

SASS WILD BUNCH™
ACTION SHOOTING
Handbook



Compiled and Edited
By
The Wild Bunch

Version 5
January 2013

COPYRIGHT 2008 – 2013
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

Inhaltsverzeichnis

Single Action Shooting Society	4
Spirit of the Game.....	4
Bekleidung und Zubehör	4
SASS Feuerwaffen Anforderungen	5
Alle Waffen	5
Optische Verzierungen	5
Pistole 1911 Anforderungen	5
„Traditonal“ Kategorie – Modifikationen	6
„Modern“ Kategorie – Modifikationen	6
Pistole 1911 Wettkampf Ablauf	7
Verhalten am Ladetisch	8
An der Feuerlinie	8
Verhalten am Entladetisch	8
Gewehr Anforderungen	8
Hämmer, Abzüge, Abzugbügel	9
Läufe	9
Schaft und Griffe	9
Visiere	9
Repetierhebel – Lever	10
Lade- und Zuführungsmechanik	10
Zündstift – Schlagbolzen	10
Verhaltensregeln im Match	10
Flintenanforderungen	11
Hämmer, Abzüge und Abzugbügel	11
Läufe	11
Schäfte und Griffe	11
Korn	12
Rückstoßminderer interne	12
Wettkampf Ablauf	12
Holster, Patronengürtel und Bandoliers	13
Munition	13
Kategorien	14
Modern	14
Traditional	14
Anerkannte und zusätzliche Kategorien	15
Mannschaftswettkämpfe	15
Wertung und Zeitnahme	15

Fehler-Übersicht	16
5 Sec. Strafe	17
10 Sec. Strafe	17
Stage DQ	18
Match DQ	18
Strafübersicht für 1911	19
Stage DQ	19
Wettkampfgeregeln für Pistole 1911	19
Stage Abläufe	20
Sicherheitsablauf	21
Nicht erlaubte Ausrüstung	26
Zusammenfassung der Begriffe	27
Regelunterschiede Wild Bunch – CAS	29
Wild Bunch Reglement für Österreich	29
Nationale Kategorien für Österreich	30
Fehlerbewertungstabelle	32

Impressum

Ausgabe für Österreich

Copyright

Übersetzung – Verfassung

Herbert Ristl

„Wyatt H. Ristl“

5132 L.T.G.

Rudolf Huemer

„Old Pipe Man“

57615

Jänner 2013

Single Action Shooting Society

Die Single Action Shooting Society ist eine internationale Organisation, die gegründet wurde, um den Sport Cowboy Action Shooting und Wild Bunch Wettkampf zu fördern und zu unterstützen.

SASS Wild Bunch Action Shooting ist ein vielschichtiger Amateurschießsport. Die Teilnehmer benützen dabei Waffen aus der Zeit des Wilden Westen und aus der Zeit der Jahrhundertwende. Dazu gehören die halbautomatische Pistole 1911 (Government Model), Unterhebelrepetiergewehre und verschiedene Arten von Flinten, im speziellen die Flinte Mod. 1897.

Die Teilnehmer absolvieren diesen Wettkampf in verschiedenen Abschnitten. Dabei kommen bis zu 3 Waffen zum Einsatz. Als Zielobjekte werden reaktive Stahlziele oder Kartonscheiben verwendet. Gewertet wird dabei Präzision und die Zeit.

Der einzigartige Aspekt beim SASS Wild Bunch Action Shooting ist das Verwenden von authentischer Bekleidung und Ausrüstung. Die Benützung eines Alias Namen, passend zu einem Charakter des 19. Jhdt. oder eines Hollywood Westernstars, dient zur Ergänzung.

Der gewählte Alias Name ist geschützt und darf von keinem anderen Teilnehmer verwendet werden.

Die Anhänger der amerikanischen Geschichte und Liebhaber von Waffen aus dieser Zeit haben Wild Bunch Action Shooting zu einer der interessantesten Schießsportarten für Teilnehmer und Zuschauer gemacht.

Dieses Handbuch enthält die speziellen Regeln und Richtlinien, unterstützt von der SASS. Die Grundlagen dazu finden sich im SASS RO 1 Kurs und im SASS RO 2 Officer Trainingskurs.

Spirit of the Game

Genauso wie beim CAS haben die Teilnehmer an SASS Wild Bunch Wettkämpfen die gleichen Interessen, an diesen Wettkämpfen in einer fairen und sportlichen Atmosphäre teilzunehmen.

Eine „Spirit of the Game“ Zeitstrafe wird mit 30 sec. gewertet (siehe Strafenkatalog).

Bekleidung und Zubehör

SASS Wild Bunch Action Shooting ist eine Kombination aus historischem Reenactment und Freizeithobby am Wochenende. Die Teilnehmer können den jeweiligen Kostümstil auswählen, den sie persönlich bevorzugen. Alle Bekleidungsteile sollen der Zeit vom Ende des 19. Jhdt. bis Anfang des 20. Jhdt. entsprechen. Militärausrüstung von ca. 1900 bis 1916 und Bekleidung aus der König Edward Periode ist perfekt.

Westernbekleidung wie Pike, Dutch, Lyle und Tector, entsprechen dem Filmklassiker „Wild Bunch“ ist absolut ok. Hosen im Westernstil mit Gürtel oder Hosenträgern und Hemden mit langen Ärmeln sind erforderlich. Zusätzlich können Westen getragen werden, Westernstiefel

entsprechend den SASS Regeln. Genauso ist mexikanische Bekleidung passend.

Die Bekleidung ist Teil des gesamten Bewerbes und sorgt für entsprechendes Flair und soll bei allen Veranstaltungen, Zeremonien getragen werden.

SASS Feuerwaffen Anforderungen

SASS Wild Bunch Action Shooting Wettkämpfe sind unterteilt in 2 verschiedene Arten von Matches. Die Regeln verlangen dafür die laut SASS zugelassenen Arten von Waffen, der jeweiligen Kategorie entsprechend.

Originale und Nachbauten können verwendet werden, solange sie sich in einem funktionsfähigen und sicheren Zustand befinden. Es sind nur die jeweils erlaubten Änderungen zugelassen. Alle sonstigen hier nicht ausdrücklich erlaubten Änderungen sind illegal. Für die Verwendung einer nicht erlaubten Änderung an den Waffen gibt es jeweils eine SDQ.

Alle Waffen:

Alle Waffen müssen so funktionieren, daß sie durch den Aufschlag des Schlagbolzens auf ein Zentralfeuerzündhütchen abgefeuert werden können.

Alle internen Änderungen, welche bei geschlossenem Verschluss nicht sichtbar sind, sind zulässig, solange sie die Mechanik nicht direkt beeinflussen.

Das Ändern der ursprünglichen Funktionsweise des Verschluss-, Repetier- oder Lademechanismus einer Langwaffe in eine andere Art (Rückstoß, Gasdruck, etc.) ist absolut untersagt.

Alle Waffen können in den ursprünglichen Zustand instandgesetzt oder repariert werden.

Alle Teile können entsprechend der Zulassung geglättet, profiliert, poliert oder ersetzt werden.

Werkseitige Schrauben können entsprechend ausgetauscht werden.

Rahmen und Verschlüsse können entsprechend geändert werden, um die erlaubten Visiereinrichtungen zu befestigen.

Optische Verzierungen

Ziernägel, Schnitzereien, Gravuren, Verschneidungen und Einlagen und ähnliche solcher Bearbeitungen sind erlaubt. Sie dürfen keinesfalls eine Art von Scheiben- oder Matchgriff ergeben. Gravuren am Verschluss, Rahmen und Lauf sind erlaubt, solange sie keinen Vorteil beim Benützen der Waffe ergeben.

Eine leichte perlgestrahlte Oberfläche kann bei allen SASS Waffen angebracht werden.

Pistole 1911 Anforderungen:

Die 1911-er bzw. Lizenzfertigungen in originaler Größe mit einreihigem Magazin im Kal. 45 ACP sind erlaubt. Es darf nur eine solche Waffe eingesetzt werden.

„Traditional“ Kategorie – Modifikationen:

Lauflänge 5“ Kompensatoren, Laufschnitte oder sonstige rückstoßdämpfende Änderungen sind nicht erlaubt. Das Waffengewicht darf incl. leerem Magazin 1,135 kg nicht überschreiten.

Läufe mit Standardlaufführung, keine Bullbarrelläufe.

Der Magazinschacht darf angeschrägt werden. Keine Vergrößerung oder Aufweitung (Trichter).

Nur starre, nicht verstellbare Kimmen und Blattkorne vom militärischen Typ sind erlaubt. Visiereinsätze oder farbige Kimmen sind nicht erlaubt. Visierungen müssen schwarz, gebläut oder stainless sein.

Pistolen in stainless sind erlaubt.

Griff tapes, welche einen Teil des Griffrahmens verdecken, sind nicht erlaubt. Keine Targetgriffe oder Daumenauflage.

Der Schlitten darf nur im hinteren Teil aufgeraut oder mit Griffnuten versehen sein. Kein Checkering im vorderen Bereich.

Die Magazine müssen in Standardlänge sein, bis max. 8 Patronen, keine sonstigen Abschlusskappen am Boden. Maximalgewicht nicht mehr als 8,5 dag.

Nur Standard Griffsicherung, kein Beavertailgriff.

Standard Magazin Auslöser, keine Verlängerung oder Vergrößerung.

Standarddaumensicherheitshebel, keine Vergrößerung.

Standard Schlittenfanghebel, keine Vergrößerung.

Standard Rückstoßfeder, keine lange Federführungsbuchse.

Nur kurze oder lange Abzüge, keine Matchabzüge.

Flache oder gebogene Hauptfedergriffstücke, können geriffelt oder aufgeraut sein.

Kein geriffelter oder gerauter Abzugsbügel oder Griffrahmen.

Das Auswurffenster kann geändert werden.

Standard Hammersporn ist erlaubt.

Lanyard Schlaufe ist erlaubt.

Die Daumen und Griffsicherung muß funktionieren.

Anmerkung: Standard bedeutet Standard militärische Ausführung.

„Modern“ Kategorie – Modifikationen:

Lauflänge 5“, keine Mündungsbremse, Laufbohrungen oder rückstoßdämpfende Vorrichtungen erlaubt.

Waffengewicht mit leerem Magazin nicht mehr als 1,190 kg.

Lauf mit Standard Laufführungsbuchse, kein Matchlauf.

Magazinrichter abgerundet, keine Vergrößerungen oder aufgeweitet.

Verstellbare oder fixe Kimme, Blattkorn ist erlaubt.

Keine optische oder Fiberglasvisierung, keine Laservisiere, Visiereinsätze oder farbige Visierpunkte sind erlaubt.

