

Schützenhandbuch

Single Action Shooting Society Austria

Die Single Action Shooting Society ist eine internationale Organisation, die gegründet wurde, um die immer beliebtere Sportart Cowboy Action Shooting zu betreuen und zu fördern. Die SASS unterstützt regionale Bewerbe, die von assoziierten regionalen Clubs veranstaltet werden und führt selbst jährlich den "End of Trail", die Weltmeisterschaft im Cowboy Action Shooting und das Wild West Jubilee in den USA durch. Cowboy Action Shooting ist ein vielseitiger Schießsport, bei dem jene Waffen zum Einsatz kommen, die einst den wilden Westen gezähmt haben: Single Actionrevolver, Unterhebelrepetiergewehre und Quer-Doppelflinten (auch vor -1899- Pump -Guns oder Unterhebelrepetier Schrotflinten). Die Schießbewerbe werden auf eine ganz besondere "Wildwest Art" szenisch durchgeführt, die Teilnehmer schießen dabei in mehreren Matches ("stages" oder "courses of fire") mit einer, zwei, drei oder vier Waffen auf Stahlziele ("reactive steel") und Papier Silhouetten Scheiben („cardboard silhouette targets“). Die Auswertung basiert auf der Gesamtzeit und der Trefferquote.

Der wirklich einzigartige Aspekt des Cowboy Action Shooting ist aber die Vorschrift, möglichst authentische Kleidung oder das Kostüm eines Filmhelden zu tragen. Jeder Schütze muss einen Schützennamen (' Shooting alias') passend zu seinem Charakter oder einem Beruf des späten 19. Jahrhunderts tragen beziehungsweise den eines Hollywood Westernstars und er muss ein passendes Kostüm dafür entwickeln. der Schützennamen (SASS " Shooting alias“) ist exklusiv und eingetragen, genauso wie im „Old West“ die Viehbrandzeichen registriert waren. Die SASS verbietet das Kopieren des Namens eines anderen Schützen. Es gibt also nur einen Tex, einen Kid Curry, und nur einen Loophole Pettifogger.

SASS-assozierte Clubs müssen die Unantastbarkeit des Namens eines SASS-Mitgliedes sowie dessen Mitgliedsnummer (' shooter number') respektieren und in ihren Publikationen sowie in der SASS-Zeitschrift „Cowboy Chronicle“ wörtlich verwenden. Das vorliegende Handbuch erläutert das spezielle Reglement und die allgemeinen Richtlinien der Single Action Shooting Society. Es ist der Wunsch und die Absicht der SASS, dass diese Regeln dazu beitragen, dass Cowboy Action Shooting nicht ebenso langweilig und technisch wird wie andere Schießsportarten. Die Gründer der SASS sind der Überzeugung dass das „End of Trail“ und andere Club-Matches in gleicher Weise Schießsport, Unterhaltung und Freundschaftstreffen darstellen.

Ernsthafte Schützen und Freunde der amerikanischen Geschichte sind sich einig, dass vor allem der Gebrauch von historischen Waffen und authentischer Bekleidung in Verbindung mit entsprechenden reaktiven Zielen und der ihr eigenen schnellen Dynamik CAS zu einer der interessantesten Schießpulverarten der Neuzeit für Teilnehmer und Zuschauer gemacht hat.

Dieses Handbuch beinhaltet die speziellen Sportordnungen, Regeln und allgemeinen Richtlinien die von der SASS zu diesem Zweck eingeführt worden sind. Dazu gehören die Grundbedingungen für Durchführung von SASS Veranstaltungen, die Ausbildung und die Förderung / Weiterbildung von Range Officer (RO).Die jeweils gültige Fassung des ' Shooters Handbook' kann jederzeit auf der Webseite www.sassnet.com eingesehen werden, es ist nur jeweils die letzte publizierte Fassung gültig.

Es ist die Absicht der SASS mit diesen Regeln das CAS zu fördern und zu erhalten und vor den negativen Einflüssen zu schützen die auf andere Sportarten einwirken. Die Gründer von SASS sind der Meinung, dass "End of Trail" und andere Wettbewerbe von SASS Clubs ebenso der Unterhaltung wie der Förderung des Sports dienen sollen!

Spirit of the Game

Seit CAS entstanden ist, achten die Mitglieder und Teilnehmer auf eine sportliche und menschliche Einstellung die wir „Spirit of the Game“ nennen. Dieser „Spirit of the Game“ beinhaltet, dass der Teilnehmer „das Spiel spielt“ und die Bedingungen für die Wettkämpfe annimmt und ausführt - man nimmt an allem Teil was den Wettkampf ausmacht. Niemand sollte versuchen persönliche Vorteile daraus zu ziehen was - oder was nicht - ausdrücklich in den Regeln steht.

Beispiel: als Bedingung im Stage Design steht, dass der Schütze nach dem Startsignal, mit der Peitsche eine "Dynamitstange" von einem Baumstamm schlägt bevor er mit seinen Waffen zuschießen beginnt Dabei ist es leicht möglich daneben zuschlagen - was auch oftmals passiert - trotzdem muss erst die Stange weg geschlagen werden bevor man anfangen kann. Ein Schütze glaubt nun zum Beispiel, dass es für ihn Vorteile bringt, wenn er die Strafpunkte für das verfehlen der "Dynamitstange" in Kauf nimmt und gleich mit dem Schießen anfängt, er wirft also die Peitsche hin und lässt dieses "Spiel" aus.

Wir nennen das einen Mangel an „Spirit of the Game“ und vergeben eine Strafzeit vom 30 Sekunden dafür weil es hier offensichtlich an Sportgeist = sportliche Fairness, mangelt.

Wie immer man es nennt: wenn Du diesen "Spirit of the Game" nicht hast, ist Cowboy Action Shooting nicht Dein Sport!

Ebenso ist die Verwendung von Munition, welche den vorgeschriebenen Powerfaktor nicht erreicht ein Spirit of the Game Vergehen, zwei erteilte SoG. Strafen innerhalb eines Matches ergeben eine Match DQ.

Wahl eines Alias

Jedes SASS Mitglied muss einen Alias für seine Teilnahme und Registration bei SASS auswählen. Dieser Begriff muss aus dem Bereich einer Tätigkeit, eines Berufes oder ein Name der mit dem 'Wilden Westen' in Verbindung steht, oder aus einem Film mit entsprechendem Genre, gewählt werden. Dieser Alias darf nicht zur Verwirrung oder Missverständnissen in Bezug auf Alias anderer Mitglieder hören. Das SASS Hauptquartier entscheidet letztlich ob ein Alias akzeptabel ist oder nicht.

Folgende Regeln gelten für die Akzeptanz eines neuen Alias:

Es muss schon vor einem großen Publikum "druckbar", sein.

Es darf keinen anderen Alias dublichieren wenn es „gleich klingt“ ist es auch gleich.

Der Zusatz von „zwei“ oder „II“ oder ähnliches ist nicht zulässig.

Zum Beispiel könnte „Ranger“ zu „Texas Ranger „ werden, aber nicht zu „der Ranger“ „, John Henry Chisum“ könnte in „ Jack Chisum“ geändert werden, aber nicht zu „ John H. Chisum“ oder „Jon Henry Chisum“.

Historische Namen dürfen nicht abgewandelt werden damit sie anders klingen, "Wyatt Earp" und " Marshal Wyatt Earp" sind einander gleichzusetzen.

Die Registration von SASS Alias ist ständigem Wandel unterworfen. Alias Wünsche können auch telefonisch oder per E-Mail abgeklärt werden!

Sollte kein akzeptabler Alias gefunden werden, wird das Mitglied unter seiner SASS Mitgliedsnummer geführt, eine späte erfolgende Namensgebung ist dann kostenpflichtig.

Ausrüstung und Bekleidung

Cowboy Action Shooting ist eine Kombination aus historischem Reenactment und einem Volksfest. Teilnehmer können sich kleiden wie sie wollen, aber das Outfit muss typisch sein für das ausgehende 19. Jahrhundert, einen Westernfilm oder Fernsehserie.

SASS betont diese Kleiderwahl deshalb besonders weil es den Reiz und den Charme der Veranstaltungen ausmacht und eine festliche, freundliche Atmosphäre schafft.

Alle Teilnehmer müssen möglichst authentische Bekleidung tragen und wir regen an, dass Begleiter und Gäste ebenfalls kostümiert sind. Alle Schützen müssen während des gesamten Wettbewerbes inklusive der Nebenveranstaltungen und der Siegerehrung in ihrem Outfit bleiben!

Alle Kleidungsstücke und Ausrüstungselemente müssen in der ursprünglich gedachten Art und Weise getragen und verwendet werden.

CAS Austria

Feuerwaffenbestimmungen

SASS Cowboy Action Shooting Wettbewerbe sind in drei separate Gruppierungen unterteilt, dem Mainmatch, dem Teammatch und den Sidematches. Die Regeln, welche jetzt für diese SASS – Wettbewerbe, zulässigen Waffen betreffen stehen im unmittelbaren Zusammenhang mit der Art des Wettbewerbes an dem der jeweilige Schütze teilnimmt.

Originalwaffen oder Repliken davon dürfen in den Wettbewerbern benutzt werden, sofern sie in einwandfreiem und technisch sicherem Zustand sind. Zulässige Modifikationen dieser Waffen werden in den entsprechenden Abschnitten aufgelistet. Nur aufgrund der Tatsache, dass ein Hersteller eine (Western-) Waffe oder ein Teil einer solchen Waffe produziert oder herstellt ist nicht in allen Fällen automatisch die Voraussetzung gegeben dass diese Waffe oder dieses Teil an oder in einer Waffe auch im SASS Wettkampf benutzt werden kann und darf. Es sind nur die sich Änderungen oder Modifikationen an Waffen oder an Teilen davon zulässig die hier an dieser Stelle angesprochen werden, alle anderen sind unzulässig und damit SASS illegal. Da alle Sportarten mit Waffen zu tun haben von ihrer Natur her einen Gefahrenherd darstellen, wird SASS nie eine Modifikation an einer Waffe oder Teilen davon, oder den Austausch oder die der Veränderung einer Sicherung des oder anderen Sicherheitseinrichtung anregen oder empfehlen. Alle Teilnehmer an dieser Sportart

übernehmen jedes Feld der volle Verantwortung in Verbindung mit der Veränderung vom veränderten und / oder modifizierten Teilen an ihren Waffen oder an Teilen davon, und erwarten dafür keinerlei rechtsgültige Beratung und / oder Beurteilung betreffend diese Gegebenheiten. Bitte nehmen Sie auf jeden Fall Kontakt zum Hersteller ihrer Waffe auf bevor sie für Änderungen daran vornehmen oder vornehmen lassen. Alle Feuerwaffen müssen gemäß den Vorgaben in der Sportordnung der SASS der Epoche von vor 1900 in der ursprünglichen Art des beabsichtigten Gebrauches funktionieren. Alle Feuerwaffen müssen jederzeit in einer sicheren Art und Weise funktionieren und gehandhabt werden können.

