

COWBOY ACTION SHOOTING™

Range Officer Training Course (Level II)



Compiled and Edited for SASS
By
The Range Operations Committee

Deutsche Übersetzung

Version 23
Januar 2020

COPYRIGHT 2001 – 2020
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

COWBOY ACTION SHOOTING™

SASS Range Officer Training Course

Danksagung

Das Design und die Produktion dieses Kurses hat sich durch die landesweite Umsetzung des "SASS Range Operations Basic Safety Course" entwickelt. Dieser Kurs ist die Zusammenstellung der gemeinschaftlichen Leistung vieler engagierten SASS Mitglieder. Schützen bei allen SASS Wettkämpfen werden von dem erhöhten Sicherheitsbewusstsein, welcher in diesem Kurs betont wird, im großen Maße profitieren. Dieses Material darf von jedem zuständigem SASS Ausbilder, für die Benutzung des SASS Range Officer Ausbildungskurses, kopiert werden.

COWBOY ACTION SHOOTING™ SASS Range Officer Training Course

Ausbildungskurs / Verwaltung

Anmeldung

Teilnehmer die am SASS Range Officer Training Course interessiert sind, benötigen die folgenden Voraussetzungen:

- Muss ein SASS Mitglied sein.
- Muss den SASS Range Operations Basic Safety Course absolviert haben.
- Muss seit mindestens 6 Monaten an Cowboy Action Shooting™ Wettkämpfen teilgenommen haben.

Die Teilnehmer werden aufgefordert sich beim SASS Range Officer Ausbilder anzumelden.

Wenn möglich ist eine frühe Anmeldung erwünscht.

SASS Range Officer Ausbilder sollten sich über die aktive Cowboy Action Shooting Zeit des Teilnehmers erkundigen.

Kursgebühren

Die Kosten für den SASS Range Officer Training Course werden jeweils frühzeitig bekannt gegeben. Die Teilnehmer bezahlen am Tag des Unterrichts. Vorauszahlungen bei der Anmeldung sind nicht erforderlich.

Offizielles Zertifikat der Teilnahme

Nach Erhalt der Kursgebühren, bestandenen Prüfungsergebnis und Bestätigung des Ausbilders, wird die SASS ein Offizielles Zertifikat der Teilnahme und Ansteckpin direkt an das Mitglied ausstellen. Seit dem 7. Dezember 2003 ist der erfolgreiche Abschluss dieses Kurses Voraussetzung für die Position des Territorial Governor in einem SASS affiliated Club.

Kurs Material und Einrichtungen

Teil 1 des SASS Range Officer Training Course erfordert eine Klassenraumeinrichtung. Der Klassenraum beinhaltet Sitz- und Schreibflächen für alle Teilnehmer. SASS Range Officer Ausbilder stellen das gesamte Kursmaterial zur Verfügung. Es wird empfohlen Bleistifte und anderes Schreibwerkzeug mitzubringen.

Teil 2 ist der praktische Bereich der Ausbildung in diesem Kurs. Dieser wird auf einer Shooting Range durchgeführt, wo Wettkampfsituationen simuliert werden können. Der praktische Teil der Ausbildung besteht aus Echtzeitsituationen und Vorfällen welche in einem Cowboy Action Shooting Match auftreten können und erfordert den Gebrauch von Requisiten, Zielen, Lade- und Entladetische, Schusswaffen, Munition und leere Hülsen. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit als Timer Operator (TO) zu fungieren und einen vorgegebenen Schützen durch die Stage zu geleiten. Beispiele von beschädigten Zielen, Requisiten, Schusswaffen mit äußeren Modifikationen, angemessene und unangemessene Kleidung, Munitionsgürtel, Holster und andere Gegenstände sollten zur Verfügung stehen um auf entsprechende Punkte aufmerksam zu machen.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Officer Training Course

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| SASS RANGE OFFICER AUSBILDUNG..... | 1 |
| VOR DEM MATCH..... | 1 |
| Medizinische Erstversorgung..... | 1 |
| Sicherheits-Evakuierungsplan..... | 2 |
| Sicherheit für Zuschauer und Nichtschützen..... | 2 |
| Vorgehensweise bei Einsprüchen..... | 2 |
| Range Sicherheitsregeln..... | 2 |
| Stage Besichtigung / Durchgang..... | 2 |
| Unsichere Stage Design Elemente..... | 3 |
| Schlechte Stage Design Elemente..... | 4 |
| Requisiten und Stage Fassaden..... | 4 |
| Ziele..... | 5 |
| Grundsätzliches..... | 5 |
| | |
| AUFGABEN DES TIMER OPERATOR (TO)..... | 5 |
| Überprüfung des Schützen..... | 6 |
| Beeinträchtigungen..... | 6 |
| Schusswaffen..... | 6 |
| Holster/Munitionsgürtel..... | 6 |
| Kleidung..... | 6 |
| Munition..... | 6 |
| Augen- und Ohrenschutz..... | 6 |
| Kategorien..... | 6 |
| | |
| DIE FEUERLINIE..... | 7 |
| Vorfälle während des Stageablaufs..... | 8 |
| Fehlladungen..... | 8 |
| Störungen an Schusswaffen..... | 9 |
| Versagen von Zielen..... | 9 |
| Versagen der Requisite..... | 9 |
| Verletzung der 170 Grad Sicherheitsregel..... | 9 |
| Stolpern oder Fallen..... | 10 |
| | |
| KATEGORIEN MIT BESTIMMTEN ANFORDERUNGEN..... | 10 |
| Frontiersman Kategorie..... | 10 |
| Black Powder Kategorien..... | 10 |
| Gunfighter Kategorie..... | 11 |
| Classic Cowboy/Cowgirl Kategorie..... | 12 |
| "B" Western Kategorie..... | 14 |
| EINSPRÜCHE, FORDERUNGEN UND PROTESTE..... | 15 |
| POWER FAKTOR, EINSPRÜCHE UND MESSUNGEN..... | 17 |

COWBOY ACTION SHOOTING™

SASS Range Officer Training Course

SASS Range Officer Ausbildung

Die Zielsetzung des SASS Range Officer Training Kurses ist die Vermeidung persönlicher Verletzungen während eines Cowboy Action Shooting Wettkampfes. Er ist darauf ausgelegt die Unversehrtheit der Sicherheitsstatistik im SASS Cowboy Action Shooting zu stärken. Der SASS Range Officer Training Kurs ist ein Risiko Management Programm für SASS Cowboy Action Shooting Wettkämpfe. Dieses Kursmaterial ist darauf ausgelegt das SASS Shooter's Handbook zu verdeutlichen und zu interpretieren.

Dieser Kurs erfordert vom Teilnehmer eine sorgfältige Arbeitskenntnis des aktuellen SASS Shooters's Handbook und des Range Operations Basic Safety Course und ist nicht darauf ausgelegt ein Ausbildungskurs der Regeln und Bestimmungen für die Ausrichtung eines Matches zu sein.

Der SASS Range Officer Training Course ist darauf ausgelegt SASS Range Officer auszubilden, mit besonderer Betonung für die Aufgaben des Chief Range Officer, auch als Timer Operator (TO) bekannt. Verweise im Kursmaterial zu "Range Officer" sind generell als Verweise zu Personen eines offiziellen Wettkampfes mit offiziellen Aufgaben (Posse Marshals/Leaders, Stage/Berm Marshals) gemeint. Nach Absolvierung dieses Kurses bist du besser gerüstet eine solche Position bei einem SASS Match zu übernehmen. Dennoch, wie in vorangehenden Kursen erwähnt, sind wir alle "Safety Officer", verantwortlich für unsere eigene grundsätzliche Sicherheit und die Sicherheit derjenigen um uns. Die Absolvierung dieses Kurses gibt dem Schützen, ob in einer offiziellen Wettkampf Position oder nicht, eine bessere Arbeitskenntnis der Regeln und der aktuellen Sicherheits Praktiken.

