik(en) und Holster Vorgaben.

BEACHTET: Teilnehmer in den Frontier Cartridge Kategorien können jede SASS-zugelassene Feuerwaffe und Treibladung in Team- und Side Matches benutzen.

### **Frontiersman**

- Jeder Main Match Perkussionsrevolver mit nicht-verstellbarem Visier (Beachte die Ausnahme: Schwalbenschwanzvisiere). (Ausnahme: Der 1873 Uberti

Perkussionsrevolver ist nicht erlaubt).

- Revolver müssen im „Duelist“ oder „Double Duelist“ Stil abgefeuert werden. Siehe die Beschreibung zum „Duelist“ Stil für nähere Informationen.
- Es muss für alle Ladungen Schwarzpulver verwendet werden (Gewehr, Revolver, Schrotflinte).
- An den Main Match Stages muss eine Querflinte, Single-Shot Flinte oder Unterhebelrepetierflinte genutzt werden.
- Jedes SASS-zugelassene Gewehr mit Revolverkaliber wird anerkannt.

### *Classic Cowboy/Cowgirl*

- Jeder Main Match Revolver mit starrem Visier ist zugelassen.
- Revolver müssen im „Duelist“ oder „Double Duelist“ Stil geschossen werden. Siehe dafür die Beschreibung der „Duelist“ Kategorie für weitere Informationen.
- Gewehre: jedes 1873 oder früheres Modell eines SASS-zugelassenen Gewehrs oder der Nachbau eines solchen Gewehrs ist zugelassen (z. B. 1866 Winchester, 1860 Henry, 1873 Winchester).
- Zugelassene Kaliber für Revolver und Gewehr sind: Kaliber .40 oder größer – Beispiele (aber nicht darauf begrenzt) sind: .38-40, .44 Special, .44 Russian, .44 Mag., 44-40, .45 Schofield, .45 Colt oder bei Perkussionswaffen Kaliber .36 oder größer.
- Es darf jede SASS-zugelassene Munition genutzt werden, solange sie den oben genannten Kalibervorschriften entspricht.
- Schrotflinten: SASS-zugelassene Querflinten mit außen liegenden Hähnen, Single-Shot Flinten oder Unterhebelrepetierflinten. Querflinten mit außen liegenden Hähnen müssen manuell funktionierende Hähne haben. Falsche Hähne oder Hähne welche intern gespannt werden sind nicht erlaubt.
- Kostümierung: es müssen mindestens fünf der unten genannten Dinge getragen werden. Alle Kleidungsstücke müssen während der Schießevents und den Siegerehrungen angemessen getragen werden.
  - Chaps, Western Sporen mit Befestigungsriemen, Cuffs, ein Schlips, ein Tuch, das locker um den Hals getragen wird oder mit Scarf-Slide, Weste, eine Taschenuhr mit durchgehender Kette, Jackett, Ärmelbänder, Messer (Schraubendrehermesser qualifizieren sich NICHT), eine Bota, Leggings, Spangen. Strohhüte oder Palmenhüte sind nicht erlaubt.

- Zusätzlich können Frauen aus folgenden Accessoires wählen:
  - Zeitgemäße Uhr, geteilter Reitrock, Tournüre, Korsett, ein Hut im Viktorianischen Stil (Strohhüte sind erlaubt), zeitgemäßer Schmuck, zeitgemäßer Haarschmuck (z. B. Federn), Haarnetz, Pompadour (zeitgemäße Damenhandtasche), zeitgemäße Schnürschuhe, Mieder, Bloomer-Kostüm, Netzstrümpfe, Federboa, Cape.
  - Buscadero- oder tiefhängende Holster sind nicht erlaubt (d. h. ein Teil des Griffs muss über dem Gürtel sein, an dem das Holster befestigt ist).
  - Stiefel werden vorausgesetzt und müssen einem traditionellen Design entsprechen, ohne den Halt erhöhende Sohlen („NO Lug“ Sohlen). Mokassins sind nicht gestattet.
  - Über die gesamte Zeit des Matches müssen Hüte getragen werden.

### „B“-Western

- Jeder Main Match Revolver ist zugelassen.
- Revolver dürfen in jedem von der SASS zugelassenen Stil abgefeuert werden, nach dem Ermessen des Teilnehmers.
- Gewehre: jedes SASS-zugelassene Gewehr von 1880 oder einem späteren Design bzw. Nachbildungen dieser (z. B. Burgess, Lightning Rifle, 1892, 1894 Winchester oder Marlin).
- Es darf jede von der SASS zugelassene Schrotflinte benutzt werden.
- Es darf jede SASS-zugelassene Munition verwendet werden.
- Leder: Buscadero Holster oder tief hängende Holster (Alle Revolver müssen unterhalb der Oberkante des Gürtels getragen werden an dem die Holster angebracht sind.) Die Gürtel und Holster müssen reich verziert sein, z. B. ausgefallene Stickereien, Conchos, Nieten, Ziernähte. **Es sind keine Schulterholster erlaubt.**
- Kostümierung: Shirts müssen dem „B“ Western-Stil entsprechen, mit Druckknöpfen oder folgenden Details:
  - Smiley Pockets, Stickereien, Applikationen, Fransen, unterschiedlich farbige Schulterstücke. Sogenannte „Shield Shirts“ sind auch erlaubt, wenn sie Stickereien und Paspelierungen aufweisen.
  - Hosen müssen Jeans sein, Ranchhosen oder Hosen mit einer Lasche über den hinteren Taschen, mit Keystone Gürtelschlaufen und/oder mit Paspelierung oder Fransen.
  - Hosen müssen mit einem Gürtel getragen werden. Hosenträger sind nicht gestattet. Frauen können Kleider, einen Rock oder

einen geteilten Reitrock tragen. Es sind nur Filzhüte erlaubt, keine Stroh Hüte oder Palmenhüte. Es müssen Hüte getragen werden.

- Stiefel sind obligatorisch und müssen im traditionellen Stil sein, mit ausgefallenen Stickereien, mehrfarbigen, raffinierten Design, conchos oder Tupfern. Sohlen müssen ohne den Halt verstärkende Sohlen (also „NO Lug“ Sohlen) sein. Schnürstiefel und Mokassins sind nicht erlaubt.
- Westernsporen mit Befestigungsriemen werden für Männer verlangt.
- Du musst mindestens eines dieser folgenden optionalen Dinge tragen: Handschuhe oder Stulpenhandschuhe, Schals mit Slides oder Schals die im Nacken geknotet sind oder Bolo tie, Mantel, Weste, Chaps oder Cuffs.
- Von den Kostümen wird erwartet, dass sie ausgefallen und auffällig sind. Die Kostümierung der „B“ Western-Kategorie muss während des ganzen Matches und der Siegerehrung getragen werden. Ausnahme sind formelle Abendveranstaltungen.