SASS erkennt den Wunsch einiger Schützen an, die die Funktionsweise und die Leistungen ihrer Waffen verbessern wollen. Waffenhersteller, Importeure, Büchsenmacher und die Western - Schützen im Allgemeinen müssen jedoch jederzeit Vorsicht und Zurückhaltung ausüben in ihren Bemühungen, das Leistungsspektrum ihrer Waffen Gebrauch beim SASS Cowboy Action Shooting zu verändern. Jede Veränderung an den Waffen, die in diesem Dokument nicht erwähnt wird, ist als verboten zu betrachten. Wenn Interesse daran bestehen sollte andere als diese hier behandelten Veränderungen oder Modifikationen einzubringen, müssen diese Änderungswünsche dem SASS Gremium für Waffenmodifikation zur eventuellen Freigabe vorgestellt werden. Die Freigabe einer solchen Veränderung oder Modifikationen kann rechtswirksam nur in schriftlicher Form erfolgen.

Alle Modifikationen die in diesen Regeln nicht angesprochen und / oder zugelassen werden, gelten somit ab sofort als SASS illegal.

Jeder Gebrauch einer SASS illegalen Waffe wird eine Stage Disqualifikation (SDQ) für jede mit absolvierte Stage eines SASS - Wettkampfes nach sich ziehen.

Alle Feuerwaffen....

.....müssen so konstruiert sein, dass sie durch Aufschlag auf ein Zündmittel wie zum Beispiel einem Perkussions - oder Zentralfeuer Zündhütchen abgefeuert werden. Alle anderen Arten der Zündung sind illegal.

..... Welche interne Modifikationen enthalten die hier nicht angesprochen werden und die bei geschlossener, ruhender Waffe (Verschluss oder Block geschlossen) nicht Sicht - oder erkennbar sind, sind zulässig sofern sie externe Abläufe an den Waffen nicht direkt beeinflussen und Bestimmungen an anderer Stelle diese Aufzeichnungen nicht verletzen.

..... Die Veränderungen an den Einrichtungen zum abfeuern, spannen, laden oder an dem Hebelmechanismus enthalten, die den ausschließlich manuellen Ablauf in irgendeiner Weise beeinflussen (zum Beispiel durch blow-back, Gasdruck oder Rückstoß) sind ausdrücklich verboten.

..... Dürfen jederzeit sachgemäß repariert und oder in ihren Originalzustand zurückversetzt werden.

..... Ersatzteile dürfen auch aus Materialien bestehen oder hergestellt werden sie nicht dem Originalmaterial entsprechen dem dies nicht ausdrücklich in dieser Richtlinie untersagt ist.

..... Teile dürfen geklettert, poliert, entzündert oder durch baugleiche oder ähnliche Teile ersetzt werden, sofern das nach diesen Richtlinien zulässig und erlaubt ist.

Hähne

Hammer oder Hahn einer Waffe dürfen nur durch baugleiche Teile des gleichen Waffentyps ersetzt werden, das heißt ein Hammer eines kleinrahmigen Revolvers darf nicht in einen großrahmigen Revolver eingebaut werden, oder umgekehrt.

Interne Bauteile dürfen verändert werden und zum Beispiel eine Sicherheitsrast zusätzlich zur Laderast eines Revolvers vorzusehen.

Hähne oder Hämmer im „Bisley“ Stil dürfen nur in Verbindung mit einem Rahmen der ebenfalls im „Bisley“ Stil gefertigt ist verwendet werden.

Hammer oder Hahn an einem Ruger Blackhawk Revolver darf ausschließlich in der SASS Disziplin „verstellbare Visierung“ durch einen Ruger Super Blackhawk Hammer ersetzt werden.

Ein Hammerstopp darf an einer Waffe eingerichtet werden.

Die Schlagdistanz (Schlagweg) des Hammers an einem Revolver darf in allen Fällen verändert werden.

Visiereinrichtungen (Hammernut) am Hammer eines Revolvers dürfen vergrößert (verbreitert) werden.

Griffriellen an Revolverhähnen dürfen optimiert / neu geschnitten werden.

Läufe

Läufe, Zylinder und / oder Patronenlager dürfen aus - aufgerieben werden, ausgebohrt oder durch Innenläufe in den SASS legalen Kalibern aufgearbeitet oder verändert werden wenn die Toleranzen und Herstellerrichtlinien der entsprechenden Waffen oder Teile dadurch nicht überschritten und die Sicherheitsrichtlinien nicht verletzt werden.

Originalläufe dürfen durch neue Läufe im baugleichen, korrekten Stil (rund, achtkant, halbrund etc.) wird diese bestimmte Waffe oder diesen bestimmten Waffentyp ersetzt werden. Läufe dürfen gekürzt und angesenkt werden.

Gewehrläufe müssen eine Mindestlänge von 16 Zoll aufweisen (41 cm).

Gewehrläufe dürfen zur Aufnahme von Halterungen für Röhrenmagazine mit geänderter Patronekapazität entsprechend dem Modelltyp des zu verändernden Gewehrmodells bearbeitet werden.

Läufe dürfen zur Aufnahme von authentischen Visiereinrichtungen, wie sie in der entsprechenden Sektion für Visiereinrichtungen beschrieben werden, verändert werden.

Läufe an Schrotflinten müssen eine Mindestlänge von 18 Zoll aufweisen (48 cm).

Läufe an Schrotflinten dürfen mit internen Chokes ausgestattet sein sofern diese die Laufmündungen nicht überragen.

Lederverkleidungen oder - umspannungen um einen Hitzeschutz der Nichtschusshand des Schützen an Querflinten zu gewährleisten sind zulässig.

Matchläufe oder so genannte „Bull Barrel“ sind nicht zulässig.

Läufe dürfen ausschließlich aus Stahl oder entsprechenden Eisenlegierungen gefertigt sein.

Sichtbare Laufgewichte oder Balance Einrichtungen sind nicht zulässig.

Entlastungsbohrungen oder Kompensatoren sind nicht zulässig.

Abzüge (Zügel) und Abzugbügel

Abzüge (Zügel) dürfen in ihrem Profil geschmälert werden.

Abzugswinkel dürfen angepasst (optimiert) werden.

Abzugsbegrenzungen (Triggerstop) dürfen eingebaut werden.

Abzugsbügel an Schrotflinten dürfen mit Leder oder anderen natürlichen Materialien umwickelt werden.

Veränderungen an Abzugsbügeln von Schrotflinten um die Abzüge (Zügel) besser erreichbar zu machen sind nicht zulässig.

Abzugsschuhe oder ähnliche Einrichtungen an Abzugszügel sind nicht zulässig.

Schäfte und Griffstücke

Länge und Art der Schäftung dürfen verändert oder ersetzt / angepasst werden. (Eine Karabinerschäftung darf zum Beispiel durch eine Gewhrschäftung ersetzt werden und umgekehrt).

Fischhaut, Verschneidungen, Gravur oder Laserbeschriftung von Gewhrschäftungen und Revolvergriffstücken sind zulässig.

Dauerhaft angebrachte nicht feststellbare Rückstoßdämpfer die auf dem Schaft aufgesteckt oder mit Verschnürungen daran angebracht werden sind an Gewhr- und Flintenschäften zulässig.

Schaftkappen - und abschlüsse dürfen, gegen allgemein erhältliche Schaftkappen oder - abschlüsse die der Originalform der Waffe entsprechen, ausgetauscht werden.

Ein Stück Leder oder ähnliche, natürliche Materialien dürfen an den Schaftkappen oder - abschlüssen angebracht werden.

Griffstücke und Griffschalen an Revolvern die aus natürlichen oder synthetischen Materialien bestehen dürfen angebracht oder ersetzt werden, wenn sie nicht so verändert oder gestaltet sind, dass sie dadurch einen „Wettkampfgriff“ gleichgesetzt werden können. Das heißt, sie müssen in ihrer Art und Form dem Original Griffstück dieser Feuerwaffen entsprechen.

Griffstücke an Revolvern müssen den vorderen und hinteren Verläufen und Abmessungen der Griffrahmen folgen, dürfen aber im unteren Bereich überstehend gestaltet sein.

Zeitgenössische Gummigriffe, Wettkampfgriffe und -griffstücke, Klebebänder (Griptape) und Ähnliches sind nicht zulässig.

Lederapplikationen am Vorderschaft bei Doppelflinten sind erlaubt jedoch nicht bei Repetierflinten ebenso verboten bei Repetiergewehren Leveraction -Slide Action.

Visiereinrichtungen aller Feuerwaffen

Visiereinrichtungen müssen äußerlich dem Bild aus der Cowboyepoche (Kimme, Korn, Perl- oder Blattkorn) oder den sonstigen Bestimmungen (zum Beispiel das XS, Cowboy Express Visier) entsprechen, und aus Materialien wie Stahl, Eisen, Elfenbein, Messing, Gold, Kupfer, Zinn oder Silber gefertigt sein, um zugelassen zu werden.

Kimme und Korn dürfen geschwärzt werden, andere Farben als dem oben beschriebenen Materialien entsprechend, ebenso wie Tageslicht Leuchtkorne oder Visiere dürfen nicht verwendet werden.

Alle Kimmen und rückwärtigen Visiereinrichtungen dürfen im Ausschnitt verbreitert werden.

Korne dürfen zur Treffpunktverlagerung verändert und oder angepasst werden.

Die Rückseite des Kornes darf schraffiert werden.

Gewehre

Auf dem Kolbenhals / Schafthals montierte Lochkimmen (Peepsights) dürfen über austauschbare Einsätze verfügen.

Visiereinrichtungen die auf dem Verschluss oder der Rahmenbrücke der Waffe montiert werden, sind nicht zulässig.

Schwalbenschwanzeinschnitte zur Aufnahme vom laufmontierten Visiereinrichtungen dürfen angefertigt oder in den Lauf eingebracht werden.

Rampenkorne mit Korntunnel sind zulässig.

Korne dürfen einfarbige Einlagen aus Stahl, Eisen, Elfenbein, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber aufweisen.

Kimmen dürfen Einsätze aus den gleichfarbigen Materialien aus denen die Kimme besteht beinhalten die die Zielaufnahme oder -Erkennung erleichtern.