Sich einer Klassenraumumgebung und schriftlichen Prüfung zunutze machend, gefolgt von einer praktischen Range Ausbildung in einem kontrollierten Umfeld, wird der Teilnehmer in den erforderlichen Bereichen von Sicherheit und Abläufen ausgebildet um einen Schützen "sicher und unterstützend" durch die Stage zu geleiten. Der Kurs baut auf die Voraussetzungen des Range Operations Basic Safety Course auf.

Vor dem Match

Vor jedem Match wird vom Match Direktor, Range Master oder einem zuständigem Offiziellen ein Briefing durchgeführt. Posse Marshals/Leaders und andere Range Officer mit offiziellen Aufgaben müssen daran teilnehmen. Das Briefing sollte folgende Themen beinhalten:

MEDIZINISCHE ERSTVERSORGUNG

Ein Plan zur Unterstützung eines verletzten Schützen oder Zuschauers, im Falle einer Notsituation, muss zur Verfügung stehen. Alle Range Officer sollten die Prozedur kennen um medizinische Unterstützung zu kontaktieren. Diese Prozeduren sollten ebenfalls ausgehängt oder veröffentlicht werden um eine rechtzeitige Reaktion zu vereinfachen. Diese Pläne sollten beinhalten wie medizinische Notfallunterstützung zu erreichen ist, die Aufbewahrung von Erste Hilfe Material und der Name des zugewiesenen Medizinischen Informations Officers. Alle Range Officer sollten die Telefonnummer der Medizinischen Einrichtung haben und ihre physikalische Position kennen. In einigen Gebieten ist 112 anzurufen nicht unbedingt die beste Wahl.

Wenn SASS Veranstaltungen in abgelegenen Gegenden stattfinden, oder während Veranstaltungen mit einer großen Menge an Schützen und/oder Zuschauern ist es, wenn möglich, ratsam ausgebildete Notfall Helfer an Ort und Stelle zu haben.

Als weitere Vorsorge wird empfohlen das SASS Clubs und Matches den Zugriff auf einen tragbaren Automatisierten Externen Defibrillator (AED) erwähnen sollten, wenn kein professioneller medizinischer Dienst zur Verfügung steht.

SICHERHEITS-EVAKUIERUNGSPLAN

Ein gut überdachter Plan zur Evakuierung sollte vorhanden sein falls ein Notfall die rasche Evakuierung eines verletzten Schützen oder Zuschauers erfordert. Der Match Direktor oder zuständige Club Officer (Medizinischer Informations Officer) sollten für die Durchführung und Aufrechterhaltung des Sicherheits-Evakuierungsplans verantwortlich sein.

SICHERHEIT FÜR ZUSCHAUER UND NICHT-SCHÜTZEN

Alle Range Officer sollten über die Vorgehensweise der Kontrolle und Sicherheit für Nicht-Schützen informiert sein. Diese Aspekte sollten eine Demarkationslinie für Nicht-Schützen beinhalten, sowie Bereiche in welcher Augen- und Gehörschutz erforderlich sind und die Verfügbarkeit von Augen- und Gehörschutz auf der Range (entweder kostenlos oder gegen eine geringe Gebühr).

VORGEHENSWEISE BEI EINSPRÜCHEN

Jeder Range Officer sollte in die Vorgehensweise bei Einsprüchen gebrieft werden. In dem Fall das einer Strafe widersprochen wird, sollte der Timer Operator die Befehlskette kennen, um den Schützen zur nächsthöheren Autorität zu verweisen, damit der Streitfall geklärt werden kann. Es ist genauso wichtig die richtige Befehlskette in einem Match zu beachten wie in jeder anderen Organisation. Denke daran, dein Verhalten beeinflusst das Empfinden anderer und schlechtes Verhalten und Schießsport passen nicht zusammen.

RANGE SICHERHEITSREGELN

Jeder Range Officer sollte über lokale Range Sicherheitsbestimmungen informiert sein welche von den Regeln im SASS Shooters Handbook abweichen und die damit verbundenen Range Operations/Range Officer Kurs Materialien, welche Interpretationen, Beispiele und Klarheiten der Regeln und Bestimmungen beinhalten. Range Officer sind für die Kenntnisse, Aufrechterhaltung und Durchführung aller Sicherheitsbestimmungen, innerhalb des aktuellen SASS Shooters Handbook und des damit verbundenen Range Operations/Range Officer Kursmaterials, verantwortlich. Jede Frage(n) betreffend lokaler oder SASS Regeln sollten beim Briefing geklärt werden.

STAGE BESICHTIGUNG / DURCHGANG

Posse Marshals/Leaders und Berm/Stage Marshals sollten über jeden Stageablauf und die Benutzung von Stage/Requisiten Ausrüstung gebrieft werden. Jede Stagebeschreibung sollte vorgelesen und erklärt werden, um Klarheit und Einheitlichkeit zu erreichen.

Alle Stages sollten visuell auf ihre Sicherheit überprüft werden. Jeder vermerkte potentielle Problembereich sollte diskutiert und jedes Sicherheitsproblem zu dieser Zeit geklärt werden. Ebenso sollte auf alle "Unsicheren Bereiche" hingewiesen werden, damit die Schützen Sicherheitsprobleme vermeiden können. Alle nötigen Veränderungen, welche die Stages

sicherer machen, sollten zu dieser Zeit erledigt werden - bevor irgendein Teilnehmer die Stage schießt.

Stage Design spielt eine große Rolle für die Sicherheit eines Matches. Schlechtes Stage Design kann den Schützen zu Verwirrung und Sicherheitsproblemen verleiten und unsicheres Stage Design kann zu Verletzungen führen.

SASS Range Officer müssen das Stage Design verstehen, damit Sicherheitsprobleme vor dem Start eines Matches verhindert werden können. Range Officer sind immer dazu angehalten ihre Bedenken bei einem Sicherheitsproblem zu äußern.

UNSICHERE STAGE DESIGN ELEMENTE

SASS Range Officer müssen immer auf unsicheres Stage Design achten. Elemente welche eine Stage für das Schießen unsicher machen beinhalten, aber sind nicht begrenzt auf:

Sich up range (zurück zu den Posse Mitgliedern), zu einer voraussichtlichen oder nächsten Schießposition bewegen. Insbesondere während des Führens von geladenen Waffen.

Bewältigen von komplizierten oder anstrengenden Stage Fassaden und Türschwellen, welche Stolperfallen provozieren und zu möglichem Verlust der Mündungskontrolle führen.

Down Range Ziele beschießen wobei die Waffen für den Gebrauch zwischen dem Ziel und dem Schützen abgelegt wurden.

Sich parallel zur Feuerlinie bewegen kann ebenfalls Sicherheitsprobleme verursachen, wenn Requisiten/Stage Aufbauten als Stolperfallen auf dem Weg stehen. Schlecht platzierte Waffenstände oder Zäune welche als Abstellort für Langwaffen nach ihrem Gebrauch vorgesehen sind, erhöhen das Risiko umgeworfen zu werden während sich der Schütze entlang der Stage bewegt.

Sich mit oder ohne Langwaffen up range zu bewegen ist niemals eine gute Idee, dabei ist die Hauptsorge der Verlust der Mündungskontrolle. Es ist sehr schwierig, wenn nicht unmöglich, eine unsichere Mündungsrichtung zu vermeiden während man eine Langwaffe in Richtung der Posse führt! Sich up range zu einer Position bewegen in welcher der Schütze sich down range (Richtung Kugelfang) drehen muss und seine Revolver zieht, kann zu einem ernststen Sicherheitsrisiko führen, wenn der Schütze die Revolver frühzeitig zieht, bevor er sich down range gedreht hat (dies kann damit verhindert werden indem man BEIDE Hände des Schützen mit einer Requisite beschäftigt). Es ist einfach besser einen Schützen nicht dieser unsicheren Situation auszusetzen.