## Side Matches

### *Der Plainsman*

Dieses Event verlangt zwei Perkussionsrevolver im Kaliber .36 oder höher wie für die Kategorie „Frontiersman“ und wird im „Duelist“ Stil geschossen.

- Es muss ein SASS-zugelassenes Single Shot Gewehr genutzt werden, das traditionelle Schwarzpulvergewehr- oder Revolvermunition mit zugelassenem Kaliber abfeuert (d. h. kein .30-30). Das Gewehr kann einen Feder-betriebenen Auswurf haben, wenn dieser für das Gewehr dem Standard entspricht. .38 Spezial ist zulässig.
- Es muss eine Querflinte oder Single-Shot Flinte, mit oder ohne außenliegenden Hähnen oder eine Unterhebelrepetierflinte benutzt werden.
- Ladungen müssen beim Gewehr, dem Revolver und der Schrotflinte Schwarzpulverladungen sein.

### *Taschenrevolver und Derringer*

Taschenrevolver und Derringer sind sehr beliebt in Side Matches und werden teilweise auch als zusätzliche Waffe an Main Match Stages geführt.

- Ein Taschenrevolver ist ein Revolver mit kleinem Rahmen, starrem Visier, Fertigungsjahr vor 1900 mit einer Lauflänge von 4 inch (10,16cm) oder weniger.

Taschenrevolver müssen mindestens ein Kaliber .31 aufweisen. Model „P“ Colts und Nachbauten sowie Revolver mit ausschwenkbaren Trommeln sind ausdrücklich nicht erlaubt, unabhängig von Kaliber, Rahmengröße oder Lauflänge. Taschenrevolver dürfen nicht als Main Match Revolver genutzt oder zu solchen umgebaut werden.

- Ein Derringer wird definiert als eine Feuerwaffe mit externem Hahn, starrem Visier, Hinterlader oder Perkussionszündung, Fertigungsjahr vor 1900, der einen bis vier Läufe hat, welche bis zu 3,5 inch (8,89cm) lang sind. Derringer müssen mindestens ein Kaliber .22 aufweisen. Der Remington Derringer mit Ober/Unterlauf und die 4-läufige Sharp Pepperbox sind typische, von der SASS zugelassene Derringer.
- Kaliber .22 Magnummunition ist nicht erlaubt.

### ***Langstrecken- (Long Range) oder Präzisionsgewehre***

Der SASS-Wettkampf mit dem Long Range oder Präzisionsgewehr unterscheidet sich von den Main Matches Waffenwettkämpfen, indem der Schwerpunkt auf dem Präzisionsschießen auf weite Entfernungen liegt. Zeit spielt hier nur eine sekundäre Rolle. Die Wertung in dieser Kategorie bezieht sich auf die Anzahl von Treffern, wobei zwei Methoden angewandt werden, um Gleichstände zu entscheiden: Der Match Director entscheidet, ob entweder die gesamte Zeit, die gebraucht wurde, um die benötigte Anzahl von Schüssen abzugeben, gewertet wird oder ob es ein Stechen (Shoot off) gibt, um den Gleichstand aufzulösen.

Es gibt fünf Kategorien im Long Range oder Präzisionswettkampf, mit zusätzlich einer optionalen Kategorie:

- Unterhebelrepetierer, Revolverkaliber
- Unterhebelrepetierer, Gewehrkaliber
- Einzellader
- Buffalo Einzellader
- Optical
- Offene Kategorie (kann vom Match Director gewählt werden, um die Waffen einzuschließen, die in den offiziellen Long Range Kategorien nicht vertreten sind).

Schwarzpulverkategorien können zu jeder elementaren Kategorie hinzugefügt werden, nach der Entscheidung des Match Directors. Jede Kategorie konkurriert in sich geschlossen.

### ***Elementare Regeln für Long Range Wettkämpfe***

- Vorderversierungen können variieren von einfachen Blechen bis hin zu (western-) zeitgemäßen Röhren, die austauschbare Sichteinlagen aufnehmen können.

Hintersichtvisiere müssen entweder offene Eisenvisiere sein, die auf dem Lauf montiert sind, oder Tang Sights/Lochkimmen, die entsprechend dem Originalstil auf dem Erl oder dem Kolbenhals montiert sind. Auf dem hinteren Lauf montierte, aufklappbare Visiere für Long Range Gewehre dürfen ein Sichtloch aufweisen, das durch das bewegliche Sichtblatt gebohrt ist. Ein Beispiel dieser Visiere sind die verschiedenen Leitertypen-Visiere auf den Springfield „Trapdoor“ Gewehren.

- Visiere, die auf dem Verschluss oder dem Receiver angebracht sind, sind nicht gestattet.
- Gewehre der Wettkampfkategorie „Gewehr-Kaliber“ müssen mit traditionellen, zeitgemäßen, geränderten Hülsen geschossen werden. In der Wettkampfkategorie „Gewehr Kaliber“ darf keine Munition verwendet werden, die ausdrücklich in SASS- anerkannten Main Match Revolvern oder Gewehren zugelassen ist, außer Kaliber .56-50. Daher sind Kaliber .30-30 (.30 WCF), .38-55 Marlin&Ballard, .43 Spanisch oder .45-70 Government Patronen zugelassen, während Kaliber .375 Winchester, .444 Marlin, .32-20 oder .44-40 nicht zugelassen sind. Flinten mit Flintenlaufgeschossen sind nicht zulässig.
- Es kann jedes Pulver als Treibladung genutzt werden (mit der Ausnahme, dass rauchfreies Pulver nicht in der „Buffalo Single Shot“ Kategorie verwendet werden darf).
- Unabhängig von Kategorie und Kaliber müssen Geschosse, die im Match für Long Range oder Präzisionsgewehre verwendet werden, aus reinem Blei oder einer Bleilegierung bestehen, mit einem flachen Boden, gas-checked oder paperpatched.
- „Range Finder“ oder jedes Gerät zur Entfernungsmessung oder Visieranpassung sind nicht zulässig. Jeglicher Gebrauch solcher Hilfsmittel führt zur Disqualifikation von diesem Nebenwettbewerb.