Rampenkorne sind dort zulässig wo sie dem Originalzustand der Waffe entsprechen.

Moderne, verstellbare auf dem Lauf oder Verschluss einer Waffe montierte Visiereinrichtungen sind nicht zulässig.

Revolver 1: starre Visierung

Revolver dürfen nur über Laufmontierte, starre, metallene Korne in Form der traditionellen Blatt -, Perl- oder Pfosten Korne verfügen.

Eine einfache, offene, starre Nut die als Kimme in den Rahmen, Hammer oder Verschlusseinrichtung der Waffe eingeschnitten ist, ist die einzige zulässige Form der Visierung.

Rampenkorne sind nicht zulässig.

Perlkorne oder -Einsätze sind nicht zulässig.

Zulässige Ausnahmen: Originale Revolver mit offenem Rahmen („Opern top“) Perkussionsrevolver und für Patronen Munition konvertierte Revolver dieser Modellreihen und ihre modernen Repliken dürfen auch mit Schwalbenschwanz montiertem Korn oder Kimme ausgestattet sein wenn diese Einrichtungen die der Originalwaffe entsprechen. Jeder andere Revolver der über eine oder beide diese Einrichtungen verfügt oder deren Visiereinrichtungen wie auch immer verstellbar ist, ist ein Revolver der in die Kategorie verstellbare Visierung fällt.

Revolver 2: verstellbare Visierung

Revolver in dieser Kategorie dürfen über verstellbare Visiereinrichtungen verfügen.

Die Kimmen der modernen Revolver dürfen in ihrer Form verändert werden. (Zum Beispiel gerundet)

Rampenkorne sind zulässig wenn sie der Originalform des Revolvers entsprechen.

Perlkorne oder Korneinsätze sind nicht zulässig.

Diese Revolver dürfen mit anderen allgemein erhältlichen modernen Kimmen der gleichen Bauart ausgestattet werden. Moderne Wettkampfvvisiere und Einsätze wie zum Beispiel Bomar war und Millet Visiere sind nicht zulässig. Das Korn an einem Revolver der Kategorie „verstellbar“ darf nicht hinterschnitten sein.

Schrotflinten

Perl- oder Stangenkorn ist zulässig.

Dekorative Änderungen und Ergänzungen.

Zeitgenössische Verzierungen wie, Ziernägel, Gravuren, Einlagen, Schnitzarbeiten sind erlaubt sofern sie die Handhabung des Schaftes oder des Griffes nicht verändern oder beeinflussen.

Gravierungen oder Gravuren in Verschluss, Rahmen, Zylinder oder Lauf sind zulässig solange sie keine Verbesserung der Griffereigenschaften der Waffe darstellen.

Griffstücke dürfen an keiner Stelle verschnitten, schraffiert oder punziert sein um dadurch eine bessere Griffhandhabung zu erreichen.

Alle äußeren Teile von SASS legalen Feuerwaffen dürfen in leichter Form sandgestrahlt oder einer ähnlichen Behandlung unterzogen werden.

Metallische Oberflächen dürfen entweder in ihren natürlichen Farben verbleiben oder brüniert, bräunert, buntgehärtet, veredelt (versilbert vergoldet), geschwärzt, antiquiert oder patiniert werden.

Schrauben

Serienmäßige Schrauben dürfen durch andere oder durch veredelte Schrauben ersetzt werden.

Rahmen und Verschlüsse

Rahmen und Verschlüsse dürfen Versenkungen, Einschnitte oder Bohrungen erhalten um zum Beispiel authentische Visiereinrichtungen aufzunehmen oder anzubringen.

Rahmen von Ruger Blackhawk Revolver mit verstellbare Visierung dürfen durch Entfernen der verstellbarem Visiereinrichtungen, Verschweißung und anschließend einfräsen einer starren Nut als Visiereinrichtung so verändert werden dass sie an das Erscheinungsbild eines Colt S AA angepasst werden. Dieser verändert der Rahmen muss zusätzlich noch mit einem herkömmlichen Ruger Vaquero Griffstück, Lauf, Hammer und Griffkonfiguration versehen werden um als Revolver in der Kategorie starre Visierung zugelassen zu werden.

Perkussionsrevolver dürfen zur Aufnahme von zeitgenössisch konfigurierten Aptierungsvorrichtungen für Patronenmunition verändert werden. Sie dürfen ebenfalls eine Schutzvorrichtung der Perkussionszündung am Stoßboden und einen hinterschnittenen Hahn (sog. „Manhattan Modifikation“) erhalten. Moderne Perkussionsrevolver dürfen in geeigneter Weise abgeändert werden um der originalen, historischen Form und Beschaffenheit dieser Waffen zu entsprechen.

Die Abmessungen der Auswurffenster an Vorderschaft - Repetierflinten darf nicht verändert werden

Unterhebel

Vergrößerte Unterhebel im „John Wayne Stil“ dürfen anstelle der serienmäßigen Unterhebel montiert werden.

Unterhebel dürfen mit Leder oder anderen natürlichen Materialien umwickelt oder gepolstert werden.

Einsätze oder Veränderungen in dem Aussparungen und Öffnungen der Bügel an Unterhebelrepetiergewehren die die freie Beweglichkeit alle Finger in den Hebeln einschränken, begrenzen oder verhindern sollen sind nicht zulässig.

Mit Ausnahme der „John Wayne Stil“ Unterhebel müssen alle zu ersetzenden Unterhebel in Art, Abmessung und Form dem Original entsprechen.

Der Unterhebel darf geschnitten, geschweißt und / oder in seiner Kontur angepasst werden solange dabei die originale Form und das Erscheinungsbild erhalten bleiben.

Der Austausch eines Unterhebel ist an einem Gewehr Modell 1973 gegen den Unterhebel eines Gewehrs Modell 1866 ist zulässig.

Alle Unterhebelrepetiergewehre müssen einen Hebelweg von mindestens 4 1/8 Zoll aufweisen, der auf folgende Weise ermittelt wird:

Bei geschlossenem Verschluss wird von der Rückseite des Abzugszüngels an der Stelle an der das Zügel in den Rahmen eintritt nach hinten eine Distanz von 3 Zoll abgemessen und am Bügel des Unterhebels und am Schaft der Waffe markiert. Dann wird der Unterhebel bis zum Anschlag geöffnet und die Distanz zwischen den beiden Markierungen an Unterhebel und am Rahmen / Schaft wird abgemessen. Diese Distanz muss mindestens 4 1/8 Zoll betragen.

Ausnahmen: das Gewehr Browning BL-22 in Kaliber .22 ist für Jugendliche Schützen In der SASS Kategorie „Buckaroo“ und für Sidematches in Kaliber .22 weiterhin SASS legal.

Zuführungsmechanismen

Die Zubringer und Zuführungseinrichtungen in Gewehren dürften erleichtert, geschweißt, modifiziert oder ersetzt werden.

Ein „zwei-Schuss“ Einführungssystem für Vorderschaftrepetierflinten darf eingebaut werden.

Ladehebel und andere Einrichtungen an Perkussionsrevolvern dürfen verändert werden um sie an geänderte Lauflängen anzupassen.

Die Setztiefe an Ladeeinrichtungen von Perkussionsrevolvern darf verändert werden um Setztiefen anzupassen oder zu ändern.

Schlagbolzen

Schlagbolzen dürfen in ihrer Gesamtlänge verlängert werden.

Die sichtbare Kontur des rückwärtigen Teiles des Schlagbolzen oder Teile oder Verlängerungen davon dürfen nicht verändert werden.

Einrichtungen die die Reibungswiderstände an den rückwärtigen Teilen der Schlagbolzen oder an Verlängerungen davon (zum Beispiel durch Einsatz von Kugellagern) verringern, dürfen nicht eingebaut werden.

Rückstoßdämpfer

Interne Vorkehrungen zur Dämpfung des Rückstoßes dürfen eingebaut werden.

Hülsenausstoßer an Revolvern

Ausstoßer in Form der Colt „Bullseye“ oder halbmondförmige Ausstoßer dürfen eingebaut werden.

Revolver-Griff Rahmen

So genannte „Birdhead“ Griffstücke und Griffschalen dürfen an jedem SAA Revolver oder Repliken davon montiert werden, nicht jedoch in Verbindung mit einem Hammer im „Bisley“ Stil

Griffstücke und -rahmen können ersetzt, gerundet oder verlängert werden (zum Beispiel Austausch eines SAA Griffrahmens gegen einen Griffrahmen „1860“ oder umgekehrt).

Griffrahmen und -stücke aus Aluminium oder Messing sind zulässig.

So genannte „Bisley“ Griffstücke und- Rahmen dürfen nur in Kombination mit einem „Bisley“ Hahn (Hammer) verwendet und eingebaut werden.

Trommelachsen

Die Trommelachsen dürfen gekürzt werden.

Die Achsen dürfen durch Schrauben gesichert werden.

Revolver Trommel

Trommel für Rand- und Zentralfeuerpatronen müssen mindestens fünf und dürfen nicht mehr als sechs Kammern zur Aufnahme der Patronenmunition aufweisen.

Die Vorderseite des Zylinder darf bearbeitet / angeschrägt werden.

Ungeflutete Zylinder dürfen geflutet werden.

Einführungs- und Zuführungsnute dürfen eingefräst oder erweitert werden. Revolver dürfen derart verändert werden dass der Zylinder in beide Richtungen rotiert werden kann.

Die Zylinder dürfen zur Aufnahme von SASS- legaler Munition aufgebohrt, aufgeriebenen oder in sonstiger Form verändert werden, solange dabei die Sicherheitsnormen und die Mindestabmessungen und Wandstärken nicht verletzt oder unterschritten oder beeinträchtigt werden.

Zylinder dürfen ausschließlich aus Stahl oder entsprechenden Eisenlegierungen gefertigt sein.

Schrotflinten Verriegelung

Interne Vorrichtungen die ein unbeabsichtigtes Schießen der Querflinten verhindern sollen, dürfen eingebaut und angepasst werden. Der Öffnungswinkel der Querflinten darf vergrößert werden.

Gewehre, allgemeine Anforderungen

Gewehre oder Karabiner der im Mainmatch eingesetzt werden müssen Originale oder Repliken von Unterhebel- oder Vorderschaftrepetiergewehre sein, die in der Epoche zwischen circa 1860 und 1899 gewerbsmäßig hergestellt wurden und über ein Röhrenmagazin und

einen externen Hahn verfügen. Gewehre mit entnehmbaren oder internen Kastenmagazinen dürfen nicht benutzt werden. Spezielle Kategorien und Disziplinen erfordern für diese Wettbewerbe jeweils spezifische Gewehre und Munition, siehe bitte hierzu die entsprechenden Abschnitte.