Sogenannte spezielle Nocken oder Höcker vom BoMar Typ an der Schlittenoberseite sind nicht erlaubt.

Originale Colt Gold Cup Schlitten sind erlaubt.

Stainlesspistolen sind erlaubt.

Keine Matchgriffe oder Daumenauflagen. Grifftape, welches den Griffrahmen verdeckt, ist illegal.

Riffelungen und Checkering im vorderen oder hinteren Schlittenbereich sind erlaubt.

Verlängerte Beavertail-Sicherung ist erlaubt.

Standardmagazine für max. 8 Patronen, keine Magazinbodenverlängerungen, Gewicht max. 8,5 dag.

Magazinauslöseknopf kann vergrößert aber nicht verlängert werden.

Daumensicherung kann vergrößert und beidseitig sein.

Schlittenfanghebel kann verlängert werden. Lange Schlittenführungsfeder und Stange sind erlaubt.

Auswurfenster kann verändert werden.

Matchabzug ist erlaubt.

Lanyard-Ring ist erlaubt.

Leichter Match-Hammer ist erlaubt.

Fingerrillen bei Griffrahmen sind nicht erlaubt.

Flaches oder gerundetes Federgehäuse mit Checkering ist erlaubt.

Interne Verbesserungen der Mechanik zwecks Präzisionsoptimierung ist erlaubt.

Daumen- und Griffsicherung muss normal funktionieren.

Pistole Wettkampfablauf

Beim Hantieren mit der Pistole MUSS der Abzugfinger immer außerhalb des Abzugbügels sein und zwar: Bei der Bewegung, beim Nachladen, beim Beheben einer Waffenstörung, beim Magazinwechsel und beim ersten Durchrepetieren. Beim ersten Vorfall bekommt der Schütze eine Verwarnung, beim zweiten Mal gibt es eine 10 sec MSV.

Die Magazine werden nur mit 5 Patronen geladen. Der Schütze kann aber weniger Patronen laden. Mehr laden = MSV!

Die Pistole muss nach jedem Ablauf sicher abgelegt werden = Verschluss offen(!) ohne oder mit leerem Magazin. Nicht wenn sie die letzte Waffe im Ablauf ist.

Die Magazine können jederzeit geladen werden.

Die Bewegung mit der Pistole in der Hand ist nur erlaubt: Verschluss geschlossen, leeres Patronenlager, kein Magazin oder ein leeres oder geladenes Magazin bis zum nächsten Durchrepetieren.

Wenn die Pistole durchgeladen ist, ist eine Bewegung nur erlaubt: mit offenem Verschluss und der Abzugfinger muss außerhalb des Abzugbügels sein. Abzugfinger = MSV. Verschluss geschlossen = Stage DQ.

Magazinwechsel in der Bewegung ist erlaubt, solange der Verschluss offen ist und der Abzugfinger außerhalb des Abzugbügels ist. Sobald der Schlitten vorne ist, ist keine Bewegung erlaubt (Basketball Regel).

Abzugfinger = MSV, Verschluss geschlossen = Stage DQ.

Am Ende der Stage muß die Pistole wie folgt gesichert werden: RO Kommandos sollen lauten, **Entladen und Sicherheit zeigen!** Das bedeutet, entfernen des Magazins und noch scharfer Patronen, Verschluss öffnen und zeigen, daß die Pistole leer ist und das Magazin entfernt ist.

Schlitten vorne: Der Verschluss ist in vorderer Position.

Hammer abschlagen: Die Pistole Richtung Kugelfang halten, den Abzug betätigen und den Hammer abschlagen lassen, ohne Schussauslösung.

Holstern: Die gesicherte Pistole ins Holster geben. Nichtbefolgen = Stage DQ.

Verhalten am Ladetisch

Das Magazin in die Pistole einführen. Dabei den Verschluss NICHT bewegen und dann holstern.

Magazin nicht einführen: keine Bewertung

Schlitten bewegen = Stage DQ. Außer der Schütze kann diesen Fehler korrigieren bevor er die Waffe aus der Hand gibt.

An der Feuerlinie

Wenn nicht anders vorgeschrieben, kann die Pistole durchgeladen werden, sobald die Stoppuhr läuft und die 1911er im Ablauf verwendet wird.

Jedes Nachladen darf nur durch Schlittenbewegung durchgeführt werden. Kein taktisches Nachladen, kein Nachladen mit einer scharfen Patrone im Patronenlager = MSV. Kein Nachladen einer einzelnen Patrone in das Patronenlager = MSV. Jedes Nachladen darf nur durch ein Magazin und durch die Schlittenbewegung erfolgen = MSV.

Falls der Verschluss bei einem vorgeschriebenen Magazinwechsel nicht offen bleibt (Waffenstörung), so kann der Schütze, ohne sich zu bewegen, auch in dieser Situation ein neues Magazin nachladen. Sicheres Nachladen nach einer Waffenstörung ist erlaubt.

Wenn die Pistole zum falschen Zeitpunkt oder an der falschen Position durchgeladen wurde, muß sie komplett entladen und bis zur nächsten Verwendung abgelegt werden. (Kein Penalty)

Die Pistole darf nicht geholstert werden.

Es ist egal was während des Ablaufs in der Stage passiert, aber es ist unbedingt darauf hinzuweisen: die Pistole darf nicht am Ende der Stage geholstert werden. Sie muß vorher auf Sicherheit überprüft werden.

Verhalten am Entladetisch

Die bereits überprüfte und gesicherte Pistole verbleibt im Holster.

Gewehr-Anforderungen

Gewehre und Karabiner, welche im Hauptmatch und Team-Match verwendet werden, müssen Originale oder Nachbauten von Leveraction oder Slideaction Gewehren aus der Zeit von ca. 1860 bis 1899 mit Röhrenmagazin und außenliegendem Hammer sein. Gewehre mit einsetzbarem Magazin sind nicht erlaubt. Nur Gewehre im Revolverkaliber ab Kal. 040.

Die Gewehre müssen den SASS Hauptmatch-Anforderungen entsprechen.

Hämmer, Abzüge, Abzugbügel

Die Hämmer können durch baugleiche Hämmer des selben Waffentyps ersetzt werden.
Die Abzüge können in ihrem Profil verschmälert werden.
Die Position des Abzugs kann verändert werden.
Abzugschuhe sind nicht erlaubt.

Läufe

Originale Läufe können durch neue Läufe des gleichen Typs in gleicher Bauart ausgetauscht werden.
Läufe können gekürzt oder profiliert werden.
Lauf­länge nicht kürzer als 41 cm.
Die Läufe können durch entsprechende Montagen für Röhrenmagazine mit der erforderlichen Patronenkapazität verändert werden.
Die Läufe können durch Aufnahmen für zeitgenössische Visiereinrichtungen, wie im Abschnitt Visiere beschrieben, geändert werden.
Die Läufe dürfen nur aus Stahl oder Eisen sein.
Sichtbare Rückstoßdämpfer sind nicht erlaubt.
Kompensatoren sind nicht erlaubt.

Schaft und Griffe

Die Schäfte können ersetzt und repariert, bzw. untereinander ausgewechselt werden (Gewehr – Karabiner).
Gravuren und Verschneidungen sind an den Schäften erlaubt.
Eine fix montierte, nicht verstellbare, aufgeschobene oder verschnürte Schaftkappe ist bei Gewehren erlaubt.
Schaftendkappen können gegen andere in gleicher zeitgenössischer Ausführung ersetzt werden.
Die Schaftendkappen und Vorderschäfte können mit einer Lederumwicklung oder ähnlichem, natürlichen Material versehen sein.
Griffe und Schäfte aus natürlichem oder Ersatzmaterial sind akzeptabel, solange sie in der Form und Ausführung keinen Scheibengriff und Schaft darstellen. Moderne Gummigriffe, Griff­tape oder Matchgriffe sind nicht zulässig.

Visiere

Verstellbare Lochvisiere (Peepvisier) am Griff­schaft sind erlaubt.
Visiere am Verschluss sind nicht erlaubt.
Schwalbenschwanz-Einfräsungen am Lauf für Visiereinrichtungen sind erlaubt.
Kornabdeckung bei Blattkorn ist erlaubt.
Korne können einen Perlauf­satz oder einen Einsatz aus Stahl, Eisen, Elfenbein, Gold, Silber, Zinn, Messing oder Kupfer haben.

Kimmen können einen Einsatz aus demselben Material wie beschrieben haben. Rampenkorne sind erlaubt, sofern sie dem Original entsprechen. Verstellbare Klickvisiere sind erlaubt.

Repetierhebel – Lever

Der John Wayne Lever kann statt des Standardlevers ausgetauscht werden. Der Lever kann mit Leder oder ähnlichem, natürlichem Material umwickelt werden. Die Bewegungsfreiheit der Finger im Lever darf nicht eingeschränkt werden. Mit Ausnahme des John Wayne Levers müssen andere Ersatzlever dieselbe Form und Größe wie das Original haben. Der Lever kann in jeder Art bearbeitet werden, solange die äußere Form nicht verändert wird. Der Austausch eines 1873-Levers gegen einen 1866-Lever oder umgekehrt ist erlaubt. Der Hebelweg des Levers darf nicht weniger als 10,5 cm betragen. Siehe CAS Regel.

Lade- und Zuführungsmechanik

Der Ladelöffel und Verschlussblock (Lifter) kann bearbeitet oder erleichtert, bzw. getauscht werden.

Zündstift – Schlagbolzen

Der Schlagbolzen kann verlängert werden. Der sichtbare, rückwärtige Teil des Schlagbolzens darf in seiner Form nicht verändert werden. Reibungsmindernde Vorrichtungen, wie Kugellager sind nicht erlaubt.

Verhaltensregeln im Match

Die Gewehre werden am Ladetisch mit der erforderlichen Anzahl von Patronen geladen, Hammer abgeschlagen auf leerem Patronenlager (keine Strafe für Überladen). Jede zu viel geladene und abgefeuerte Patrone gilt als illegal benützte Munition. Die Gewehre werden immer mit der Mündung zum Kugelfang abgelegt. Verschluss geschlossen und Hammer abgeschlagen über leerem Patronenlager. Beim senkrechten Abstellen soll die Mündung zum Kugelfang geneigt sein.

Nach dem Ende des Gewehrablaufs werden die Gewehre mit der Mündung Richtung Kugelfang und offenem Verschluss abgelegt. Beim Entladetisch muß die Waffe auf Sicherheit überprüft werden. Nichtbefolgen = SDQ.

Flintenanforderungen

Jede 1897-er Winchester Repetierflinte im Kal. 12, im Original oder Replik, in ziviler oder militärischer Ausführung ist erlaubt. Das Modell IAC 1893/1897 ist ebenfalls erlaubt. Original 1893-er Winchester Flinten sind als nicht sicher deklariert und somit für Wild Bunch Matches nicht legal.