Unterhebelrepetiergewehre, die in Long Range Matches verwendet werden, müssen Originale oder Nachbauten von Gewehren sein, die zwischen etwa 1860 bis 1899 gebaut wurden. Unterhebel- oder Vorderschaftrepetiergewehre oder Karabiner mit Röhrenmagazin und außenliegenden Hähnen sind erlaubt, solange sie zuverlässig und sicher funktionieren.

Waffen für die Kategorie „Single Shot“ und „Buffalo Single Shot“ müssen Originale und Repliken von Einzelschusswaffen aus der Zeit zwischen 1860 bis 1899 sein. Alle Gewehre MÜSSEN externe Hähne aufweisen. Für „Single Shot“ und „Buffalo Single Shot“ Gewehre gelten die gleichen oben genannten Regeln bezüglich des Kalibers und der Munition (siehe „Gewehrkaliber“ in den grundlegenden Regeln). Als Ausnahme muss die Munition für „Buffalo Single Shot“ Gewehre mindestens Kaliber .375“ oder größer sein.

Wettkämpfe der Kategorie „Buffalo Single Shot“ unterliegen weiteren Anforderungen bezüglich der Waffen: die Gewehre müssen Originale oder Nachbauten sein, deren

Design auf USA Herstellung beruht. Federbetriebene Ejektoren sind auch verboten, außer bei Springfield Trapdoor Gewehren.

Waffen der Kategorie „Optical“ müssen den oben genannten Anforderungen entsprechen. Zusätzlich gelten folgende optische Regeln:

- Für den Sucher gibt es keine Weiten- oder Leistungseinschränkungen
- Der Tunnelkörper des Suchers muss  $\frac{3}{4}$ “ oder weniger im Durchmesser betragen. Jede Form von Okular, Objektivlinsen oder Anpassungsringe (Verstellringe) müssen weniger als 1“ im Durchmesser betragen.
- Nicht erlaubt sind interne Veränderungen am Sucher für Luftströmung und Höhenangaben.
- Aufbauten müssen dem traditionellen Stil der entsprechenden Zeitperiode entsprechen und die Anpassungen für Luftströmung und Höhenangaben sowohl in Vorder- und Hinteraufbauten umfassen. In den Aufbauten sind keine click-Anpassungen erlaubt. Schwalbenschwanzaufbauten und Blocksucher sind zugelassen.
- Originale Sucheraufbauten im Cataract oder Malcomstil oder Abwandlungen von diesen sowie Nachbauten und Ableger müssen den oben genannten Anforderungen entsprechen.

(Merke: diese Regeln sind identisch mit den NRA BPCS Regeln für optische Visiere).

## Wertung und Zeitnahme

In SASS Matches werden die Zeit, die zum Schießen gebraucht wird und die Anzahl der Strafpunkte für verfehlte Ziele gewertet. Jede Stage wird einzeln gewertet und, bei den meisten Clubmatches, später zu einer Gesamtwertung aller Stages, an denen teilgenommen wurde, zusammengeführt, um Platzierungen zu ermitteln. Dies geschieht entweder Kategorie übergreifend oder innerhalb jeder Kategorie.

Beim End of Trail, Winter Range, SASS Regionals und nach der freien Entscheidung jedes SASS-zugehörigen Clubs wird eine Rangpunktwertung vorgenommen.

Rangpunktwertung wird empfohlen, wenn nicht alle Stages in einem Match die gleiche Zeit erfordern und/oder nicht den gleichen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Als Alternative zur Rangpunktwertung kann auch nach der Gesamtzeit gewertet werden (Reine Schießzeit plus Strafen). Stage Punktwertung kann ebenfalls benutzt werden.

In SASS Matches werden Gesamtsieger, die oft die besten Wettkampfteilnehmer sowohl bei den Männern als auch den Frauen mit einschließen, anerkannt. Die beste Wertung an den Main Match Stages bedeutet den Gesamtsieg.

Gewehr-, Revolver- und Schrotflintenziele müssen mit der entsprechenden Waffe beschossen werden. Als „Miss“ (Verfehlen des Ziels) wird gewertet, wenn das entsprechende

Ziel mit der vorgesehenen Waffe nicht getroffen wird. Verfehlte Ziele werden mit zusätzlichen 5 Sekunden zur Schießzeit des Wettkampfteilnehmers an dieser Stage bestraft (bei jährlichen Matches und Höheren).

Ablauffehler sind unabsichtliche Fehler, bei denen der Wettkampfteilnehmer an der Stage auf eine andere Weise vorgeht als es eigentlich vorgesehen ist. Ablauffehler werden mit einer Strafzeit von 10 Sekunden geahndet, die auf die Schießzeit des Wettkampfteilnehmers an dieser Stage aufgeschlagen wird. Es kann nicht mehr als einen Ablauffehler auf einer Stage geben.

Geringe Sicherheitsverstöße, die während des Schießens vorkommen, aber nicht direkt Personen in Gefahr bringen, resultieren in einer 10 Sekunden Strafzeit, die auf die Schießzeit dieser Stage aufgeschlagen wird, so oft, wie sie geschehen (es sind also auch mehrere möglich). Geringe Sicherheitsverstöße sind Vorkommnisse wie das **Belassen von leeren Hülsen oder scharfen Patronen im Magazin oder auf dem Zubringer der Langwaffe in die sie geladen wurden, oder den Revolver zu spannen bevor die Mündung 45 Grad Richtung Kugelfang erreicht hat.**

Schwere Sicherheitsverstöße werden durch Disqualifikation des Schützen von der Stage oder dem Match geahndet. Bei der zweiten Disqualifikation an einer Stage kommt es zur Match Disqualifikation. Schwere Sicherheitsverstöße umfassen eine fallengelassene Waffe, versehentliche abgegebene Schüsse, die innerhalb von 10 Fuß (ca.3m) neben irgendeiner Person einschlagen (ein Einschlag innerhalb von 5 Fuß, also 1,5m, führt zur sofortigen Disqualifikation vom Match), eine Verletzung der 170° Regel, „Sweeping“ (das Richten und „Streifen“ der Mündung auf eine andere Person) und ähnliche Verstöße, die leicht zu Verletzungen einer Person führen können.