Kaliber, Gewehre

Mainmatch Gewehre müssen für Zentralfeuermunition in Kaliber nicht unter . 32 und nicht größer als Kaliber. 45 eingerichtet sein.

Mainmatch Gewehre müssen in einem Kaliber eingerichtet sein das gemeinhin auch aus Revolvern verschossen werden kann. (Beispielhafte, unvollständige Auflistung: . 32-20, . 32 Magnum, .38 Spezial, .357 Magnum, . 38-40, . 44-40, . 44 Magnum, . 45 Colt etc.). Die einzige in zulässigen Ausnahmen sind . 25-20 und . 56-50. Gewehrkaliber wie zum Beispiel . 30-30 oder. 38-55 sind nicht zulässig.

Standardmunition im Kaliber. 22 Randfeuer ist ausschließlich in der SASS „Buckaroo“ Kategorie für Jugendliche Einsteiger zulässig.

Revolver, allgemeine Anforderungen

Originale Single Action Revolver deren Modell vor 1899 hergestellt und eingeführt wurden oder Repliken davon und die SASS- legalen Revolver der Kategorie verstellbare Visierung dürfen beim Mainmatch eingesetzt werden. Die jeweils anzuwendenden Regeln entsprechen dabei den einzelnen Kategorien in denen am Wettkampf teilgenommen wird. Beispiele der SASS- legalen und zulässigen Revolver in den einzelnen Kategorien sind an anderer Stelle in diesen Ausführungen aufgelistet. Die Visiereinrichtungen sind ein wesentlicher Faktor beim Einsatz der Revolver in den einzelnen Kategorien. Einige Disziplinen und Kategorien erfordern spezifische Revolver und Munitionsarten die in diesen Wettbewerben eingesetzt werden. Siehe hierzu die entsprechenden Abschnitte.

Es dürfen nicht mehr als zwei Mainmatch Revolver zur Startposition mitgeführt werden.

Kaliber, Revolver

Mainmatch Revolver müssen für Zentralfeuermunition. im Kaliber nicht unter. 32 und nicht größer als Kaliber. 45 eingerichtet sein, Perkussionsrevolver müssen mindestens im Kaliber. 36 nicht größer als Kaliber. 45.

Mainmatch Revolver müssen in einem Kaliber eingerichtet sein das gemeinhin aus Revolvern verschossen wird. (Beispielhafte, unvollständige Auflistung: . 32-20, . 32 Magnum, . 357 Magnum, . 38 Spezial, . 44 Magnum, . 44-40 und. 45 Colt)

Standardmunition im Kaliber. 22 Randfeuer ist ausschließlich in der SASS "Buckaroo" Kategorie für Jugendliche Einsteiger zulässig.

Ich wird darauf hingewiesen dass Revolvermunition im Kaliber. 32 und. 36 bei Vorderlader Revolvern nicht ausreichende Energie liefert um reactive Stahlziele umzuwerfen.

Schrotflinten-Anforderungen

Jede Doppel- oder Einlaufflinte aus der Zeit von circa 1860-1899 mit außen oder innen liegenden Hähnen mit Einfach- oder Doppelzüngel ist erlaubt.

Automatische Ejektoren sind nur zulässig bei Einlaufflinten, Leveraction- und Pumpaction Flinten.

Bei Doppelflinten sind nur Auszieher erlaubt.

Verschiedene Schützenkategorien erfordern spezielle Flinten und Munition. Bitte die entsprechenden Regeln beachten.

Militärische Ausführungen sind nicht erlaubt.

Kaliber, Schrotflinte

Quer-, Einzellader und Unterhebelrepetierflinten müssen für Zentralfeuermunition im Kaliber von mindestens 20 bis höchstens 10 eingerichtet sein.

Vorderschaftrepetierflinten müssen für Zentralfeuermunition im Kaliber mindestens 16 und höchstens 12 eingerichtet sein.

Quer-, Einzellader und Unterhebel Repetierflinten im Kaliber .410 sind ausschließlich in der SASS Kategorie "Buckaroo" für Jugendliche Einsteiger zugelassen.

Jede Veränderung an einer Mainmatch Waffe, die nicht durch diese Broschüre ausdrücklich erlaubt ist, ist damit ab sofort ausdrücklich verboten!!

Sonstige zugelassene Waffentypen

Revolver mit kleinem "P" Rahmen wie zum Beispiel die Waffen von Cimmaron Firearms Lightning, Uberti Stallion und Ruger Single six in. 32 H&R Magnum.

Henry „Big Boy "Gewehre (nicht zulässig in der Kategorie Classik Cowboy/Cowgirl)

US Firearms Omni potent Revolver.

Marlin Model 1894 mit Röhrenmagazine im Kaliber .32 H&R Magnum.

Originale Nagant Single Action Revolver und Repliken davon

Holster, Revolvergurte, Bandoliere

Kurzwaffen müssen im Holstern getragen werden die in der Lage sind die Waffen vor dem Herausfallen zu sichern und dabei eine normale Beweglichkeit erlauben.

Main Match Holster müssen jeweils links und rechts vom Bauchnabel getragen werden mit mindestens einer Faustbreite Abstand vom Bauchnabel auf jeder Seite. (Notiz: Holster für Deringer und Taschenpistolen sind keine Main Match Holster!).

Alle Holster dürfen mit ihrer Längsachse nicht mehr als 30° bezogen auf die vertikale abweichen.

Munition für den gesamten Wettkampf inklusive Munition zum Nachladen muss am Mann getragen werden, und zwar in Schlaufengurten, Bandolieren oder Taschen. Munition für Revolver und Büchsen (Gewehre) dürfen nicht in Schrotgurten oder Schlaufen davon geführt werden, Munition darf nicht in Ohren, Nase, Mund, Ausschnitt oder anderen Körperöffnungen getragen werden.

Bandoliere, Revolvergurte und Taschen müssen in traditionellen Design sein (das heißt Bandoliere etc. müssen locker sein und nicht am Körper befestigt werden und ihre Beweglichkeit zu vermindern) Moderne Patronentaschen, Combat- mäßige Schlaufen an Schrotgewehren, Patronenschlaufen an Armbändern oder an der Waffe sind ebenfalls nicht zulässig.

Jagdtaschen müssen den Munition lose transportieren, sie dürfen keine Einrichtungen haben die die Patronen in geordneter Weise festhalten.

Lederschlaufen zur Aufnahme von Patronen an Revolvergurten sind zulässig, jedoch dürfen Lederschlaufen zur Aufnahme von Schrotpatronen nicht am Schrotpatronengurt in aufgezogen werden. Patronenschlaufen dürfen keine Metall- oder Plastikeinsätze haben.

Patronenschlaufen für Schrotpatronen dürfen nicht mehr als zwei Schrotpatronen pro Schlaufe aufnehmen, Schlaufen für Revolver- oder Gewehrmunition dürfen nicht mehr als jeweils eine Patrone aufnehmen.

Alle Patronengurte müssen so getragen werden dass die Gurte sich unterhalb der Höhe des Bauchnabel befinden. Schrotpatronengurte und Schlaufen müssen am Körper des Schützen Anliegen und dürfen nicht abgewinkelt oder abstehend ausgeführt oder angeordnet sein. Befestigen von Patronenhalterungen an Schaft oder anderen Teilen einer Waffe ist verboten.

Munition

Der Standard für Zentralfeuerpatronen bei CAS Wettkämpfen in Österreich ist:

Power Faktor mindest = 110

Geschwindigkeit. $V_0 = 150 \text{ m/s}$

Maximumgeschwindigkeit V_0 Revolver = 305 m/s

Maximumgeschwindigkeit V_0 Gewehr = 405 m/s

die Berechnung des power Faktor siehe RO I Basis Kursmaterial.

Schützen, die Schäden an Wettkampfeinrichtungen durch den Gebrauch von ungeeigneter Munition verursachen, werden für diese Schäden haftbar gemacht.

Diese Vergehen werden als "Major safety violation" behandelt und mit einer Match DQ geahndet.

Munition für Revolver und Gewehre dürfen nicht mit Voll- oder Teilmantelgeschossen versehen sein. Gascheck, Kupfer- und andere Beschichtungen sind ebenfalls verboten. Die Geschosse dürfen nur reines Blei enthalten. Auftrag von Molydisulfiden und ähnlichen Substanzen sind zulässig.

Munition für Revolver und Gewehre dürfen pro Schuss nur jeweils ein Projektil verschließen, Multiple Projektilen sind verboten.

Munition bei der das Geschosse tiefer sitzt als der Hülsenrand ist nicht zulässig.

In diesem Handbuch erwähntes Treibmittel "Schwarzpulver" bezieht sich ausschließlich auf Schwarzpulver, Pyrodex, Black Mag und auf ähnliche Produkte die Verwendung in Vorderladerwaffen vorgesehen sind. Insbesondere sind gemischte Ladungen aus Schwarzpulver und Nitrozellulosepulver sogenannte "Duplexladungen" ausdrücklich verboten. Schrote im Schrotpatronen dürfen nicht größer sein als # 4 Schrote, es darf nur Bleischrot verwendet werden, keine beschichteten oder Stahlschrote. (= 2,5 mm Durchmesser)

Magnum oder Hochgeschwindigkeitsmunition ist nicht erlaubt.

Schrotpatronen dürfen nicht derart verändert werden, dass die Hülse, der Pfropfen (Treibspiegel) und die Schrotvorlage den Lauf als ein Geschoss verlassen.

Pump-, Slide und Unterhebel Flinten dürfen jeweils nur mit zwei Patronen geladen werden wenn es das Stage Design nicht anderes vorschreibt. Bei Team Wettkämpfen dürfen Schrotflinten bis zu ihrer maximalen Magazinkapazität geladen werden.

Jede Zentral- und Randfeuernmunition muss so beschaffen sein, dass das Geschoss, die Treibladung und Zündmittel in einer einzelnen metallischen Hülse untergebracht sind. Diese Hülse muss passgenau in die Kammer oder den Zylinder der Waffe passen aus der der Schuss abgefeuert werden soll. Zündhütchen oder- einrichtungen dürfen nur eine Kleinmenge an schlagempfindlichen Materialien enthalten die zentral oder am Rand der Hülse untergebracht werden kann. Elektrisch gezündete Munition ist unzulässig.

Kategorien

Die Einteilung der Schützenkategorien erfolgt nach:

Alter, Geschlecht, Kostüm, Ausrüstung, Schießstil und Treibladungsmittel.