Es sollte Schützen niemals erlaubt sein direkt über eine vertikal abgestellte Schusswaffe zu stehen. An Startpositionen und Schießpositionen sollte die Möglichkeit bestehen Langwaffen so zu positionieren und nach dem Gebrauch abzulegen daß sich der Schütze nicht vor seiner eigenen Mündung bewegen muss!

Ebenso können Sicherheitsrisiken entstehen, wenn vom Schützen verlangt wird die Stage in neigender oder ungewohnter Haltung, oder unbequemer Stellung, zu absolvieren.

Range Officer sollten immer wachsam gegenüber Objekten oder Gefahren sein welche sich in der Laufrichtung des Schützen befinden, wie Waffenstände, Türschwellen und Fassadenpfeiler. Laufwege, welche vom Schützen während der Stage benutzt werden, sollten immer sauber und frei von Stolper- oder Verstrickungsgefahren gehalten werden, einschließlich Schrotpatronen und Hülsen. Match Offizielle sollten auf diese Dinge immer aufmerksam gemacht werden.

SCHLECHTE STAGE DESIGN ELEMENTE

Sicherheitsrisiken können entstehen bei Bewegungen nach oben/unten oder über/unter Requisiten, Treppen oder Hindernissen. Nicht jedem ist es möglich Requisiten in derselben Weise zu überwinden. Es ist eine gute Idee die Hände und Bewegungen des Schützen zu beobachten und darauf vorbereitet zu sein (wenn nötig) mit Korrekturen oder Unterstützung behilflich zu sein.

Stages sollten niemals so designed sein das sie das Potential haben einen Schützen für eine vollkommen sichere Situation zu bestrafen. Beispiele wie, Bewegung mit einer leeren oder ungespannten Schusswaffe, Ziehen oder Holstern während des Laufens, eine anstatt zwei Patronen in eine Schrotflinte zu laden und eine Gewehrpatrone ins Magazin anstatt in die Kammer zu laden, sind nur einige welche hier als unnötige Straffallen aufgeführt werden.

Der Ablauf der Zielreihenfolge kann Meinungsverschiedenheiten auf einer Stage hervorrufen. Double Taps auf ein Schrotflintenziel gibt dem Schützen die Möglichkeit beide Läufe gleichzeitig abzufeuern und sollten deshalb vermieden werden.

Ziele welche durch ein anderes Ziel oder einer Requisite aktiviert werden, (speziell fliegende Schrotziele) können einen Grund für verschiedene Interpretationen schaffen und verlangen deshalb besondere Instruktionen innerhalb der Stagebeschreibung um Probleme zu vermeiden.

Die Zielaufstellung sollte dem Schützen immer die Möglichkeit geben ein "eindeutiges Miss", ohne Diskussion, zu erreichen. Überlappende Ziele des gleichen Typs sollten, wenn möglich, vermieden werden und keine "Ablauffehlerfalle" verursachen indem sie es schwierig machen die Absicht des Schützen beim Ablauf der Zielreihenfolge zu bestimmen.

REQUISITEN UND STAGE FASSADEN

Requisiten kommen in allen Formen, Größen und Design vor. Nicht alle sind mit dem Gedanken an die Sicherheit erdacht. Große Stage oder Gebäudefronten sollten angemessen am Boden gesichert sein um nachteilige Auswirkungen von Wind und anderen Elementen vorzubeugen. Orte an denen Schützen sich auf Requisiten setzen oder sich anlehnen können, müssen gesichert und solide sein. Ablagepositionen welche Waffenstände, Horizontale Ablageflächen und andere Ausstattungen einbezieht, müssen von angemessener Größe und Konstruktion sein um das Gewicht und die dauerhafte Benutzung von Schützen beim Positionieren und Ablegen der Schusswaffen stand zu halten. Laufwege zwischen Stage Fassaden und Requisiten und die Laufwege für die Schützen, müssen dem Schützen und dem Chief Range Officer/Timer Operator genug Bewegungsfreiraum bieten um sich auf ihnen, ohne Sicherheitsrisiko, zu bewegen.

Achte darauf wo die Hülsen hinfallen. Versichere dich daß ein Posse Mitglied zur

Verfügung steht um Hülsen und Schrotpatronen aufzusammeln damit diese nicht den Stage Ablauf eines Schützen beeinträchtigen können. Eine solide Gartenreche ist immer ein gutes Werkzeug welches zur Verfügung stehen sollte!

ZIELE

Achte darauf in welchem Winkel die Ziele aufgestellt wurden, in Anbetracht der Gefahr von Abpraller oder Bleispritzer. Wenn Schießbahnen mit mehreren Stages benutzt werden (keine Trennung zwischen den Stages), ist es wichtig sicher zu stellen daß sich alle Zielflächen parallel zur Feuerlinie befinden. Zielflächen welche sich direkt zur Schussposition, am äußeren Rand der Stage befinden, können wegen ihres extremen Winkels ständige Bleispritzer auf der anliegenden Stage und dem Lade- und Entladetisch verursachen.

Sei sehr aufmerksam gegenüber Zielen welche sich, während sie beschossen werden, in einen unsicheren Winkel bewegen. Ein gefährliches Ziel (gerissen oder verbogen) sollte ausgetauscht werden.

GRUNDSÄTZLICHES

Denke daran, es gibt schlechte Ansätze von Stage Design und Aufbau welche den Schützen und Nicht-Schützen einem Risiko aussetzen.

Wird eine Stage mit schweren und gefährlichen Sicherheitsfehlern entdeckt, sollte der Timer Operator den Range Master oder Match Director höflich auf die potentiellen Probleme hinweisen. Wenn keine sichere und rechtzeitige Abhilfe zu Stande kommt, sollte der Range Officer in Betracht ziehen sich in ruhiger Art von der Veranstaltung zurückzuziehen. Seinen Standpunkt zu vertreten ist der einzige Weg um mit einer unbelehrbaren Organisation zu kommunizieren.

Aufgaben des Timer Operator (TO)

Der Timer Operator ist während seiner Tätigkeit der Range Officer auf der Stage. Die Person welche den Timer bedient ist für die sichere Durchführung der Stage verantwortlich und dafür, den Schützen sicher und unterstützend durch die Stage zu geleiten. Eine positive Einstellung, gute Kenntnis der Sicherheitsregeln und ein hilfreiches Verhalten sind unerlässlich für den Erfolg in dieser Funktion.

Wenn die Stage frei ist, die Ziele wieder aufgestellt, die Spotter in Position und die Standsicherheit gegeben ist, ruft der TO oder Expeditor den nächsten Schützen zur Feuerlinie. Redensarten welche positiv und fröhlich klingen um den nächsten Schützen aufzurufen, geben der Stage eine gute Note und können einen nervösen Schützen beruhigen. ("Nächster Cowboy/Cowgirl....auf geht's!" oder etwas ähnliches) Schützen sollte nicht erlaubt werden an die Feuerlinie zu treten um eine Stage zu absolvieren, ohne daß sie vom TO oder Expeditor dazu aufgefordert wurden.

Widerstehe der Versuchung den Schützen in ein belangloses Geplänkel oder Diskussion zu verwickeln. Grundsätzlich konzentrieren sich die Schützen auf den Stageablauf und die meisten werden die Ablenkung als störend empfinden.

ÜBERPRÜFUNG DES SCHÜTZEN

Während ein Schütze sich der Feuerlinie nähert sollte der Timer Operator (TO) oder Expeditor (XP) eine visuelle Überprüfung durchführen. Dies kann am besten erreicht werden indem man sich folgende Fragen stellt während sich der Schütze der Startposition nähert:

BEEINTRÄCHTIGUNGEN

Erscheint der Schütze körperlich und mental in der Verfassung um die Anforderungen der Stage sicher zu bewältigen?

Benötigt der Schütze spezielle Hilfe um die Anforderungen der Stage sicher zu bewältigen?

SCHUSSWAFFEN

Erscheinen alle Waffen SASS zulässig zu sein, ohne eine technische Überprüfung durchführen zu müssen? Sind die Schusswaffen korrekt für die Kategorie in welche der Schütze antritt?