Als Ergänzung dürfen auch Vorderschaftrepetierflinten neuerer Bauart mit innenliegenden Hähnen in beiden Kategorien verwendet werden. **Besondere Sicherheitshinweise beachten!**

Die Winchester Unterhebelrepetierflinte Mod. 1887 und deren Nachbauten sind ebenfalls für beide Kategorien zugelassen.

Hämmer, Abzüge und Abzugbügel

Die Hämmer können ersetzt und gegen Hämmer des baugleichen Typs ausgetauscht werden.

Die Abzüge können profiliert und verschmälert werden.

Die Position des Abzugs kann verändert werden.

Der Abzugbügel kann mit Leder oder ähnlichem Material umwickelt werden.

Abzugschuhe sind nicht erlaubt.

Läufe

Originale Läufe können durch neue Läufe in derselben Form zu der betreffenden Waffe passend ersetzt werden.

Die Läufe können gekürzt oder profiliert werden.

Die Schrotläufe können durch entsprechende Montagen für Röhrenmagazine für die erforderliche Kapazität verändert werden.

Die Schrotläufe können mit einem Choke versehen werden, dieser darf aber die Mündung nicht überragen.

Die Läufe müssen aus Stahl oder Eisen sein.

Sichtbare Rückstoßdämpfer sind nicht erlaubt.

Kompensatoren, Schlitze sind nicht erlaubt.

Schäfte und Griffe

Die Länge und Form der Schäfte kann verändert werden.

Verschneidungen, Gravuren und Verzierungen können am Vorderschaft und am Griffschaft angebracht werden.

Ein nicht verstellbarer, fix montierter Schaftabschluss, aufgeschoben oder mit Verschnürung kann bei Gewehren oder Flinten angebracht werden.

Die Schaftendkappe kann durch eine des gleichen Erzeugers der Waffe ersetzt werden.

Ein Stück Leder oder ähnlich natürliches Material kann am Schaft oder Schaftabschluss angebracht werden.

Griffe und Schäfte aus natürlichem oder ähnlichem Material sind erlaubt, so lange sie keinen Matchgriff oder Schaft ergeben. Das heißt: Sie müssen in der äußeren Form den originalen Ausführungen entsprechen.
Leder am Vorderschaft oder am Griff ist nicht erlaubt.

Korn

Das Korn kann ein Perl- oder Blattkorn sein.

Rückstoßminderer

Interne Rückstoßminderer sind erlaubt.

Wettkampf-Ablauf

Die Schrotflinte kann am Ladetisch mit der Anzahl der für die Stage benötigten Patronen unterladen werden. Jede zusätzliche, erforderliche Patrone kann vom Schützen nachgeladen werden. (Holster, Schachtel oder vorgeschriebene Ladeposition). Keine Strafe für Mehrladen.

Jede abgefeuerte Patrone, welche die Anzahl der benötigten Patronen übersteigt, gilt als illegal verwendete Munition = MSV.

Die geladene Schrotflinte wird derart abgelegt: Mündung zum Kugelfang, Verschluss geschlossen, Hammer abgeschlagen auf leerem Patronenlager oder Sicherheitsrast. Nichtbefolgen = SDQ

Ungeladene Flinten werden mit offenem Verschluss abgelegt.

Das Laden des Flintenmagazins wird nach dem Schließen des Verschlusses und Entspannen des Hammers durchgeführt. Fehler beim Laden – keine Strafe. Schließen des Verschlusses nach dem Laden = SDQ. Der Schütze kann den Fehler vor dem Ablegen korrigieren.

Da die Flinte Modell 1887 nur bei offenem Verschluss geladen werden kann, ist darauf zu achten, daß beim Schließen des Verschlusses keine Patrone in das Patronenlager repetiert wird. Der Hammer ist zu entspannen.

Falls der Schrotflintenablauf geteilt ist, so darf nur die Anzahl der Patronen, welche für den ersten Abschnitt erforderlich sind, am Ladetisch geladen werden. Jede weitere benötigte Munition muß vom Gürtel oder aus einem Behältnis an der Position geladen werden.

Schützen, die eine moderne Vorderschaftrepetierflinte mit innenliegendem Hammer benutzen, müssen folgende Sicherheitsregel beachten: Verbringen zum Ladetisch – Verschluss offen, am Ladetisch Verschluss schließen, Hammer entspannen, erst dann laden. An der Feuerlinie: Unter der Aufsicht des RO muss die Flinte mit der Mündung Richtung Kugelfang gehalten und der Abzug dabei betätigt werden.

Wenn dabei der Hammer ausgelöst wird, so ist das ein Stage-DQ. Dieser Vorgang ist vor dem Beginn der Stage durchzuführen. Nicht durchführen = Stage-DQ.

Jede äußere Modifizierung an den Waffen, welche in diesem Handbuch nicht ausdrücklich erlaubt ist, ist strikt verboten.

Holster, Patronengürtel und Bandoliers

Alle Pistolen müssen in einem sicheren Holster getragen werden. Sie dürfen in einem normalen Bewegungsablauf nicht aus dem Holster fallen.

Lose Munition (nicht im Magazin), welche während des Bewerbes zum Nachladen benötigt wird, muß vom Schützen in einem Patronengürtel, Tasche oder Bandolier getragen werden.

Gewehr und Pistolenmunition darf nicht in einer Schrot patronenschlaufe sein. Keine Munition darf in einer Körperöffnung sein.

Bandoliers, Patronengürtel und Taschen für lose Munition müssen in einem traditionellen Design sein. Das Bandolier darf nur lose hängen und in keiner Weise befestigt sein. Keine modernen, nach unten zu öffnenden Taschen, Combartschlaufen, detto keine Handgelenk- und Vorderschaftpatronenschlaufen. Taschen sollen einen Deckel haben und die Patronen müssen lose darin sein. Ledergürtelschlaufen zum Aufschieben auf den Gürtel sind erlaubt.

Kein Schrotaufschub auf Schrotgürtel. Nur einreihige Schrot patronenschlaufen.

Patronenschlaufen dürfen keine Metall- oder Plastikverstärkung haben. Jedoch darf die ganze Schlaufe aus Metall sein.

Schrot patronenschlaufen dürfen nicht mehr als 2 Patronen enthalten. Gewehr- und Pistolenpatronenschlaufen dürfen jeweils nur 1 Patrone enthalten.

Patronengürtel müssen derart getragen werden, daß sich die Munition in Höhe des Bauchnabels oder unterhalb befindet.

Schrot patronenschlaufen müssen am Körper anliegen und dürfen nicht wegstehen.

Patronenschlaufen am Schaft oder Vorderschaft sind nicht erlaubt.

Holster und Magazintaschen müssen in traditioneller oder militärischer Ausführung sein, z.B. Leder oder Leinen.

Das Holster muß den kompletten Lauf und den Verschluss bis zum Auswurffenster aufnehmen. Keine vorne offenen Speedholster.

Wenn das Holster einen Deckel oder Riemen hat, so muß das Holster nicht damit verschlossen werden.

Keine Metall- oder Plastikspeedausrüstung erlaubt.

Schulter- oder Crossdraw-Holster dürfen nicht verwendet werden.

Die Magazintaschen müssen am Gürtel gegenüber der Waffe positioniert sein.

Die Magazintaschen müssen senkrecht getragen werden und dürfen nicht vom Körper abstehen.

Die Magazintaschen können ein oder zwei Magazine aufnehmen.

Mindestens 5 cm der Magazinlänge müssen durch die Tasche verdeckt sein.

Die flache Magazinseite muß am Gürtel und Körper anliegen.

Die Magazintaschen können direkt am Gürtel angenäht werden, aber sie müssen die Magazine wie beschrieben aufnehmen.

Munition

Die rauchlose Munition für das CAS Wild Bunch Action Shooting muß mindestens einen Power Faktor von 150 haben. Die max. Geschwindigkeit für Pistolenmunition ist 330 ms. Die max. Geschwindigkeit für Gewehrmunition ist 460 ms.

Falls die Munition des Schützen den Faktor nicht erreicht, ergibt dies eine MDQ. Der Schütze darf den Bewerb außer Konkurrenz beenden, die bis dahin gewerteten Ergebnisse werden storniert. Munition, welche die maximale Geschwindigkeit übersteigt, ergibt eine MDQ. Jeder große Sicherheitsfehler wird notiert und kann einen Ausschluß vom Match ergeben.

Der Power Faktor wird wie folgt errechnet: Geschossgewicht x Geschwindigkeit : 1000, Beispiel: Geschoss 200 Grain x 750 fps : 1000 = Faktor 150 (200 x 250 ms : 1000 x 3 = 150).

Die Schützen übernehmen die volle Verantwortung bei Beschädigung der Scheiben durch Verwendung von nicht zulässiger Munition. Dieser große Sicherheitsfehler ist Grund für eine MDQ.

Die Pistolen- und Gewehrmunition darf nur aus reinem Blei, gewachst, gefettet oder mit Molybdän beschichtet sein.

Mantel-, Teilmantel- oder Gascheckgeschosse sowie verkupferte Geschosse sind nicht zulässig.

Die Munition für Pistole oder Gewehr darf nur 1 Geschoss enthalten.

Sogenannte Wadcuttermunition ist nicht zulässig.

Pistolen- und Gewehrgeschosse dürfen nicht weniger als 180 Grain (11,66 Gramm) wiegen.

Die Schrotmunition darf nicht größer als 2,5 mm sein. Kein galvanisch behandeltes oder Stahlschrot.

Keine Magnum- oder Highspeed Schrotpatronen.

Keine kleiner kalibrierten Patronen als laut Patronenlager vorgegeben.

Die Hülse darf nicht derart eingekerbt werden, sodaß sie mit dem Becher und dem Schrot ein Projektil ergibt.

Kategorien

SASS Wild Bunch Wettkämpfe bestehen aus 2 Basis Kategorien, die Pistole 1911 betreffend.

Modern

Modern und Traditional Pistolen sind erlaubt.

Es kann in jedem Schießstil geschossen werden.

Jedes legale Gewehr oder Flinte kann verwendet werden.

Traditional

Nur Traditional Pistolen sind erlaubt.

Es darf nur mit einer Hand ohne Unterstützung geschossen werden. Die andere Hand darf nur bei Waffenstörungen und zum Nachladen eingesetzt werden.

Jedes legale Gewehr oder jede legale Flinte kann verwendet werden.

Anerkannte und zusätzliche Kategorien

4 Kategorien sind Standard: Damen-Modern und Damen-Traditional, Herren-Modern und Herren-Traditional. Falls genügend Schützen angemeldet sind und Bedarf besteht, können auch Alterskategorien (Senioren) angeboten werden.