Das Alter ist bestimmt durch erreichen des jeweiligen Alters im laufenden Jahr. Die Kategorien sind auch unterteilt in jeweilige Alters -und Schützenklassen zum Beispiel: " Lady 49 er "oder" Senior Duellist... etc."

Alterskategorien

Jeder Mainmatch Revolver,

Jeder Schießstil außer Gunfighter Stil

Jedes zugelassene Gewehr und jede Schrotflinte

Jede zugelassene Munition.

Juniorschützen sind 16 Jahre oder jünger.

Die Frauenkategorie kann unterteilt werden in den Schießstil zum Beispiel "Lady Duellist, Lady Gunfighter".

Kategorie **Cowboy**: sind Schützen ohne Alterslimit.

Kategorie **Wrangler**: Schützen sind mindest 36 Jahre oder älter.

Kategorie **49 er**: Schützen sind mindest 49 Jahre oder älter.

Kategorie **Senioren**: Schützen sind mindest 60 Jahre oder älter.

Kategorie **Senior Duellist**: ist ebenfalls eine anerkannte Kategorie. Sie dürfen jede zugelassene Waffe und Munition verwenden, dürfen aber nur im Duellist oder Double Duellist Stil schließen.

Kategorie **Silber Senioren**: Schützen sind mindestens 65 Jahre und älter

Kategorie **Elder Statesman / Grande Dame**: sind Schützen mit mindest 70 Jahren oder älter.

Duellist Kategorie:

Jeder Revolver mit starrer Visierung. Es darf nur im Duellist Stil oder Double Duellist Stil geschossen werden.

" Duellist" bedeutet der Revolver darf nur mit der Schusshand gespannt und abgefeuert werden ohne jede Unterstützung der anderen Hand außer bei der Behebung einer Waffenstörung oder bei der Übergabe des Revolvers von einer Hand in die andere.

Double Duellist Stil:

bedeutet die Verwendung des linken Revolvers mit der linken Hand und des rechten Revolvers mit der rechten Hand jeweils ohne Unterstützung der anderen Hand, außer bei einer Waffenstörung. Es ist nicht erlaubt zwei geladene Revolver gleichzeitig in den Händen zu haben. Es darf jedes zugelassene Gewehr und jede Schrotflinte verwendet werden, ebenso ist jede legale Munitionsart erlaubt.

Gunfighter:

jeder für das Mainmatch zugelassene Revolver mit starrer Visierung. Nur Gunfighter oder Double Duellist Stil ist zugelassen.

Es werden jeweils 2 SA Revolver verwendet die jedoch nur einhändig gezogen gespannt und geschossen werden dürfen. Je ein Revolver mit der rechten Hand und einen Revolver mit der

linken Hand. Die Schusshand darauf nicht gestützt oder unterstützt werden außer bei der Beseitigung von Waffenstörungen.

Beim Einsatz der Revolver werden diese mit der linken und der rechten Hand gleichzeitig (einhändig) gezogen und auch einhändig gespannt und geschossen, dann wieder geholstert.

"Gunfighter" Stil wird definiert durch das Schließen mit je einen Revolver in jeder Hand. Es gibt keinen festgeschriebenen Ablauf, der alternierende oder abwechselnde Einsatz der Revolver ist aber am zweckmäßigsten.

Nur die Gunfighter und B-Westernkategorie erlauben zwei geladene Revolver in den Händen zu haben.

Wenn im Stage Design 10 Schuss mit den Revolvern gefordert werden, oder nur ein Revolver eingesetzt wird, darf der Schütze beide Revolver nach Gutdünken und gleichzeitig ziehen um die Ziele zu beschließen. Der "Gunfighter" muss aber alle Ziele in der exakten Reihenfolge der Beschreibung beschließen. Beide Revolver dürfen zur gleichen Zeit gespannt werden, sie dürfen aber nur einzeln abgefeuert werden um das richtige Scoring (zählen der Fehlschlüsse) zu ermöglichen. Der Gunfighter darf die Revolver nicht holstern um andere Revolversequenzen zu beschließen. Die Revolver dürfen nicht geholstert werden bevor alle Patronen abgeschossen worden sind, außer wenn die Revolver zum falschen Zeitpunkt gezogen wurden oder eine Störung aufgetreten ist.

Wenn die Stage Beschreibung andere Handlungen während oder zwischen den Einsätzen der beiden Revolver erfordert (zum Beispiel zum Würfeln) dann darf nur jeweils ein Revolver gezogen werden.

Unbeabsichtigt in der Waffe verbleibende scharfe Patronen werden als "Miss" gewertet wenn sie nicht unter dem gespannten Hahn verbleiben. Dieser Umstand sieht eine Stage Disqualifikation" SDQ" nach sich.

Wenn das Stage Design ist erfordert das eine andere Waffe zwischen dem Einsatz bei der Revolver verwendet werden soll, oder die Hände des Schützen anderweitig beschäftigt sind (etwa durch Würfeln etc.) dann dürfen die Revolver nur einzeln gezogen und geschossen werden, es sei denn dass es vorgesehen ist das die Revolver abgelegt oder "gestaged" werden sollen. In diesem Fall ist es zulässig wenn beide Revolver gleichzeitig für zunächst fünf Schuss benutzt werden, dann sicher abgelegt und später für die weiteren fünf Schüsse wieder aufgenommen werden.

In dieser Kategorie darf der Schütze jede SASS legale Büchse (Gewehre) und jede SASS legale Flinte benutzen und einsetzen

Es darf jede Form von SASS legaler Munition / Treibmittel verwendet werden.

Es werden zwei Standard Holster verwendet, je einer links und einer rechts. Beide Waffen müssen mit den Griffen nach hinten zeigen." Crossdraw " oder vorwärts gerichtete Griffe sind nicht zugelassen.

7Schwarzpulverkategorie:

in dieser Kategorie muss der Schütze damit rechnen, dass die Scheiben teilweise oder ganz durch Rauch verdeckt sind. Um diese Rauchentwicklung sicherzustellen müssen alle Ladungen für Revolver, Flinte und Büchse den messbaren Anteil von mindestens 15 Grain (Volumen) oder 1 cm³ Schwarzpulver enthalten.

Kategorie Frontier Cartridge:

jeder Mainmatch Revolver mit nicht verstellbarer Visierung ist zugelassen. Als Treibladung nun Schwarzpulver in einen Waffen (Revolver, Gewehr und Flinte) verwendet werden. Im Haupt Mainmatch sind nur Quer- oder Leveraction Flinten zugelassen. Gewehre müssen in Revolverkalibern sein, alle SASS- legalen Büchsen (Gewehre) sind zugelassen. Die Revolver können ein- oder zweihändig geschossen werden.

Zusätzlich ist die Kategorie "Frontier Cartridge Duellist" anerkannt, hierzu die Beschränkung(en) für "Duellist" lesen und beachten.

Kategorie Frontiersman:

jeder Mainmatch Perkussionsrevolver mit nicht verstellbarer Visierung ist zugelassen. Gleiche Bedingungen wie für Frontier Cartridge, es werden aber nur Perkussionsrevolverkaliber .36 oder größer zugelassen die im "Duellist" Stil geschossen werden, hierzu die Beschreibung(en) für "Duellist" lesen und beachten.

Alle Waffen müssen mit Schwarzpulver als Treibladung geschossen werden. Als Flinte sind nur Quer- oder Unterhebel Repetierflinten zulässig.

Alle SASS- legalen Büchsen im Revolverkaliber sind zulässig.

Bei allen Schwarzpulverkategorien ist auch die Verwendung von Ersatzpulver wie „PYRODEX“, „TRIPLE SEVEN“ oder ähnlich erlaubt.

Kategorie Klassik Cowboy/Cowgirl:

jeder Mainmatch Revolver mit nicht verstellbarer Visierung ist zugelassen.

Alle SASS- legalen Revolver sind zulässig. Die Revolver müssen in "Duellist" Stil geschossen werden. Siehe hier die Beschreibungen "Duellist" weiter oben. Kaliber .40 oder größer im Revolver und Gewehr: .38-40, .44-40, .44 Special, .44 Russian, .44 Magnum, .45 Schofield, .45 Colt oder Perkussionsrevolver .36 und größer.

Nur SASS- legale Munition, Nitro oder Schwarzpulver solange die oben genannten Kriterien erfüllt werden.

Alle SASS- legalen Gewehre mit Fertigungsjahr 1873 oder früher und deren Repliken. (1866, Henry, 1873 Winchester). Keine Lightning Vorderschaftrepetiergewehre.

SASS- legale Hahnflinten (Querflinten oder Unterhebel Repetierflinten) sind zugelassen.

Bekleidung:

jeder Teilnehmer muss mindestens fünf der aufgeführten Gegenstände oder Bekleidungsstücke tragen oder bei sich haben, die Bekleidung muss während des gesamten Matches einschließlich der Siegerehrung, Bällen, getragen werden:

Chaps

Sporen

Cuffs

Halstuch lose um den Hals oder mit Slide

Krawatte, Armbänder (Carter)

Weste

Taschenuhr mit langer Kette

Messer

Jackett

Strohhüte sind für männliche Teilnehmer nicht gestattet.

Zusätzlich zu den oben genannten Gegenständen können Damen folgende Stücke auswählen:

zeitgenössische Uhr

geteilter Reitrock

Bustier

Reifrock

Korsett

Hut im viktorianischen Stil (Strohhüte erlaubt!)

Zeitgenössischen Schmuck- auch Haarschmuck (zum Beispiel Federn)

Haarnetz

Handtasche

Schnürschuhe

Hemd und Pluderhosen

Netzstrümpfe

Federboa oder Umhang.

Buscadero- oder tief hängende Holster sind nicht zulässig. Stiefel müssen zeitgenössisch sein mit glatten Leder- oder dünnen Gummisohlen. Hüte müssen während des gesamten Matches getragen werden.

Kategorie " B" Western:

alle SASS- legalen Revolver sind zulässig. Revolver können in jedem SASS- legalen Stil geschossen werden. Sie hier die Beschreibungen " Gunfighter" " Duellist" und andere etc. weiter oben.

Alle SASS- legalen Gewehre ab Modelljahr 1884 und Repliken davon sind zugelassen.

Alle SASS- legalen Flinten (Quer- Slide Actionflinte oder Unterhebel Repetierflinten) sind zugelassen.

Jede SASS- legale Munition/Treibmittel ist zulässig.

" Buscadero" Rigs sind notwendig, alle Holster müssen unterhalb der Gürtellinie getragen werden, sie sollen aufwändig bestickt oder verziert sein.