HOLSTER / MUNITIONSGÜRTEL

Entspricht die Lederausstattung des Schützen (Ledergürtel, Holster, Beutel, Schrotpatronengürtel), den SASS Regeln? Denke ebenfalls daran das es die **Munition** im Gürtel ist welche auf oder unterhalb des Bauchnabels sitzen muss.

KLEIDUNG

Entspricht die Kleidung des Schützen der SASS Regel und den Regeln für die Kategorie in welche der Schütze startet?

MUNITION

Hat der Schütze alle nötige Munition dabei, oder an der korrekten Position abgelegt um die Stage zu absolvieren?

AUGEN- UND OHRENSCHUTZ

Trägt der Schütze den nötigen Augen- und Gehörschutz?

Falls der Schütze mit regelwidriger Ausrüstung vorgefunden wird, oder unvorbereitet ist um die Stage zu absolvieren, sollte der Timer Operator ihn an den Lade- oder Entladetisch verweisen, wo die nötigen Korrekturen vorgenommen werden können, bevor der Schütze zur Feuerlinie zurückkehrt.

KATEGORIEN

In welche Kategorie startet der Schütze?

Diese Information sollte hilfreich sein um die beste Stelle für die Spotter und Timer Operator auszumachen an der Sie sich positionieren können um den Schützen zu unterstützen, ebenso was Sie von dem Schützen und seiner Ausrüstung zu erwarten haben, wenn er/sie die Stage absolviert.

Gunfighter sollten ihr Vorhaben, wie Sie Ihre Revolver schießen wollen, dem Timer Operator mitteilen bevor Sie die Stage schießen. Sollte der Gunfighter beim Schießen sein Vorhaben ändern gibt es dafür keine Strafe. Siehe dazu auch die Gunfighter Schießmöglichkeiten in diesem Kurs.

Einige Kategorien verlangen spezielle Kleidung und Schusswaffen. Dem Timer Operator müssen diese Einschränkungen bekannt sein.

Die Feuerlinie

Nachdem der Timer Operator den Schützen visuell überprüft hat wird er sich darauf vorbereiten den Schützen "sicher und unterstützend" durch die Stage zu geleiten.

Es ist die Aufgabe des Timer Operator sicher zu stellen daß der Schütze auf der Stage an der korrekten Stelle (z. B. "Hinter dem Zaun") und in der korrekten Position (z. B. "Hände am Hut") startet.

Achte darauf daß der Schütze seine Waffen und Munition wie beschrieben ablegt. Falsches Ablegen von Waffen und Munition an der vorgeschriebenen Position oder Stelle ist ein Fehler des Teilnehmers und wird als Ablauffehler gewertet, es sei denn der Teilnehmer kann die Situation ohne Unterstützung korrigieren, während er die Stage, unter Zeitnahme, absolviert.

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

Sobald der Stage Ablauf begonnen hat darf der Schütze die Feuerlinie nicht verlassen um Munition oder Schusswaffen erneut aufzunehmen, bevor nicht alle Schusswaffen darauf überprüft wurden das diese ungeladen sind. Die Strafe für einen Verstoß ist eine Stage Disqualifikation.

Stelle sicher daß drei Spotter bereit und zur Stelle sind und daß Sie an einer geeigneten Position stehen um die Ziele zu sehen. Generell kann niemand ein effektiver Spotter sein während er an seiner Gun Cart steht oder sich mit seinen Freunden unterhält! Es ist eine gute Idee Halstücher oder Stöcke zu benutzen welche die Spotter tragen. Dies hilft dabei die Spotter schnell zu erkennen und hält Sie aufmerksam an der Feuerlinie, bis Sie das Halstuch oder den Stock dem nächsten Spotter überlassen.

Bestimme die Bereitschaft des Schützen indem du fragst "Ist der Schütze bereit?" Der Timer Operator sollte eine kurzfristige Frage beantworten oder eine Verwirrung aufklären welcher der Schütze zu diesem Zeitpunkt hat, ohne große Ausschweifungen. Es ist unangebracht daß der Timer Operator jeden Schützen die Stage noch einmal erklärt. Der Lade RO ist für diese Aufgabe (wenn nötig) anwesend. Wenn ein Schütze offensichtlich unvorbereitet für die Stage ist dann fordere ihn höflich auf zum Entladetisch zu gehen, damit er sich weitere Instruktionen einholen kann.

Bereite den Schützen darauf vor zu starten indem du sagst, "Schütze ist bereit; Stand by" oder "Sag Deinen Spruch wenn du bereit bist". Der Timer Operator sollte eine kurze Pause einhalten bevor er den Timer startet um den Schützen nicht zu überraschen. Überprüfe die Funktion des Timers indem du die Aufnahme des ersten Schusses beobachtest.

Der beste Weg für den TO den Schützen sicher zu unterstützen ist seine nächste Bewegung zu ERAHNEN. Dies kann erreicht werden indem man "die Stage im Gedanken schießt". Zu wissen was der Schütze als nächstes tun wird/sollte, gibt dem TO ein starkes Werkzeug zur Hand um den Schützen zu unterstützen.

Der Range Officer sollte alle Anstrengungen machen um den Schützen sicher und unterstützend durch die Stage zu geleiten, indem er ihm Anweisungen gibt wo es angebracht oder vom Schützen erbeten wurde und angemessene Range Kommandos gibt wo es nötig ist.

Achte auf die Laufmündung der Schusswaffe für die korrekte Zielreihenfolge, potentielle Fehlladungen und Missachtung der 170 Grad Sicherheitsregel. Der TO sollte die abgegebenen Schüsse zählen, aber NICHT die Misse. Bleibe nahe genug am Schützen um ihn/sie zu kontrollieren, wenn nötig auch körperlich, aber nicht so nahe das du den Schützen behinderst.

Typische Vorfälle, für welche der TO gerüstet sein muss, sind Hülsen welche in der Langwaffe verbleiben oder "Nehme die Langwaffe mit" wenn dies von der Stagebeschreibung vorgegeben ist. Mache den Schützen augenblicklich darauf aufmerksam, so daß er die Situation bereinigen kann bevor er zur nächsten Schießposition wechselt.

Sobald der Schütze dabei ist den letzten Schuss abzugeben bereite Dich darauf vor den aktuellen Stand des Timers zu beobachten und das Mikrofon des Timer's sofort abzudecken nachdem der Schütze fertig ist, um Aufnahmen von Schüssen auf den anliegenden Schießbahnen zu verhindern. Nachdem der Schütze die Stage beendet hat sagt der TO dem Schützen die Zeit mit lauter, klarer Stimme und gibt ihm die Anweisung (wenn nicht bereits vom Schützen geschehen) die Revolver zu Holstern, die Langwaffen aufzunehmen und zum Entladetisch zu gehen, mit den Laufmündungen in sicherer Richtung. Während der Schütze zum Entladetisch geht wird die Zeit dem Auswertungsschreiber mitgeteilt und die Spotter nach Misse befragt, ebenfalls nach ihrer Meinung zu Ablauf- und Sicherheitsfehlern. Diese Strafen werden dann unverzüglich dem Auswertungsschreiber und dem Schützen mitgeteilt.

Diskussionen zwischen dem TO, Spottern und Auswertungsschreiber welche länger als einen Moment dauern, oder Angelegenheiten welche eine Aufklärung benötigen um eine Wertung zu erzielen sollten nicht an der Feuerlinie stattfinden. Der TO sollte in Erwägung ziehen den Timer einem anderen TO zu überlassen, neue Spotter aufzurufen und die Diskussion in angemessenem Abstand hinter der Feuerlinie zu führen. Dies hält eine potentielle Verzögerung in Grenzen und hält die Posse/Stage am Laufen.

