

COWBOY ACTION

SHOOTING™

SHOOTER'S HANDBOOK



Deutsche Übersetzung April 2022

Der Version 26.2

1. Januar 2022

COPYRIGHT 1987 – 2022

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

INHALTSVERZEICHNIS

ABSCHNITT 1 – SASS & COWBOY ACTION SHOOTING™	1
MITGLIED WERDEN	1
VORTEILE DER MITGLIEDSCHAFT	1
AUSWAHL EINES ALIAS	1
WAS IST COWBOY-ACTION-SHOOTING	2
KLEIDUNG & AUSSTATTUNG	2
AUGEN- UND GEHÖRSCHUTZ	2
HOLSTER, MUNITIONSGÜRTEL&BANDOLEERS	2
Holster	2
Patronengurte, Bandoleers, Beutel & Taschen	3
Munitionsgurte und Schlaufen	3
VERBOTENE GEGENSTÄNDE	4
SASS-ANGESCHLOSSEN VEREINE	4
ABSCHNITT 2 – KATEGORIEN	5
OFFENE ALTERS-KATEGORIEN	5
ALTERSBASIERENDE-KATEGORIEN	5
SCHUSSART KATEGORIEN	6
Duelist Style	6
Gunfighter Style	6
KOSTÜM KATEGORIEN	7
Classic Cowboy/Classic Cowgirl	7
B-Western/Lady B-Western	8
SCHWARZPULVER KATEGORIEN	9
Frontier Cartridge	9
Frontiersman	9
KATEGORIEN KOMBINATIONEN	10
MINDEST TEILNEHMERZAHL	10
ABSCHNITT 3 – TEILNAHME-RICHTLINIEN	11
SPIRIT OF THE GAME	11
VERHALTEN DER SCHÜTZEN	11
Sicherheit	11
Persönlich	12
Vorteilsnahme / Nichterfüllung von Anforderungen	12
ABSCHNITT 4 – RANGE- BETRIEBS & SICHERHEITSREGELN	13
STAGE-GRUNDREGELN	13
WAFFEN- GRUNDREGELN	13
Sicherheit und Handhabung – Revolver	13
Sichere Bedingungen während einer Stage – Revolver	14
Sicherheit und Handhabung – Gewehre	14

Sichere Bedingungen während einer Stage – Gewehre	15
Sicherheit und Handhabung – Schrotflinten	15
Sichere Bedingungen während einer Stage – Schrotflinten	15
Sicherheit und Handhabung – Alle Schusswaffen	15
SICHERHEIT	17
Die glorreichen Sieben	17
Die 170°-Regel	17
Safety Officers/Chief Range Officers – CRO (Timer Operator – T.O.)	18
Range Kommandos	18
SASS Range Safety Courses – RO-I & RO-II	18
MATCH PROCEDURES& STANDARDS	19
Rangebetrieb	19
No Alibi / Reshoots / Restarts	20
Match-Rollen und Match-Begriffe	20
Strafen Übersicht	21
WERTUNG	24
MUNITIONS ANFORDERUNGEN	25
Leistungsfaktoren	25
Leistungsfaktor / Schwarzpulverrauch – Prüfung	25
Munitionsanforderungen	26
Munition- Grundlegendes	26
Unkontrollierte Schussabgabe	27
Anforderungen an Be- und Entladebereiche	27
Vorsichtsmaßnahmen für Blei	28
ABSCHNITT 5- SIDE MATCH	29
DER PLAINSMAN	29
TASCHENPISTOLEN UND DERRINGER	29
LONG RANGE (ODER PRÄZISIONS-) GEWEHR	29
ABSCHNITT 6 – SCHUSSWAFFEN-ANFORDERUNGEN	32
ALLE SCHUSSWAFFEN	33
Hähne	33
Läufe	33
Abzug und Abzugsbügel	33
Schäfte und Griffe	34
VISIERE	34
Alle Schusswaffen	34
Gewehrvisiere	34
Revolver – Modelle mit festem Visier	35
Revolver – Modelle mit verstellbarem Visier	35
Schrotflintenvisiere	35
VERZIERUNGEN	35
SCHRAUBEN	36
RAHMEN UND VERSCHLUSSGEHÄUSE	36
UNTERHEBEL	36
LADEMECHANISMEN	37
SCHLAGBOLZEN	37
RÜCKSTOSSDÄMPFER	37
REVOLVER	37
Revolver-Anforderungen	37
Revolver-Kaliber	37
Revolver-Hülsenauswurf....	37
Revolver-Griffrahmen	37

Revolver-Trommelachse	38
Revolver-Trommel	38
SCHROTFLINTEN	38
Schrotflinten-Anforderungen	38
Schrotflinten-Kaliber	38
Schrotflinten-Verriegelung	38
GEWEHRE	39
Gewehr-Anforderungen	39
Gewehr-Kaliber	39
ANDERE ZUGELASSENE SCHUSSWAFFEN	39
<u>ABSCHNITT 7 – MISS-ABLAUFDIAGRAMM</u>	<u>40</u>
<u>ABSCHNITT 8 – RO-TASCHEN-KARTE</u>	<u>41</u>
<u>ABSCHNITT 9 – ÜBERSICHT DER BEGRIFFE</u>	<u>42</u>

ABSCHNITT 1 – SASS & COWBOY ACTION SHOOTING™

Die Single Action Shooting Society® ist eine internationale Organisation, die 1987 gegründet wurde, um den Sport und den Spirit des Cowboy Action Shooting™ zu erhalten und zu fördern. SASS dient als Führungs- und Sanktionsorgan des Sports. Es entwirft und verwaltet das Regelwerk um Sicherheit und Einheitlichkeit bei Cowboy Action Shooting™ Wettkämpfen weltweit zu gewährleisten. SASS richtet diverse Meisterschaften aus, darunter Staats-, Regional, Divisions-, National- und Weltmeisterschaften – die alle jährlich International stattfinden.

SASS-Mitglied werden

Die Mitgliedschaft bei SASS bedeutet verschiedene Dinge für verschiedene Menschen, und die Gründe dafür hinter jedem einzelnen sind sehr unterschiedlich. Während es für einige nur einen einzigen Grund für den Beitritt geben mag, sehen wieder andere eine Kombination aus materiellen und immateriellen Vorteilen, die den wahren Wert ihrer Mitgliedschaft ausmachen. SASS ist eine der wenigen Schützenorganisationen, die aktiv die Beteiligung der Familie und die Kameradschaft über den Wettbewerb hinaus unterstützen. SASS-Mitglieder sind eine eingeschworene Gemeinschaft, die den freundschaftlichen Zusammenhalt und gegenseitige Hilfestellungen „leben“ und auch neue Mitglieder sehr herzlich willkommen heißen.

Eine Mitgliedschaft bei SASS stellt sicher, dass die Organisation weiterhin kodifizierte Regeln und Vorschriften für den Sport bereitstellen kann. Sie bietet vorbildliche Mitgliederdienste an und sorgt dafür, dass die Langlebigkeit von Cowboy Action Shooting™ als dem international anerkannten Sport, an dem wir heute teilnehmen, von entscheidender Bedeutung bleibt.

VORTEILE DER SASS-MITGLIEDSCHAFT

- Registrierte SASS-Nummer, Alias und Abzeichen.
- Reise-, Mietwagen- und Hotelrabatte.
- Rabattkarten.
- Eintritt zu SASS-unterstützten Schießveranstaltungen.
- Abonnement des Cowboy Chronicle.
- Voller Zugriff auf das SASS Wire Forum.
- Exklusive Mitgliederpreise für Waren.

AUSWAHL EINES SASS-ALIAS

Ihr SASS-Alias gehört ausschließlich Ihnen. Jedes SASS-Mitglied muss einen Alias auswählen, der einer Figur oder einem Beruf aus dem Old West- oder Western-Filmgenre entspricht. In der Tradition der Rindermarken-Registrierungen des Alten Westens darf Ihr Alias in keiner Weise mit dem Alias eines anderen Mitglieds übereinstimmen oder leicht verwechselbar sein.

Die SASS-Zentrale erteilt die endgültige Genehmigung aller Alias Namen.

SASS-Mitgliedsclubs sind verpflichtet, die Unverletzlichkeit der Alias-Namen und Schützennummern von SASS-Mitgliedern zu respektieren und in ihren Artikeln zur Veröffentlichung in „The Cowboy Chronicle“ zu verwenden und ihnen den Vorzug vor lokalen Clubmitgliedern zu geben, die keine SASS-Mitglieder sind und einen doppelten Alias verwenden.

Allgemeine Regeln und Richtlinien für die Aufnahme von Aliasnamen in das SASS-Register:

- Der Alias muss vor einem breiten Publikum „druckbar“ sein (familienfreundlich!).
- Vervielfältigungen sind nicht gestattet.
- Wenn es gleich KLINGT, ist es gleich.
- Das Hinzufügen von „II“, „2“ oder „Too“ wird nicht akzeptiert.
- „Ranger“ könnte „Texas Ranger“ werden, aber nicht „The Ranger“.
- „John Henry Chisum“ könnte zu „Jack Chisum“ geändert werden, aber nicht zu „Jon Henry Chisum“
- Historische Namen dürfen nicht verändert werden, um sie anders zu machen.
- „Wyatt Earp“ und „Marshal Wyatt Earp“ werden als gleich angesehen.

Die SASS-Alias-Registrierung ändert sich täglich. Bitte wenden Sie sich an die SASS-Zentrale um die Verfügbarkeit Ihrer Alias-Wahl zu bestätigen.

COWBOY-ACTION-SHOOTING™

Cowboy Action Shooting™ ist ein facettenreicher Amateur-Schießsport, bei dem die Teilnehmer mit Schusswaffen konkurrieren, die typisch für die Zeit des Wilden Westens sind:

Single-Action-Revolver, Unterhebelrepetierer, Flinten, Doppelläufige Schrot(Quer)-Flinten, Vorderschaft- oder Unterhebelrepetierflinten aus der Zeit vor 1899.

Der Wettbewerb wird in einem einzigartigen, geprägten Old-West-Stil inszeniert.

Die Teilnehmer schießen eine Stage mit bis zu 4 verschiedenen Waffen auf Papp-oder Stahlziele in einem speziell entwickelten Szenario und einer eigenen Sequenz.

Amerikanische Geschichtsinteressierte und ernsthafte Western-Schützen sind sich gleichermaßen einig, dass die Verwendung von „zeitgeschichtlich authentischen“-Schusswaffen und Kostüme, einzigartige Ziele und schnelle Action Cowboy Action Shooting™ zu einer DER interessantesten aller Schießsportarten für Zuschauer und Teilnehmer machen.

KLEIDUNG & AUSSTATTUNG

Cowboy Action Shooting™ ist eine Kombination aus historischer Nachstellung und familienfreundlichen Westernevents. Die Teilnehmer können den Kostümstil wählen, den sie tragen möchten, aber alle Kleidungsstücke müssen typisch für das späte 19. Jahrhundert, einen B-Western-Film oder einer „Western“ Fernsehserie sein.

SASS legt einen großen Wert auf die Kostümierung, da sie sehr viel zur Einzigartigkeit des Sports beiträgt, eine festliche ungezwungene Atmosphäre schafft und dadurch ein freundschaftliches und brüderliches Gefühl unterstützt, das wir bei unseren Mitbewerbern fördern wollen.

Alle Schützen müssen kostümiert sein und wir ermutigen geladene Gäste und Familienmitglieder ebenfalls kostümiert zu sein. Die Schützen müssen bei allen Match-Events einschließlich Abendessen, Siegerehrungen, Tänzen und anderen Aktivitäten im Zusammenhang mit SASS kostümiert bleiben.

Alle Kleidungsstücke und Ausrüstungsgegenstände müssen angemessen und so getragen werden, für was sie beabsichtigt waren, wie sie im Wilden Westen gewesen wären oder wie sie in B-Western-Filmen und im Fernsehen zu sehen waren.

Spezifische Anforderungen an die „Kostümierung“ gibt es in den Kostüm-Shooting-Kategorien;

Eine Liste der Anforderungen finden Sie im Abschnitt Shooting Kategorien.

AUGEN- UND GEHÖRSCHUTZ

Gehörschutz wird dringend empfohlen und ein Augenschutz ist in und um die Schießplätze Pflicht. Während kleine Brillen aus der Zeit um 1890 zwar großartig aussehen, erweist sich hier eine Vollschutz-/High-Impact-Brille als bessere Wahl. Ein solcher Schutz wird jedem empfohlen, der sich im Schießstandbereich aufhält, jedoch ist ein Augenschutz für Zuschauer in direkter Sichtlinie von Stahlzielen Pflicht.

HOLSTER, MUNITIONSGÜRTEL UND BANDOLEERS

Holster

- Alle Handfeuerwaffen müssen in einem SASS-legalen Holster getragen werden, der ein sicheres holstern und tragen der Waffen gewährleistet.
- Mainmatchholster müssen sich auf jeder Seite des Bauchnabels befinden und am Gürtel mindestens 2 Faust breit Abstand aufweisen. (Hinweis: Taschenpistolen- und Derringer-Holster sind keine „Mainmatch“-Holster.)
- Holster dürfen beim Tragen nicht mehr als 30° von der Senkrechten abweichen.
- Obwohl Cross-Draw und Schulterholster legal sind, muss äußerste Vorsicht geboten sein, wenn eine Schusswaffe aus einem Cross-Draw oder Schulterholster gezogen oder die Schusswaffe wieder geholstert wird. Der Benutzer muss seinen Körper bei Bedarf „verdrehen“, um sicherzustellen, dass die Mündung während des Vorgangs niemals die 170°-Sicherheitsregel verletzt.

- Beim Ziehen der Revolver darf die Mündung gerade nach unten (180°) ausgerichtet sein wenn sie das Leder verlassen, müssen sie aber sofort down range 170° gebracht werden (und umgekehrt beim wieder holstern). Diese Ausnahmen des 180°-Winkels nach unten gelten für alle Holster und Methoden zum Ziehen und Holstern. Diese Bestimmung gilt für alle Arten/Stile von Holstern, von abgeschrägten, doppelt starken Holstern über Cross Draw bis hin zu Schulter- oder Huckleberry-Rigs.
- Während des Schießens muss der Schütze in der Lage sein, Revolver aus zugelassenen/legalen Holstern zu ziehen und zu holstern. Der Schütze muss die Möglichkeit haben, senkrecht abgestellte Schrotflinten ohne Strafe aufzunehmen und zurückzustellen.
- Jede Schusswaffe, die gegen die 170°-Sicherheitsregel verstößt, führt zu einer Stage Disqualifikation.