Mannschaftswettkämpfe:

Schützen und Waffen:

Die Munition für Gewehre und Pistolen (Revolver) muß dem Wild Bunch Faktor entsprechen. Alle Waffen müssen legal sein.

4 Schützen sind ein Team, jeweils wie Pike, Dutch, Lyle und Tector.

Die Waffen für Pike	Pistole 1911, Flinte 1897 (1887)
Die Waffen für Dutch	Pistole 1911, Flinte 1897 (1887)
Die Waffen für Lyle	Pistole 1911, Flinte 1897 (1887)
Die Waffen für Tector	SASS, CAS Revolver und SASS CAS Gewehr

Mannschaftswettkämpfe sollen von den Teilnehmern in der Bekleidung den jeweiligen Personen entsprechend absolviert werden.

Die Aufstellung ist eine Empfehlung:

Pike: schwarze Hose, helles, farbiges Hemd, dunkle Weste, Stiefel und Hut

Dutch: dunkle Hose, helles, farbiges Hemd, dunkle Weste, Stiefel und Hut

Lyle: dunkle Hose, helles, farbiges Hemd, keine Weste, Stiefel und Hut
Tector: dunkle Hose, helles, farbiges Hemd, dunkle Weste, Stiefel und Hut.

Wertung und Zeitnahme

SASS Wettkämpfe werden gewertet nach der gestoppten Zeit und dem Zuschlag für verfehlt Ziele. Jede Stage wird individuell bewertet. Bei Vereinswettkämpfen wird die gesamt erzielte Zeit für die Wertung berechnet. Beim End of Trail, der Weltmeisterschaft, wird für die Wertung die jeweilige Platzziffer addiert. Platzwertung wird empfohlen bei Stages, welche einen unterschiedlichen Ablauf und Schwierigkeitsgrad haben.

Gesamtsieger werden jeweils bei den Herren und Damen bei Wild Bunch Wettkämpfen anerkannt.

Das beste Ergebnis bei den Hauptmatchstages ergibt den Gesamtsieger.

Die Gewehr-, Pistolen- und Schrotziele müssen mit der entsprechenden Waffe beschossen werden.

Ein Miss ist definiert als ein Fehler, ein Ziel mit der entsprechenden Waffe nicht zu treffen. Verfehlte Ziele werden mit 5 Sekunden Zuschlag zur gestoppten Zeit gewertet.

Ablauffehler sind unabsichtliche Fehler des Schützen, wenn er den vorgeschriebenen Ablauf innerhalb eines Parcours nicht befolgt. Ablauffehler werden mit 10 Sek. Zeitzuschlag gewertet.

Kleine Sicherheitsfehler, welche während des Bewerbes festgestellt werden und keine Personen gefährden, werden mit 10 Sek. Zeitzuschlag bewertet.

Kleine Sicherheitsfehler sind z.B. das Nichtöffnen des Verschlusses einer Langwaffe nach Verwendung der Waffe.

Große Sicherheitsfehler ergeben eine SDQ oder MDQ. Eine 2. SDQ innerhalb des Bewerbes ergibt automatisch eine MDQ.

Große Sicherheitsfehler sind z.B.:

Das Fallenlassen einer ungeladenen Waffe.

Ein abgefeuerter Schuss innerhalb 3 Meter Distanz.

Verletzung der 170 Grad Regel.

Überstreichen einer Person mit der ungeladenen Waffe, oder ein ähnlicher Vorfall mit einem hohen Gefährdungspotenzial von Personen.

MDQs werden gegeben beim:

Fallenlassen einer geladenen Waffe.

Ein abgefeuerter Schuss innerhalb 1,5 Meter Distanz.

Überstreichen einer Person mit der geladenen Waffe.

Ein Geschoss über den Kugelfang hinaus ist immer problematisch, jedoch kann die Bewertung von Schießstand zu Schießstand abweichen. Lokale Verhältnisse sind zu beachten. Die Bewertung kann bis zum MDQ führen.

Wenn ein Schütze der Meinung ist, ein RO hat ihn falsch bewertet, so kann er den MD oder Range Master darüber informieren. Der MD (Match Direktor) trifft dann eine endgültige Entscheidung auf Grund der korrekten Regelauslegung. Bei großen, internationalen Wettkämpfen soll eine Jury aus TG (Territorial Governors) zur Entscheidung für den MD gebildet werden.

Fehler – Übersicht

Spirit of the Game / Failure to engage / Absichtliche Verweigerung

Ein „Spirit of the Game“ passiert, wenn ein Schütze willentlich eine Stage anders als vorgesehen war schießt, um einen persönlichen Vorteil zu genießen. Failure to engage tritt dann auf, wenn ein Schütze willentlich oder absichtlich die Stagebeschreibung ignoriert, um einen persönlichen Vorteil zu erzielen. Ein Failure to engage passiert nur

in Situationen, wenn nicht geschossen wird, wie z.B. wenn man ein Seil nicht anfasst, oder einen Gegenstand nicht wie gefordert wirft, wie es in der Stagebeschreibung angegeben ist. In so einem Fall wird zuzüglich zum eventuellen Ablauffehler und Miss eine 30 Sekunden Strafe verhängt. 2 solcher Fehler ergeben eine Match DQ.

5 Sekunden Strafe

Gewehr, Pistolen-, Flintenziele müssen mit der dafür vorgesehenen Waffe beschossen werden. Ein „Miss“ ist, wenn ein Ziel mit der dafür vorgesehenen Waffe nicht getroffen wird. Die Platzierung der Ziele sollte so gewählt werden, daß es ohne weitere Diskussionen klar ist, wenn ein Ziel nicht getroffen ist. Benachbarte und überlappende Ziele sollten vermieden werden, um keine „Ablauffallen“ zu produzieren.

Jedes nicht getroffene Ziel

Jede nicht abgeschossene Patrone

Jedes getroffene Ziel mit einer dafür nicht vorgesehenen Waffe, absichtlich oder unabsichtlich.

Jedes Ziel, das mit einer illegalen Munition beschossen wird.

Jedes Ziel, das mit einer illegalen Waffe beschossen wird, z.B. mit einer Waffe, die als nicht funktionsfähig erklärt wurde.

Es ist auch wichtig zu verstehen, daß ein „Miss“ keinen Ablauffehler produzieren kann.

10 Sekunden Strafe

Ablauffehler:

Jeder Ablauffehler, hervorgerufen durch Vergessen, Verwirrung, Ignoranz oder Fehler. Es kann pro Stage nur ein Ablauffehler gegeben werden.

Mißglückter Versuch eine Waffe abzuschießen.

Beschießen der Ziele anders, als in der Stagebeschreibung vorgesehen ist.

Absolvieren des Ablaufs (Waffen, Ziele) anders als in der Beschreibung vorgesehen.

Nichtbefolgen der Richtlinien, wie für die jeweilige Kategorie vorgesehen.

Schießen von einer nicht vorgesehenen Position aus, oder mit einer Munition, die vom Schützen in einer nicht vorgesehenen Art transportiert wird.

Benützung einer illegalen Waffe, die z.B. vom Schützen in einer nicht vorgesehenen Art zur Feuerlinie gebracht wurde.

Wenn der Schütze auf Grund körperlicher Einschränkungen Requisiten nicht gebrauchen kann, wird dafür keine Strafe verhängt.

Kleiner Sicherheitsfehler.

Ein nicht geöffneter Verschluss einer Langwaffe am Ende eines Ablaufs bevor die nächste Waffe verwendet wird.

Vergessen einer scharfen Patrone in der Langwaffe am Ende eines Ablaufs bevor die nächste Waffe verwendet wird.

Vergessen einer scharfen Patrone in der Langwaffe, in die diese geladen wurde.

Offene ungeladene Langwaffe, die verrutscht oder fällt und dabei die 170 Grad Regel nicht verletzt und auch mit der Mündung keine Personen überstreicht.
Benützen einer funktionsunfähigen Waffe.

SDQ (Stage Disqualifikation)

Jede, an der Feuerlinie fallengelassene, ungeladene Waffe (Der Bereich zwischen dem Lade- und Entladetisch)
Langwaffen, die rutschen oder fallen und die 170 Grad Regel verletzen.
Ein unabsichtlich abgegebener Schuss innerhalb von 1,5 bis 3 Meter, gerechnet vom Standpunkt des Schützen.
Verletzen der 170 Grad Regel / Unvermögen die Mündungsrichtung zu kontrollieren.
Eine Pistole mit gespanntem Hammer und einer scharfen Patrone im Patronenlager, die die Hand des Schützen verläßt.
Eine verbliebene, scharfe Patrone im Patronenlager einer Langwaffe.
Ein zweiter Fehler gegen die Richtlinien, die für die gewählte Kategorie gelten.
Wenn der Schütze seinen Standort verläßt und eine scharfe Patrone im Patronenlager oder der Hammer auf einer scharfen Patrone liegt und der Hammer gespannt ist.
Das betrifft auch den Ladetisch.
Unsicheres Hantieren mit einer Waffe.
Eine geladene Schrotflinte muß mit geschlossenem Verschuß, leerem Patronenlager in Richtung Kugelfang abgelegt werden. Der Hammer ist entspannt oder in der Sicherheitsrast.
Schützen mit einer modernen Flinte, müssen die Sicherheitsvorschriften, wie an anderer Stelle beschrieben, befolgen.
Laden an anderer Stelle als vorgeschrieben.
Überstreichen einer Person mit ungeladener Waffe.
Nicht befolgen der Lade- bzw. Entladevorschriften.
Ablegen einer Langwaffe für den weiteren Gebrauch, wenn der Hammer nicht entspannt auf einem leeren Patronenlager und einem geschlossenen Verschluss liegt.
Abschlagen einer Pistole, eines Gewehrs oder Flinte mit einer scharfen Patrone unter dem Hammer.
Erreichen des Ladetisches mit einer nicht überprüften Waffe nach Beendigung einer Stage innerhalb des gleichen Tages.

MDQ (Matchdisqualifikation)

2 SDQ oder Spirit of the Game oder Failure to engage.
Aggressives oder unsportliches Verhalten.
Schießen unter Einfluss von Alkohol, Medikamenten, Drogen, die die Urteilskraft des Schützen beeinträchtigen.
Schießen mit illegaler Munition. Das heißt mit Munition, die die maximale Geschwindigkeit überschreitet, bzw. mit modifizierten Schrotpatronen.
Fallenlassen einer geladenen Waffe.
Jeder absichtlich oder unabsichtlich abgegebene Schuss innerhalb 1,5 Meter, am Lade- oder Entladetisch oder in einer unsicheren Situation.