VORFÄLLE WÄHREND DES STAGEABLAUFS

Während jeder Schütze die Stage schießt, sollten die TO's auf das Vorkommen von einigen oder allen der folgenden Vorfälle vorbereitet sein und seine oder ihre, evtl. nötigen Aktionen, festlegen. TO's müssen niemals mit einem Sicherheitsaufruf zögerlich sein. Sollte ein Sicherheitskommando vom TO gegeben werden welches sich später als falsch herausstellt (z. B.: ein Aufruf wegen einer Fehlladung stellt sich als sicher, der Lauf ist frei, heraus), bekommt der Schütze automatisch einen Reshoot.

FEHLLADUNGEN

Für den Fall daß der Timer Operator denkt eine Fehlladung entdeckt zu haben, sollte dem Schützen das sofortige Kommando gegeben werden diese Schusswaffe zu sichern und mit dem nächsten Ablauf fortzufahren. Der TO wird dem Schützen erlauben die Waffe zu sichern, indem der Schütze die in Frage kommende Waffe **vorzugsweise** auf einer nahen und geeigneten horizontalen Oberfläche ablegt (Kiste, Tisch, Strohhallen, etc.), oder, **wenn nötig**, dem Schützen erlaubt die Waffe an ihm "abzugeben". Mehrere Fehlladungen von einem Schützen führen dazu, daß der Timer Operator den Schützen dazu auffordert die Munition zu wechseln.

STÖRUNGEN AN SCHUSSWAFFEN

Für den Fall dass der Schütze eine Störung meldet wird dem Schützen die Möglichkeit gegeben die entsprechende Schusswaffe zu sichern und mit dem Stage Ablauf fort zu fahren. Der TO erlaubt dem Schützen die funktionsuntüchtige Waffe zu sichern, vorzugsweise indem er diese auf eine nächstgelegene horizontale Fläche ablegt (Box, Tisch, Strohhallen etc.), oder wenn nötig, dem Schützen erlaubt das die funktionsgestörte Waffe an den TO „abgegeben“ wird. Mehrere Störungen einer Waffe vom selben Schützen kann den Timer Operator dazu veranlassen das er vom Schützen verlangt die Schusswaffe zu wechseln.

VERSAGEN VON ZIELEN

Für den Fall daß ein Ziel versagt oder herunterfällt, sollte der Timer Operator den Schützen auffordern "dahin zu schießen wo das Ziel war". Diese Aufforderung wird niemals zu irgendeiner Strafe für den Schützen führen. Diese Prozedur hat sich als viel weniger irreführend erwiesen und damit sicherer für den Schützen, als ein alternatives Ziel zu beschießen. Es ist aber dennoch vollkommen akzeptabel wenn der Schütze ein alternatives Ziel beschießt, welches in normaler Weise als Treffer oder Miss gewertet wird. Erlaube dem Schützen nicht auf ein gefallenes Ziel zu schießen, da dies zu einer weiteren Beschädigung des Ziels führen kann, oder schlimmer, es zu gefährlichen Querschlägern kommen kann.

VERSAGEN DER REQUISITE

Wenn man die Natur von "Wild West" Requisiten und Stage Fassaden berücksichtigt, passieren manchmal Ausfälle. Requisiten Ausfälle beinhalten: Fassaden fallen um, Gewehrständer fallen um, Tische fallen zusammen, Zäune fallen um, aktive Mechanismen von Zielen arbeiten nicht, oder Vorkommnisse ähnlicher Art. Für den Fall daß eine Requisite versagt, sollte der Timer Operator darauf vorbereitet sein eine Entscheidung zu treffen ob der Schütze den Stageablauf fortführt oder sofort das Feuer einstellt. Der Schütze wird nicht für das Versagen einer Requisite bestraft.

VERLETZUNG DER 170 GRAD SICHERHEITSREGEL

Ein TO/Spotter ruft sofort ein "Feuer einstellen" Kommando aus, falls eine Waffe die 170 Grad Sicherheitsregel verletzt. Dieser Aufruf führt zu einer Stage- oder Match Disqualifikation für den Schützen. Der Timer Operator sollte sein bestes geben um den Schützen daran zu hindern die Sicherheitsregel zu verletzen, mit mündlichem Kommando oder körperlichem Kontakt wenn nötig.

Es ist ebenfalls wichtig zu wissen, dass während des Stage Ablaufs der Schütze die Möglichkeit haben muss seine Revolver von erlaubten/regelkonformen Holstern zu ziehen und zu Holstern und die Möglichkeit vertikal abgestellte Doppelflinten aufzunehmen und wieder abzustellen, ohne eine Strafe zu bekommen.

STOLPERN ODER FALLEN

In dem Fall das ein Schütze, während des Stageablaufs, aus Versehen stolpert oder hinfällt, soll der Timer Operator eine Einschätzung über den Zustand des Schützen treffen und ein "Feuer einstellen" Kommando nur dann ausrufen, wenn eine Sicherheitsverletzung stattgefunden hat. Andernfalls wird dem Schützen erlaubt sich zu sammeln und mit dem Stageablauf fortzufahren.

KATEGORIEN MIT BESTIMMTEN ANFORDERUNGEN

FRONTIERSMAN KATEGORIE

Der Timer Operator soll mit den einzigartigen Problemen, welche mit Perkussionsrevolvern in Verbindung stehen, vorbereitet sein. Diese Punkte beinhalten potentielle "Fehlzündungen", "Nur Zündhütchen" Zündung und komplettes Versagen die Waffe abzufeuern. Bei einer "Nur Zündhütchen" Zündung und komplettes Versagen beim Abfeuern der Waffe sollte dem Frontiersman gestattet werden die restlichen Kammern abzufeuern. Der TO sollte diese Vorkommnisse nicht mit einer potentiellen Fehlladung verwechseln. Fehlzündungen während eines Stageablaufs bei einem Frontiersman erfordern daß der Timer Operator, nach dem Stage Durchgang, dabei hilft die Waffe zu sichern. Der Timer Operator soll immer darauf bestehen daß das sichern der Waffe an der Feuerlinie, Richtung Kugelfang, erfolgt. Es ist zulässig die noch geladene(n) Kammer(n) mit einem frischen Zündhütchen zu bestücken und abzufeuern oder einfach die geladenen Kammern von Zündhütchen zu befreien.

Perkussionsrevolver dürfen nur an der Ladezone oder an der Feuerlinie mit Zündhütchen versehen werden. Es ist **nicht** zulässig das Zündhütchen mit dem Hammer des Revolvers auf die Pistons zu setzen. Wenn eine Stage erfordert einen Schuss nachzuladen, darf die sechste Kammer eines Perkussionsrevolvers am Ladetisch vorgeladen werden und das Zündhütchen dann "während des Stage Ablaufs" gesetzt werden, entweder bevor der erste Schuss abgefeuert wird oder nachdem der letzte Schuss abgefeuert wurde. Ein komplettes Nachladen des Perkussionsrevolvers erfolgt, indem ein geladener nicht gezündeter Revolver auf der Stage abgelegt wird, oder eine vorgeladene Trommel ausgetauscht und "unter Zeitnahme" mit Zündhütchen bestückt wird.

BLACK POWDER KATEGORIEN

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

Die Schwarzpulver Referenzladung ist mit folgenden Ladedaten entwickelt worden:

- Standard .38 Special Hülse
- 1cc Goex 2F Pulver
- Federal Standard Zündhütchen
- 145 grain Geschoss gefettet mit SPG
- Pulver leicht gepresst mit einem mittleren Rollcrimp.