Der Revolvergriff muss unterhalb der Oberkante des Gürtels sein. Hemden müssen " B." Movies entsprechend mit Druckknöpfen versehen sein, "Smiley- Pockets" andersfarbige Schulteraufsätze, Fransen, Stickereien oder Ähnliches sind erwünscht. Hosen müssen dem " Ranch- Style" entsprechend, und mit Hosengürtel getragen werden. Hosenträger sind nicht zulässig, Strohhüte sind nicht zulässig, Hüte müssen aus Filzmaterial gefertigt sein und ständig getragen werden. Stiefel mit Zier- oder Steppnähten, ein- oder mehrfarbigen Aufnähern mit dünner Gummisohle. Schnürstiefel und Mokassins sind nicht zulässig. Sporen im Westernstil mit Rollen sind für Männer vorgeschrieben, Frauen dürfen auch geteilte " Ranch-" oder "Reitröcke" tragen. Es muss mindestens eines der aufgeführten zusätzlichen Gegenstände mitgeführt werden:

Handschuhe

Halstuch mit " Slide" oder um den Hals geknotet

Mantel oder Jacke

Weste

Chaps oder Cuffs

der Griff der Revolver darf nicht nach vorne zeigen. Es wird erwartet dass das Kostüm außergewöhnlich und extravagant ist.

Sidematches

Plainsman:

dieser Event benötigt 2 SA Perkussionsrevolver im traditionellen Stil im Kaliber. 36 oder größer die " Duellist" geschossen werden, ein SASS- legales Einzellade Gewehre in traditionellem (Schwarzpulver!) Gewehr- oder Revolverkaliber (also kein, 30-30). Ejektoren

dürfen am Gewehr vorhanden sein wenn sie dem Original entsprechen. Die Flinte muss entweder eine Querflinte oder eine Unterhebelrepetiergewehr sein mit außen liegenden oder verdeckten Hähnen, alle verwendete Munition für und in allen Waffen muss als Treibmittel Schwarzpulver verwenden.

Taschenrevolver und Deringer:

Taschenrevolver und Deringer sind beliebte Waffen für Sidematches, sie können auch Bestandteil in einem Mainmatch sein.

Einen Taschenrevolver ist ein kleinrahmiger Revolver mit starrer Visierung, Fertigungsjahr vor 1900 und einer Lauflänge von 4“ oder weniger. Taschenrevolver müssen im Kaliber .31 oder größer sein.

Modell " P " von Colt oder Repliken davon und Revolver mit seitlich ausschwenkbaren Trommeln sind in keinem Fall zulässig.

Deringer sind Vorderlader mit Perkussionszündung oder Hinterlader für Patronenmunition mit starrer Visierung und außen liegendem Hahn und Fertigungsjahr vor 1900. Deringer haben bis zu vier Läufe die bis zu 3,5 Zoll lang sein dürfen. Der Doppelläufige Remington Deringer und die Sharps „Pepperbox“ mit vier Läufen sind typische SASS- legale Deringer.

Deringer im Kaliber .22 Magnum sind nicht zulässig

Long Range und Präzisionsgewehre

SASS Long Range und Präzisionsbewerbe unterscheiden sich von den Mainmatches in dem die Betonung auf präzises schießen über lange Distanzen gelegt wird wobei der Zeitfaktor eine geringere Rolle spielt.

Wertung in diesen Disziplinen erfolgt für die erzielten Treffer, Gleichstände werden mittels zweier Methoden gelöst: nach Vorgaben durch den Match Direktor werden entweder die Gesamtzeit in die Wertung eingebracht, oder es erfolgt ein Shoot-off.

Long Ranch und Präzisionsbewerbe werden in 4+ einer Kategorie durchgeführt:

Unterhebelrepetiergewehre in Revolverkaliber

Unterhebelrepetiergewehre in Gewehrkaliber

Einzellader

Einzellader "Buffalo"

Offene Kategorie (schließt alle sonstigen Waffen ein, die nicht in die vorigen Kategorien fallen).

Schwarzpulverkategorien können nach Bedarf zusätzlich integriert werden, alle Kategorien konkurrieren untereinander.

Basisregeln für Long Range Wettbewerbe:

Korntunnel und andere Korne können sowohl einfacher Fertigung sein, als auch mit Wasserwagen ausgestattet sein.

Themen müssen entweder serienmäßige offene Visierungen auf dem Lauf sein, oder können als Lochkimme entsprechend historischer Originale auf den Kolbenhals montiert sein. Verniersvisiere etc. sind ebenfalls zulässig. Long Ranch Visiere die aufklappbar sind, oder durchbohrte, verstellbare Diopter enthalten die höhenverstellbar eingerichtet sind, sind ebenfalls zulässig. Als Beispiel hierfür gelten die Visiereinrichtungen die an den Springfield "Trapdoor" Gewehren montiert sind.

Tische Visiereinrichtungen oder solche die auf dem Systemkasten montiert sind, sind nicht zulässig.

Für Wettbewerbe im "Gewehrkaliber" darf nur Munition mit Randhülsen in traditionellen zeitgenössischen Kalibern verwendet werden. Zulässig sind demnach .30-30 WCF, .38-55 Marlin & Ballard, 43 Spanisch oder 45-70, Gouvernement, unzulässig wären zum Beispiel .375 Winchester, 444 Marlin, 32-20 WCF oder 44/40 WCF.

Es dürfen alle SASS legalen Treibmittel verwendet werden mit Ausnahme der Kategorie "Buffalo", hier ist nur Schwarzpulver zugelassen.

Geschosse müssen aus reinem Blei oder Legierungen davon bestehen, Geschossböden müssen glatt sein. Gascheck und Papierpatches sind erlaubt.

Unterhebelrepetiergewehre:

die in Long Rangewettbewerbe in benutzten Unterhebelrepetiergewehre müssen Originale oder Repliken von Waffen sein die im Zeitraum von circa 1860-1899 produziert und eingeführt waren. Unterhebel- oder Vorderschaftrepetiergewehre mit Röhrenmagazinen und externen Hähnen als Gewehr oder Karabiner sind zugelassen.

Einzellader Gewehre und "Buffalo-Gewehre":

Einzellader und "Buffalo" Gewehre müssen Originale oder Repliken von Gewehren sein die in der Zeit von circa 1860-1899 produziert worden sind. Alle Gewehre müssen außen liegende Hähne haben. Die Gewehr- und Munitionskaliber entsprechen denen der Auflistung unter "Gewehrkaliber" mit Ausnahme der "Buffalo-Gewehre" (Schwarzpulver als Treibmittel). "Buffalo-Gewehre" müssen mindestens im Kaliber .375 oder größer sein.

"Buffalo-Gewehre":

"Buffalo" Gewehre müssen außerdem aus amerikanischer Manufaktur stammen oder Repliken davon sein. Ejektoren sind, außer bei der Springfield Trapdoor, nicht zulässig.

Wertung, Zeitnahme

SASS Wettbewerbe werden nach Zeit und Treffern gewertet, dabei werden für verfehlte Ziele Strafzeiten zu der Schießzeit addiert. Jede Stage wird gesondert gewertet und üblicherweise werden alle Stages zu einer Gesamtwertung zusammengefasst. Die Gesamtzeit aus allen Stages wird addiert, der Teilnehmer / die Teilnehmerin mit der geringsten Gesamtzeit ist der /

die Gesamtsieger(in). Einzelwertungen sind zulässig, ebenso eine Gesamtwertung oder Wertung nach Kategorie.

Beim END OF TRAIL, SASS Regionalwettbewerben und je nach Gutdünken innerhalb der affilierten Clubs werden Einzelwertungen erstellt.

Einzelwertungen werden empfohlen wenn die Stages untereinander verschiedene Anforderungen an Zeit, Aufwand und Können der Teilnehmer stellen.

Eine weitere Alternative ist die Wertung nach Gesamtzeit aller Stages plus Strafzeiten für Fehler und / oder nach Fehlschüssen.

Gesamtsieger werden bei SASS verkündet und geehrt, oftmals unterteilt in männliche und weibliche Kategorien. Die beste " Gesamtzeit " definiert hierbei den " Overall " Gewinner.

Ziele für Revolver, Gewehre und Schrotflinte müssen mit den jeweiligen Waffen beschossen werden. Ein " Miss " ist das Verfehlen eines beschossenen Zieles nach Beschuss mit der dafür vorgesehenen Waffe. Verfehlt Ziele (Misses) werden mit fünf Strafsekunden pro verfehlt Ziel geahndet und zu der Gesamtzeit hinzu addiert.

" Ablauffehler " sind unbeabsichtigte Fehler bei denen der Teilnehmer die Ziele in einer anderen Reihenfolge beschießt als in der Beschreibung für die Stage vorgesehen ist. Ablauffehler werden mit 10 Sekunden Zuschlag auf die Gesamtzeit für diese Stage bestraft, pro Stage ist aber nur ein Ablauffehler möglich.

Benutzung einer SASS nicht- legalen Waffe wird bei Wettbewerben ab Clubebene mit einer Stage Disqualifikation „SDQ“ bestraft.

Geringere Sicherheitsverstöße werden, so lange sie niemanden gefährden, mit einer Zeitstrafe von 10 Sekunden die auf die Gesamtzeit addiert werden, bestraft. Solche „ Minor Security Violations “ sind zB. Das Ablegen einer leeren Langwaffe nach dem Beschießen der Ziele ohne den Verschluss zu öffnen oder das nicht- holstern eines Revolvers nach dem Absolvieren der Stage.

Schwere Sicherheitsverstöße, „Major Security Violation “, resultieren in einer Match Disqualifikation “ MDQ “ oder einer Stage Disqualifikation „ SDQ“.Zwei „SDQ “ ergeben eine „MDQ “.

Solche Verstöße sind zum Beispiel das Fallen lassen einer geladenen Waffe, unbeabsichtigte Schussabgabe bei der das Geschoss in einem Radius von 3 Meter vor dem Schützen in den Boden einschlägt (Einschlag innerhalb von 1,5 Metern ist ein MDQ), Verstoß gegen die 170° Regel, „sweeping “ einer dritten Person mit der Mündung einer Waffe und ähnliche Verstöße mit hohem Gefährdungspotential.

Sollte ein Schütze mit der Entscheidung des Range Officer nicht einverstanden sein, kann er diese Entscheidung in einer angemessenen und höflichen Form beim Range Master reklamieren und eine Überprüfung erbitten. Der Range Master oder der Match Direktor werden die Beschwerde in angemessener Weise im Einklang mit den Richtlinien der Sportordnung prüfen und ein unabhängiges Urteil verkünden. Diese Entscheidungen sind nicht anfechtbar. In Sonderfällen können bei Großereignissen Gremien aus mehreren

Territorial Gouverneur gebildet werden die Streitfälle beraten, Entscheidungen treffen und verkünden.