Überstreichen von Personen mit einer geladenen Waffe.
Ein 3. Fehler die Kategorierichtlinien betreffend.
Konflikte innerhalb der Posse.

Match DQ nur für die Wertung:

Munition, welche den Power Faktor nicht erreicht.
Illegale Ausrüstung oder eine nicht legale Waffe.

Strafübersicht für 1911

Kleiner Sicherheitsfehler (10 Sekunden) MSV

- Mehr als 5 Patronen im Magazin
- Wenn der Abzugfinger während der Bewegung nicht außerhalb des Abzugbügels ist.
- Wenn der Abzugfinger während des Magazinwechsels nicht außerhalb des Abzugbügels ist.
- Wenn der Abzugfinger während der Behebung eines Fehlers nicht außerhalb des Abzugbügels ist.
- Laden einer Patrone direkt in das Patronenlager und Schließen des Verschlusses.(Es darf nur vom Magazin aus geladen werden).
- Einführen eines geladenen Magazins in die Pistole und eine scharfe Patrone ist bereits im Patronenlager. Taktisches Laden.

Stage DQ

Ablegen der Pistole mit geschlossenem Verschluss oder mit einem geladenen Magazin.
(Dieser Fehler kann laut SASS Regeln vor Verwenden der nächsten Waffe straffrei behoben werden).

Bewegen mit geschlossenem Verschluss nach dem die Pistole das erste Mal scharf gemacht wurde (Basketball Regel).

Holstern ohne vorherige Überprüfung durch den RO.

Verlassen des Ladetisches mit einer scharfen Pistole.

Wettkampfregelein für Pistole 1911

SASS Wild Bunch Action Shooting Wettkämpfe werden mit Großkaliberwaffen und einem höheren Power Faktor als bei anderen SASS Wettkämpfen geschossen. Die Verwendung von reaktiven Fallzielen ist leicht zu ermöglichen. Dadurch, daß das Gewehr einen höheren Power Faktor hat, kann es auch als letzte Waffe eingesetzt werden. Der lautere Schussknall wird dadurch vom Timer sicher registriert.

Die Verwendung von mehreren, schwierig zu treffenden Zielen, Klappzielen etc. Ist eine besondere Herausforderung.

Der höhere Power Faktor der Munition bewirkt, daß die Ziele besser reagieren. Viele Wild Bunch Schützen finden die höheren Anforderungen besonders reizvoll.

Es ist wichtig, darauf hinzuweisen: Wild Bunch Action Shooting verlangt Geschwindigkeit, Bewegung und Präzision.

Es ist kein punktgenaues Zielschießen. Wild Bunch Match Direktoren sollen die Abläufe und Ziele für alle Klassen von Schützen ermöglichen.

Kleinere und weiter entfernte Ziele, welche auch strategisch platziert sind, sind ok, aber diese Variante sollte im Ablauf nicht dominant sein.

Höher bewertete Wettkämpfe oberhalb eines Wettkampfes auf Vereinsniveau sind keine Alibimatches. Mit dem 1. Schuss, der abgegeben wird, ist der Schütze dem Ablauf verpflichtet, die Stage nach seiner besten Möglichkeit zu absolvieren.

Neustarts bzw. Wiederholungen werden bei Waffenversagen nicht gegeben.

Bei einem Standversagen außerhalb der Kontrolle des Schützen und einer ungerechtfertigten Unterbrechung des Schützen durch den RO oder Versagen der Zeitnehmung wird eine Wiederholung gewährt.

Bei einem Neustart oder Wiederholung beginnt der Schütze clean, bereits gegebene Sicherheitsfehler nimmt der Schütze mit. Mehrere Wiederholungen desselben Schützen können nach Beurteilung des RO als Vorteil gewertet werden und sind nicht im Sinne des Spirit of the Game. Die Aufgabe des RO ist, den Schützen sicher in seinem Ablauf zu unterstützen. Eine Unterweisung und das Verhindern von unsicherem Verhalten wird erwartet, sofern es möglich ist, Ablauffehler und Sicherheitsfehler auszuschließen.

Eine Unterstützung bzw. keine Unterstützung geben ist keine Störung des Schützen und berechtigt nicht, einen Neustart bzw. Wiederholung der Stage zu reklamieren.

Eine absichtliche Berührung des Schützen durch den RO, um eine MSV zu vermeiden, ist ebenfalls keine Störung durch den RO und erlaubt keinen Neustart.

Ein Fehler bei der Positionierung der Waffen und Munition durch den Schützen wird als Ablauffehler bewertet, ausgenommen der Schütze kann diesen Fehler innerhalb des Ablaufes und innerhalb der Zeitnahme korrigieren. Ein Ablauffehler für illegal verwendete Munition wird gegeben, z.B. wenn sie nicht ordnungsgemäß zur Position gebracht wurde. Jede damit getroffene Zielscheibe wird als Fehlschuss gewertet. Sonstige Bewertungen werden nicht gegeben.

Von einem RO wird erwartet, daß er der zuständige Ansprechpartner für alle Sicherheitsprobleme ist. Dies gilt für alle Bereiche wie: Ladetisch, Feuerlinie und Entladetisch.

Jeder Teilnehmer, der ein Sicherheitsvergehen bemerkt, welches vom RO nicht wahrgenommen wurde, ist aufgefordert, dies dem RO mitzuteilen, um in Zukunft solche Vorfälle zu vermeiden.

Stageabläufe:

Stageabläufe sind Standardregeln und von den Schützen wird erwartet, daß sie diese Regeln kennen und befolgen. Diese Regeln gelten für alle Wettkämpfe. Ausnahme: Die Stagebeschreibung verlangt es anders.

- 1) Alle Schrotfallziele, welche beschossen werden und nicht fallen, dürfen NICHT nochmals beschossen werden.
- 2) Alle Fallziele für Pistole, Gewehr und Flinte müssen fallen, um als Treffer gewertet zu werden. Alle Fallziele, welche stehen bleiben, werden als Miss gewertet, sobald der Schütze mit dem Ablauf fortsetzt.

- 3) Alle abgelegten Waffen werden mit der Mündung Richtung Kugelfang abgelegt. Bei allen horizontal abgelegten Langwaffen liegt der Abzugbügel komplett auf der Ablage auf. Die Pistole liegt mit der kompletten Fläche auf der Ablage.
- 4) Der Schütze startet ohne Patronen in der Hand.
- 5) Langwaffen werden, wenn sie abgeschossen sind, offen und leer abgelegt.
- 6) Pistolen werden nach dem Ende der Stage auf Sicherheit überprüft und dann erst geholstert.
- 7) Sichere Waffenhandhabung ist Voraussetzung. Die 170 Grad-Regel ist immer wirksam.
- 8) Wenn keine Startposition vorgeschrieben ist, so steht der Schütze aufrecht, die Pistole im Holster, die Hände seitlich und die Waffen werden nicht berührt.
- 9) Cowboy Port Arms ist so definiert: Aufrecht stehend, der Schaft auf Hüfthöhe, die Mündung in Schulterhöhe und beide Hände an der Waffe. Es wird aber nicht empfohlen, daß der Schütze die Stage so beginnt.
- 10) Persönliche Streitereien werden nicht toleriert.

Sicherheitsablauf

Erstens, Letztens, immer!

Der Schießsport in seiner Art wird gern in der Öffentlichkeit als gefährlich bezeichnet. Und es kann bei Nichtbeachten der Sicherheit jederzeit ein Unfall passieren. Von jedem Teilnehmer an einem SASS Wettkampf wird erwartet, daß er oder sie die Sicherheitsregeln genau befolgt und einhält. Die wichtigste Aufgabe ist, das eigene Verhalten und die Kontrolle der anderen Schützen in deren Verhalten. Jeder RO oder Schütze soll einen anderen Teilnehmer bei einer unsicheren Handlung damit konfrontieren, um in Zukunft eine solche Aktion zu verhindern. Jedes Argument gegen einen Sicherheitsvorfall bedeutet in der Regel einen Ausschluss vom Bewerb.

Die Verwendung einer illegal modifizierten Waffe oder eines nicht erlaubten Ausrüstungsteiles ist ein MDQ für die Wertung. Falls ein RO den Schützen in so einem Vorfall nicht mit einem Penalty bewertet, so gilt diese Bewertung auch für alle anderen Teilnehmer in der gleichen Situation.

- 1) Jede Waffe ist mit Respekt zu behandeln. Jedes Überstreichen einer oder mehreren Personen mit der Mündung einer ungeladenen Waffe ist ein Stage DQ, dasselbe mit einer geladenen Waffe ist ein Match DQ. Das Hantieren mit Waffen abseits der Feuerlinie soll vermieden werden. Falls es notwendig ist, so ist die vorhandene Sicherheitszone zu benützen.
- 2) Langwaffen haben beim Transport zu den bezeichneten Ladebereichen den Verschluss offen, das Patronenlager leer und ein leeres Magazin. Die Mündung zeigt dabei nach oben oder in eine sichere Richtung (Kugelfang). Dasselbe gibt auch für den Entladebereich und beim Transport von der Entladezone weg. Die Beachtung der Mündungsrichtung ist wichtig, vorher, während und bei beenden einer Stage. Diese Regel gilt auch beim Transport der Waffen vom Guncart zum Ladebereich und während der Stage (sweeping beachten).

Eine geholsterte Pistole (geladen oder leer) mit dem abgeschlagenen Hammer über einem leeren Patronenlager ist „sicher“, und wird nicht mit sweeping gewertet, solange sie im Holster ist. Unsichere Mündungsrichtung, auch wenn kein Sweeping erfolgt, ergibt eine SDQ, im Wiederholungsfall eine MDQ.