Wenn ein Wettkampfteilnehmer meint, der verantwortliche Range Officer befindet sich im Unrecht oder schätzt eine Situation falsch ein, sollte dieses Verhalten sofort und höflich dem Range Master/Match Director gemeldet werden. Der Range Master oder Match Director werden diese Beschwerde dann allein auf der Grundlage der Schießordnung und der Regelauslegung besprechen. Ihre Entscheidung gilt in jedem Fall und ist unanfechtbar. Auf größeren Matches können spezielle Gremien aufgestellt werden, die bei Protesten zuständig sind und aus mehreren Territorial Governors bestehen. Diese Gremien können dem Range Master/Match Director beistehen, wenn vernünftige und schwierige Entscheidungen gefällt werden sollen.

## **Failure to Engage – Nichterfüllung von Anforderungen**

Die Nichterfüllung von Anforderungen umfasst die absichtliche und geplante Missachtung der Stage-Instruktionen um einen Vorteil im Wettkampf zu erlangen. Darunter fällt nicht, wenn der Schießende „einfach einen Fehler macht“. Zur Nichterfüllung der Anforderungen kommt es nur in Situationen, in denen nicht geschossen wird, zum Beispiel bei der Weigerung, ein Rind mit dem Seil einzufangen, eine Stange Dynamit zu werfen oder jeder



andere Versuch, die Anforderungen einer Stage – die nicht mit Schießen verbunden sind – abzukürzen. In diesem Fall wird zusätzlich zu allen anderen Strafzeiten eine Strafzeit von 30 Sekunden für eine „Failure to Engage/Spirit of the Game Strafe“ berechnet.

## **Range Operations/Wettkampfablauf**

Cowboy Action Shooting ist nicht als Wettkampf im Präzisionsschießen gedacht. Kleine Ziele und das Überbrücken langer Distanzen nimmt die „Action“ aus dem Spiel und entmutigt vor allem junge und neue Teilnehmer.

Sowohl erfahrene als auch unerfahrene Teilnehmer wollen die Ziele auch treffen. Manche Leute treffen ein wenig schneller als andere (oder verfehlen Ziele leichter). Zu viele Verfehlungen oder die Wahrnehmung, dass die Ziele kaum getroffen werden können entmutigt die Teilnehmer nur und sie wollen nicht weiter schießen, besonders die weniger erfahrenen unter ihnen.

Egal welchen erfahrenen Cowboy Action Shooter du fragst, sie oder er werden dir immer sagen, dass es kein zu großes Ziel gibt und auch keines zu nah steht, um es nicht doch einmal zu verfehlen!!

Ein detaillierteres Handbuch zum Aufbau und Match Design findest du im SASS Match Directors Guide.

Als Ziele werden Metall- und Papierziele von ausreichender Größe verwendet. Reaktive Ziele wie Pepper Poppers oder Fallplatten werden genutzt, wenn das Feedback für den Teilnehmer erhöht und auch den Bedürfnissen des Zuschauers stärker entsprochen werden soll. Die Ziele stehen in kurzer bis mittlerer Entfernung. Es gibt keine endgültigen Regeln zur Aufstellung der Ziele, aber wir empfehlen folgende Entfernungen, nach Feuerwaffen, und Ziele mit einer Größe von etwa 16 x 16 Zoll: (40cm x 40cm):

- **Revolver: 7 bis 10 Yard (6 bis 9 m)**
- **Schrotflinte: 8 bis 16 Yard (7 bis 14 m)**
- **Gewehr: 13 bis 50 Yard (12 bis 45 m)**

Für Derringer und Taschenrevolver gelten Entfernungen von 0 bis 3 Yard (2,7m), wobei ausschließlich auf Papierziele, Pappziele oder Ballons geschossen wird. Die Entfernungen sind zu kurz, um auf Stahlziele zu schießen.

Insofern möglich, sollen reaktive Ziele so eingestellt werden, dass sie sicher fallen wenn sie mit nicht mehr als einer Werkladung im Kaliber .38 Special (158grs Geschossgewicht) voll getroffen werden.

SASS Matches auf höherer Ebene als Club-Matches sind „keine Fun“ –Wettkämpfe. Sobald die erste Patrone abgefeuert wurde, muss der Schütze die Stage fortsetzen und innerhalb seiner Möglichkeiten beenden. Reshoots und Neustarts werden nicht gewährt

bei Munitions- oder Waffenfehlfunktionen. Wenn es aber zu einer Fehlfunktion an der Range/Stage selber kommt (wie z.B. an Requisiten, dem Zeitmesser oder durch die Range Officer), die außerhalb der Verantwortung des Wettkampfteilnehmers liegt, kann ein Neustart zugelassen werden. Wird ein Reshoot oder Neustart zugelassen, beginnt der Teilnehmer ohne Strafen mit Ausnahme verhängter Sicherheitsstrafen. Neustarts werden einem Wettkampfteilnehmer erlaubt, um neu zu beginnen, bis zum ersten Schuss. Mehrere Neustarts für einen Teilnehmer, die nach Ansicht des Range Officer nur gefordert werden, um einen Vorteil im Wettkampf zu erlangen, werden nicht gestattet, da dies nicht dem „Spirit of the Game“ entspricht, also unsportlich, ist.

Die Rolle des Range Officer ist es, den Schießenden sicher während des Schießens zu unterstützen. Es wird erwartet, dass Range Officer die Teilnehmer „coachen“ und auch von gefährlichen Handlungen abhalten, wenn dies nötig ist. So sollen Strafen im Ablauf und Sicherheitsstrafen so gering wie möglich gehalten werden. Richtiges Coaching oder kein Coaching wird nicht als Einmischung des Range Officers gewertet und führt nie zu einem Neustart.

Wenn der Teilnehmer es versäumt, seine Waffen oder die Munition an die vorgesehenen Positionen oder Orte abzulegen, ist es der Fehler des Teilnehmers und wird als Ablauffehler gewertet, außer der Wettkampfteilnehmer kann den Fehler während der Zeitnahme und ohne Hilfe korrigieren. Die Strafe für „regelwidrig erlangte“ Munition (also Munition, die nicht **vom Schützen** in angemessener Art selber zur Stage oder Feuerlinie gebracht wurde), wird als ABLAUFFEHLER gewertet. Alle Ziele, die mit dieser Munition getroffen wurden, werden als MISS gewertet. **Es werden keine Anpassungen an der Zeit, die an der Stage gebraucht wurde, gemacht.**

Es wird von dem Range Officer erwartet, dass er verantwortungsvoll alle Sicherheitsvorkehrungen an den Stages beobachtet und aufrecht hält. Dies betrifft besonders die Lade- und Entladezone und die Feuerlinie. Jeder Wettkampfteilnehmer, der eine Sicherheitsverletzung wahrnimmt, die aber vom Range Officer nicht gesehen wurde, ist verpflichtet, diese dem Range Officer zu melden. Dieser wird die Angelegenheit dann klären.