Irgendwelche Zweifel an der Schwarzpulver Referenzladung, werden nach der unten aufgeführten Prozedur im "Einsprüche, Forderungen und Proteste" Abschnitt, geregelt. Ebenfalls darf der Range Master, nach seinem Ermessen, zu jeder Zeit während des Matches, das testen jeder Munition veranlassen welche im Verdacht steht nicht die SASS Munitions-Anforderungen zu erfüllen. Wenn die Schwarzpulver Munition eines Teilnehmers getestet wird, wird dieser um 5 Patronen von jeder im Verdacht stehenden Schusswaffe gebeten, vorzugweise Munition die bereits am Ladetisch geladen wurde. Diese Ladungen werden verglichen mit der Menge an Rauch welche die hier veröffentlichte Referenzladung produziert, ungeachtet der speziellen Ladetechnik oder Komponenten welche benutzt wurden. Das Nichterfüllen der Voraussetzungen führt zu einer Strafe aufgrund des Verstoßes der Kategorie Vorgaben. Der erste Verstoß ist ein Ablauffehler, der zweite Verstoß im gleichen Match ist eine Stage Disqualifikation und der dritte Verstoß im gleichen Match ist eine Match Disqualifikation.

Es wurde durch Tests ermittelt das 1cc Schwarzpulver, in einer .32, .38, .44, oder .45 Hülse, in etwa die gleiche Menge Rauch produziert. Einige Arten von Schwarzpulver, oder Schwarzpulver Ersatz, können die gleiche Menge an Rauch mit weniger Volumen Pulver produzieren. Zum Beispiel kann ein Wettkämpfer feststellen das 9 grain von einem Produkt die gleiche Menge an Rauch produziert wie 15 grain eines anderen Produkts. Bevor sich ein Wettkämpfer für eine reduzierte Schwarzpulver- oder Schwarzpulverersatzladung entscheidet, sollte er diese testen um sich zu versichern daß diese Ladung die Referenzladung erfüllt. Frage vor dem Verladen immer den Hersteller des Pulvers zwecks seiner Empfehlungen.

GUNFIGHTER KATEGORIE

Da der Gunfighter beide Revolver benutzt, mit der rechten- und linken Hand schießend, ist die beste Position für den Timer Operator direkt hinter dem Schützen. Es sind zwei Holster erforderlich, eines an jeder Seite.

Es ist zu keiner Zeit erlaubt einen Revolver in eine unsichere Position zu halten (z. B. einen Revolver hinter dem anderen). Die Gunfighter und B-Western Kategorien sind die einzigen Kategorien in welcher es erlaubt ist zwei geladene Revolver zur gleichen Zeit aus den Holstern zu haben.

Begriffserklärungen:

"**Gunfighter Stil**" wird wie folgt definiert: Einen geladenen Revolver in jeder Hand zur gleichen Zeit. Es gibt kein festgelegtes Schema wie die Revolver geschossen werden, aber die Revolver alternierend zu schießen ist die effizienteste.

"**Double Duelist Stil**" wird wie folgt definiert: Einen Revolver einhändig spannen und schießen, ohne Unterstützung, mit jeder Hand – das heißt, **einen** Revolver mit der linken Hand und **den anderen** Revolver mit der rechten Hand. Dieser Schiess-Stil darf in der Gunfighter Kategorie, oder jeder anderen Kategorie, welche den "Duelist-Stil" erlaubt, angewendet werden.

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, MUSS der Schütze FÜNF Schuss mit jeder 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 den Revolvern in einer Sequenz verlangt oder die Benutzung von nur einem Revolver, kann der Gunfighter wählen ob er die Ziele im "Gunfighter-Stil" oder "Double Duelist-Stil" beschießt. Der Gunfighter muss die Ziele in exakt der Reihenfolge, die in der Beschreibung der Stage angegeben ist, beschießen. *Der Gunfighter darf jede Schiess-Sequenz anwenden welche auch für jede andere Kategorie zur Verfügung steht.* (z. B., wenn eine Stage vorschreibt eine Reihe von Zielen von links nach rechts und dann von rechts nach links zu sweepen, kann der Gunfighter die Ziele von links nach rechts mit beiden Revolvern oder mit einem Revolver sweepen und dann die Ziele von rechts nach links mit beiden oder nur dem anderen Revolver sweepen). 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.

Wenn mit beiden Revolvern geschossen wird, dürfen beide Revolver zur gleichen Zeit gespannt werden, aber sie müssen einer nach dem anderen abgefeuert werden um das Zählen der Treffer zu ermöglichen. Ein Gunfighter darf die Revolver nicht Holstern um eine andere Zielreihenfolge zu beginnen. Einmal gespannt müssen alle Schüsse abgegeben werden bevor die Revolver geholstert werden, außer die Revolver wurden zur falschen Zeit gezogen, oder es kommt zu einer Fehlfunktion beim Revolver/der Munition. Das Stage Design kann einem Wettkampfteilnehmer im "Gunfighter-Stil" erlauben die Revolver zwischen Waffensequenzen abzulegen und wieder aufzunehmen. Versehentlich nicht abgefeuerte Patronen in einem Revolver zählen als "Miss", es sei denn die Patrone befindet sich unter dem Hammer, dann ist es eine Stage Disqualifikation.

Wenn ein Stage Ablauf verlangt eine andere Waffe zwischen der Nutzung der Revolver abzufeuern, oder wenn die Hände des Schützen anderweitig beschäftigt sind (z. B. mit Würfeln zwischen dem Abfeuern der Revolver), müssen die Revolver im "Double Duelist-Stil" geschossen werden, es sei denn sie können sicher zwischen den beiden Revolver Sequenzen "abgelegt" werden. Zum Beispiel: Wenn die Sequenz 5 Schuss Revolver, 10 Schuss Gewehr und dann 5 Schuss Revolver verlangt und ein geeigneter Tisch oder Balken zur Verfügung steht, können beide Revolver für die ersten fünf Revolver Ziele benutzt werden, die Revolver auf dem Tisch oder Balken abgelegt werden, mit den Hämmern auf leeren Hülsen und später wieder aufgenommen werden nachdem das Gewehr geschossen wurde, um die Sequenz mit den letzten fünf Revolverschüssen zu beenden.

CLASSIC COWBOY/COWGIRL KATEGORIE

Die Classic Cowboy/Cowgirl Kategorie hat eindeutige Kleidungs- und Schusswaffen Vorgaben. Der RO sollte mit folgenden Vorgaben vertraut sein:

- **Revolver:** Jeder Main Match Revolver mit starrem Visier, im Duelist-Stil geschossen.
- **Kaliber: Kaliber .40 Patronen oder größer - Revolver und Gewehr.** 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.
- **Munition:** SASS zugelassene Munition - Nitro oder Schwarzpulver.
- **Gewehre:** Jedes 1873 oder früheres Model eines SASS zugelassenen Gewehrs oder der Nachbau eines solchen Gewehrs (z. B. 1866 Winchester, 1860 Henry, 1873 Winchester). **Marlin, 1892 und 1894 Winchesters und Colt Lightning Modelle sind nicht zugelassen.**
- **Schrotflinten:** SASS zugelassene Querflinten mit außen liegenden Hähnen, Single-Shot Flinten oder Unterhebelrepetierflinten. Querflinten mit außen liegenden Hähnen müssen manuell funktionieren, Hahn Attrappen oder Hähne welche intern gespannt werden sind nicht erlaubt.
- **Kostümierung:** Es müssen mindestens fünf der unten genannten Utensilien getragen werden. Alle Kleidungsstücke müssen während der Schießveranstaltungen und den Siegerehrungen getragen werden.

Chaps, Westernsporen mit Befestigungsriemen, Cuffs, Krawatte oder Halstuch welches locker um den Hals getragen wird oder mit einem Scarf-Slide, Weste, Taschenuhr mit durchgehender Kette, Jackett, Ärmelbänder, Messer (muss sichtbar sein; Schraubendrehermesser qualifizieren sich NICHT), Botas, Leggins, Spangen; Strohhüte oder Palmenhüte sind nicht erlaubt. Diese Utensilien müssen angemessen getragen werden.

Zusätzlich können Frauen aus folgenden Accessoires wählen, um in dieser Kategorie teilzunehmen:

Zeitgemäße Uhr, geteilter Reitrock, Tournüre, Korsett, 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. Die Holster müssen die Revolver so tragen das ein Teil des Griffs über dem Gürtel liegt an dem das Holster befestigt ist. Dies gilt für Strong Side und Cross Draw Holster.