- 3) Alle Waffen sind ungeladen zu halten, ausgenommen unter der Beobachtung eines Kampfrichters im Ladebereich oder beim Laden an der Feuerlinie. Dies gilt auch beim Entladetisch. Fehler während des Lade- oder Entladevorganges ergeben eine SDQ. Das Verlassen des Entladebereichs, ohne Kontrolle aller Langwaffen ist ein Fehler im Entladevorgang und wird entsprechend mit einem Penalty gewertet.
- 4) Keine geladene und gespannte Waffe (Pistole) darf die Hand des Schützen verlassen – SDQ. Auch nicht von einer Hand in die andere Hand.
- 5) Dies gilt nicht bei der Behebung einer Waffenstörung. Die Pistole 1911 wird nach dem Ende jedes Ablaufs mit offenem Verschluss abgelegt, außer die Pistole ist die letzte verwendete Waffe. Sie wird mit einem leeren Magazin oder ohne Magazin abgelegt. Nichtbefolgen = SDQ. Kann der Schütze den Fehler korrigieren, bevor er die nächste Waffe benützt, erfolgt keine Bewertung. Nach dem Ende des Stageablaufes muß die Pistole an der Feuerlinie gesichert werden. Unter der Aufsicht eines Kampfrichters wird das Magazin entfernt, der Verschluss bewegt, das Patronenlager überprüft, dann der Verschluss geschlossen und der Hammer abgelassen und die Waffe geholstert. Fehler = SDQ.
- 6) Das Entspannen des Hammers darf nicht durchgeführt werden, um einen Ablauffehler zu vermeiden. Es ist egal, ob dies zu einem falschen Zeitpunkt oder an einer falschen Position passiert sobald der erste Schuss abgefeuert wurde. Keine Waffe darf an der Feuerlinie entspannt werden, außer sie zeigt zum Kugelfang und der Abzug wird ausgelöst unter der Aufsicht des RO. (Dies bedarf einer Übereinkunft zwischen dem RO und dem Schützen). Penalty für Entspannen = Stage DQ.
- 7) Wenn der Hammer der Pistole gespannt ist, muß die Patrone unter dem Hammer entfernt und der Verschluss geöffnet werden. Damit ist die Waffe sicher für eine weitere Bewegung. Genau so ist dieser Vorgang auch bei einem Gewehr oder einer Flinte vorzunehmen, um ebenfalls Sicherheit herzustellen.
- 8) Falls eine Waffe außerhalb des Ablaufs oder an der falschen Position benützt wurde, so wird dies mit einem Ablauffehler bewertet. In dieser Situation kann der Schütze eine Patrone nachladen; aber nur, wenn es dem Schützen auf Grund eines unsicheren Schusswinkels nicht möglich war, eine Scheibe sicher zu beschießen. Der Schütze kann damit einen Miss vermeiden (Doppelfehler). Das bedeutet aber nicht, daß der Schütze jederzeit eine Patrone nachladen kann, um einen Miss zu verhindern. Gewehr und Pistolenpatronen, welche noch nicht abgefeuert und heraus repetiert wurden, können ersetzt werden.
- 9) Der Sicherheitszustand der Waffen während des Ablaufs ist wie folgt:

Pistole:

Sicherheit in der Hand vor dem ersten Schuss.

Verschluss geschlossen, Hammer über leerem Patronenlager, ohne Magazin, bzw. mit leerem oder geladenem Magazin.

Sicherheit in der Hand nach der ersten Serie:

Verschluss offen fixiert, ohne Magazin bzw. mit geladenem oder leeren Magazin.

Sicherheit beim Ablegen:

Verschluss offen, leeres oder ohne Magazin.

Sicherheit beim Holstern:

Verschluss geschlossen, Hammer abgeschlagen über einem leeren Patronenlager, ohne Magazin, nur nach Überprüfung durch einen RO an der Feuerlinie.

Gewehr:

Sicherheit beim Ablegen:

Verschluss offen, ohne Munition

Abgelegt für weitere Verwendung:

Hammer abgeschlagen, über leerem Patronenlager oder leerer Hülse, Verschluss geschlossen.

Sicherheit bei der Bewegung mit dem Gewehr in der Hand:

Hammer abgeschlagen über einer leeren Hülse, Verschluss geschlossen.

Verschluss offen: Patrone im Patronenlager oder am Ladelöffel.

Flinte:

Sicherheit beim Ablegen:

Verschluss offen, ohne Munition

Abgelegt für weitere Verwendung:

Hammer abgeschlagen über leerem Patronenlager oder leerer Hülse, Verschluss geschlossen. Sicherheit bei der Bewegung mit der Flinte in der Hand:

Verschluss offen, Patrone im Zubringer

Hammer abgeschlagen über leerem Patronenlager oder leerer Hülse, Verschluss geschlossen.

- 10) Es ist dem Schützen nicht erlaubt, sich mit der Waffe in der Hand zu bewegen, wenn der Hammer gespannt und im Patronenlager eine scharfe Patrone ist (Basketballregel). Sobald die Waffe feuerbereit ist, siehe oben, darf die Position nicht verlassen werden, bis die Waffe wieder gesichert ist. Das bedeutet, bei der Pistole ist eine Bewegung möglich: der Verschluss ist offen und in der Pistole ist ein volles, leeres oder kein Magazin. Mit dem Gewehr oder der Flinte ist eine Bewegung möglich: der Verschluss ist offen, mit oder ohne Patrone im Zubringer, oder der Verschluss ist geschlossen und der Hammer abgeschlagen über einem leeren Patronenlager oder einer leeren Hülse. Beim Ablegen des Gewehrs oder der Flinte (für weitere Verwendung) muß der Verschluss geschlossen und der Hammer abgeschlagen über einem leeren Patronenlager oder leerer Hülse sein. Verletzung = Stage DQ. Das gilt auch beim Verlassen des Ladetisches mit einer geladenen und gespannten Waffe.
- 11) Jeder abgefeuerte Schuss, der eine Dekoration trifft, oder im Bereich von 1,5 bis 3 Meter in den Boden geht, ist eine SDQ. Dasselbe innerhalb eines Bereiches von 1,5 Meter ist eine MDQ. Ebenso ist jeder Schuss am Lade-, Entladetisch oder abseits der Feuerlinie eine MDQ, sowie jeder Schuss, der vom RO als unsicher bewertet wird. Anmerkung: Der MD oder RM haben die Möglichkeit, die Dekorationen so zu platzieren, dass der Schütze sie nicht beachten muß. In diesem Fall können sie auch durch Schüsse ohne Strafe beschossen werden.

- 12) Beim Ziehen der Pistole aus dem Holster ist darauf zu achten, daß der Verschluss nicht betätigt und der Hammer nicht vor Erreichen des 45-Grad-Winkels gespannt werden darf.
- 13) Ein Schuss über den Kugelfang hinaus ist immer schlecht, dies ist vom jeweiligen Schießstand abhängig. Dieser Fehler kann bis zum Match DQ führen.
- 14) Die Gewehre können mit geladenem Magazin abgelegt werden, sofern der Verschluss geschlossen ist, und der Hammer abgeschlagen über einem leeren Patronenlager bzw. in der Sicherheitsrast ist. Die Mündung zeigt dabei Richtung Kugelfang unter Beachtung der 170 Grad-Regel. Anmerkung: Wenn die Mündung den Boden berührt, so zeigt der Lauf normalerweise vom Kugelfang weg und die 170 Grad-Regel ist verletzt.
- 15) Die Flinten können mit der für die Anzahl der Ziele benötigten Patronen unterladen werden. Zusätzliche, benötigte Munition kann am Körper mitgenommen, oder bei der jeweiligen Position deponiert werden. Geladene Flinten werden mit geschlossenem Verschluss, der Hammer abgeschlagen über einer leeren Kammer oder in der Sicherheitsrast, abgelegt. Nichtbeachten = SDQ. Ungeladene Flinten werden mit offenem Verschluss abgelegt. Die Flinten können geöffnet und die Patronen ohne Bewertung entfernt oder ersetzt werden.
- 16) Der Verschluss bei den Langwaffen muß nach jeder Schussfolge geöffnet werden. Bei Nichtbeachten 10 Sek. MSV. Diese Situation kann aber vor dem Verwenden der nächsten Waffen ohne Bewertung korrigiert werden. Falls diese Waffe die letzte im Ablauf ist, so muß sie, bevor sie am Entladetisch abgelegt wird, überprüft werden. Das betrifft nicht jene Waffen, welche nach dem Ende des Ablaufes gesichert und abgelegt wurden.
- 17) Eine scharfe Patrone im Magazin oder Zubringer ist ein 10 Sek. MSV. Eine abgeschossene Hülse im Patronenlager, Zubringer oder Magazin ergibt keine Bewertung, solange der Verschluss offen ist. Wenn der Verschluss geschlossen ist, so ist dies eine 10 Sek, MSV. Waffen mit Funktionsversagen, welche noch scharfe Patronen beinhalten und diese Störung ist bekannt, werden nicht bewertet. Dabei muss die Waffe sicher abgelegt werden, Mündung Richtung Kugelfang. Jeder ist darüber informiert und die Waffe kann entsprechend behandelt werden. Es ist ein 10 Sek. MSV, wenn die Waffe ohne Erlaubnis aufgenommen wird. Sie muß auf einer sicheren Ablage abgelegt werden.
- 18) Von allen Schützen wird vorausgesetzt, daß sie mit Waffen vertraut sind und damit sicher umgehen können. Monatliche Trainingswettkämpfe sind daher eine ausgezeichnete Möglichkeit, den Umgang mit Waffen zu üben. SASS Wettkämpfe sind nicht der Ort, um ein Basiswissen über Waffen und Sicherheit zu lernen. Dafür sind die erwähnten Trainingstermine am Besten geeignet.
- 19) Jede Unsicherheit beim Ziehen der Waffe aus dem Holster ergibt eine SDQ. Der 2. Vorfall ist eine MDQ.
- 20) Die 170 Grad Regel bedeutet, daß die Mündung der Waffe immer Richtung Kugelfang zeigen muß. Wenn der Schütze der 180 Grad-Linie nahe kommt, so bedeutet das, daß er die 170 Grad-Regel verletzt hat und entsprechend bewertet wird. Der Schütze muß fähig sein, die Waffe aus einem gerade hängenden Holster zu ziehen und ohne Penalty wieder zu holstern. Jede Waffe, welche die 170 Grad-Regel verletzt, ergibt eine SDQ.
- 21) Jede ungeladene Waffe, welche während des Ablaufs zu Boden fällt, ergibt eine SDQ. Dem Schützen ist es nicht erlaubt, zu Boden gefallene Waffen aufzuheben.

Der RO hebt sie auf, überprüft und sichert sie wenn notwendig und erteilt eine entsprechende Wertung. Ungeladene Waffen, welche außerhalb zu Boden fallen, ergeben keine Bewertung. Eine offene, leere Langwaffe, welche zu Boden fällt, nachdem sie abgelegt wurde und dabei die 170 Grad-Regel nicht verletzt und auch keine Person überstrichen hat, wird je nach den Umständen mit Dekorationsversagen oder 10 Sek. MSV bewertet. Solange der Schütze Kontakt mit der Waffe hat, ist sie unter Kontrolle. Es wird keine Bewertung gemacht, bis die Waffe aus der Hand gelegt wird, wo auch immer dies passiert. Dann wird der Zustand der Waffe bewertet, ob sie während des Vorfalles die 170 Grad-Regel verletzt hat oder nicht. Dann wird die entsprechende Bewertung gegeben.