## Stage Konventionen

Die Stage Konventionen bzw. das normale Verhalten an der Range sind bestimmte Verhaltensweisen, die jeder Teilnehmer kennen und auch an jeder Stage an den Tag legen sollte. Diese Stage Konventionen sollten in allen SASS Matches befolgt werden, außer es wird in der Beschreibung einer Stage ausdrücklich etwas anderes verlangt.

1. Alle reaktiven Schrotflintenziele können solange beschossen werden, bis sie umfallen.
2. Alle Klappziele (Schrotflinte, Gewehr, Revolver) müssen umfallen, um als Treffer zu gelten. Jedes Klappziel, das noch steht, wenn der Schütze die nächste Waffensequenz der Stage beginnt, zählt als Miss.

3. Alle abgelegten Waffen, die an einer Stage verwendet werden, müssen mit ihren Läufen in sichere Richtung zeigen. Alle Langwaffen, die zu Beginn auf einer horizontalen, ebenen Fläche abgelegt werden, müssen so abgelegt werden, dass sie flach mit mindestens dem hinteren Bereich des Abzugsbügels auf der Ablagefläche liegen. Alle Handfeuerwaffen, die zu Beginn auf einer horizontalen, ebenen Fläche abgelegt werden, müssen vollständig auf dieser Fläche flach aufliegen.
4. Abgelegte Schrotflinten müssen geöffnet und leer abgelegt werden.
5. Teilnehmer dürfen eine Stage nicht beginnen, wenn sie Munition in der Hand halten.
6. Langwaffen werden nach dem Schießen entladen und mit den Läufen in sichere Richtung (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 Schießsequenz in die Holster zurückgesteckt.
8. Revolver werden entsprechend der Schießkategorie gezogen und abgefeuert.
9. Wenn keine Startposition angegeben ist, steht der Schütze zu Beginn voll aufgerichtet, mit den Revolvern im Holster, die Hände an den Seiten. Die Hände berühren die Waffen nicht.
10. Cowboy Port Arms wird wie folgt beschrieben: der Schütze steht voll aufgerichtet mit dem Hinterschaft der Waffe an oder unterhalb der Hüfte. Die Mündung befindet sich an oder oberhalb der Schulter, die Langwaffe wird mit beiden Händen gehalten.

## Sicherheitsbestimmungen

### Als erstes, als letztes und generell

Unser Sport birgt in sich ein Gefahrenpotential, durch das es zu ernsthaften Unfällen kommen kann. Jeder Teilnehmer eines SASS Matches sollte ein Safety Officer (Sicherheits-Officer) sein. Jeder Schütze hat zu allererst die Pflicht und Verantwortung, für seine oder ihre eigene Sicherheit zu sorgen. Zudem wird von allen Schützen erwartet, dass sie stets wachsam gegenüber gefährlichen Fehlhandlungen und Regelmissachtungen anderer bleiben.

Sowohl jeder Range Officer als auch jeder Schütze darf einen jeden Teilnehmer bezüglich gefährlichen Vorgehens ansprechen. Es wird erwartet, dass der Fehler schnell behoben wird und es zu keiner Wiederholung desselben kommt. Jegliche Diskussion bezüglich des Behebens einer sicherheitsrelevanten Angelegenheit kann dazu führen, dass der Schütze von der Range verwiesen wird.

Die Schützen müssen die folgenden Sicherheitsregeln einhalten:

1. Geh mit jeder Waffe zu jeder Zeit so um, als ob sie geladen wäre. Respektiere sie dementsprechend.
2. Es liegt in der Verantwortung des Schützen, mit den Waffen verantwortungsvoll und sicher umzugehen. Es gilt stets die 170° Regel. Zwischen, vor, während und nach dem Schießen an der Stage ist die Richtung der Laufmündung zu beachten. Die Mündung darf niemals auf andere Teilnehmer gerichtet sein, auch nicht über andere Personen streifen „sweepen“. Bei Gewehren muss der Verschluss offen, die Kammer und das Magazin leer sein und die Mündung in eine sichere Richtung zeigen, wenn sie bei einem Match transportiert werden.

Ein geholsterter Revolver (geladen oder ungeladen), dessen ungespannter Hahn auf einer leeren Kammer oder einer abgeschossenen Hülse ruht, gilt als sicher; es wird nicht als sweepen über andere Schützen gedeutet, wenn er sich fest und gesichert im Holster befindet. Ein Verstoß gegen eine sichere Laufmündungsrichtung ist ein Grund zur Disqualifikation von der Stage und bei wiederholtem Vergehen vom ganzen Match.

3. Außer unter der direkten Überwachung eines Range Officers an der Feuerlinie oder am Ladetisch bleiben alle Waffen ungeladen.
4. „Six-guns“ werden immer nur mit 5 Patronen geladen, der Hahn ist ungespannt, und liegt auf der leeren Kammer auf. „Five shooters“ können mit 5 Patronen geladen werden, jedoch muss der Hahn auf der Dummy Chamber, dem Safety Slot oder –Pin in der Trommel liegen, so dass der Hahn nicht auf einer scharfen Patrone oder Zündhütchen liegt. Wenn eine spezielle Stage einen One-shot-reload verlangt, darf die sechste Kammer eines Perkussionsrevolvers am Ladetisch geladen werden und dann auf der Stage unter Zeit mit einem Zündhütchen versehen werden, entweder bevor die erste oder nachdem die letzte Ladung abgefeuert wird. Ein völliges Nachladen am Perkussionsrevolver wird entweder durchgeführt, indem der Revolver „unter Zeit“ mit Zündhütchen bestückt wird, wobei der Revolver in Richtung Kugelfang gehalten wird oder die Trommel auf der Stage gewechselt und dann gezündert wird.
5. Ein gespannter Revolver darf nie aus der Hand gelegt werden. Dies führt zur Stage Disqualifikation. Diese Regel trifft NICHT auf das Laden und Nachladen an der Feuerlinie zu.
6. Revolver werden am Ende einer Schussesequenz mit ungespanntem Hahn auf einer bereits abgefeuerten Hülse oder einer leeren Kammer geholstert, außer die Beschreibung der Stage verlangt es ausdrücklich anders (z. B. „Bewege dich zur nächsten Position und lege die Waffe auf einen Tisch oder eine Requisite“). Als eine Schussesequenz gilt das Abfeuern einer Waffe, bevor eine zweite, andere Waffe abgefeuert wird.
7. Das Entspannen einer Waffe ist nicht gestattet, um eine Strafe für das Spannen zum falschen Zeitpunkt, an der falschen Position oder am falschen Ort zu vermeiden, sobald die erste Patrone abgefeuert wurde. KEINE Waffe darf an der Feuerlinie entspannt