Patronengurte, Bandoleers, Beutel und Taschen

- Bandoleers, Patronengurte, Beutel und Taschen müssen traditionelles Design haben (z. B. müssen Bandoleers lose und dürfen nicht in irgendeiner Weise befestigt sein, um ein Verrutschen zu verhindern). Moderne Patronentaschen, Schlaufen für Schrotflinten im Combat-Style, Handgelenk- oder Unterarmgurte und dergleichen sind nicht erlaubt.
- Taschen müssen eine Klappe haben, ihr Inhalt muss lose sein und ohne besondere Vorkehrungen für eine schnelle Entnahme.
- Patronenschlaufen dürfen keine Metall- oder Kunststoffeinlage haben. Die gesamte Schlaufe kann jedoch aus Metall bestehen.

Munitionsgurte und Schlaufen

- Munition, die zum Laden/Nachladen während einer Stage benötigt wird, muss am Körper des Schützen in einem Bandoleer, einer Patronen-/Schrotpatronen-Gürtelschlaufe, einem Beutel, Holster oder einer Tasche getragen oder gemäß den Stage-Beschreibung sicher aufbewahrt oder abgelegt werden.
- Die Verwendung von Munition aus Patronenschlaufen, die am Schaft einer Waffe oder am Unterarm befestigt sind, ist nicht erlaubt.
- Keine Munition darf in Mund, Ohren, Nase, Dekolleté oder anderen Körperöffnungen getragen werden.
- Aufschiebbare Munitionsschlaufen aus Leder sind akzeptabel. Slides für Schrotpatronen dürfen jedoch nicht über Schrotflintenschlaufen an einem Munitionsgürtel getragen werden.
- Munitionsgurte müssen so getragen werden, dass sich die gesamte Munition auf oder unter dem Bauchnabel befindet.
- Munitionsschlaufen für Schrotflinten dürfen nicht mehr als zwei Patronen pro Schlaufe aufnehmen. Munitionsschlaufen für Gewehre/Revolver dürfen nur eine Patrone pro Schlaufe aufnehmen.
- Munitionsschlaufen für Schrotflinten müssen der Kontur des Schützen entsprechen (d. h. nicht vom Gürtel abstehen).
- Schrotflintenschlaufen müssen in einer Reihe sein.
- Gewehr-/Revolverschlaufen dürfen nicht an Schrotflintenschlaufen befestigt werden.
- Seitlich abgewinkelte Patronenschlaufen an Gürteln und Slides sind erlaubt.
- **Hinweis: Jegliche Munition, die auf illegale/nicht genehmigte Weise zur Stage getragen und zum Nachladen verwendet wird, fällt unter die „Verwendung von illegal erworbener Munition“ = Strafe!**

VERBOTENE GEGENSTÄNDE

SASS möchte, dass unsere Teilnehmer sicher sind, Spaß haben, ihre Schießkünste weiter entwickeln und die Traditionen des Alten Wilden Westens genießen. Wir bitten Sie, sich uns im Spirit des Wettbewerbs und der Erhaltung unseres Erbes anzuschließen. Die Verwendung oder das Vorhandensein eines der aufgeführten verbotenen Gegenstände, Ausrüstung oder die Verwendung einer nicht von SASS zugelassenen Schusswaffe führt zu einer Stage-Disqualifikationsstrafe für jede Stage in der die illegalen Gegenstände verwendet werden. Strafen werden nicht nachträglich vergeben, sondern müssen gegeben werden, bevor der Wettkämpfer die nächste Stage schießt.

- Moderne Schießhandschuhe
- Kurzarmhemden (nur männliche Teilnehmer)
- Kurzärmelige T-Shirts, langärmelige T-Shirts und Tanktops für alle Teilnehmer (langärmelige Henly-RIPP-Hemden mit Knöpfen sind erlaubt)
- Moderne gefiederte Cowboyhüte (Shady Bradys) und Strohhüte in traditionellem Design sind erlaubt (z. B. Stetson, Baily, Sombreros usw.).
- Designerjeans sind nicht erlaubt. Zu Designerjeans gehören moderne Jeans mit aufgestickten Slogans oder Logos, Siebdruck usw.
- Jeans mit ausgefallenen oder auffälligen Verzierungen sind akzeptabel.
- „Baseball Caps“.
- Alle Arten von Sportschuhen oder Kampfstiefeln, unabhängig vom Material aus dem sie hergestellt sind.
- Ausrüstung aus Nylon, Kunststoff oder Klettverschluss.
- Das Anbringen von Hersteller-, Sponsoren- oder Teamlogos auf Bekleidung.
- Etiketten des Herstellers auf solchen Kleidungsstücken oder Geräten sind erlaubt

SASS ANGESCHLOSSENE CLUBS

SASS Affiliated Clubs sind das Rückgrat von SASS und dem Sport von Cowboy Action Shooting™. SASS Clubs befinden sich in jedem Bundesstaat der USA sowie in 15 anderen Ländern der Erde. Diese Clubs sind Ihre lokale Anlaufstelle und Veranstalter von monatlichen und jährlichen Wettkämpfen für Cowboy Action Shooting™. SASS-Clubs fördern das organisierte Wachstum des Sports in Übereinstimmung mit allen SASS-Regeln und -Vorschriften. Die SASS-Zugehörigkeit stellt sicher, dass Sie, egal wohin Ihre Reise Sie führt, genau wissen was Sie in Bezug auf Sicherheit und Beständigkeit beim Ausüben unseres Sports erwarten können. Einen lokalen SASS-Club in Ihrer Nähe zu finden, ist der erste Schritt auf Ihrer Reise zum Erkunden von Cowboy Action Shooting™. Sie werden tolle Leute treffen, herzlich willkommen sein und wenn Sie es wollen, sehr viele Ratschläge erhalten, die einem neuen Mitglied den Einstieg in das Cowboy Action Shooting sehr erleichtern werden. Um einen lokalen Club in Ihrer Nähe zu finden und seine monatlichen Aktivitäten und Schießpläne einzusehen, besuchen Sie bitte unsere Website unter www.sassnet.com.

ABSCHNITT 2 – KATEGORIEN

SASS unterteilt die Schießkategorien basierend nach Alter, Geschlecht, Kostüm, Ausrüstung, Schießstil und/oder Treibmittel. Das Alter eines Wettkämpfers wird anhand seines Alters am ersten Tag des Wettkampfbeginns bestimmt. Alle SASS-Kategorien sind offene Geschlechterkategorien (es gibt keine Männerkategorien). Basiskategorien können nach Geschlecht unterteilt werden, um Kategorien nur für Frauen festzulegen. Alter, Geschlecht und Wohnsitz müssen alle durch die Erklärung auf einem amtlich ausgestellten Führerschein oder Personalausweis bestätigt/bestimmt werden. Teilnehmer können in jeder Kategorie antreten, für die sie sich qualifizieren. Jede Kategorie hat eine Reihe von Grundregeln die der Teilnehmer befolgen muss, um während des Wettbewerbes „in der Kategorie zu bleiben“.

OFFENE ALTERS-KATEGORIEN

Offene Alterskategorien haben keine Altersbeschränkung und unterliegen den folgenden Richtlinien:

- Jeder Mainmatch-Revolver kann verwendet werden.
- Revolver dürfen in jedem legalen SASS-Schießstil geschossen werden – AUSSER Gunfighter.
- Man darf jede legale SASS-Mainmatch-Flinte und jedes legale Mainmatch-Gewehr verwenden.
- Man darf jede legale SASS-Munition verwenden.
- Offene Alterskategorien: -- Cowboy — jedes Alter. - Cowgirl — jedes Alter.

ALTERSBASIERTE-KATEGORIEN

Es werden altersabhängige Kategorien angeboten, damit sich alle Teilnehmer mit gleichaltrigen messen können. Altersbasierte Kategorien unterliegen den folgenden Richtlinien:

- Jeder Mainmatch-Revolver kann verwendet werden.
- Revolver dürfen in jedem legalen SASS-Schießstil geschossen werden – AUSSER Gunfighter.
- Man darf jede legale SASS-Mainmatch-Flinte und jedes legale Mainmatch-Gewehr verwenden.
- Man darf jede legale SASS-Munition verwenden.

Altersbezogene Kategorien:

- Buckaroo/Buckarette: 13 und jünger.
 - o Buckaroo/Buckarette-Wettkämpfer müssen Revolver, Gewehre und Schrotflinten verwenden, die den allgemeinen SASS- Standards entsprechen, es können aber Kaliber .22 LR für Revolver und Gewehre und Schrotflinten im Kaliber .410, 28 oder 32 Gauge verwendet werden.
 - o Für diese Schusswaffen muss Munition mit Standardgeschwindigkeit verwendet werden.
 - o Knockdown-Ziele müssen für Schützen der Buckaroo-Kategorie nicht fallen.
Ein Treffer wird gewertet, solange das Ziel eindeutig getroffen wird.
 - o Ein alternatives Ziel muss für alle Schrotflintenziele aus der Luft (Dosenwerfer,...) für Teilnehmer der Buckaroo-Kategorie bereitgestellt werden.
 - o Teilnehmer der Buckaroo-Kategorie, die sich für die Verwendung von Zentralfeuermunition in Handfeuerwaffen und/oder Gewehren entscheiden, müssen alle Leistungs- und Geschwindigkeitsanforderungen für Zentralfeuer erfüllen.
 - o Vorsicht ist geboten, wenn Teilnehmer unter 14 Jahren zugelassen werden. Lokale Gesetze, Vorschriften und Versicherungsanforderungen können verhindern, dass Wettbewerbe für einige Altersgruppen angeboten werden.
- Junior-Junge/Junior-Mädchen: 16 und jünger.
- Wrangler/Lady Wrangler: Alter 36 und älter.
- Forty-Niner/Lady Forty-Niner: Alter 49 und älter.
- Senior/Lady Senior: ab 60 Jahren.
- Silver Senior/Lady Silver Senior: ab 65 Jahren.
- Elder Statesman/Grand Dame: ab 70 Jahren.
- Cattle Baron/Cattle Baronesse: ab 75 Jahren.
- El Patron/La Patrona: ab 80 Jahren.
- HINWEIS: Die Zustimmung und Aufsicht der Eltern sind an die länderspezifischen Bestimmungen gebunden.

SCHIESSART-KATEGORIE

Schießstil-Kategorien ermöglichen es den Teilnehmern sich mit anderen zu messen, die denselben Stil verwenden (z. B. Revolver einhändig statt zweihändig schießen). Darüber hinaus kann jeder Stil je nach Bedarf auch nach Geschlecht, Alter und Treibmittel unterteilt werden. Die Nichteinhaltung der Regeln für eine Schießstil-Kategorie führt zu einer Strafe für „Nichteinhaltung der Richtlinien der Schießkategorie“ (siehe Abschnitt „Strafen“).

Duelist-Style

- Duelist-Stil ist definiert als das Schießen eines Revolvers, der mit einer Hand gespannt und mit derselben Hand und ohne Unterstützung der anderen Hand abgefeuert wird. Der Revolver, die Hand oder der Schussarm dürfen nicht mit der anderen Hand berührt werden, außer wenn ein Problem mit einem nicht funktionierenden Revolver behoben wird oder wenn der Revolver von einer Hand in die andere übergeben wird.
- Duellisten können einen Revolver rechtshändig und einen Revolver linkshändig schießen, was gemeinhin als „Double Duelist“ bezeichnet wird. Double Duelist ist KEINE eigenständige Shooting-Kategorie.

Duelist-Regeln:

- o Jeder Mainmatch-Revolver mit festem Visier darf verwendet werden.
- o Jede legale SASS-Mainmatch-Schrotflinte und jedes legale Mainmatch-Gewehr darf verwendet werden.
- o Jede legale SASS-Munition darf verwendet werden.
- o Nur Duelist-Stil oder Double-Duelist-Stil darf angewandt werden.
- o Der Teilnehmer darf nicht beide geladene Revolver gleichzeitig in der Hand haben (dies kann korrigiert werden, bevor einer der beiden gespannt wird).
- o Cross-Draw-Holster sind für jeden Teilnehmer erlaubt, der im Duelist-/Double-Duelist-Stil in jeder Kategorie schießt.

Gunfighter-Stil

- Gunfighter-Stil ist definiert als Schießen mit einem Revolver in jeder Hand. Revolver müssen einhändig gespannt und mit derselben Hand abgefeuert werden, ohne Unterstützung der jeweils anderen Hand, einer rechtshändig und der andere linkshändig. Es gibt kein festgelegtes Muster, wie die Revolver abzufeuern sind, aber alternierende Schussabgabe ist eindeutig am effizientesten.

Gunfighter-Regeln:

- Jeder Mainmatch Revolver mit festem Visier kann verwendet werden.
- Es darf nur der Gunfighter-Stil oder der Double Duelist-Stil verwendet werden.
- Jede legale SASS-Mainmatch-Schrotflinte und jedes legale Mainmatch-Gewehr darf verwendet werden.
- Jede legale SASS-Munition darf verwendet werden.
- Es sind zwei Holster erforderlich, eines auf jeder Seite.
- Teilnehmer der Kategorie Gunfighter dürfen zwei geladene Revolver gleichzeitig „in der Hand“ haben.
- Wettkämpfern im Gunfighter-Stil ist es NICHT erlaubt, die Revolver mit der „Double Cross Draw“-Methode zu ziehen oder zu holstern.
- Wettkämpfer im Gunfighter-Stil müssen mit jeder Hand FÜNF Patronen abfeuern– unabhängig davon wie sie aus dem Holster gezogen werden.
- Die Revolver dürfen niemals unsicher gehalten werden (z. B. einen Revolver hinter dem anderen)
- Wenn eine Stage 10 Schuss verlangt oder die Verwendung von nur einem Revolver für die Stage erfordert, darf der Gunfighter beide Revolver ziehen und die Ziele beschießen. Der Gunfighter muss die Ziele in genau der gleichen Reihenfolge wie in der Stagebeschreibung vorgeschrieben beschießen.
- Ein Gunfighter darf jede Sequenz verwenden, die auch für andere Schießkategorien verfügbar sind.