Stiefel werden vorausgesetzt und müssen einem traditionellen Design entsprechen, ohne den Halt erhöhende Sohlen ("NO Lug" Sohlen). Mokassins sind nicht erlaubt.

Hüte müssen während des gesamten Matches getragen werden.

Ein Verstoß gegen die für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben führt zu einer Strafe. Der erste Verstoß ist ein Ablauffehler, der zweite Verstoß im selben Match ist eine Stage Disqualifikation und der dritte Verstoß im selben Match ist eine Match Disqualifikation.

"B" WESTERN KATEGORIE

Die "B" Western Kategorie hat eindeutige Kleidungs-, Schusswaffen- und Schieß Vorgaben. Der RO sollte mit folgenden Vorgaben vertraut sein:

- **Revolver:** Alle SASS zugelassenen Revolver sind erlaubt.
- **Gewehre:** Jedes SASS zugelassene Gewehr von 1880 oder einem späteren Design oder Nachbildungen dieser (z. B. Burgess, Lightning Rifle, 1892, 1894 Winchester oder Marlin).
- **Schrotflinten:** Alle SASS zugelassenen Schrotflinten.
- **Munition:** Jede SASS zugelassene Munition.
- **Leder:** Buscadero oder tiefhängende Holster (Alle Revolver müssen unterhalb der Oberkante des Gürtels getragen werden). Alle Gürtel und Holster müssen verziert sein (Stickereien, Conchos, Nieten, Ziernähte). Schulterholster sind nicht erlaubt.
- **Schieß Stil:** Jeder SASS zugelassene Schieß Stil darf zu jeder Zeit benutzt werden, inklusive Gunfighter.
- **Kleidung:** Shirts müssen dem "B" Western-Stil entsprechen, mit Druckknöpfen oder folgenden Details: "Smiley Pockets", Stickereien, Applikationen, Fransen, unterschiedlich farbige Schulterstücke. Shield Shirts sind auch erlaubt, wenn sie Stickereien und Paspelierungen besitzen. Hosen müssen Jeans sein, Ranchhosen oder Hosen mit einer Lasche über den hinteren Taschen, Keystone Gürtelschlaufen und/oder mit Paspelierung oder Fransen. Hosen müssen mit einem Gürtel getragen werden. Frauen können Kleider, einen Rock oder geteilten Reitrock tragen. Hosenträger sind nicht erlaubt. Nur Filzhüte sind erlaubt, keine Strohhüte oder Palmenhüte. Hüte müssen getragen werden. Stiefel sind vorgeschrieben und müssen im traditionellen Stil sein, mit ausgefallenen Stickereien, oder mehrfarbigen, raffiniertem Design, ohne den Halt verstärkende Sohlen (also "NO Lug Sohlen"). Schnürstiefel und Mokassins sind nicht erlaubt. Western Sporen mit Rädchen und Befestigungsriemen sind für Männer vorgeschrieben.

Du musst mindestens eines der folgenden optionalen Utensilien tragen: Handschuhe oder Stulpenhandschuhe, Halstuch mit Slides oder um den Nacken verknotet oder Bolo Krawatte, Mantel, Weste, Chaps oder Cuffs.

Von allen 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, mit Ausnahme von formellen Abendveranstaltungen.

Ebenso sind Kostüme welche Hauptdarsteller von B-Western Filmen darstellen erlaubt, so lange das Kostüm mit allem Zubehör komplett ist. Aber die Kostümierung muss die Stiefel, Leder, Sporen, Hut und Schusswaffen Vorgaben, wie oben beschrieben, einhalten. John Wayne, Spaghetti Western und Darsteller von Stadtmenschen sind nicht ausreichend.

Ein Verstoß gegen die für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben führt zu einer

Strafe. Der erste Verstoß ist ein Ablauffehler, der zweite Verstoß im selben Match ist eine Stage Disqualifikation und der dritte Verstoß im selben Match ist eine Match Disqualifikation.

Einsprüche, Forderungen und Proteste

Wie im SASS Range Operations Basic Safety Course Material detailliert aufgeführt, hat jeder Stagedurchgang spezielle Aufgaben, welche von Mitgliedern jeder Schiessgruppe (Posse) übernommen werden, um überhaupt ein Match zu ermöglichen. Diese Mitglieder werden als zugewiesene Range Officer bezeichnet. Während jeder Teilnehmer ein Sicherheits Officer ist, sind die zugewiesenen Range Officer die EINZIGEN Personen welche über einen Schützen urteilen dürfen, ob an oder außerhalb der Feuerlinie. Deren Verantwortungsbereich beinhaltet folgende Punkte: Ausschau nach Misse und Treffer halten, richtige Zielreihenfolge, die entsprechende Erfüllung der Stage Anweisungen, Sicherheits Verstöße, zulässige und regelwidrige Ausrüstung, entsprechende Munition, entsprechendes Kostüm und jede spezielle Anforderung an eine Kategorie, wie zum Beispiel das ausreichende Produzieren von Rauch bei einem Teilnehmer der Black Powder Kategorie. Der Schütze ist die EINZIGE Person, welche eine Ansage eines Range Officer an der Feuerlinie in Frage stellen kann. Der Schütze darf freundlich die Ansage eines zugewiesenen Range Officer in Frage stellen. Sollte ein Schütze sich von einem zugewiesenen Range Officer auf einer Stage ungerecht behandelt fühlen, ist es wichtig diese empfohlene Verfahrensweise zu befolgen und eine angebrachte Kommando Struktur einzuhalten. Denke daran, dein Verhalten beeinflusst das Empfinden anderer und schlechtes Verhalten und Schießsport passen nicht zusammen.

Wenn es eine Unstimmigkeit gibt, sollte der Schütze an den zugewiesenen Timer Operator, nach Beendigung der Stage und nachdem alle Schusswaffen sicher gemacht wurden, freundlich herantreten. Diese Diskussionen dürfen keine Verzögerung der ganzen Posse hervorrufen, somit werden sie mit einigem Abstand zur Feuerlinie geführt. Der Timer Operator soll jede Unstimmigkeit oder Fragen in Bezug auf Sicherheit, Strafen oder Regeln, höflich mit dem Schützen diskutieren. In dem Bemühen eine Unstimmigkeit zu klären, sollte der Timer Operator NUR andere zugewiesene Posse Offizielle in die Diskussionen einbeziehen. Andere Mitglieder der Posse, oder Zuschauer, werden NICHT in diese Diskussionen mit einbezogen. Aufgenommenes Audio, Video, oder Bildmaterial kann nicht dazu verwendet werden um die Ansage von Posse oder Match Offiziellen in Frage zu stellen. Denke daran, im Zweifelsfall geht der Vorteil IMMER an den Schützen. Der Timer Operator muss von diesem Zeitpunkt an vollständig objektiv bleiben, die vorgelegten Beweise überprüfen, die Regeln nachforschen (falls nötig) und schließlich eine Entscheidung treffen. Sollte es also keinen absoluten stichhaltigen Beweis für ein verfehltes Ziel, Fehler des Schützen, Sicherheits- oder Regelverstoß geben, muss der Timer Operator, direkt nach einer Klärung, den Schützen dabei unterstützen die nötigen Wertungsänderungen beim Auswertungsschreiber vorzunehmen. In dem Fall das die Ansage eines Timer Operator's, entweder vom Schützen oder einem der anderen zugewiesenen Posse Offiziellen, angezweifelt wird, sollte der Timer Operator die Kommandostruktur zur nächst höheren Ebene kennen, um einen Streitfall zu klären.