werden, außer sie zeigt in Richtung Kugelfang und der Abzug wird durchgezogen oder unter der direkten Aufsicht des Timer Operator. Dieses setzt eine direkte Anordnung des Timer Operators an den Schützen voraus. Die Strafe für das Entspannen des Hahns ist die Disqualifikation von der Stage.

8. Sobald ein Revolver gespannt ist, muss die Patrone unter dem Hammer abgefeuert werden, um die Waffe wieder in einen sicheren Zustand zurückzubringen. Sobald ein Gewehr gespannt ist, muss entweder die Patrone unter dem Hammer abgefeuert werden oder der Verschluss geöffnet werden, um das Gewehr wieder in einen sicheren Zustand zurückzubringen. Schrotflintenhülsen dürfen, wenn nötig, entfernt werden ohne dass eine Strafe erfolgt, um so die Waffe in einen sicheren Zustand zurückzubringen.
9. Wird eine Waffe außerhalb der vorgesehenen Reihenfolge oder von der falschen Position/vom falschen Ort abgefeuert, wird der Schütze mit einer einzelnen Ablaufstrafe belegt. In dieser Situation, wenn der Schütze absichtlich oder aus Versehen ein vorgesehene Ziel aus einem gefährlichen Winkel beschießen müsste, um ein Miss zu vermeiden, darf eine Patrone nachgeladen werden, um eine Strafe für das Verfehlen eines Ziels zu umgehen (die gefürchtete sogenannte „Doppelstrafe“ aus einem Ablauffehler und einem Miss). Dies bedeutet nicht, dass der Schütze das Gewehr oder den Revolver jedes Mal, wenn er/sie ein Ziel verfehlt, erneut laden darf, um das Miss auszugleichen. Nicht abgefeuerte, ausgeworfene Gewehrpatronen dürfen ersetzt werden.
10. Versehentlich nicht abgefeuerte Patronen im Revolver zählen als Miss, außer die Patrone liegt unter dem Hahn, was zur Disqualifikation von der Stage führt.
11. Die Bedingungen, die als ungefährlich gelten, wenn Waffen bewegt werden oder vom Schießenden aus der Hand gelegt werden, unterscheiden sich von Waffe zu Waffe. Bitte beachte den „Basic Safety Course“ für SASS Range Operations für genauere Angaben, was als sichere Bedingungen für Bewegung gilt.
12. Ein Schütze mit der Waffe in der Hand darf sich nie mit einer scharfen Patrone unter dem Hahn frei bewegen. Bewegung wird genauso definiert wie „Bewegung“ im Basketball. Sobald die Feuerwaffe gespannt ist, muss ein Fuß unverändert auf dem Boden verbleiben, bis die Waffe wieder in einem sicheren Zustand ist. Das Schießen während der Bewegung ist ausdrücklich nicht erlaubt. Strafe=Stage Disqualifikation.
13. Ein Schütze darf den Revolver nicht spannen, bis die Waffe sicher Richtung Kugelfang gerichtet ist. An der Feuerlinie gilt jeder Einschlag aus einer abgefeuerten Waffe innerhalb eines Abstandes von 10 Fuß (3m) vom Schützen aus als gefährlich und führt zur Disqualifikation von der Stage. Liegt der Abstand unter 5 Fuß (1,5m), führt dies zur Disqualifikation vom ganzen Match. Jedes Abfeuern außerhalb der vorgegeben Feuerlinie führt sofort zur Disqualifikation vom Match.

14. Ein Geschoss, welches über den Kugelfang hinaus geht, ist immer eine schlechte Idee, aber an manchen Ständen (Ranges) ist dies schlimmer als an anderen. Die lokalen Regeln bei Matches setzen die Strafe dafür fest; dies kann bis zur Match Disqualifikation führen!
15. Gewehre müssen Richtung Kugelfang, weg vom Schützen gerichtet sein, wenn sie zum Stagebeginn abgelegt werden, wobei das Magazin geladen, der Verschluss geschlossen, der Hahn ungespannt und das Patronenlager leer sind.
16. Schrotflinten werden immer geöffnet abgelegt, Magazin und Patronenlager sind leer. Sie werden immer „unter Zeit geladen, außer die Szenerie an der Stage beginnt schon mit der Schrotflinte in den Händen des Teilnehmers. Hahnflinten dürfen zu Beginn der Szenerie einer Stage gespannt sein, egal ob abgelegt oder in den Händen des Schützen. Langwaffen werden niemals mit der Mündung auf dem Boden abgestellt.
17. Am Ende einer Schussesequenz werden Langwaffen entladen, mit den Läufen in sichere Richtung, abgelegt. Eine 10-sekündige Strafe für einen geringen Sicherheitsverstoß wird verhängt, wenn die Waffe nicht entladen ist. Dieser Zustand darf korrigiert werden, bevor die nächste Patrone abgefeuert wird. Wenn die Langwaffe die letzte Waffe ist, die abgefeuert wird, muss sie entladen werden, bevor sie aus den Händen des Schützen auf dem Entladetisch abgelegt wird. Dies trifft nicht für Waffen zu, die außerhalb der Schussesequenz abgefeuert, in einen sicheren Zustand gebracht und dann zur Weiterbenutzung abgelegt werden. Wenn der Verschluss einer Langwaffe sich nach dem entladen schließt, zeigt der Schütze nach dem Beenden der Stage dem Timer Operator die entladene Waffe. Entsprechende Strafen werden bei nicht entladener Waffe erteilt. Niemand anderer als der Schütze darf die fragliche Waffe bedienen. Für weitere Informationen siehe RO-I Handbuch.
18. Eine scharfe Patrone, die im Patronenlager einer Langwaffe verbleibt, führt zu einer Disqualifikation von der Stage. Jede andere Patrone, scharf oder unscharf, die irgendwo in der entsprechenden Langwaffe verbleibt, führt zu einer 10 Sekunden Strafe für eine geringe Verletzung der Sicherheitsvorkehrungen. Defekte Waffen, die noch Patronen enthalten, führen nicht zu Strafen, außer für verfehlte Ziele, solange die Fehlfunktion verkündet und die Waffe in einen sicheren Zustand gebracht wird.
19. Alle Schützen müssen eine grundlegende Vertrautheit und Befähigung im Umgang mit der Waffe an den Tag legen. Es wird erwartet, dass Schützen sich entsprechend ihrer Fähigkeiten verhalten. SASS Matches sind nicht der Ort, an dem man die Grundlagen im Umgang mit Waffen erlernt.
20. SASS Matches sind keine Wettkämpfe im „Schnell ziehen“. Jede Form von gefährlichem Hantieren mit der Waffe führt unweigerlich zur Disqualifikation von der Stage. „Slip Hammering“ ist nicht das gleiche wie „Fanning“ und ist zugelassen.
21. 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. Äußerste Vorsicht ist geboten in den Momenten, in denen der