- Stagebeschreibungen, die separate Revolver angeben, wie „erster Revolver/zweiter Revolver“, „linker Revolver/rechter Revolver“ oder „mit jedem Revolver“, werden beim Schießen im Gunfighter-Stil als die „ersten fünf Schüsse/zweiten fünf Schüsse“ angesehen.
- Beide Revolver können gleichzeitig gespannt sein, müssen aber einzeln abgeschossen werden, um das Zählen der Treffer zu ermöglichen.
- Ein Gunfighter darf Revolver nicht mit der Absicht holstern, eine andere Ziel-Reihenfolge zu beginnen.
- Das Stagedesign kann einem Wettkämpfer, der im Gunfighter-Stil schießt, erlauben, die Revolver zwischen den Abläufen sicher abzulegen. Wenn die Hände des Schützen anderweitig eingeschränkt sind (z. B. beim Würfeln zwischen Revolversequenzen), müssen die Revolver einzeln gezogen und geschossen werden (DoubleDuelist), außer sie können sicher abgelegt werden. Dann ist das Holstern nicht notwendig. In diesem Fall dürfen beide Revolver für die ersten fünf Schuss gleichzeitig verwendet, sicher abgelegt und dann für die zweiten fünf Schuss erneut gleichzeitig verwendet werden.

KOSTÜM-KATEGORIEN

Classic Cowboy / Classic Cowgirl Kategorie

Die Kategorie Classic Cowboy/Classic Cowgirl enthält einige Regeln und Richtlinien, sowohl für die Kostümierung als auch für die Verwendung von Schusswaffen/Kaliber.

Waffenregeln:

- Jeder Mainmatch-Revolver mit festem Visier kann verwendet werden.
- Revolver müssen im Duelist- oder Double-Duelist-Stil geschossen werden. Siehe Beschreibung des Duelist-Style für die erforderliche Technik.
- Gewehre: Alle legalen SASS-Gewehre von 1873 oder früher oder eine Nachbildung davon (z.B. 1866 Winchester, 1860 Henry, 1873 Winchester).
- Revolver- und Gewehrkaliber: Kaliber .40 oder größer, Patronen mit Rand. Beispiele umfassen, sind aber nicht beschränkt, auf: .38-40, .44 Special, .44 Russian, .44 Mag, .44-40, .45 Schofield, .45 Colt oder bei Perkussionswaffen Kaliber .36 oder größer.
- Es kann jede legale SASS-Munition verwenden, solange sie die oben genannten Kaliberbeschränkungen einhält.
- Schrotflinten: SASS-zugelassene Querflinte mit außenliegenden Hähnen, Einzelschussflinten- oder Unterhebelrepetierflinten. Querflinten mit außenliegenden Hähnen dürfen nur manuell funktionierende Hähne haben. Hahn-Attrappen oder Hähne, die innen gespannt werden, sind illegal.

Kostümregeln:

- Es müssen mindestens fünf der unten aufgeführten Utensilien ausgewählt werden, und alle Kleidungsstücke müssen bei allen Schießveranstaltungen und Preisverleihungen angemessen getragen werden:
 - Chaps, Westernsporen mit Sporenriemen, Cuffs, Krawatte oder Halstuch welches locker um den Hals getragen wird oder mit einem Scarf-Slide, Weste, Taschenuhr mit durchgehender Kette, Jacke, Ärmelstrumpfbänder, Messer (Schraubmesser sind NICHT qualifiziert), Botas, Leggings oder Hosenträger.
 - Stroh- oder Palmenhüte sind nicht erlaubt.
- Zusätzlich zu den oben genannten Artikeln können Damen aus den unten aufgeführten Artikeln wählen, um in dieser Kategorie anzutreten: zeitgenössische Uhr, geteilter Reitrock, Tourniere, Korsett, Hut im viktorianischen Stil (Stroh erlaubt), Zeitgenössischer Schmuck, zeitgemäßer Haarschmuck (z. B. Federn), Schal, Retikula (zeitgemäße Handtasche), Schnürschuhe, Mieder, Pumflose, Netzstrümpfe, Federboa oder Cape.
- Buscadero- oder tiefhängende Holster sind nicht erlaubt (d.h. ein Teil des Griffs muss sich über dem Gürtel befinden, an dem das Holster hängt).
- Stiefel sind erforderlich und müssen ein traditionelles Design mit nicht griffigen Sohlen (d.h. KEINE „Stollen“) aufweisen.
- Mokassins sind nicht erlaubt.
- Hüte müssen während des gesamten Matches getragen werden.

Kategorie B-Western/Lady B-Western:

Die B-Western-Kategorie enthält Regeln und Richtlinien für Kostüme/Leder und die Verwendung von Schusswaffen.

Waffen:

- Jeder legale SASS-Mainmatch-Revolver kann verwendet werden.
- Revolver können nach Ermessen des Schützen in jedem legalen SASS-Schießstil geschossen werden.
- Gewehre: Jedes legale SASS-Gewehr von 1880 oder später oder eine Nachbildung davon (z. B. Burgess, Lightning Rifle, 1892, 1894 Winchester oder Marlin).
- Jede legale SASS-Schrotflinte darf verwendet werden.
- Jede legale SASS-Munition darf verwendet werden.

Leder:

- Buscadero oder tiefhängende Holster. Alle Revolver müssen unterhalb der Oberkante des Waffengürtels getragen werden.
- Alle Gürtel- und Holster müssen verziert sein (ausgefallene Nähte, Conchos, Nieten und Stickereien).
- Schulterholster sind nicht erlaubt.

Kostüm:

- Hemden müssen im „B-Western“-Stil mit Druckknöpfen oder einem der folgenden Elemente sein: „Smiley Pockets“, Stickereien, Applikationen, Fransen oder verschiedenfarbige Schulterstücke.
- „Shield-Shirts“ sind erlaubt wenn sie Paspelierungen oder Stickereien haben.
- Hosen müssen Jeans, Ranch-Hosen oder Hosen mit einer Lasche über der Gesäßtasche, Gürtelschlaufen und/oder Paspeln oder Fransen sein.
- Hosen müssen mit einem Gürtel getragen werden.
- Damen können Kleider, Röcke oder geteilte Reitröcke tragen.
- Hosenträger sind nicht erlaubt.
- Hüte müssen getragen werden und dürfen nur Filzhüte sein. Stroh- oder Palmenhüte sind nicht erlaubt.
- Stiefel sind erforderlich und müssen ein traditionelles Design haben und mit ausgefallenen Nähten, mehrfarbigem ausgefallenem Design, Conchas oder Stickereien verziert sein. Sohlen dürfen nicht griffig sein (d. h. KEINE Stollensohlen). Schnürstiefel und Mokassins sind nicht erlaubt.
- Für Männer sind Westernsporen mit Rädchen und Sporenriemen vorgeschrieben.
- Sie müssen mindestens einen oder mehrere der folgenden optionalen Utensilien auswählen: Handschuhe oder Stulpen, Halstuch mit Slides oder um den Hals gebunden oder Bolotie, Mantel, Weste, Chaps oder Cuffs.
- Kostüme, die Hauptrollen in B-Western-Filmen darstellen, sind erlaubt solange das Kostüm komplett mit allen Accessoires ist, die Kostüme müssen dennoch den oben angeführten Anforderungen an Stiefel, Leder, Sporen, Hut und Schusswaffen entsprechen. John Wayne, Spaghetti-Western und Darstellung von Stadtmenschen ist nicht ausreichend (zu wenig bling).
- Von allen Kostümen wird erwartet, dass sie ausgefallen und auffällig sind. Die „B-Western“-Kostümierung muss während des gesamten Match und der Siegerehrung getragen werden, mit Ausnahme von formellen Anlässen am Abend.

SCHWARZPULVER-KATEGORIEN

Von Teilnehmern der Blackpowder-Kategorie wird erwartet dass sie mit rauchverhangenen Zielen zu kämpfen haben. Um dies zu gewährleisten, müssen alle Schrotflinten-, Revolver- und Gewehr Pulverladungen Rauch erzeugen welcher mindestens einer Referenzladung die 15 Grain (1 cm³) Schwarzpulver entspricht (siehe Abschnitt Schwarzpulver – Test für zusätzliche Anforderungen).

Frontier Cartridge Kategorien:

Frontier Cartridge kann nach bestimmten Stilen (z. B. Frontier Cartridge Duelist, Frontier Cartridge Gunfighter), nach Geschlecht (z. B. Lady Frontier Cartridge Duelist usw.) und weiter nach Alter (z. B. Senior Lady Frontier Cartridge Duelist usw.) unterteilt werden. Je nach Bedarf.

Zu den Kategorien gehören:

- Frontier Cartridge
- Frontier Cartridge Duelist.
- Frontier Cartridge Gunfighter.

Frontier Cartridges-Regeln:

- Jeder Main-Match-Revolver mit festem Visier
- Revolver können in der Kategorie Frontier Cartridge zweihändig oder einhändig (Duelist-Stil) geschossen werden, in der Kategorie Frontier Cartridge Duelist jedoch nur einhändig (siehe Beschreibung des Duelist-Style).
- Wenn Frontier Cartridge Gunfighter geschossen wird, darf nur der Gunfighter-Stil oder der Double Duelist-Stil verwendet werden (siehe Beschreibung des Gunfighter-Style).
- Bei allen Ladungen (Gewehr, Revolver und Schrotflinte) muss Schwarzpulver verwendet werden
- In den Main Match Stages muss eine Querflinte, Single-Shot-Flinte oder Unterhebelrepetierflinte verwendet werden.
- Jedes zugelassene SASS-Revolverkaliber-Gewehr ist erlaubt.
- Frontier Cartridge Teilnehmer dürfen in Team und Side Matches alle legalen SASS-Schusswaffen und Treibladungen verwenden.

Frontiersman-Regeln:

- Jeder Mainmatch-Percussion-Revolver mit fester Visierung.
- Revolver müssen im Duelist- oder Double Duelist-Stil geschossen werden. Siehe Beschreibung des Duelist-Style für die erforderliche Schießtechnik.
- Bei allen Ladungen (Gewehr, Revolver und Schrotflinte) muss Schwarzpulver verwendet werden.
- Beim Main Match muss eine Querflinte, Single-Shot Flinte oder Unterhebelrepetierflinte verwendet werden.
- Jedes zugelassene SASS-Revolverkaliber-Gewehr.

Ausnahmen:

- Siehe Abschnitt „Visiere“ in diesem Handbuch bezüglich „Schwalbenschwanzvisiere“.
- Der Uberti-Percussion-Revolver von 1873 ist nicht erlaubt.

KATEGORIE ZUSAMMENSETZUNG

Oberhalb der in diesem Handbuch aufgeführten „Basiskategorien“, dem monatlichen Match-Level des lokalen Clubs und dem jährlichen Match-Level des Clubs, können alle SASS-anerkannten Schießkategorien angeboten werden, indem sie nach allen Faktoren unterteilt werden können, einschließlich Alter, Geschlecht, Schießstil und Treibmittel. Bei der Aufteilung aller Stil-/Kostüm-kategorien ist zuerst das Reglement der Grundkategorie anzuwenden, dann die Altersgrenzen. Eine vollständige Auflistung aller möglichen Kategorienkombinationen ist nicht verfügbar. Die folgenden Aufschlüsselungsbeispiele sollen einen Einblick in die verschiedenen Möglichkeiten geben:

- Gunfighter → Lady Senior Gunfighter → Lady Senior Frontier Cartridge Gunfighter.
- Duelist → Lady Duelist → Lady Senior Duelist → Lady Silver Senior Duelist.

MINDESTEILNEHMERANZAHL FÜR DIE KATEGORIEN

Im Interesse der Sicherstellung und Förderung eines echten Wettbewerbsumfelds auf der Ebene der SASS unterstützten Meisterschaften (Staats-, Regional-, Divisions-, National- und Weltmeisterschaften) können alle möglichen Kategorienschlüsselungen angeboten werden, jedoch können nur Kategorien über den Basiskategorien gewertet werden, wenn sie die von SASS und den Meisterschaftsvereinbarungen vorgeschriebenen Mindestanzahl an Schützen für die Teilnahme erfüllen. Damenkategorien müssen mindestens drei Teilnehmer und offene Kategorien müssen mindestens sieben Teilnehmer haben, um auf der Ebene der SASS-Meisterschaft gewertet zu werden.

Ausnahmen von der Mindestanzahl sind Buckaroo/Buckarette, Junior, Elder Statesman / Grand Dame, Cattle Baron/Cattle Baroness und El Patron/La Patrona.

Wenn eine angebotene Kategorie die Mindestanforderungen nicht erfüllt, werden die Teilnehmer in die nächstniedrigere Kategorie aufgenommen, da die Kategorien in Richtung der Basiskategorien fallen, bis die Mindestanforderungen erfüllt sind.

*Schießkategorien, die bei einem Match angeboten werden liegen letztendlich im Ermessen der Match-Offiziellen, um den Erfolg und die Durchführbarkeit jedes einzelnen Matches sicherzustellen.

ABSCHNITT 3 – TEILNAHMERICHTLINIEN

SPIRIT OF THE GAME

Mit der Weiterentwicklung des Cowboy Action Shooting™ haben unsere Mitglieder eine Haltung gegenüber ihrer Teilnahme entwickelt und angenommen, die wir den „Spirit of the Game“ oder auch „Faire Sportlichkeit“ nennen. Wenn ein Schütze den „Spirit of the Game“ hat, bedeutet dies, dass er vollkommen hinter dem steht, was der Wettbewerb verlangt. Sie suchen nicht nach Möglichkeiten, einen Vorteil aus dem zu ziehen, was als Regel oder Ablauf-Verfahren angegeben ist oder nicht. Einige Leute würden den „Spirit of the Game“ als guten Sportsgeist benennen. Wie auch immer Sie es nennen, wenn Sie es nicht haben, ist Cowboy Action Shooting™ nicht ihr Hobby.