Jede Unstimmigkeit muss direkt dem Range Master, zwecks Aufklärungshilfe, vorgebracht werden. Der Range Master sollte mit dem Teilnehmer, welcher die Entscheidung anzweifelt, eine höfliche Unterredung führen, sowie mit allen zugewiesenen Posse Offiziellen oder

Personen welche an der ursprünglichen Ansage beteiligt waren. Keine Videos, aufgezeichnetes Audio, Fotos, oder andere Personen werden in diese Unterredungen einbezogen. Der Range Master muss sich bemühen die Situation zu erforschen, die Beweise nach den Regeln der Veranstaltung anwenden und schließlich eine Entscheidung darüber treffen, ob die ursprüngliche Ansage bestätigt wird oder nicht. In den meisten Fällen ist der Range Master im klaren Nachteil, da sie/er kein Zeuge des ursprünglichen Vorfalls war und muss daher die Beweise, welche ihm vorgelegt werden, genau überprüfen, meistens indem die Stage besichtigt wird auf welcher der Vorfall statt fand. Zweifel, wie die Frage nach regelwidriger Munition, regelwidriger Schusswaffen und/oder Modifikationen, regelwidriger Kostümierung, ungenügendem Schwarzpulver Rauch, Ansagen welche außerhalb der Feuerlinie gemacht wurden und ähnlichem, erfordern eine Besichtigung oder Dokumentation und sollten mit Respekt gegenüber dem beschuldigten Schützen erfolgen. Die zugewiesenen Posse Offiziellen, welche die Ansage machten, sollten all diese möglichen Situationen direkt dem Range Master, zwecks Aufklärungshilfe, vorbringen. Einige dieser Situationen bedürfen zusätzlicher Informationen von dem beschuldigten Schützen. Der Range Master sollte jede Munition, welche zum Testen benötigt wird, von dem in Frage kommenden Schützen einsammeln, während dieser sich am Ladetisch befindet und alle seine Schusswaffen bereits geladen hat. Geschossgeschwindigkeiten werden am einfachsten mit einem Chronographen gemessen. Ausreichende Menge von Schwarzpulverrauch sollte gemessen werden, indem die Patronen des Schützen, im Wechsel mit für das Match zur Verfügung gestellten "Standard" Patronen, abgefeuert werden. Dies geschieht unter den jeweils gleichen Bedingungen, um einen fairen Vergleich zu erhalten. Kostümierung oder Ausrüstung, welche in Frage stehen, sollten sorgfältig mit dem SASS Handbuch und dem RO Material verglichen werden. Objektivität ist hier gefragt. Der Range Master muss versuchen die Situation von jedem ihm vorgelegten Standpunkt zu sehen, während er die Regeln auf faire Weise anwendet. Sollte die ursprüngliche Ansage vom Range Master aufrechterhalten werden, hat der Teilnehmer, welcher die Ansage anfechtet, von hier aus noch eine letzte Möglichkeit zur Verfügung.

NUR derjenige Teilnehmer welcher den Ausschlag für die ursprüngliche Ansage gab, darf einen Offiziellen Protest einreichen. Mit dem Offiziellen Protest ist normalerweise eine Gebühr fällig, welche bei der Einreichung des Protests bezahlt werden muss. Es ist eine gute Idee ein offizielles Protest Formblatt zur Verfügung zu haben, indem die Identifizierung des Schützen, spezielle Informationen über die in Frage kommende Ansage, die Identifizierung der Posse und Match Offiziellen welche an der Ansage beteiligt waren, das Datum, die Zeit und die zugehörige Stage, aufgeführt werden. Dieser Offizielle Protest kann NUR beim Match Director eingereicht werden. Sobald der Match Director die Unterlagen und die dazugehörige Gebühr erhalten hat, wird sie/er eine Jury zusammen stellen, welche eine ENDGÜLTIGE Entscheidung treffen wird. Diese Jury sollte aus wenigstens drei erfahrenen Leuten bestehen, welche über eine gute Kenntnis der Regeln verfügen und vorzugsweise über die Details der Situation keine Kenntnis besitzen. Bei State Matches oder höher, sollte die Jury aus drei Territorial Governors, zugewiesenen Chief RO's, oder RO Ausbildern, bestehen. Der Match Director fungiert nur in einer administrativen Rolle, um sicher zu stellen das der Protest fair behandelt wird und er ist dafür verantwortlich, dass jede Änderung an der Wertung des Schützen dem zuständigen Auswertungspersonal zukommt. Die Jury muss, mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln, die Situation objektiv überprüfen, die Beweise nach den Regeln der Veranstaltung anwenden und eine ENDGÜLTIGE Entscheidung darüber treffen, ob die ursprüngliche Ansage bestätigt wird oder nicht. Sollte die

ursprüngliche Ansage aufgehoben werden, sollte jede Protestgebühr, welche vom Schützen bezahlt wurde, erstattet werden.

Power Faktor, Einsprüche und Messungen

Jeder Zweifel am Power Faktor und/oder Geschossgeschwindigkeiten werden behandelt, indem der oben aufgeführte Vorgang, unter dem Abschnitt "Einsprüche, Forderungen und Proteste", angewendet wird. Ebenfalls darf der Range Master, nach seinem Ermessen und zu jeder Zeit während des Matches, für jede Munition einen Test anfordern, welche im Verdacht steht nicht die SASS Munitions Vorgaben zu erfüllen. Sollte die rauchlose Munition eines Teilnehmers getestet werden, wird dieser um fünf Patronen von jeder in Verdacht stehenden Schusswaffe gebeten, vorzugsweise Patronen welche schon am Ladetisch geladen wurden. Innerhalb jeder Gruppe von fünf Patronen, wird das Geschoss von einer Patrone gezogen und gewogen. Die anderen vier Patronen werden durch einen Chronographen abgefeuert, wozu die Schusswaffe des Teilnehmers verwendet wird, von welcher die Patronen ursprünglich stammen. Vor jedem Schuss durch den Chronographen wird die Laufmündung der Schusswaffe um 80 Grad angehoben und wieder abgesenkt. Wenn der durchschnittliche Power Faktor der vier Patronen, den Faktor 60 erreicht oder übersteigt UND die Geschwindigkeitsvorgabe von mindestens 400 fps, wird die Ladung des Teilnehmers als korrekt betrachtet. Wenn der durchschnittliche Power Faktor der Patronen, welche durch den Chronographen abgefeuert werden, den Faktor 60 unterschreitet ODER die Geschwindigkeitsvorgabe von mindestens 400 fps nicht erreicht, erhält der Teilnehmer eine 30 Sekunden "Spirit of the Game" Strafe für die letzte Stage welche er absolviert hat. Jede nachfolgende Stage(s) welche mit der gleichen Munition geschossen wird, resultiert in der gleichen Strafe pro Stage. Wie im SASS RO Material aufgeführt, resultieren zwei "Spirit of the Game" (SOG) Strafen in eine Match Disqualifikation.

- Jede Zentralfeuermunition welche in SASS Main Match Schusswaffen in rauchlosen Kategorien verwendet wird, MUSS den Power Faktor von 60 erreichen oder übertreffen. Strafe = SOG
- Jede Zentralfeuermunition welche in SASS Main Match Schusswaffen in rauchlosen Kategorien verwendet wird, MUSS die Mindestgeschwindigkeit von 400 fps erreichen oder übertreffen. Strafe = SOG
- Jede Munition welche in SASS Main Match Revolvern verwendet wird, darf nicht die Geschwindigkeit von 1000 fps überschreiten. Strafe = MDQ
- Jede Munition welche in SASS Main Match Gewehren verwendet wird, darf nicht die Geschwindigkeit von 1400 fps überschreiten. Strafe = MDQ
- Der Geschwindigkeitstest wird mit der Waffe des Teilnehmers durchgeführt, von der die Patronen entnommen wurden.
- Die Teilnehmer dürfen die Schusswaffe nicht auswählen aus denen die Munition getestet wird.
- ALLE Main Match Schusswaffen des Teilnehmers dürfen Gegenstand von Tests sein, ungeachtet ihrer möglichen Kaliber Unterschiede.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

215 Cowboy Way

Edgewood, New Mexico 87015

(505) 843-1320

FAX: (877) 770-8687

E-mail: sass@sassnet.com

Web Page: www.sassnet.com