- 22) Munition oder Magazine, welche beim Laden, Entladen oder während des Bewerbes zu Boden fallen, können aufgenommen und wieder verwendet werden.
- 23) Wenn der Schütze seine Waffen an der Feuerlinie ablegt, dürfen sie von keiner anderen Person berührt werden. Die einzige Ausnahme ist, wenn der RO eine Sicherheitsverletzung verhindert (jeder Fehler aber wird gegeben). Der Schütze ist die einzige Person, welche die Waffen von der Feuerlinie zum Entladetisch bringen darf. Die anderen Possemitglieder müssen darauf hingewiesen werden, die Waffen nicht zu berühren oder zu bewegen. Dies gilt bei den Positionen, bei denen der Schütze sie nach Beenden des jeweiligen Ablaufs abgelegt hat.
- 24) Der Entlade RO muß alle Langwaffen, bevor sie den Entladetisch verlassen, kontrollieren. Dabei muß der Verschluss bewegt und das Patronenlager überprüft werden. Die Pistole wird an der Feuerlinie von einem RO überprüft, erst dann darf sie geholstert werden. Beim Entladetisch verbleibt sie im Holster.
- 25) Alkoholische Getränke sind am Schießstand während des Bewerbes nicht erlaubt. Dies gilt so lange, bis alle Waffen nach dem Ende des Wettkampfes sicher verwahrt sind, für alle Schützen, Gäste, RO und andere Personen: eine Verletzung dieser Regel ist ein Ausschluss vom Match.
- 26) Den Schützen ist es nicht erlaubt, Mittel oder Medikamente einzunehmen, welche ihre mentale Fähigkeit beeinflussen könnten. Ein Zuwiderhandeln ergibt eine MDQ.
- 27) Gehörschutz ist zu verwenden, ebenso ist eine Schutzbrille vorgeschrieben. Dies gilt auch für Zuseher mit direktem Sichtkontakt zu den Zielscheiben.
- 28) Jedes Laden und Entladen der Waffen darf nur an den vorgesehenen Positionen vorgenommen werden.
- 29) Das Trockenabschlagen des Hammer am Ladetisch ist verboten und ergibt eine SDQ. Das Trockenabschlagen entspricht dem gleichen Vorgang wie bei der Abgabe eines scharfen Schusses. Es ist nur in den bezeichneten Sicherheitszonen erlaubt.
- 30) Eine Waffe mit Funktionsstörung darf nicht aus der Hand gegeben werden = MSV. Nur der Schütze darf eine Waffenstörung an der Feuerlinie beheben. Falls es dem Schützen nicht möglich ist, so muß er die Waffe sicher auf einer vorhandenen Ablage mit der Mündung Richtung Kugelfang ablegen. Diese Waffe darf in der Stage nicht mehr verwendet werden. Die nochmalige Wiederbenützung zählt als illegal benützte Waffe. Diese Übertretung gilt als Penalty und jede damit getroffene Scheibe gilt als Miss. Die gestoppte Zeit wird nicht korrigiert.
- 31) Nur registrierten Schützen ist es erlaubt, Waffen zu tragen.
- 32) Falls ein Schütze eine nicht funktionierende Waffe hat, welche an der Feuerlinie nicht repariert werden kann, so darf sie die Feuerlinie nicht verlassen (MDQ). Nur

unter Aufsicht eines ROs darf die Feuerlinie (Feuerbereich) damit verlassen werden.

- 33) Die Zentralfeuermunition, welche bei nationalen, internationalen Meisterschaften bzw. Weltmeisterschaften verwendet wird, muß einen Mindestfaktor von 150 haben. Das Geschossgewicht darf nicht weniger als 180 Grain wiegen. Die max. Geschwindigkeit für Pistolenpatronen ist 330 ms, für Gewehrpatronen ist sie 460 ms. Die Waffen oder Munition nicht an den dafür vorgesehenen Positionen zu deponieren, ergeben für den Schützen einen Ablauffehler. Ausgenommen der Schütze kann dies während des Ablaufs der Stage und innerhalb der Zeit korrigieren.
- 34) Munitionsgürtel müssen oberhalb des Revolvergürtels getragen werden, in Höhe des Bauchnabels oder unterhalb. Schrotaufschübe dürfen nicht auf einem Schrotgürtel verwendet werden.
- 35) Die Schützen müssen alle ihre Waffen an dafür vorgeschriebenen Positionen überprüfen lassen. Diese Überprüfung soll visuell vorgenommen werden, um sicherzustellen, daß das Patronenlager leer ist. Bei den Gewehren und Flinten muß auch der Verschluss bewegt werden, um auch das Magazin leer zu überprüfen. Jede Waffe, die zum Entladebereich gebracht wird, muß geprüft werden, egal ob sie in Verwendung war oder nicht. Die bereits an der Feuerlinie überprüfte Pistole verbleibt im Holster.
- 36) Schützen, die am Ladetisch mit einer nicht überprüften Waffe erscheinen und bereits am selben Tag eine Stage absolviert haben, bekommen dafür eine SDQ.
- 37) Der Schütze darf den Ladebereich mit geladenen Waffen nicht verlassen. Ausnahme: Er ist der nächste Schütze in der Stage.
- 38) Der Fehler, Waffen und Munition an den dafür vorgesehenen Positionen zu deponieren, ist ein Fehler des Schützen und ist ein Ablauffehler. Ausnahme: Es ist ihm möglich, dies während des Ablaufs ohne Unterstützung zu korrigieren. Der Penalty für illegal verwendete Munition (d.h. nicht laut Vorgabe an der vorgesehenen Position deponiert) ist ein Ablauffehler. Jede damit getroffene Zielscheibe wird als Miss gewertet.

Nicht erlaubte Ausrüstung

Das Benützen oder Vorhandensein eines solchen Ausrüstungsteiles ist eine SDQ:

Moderne Schießhandschuhe

Kurzarmhemden (nur für Männer)

T-Shirts mit kurzen oder langen Ärmeln, Tanktops

Moderne Cowboyhüte (mit Federn)

Designer Jeans

Baseballkappen

Alle Arten von Sportschuhen oder Combatstiefel, egal welches Material, Nylon, Plastik oder Velcrozubehör (Klettverschluss)

Kennzeichen von Erzeugern, Sponsoren oder Mannschaftsabzeichen an den Ausrüstungsteilen, sind erlaubt.

Hemden mit Button-Down-Kragen sind erlaubt

Zusammenfassung der Begriffe

170 Grad Regel:

Die Mündung der Waffe muß immer in Richtung Kugelfang zeigen, sie darf sich der gedachten Feuerlinie nie mehr als 85 Grad annähern.

Basketball Regel:

Bewegen mit der Waffe in der Hand, wenn der Hammer gespannt und über einer scharfen Patrone ist. Es ist keine Bewegung erlaubt, d.h. ein Fuß muß immer den Boden berühren. Ein Weiterbewegen ist erst dann erlaubt, wenn die Waffe sicher ist. Das bedingt bei der Pistole: wenn sie unterladen ist, muß der Verschluss offen sein und der Abzugfinger außerhalb des Abzugbügels sein. Bewegen mit der Flinte oder dem Gewehr ist nur erlaubt, wenn der Verschluss offen ist, oder der Hammer über einem leeren Patronenlager oder leerer Hülse abgeschlagen ist.

Laden:

Der Vorgang eine scharfe Patrone in das Patronenlager zu repetieren.

Cleared – Sicherheit:

Keine scharfe Patrone oder leere Hülse im Patronenlager, Magazin oder Ladelöffel.

Gespannt:

Der Hammer nicht voll abgeschlagen, (gespannt, Laderast, Sicherheitsrast).

Bereitschaft:

Der Zeitpunkt, wann eine Waffe gesichert wird, um abgelegt zu werden und der Schütze sein Schießen fortsetzt.

Allgemein erhältlich

Für jedermann unter normalen Verhältnissen möglich.

Feuerzone-Course of fire:

Vom „Bereit“ des Schützen und dem Timersignal bis zum letzten Schuss des Schützen.

Down range – Richtung Kugelfang:

Feuerlinie von der Schützenposition zu den Zielscheiben.

Zu Boden fallen einer Patrone oder Waffe:

Die physische Kontrolle über die Patrone oder Waffe verlieren.

Trocken abschlagen:

Eine ungeladene Waffe in Schussposition halten, den Hammer spannen und den Abzug betätigen, wie bei einem normalen Schussvorgang.

Duelist Stil:

Die Pistole einhändig halten und ohne Unterstützung abfeuern. Die Pistole oder die Schießhand darf von der anderen Hand nicht berührt werden. Außer bei einer Waffenstörung. Dieser Schießstil ist für Traditional Schützen erforderlich.

Engaged-Beabsichtigen:

Beabsichtigen, eine Zielscheibe mit einer Patrone zu beschießen.

Ausrüstung:

Jeder nicht zur Bekleidung gehörende Teil, der zur Feuerlinie gebracht wird.

Verweigerung:

Absichtliches Zuwiderhandeln gegen die Stagebeschreibung, um daraus einen Vorteil zu erreichen. Es liegt auch kein unabsichtlicher Irrtum des Schützen vor. Dieser Fehler betrifft jedoch nicht die Schuss-Situationen, sondern auch Anordnungen vor dem Start, wie z.B. Lassowerfen oder Ähnliches.

Feuerlinie:

Vom Ablegen der ersten Waffe am Ladetisch bis zur Sicherheitskontrolle aller Waffen am Entladetisch.

Freier Schießstil:

Der Schütze hat die Wahl in der Modern Kategorie einhändig oder beidhändig zu schießen.

Hammer abschlagen:

Der Hammer ist voll abgeschlagen, ruht in der untersten Stellung.

Illegale Munition:

Munition, welche nicht der Vorgabe entsprechend an der Feuerlinie verwendet wird.

Geladene Waffe:

Jede Waffe mit scharfer Munition im Patronenlager, Verschluss oder Magazin.

Position:

Genau bezeichnete Stelle in der Stage für den Schützen (z.B. hinter der Türe).

Major Sicherheitsfehler:

Ein Sicherheitsverstoß mit einer hohen Wahrscheinlichkeit, eine Person zu verletzen.

Kleiner (Minor) Sicherheitsfehler:

Unsichere Waffenhandhabung ohne direkte Personengefährdung.

Miss-Fehler:

Ein Fehlschuss, der nicht das entsprechende Ziel getroffen hat oder wenn dabei nicht die dafür vorgesehene Waffentype verwendet wurde.

Pistole in der Hand:

Wenn die Pistole aus dem Holster gezogen wird oder von einer Ablage wieder aufgenommen wird.

Startposition:

Vorgegebene Haltung des Schützen (z.B: Hände am Hut).

Power Faktor:

Geschossgewicht in Grain x Geschwindigkeit in feet pro Sekunde/1000.