Revolver aus „cross- draw“ oder Schulterholstern gezogen wird bzw. wenn er wieder geholstert wird. Der Schütze muss seinen Körper, wenn nötig, „drehen“ um sicherzustellen, dass in der Bewegung die 170° Regel nicht verletzt wird. Es führt zur sofortigen Disqualifikation von der Stage, wenn die Laufmündung nicht die ganze Zeit in Richtung des Kugelfangs weist. (Merke: die 170° Regel besagt, dass die Laufmündung einer Waffe immer Richtung Kugelfang gerichtet sein muss, +/- 85° in jede Richtung.) Wenn ein Wettkampfteilnehmer nahe dran ist, die 180°-Sicherheitsebene zu durchbrechen, wurde die 170° Regel bereits verletzt. Dann ist der Wettkampfteilnehmer immer im Unrecht.

22. Die Einschränkungen für den Verstoß des **180° Winkels downrange** zählt für **ALLE HOLSTER und METHODEN des ZIEHENS/HOLSTERN**. Die folgende Berücksichtigung zählt für **ALLE Typen/Formen von Holster, von abgeschrägten straight über cross-draw bis zu Schulter/Huckleberry Holstern**.
23. Die Mündung eines Revolvers darf beim Ziehen aus dem Holster 180° nach unten zeigen aber **MUSS** dann sofort innerhalb der 170° Zone downrange gebracht werden. (und umgekehrt beim zurück Holstern).
24. Es ist außerdem notwendig, dass der Schütze während des Feuerns immer die Möglichkeit haben muss, Revolver aus **erlaubten/regelkonformen** Holstern zu ziehen und in diesen wieder zu Holstern. Außerdem müssen vertikal abgelegte Schrotflinten ohne Strafe aufgenommen und wieder abgestellt werden können. Jede Feuerwaffe welche die 170° Regel bricht resultiert in eine Stage Disqualifikation.
25. Es ist nicht erlaubt, sich mit einer geladenen, gespannten Waffe zu bewegen. Bewegung wird genauso wie das „Bewegen“ im Basketball definiert. Wann immer ein Schütze eine geladene, gespannte Waffe in der Hand hat, muss mindestens ein Fuß unverändert auf dem Boden bleiben. Ein erster Verstoß führt zu einer Stage Disqualifikation, ein zweiter Verstoß führt zur Match Disqualifikation. Dies umfasst auch das Verlassen des Ladetisches mit einer geladenen, gespannten Waffe. Das Schießen während der Bewegung ist ausdrücklich nicht erlaubt. Strafe=Stage DQ.
26. Wenn ein Schütze eine ungeladene Waffe an der Feuerlinie fallen lässt (die Feuerlinie gilt vom Lade- bis zum Entladetisch), führt dies zur Stage Disqualifikation. Lässt der Schütze eine geladene Waffe fallen, führt dies zur Match Disqualifikation. Ein Schütze darf nie eine fallen gelassene Waffe aufheben. Der Range Officer wird die Waffe aufheben, sie betrachten, in einen sicheren Zustand versetzen und dem Schützen zurückgeben. **Dies trifft NICHT für geholsterte Revolver zu welche im Holster verbleiben während die Ausrüstung versagt (z. B. Zerschneiden 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.**
27. Wird Munition während des Nachladens von einem Schützen fallen gelassen, oder wird Munition von einer Waffe „ausgeworfen“, **darf** sie 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.

28. Der Range Officer oder der Officer, der das Entladen überwacht, muss ALLE Waffen inspizieren, bevor sie die Stage verlassen. Alle Gewehre, Unterhebelrepetier- oder Vorderschaftrepetierschrotflinten müssen vor dem zuständigen Officer durchrepetiert werden. Alle Revolver, ob an dieser Stage benutzt oder unbenutzt, müssen ebenfalls inspiziert werden.
29. Alkoholische Getränke sind am Schießstand für alle Schützen, Gäste, Range Officer und andere verboten, bis das Schießen für den Tag beendet ist. Kein Schütze darf Alkohol zu sich nehmen, bis er oder sie alle an dem Tag zu schießenden Stages beendet und die Waffen sicher verstaut hat.
30. Schützen dürfen keinerlei Substanzen einnehmen, die ihre Fähigkeit einschränkt, mit maximaler Aufmerksamkeit und völlig sicher am Match teilzunehmen. Die Einnahme von sowohl verschreibungspflichtigen als auch rezeptfreien Medikamenten, die Benommenheit oder jede andere physische und psychische Behinderung auslösen, muss vermieden werden.
31. Ein Hörschutz wird unbedingt empfohlen; ein Schutz für die Augen ist an und um die Schießstände vorgeschrieben. Kleine, der Zeit entsprechende Brillen sehen zwar toll aus, aber Brillen mit Splitterschutz sind zu bevorzugen. Solche Schutzmaßnahmen sind für jeden empfohlen, der sich am Schießstand und darum herum aufhält. Schutzmaßnahmen für die Augen sind für Zuschauer vorgeschrieben, wenn sie direkte Sicht auf die Stahlziele haben.
32. Jeder Lade- und Entladevorgang darf nur in den dafür vorgesehenen Bereichen vorgenommen werden.
33. MERKE: Schützen mit Perkussionsrevolvern müssen darauf achten, dass sie während des Ladens die Laufmündung in eine sichere Richtung halten und alle mit Zündhütchen versehenen Trommeln abgefeuert oder entladen haben, bevor sie den Entladebereich verlassen. Es ist nicht erlaubt, Perkussionszündhütchen mit dem Hahn der Waffe auf das Piston aufzubringen. Perkussionsrevolver dürfen nur im Ladebereich oder an der Feuerlinie mit Zündhütchen versehen werden.
34. Sogenanntes „dry firing“ ist am Ladetisch nicht gestattet und führt zur Disqualifikation von der Stage. „Dry firing“ ist nur in den dafür vorgesehenen Bereichen gestattet. „Dry firing“ bezeichnet, wenn die Waffe in die Position zum Abfeuern gebracht wird, der Hammer gespannt ist und der Abzug betätigt wird, als ob die Waffe normal abgefeuert würde.
35. Es dürfen nur registrierte Wettkampfteilnehmer Waffen bei sich führen.