Ein „Spirit of the Game“-Verstoß liegt vor, wenn ein Teilnehmer die Stage-Anweisungen vorsätzlich missachtet, um einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen (z. B. würde das Ausführen eines Fehlers zu einer niedrigeren Punktzahl oder einer schnelleren Zeit führen als das Befolgen der Anweisungen). In einem solchen Fall wird zusätzlich zu allen Strafen für Fehlschüsse (Miss), Ablauffehler (Procedural) und geringfügige Sicherheitsverstöße (Minor Safety) eine 30-Sekunden-Strafe wegen Nichtbeachtung des „Spirit of the Game“ verhängt. Das „Fehler machen“ an sich wird nicht bewertet, nur wenn man sich dadurch auch einen Vorteil verschaffen möchte. Das Schießen von Munition, die den Powerfaktor oder die Mindestgeschwindigkeit nicht erfüllt, ist ebenfalls ein „Spirit of the Game“-Verstoß. Zwei „Spirit of the Game“-Strafen innerhalb eines Matches führen zu einer Match-Disqualifikationsstrafe.

VERHALTEN DER SCHÜTZEN

Sicherheit

Unser Sport hat naturgemäß das Potenzial, gefährlich zu sein, und es kann zu einem schweren Unfall kommen. Von jedem Teilnehmer an einem SASS-Match wird erwartet, dass er ein Sicherheitsbeauftragter ist. Jeder Schütze/in ist für sein eigenes Verhalten voll verantwortlich. Von allen Schützen wird erwartet, dass sie auf unsichere Aktionen anderer achten. Jeder Range Officer oder Schütze kann jeden Teilnehmer mit einer beobachteten, unsicheren Situation konfrontieren. Es wird erwartet, dass die Angelegenheit sofort behoben und nicht wiederholt wird. Jeder Streit bezüglich der Korrektur eines sicherheitsrelevanten Fehlverhaltens führt dazu, dass dieser Schütze vom Match ausgeschlossen wird. Alle Sicherheitsregeln finden Sie im Abschnitt Sicherheitsregeln in diesem Handbuch.

Die Schützen müssen außerdem:

- Behandeln und respektieren Sie jede Schusswaffe, als wäre sie geladen.
- Der sichere Umgang mit Schusswaffen liegt in der Verantwortung des Schützen. Im Abschnitt Sicherheit finden Sie alle Sicherheitsregeln für den Umgang mit Schusswaffen.
- Alle Schützen müssen umfassende Vertrautheit und Kenntnisse mit den verwendeten Schusswaffen nachweisen. Von den Schützen wird erwartet, dass sie jederzeit im Rahmen ihrer Fähigkeiten auftreten.
- SASS-Matches sind nicht die richtigen Veranstaltungen um den grundlegenden Umgang mit Schusswaffen zu erlernen.
- Gehen mit scharfer Patrone unter dem Hammer einer Schusswaffe ist nicht erlaubt. Das Gehen wird durch die Basketballregel „Traveling“ definiert. Immer wenn ein Schütze eine scharfe Patrone unter dem gespannten Hahn einer Schusswaffe in der Hand hat, muss mindestens ein Fuß auf dem Boden bleiben. Der erste Verstoß führt zu einer SDQ. Der zweite Verstoß führt zu einer MDQ.

Hinweis:

Das Bewegen der Füße, um das Gleichgewicht zu halten oder die Schießhaltung anzupassen, ist erlaubt, solange der Schütze nicht tatsächlich die Position ändert.

- Verlassen des Ladebereichs mit einem gespannten/geladenen Gewehr: In solchen Fällen wird der Schütze angewiesen, das Gewehr sicher „Down Ranch“ (Kugelfang) zu richten und den Hammer voll zu spannen (wenn er sich in der Sicherheitsrast befindet), um dann den Abzug zu betätigen. Wenn kein Schuss abgefeuert wird, wird der Schütze angewiesen das Ablegen der Schusswaffen fortzuführen, um die Stage zu starten (keine Strafe). Wenn eine Patrone abgefeuert wird, wird der Schütze mit einem SDQ bewertet und angewiesen zum Entladetisch zu gehen.

- „Schießen in der Bewegung“ oder „Schrittschießen“ ist ausdrücklich verboten. Siehe Regeln für den sicheren Zustand von Schusswaffen für die Bewegung.
- Alkoholische Getränke sind im Schießstandbereich für alle Schützen, Gäste, Standaufsichten und andere, bis das Schießen für den Tag beendet ist, verboten. Kein Schütze darf alkoholische Getränke konsumieren bis er oder sie alle Schieß-Bewerbe des Tages beendet und seine Schusswaffen sicher verstaut hat.
- Kein Schütze darf irgendeine Substanz einnehmen, die seine Aufnahme-Fähigkeit beeinträchtigt. Auf maximalen Bewusstseinszustand und auf völlig sichere Handlungsweise muss geachtet werden. Sowohl verschreibungspflichtige als auch nicht verschreibungspflichtige Arzneimittel, die Schläfrigkeit oder andere körperliche oder geistige Beeinträchtigungen verursachen können, müssen vermieden werden.

Persönlich

Zusätzlich zu den oben genannten Sicherheitsregeln wird von den Teilnehmern erwartet, dass sie diese Verhaltensregeln befolgen:

- Der Schütze muss allen Stage-Befehlen des Chief Range Officer/Timer Operator Folge leisten.
- Sobald ein Schütze die Stage begonnen hat (wenn das erste Projektil tatsächlich den Lauf verlässt), muss der Schütze auf der Stage bleiben bis diese beendet ist und der Schütze vom TO aufgefordert wird zum Entladebereich zu gehen um alle Schusswaffen zu entladen.
- Jeder Schütze, Gast oder Match-Offizielle, der Schimpfworte verwendet, sich respektlos, beleidigend, unhöflich oder in irgendeiner Weise aggressiv oder bedrohlich verhält, wird von der Veranstaltung disqualifiziert und kann nach Ermessen des Match-Directors zum Verlassen der Range aufgefordert werden.
- Zwischenmenschliche Streitereien werden nicht toleriert.
- Guter Sportsgeist definiert am besten „The Spirit of the Game“. Sei ein guter „Sportsman“ und habe Spaß.

„Failure to Engage“ = Vorteilsnahme / Unterlassen von Abläufen

Ein „Failure to Engage“ tritt auf, wenn ein Teilnehmer vorsätzlich die Stage-Anweisungen missachtet um einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen, und NICHT weil ein Teilnehmer „einen Fehler gemacht hat“.

Ein „Failure to Engage“ gilt nur für Nicht-Schieß-Prozeduren, wie z. B. die Weigerung eines Lasso Wurfs, um ein Rind einzufangen, eine Dynamit Stange zu werfen oder einem ähnlichen Versuch, der zur Komplettierung irgendeiner Nicht-Schieß-Prozedur, welche in der Stage-Beschreibung vorgeschrieben ist, dient.

In einem solchen Fall wird eine 30-Sekunden-Strafe für „Failure to Engage“ zusätzlich zu allen Strafen für Fehlschüsse (Miss), Ablauffehler (Procedurals) oder geringfügige Sicherheitsverstöße (Minor Safety) verhängt.

ABSCHNITT 4 – RANGE BETRIEB & SICHERHEITSREGELN

„Konventionen“ beziehen sich auf Standardverhalten / Regeln, die jeder Schütze jederzeit kennen und befolgen sollte.

ALLE SASS-Sicherheits-Konventionen sind **nicht** verhandelbar und dürfen **niemals** durch Matchdesign oder Stage-Beschreibungen außer Kraft gesetzt werden.

Stage-Konventionen sind Standartregeln, sofern nichts anders durch das Stage-Design/-beschreibung vorgegeben wird. (z. B. müssen Knockdown-Ziele fallen, um gezählt zu werden).

STAGE- GRUNDREGELN

Die folgenden Stage-Konventionen (Stage-Grundregeln) sollten in Allen SASS-Matches befolgt werden sofern in den Stage-Beschreibungen nichts anderes angegeben wird.

- Alle Schrotflinten-Knockdown-Ziele können so lange beschossen werden, bis sie gefallen sind.
- Alle Knockdown-Ziele (Schrotflinte, Gewehr oder Revolver) müssen fallen, um gezählt zu werden.
 - Jedes Knockdown-Ziel, das noch steht, nachdem der Schütze die nächste Sequenz der Stage geschossen hat, wird als Miss gewertet.
 - AUSNAHME: Für Buckaroo/Buckarett-Schützen müssen Knockdown-Ziele nicht fallen, um zu zählen.
- Wenn keine Startposition angegeben ist, muss der Schütze aufrecht stehen (Cowboy relaxt), die Revolver im Holster, die Hände an den Seiten und es darf keine Schusswaffe berührt werden (SASS-Standard).
- Cowboy Port-Arms ist definiert als aufrecht stehend mit dem Schaft der Langwaffe auf oder unter der Taille des Schützen, die Mündung auf oder über der Schulter und die Langwaffe mit beiden Händen gehalten.
- Für den Fall dass ein Ziel versagt oder herunterfällt, sollte der Schütze „in die Richtung schießen, wo das Ziel war“. Aus Sicherheitsgründen sollte NIEMALS ein Ziel am Boden beschossen werden.
- Im Falle eines vermuteten Munitionsversagens wird der CRO/TO den Schützen anweisen, die Schusswaffe sicher abzulegen und mit der nächsten Schusswaffe fortzufahren. Wenn später festgestellt wird, dass der Lauf frei ist, erhält der Schütze einen Reshoot.

SCHUSSWAFFEN-GRUNDREGELN

Sicherheits- und Handhabungsbedingungen – Revolver

- Sechsschüssige Revolver dürfen am Ladetisch mit maximal fünf Patronen geladen werden, wobei der Hahn abgesenkt und auf dem leeren Patronenlager aufliegt.
- Fünfschüssige Revolver dürfen mit fünf Patronen geladen werden, aber der Hahn muss auf einer Dummy-Kammer oder einem Sicherheitsschlitz/Stift in der Trommel ruhen, um zu verhindern, dass der Hahn auf einer scharfen Patrone/Zündhütchen liegt.
- Wenn ein bestimmter Ablauf ein Nachladen mit einer Patrone erfordert, kann die sechste Kammer der Percussion-Revolver beim Ladetisch geladen und dann „unter Zeit“ entweder vor dem Abfeuern des ersten Schusses oder nach dem Abfeuern des letzten Schusses „bezündert“ werden. Ein vollständiges Nachladen für Percussion-Revolver-Schützen wird durchgeführt, indem ein geladener Revolver ohne Zündhütchen down range abgelegt wird oder eine geladene Trommel ohne Zünder gewechselt und „unter Zeit“ mit Zündhütchen versehen wird.
- Perkussionsrevolver dürfen nur am Ladetisch oder auf der Stage bezündert werden. Das Zündhütchen darf niemals mit dem Hahn des Perkussionsrevolvers „aufgedrückt“ werden. Der Chief Range Officer/Timer Operator (CRO/TO) muss verlangen, dass jegliche Fehlzündungen an der Feuerlinie beseitigt werden, indem entweder diese Kammer neu bezündert und abgeschossen wird oder indem die Fehlzündungskammer geöffnet wird.
- Ein gespannter Revolver darf niemals die Hand eines Schützen verlassen, auch nicht von einer Hand zur anderen. Dies gilt nicht beim Laden oder Nachladen an der Feuerlinie.

- Cowboy Action Shooting ist KEIN Schnellzieh-Wettbewerb.
- Jegliche unsichere Handhabung während des Ziehens aus dem Holster oder jegliches „Fanning“ zum Schießen eines Revolvers ist strengstens untersagt.
- Slip-Hammering ist nicht dasselbe wie Fanning und legal.
- Revolver werden entsprechend der Schützenkategorie gezogen und verwendet.
- Nur die Kategorien Gunfighter und B-Western erlauben zwei geladene Revolver gleichzeitig „in der Hand“. Dies kann in Bezug auf alle anderen Kategorien korrigiert werden bevor er gespannt wird. (Keine Strafe)
- Revolver werden am Ende des Schießens wieder ins Leder geholstert (in einem sicheren Zustand geholstert), es sei denn, die Stage-Beschreibung weist ausdrücklich etwas anderes an (z. B. „Bewegen Sie sich zur nächsten Position und legen Sie die Waffe auf den Tisch oder die Ablage“). Eine Schussfolge ist definiert als Schüsse von einem Schusswaffentyp, bevor der nächste Schusswaffentyp eingesetzt wird.
- Keine Schusswaffe darf auf der Feuerlinie entspannt werden, um eine Strafe zu vermeiden, wenn sie zur falschen Zeit an der falschen Position oder am falschen Ort gespannt wird und eine Patrone unter dem gespannten Hahn ist. Sobald ein Revolver gespannt ist, muss die Patrone abgefeuert (Schuss) werden. Wenn jedoch keine Patrone unter dem gespannten Hahn ist, kann unter der Anleitung und Aufsicht des CRO/TO der Revolver entspannt werden. Dies erfordert eine positive Bestätigung durch den TO, damit der Schütze dies tun darf. (Siehe auch „Vermeidung der doppelten Gefahr“ in Sicherheits- und Handhabungskonventionen – Alle Schusswaffen)
- Beim Herausziehen eines Revolvers aus dem Holster darf der Revolver nicht gespannt werden, bevor er in sicherer Richtung downrange gerichtet ist (*Anm: Richtung Ziele*; ab einem Winkel von 45° von unten).

Nicht abgefeuerte Patronen in einem Revolver zu lassen sind ein Miss (für jede Scharfe Patrone). Wenn jedoch eine scharfe Patrone unter dem Hahn ist, wird eine SDQ verhängt.

Sicherheitsbedingungen während einer STAGE – Revolver

Revolver gelten NUR unter den folgenden Bedingungen als SICHER während einer Bewegung (in der Hand, beim Holstern oder beim Bewegen durch eine Stage) und um SICHER die Hand des Schützen zu verlassen (Ablegen):

- Vollständig auf eine leere Kammer abgeschlagen.
- Hahn voll auf einer leeren Hülse. Ein Revolver darf grundsätzlich nicht in diesem Zustand abgelegt werden, kann jedoch in diesem Zustand abgelegt werden. (Wenn die Stage-Beschreibung dies erfordert)
- Anmerkung zum Schießstil von GUNFIGHTER:
- Beim Schießen im Gunfighter-Stil darf ein Gunfighter keine Revolver mit der Absicht holstern, eine andere Sequenz zu starten. (Siehe Gunfighter-Regeln).