„Failure to Engage“ – Auslassen von Anforderungen:

Sollte ein Schütze willkürlich oder absichtlich Teile eines Stageablaufes auslassen um sich selbst dadurch einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen nennen wie das „failure to engage“ und es wird eine Zeitstrafe im Zusammenhang mit „Spirit of the Games“ in der Höhe von 30 Sekunden verhängt.

Wettkampfablauf:

Cowboy Action Shooting ist kein Präzisionswettkampf. Kleine, weit entfernte Ziele verlangsamen die „action“ eines solchen Wettbewerbes und erzeugen Frust bei weniger geübten Schützen.

Geübte und ungeübte Schützen gleichermaßen möchten gerne ihre beschossenen Ziele treffen – manche können das eben schneller als andere – oder auch nicht! Zu wenige Treffer oder das Gefühl dass die Ziele zu schwierig zu treffen waren, entmutigen neue Teilnehmer und bringen sie davon ab das „Spiel mit uns zu spielen“.

Jeder erfahrene Cowboy Action Shooter wird bestätigen dass es kein Ziel gibt das zu groß oder zu nahe ist als das man nicht daran vorbei schießen kann!

Detaillierte Unterlagen zu Matchdesign und Anforderungen sind im „Match Directors Guide“ erhältlich.

Es werden Ziele aus Metall oder Papier / Pappe in ausreichender Größe für den Aufbau der Stages verwendet. Reaktive Stahlziele wie Pepper Popper und Fallplatten werden überall dort verwendet wo dies praktikabel und zulässig ist um Wahrnehmung und Feedback bei Schützen und Zuschauern zu erhöhen.

Ziele werden in nahen und mittleren Distanzen aufgestellt, es gibt hierfür keine besonderen Regeln. Wir empfehlen bei Benutzung von Zielen in der Größe von 16“ x 16“ (40 cm x 40 cm) folgende Abstände:

Revolver : 7 – 10 Meter

Flinte : 8 – 16 Meter

Gewehr : 13 - 50 Meter

Für Derringer und Taschenrevolver von 0 – 3 Meter (nur Papier, Pappe oder Luftballons)

alle Kurz Waffen werden geholstert getragen und mit dem Hahn auf einer leeren oder abgefeuerten Kammer in der Trommel, und / oder sofort nach der Sequenz geholstert, außer wenn der Schütze aufgefordert worden ist anders zu handeln.

Nur "Gunfighter" und "B" Western schützen dürfen zwei geladene Revolver gleichzeitig in Händen halten.

Schützen, die sechsschüssige Perkussionsrevolver benutzen dürfen nur fünf Kammern laden und mit Zündhütchen / Zündmittel versehen. Sollte eine Stage einen sechsten Schuss erfordern muss die letzte Kammer "unter der Uhr" mit einem Zündhütchen oder Zündmittel versehen werden.

Einen komplettes Nachladen in eines solchen Revolvers wird durchgeführt, in dem entweder ein geladener Revolver auf der Position abgelegt wird- der dann "unter der Uhr" mit Zündhütchen versehen werden muss, oder der bereits benutzte Revolver wird mit einer vorgeladenen Trommel versehen / nachgeladen, die ebenfalls "unter der Uhr" mit Zündhütchen bestückt werden muss.

SASS Wettkämpfe über Vereinsebene haben keine "Alibifunktion". Sobald der erste Schuss abgegeben ist, muss der Teilnehmer die gesamte Stage bis zum Ende schließen. Störungen von Munition oder Waffen gehen zulasten des Schützen, es gibt hierfür keinen "reshoot". Bei Versagen von technischen Einrichtungen der Schießstätte (Timer, Fallplatten, Zielen) oder des Range Officer- ohne Zutun des Schützen- erfolgt ein reshoot. Der Schütze fängt dabei "Clean" an, nur bereits erteilte Zeitstrafen werden weiter gewertet.

Reactive Fallziele für Gewehr und Revolver werden so eingestellt (kalibriert) dass sie mit einem sicheren Zentrumstreffer einer .38 Spezial Fabrikmunition sicher umfallen.

Die Aufgabe des Range Officer ist es, den Schützen sicher durch die Stage zu begleiten und ihm zu assistieren. Es wird vorausgesetzt und erwartet, dass der RO den Schützen berät und ihm hilft, Fehler und Zeitstrafen zu vermeiden oder zu minimieren.

Wenn vergessen wird, Gegenstände oder Munition an vorbestimmten Stellen der Stage zu positionieren, geht dies zu Lasten des Schützen und wird als Ablauffehler gewertet, wenn der Schütze den Umstand nicht selbst während des Ablaufes ohne Gefährdung korrigieren kann.

Es wird erwartet, dass die Range Officer alle sicherheitsrelevanten Begebenheiten in und an den Stages, an der Startposition und während der Lade- und Entladephase beobachten und kontrollieren. Range Officer sind für das Abstellen und die Ahndung der Sicherheitsverstöße zuständig und verantwortlich. Jeder Schütze der einen Sicherheitsverstoß bemerkt muss diesen dem Range Officer zur Kenntnis bringen damit darauf reagiert werden kann.

Allgemeine Verhaltensregeln am Schießstand:

Es wird von jedem Schützen erwartet das eher über diese Regeln Bescheid weiß und sie auch befolgt:

1. alle Schrot Fallziele können so lange beschossen werden bis sie umgefallen sind.

2. alle drei Ziele für Schrot, Gewehr, Revolver müssen umgefallen sein und als Treffer zu zählen.

3. alle abgelegten Waffen müssen mit dem Lauf in Richtung Kugelfang zeigen.

Bei abgelegten Langwaffen auf einer horizontalen Ablage muss der gesamte Abzugsbügel auf der Ablage liegen. Die Revolver müssen komplett flach aufliegen.

- 4.,** alle abgelegten Schrotflinten haben den Verschluss offen und sind umgeladen.
- 5.,** der Schütze startet ohne Patronen in der Hand.
- 6.,** Langwaffen werden abgeschossen mit offenem Verschluss und leer, mit dem Lauf in Richtung Kugelfang abgelegt.
- 7.,** Revolver werden abgeschossen ins Holster gesteckt.
- 8.,** die Revolver sind laut der Schützen Kategorie zu handhaben.
- 9.,** sichere Waffenhandhabung ist Voraussetzung, die 170° Regel ist immer wirksam!
- 10.,** wenn keine besondere Startposition vorgegeben ist, steht der Schütze aufrecht, die Revolver im Holster und die Hände lose seitlich herab ohne eine Waffe zu berühren.
- 11.,** Cowboy Portarms wird so beschrieben: der Schaft der Langwaffe ist etwa in Hüfthöhe, die Mündung in Schulterhöhe oder darüber und die Waffe wird mit beiden Händen gehalten.
- 12.,** persönliche Streitereien werden nicht toleriert.

Sicherheitsregeln zuerst-zuletzt-immer

Unser Sport beinhaltet schon von seiner Natur her potenzielle Gefahrenherde. Unfälle können sehr schwere bis hin zu tödlichen Verletzungen verursachen. Es wird von jedem Teilnehmer erwartet, dass er / sie sich wie ein Sicherheitsbeauftragter verhält. Das erste Augenmerk muss immer auf die Sicherheit von sich selbst und anderen gerichtet sein, auch soll das sichere Verhalten von dritten Personen jederzeit beobachtet werden. Jeder Schütze und jeder Range Officer kann jederzeit jeden anderen Teilnehmer auf potenzielle Gefährdung anderer oder sich selbst ansprechen, es wird immer erwartet das solche Umstände sofort und nachhaltig abgestellt und korrigiert werden. Weigerung diese Anordnungen zu befolgen, oder Streitgespräche deswegen, werden mit einer sofortigen Entfernung des Urhebers der Situation vom Match und vom Schießstand geahndet.

Alle Schützen werden sich an folgende Richtlinien halten:

- 1.,** jede Waffe wird jederzeit behandelt und so respektiert als ob sie geladen wäre
- 2.,** die Richtung in die der Lauf einer Waffe zeigt ist vor, auf und nach einer Stage immer wichtig. Es muss jederzeit ein „sweeping“ einer Person mit der Mündung der Waffe vermieden werden. Langwaffen werden zu jeder Zeit mit offenem Verschluss, leerem Patronenlager und mit nach oben gerichteten Läufen während eines Matches transportiert. Bei Verstoß kann der Schütze von der jeweiligen Stage, bei Wiederholung vom Match disqualifiziert werden Ein Revolver im Holster (geladen oder leer)

mit abgeschlagenem Hammer über einer leeren Kammer ist prinzipiell sicher und wird nicht als „sweeping“ bewertet.

3. Alle Waffen bleiben stets ungeladen, Ausnahmen hiervon gibt es nur an der Startposition vor dem Beginn einer Stage und am Ladetisch der betreffenden Stage und unter Aufsicht durch einen Range Officer.

4. Laden und Entladen der Waffen darf ausschließlich in den dafür vorgesehenen Bereichen geschehen. Schützen die Perkussionsrevolver benutzen müssen beim be- und entladen Ihrer Waffen am Lade- und Entladetisch besondere Vorsicht walten lassen. Die Waffen müssen immer in eine sichere Richtung gehalten werden, alle gezünderten Kammern der Trommel(n) müssen auch abgefeuert worden sein bevor der Entladebereich verlassen werden darf. Es ist nicht zulässig, Perkussionszündhütchen mittels des Hammers der Waffe auf das Piston zu drücken.

5. Abschlagen einer leeren Waffe „dry firing“ am Ladetisch ist nicht erlaubt und wird mit SDQ bestraft. Abschlagen von Waffen ist nur in ausgewiesenen „Safety Areas“ erlaubt. Als „dry firing“ bezeichnet man das Spannen der Waffe mit abschließendem Auslösen des Hahnes mittels des Abzuges, so als wenn die Waffen „real“ abgefeuert werden würde.

6. Bei Benutzung von Kurz Waffen mit sechs Kammern werden jeweils nur 5 Kammern geladen, der Hahn liegt auf einer leeren Kammer. Bei fünfschüssigen Waffen dürfen fünf Patronen geladen werden, der Hahn muss aber auf der Sicherheitsrast zwischen zwei Kammern abgelegt werden so dass der Hahn auf keinen Fall auf einer scharfen Patrone oder einem Zündhütchen zu liegen kommt.