36. Wenn es bei einem Wettkampfteilnehmer zu einer Fehlfunktion der Waffe kommt, die nicht während des Abfeuerns behoben werden kann, muss der Schütze an der Schusslinie verbleiben, bis die Waffe entladen ist. Es führt zur Match Disqualifikation, wenn der Schütze die Feuerlinie mit der funktionsuntüchtigen Waffe verlässt, außer ein Match Offizieller hat es direkt so angewiesen.
37. Werden Waffen oder Munition nicht an der vorgeschriebenen Position oder Stelle abgelegt, ist dies die Schuld des Wettkampfteilnehmers und wird als **Ablauffehler** gewertet, es sei denn der Wettkampfteilnehmer kann dies ohne Unterstützung und unter Zeitnahme korrigieren.
38. Nicht genügend Munition zu 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.
39. Sobald der Stage Ablauf begonnen hat darf der Schütze die Feuerlinie **nicht verlassen** (sich rückwärts bewegen) um Munition oder Schusswaffen erneut aufzunehmen, bevor nicht alle Schusswaffen darauf überprüft wurden dass sie ungeladen sind. Die Strafe für einen Verstoß ist eine **Stage Disqualifikation**.
40. 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.
41. Wettkampfteilnehmer müssen alle Ihre Waffen an der vorgeschriebenen Entladezone entladen und sie visuell überprüfen lassen. Gewehre und Schrotflinten müssen durchrepetiert werden um sicher zu stellen das Ihre Magazine leer sind. Alle Revolver welche zur Feuerlinie gebracht wurden müssen überprüft werden, ob sie benutzt wurden oder nicht. Es dürfen nur zwei Main Match Revolver zur Feuerlinie mitgebracht werden.
42. Wettkampfteilnehmer, die an den Ladebereich mit einer geladenen Waffe kommen, nachdem sie bereits an diesem Tag eine Stage absolviert haben, werden von der vorher absolvierten Stage disqualifiziert.
43. Wettkampfteilnehmer dürfen den ausgewiesenen Ladebereich nicht mit einer geladenen Waffe verlassen, außer sie befinden sich auf dem Weg zur Feuerlinie dieser Stage, um diese als nächster zu schießen.
44. Persönliche Streitigkeiten **WERDEN NICHT** toleriert.

## Verboten

Die Benutzung oder auch die Anwesenheit eines der folgenden Dinge an der Stage führt zu einer Stage Disqualifikation:

- Moderne Schießhandschuhe
- Kurzärmelige Hemden (nur bei Männern)
- Kurzärmelige T-Shirts, langärmelige T-Shirts, Tank Tops (bei allen Wettkampfteilnehmern). Langärmelige Henley-Shirts mit Knöpfen sind zugelassen.
- Moderne Cowboyhüte mit Federn (Shady Bradys). Strohhüte im traditionellem Design (z.B. Stetson, Bailey, Sombreros) sind zugelassen.
- Designerjeans
- Baseball-Kappen
- Jeder Typ von Turnschuhen oder Kampfstiefel, egal aus welchem Material sie gefertigt sind.
- Nylon, Plastik, Velcro-Ausstattung
- Es ist nicht erlaubt, das Logo eines Herstellers, Sponsors oder ein Team logo auf der Kleidung zu tragen. Hersteller-Label, die auf entsprechender Ausrüstung oder Kleidung schon angebracht sind, sind erlaubt.

Die SASS möchte, dass alle Teilnehmer bei Wettkämpfen sicher sind, Spaß haben und ihre Schießfähigkeiten in Wettkämpfen weiterentwickeln. Die vielfältigen Traditionen des Old West sollen genossen werden. Wir fordern euch also auf, euch uns gemäß des freundschaftlichen Spirit of the Game anzuschließen und unser Erbe zu bewahren.

## **SASS Mounted Shooting**

SASS Mounted Shooting (berittenes Schießen) ist ein besonderes Ereignis, an dem erfahrene Reiter eine Schussesequenz durchlaufen, bei der sie vom Pferd in so kurzer Zeit wie möglich Ballons mit Platzpatronen Kaliber .45, die extra für dieses Match hergestellt werden, abschießen. Bitte schau dir das Handbuch für SASS Mounted Shooting für nähere Informationen an.

## **SASS Wild Bunch™ Action Shooting**

SASS Wild Bunch™ ist ein separater Wettkampf innerhalb der SASS. Obwohl es in vielen Aspekten ähnlich aufgebaut ist, ist es nicht „Cowboy Action Shooting mit einer 1911“! Wild Bunch™ ist ein 3-Waffen Action Wettbewerb mit einer 1911, einem Gewehr im Kaliber .40 oder größer, und einer 1897 Vorderschaftrepetierflinte oder Modell `12 Schrotflinte. Bitte wende Dich an das SASS Wild Bunch™ Handbuch für weitere Informationen.

**SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY**

**215 Cowboy Way**

**Edgewood, New Mexico 87015**

**(505) 843-1320**

**FAX: (877) 770-8687**

**E-mail: [sass@sassnet.com](mailto:sass@sassnet.com)**

**Web Page: [www.sassnet.com](http://www.sassnet.com)**