Sicherheits- und Handhabungsbedingungen – Gewehre

- Gewehre dürfen mit geladenem Magazin, geschlossenem Verschluss, Hahn vollständig auf dem leeren Patronenlager (NICHT in der Sicherungsrast) und mit der Mündung in eine sichere Richtung (Einhaltung der 170°-Regel) abgelegt werden.
- Langwaffen werden niemals mit der Mündung am Boden abgestellt.
- Gewehre werden in eine sichere Richtung zeigenden repetiert und entleert. Wenn sich der Verschluss eines Gewehrs nach der Schusssequenz schließt, zeigt der Schütze am Ende der Stage dem CRO/TO, dass diese Waffe leer ist. Keine andere Person als der Schütze selbst darf die Langwaffe berühren bevor der Verschluss geöffnet und als sicher gezeigt wurde.
- Wenn das Gewehr die letzte verwendete Schusswaffe ist (NICHT empfohlen), muss es entladen sein, bevor es die Hände des Schützen am Entladetisch verlässt. (Dies gilt nicht für Schusswaffen, die außerhalb der Reihenfolge geschossen, gesichert und dann für die weitere Verwendung neu abgelegt werden.)
- Sobald ein Gewehr gespannt ist, muss entweder die Patrone unter dem Hahn verbraucht (Schuss) oder der Verschluss geöffnet werden, damit das Gewehr wieder in einen sicheren Zustand gebracht werden kann.
- Nicht abgefeuerte, ausgeworfene Gewehrpatronen können „unter Zeit“ nachgeladen werden.

Sicherheitsbedingungen während einer Stage – Gewehre

Ein Gewehr gilt nur dann als SICHER nach dem Ablegen wenn (einige Bedingungen können korrigiert werden, bevor die nächste Waffe abgefeuert wird):

- es leer ist.
- der Hahn voll auf der leeren Kammer oder einer leeren Hülse, mit geschlossenem Verschluss liegt (für weiteren Gebrauch wieder aufnehmen).

Ein Gewehr gilt nur dann als SICHER während einer Bewegung, wenn (in der Hand des Schützen, während er sich durch eine Stage bewegt):

- Hahn voll auf leerer Kammer oder leerer Hülse, Unterhebel geschlossen.
- Unterhebel offen, Patrone auf dem Zubringer oder im Patronenlager.

Sicherheits- und Handhabungsbedingungen – Schrotflinten

- Schrotflinten werden immer offen und leer abgelegt und „unter Zeit“ geladen, es sei denn die Stage beginnt mit der Schrotflinte in den Händen des Schützen.
- Bei Schrotflinten mit außen liegenden Hähnen (Hahnflinten) können diese zu Beginn einer Stage gespannt werden, egal ob abgelegt oder in den Händen des Schützen.
- Schrotflintenziele dürfen bis zum Fallen immer wieder beschossen werden, sofern in der Stage-Beschreibung nichts anderes angegeben wird.
- Schrotpatronen dürfen ohne Strafe entfernt werden, um die Schusswaffe wieder in einen sicheren Zustand zu versetzen.
- Schrotflinten werden mit in eine sichere Richtung weisenden Läufen entladen. Am Ende der Sequenz zeigt der Schütze dem CRO/TO das die Flinte leer ist. Keine andere Person als der Schütze darf die Waffe berühren, bevor der Verschluss geöffnet und als leer gezeigt wird.

Sicherheitsbedingungen während einer Stage – Schrotflinten

Eine Schrotflinte gilt nur dann als SICHER nach dem Ablegen, wenn:

(einige Bedingungen können korrigiert werden, bevor die nächste Schusswaffe abgefeuert wird):

- Sie leer ist.

Eine Schrotflinte gilt nur dann als SICHER während einer Bewegung wenn: (in der Hand des Schützen, während er sich durch eine Stage bewegt):

- Verschluss offen, Patrone im Patronenlager oder auf Zubringer.
- Hähne voll auf leere Kammer(n) oder leeren Hülse(n), Verschluss geschlossen.

Sicherheits- und Handhabungsbedingungen – Alle Schusswaffen

- Bei allen abgelegten Schusswaffen müssen die Läufe in eine sichere Richtung zeigen.
- Alle Langwaffen, die zu Beginn der Stage auf einer horizontalen Fläche abgelegt werden, müssen flach liegend abgelegt werden, wobei sich mindestens die Rückseite des Abzugsbügels auf der Ablagefläche befinden muss.
- Alle Handfeuerwaffen, die zu Beginn auf einer horizontalen, ebenen Fläche abgelegt werden, muss die gesamte Handfeuerwaffe auf der Ablagefläche aufliegen.
- Alle Schusswaffen bleiben ungeladen, es sei denn, sie stehen unter direkter Beobachtung einer bestimmten Person an der Feuerlinie oder in den ausgewiesenen Lade- und Entladebereichen.
- Die Mündungen aller Langwaffen müssen jederzeit in einer sicheren Richtung gehalten werden (im Allgemeinen „nach oben“ oder down range gerichtet).
- Solange der Schütze Kontakt mit der Schusswaffe hat, gilt diese als unter seiner Kontrolle.
- Stolpert und stürzt ein Schütze während des Schießens, vorausgesetzt es wurde keine Sicherheitsregeln verletzt, darf sich der Schütze neu formieren und den Ablauf fortsetzen.
- Jede ungeladene Schusswaffe, die während einer Stage fallen gelassen wird, führt zu einer Stage-Disqualifikations-Strafe. Dies gilt nicht für geholsterte Revolver, die im Falle eines Versagens der Ausrüstung (z. B. gebrochene Gürtelschnalle am Rig) „im Holster“ bleiben und der Waffen- oder Munitionsgürtel herunterfällt. Der Schütze kann einen heruntergefallenen Waffen-/Munitionsgürtel sicher aufheben und die Stage ohne Strafe beenden oder mit dem aufheben warten bis er die Stage beendet hat.

- Jede fallen gelassene geladene Schusswaffe führt zu einer Match-Disqualifikations-Strafe.
 - Einem Schützen sollte nicht erlaubt werden, eine heruntergefallene Schusswaffe aufzuheben. Der CRO/TO sollte die Schusswaffe aufheben, untersuchen, reinigen (falls erforderlich), dem Schützen zurückgeben und die entsprechende Strafe verhängen.
 - Dies gilt nicht für geholsterte Revolver, die im Falle eines Ausrüstungsfehlers (z. B. gebrochene Gürtelschnalle) zu Boden fallen und im Holster verbleiben. Der Schütze kann einen heruntergefallenen Waffen-/Munitionsgürtel sicher aufheben und die Stage ohne Strafe beenden oder mit dem aufheben warten bis er die Stage beendet hat.
- Wird eine Waffe außerhalb der vorgesehenen Reihenfolge oder von der falschen Position/vom falschen Ort abgefeuert, wird der Schütze mit einer einzelnen Ablaufstrafe belegt. In dieser Situation, wenn der Schütze absichtlich oder aus Versehen ein vorgesehenes Ziel aus einem gefährlichen Winkel beschießen müsste um ein Miss zu vermeiden darf er eine Patrone nachladen um eine Strafe für das Verfehlen eines Ziels zu umgehen (die gefürchtete „Doppelstrafe“ aus einem Ablauffehler und einem Miss). Dies bedeutet aber nicht, dass der Schütze jedes Mal, wenn er ein Ziel verfehlt, das Gewehr oder die Revolver nachladen darf.
- Nicht abgefeuerte oder ausgeworfene Gewehr-Patronen dürfen ersetzt werden.
- Wenn bei einem Teilnehmer eine Fehlfunktion der Schusswaffe vorliegt, die während des Schießens nicht behoben werden kann, darf der Schütze die Feuerlinie nicht verlassen bis die Schusswaffe geleert und vom TO als sicher eingestuft wurde. Dem Schützen wird eine MDQ auferlegt, wenn er die Feuerlinie mit der nicht funktionierenden Schusswaffe verlässt, es sei denn, er steht unter direkter Aufsicht eines Match-Offiziellen.
- Langwaffen werden immer entleert und mit nach downrange (sichere Richtung) gerichteten Läufen abgelegt. Dieser Zustand kann „unter Zeit“ korrigiert werden, bevor die nächste Waffe abgefeuert wird. Wenn die Langwaffe nicht leer abgelegt wird bevor die nächste Schusswaffe abgefeuert wird darf nur der Schütze die Schusswaffe am Ende der Stage unter Aufsicht des CRO/TO öffnen, um sie zu entleeren. Sollte eine leere Hülse ausgeworfen werden, auf dem Zubringer oder Patronenlager gefunden werden, oder eine scharfe Patrone auf dem Zubringer eines offenen Verschlusses sein, wird dieses Vergehen mit einer geringfügigen Sicherheitsverletzung (MSV) bewertet. Wenn der Verschluss jedoch geöffnet wird und eine scharfe/nicht abgefeuerte Patrone ausgeworfen wird, wird eine Stage Disqualification (SDQ) für eine Langwaffe mit einer „scharfen Patrone unter einem gespannten Hahn, die die Hände des Schützen verlassen hat“ bewertet. In diesem Fall gibt es keine Möglichkeit, diesen Zustand vor dem Abfeuern der nächsten Schusswaffe zu korrigieren, da die Strafe wirksam wird, sobald die Waffe die Hände des Schützen verlässt.
 - Wenn die Langwaffe die letzte verwendete Schusswaffe ist, muss sie entladen werden, bevor sie die Hand/Hände des Schützen am Entladebereich verlässt.
 - Dies gilt nicht für Schusswaffen, die zwischendurch SICHER abgelegt werden müssen, um dann mit einer anderen Waffe zu schießen.

SICHERHEIT

Die glorreichen Sieben

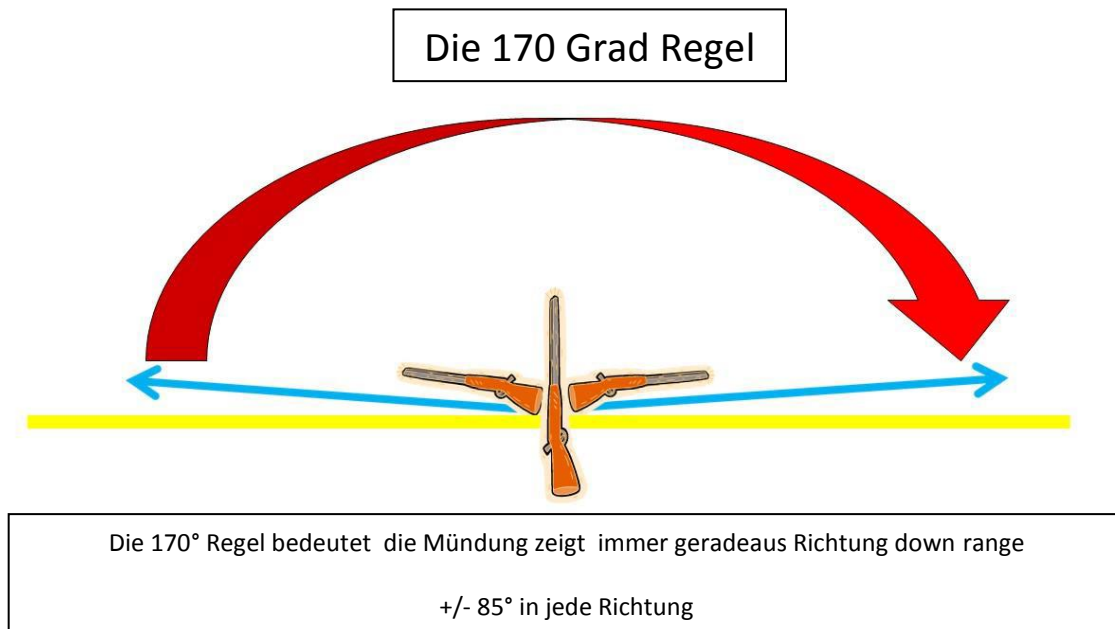
1. Behandeln Sie jede Schusswaffe immer so als ob sie geladen wäre.
2. Lassen Sie niemals zu, dass die Mündung einer Schusswaffe die 170°-Regel verletzt.
3. Seien Sie sich Ihres Ziels und dessen was darüber hinausgeht, sicher.
4. Lassen Sie Ihren Finger weg vom Abzug bis Sie schussbereit sind.
5. Schusswaffen bleiben außerhalb des Stageablaufs ungeladen – dieser ist vom Ladebereich bis zum Entladebereich.
6. Behandeln Sie alle Schusswaffen mit Respekt.
7. Sprechen Sie miteinander.

Die 170°-Regel

Die 170°-Regel bedeutet, dass die Mündung einer Schusswaffe immer gerade downrange (*Anm.: Kugelfang*) gerichtet sein muss ($\pm 85^\circ$ in jede Richtung). Mündungsrichtung und Mündungskontrolle sind wichtig zwischen, vor, während und nach dem Schießen einer Stage. Die 170°-Regel ist das Rückgrat jeder sicheren Handhabung der Schusswaffen und gilt immer.

- Eine Mündung darf zu keinem Zeitpunkt andere Teilnehmer überstreichen („sweeping“)
- Langwaffen müssen geöffnet sein, Patronenlager und Magazine leer, die Mündungen müssen in eine sichere Richtung zeigen, wenn sie bei einem Match transportiert werden.
- Ein geholsterter Revolver (geladen oder leer) mit vollständig nach unten gerichtetem Hahn auf einer leeren Kammer oder leeren Hülse gilt als sicher und darf nicht als Überstreichen ausgelegt werden, während er SICHER im Holster ist.
- Die Nichteinhaltung einer sicheren Mündungsrichtung ist ein Grund für eine Stage-Disqualifikations-Strafe und bei wiederholten Verstößen eine Match-Disqualifikations-Strafe.

HINWEIS: Eine Ausnahme von dieser Regel besteht, wenn der Schütze die Revolver aus zugelassenen, legalen Holstern zieht oder zu holstern. Eine weitere Ausnahme besteht beim Aufnehmen und Abstellen von vertikal angeordneten doppelläufigen Schrotflinten.



Sicherheitsbeauftragte/Chief Range Officers – CRO (Timer Operator – TO)

Die Rolle des Chief Range Officer/Timer Operator (CRO/TO) besteht darin, den Schützen sicher durch die Stage zu führen. Es wird erwartet, dass der Schütze bei **Bedarf** unterstützt (*coaching*) und von unsicheren Handlungen abgehalten wird. Ablaufstrafen- und Sicherheitsstrafen sollen wann immer möglich vermieden/minimiert werden. Korrektes Coaching oder gar kein Coaching wird NICHT als RO-Einmischung betrachtet und ist niemals ein Grund für ein Reshoot.