7. Ein gespannter Revolver darf niemals aus der Hand des Schützen abgelegt werden.

8. Wenn eine scharfe Patrone unter den gespannten Hahn einer Waffe zu liegen kommt, muss diese Patrone abgefeuert werden. Sollte das innerhalb einer falschen Sequenz erfolgen, erhält der Schütze eine Zeitstrafe für einen Ablauffehler. Der Schütze muss die Waffe sichern und zur korrekten Position wechseln oder dort ablegen. Flinten dürfen auf der Stage ohne Zeitstrafen entladen und so sicher gemacht werden.

9. Sollte eine Waffe aus einer falschen Position oder Sequenz abgefeuert worden sein, erhält der Schütze einen „Ablauffehler“. Sollte der Schütze nicht in der Lage sein (zum Beispiel durch falsches Platzen oder unsicherer Handhabung) das Ziel sicher zu beschießen oder deswegen das Ziel verfehlt, darf dieser Schuss nachgeladen werden um die drohende Zeitstrafe für den „Miss“ zu vermeiden. Das bedeutet aber nicht dass der Schütze zu irgend einem anderen Zeitpunkt einen Schuss nachladen darf um einen „Miss“ zu verbessern oder zu vermeiden. Unbeabsichtigt aus dem Gewehr herausrepetierte scharfe (unbenutzte) Patronen dürfen aus dem Gurt / Tasche ersetzt / nachgeladen werden.

10. Der Schütze darf seine Waffe erst spannen wenn sie sicher in die Richtung des Geschossfanges gehalten / angeschlagen wird. Unbeabsichtigte Schussabgabe mit Einschlag 3 m vor dem Schützen wird als Sicherheitsverstoß gewertet und der Schütze erhält ein SDQ. Bei einem Geschosseinschlag in weniger als 1,5 m vor dem Schützen erfolgt ein MDQ. Zwei SDQ ergeben ein MDQ. Jeder Fehlschuss außerhalb der Feuerlinie ergibt eine Match DQ.

11. Gewehre können aus der Stage an diversen Positionen abgelegt werden, dabei ist die Waffe unterladen, der Verschluss ist geschlossen, das Patronenlager ist leer und der Hammer abgeschlagen.

12. Revolver werden nach dem Abfeuern ins Holster retourniert mit dem Hammer über einer leeren Kammer oder einer abgeschossenen Hülse, außer die Stage Beschreibung verlangt ein Ablegen auf dem Tisch, erst dann darf die nächste Waffe verwendet werden.

13. Das Entspannen einer Waffe darf nicht durchgeführt werden um einen Ablauffehler zu vermeiden. Die derart gespannte Waffe muss in den Kugelfang abgefeuert werden. Das Entspannen einer geladenen Waffe ist ein Stage DQ.

14. Wenn ein Revolver gespannt ist muss die Patrone abgefeuert werden und Sicherheit herzustellen. Bei einem Gewehr muss die Patrone abgefeuert werden oder der Verschluss geöffnet werden. Schrotpatronen können ohne Ablauffehler entfernt werden um Sicherheit herzustellen.

15. Eine unabsichtlich verbliebene Patrone im Revolver ist ein Miss, außer sie befindet sich unter dem Hammer dann ist es ein Stage DQ.

16. Der Sicherheitszustand der Waffen in der Bewegung oder beim Ablegen variiert je nach Type. Dies ist im Basissicherheitskurs Material nachzulesen.

17. Das Bewegen (Positionswechsel) mit einer geladenen und gespannten Waffe ist

verboten

(Basketballregel).

Erstes Vergehen = Stage DQ

Zweites Vergehen = Match DQ

dies betrifft auch das Verlassen des Ladetisches mit einer gespannten Waffe.

18. Der Revolver darf nicht gespannt werden, bevor der Mündung nicht im mindestens 45° Winkel zum Kugelfang zeigt.

19. Ein Fehlschuss über den Kugelfang ist immer schlecht. Jedoch ist die Bewertung jeweils von der Art der Schießstätte abhängig.

20. Gewehre werden Richtung Kugelfang mit geladenem Magazin, Verschluss geschlossen und Hammer abgeschlagen abgelegt.

21. Schrotflinten werden immer mit offenem Verschluss " gebrochen " abgelegt oder transportiert. Die Flinte ist immer ungeladen, Hahnflinten dürfen mit Gespannten Hähnen (offen) abgelegt werden. Langwaffen werden niemals mit nach unten gerichteten Läufen (auf dem Boden) abgestellt oder abgelegt.

22. Langwaffen werden nach der Stage mit leeren Patronenlager und offen abgelegt oder transportiert. Dies gilt nicht für Langwaffen die auf der Stage weiter benutzt

werden (restaged) sollen. Ein 10 s Sicherheitsfehler wird erteilt wenn dies nicht geschieht. Dieser Zustand kann aber vom Schützen vor der Verwendung der nächsten Waffe korrigiert werden.

23. Wenn eine scharfe Patrone in der Kammer einer Waffe verbleibt, erfolgt ein SDQ. Wenn eine Patrone sonst irgendwo in einer Langwaffe verbleibt, wird das als ein "MSV" gewertet und mit 10 s Zeitstrafe belegt. Waffenstörungen bei Langwaffen die Patronen enthalten werden nicht als Sicherheitsrisiko angesehen wenn dieser Zustand gemeldet und die Waffe gesichert wird.

24. Alle Schützen müssen ausreichende Kenntnisse im Umgang und der sicheren Handhabung ihrer Waffen haben. Es wird von den Teilnehmern erwartet, dass sie sich in der inneren persönlichen Grenzen bewegen. SASS Wettbewerbe eignen sich nicht dazu, um Basiswissen im Umgang mit Schusswaffen zu erlangen.

25. SASS Matches sind keine Schnellziehwettbewerbe. Jede unsichere Handhabung beim Ziehen oder Holstern der Waffe wird zur Disqualifikation des Schützen führen "fanning" führt ebenfalls zu einer DQ. " Slip hammering " ist etwas anderes als "fanning" und ist legal.

26. Besondere Vorsicht ist erforderlich, wenn der Schütze seine Waffe aus einem "Crossdraw" oder Schulterholster zieht oder dahin zurück steckt. Der Körper muss dabei so gedreht werden daß die 170° Sicherheitsregel immer eingehalten wird. Nichtbefolgung dieser Regel zieht immer und sofort ein SDQ nach sich. Zwei SDQ ergeben ein MDQ.

27. Bei Positionswechsel müssen alle mitgeführten Waffen den Hahn auf einer leeren Kammer oder einer abgeschossenen Hülse abgelegt haben, oder der Verschluss der Waffe muss geöffnet sein.

28. Eine Waffe, die an der Feuerlinie (zwischen Lade- und Entladetisch) fallen gelassen wird, resultiert in einer SDQ. Wenn eine geladene Waffe zu Boden fällt ist dies eine MDQ. Eine fallen gelassene Waffe darf nicht vom Schützen selbst, sondern nur von einem Range Officer aufgehoben werden. Dieser untersucht die Waffe, sichert sie und übergibt sie an dem Schützen.

29. Munition die vom Schützen während der Stage fallen gelassen oder aus einer Waffe heraus repetiert wird ist " tot " und darf für den Rest der Stage nicht aufgehoben werden. Diese Munition kann nur durch vom Schützen am Mann mitgeführte Patronen ersetzt werden. Abgelegte Munition welche in den Behälter (oder ähnlich) zurück fällt kann wieder verwendet werden.

30. Alkoholische Getränke sind für alle Teilnehmer, Zuschauer, Gäste, RO's und sonstige Personen verboten, solange Schießbetrieb beim Wettkampf herrscht.

31. Kein Schütze darf Substanzen in seinen Körper einbringen die seine Wahrnehmungsfähigkeiten beeinträchtigen oder beeinflussen. Verschreibungspflichtige Medikamente die Sinnestrübung etc. nach sich ziehen dürfen während des Wettkampfes ebenfalls nicht eingenommen werden.

32. Augenschutz ist zwingend vorgeschrieben, Gehörschutz wird für alle Teilnehmer an den Wettbewerbern empfohlen. Zeitgenössische, kleine Brillen sehen zwar toll aus, großformatige Brillengläser mit Splitterschutzwirkung sind aber die wesentlich bessere Wahl. Dies gilt für

alle Teilnehmer und auch für Zuschauer, die direkte Sicht auf zu beschließende Stahlziele haben.

33. Nur die für den Wettkampf gemeldeten Teilnehmer dürfen Waffen bei sich tragen.

34. Bei einer Waffenstörung, welche nicht sofort an der Feuerlinie behoben werden kann, darf der Schütze diese Position nicht verlassen. Die Strafe dafür ist eine Match DQ. Das Verlassen der Feuerlinie mit einer Waffestörung ist nur unter direkter Aufsicht eines Kampfrichters erlaubt.

35. Fehler bei der Positionierung der Waffen oder Munition gehen zu Lasten des Schützen und gelten als Ablauffehler, jedoch nicht wenn der Schütze die Situation innerhalb der Zeit korrigieren kann.

36. Munition am Gürtel muss oberhalb des Revolvergürtel in Höhe des Bauchnabels oder unterhalb getragen werden. Ein Schrotaufschub darf nicht bei einem Schrotgürtel verwendet werden.

37. Die Waffen müssen vom Schützen an den bezeichneten Entladepositionen entladen werden. Dies ist optisch und mechanisch zu überprüfen, generell müssen alle Waffen überprüft werden ob sie verwendet wurden oder nicht. Es dürfen nur zwei Hauptmatch Revolver verwendet werden.

38. Schützen welche mit einer unsicheren Waffe am Ladetisch eintreffen, bekommen für die vorherige Stage eine Stage DQ.

39. Das Verlassen des Ladetisches mit eine geladene Waffe ist verboten, außer der Schütze begibt sich nach Aufruf direkt zum Feuerlinie.

Verbotene Ausrüstung und Bekleidung:

Die Verwendung und das Vorhandensein solcher Teile ist eine Stage DQ:

Moderne Schießhandschuhe, Kurzarmhemden bei Männern, T-Shirts mit kurzen oder langen Ärmeln, Tank Tops, Designerjeans, Baseballkappen, Joggingsschuhe, Laufschuhe, Militärstiefel egal aus welchem Material, Nylon, Plastik, oder Velcro Material, Bekleidung mit Hersteller- oder Ausrüsterlogo, moderne gefiederte Strohhüte (Shady – Bradys).
Traditionale Strohhüte und Sombreros sind o.k.