Faktor in Österreich ist 150

Maximale Geschwindigkeit Revolvergeschoss: 330 m/s

Maximale Geschwindigkeit Gewehrgeschoss: 460 m/s

Procedural-Ablauffehler:

Ein unabsichtlicher Fehler des Schützen, den Ablauf in der Reihenfolge der Schüsse betreffend oder z.B. nicht in der entsprechenden Kategorie agieren.

Procedural für den ersten Vorfall.

StageDQ für den zweiten Vorfall.

Match-DQ für das dritte Vergehen.

Re-shoot:

Gestoppte Zeit, Schütze beginnt neu, ohne Fehlschüsse, aber mit begangenen Sicherheitsfehler.

Re-Start:

Keine Fehler- oder Zeitwertung, Schütze beginnt komplett neu.

Shooting string – Schussfolge:

Serie von Schüssen aus der jeweiligen Waffe.

Taktisches Laden:

Die Art, ein geladenes Magazin in die Pistole zu laden, in der bereits eine scharfe Patrone im Patronenlager ist.

Zweihändiges Schießen:

Der Schütze hält die Pistole mit beiden Händen und feuert sie ab (Modern-Kategorie).

Up-Range:

180 Grad Winkel von den Zielscheiben zum Schützen.

Die wichtigsten Regelunterschiede zwischen Wild Bunch und CAS:

Wild Bunch ist kein Cowboy Action Shooting mit der Pistole 1911.

Bei Wild Bunch wird die Flinte am Ladetisch unterladen.

Bei Wild Bunch ist es kein Fehler, wenn das Gewehr am Ladetisch mit mehr Patronen unterladen wird, gilt auch für die Flinte.

Bei Wild Bunch ist es kein Fehler, wenn eine leere Hülse im Zubringer der Langwaffe ist.

Bei Wild Bunch verbleibt die bereits geprüfte Pistole am Entladetisch im Holster.

Beim Wild Bunch darf die Pistole nach Beenden des Ablaufs **nicht** geholstert werden.

Sie muß auf einer vorhandenen Ablage sicher abgelegt werden. Am Ende des Stageablaufs wird sie an der Feuerlinie durch den RO überprüft und erst dann wird sie ins Holster gesteckt.

Bei jedem Hantieren mit der Pistole muß der Abzugfinger außerhalb des Abzugbügels sein.

Bei Wild Bunch darf eine Waffe mit Funktionsstörung nicht dem RO übergeben werden. Sie muß auf einer Ablage abgelegt werden (Mündung Richtung Kugelfang).

Beim Wild Bunch dürfen die Waffen von keiner anderen Person berührt oder bewegt werden. Der Schütze ist die einzige Person, der seine Waffen berührt und transportiert, auch von der Feuerlinie zum Entladetisch.

Eine Waffe mit deklarierter Waffenstörung darf in der Stage nicht mehr benützt werden (illegal benützte Waffe).

Fallziele, welche nach dem Beschießen stehen bleiben, dürfen nicht nochmal beschossen werden.

Beim Wild Bunch darf die Munition oder die Magazine, welche zu Boden fallen, wieder aufgenommen und wieder verwendet werden (*siehe Punkt 22 Sicherheitsablauf*).

Wild Bunch – Reglement für Österreich

Wild Bunch Action Shooting ist eine alternative dynamische Schießdisziplin. Genauso wie das dynamische Westernschießen (CAS) hat es seinen Ursprung in den USA: Es ist jedoch kein CAS Match mit der Pistole 1911. Wild Bunch unterscheidet sich zum CAS durch die vorgeschriebene Verwendung von bestimmten Waffentypen, laut Kategorien.

Die Bekleidung sollte sich aus der Zeit nach 1900-1920 orientieren. Im speziellen die Periode des Konflikts zwischen USA und Mexiko mit dem legendären „Pancho Villa“. Der Name „Wild Bunch“ stammt von dem Filmklassiker von Sam Peckinpah und soll als Vorlage für diesen Schießsport dienen.

Die genaue Beschreibung über die zugelassenen Waffen bzw. Änderungen können in der Übersetzung des Handbuchs der SASS über „Wild Bunch“ Action Shooting nachgelesen werden.

Die international gültigen und bekannten Regeln für die Kategorie Traditional und Modern gelten auch in Österreich und sind im vorliegenden Handbuch beschrieben. Sie sind in allen Bereichen gültig und einzuhalten, das betrifft die Kategorien: Bekleidung, Waffen, Holster, Munition, Abläufe und Wertung.

Nationale Kategorien für Österreich

Klassik

(wie internat. Traditional)

Pistole: 1911 45 ACP mit fixer Visierung Standard Ausführung: einhändig.

Gewehr: ab Kal. 0.38 – 0.45

Flinte: Mod. 1887, 1897, 1912 und jünger.

Ladehinweis für Mod. 1887 am Ladetisch: Für die Kategorie Traditional, Modern und Klassik.

Da das Röhrenmagazin der Flinte Mod. 1887 nur bei offenem Verschluss geladen werden kann, ist beim Schließen des Verschlusses und beim Entspannen des Hammers darauf zu achten, dass dadurch keine scharfe Patrone in das Patronenlager repetiert wird.

Das Laden der Flinten Mod. 1887, 1897 und 1912 in den Kategorien Traditional, Modern und Klassik geschieht am Ladetisch wie im Regelwerk beschrieben.

Sicherheitshinweise für Flinten des Modells 1912 und ähnliche:

Die Flinte ist dabei wie folgt zu handhaben: Am Ladetisch Verschluss offen, dann Verschluss schließen, Hammer abschlagen und erst dann die erforderlichen Patronen in das Magazin unterladen.

Nicht repetieren !! Repetieren = SDQ.

An der Feuerlinie vor der Verwendung: Mündung Richtung Kugelfang – unter Aufsicht des RO Abzug betätigen, um sicherzustellen, dass der Hammer entspannt ist und sich keine Patrone im Patronenlager befindet.

Sollte dabei der Hammer ausgelöst werden, so ergibt dies eine SDQ.

Diese Regel tritt mit Jänner 2013 in Kraft und ist im Cowboy Chronicle, Ausgabe Dezember 2012, Seite 59, nachzulesen.

Allgemein

Pistole: 1911 Kal. 45 ACP, starre oder verstellbare Visierung bzw. Modifikation wie Kat. Modern: ein- oder beidhändig.

Gewehr: ab Kal 0.38 – 0.45

Flinte: auch Doppelflinte, Mod. 1887, 1897, 1912 und ähnlich.

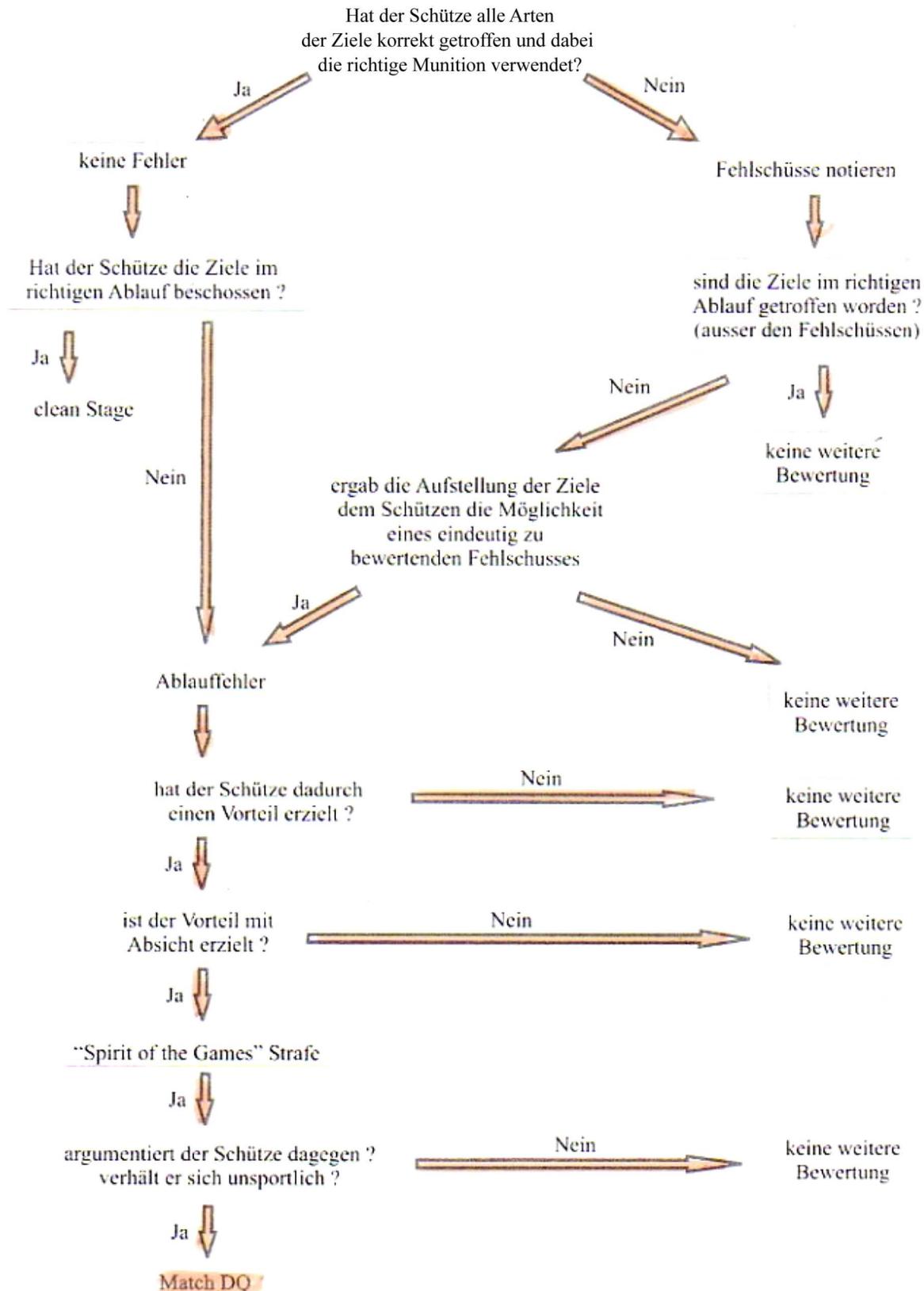
Jedoch werden diese Flinten an der Schußposition, wie beim CAS üblich, mit jeweils 2 Patronen geladen.

Der Powerfaktor von 150 ist bei allen Kategorien (international und national) einzuhalten.

Alle Kategorien können in Damen- und Herrenklassen und auch in die bekannten Altersklassen unterteilt werden.

**Die SASS wünscht den Teilnehmern:
Sicherheit, Unterhaltung, schießsportliches Können und Freude an
der Tradition am Wilden Westen.**

Fehlerbewertungstabelle



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
Web Page: www.wildbunch.net