Das Versäumnis, Schusswaffen oder Munition an der/den festgelegten Position(en)/Ort(en) zu platzieren ist die Schuld des Schützen und wird als Ablauffehler gewertet; außer es ist dem Schützen möglich die Situation ohne fremde Hilfe zu korrigieren, bevor er die Stage unter Zeit beendet hat. Die Strafe für die Verwendung von „illegal erworbener“ Munition (d. h. vom Schützen auf NICHT genehmigte Weise zur Feuerlinie mitgebrachter/abgelegter Munition) ist ein ABLAUFFEHLER. Alle mit dieser Munition getroffenen Ziele werden als MISS gewertet. An der Stage-Rohzeit werden KEINE Anpassungen vorgenommen.

Es wird erwartet dass der Chief Range Officer die verantwortliche Anlaufstelle für die Lösung aller sicherheitsrelevanten Angelegenheiten ist, die in den Bereichen des Beladens, Entladens und der Feuerlinie auftreten. Da jedoch alle Schützen als Sicherheitsbeauftragte gelten sollte jeder Schütze der einen Sicherheitsverstoß beobachtet, der nicht vom CRO gesehen wurde, ihn auf diesen Verstoß aufmerksam machen, woraufhin die Angelegenheit vom CRO geklärt wird.

Ranch-Kommandos

Standard Range Commands sind die effizienteste Art, eine Posse zu führen, und werden in fast allen etablierten Schießsportarten verwendet. Aus Sicherheitsgründen müssen alle Schützen alle Range Commands des CRO/TO befolgen. Planen Sie noch heute Ihren SASS RO 1-Kurs, um ein besseres Verständnis der Range Commands zu erhalten.

WICHTIGE ALLGEMEINE RANCH-KOMMANDOS

- „**Feuer einstellen**“ = „**Cease Fire**“ oder „**STOPP**“ – Das Kommando das vom CRO/TO, einem Spotter, oder eines Range Officers/Match Offiziellen kann zu jedem Zeitpunkt gerufen werden wenn sich ein unsicherer Zustand entwickelt. Der Schütze muss sofort mit dem Schießen aufhören und darf sich nicht mehr bewegen. Die vorsätzliche Nichteinhaltung eines Feuer einstellen- oder Stoppbefehls der vom CRO/TO erteilt wurde oder von einem der unter dessen Kontrolle steht, führt zu einer Match-Disqualifikations-Strafe (MDQ).
- „**Laufrichtung**“ = „**Muzzle**“ – Dieser Befehl warnt den Schützen schnell und effizient, dass sich seine Mündung dem 170°-Winkel nähert und in eine sichere Richtung gerichtet werden muss (Downrange).
- „**Sicherheit**“ = „**Down Range**“ – Dieser Befehl wird gegeben, wenn jemand aus irgendeinem Grund nach vorne geht, um Ziele zurückzusetzen oder zu reparieren. Wenn ein „Down Range“-Befehl angesagt wird, müssen alle Teilnehmer sowohl im Lade- als auch im Entladebereich mit dem Laden/Entladen einer Schusswaffe aufhören. Es ist üblich, die Hände in die Luft zu heben, um visuell zu bestätigen, dass an keiner Schusswaffe hantiert wird.

SASS Range Sicherheitskurse – RO-I & RO-II

Für ein besseres Verständnis und einem Vortrag aller SASS-Praktiken, einschließlich Range-Abläufe, Match-Rollen, Regeln, Verfahren und Strafen, SASS ermutigt ALLE Schützen, den SASS RO-I-Kurs zu Beginn ihrer Cowboy-Action-Shooting-Karriere zu absolvieren oder zumindest daran teilzunehmen. Darüber hinaus lernen Sie die Grundlagen für alle Positionen, die eine entscheidende Funktion bei der fairen, effizienten und SICHEREN Durchführung eines Matches erfüllen. SASS RO-Kurse werden von SASS-zertifizierten Ausbildern abgehalten und können über Ihren/Ihre örtlichen Club(s) gebucht werden. Die Kontaktdaten hierzu finden sie auf der Homepage: sassnet.com

MATCH PROCEDURES & STANDARDS

Range-Abläufe

Cowboy Action Shooting™ soll kein Präzisionsschießwettbewerb sein. Kleine Ziele und große Entfernungen nehmen die „Action“ aus dem Spiel und machen es für neue Schützen „langweiliger“.

Sowohl erfahrene als auch unerfahrene Schützen wollen ihre Scheiben treffen. Einige Leute treffen (oder verfehlen) einfach etwas schneller als andere. Zu viele Fehlschüsse oder die Einschätzung, dass die Ziele zu schwer zu treffen sind, halten Leute davon ab weiterzumachen, insbesondere weniger geübte Schützen.

Fragen Sie einen erfahrenen Cowboy-Action-Shooter und Er oder Sie wird Ihnen sagen, dass kein Ziel zu groß oder zu nah ist, um es zu verfehlen!

Während ein detaillierterer Leitfaden zum Design und zur Verwaltung von Matches im offiziellen SASS Match Directors Guide verfügbar ist, gibt es keine absoluten Regeln, wenn es um die Platzierung von Zielen geht.

- Stahl- (und Papier-) Ziele von großzügiger Größe sind üblich.
- Reaktive Ziele wie Pendelziele und Fall-Platten werden verwendet, wenn dies praktikabel ist, um das Feedback des Schützen und die Attraktivität für die Zuschauer zu verbessern.
- Ziele werden auf nahe bis mittlere Reichweite gesetzt. Obwohl es keine absoluten Regeln gibt, sind die folgenden Entfernungsempfehlungen für die jeweilige Schusswaffen, sofern eine Zielgröße von ungefähr 16"x 16" (ca.40 x 40 cm) verwendet wird:
 - o Revolverziele: 7 bis 10 yard = rd. 6,5 m bis 9,1 m
 - o Schrotflintenziele: 7 bis 14 yard = rd. 6,5 m bis 12,8 m
 - o Gewehrziele: 13 bis 50 yard = rd. 12 m bis 46 m
 - o Derringer/Pocket Pistol: ca. 3 yard = rd. 2,75 m-- nur auf **Papier, Pappe oder Luftballons**. Diese Entfernung ist zu nahe um sicher auf Stahlziele zu schießen.

Während sich der Sport des Cowboy Action Shooting™ weiterentwickelt, Match Directors auf der ganzen Welt machen und passen Schießszenarien und Zielentfernungen an, um ihren Schützen den Spaß am Match zu erhöhen.

Daher verwenden die meisten Vereine viel kürzere Zieldistanzen als im obigen Beispiel, was den „Spaßfaktor“ für ihre Schützen natürlich erhöht.

Wenn kürzere als die empfohlenen Zielentfernungen verwendet werden, müssen die Zielflächen in einem geeigneten Winkel nach hinten und zum Boden ausgerichtet sein, um den größten Teil des „Rückspritzens“ aufgrund der Nähe der Ziele zu eliminieren. Der Zustand der Stahl-/Scheibenauf-lagen muss ebenfalls berücksichtigt werden, da die Scheibenauf-lagen keine Vertiefungen oder Beschädigungen aufweisen und flach (nicht konvex oder konkav) sein sollten.

Reaktive Ziele sollten so weit wie möglich so eingestellt werden, dass sie fallen, wenn sie direkt mit nicht mehr als einer standardmäßigen .38 Special Factory Load getroffen werden.

Kein Alibi/Reshoots/Neustarts

SASS-Matches oberhalb der Vereinsebene sind „No Alibi“-Matches. Sobald die erste Patrone abgefeuert ist, ist der Schütze verpflichtet, die Stage nach besten Kräften zu beenden.

- Reshoots (*Anm: Wiederholung*) werden nicht für Fehlfunktionen von Munition oder Schusswaffen vergeben. Kommt es jedoch zu einem Standversagen (Ausfall von Requisiten, Ausfall des Timers oder falsches Eingreifen des Range Officers) außerhalb der Kontrolle des Teilnehmers, kann ein Reshoot gewährt werden.
- Bei einer Wiederholung beginnt der Teilnehmer die Stage von vorn und nimmt nur die aufgelaufenen Sicherheitsstrafen (safety penalties) mit.
- Der Match Director alleine hat die Befugnis, eine „RO-ausgesprochene“ MSV-Strafe für einen Reshoot aufzuheben.
- Restarts (*Anm: Neustart*) sind erlaubt, damit ein Schütze einen „sauberen“ Start hinbekommt, bevor die erste Patrone abgefeuert wird. Mehrere Neustarts durch denselben Schützen, die nach Einschätzung des CRO/TO als „Ausnutzen“ angesehen werden, können nicht genehmigt werden, da sie nicht dem „Spirit of the Game“ entsprechen.

Match-Rollen & Match-Begriffe

Dieser Abschnitt ist eine sehr grundlegende, zusammengefasste Auflistung und Beschreibung der Matchrollen, Matchoffiziellen und Begriffe. Für ein tieferes Verständnis aller Matchrollen und der entscheidenden Funktion, die sie bei jedem Match erfüllen, besuchen Sie bitte einen SASS RO 1-Kurs.

- **Posse** – Eine Gruppe von Schützen, die im Laufe eines Matches gemeinsam alle Stages absolvieren.
- **Match Director** – ist für das gesamte Match verantwortlich und muss sicherstellen, dass in allen Wettkampfbereichen qualifizierte Offizielle vorhanden sind. Der Match Director ist in der Regel der Stage-Autor/Designer des Matches und hat die Befugnis, eine „RO-Ausgesprochene“ MSV-Strafe bei einem Reshoot aufzuheben
- **Range Master** – ist verantwortlich und überwacht alle Stages und stellt sicher, dass qualifizierte Offizielle auf allen Stages vorhanden sind. Er oder Sie überprüft alle Stages und stellt sicher, dass sie so konzipiert und gebaut sind, dass sie sowohl für Wettkämpfer als auch für Offizielle sicher funktionieren.
- **Match RO** – fungiert als Vermittler zwischen Posse Marshals und dem Range Master bei der Lösung von Problemen bezüglich der Anwendung von Regeln/Strafen.
- **Posse Marshal / Deputy Posse Marshal** – ist für eine Posse verantwortlich und muss sicherstellen, dass alle Positionen besetzt sind, um die Posse sicher und effizient durch jede Stage zu führen und um sicherzustellen, dass alle Regeln und Vorschriften eingehalten werden.
- **Chief Range Officer/Timer Operator (CRO/TO)** – ist verantwortlich für die sichere Durchführung der Stage an der Feuerlinie. So lange er/sie den Timer bedient, ist es das primäre Ziel, den Schützen sicher durch die Stage zu geleiten.
- **Spotter/Counter** – sind dafür verantwortlich, Schüsse und Fehlschüsse zu zählen und zu überprüfen, ob Ziele in der richtigen Reihenfolge für die erforderliche Anzahl von Schüssen beschossen wurden. Mindestens DREI Spotter sind erforderlich – durch die 2/3 Mehrheit lösen sich alle Gleichstände in Bezug auf Fehlschüsse auf.
- **Scorekeeper** – zeichnet die Zeiten und Strafen für jeden Teilnehmer korrekt und gut leserlich auf den bereitgestellten Scoring-Blättern für jede Stage auf und lässt diese vom Schützen bestätigen.
- **Loading Table Officer (Lade-RO)** – ist am Ladetisch verantwortlich für den Ladevorgang und macht eine Sichtprüfung um sicherzustellen, dass alle Schusswaffen mit der korrekten Anzahl von Patronen geladen sind, dass sich keine Patrone unter dem Schlagbolzen einer Schusswaffe befindet und dass die Hähne aller geladenen Schusswaffen vollständig auf einer leeren Kammer liegen.
- **Unloading Table Officer (Entlade-RO)** – ist verantwortlich für den Entladevorgang und macht eine Sichtprüfung, um sicherzustellen, dass alle Schusswaffen nach Abschluss der Schießphase entladen (clear) sind.

Strafen Übersicht

Es gibt fünf Arten von Strafen in SASS-Matches: 5-Sekunden-Strafen, 10-Sekunden-Strafen, Stage-Disqualifikations-Strafen, Match-Disqualifikations-Strafen und Failure to Engage/Spirit-of-the-Game-Strafen. Für einen genaueren Einblick aller Strafen besuchen Sie bitte einen SASS RO 1 Kurs.

5-Sekunden Strafen

Fehlschüsse (Miss) sind 5-Sekunden-Strafen. Revolver-, Gewehr- und Schrotflintenziele müssen mit dem entsprechenden Schusswaffentyp beschossen werden. Ein MISS ist definiert als das Versäumnis, den richtigen Zieltyp mit dem richtigen Schusswaffentyp zu treffen und beinhaltet:

- Jedes verfehlte Ziel.
- Jede nicht abgefeuerte Patrone.
- Versehentlich zurückgelassene Patronen in einem Revolver sind Fehlschüsse, es sei denn, es befindet sich eine nicht abgefeuerte Patrone unter dem Hahn, in diesem Fall handelt es sich um einen Stage DQ.
- Jedes Ziel, das mit einer falschen Schusswaffe getroffen wurde – entweder absichtlich oder aus Versehen.
- Jedes mit illegal erworbener Munition getroffene Ziel.

Double Jeopardy meint: ein Miss kann keine Ablauffehler auslösen. Um dieses Konzept besser zu verstehen, benutzen Sie bitte das „Miss-Ablaufdiagramm“ in Abschnitt 7 dieses Handbuchs.

10-Sekunden Strafen

Zu den 10-Sekunden-Strafen gehören „Ablaufstrafen“ („P“) und geringfügige Sicherheitsverstöße (MSV). Ablauffehler sind einfache unbeabsichtigte Fehler die als Folge von „Brain Fade“ oder Verwirrung gemacht und der Teilnehmer die Stage anders als vorgegeben absolviert. Es darf nur ein einziger Ablauffehler pro Stage vergeben werden. Minor Safety Violations (MSV) sind geringfügige Sicherheitsverstöße, die Personen nicht unmittelbar gefährden.

Zu den Ablauf-Verstößen (P) gehören:

- „vergessen“ eine Schusswaffe abzufeuern, eine Requisite einzusetzen oder einen Ablauf durchzuführen. (z.B.: Dynamitstange werfen)
- Ziele in der falschen Reihenfolge beschießen.
- Die Waffen in der falschen Reihenfolge verwenden.
- Verwendung von illegal erworbener Munition.
- Wenn die Revolver nicht geholstert werden (falls nichts anderes vorgegeben).
- Erstes Vergehen auf der Stage wegen „Schießen außerhalb der Kategorie“.
- Mehr Schüsse abgeben als in der Stagebeschreibung angegeben.

Zu den geringfügigen Sicherheitsverstößen (MSV) gehören:

- Belassen leerer oder scharfer Patronen in einem Magazin, Verschluss oder Zubringer der Langwaffe, in die sie geladen wurde.
- Offene, leere Langwaffen, die rutschen und fallen – aber nicht die 170°-Sicherheitsregel brechen oder jemanden sweepen.
- Spannen eines Revolvers, bevor er einen Winkel von 45° downrange (von unten) erreicht.

STAGE-DISQUALIFIKATIONS-STRAFE (SDQ)

Eine Stage-Disqualifikation (SDQ oder „Stage DQ“) ist im Allgemeinen ein schwerwiegender Sicherheitsverstoß und bedeutet, dass die Wertung des Wettkämpfers auf dieser Stage als Folge eines schweren Sicherheitsverstoßes des Schützen annulliert wird.

- Schießen unter Bewegung (kontinuierliche, flüssige Bewegung beim Beschießen von Zielen).
- Jede ungeladene Schusswaffe, die an der Feuerlinie zu Boden fällt.
- Langwaffen, die rutschen, zu Boden fallen und den 170°-Winkel brechen.
- Verstoß gegen die 170°-Sicherheitsregel.
- Jeder Fehlschuss, der den Boden oder einen nicht „beschießbaren Teil“ der Stage-Konstruktion (Kulisse, Deko ...) in einem Bereich von 1,5 – 3 m vom Schützen entfernt trifft.
- Holstern eines Revolvers mit gespanntem Hahn (auch die Sicherheits- bzw. Laderast gilt als gespannter Hahn) auf einer abgeschossenen Patrone oder leeren Patronenkammer.
- Ein gespannter Revolver, der die Hand des Schützen verlässt.
- Ablegen einer Langwaffe mit scharfer Patrone im Patronenlager (sobald sie die Hände des Schützen verlässt).
- Ablegen einer Langwaffe mit gespanntem Hahn und/oder geschlossenem Verschluss (sobald sie die Hände des Schützen verlässt).
- Zweites Vergehen im selben Spiel wegen „shooting out of category“.
- Ortswechsel/Bewegung mit scharfer Patrone unter einem gespanntem Hahn oder einer Schusswaffe mit dem Hahn (hammer down) auf einer scharfen Patrone.
- Standortwechsel mit Langwaffe bei geschlossenem System und gespanntem Hahn (Ausnahme: nach Aufruf vom CRO/TO nimmt der Schütze das Gewehr vom Ladetisch zur Stage mit ohne Patrone im Patronenlager, keine Strafe).
- Unsicherer Umgang mit Schusswaffen.
- Laden an einer anderen als der vorgesehenen Ladeposition.
- Verwendung einer illegalen oder illegal modifizierten Schusswaffe.
- Einen Revolver mit dem Hahn auf einer scharfen Patrone holstern oder ablegen.
- Personen mit einer ungeladenen Schusswaffe sweepen.
- Nichteinhaltung der Be- und Entladevorschriften.
- Verlassen der Feuerlinie, aus irgendeinem Grund, nach Beginn der Stage.
- Trockenschießen (dryfiring) an den Lade- oder Entladestellen.
- Entspannen eines Revolvers, Gewehrs oder einer Hahnflinte um eine Strafe zu vermeiden ohne dass der CRO/TO dies ausdrücklich anweist.

MATCH-DISQUALIFIKATIONS-STRAFE (MDQ)

Eine Match-Disqualifikationsstrafe (MDQ oder „Match DQ“) ist die schwerste Art und bedeutet, dass der Schütze seine Schusswaffen SICHER verstaut und für die Dauer des Matches mit dem Schießen fertig ist.

- Zwei ausgesprochene Spirit of the Game Vergehen.
- Zwei ausgesprochene SDQ-Strafen (auch auf derselben Stage). *Dies gilt nicht für eine einzelne Aktion, die mehrere Strafen nach sich zieht (z. B. das Brechen des 170°-Winkels mit einer ungeladenen Schusswaffe UND das gleichzeitige sweepen einer Person).
- Aggressives oder unsportliches Verhalten.
- Vorsätzliches Ignorieren eines gegebenen „Feuer einstellen“- oder „Stopp“-Befehls während der positiven Kontrolle durch einen CRO/TO.
- Schießen unter dem Einfluss von Alkohol, verschreibungspflichtigen Medikamenten oder anderen Substanzen oder Medikamenten die die körperlichen oder geistigen Fähigkeiten des Schützen beeinträchtigen können.
- Ein Schütze der die Feuerlinie mit einer nicht freigegebenen fehlerhaften Schusswaffe verlässt, es sei denn er steht unter direkter Aufsicht eines Match-Offiziellen.
- Schießen mit illegaler Munition (z. B. Munition, die die maximale Geschwindigkeit überschreitet oder konisch angefertigte Schrotpatronen. Dies schließt keine Munition ein, die den Powerfactor nicht erreicht).
- Fallenlassen einer geladenen Schusswaffe.
- Jede Schussabgabe, die den Boden oder eine Stage-Konstruktion (Kulisse, Deko) weniger als 1,50 m vom Schützen entfernt trifft.

- Jede Entladung an den Lade- oder Entladestellen.
- Jede Entladung, die als unsicher erachtet wird.
- Jemanden mit einer geladenen Schusswaffe sweepen.
- Drittes Vergehen im selben Match wegen „shooting out of categorie“.
- Zwischenmenschliche Konflikte (Streitereien).

FAILURE TO ENGAGE / SPIRIT OF THE GAME

Ein Failure to Engage oder ein Spirit of the Game zieht eine 30-Sekunden-Strafe nach sich. Die Anhäufung von zwei „Failure to Engage/Spirit of the Game“-Strafen im selben Match führt zu einer Match-Disqualifikations-Strafe.

- Vorsätzliches Schießen einer Stage anders als beabsichtigt, um einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen (Spirit of the Game).
- Schießen von Munition, die den Leistungsfaktor oder die Mindestgeschwindigkeit nicht erfüllt. Die Strafe wird für jede Stage angewendet in der Schütze überprüft und festgestellt wird, dass seine Munition dem Leistungsfaktor oder der Mindestgeschwindigkeit nicht entspricht (Spirit of the Game).
- Vorsätzliche Weigerung, einen „Nicht-Schieß-Ablauf“ durchzuführen, der in der Stagebeschreibung vorgesehen ist (Failure to Engage).

BEWERTUNG VON STRAFEN UND PROTESTEN

Während des Schießens können einem Schützen gelegentlich Strafen auferlegt werden, die bewertet werden müssen.

Die unmittelbare Ansprechperson auf der Stage zu diesem Zweck ist der Chief Range Officer / Timer Operator (CRO/TO), unterstützt durch den Input der Spotter. Der Umfang der Bestrafung umfasst Sicherheitsverstöße, Ablauffehler, angemessener Abschluss von Stage-Abläufen, illegale Schusswaffen und Ausrüstung, angemessene Munition, angemessene Kleidung und andere Kategorie spezifische Anforderungen wie die angemessene Rauchentwicklung in den Schwarzpulver Kategorien. Der CRO/TO kann eigenverantwortlich Strafen für Sicherheitsverstöße und Ablauffehler verhängen wenn diese eindeutig aufgetreten sind (dies umfasst nicht die Bewertung von Fehlschüssen). Die Beurteilung von Fehlschüsse liegt ausschließlich in der Zuständigkeit der Spotter.

Falls ein Teilnehmer der Meinung ist, dass die Entscheidung eines CRO/TO falsch oder unfair ist **und die Schusswaffen gesichert und entladen wurden**, kann die Entscheidung **höflich** und **ruhig** angefochten werden, zunächst beim CRO/TO und/oder Posse-Marshal, und **nur** vom Schützen selbst.

Die Diskussion sollte nicht an der Feuerlinie stattfinden, um keine Verzögerungen im Schießablauf zu verursachen, wobei nur die zu diesem Zeitpunkt an der Feuerlinie befindlichen Offiziellen und der Schütze (der Schütze, CRO/TO und Spotter) beteiligt sind.

Der CRO/TO muss völlig objektiv bleiben und die Tatsachen und Beweise so betrachten wie sie sind und bereit sein die Details **ruhig** und **besonnen** zu besprechen um alle Fragen zu beantworten die der Schütze haben könnte.

Aufgezeichnete Video-/Audio- oder Fotodaten sind in keiner Hinsicht als Beweismittel erlaubt.

Denken Sie daran: Im Zweifelsfalle liegt der Vorteil **immer** beim Schützen.

Die Teilnehmer müssen normalerweise ihren Einspruch oder Protest anmelden **bevor sie die Stage** oder **Bay** verlassen auf die der betreffende Vorfall stattfand.

Wenn die Angelegenheit nicht zur Zufriedenheit des Schützen durch den CRO/TO und/oder Posse Marshal gelöst wurde und Sie die Angelegenheit weiter verfolgen möchten, dann können Sie ihren Einspruch an den Range Master richten.

Der Range Master wird den Einspruch objektiv und unvoreingenommen nur aufgrund der Auslegung von Richtlinien und Regeln prüfen und sollte seine eigene Untersuchung durchführen indem er die direkt in die Angelegenheit involvierten Personen befragt (CRO/TO, Spotter und den Schützen). Bei Problemen mit illegaler Ausrüstung und/oder Schusswaffen, illegalen Modifikationen, fragwürdiger Munition, illegaler Kleidung muss eine direkte Inspektion durchgeführt werden, einschließlich falls erforderlich, nach dem Verfahren zur Bewertung des Leistungsfaktors/der Rauchentwicklung.

Wenn der Range Master die Angelegenheit immer noch nicht zur Zufriedenheit des Schützen gelöst hat und dieser die Angelegenheit weiterverfolgen möchte, kann er seine Berufung an den Match Director (MD) richten. Der MD wird seine eigene Überprüfung gemäß dem obigen Verfahren unter Verwendung derselben Richtlinien durchführen. Die Entscheidung des MD ist endgültig.

Nach Ermessen des MD kann eine spezielle Jury, bestehend aus drei Territorial Governors (TGs je nach Größe der Veranstaltung), die nicht aus dem Heimatstaat des Schützen stammen, eingesetzt werden um dem MD bei einer angemessenen Beurteilung zu helfen. Das Verfahren zur Einberufung einer Jury aus erfahrenen und sachkundigen TGs, die idealerweise mit dem Vorfall nicht vertraut sind, kann verlangen, dass der Schütze eine „Protestgebühr“ zahlt und ein „Protestformular“ ausfüllt. Sobald die Gebühr bezahlt ist und die entsprechenden Unterlagen vom MD gesammelt wurden wird die Jury einberufen. Eine gründliche Untersuchung des Sachverhalts sollte in objektiver und unvoreingenommener Weise erfolgen. Fällt der Protest zugunsten des Schützen aus wird die Gebühr zurückerstattet. In diesem Fall fungiert der MD als reiner Administrator der Jury.

WERTUNG

SASS-Matches werden basierend auf der verstrichenen Schießzeit (Total Time Scoring) plus Strafpunkte für verfehlte Ziele, Ablauffehler und verschiedene andere Regelverstößen gewertet. Jede Stage wird einzeln gewertet und die Kombination aus den Schießzeiten plus allen Strafen, die für alle Stages verhängt wurden, wird verwendet um die Platzierung zu ermitteln, entweder nach Kategorie, Gesamtwertung oder beidem.

Bei Verwendung der Gesamtzeitwertung muss vor dem Match eine maximal zulässige Zeit für jede Stage berechnet werden und wird dann als Stage-Disqualifikationspunktzahl (SDQ) und maximale Stage-Punktzahl verwendet.

Die maximal zulässige Zeit für eine Stage ist die Summe aller verfügbaren Ziel/Miss Strafen plus 30 Sekunden.

(Beispiel: jeweils 5 Sekunden für alle verfügbaren Ziele (10 Gewehre, 10 Pistolen, 4 Schrotflinten = 24 Ziele x 5 Sekunden = 120 Sekunden plus die 30 Sekunden, das ergibt dann die maximale Punktzahl von 150 Sekunden).

Die Punktzahl für einen SDQ ist die maximal zulässige Zeit für diese Stage, gemäß der oben genannten Beschreibung zur Berechnung der maximal zulässigen Zeit.

Die Punktzahl für einen DNF (Nichtbeenden der Stage) ist dieselbe wie eine Stage-Disqualifikations-Strafe – die maximal erlaubte Zeit für diese Stage. Die Punktzahl für eine Match-Disqualifikationsstrafe (MDQ) ist „NO SCORE“.

Ein MDQ führt zur Entfernung des Teilnehmers von Allen Bewertungsbögen, ergibt eine vollständige Entfernung aus dem Match.

Zwei SDQ/DNFs (oder jeweils einer) im selben Match führen zu einem MDQ.

Die besten männlichen als auch die besten weiblichen Schützen, werden traditionell bei SASS-Matches extra angeführt.

Die „beste Punktzahl“ für das Main Match bestimmt den Gesamtsieger.

MUNITIONS-ANFORDERUNGEN

Leistungsfaktoren (power factor)

Der Mindeststandard für Zentralfeuermunition, die in allen rauchfreien Kategorien bei allen SASS-Matches verwendet wird, einschließlich staatlicher, regionaler, nationaler, internationaler und Weltmeisterschaften beträgt mindestens einen Mindest-Leistungsfaktor von 60, und die Geschwindigkeit muss mindestens 400 fps (121,92 m/s) betragen .

Die maximalen Geschwindigkeiten betragen:

Revolver 1000 fps (304,80m/s)

Gewehre 1400 fps (426,72 m/s)

Munition, die diese Geschwindigkeiten überschreitet, gilt als illegal (dies schließt keine Munition ein, die den Leistungsfaktor nicht erfüllt). Taschenpistolen, Derringer und Longrange-Gewehre sind von den Faktoren- und Geschwindigkeitsanforderungen ausgenommen.

Leistungsfaktoren können berechnet werden, in dem das Geschossgewicht (in Grain) x die Geschwindigkeit (in fps) multipliziert und dann durch 1000 dividiert wird.

Beispiele:

- Ein 100-gr-Projektil, das mit 600 fps fliegt, hat einen Leistungsfaktor von 60
(100 x 600)/1000 = 60)
- Ein 77-gr-Projektil, das mit 800 fps fliegt, hat einen Leistungsfaktor von 61,6
(77 x 800)/1000 = 61,6)
- Ein 200-gr-Projektil, das mit 400 fps fliegt, hat einen Leistungsfaktor von 80
(200 x 400)/1000 = 80

Leistungsfaktor / Schwarzpulverrauch – Prüfung

Der Range Master oder Match Direktor kann nach eigenem Ermessen jederzeit während des Matches, wenn der Verdacht besteht das die verwendete Munition nicht den SASS-Spezifikationen entspricht, das Testen von Munition verlangen.

Wenn die rauchfreie Munition eines Teilnehmers auf den Leistungsfaktor überprüft wird, dann sollte der Schütze 5 Patronen von jeder verdächtigen Schusswaffe abgeben, die bereits am Ladetisch geladen ist. Von den 5 Patronen wird bei 1 Patrone das Projektil entfernt und dieses gewogen, die anderen vier werden über einen Chronographen abgefeuert, wobei die Schusswaffe des Teilnehmers verwendet wird, um Geschwindigkeitsdaten aufzuzeichnen. Die Mündung sollte vor jedem Schuss um mindestens 80 Grad von der Senkrechten angehoben werden. Der Wettkämpfer darf die zu prüfende Schusswaffe nicht auswählen. Alle Schusswaffen, unabhängig vom Kaliber, können jederzeit geprüft werden.

Wenn die durchschnittliche Geschwindigkeit der vier Patronen den berechneten Leistungsfaktor von 60 UND die Mindestgeschwindigkeit von 400 fps erreicht oder überschreitet gilt die Ladung als Legal.

Wenn die Munition den Leistungsfaktor von 60 ODER die Mindestgeschwindigkeit von 400 fps nicht erreicht wird dem Teilnehmer eine 30-sekündige SOG-Strafe (Spirit of the Game) für die letzte abgeschlossene Stage auferlegt. Jede nachfolgende Stage, die mit dieser illegalen Munition abgeschlossen wird, führt zu einer SOG-Strafe für diese Stage. Zwei SOG-Strafen führen zu einem Match-DQ.

In ähnlicher Weise (wie oben beschrieben) wird auch das Testen von Schwarzpulvermunition auf die Erzeugung einer angemessenen Rauchmenge durchgeführt. Patronen sollten aus den geladenen Schusswaffen des Schützen entnommen werden, während er sich am Ladetisch befindet. Die Referenzladung für diese Testschüsse sollte mit folgenden Ladedaten geschossen werden:

- Standard .38 Spezial.
- 1 cc GOEX 2F-Pulver.
- Federal Standard-Zündhütchen.
- 145-Grain-Geschoss, geschmiert mit SPG.
- Pulver leicht komprimiert mit einem mittleren Roll Crimp.

Wenn die Patrone des Schützen nicht die gleiche Rauchmenge wie die Standard- Patrone erzeugt, wird eine Strafe wegen Nichteinhaltung der Kategorie-Anforderungen zur Folge. Das erste Vergehen wird als Ablauffehler gewertet, das zweite Vergehen im selben Match als Stage DQ und das dritte Vergehen im selben Match als Match DQ.

Munitionsanforderungen

Schützen können für Schäden an einem Ziel oder Verletzungen von Personen durch „Rückprall oder Spritzer“ aufgrund ungeeigneter und/oder illegaler Munition verantwortlich gemacht werden. Dieser schwerwiegende Sicherheitsverstoß ist ein Grund für die **sofortige Disqualifikation und den Ausschluss aus dem Match (MDQ)**.

REVOLVER- UND GEWEHRMUNITION

- darf nicht ummantelt, teil-ummantelt, hohlspitz, plattiert oder Gas-checket sein. Sie muss vollständig aus Blei bestehen. Mit Molybdändisulfid, Polymer oder ähnlichem Kunststoff beschichtete Geschosse sind akzeptabel.
- muss ein „Einzelprojektil“-Design sein. „Multiple-Projektil“- Patronen sind illegal.
- Munition mit unterhalb der Hülsenmündung versenkten Projektilen ist nicht erlaubt.
- alle Zentralfeuer- oder Randfeuermunition muss so konstruiert sein, dass das Geschoss, Schießpulver und Zündhütchen in einer einzigen Metallhülse aufgenommen werden kann, die genau auf das Patronenlager der Schusswaffe abgestimmt ist. Im Zündhütchen darf sich nur eine kleine Ladung einer schlagempfindlichen Chemikalie befinden und ist in der Mitte oder am Rand der Hülse positioniert.
- Elektrisch abgefeuerte Munition ist illegal.

SCHROTFLINTENMUNITION

- Die Größe des Bleischrots darf maximal Nr. 4 (3,25mm) oder kleiner sein (keine Stahl- oder plattierte Schrote).
- Magnum und Hochgeschwindigkeits-Schrotpatronen sind nicht erlaubt.
- Schrotpatronen dürfen nicht durch die Verwendung von Matrizen verkleinert (eingezogen) werden, die nicht für das spezifische Kaliber hergestellt wurden.
- „Konische“ Schrotflintenmunition (teilweise gecrimpt oder spitzbogig gecrimpt) ist nicht erlaubt.
- Schrotpatronen dürfen nicht eingekerbt (eingeschnitten, angeritzt,...) werden, so dass die Patronenhülse (oder Teile davon), Pfropfen und der Schrotbecher mit dem Blei als ein Projektil aus der Waffe geschossen werden kann.
- Pump- und Lever-Action-Schrotflinten dürfen in den Stages des Mainmatches mit nicht mehr als zwei scharfe Patronen gleichzeitig geladen werden, es sei denn, dies ist in der Stage-Beschreibung angegeben.
- Bei Mannschaftswettbewerben dürfen Schrotflinten bis zur maximalen Magazinkapazität geladen werden.

SCHWARZPULVERMUNITION

- Im gesamten Handbuch: Schwarzpulver bedeutet Schwarzpulver oder einen Schwarzpulverersatz wie Pyrodex, 777, APP oder vergleichbare Treibmittel, die für Vorderlader-Schusswaffen bestimmt sind. Nitrozellulosehaltige Treibmittel sind als Schwarzpulverersatz verboten.

Jegliche Kombination von rauchfreiem und Schwarzpulver (sogenannte Duplexladungen) ist in JEDER Kategorie ausdrücklich verboten. (z.B. Blackhorn 209). Durch Tests mit verschiedenen Ladungen wurde festgestellt, dass 1 cm³ Schwarzpulver in einem Kaliber .32, .38, .44 oder .45 alle ungefähr die gleiche Menge Rauch erzeugen (siehe Abschnitt „Schwarzpulver – Testen“ für zusätzliche Anforderungen). Bevor sich ein Teilnehmer für reduzierte Ladungen entscheidet, sollte er diese testen, um sicherzustellen, dass sie den Basisstandards entsprechen.

Munition- Grundlegendes

- Schützen dürfen eine Stage nicht mit Munition in der Hand starten.
- Jegliche Munition, die von einem Schützen beim Nachladen einer Schusswaffe während einer Stage fallen gelassen oder aus einer Schusswaffe repetiert wird, kann zurückgeholt und wieder verwendet werden oder darf auch durch „Munition am Mann“ oder einem anderen Bereich, wenn es die Stage-Beschreibung erlaubt, ersetzt werden.

- Heruntergefallene Patronen oder Patronen, die von ihrem ursprünglichen Ablagebereich (Stütze, Fensterbank, Brett ...) gerollt oder gefallen sind, dürfen wieder aufgenommen und verwendet werden. In jedem Fall muss das Aufheben einer heruntergefallenen oder sicher abgelegten Patrone sorgfältig durchgeführt werden, damit die Kontrolle über die Mündung nicht verloren geht (sweepen, 170 Grad-Regel ...).
- Illegal erworbene Munition ist jede Munition, die nicht vom Schützen selbst zur Feuerlinie getragen und/oder vom Schützen in genehmigter Weise abgelegt wurde.
- Das Versäumnis, genügend Munition zur Feuerlinie zu bringen um eine Stage zu beenden wird genauso gewertet wie Fehlschüsse für nicht abgefeuerte Patronen.
- Sobald eine Stage vom Schützen begonnen wurde darf er die Feuerlinie, um vergessene Munition oder Schusswaffen zu holen, niemals verlassen; außer die Waffen wurden vom CRO/TO als sicher bzw. als leer eingestuft. Die Strafe für einen Verstoß dagegen ist eine Stage-Disqualifikation.
- Das versehentliche Belassen scharfer Patronen in einem Revolver ist ein Miss (es sei denn die Patrone ist unter dem Hahn, dann ist die Strafe eine Stage-Disqualifikation).
- Eine scharfe Patrone, die im Patronenlager einer Langwaffe zurückgelassen wird, zieht eine Stage-Disqualifikationsstrafe nach sich.
- Eine scharfe Patrone, die im Magazin oder auf dem Zubringer verbleibt, ist ein geringfügiger Sicherheitsverstoß (MSV).
- Eine leere Patrone die im Patronenlager im Magazin oder auf dem Carrier der Schusswaffe verbleibt, in die sie geladen wurde, führt zu einem geringfügigen Sicherheitsverstoß (MSV).
- Fehlfunktionierende Schusswaffen die noch Patronen enthalten rechtfertigen keine Strafen, solange die Fehlfunktion gemeldet und die Schusswaffe gesichert wird.

Unkontrollierte Entladung

Unkontrolliertes Abfeuern (auch bekannt als „Accidental Discharge/AD“) ist definiert als **jedes** Abfeuern einer Schusswaffe, das **nicht** vom Schützen kontrolliert oder beabsichtigt wurde, entweder durch versehentliches oder unsicheres Abfeuern einer Patrone (z. B. über den Kugelfang).

- Ein Abfeuern über den Kugelfang ist generell schlechtes Handling und bringt unterschiedliche Strafen mit sich. Standortspezifische Match- und Range-Regeln legen hier die Strafe fest, bis hin zu einer Match-Disqualifikation.
- Für unkontrollierte Entladungen gibt es folgende Strafen:
 - o Jeder Schuss, der den Boden, Kulisse oder Dekoration **1,5m bis 3m** vom Schützen entfernt trifft: **SDQ**.
 - o Jeder Schuss, die den Boden, Kulisse oder Dekoration **weniger als 1,50m** vom Schützen entfernt trifft, jede Entladung an den Lade- oder Entladebereichen, jede Entladung außerhalb der Feuerlinie oder jede Entladung die als unsicher erachtet wird, führt zu einem **MDQ**.
 - o Die Distanz sollte von der Fußspitze des Schützen gemessen werden, die dem Einschlagpunkt am nächsten ist, von dort wo er/sie zum **Zeitpunkt des Schusses** stand.
 - o Jeder Schuss in eine sichere Richtung nach dem Stageablauf, während der Behebung einer Fehlfunktion durch einen **Büchsenmacher** oder eine **angemessen kompetente** Person wird **nicht bestraft**.
- Match Directors haben den Spielraum, Requisiten so zu platzieren, dass die Schützen sie überwinden müssen. Dabei können Match Directors Requisiten als entbehrlich (ohne Strafe beschießbar) deklarieren.

Vorgaben für Be- und Entladebereiche

Schießstände/Bereiche bei allen SASS-Matches bieten einen Be- und Entladebereich in der Nähe der Schusslinie. Die Hauptverantwortung für das Laden und Entladen von Schusswaffen liegt immer beim Wettkämpfer. Schützen sollten immer den Zustand ihrer Schusswaffen kennen und sollten sich niemals darauf verlassen, dass Lade- und Entlade-Offiziere sicherstellen, ob ihre Schusswaffen korrekt geladen oder entladen werden.

- Alle Be- und Entladungen dürfen nur in den dafür vorgesehenen Bereichen durchgeführt werden.
- Der Teilnehmer darf den Lade- oder Entladeoffizier niemals für eine falsch geladene oder nicht entladene Waffe verantwortlich machen. Diese Behauptung ist zu keinem Zeitpunkt ein Grund für die Abweisung von Strafen.
- Alle Schusswaffen bleiben ungeladen, es sei denn sie stehen unter direkter Beobachtung einer bestimmten Person an der Feuerlinie oder in den ausgewiesenen Lade- und Entladebereichen.
- Das Versäumnis eines Teilnehmers sich an die Be- und Entlade-Richtlinien zu halten wird mit einer Stage-Disqualifikation bestraft.
- Das Verlassen des Entladetisches ohne alle Schusswaffen entladen und kontrolliert zu haben, führt dazu, dass die Strafe auf jener Stage verhängt wird, auf der der Verstoß begangen wurde. Teilnehmer die nach Abschluss einer Stage am selben Tag mit nicht entladenen Schusswaffen am ausgewiesenen Ladebereich ankommen, erhalten eine SDQ für die zuvor abgeschlossene Stage.
- Wettkämpfer dürfen den ausgewiesenen Ladebereich nicht mit einer geladenen Schusswaffe verlassen, es sei denn, sie begeben sich als nächster Schütze zur Stage, um sie zu beginnen.
- Perkussionsrevolverschützen müssen darauf achten, dass sie beim Laden eine sichere Mündungsrichtung beibehalten und alle geladenen Kammern abgefeuert oder geleert haben, bevor sie den Entladebereich verlassen. Es ist nicht erlaubt, Zündhütchen mit dem Hahn auf die Pistons eines Revolvers zu setzen. Perkussionsrevolver dürfen nur im Ladebereich oder an der Feuerlinie geladen (bezündert) werden.
- Trockenschießen (dry firing) am Ladetisch ist nicht erlaubt und führt zur Stage-Disqualifikation. Trockenschießen ist nur in ausgewiesenen „Safe Areas“-Bereichen erlaubt. Trockenschießen ist definiert als die Schusswaffe in eine Schussposition zu bringen, das Spannen des Hahnes und das Betätigen des Abzugs, als ob die Schusswaffe normal abgefeuert würde.
- Die Teilnehmer müssen jede ihrer Schusswaffen am ausgewiesenen Entladebereich entladen und sie einer Sichtprüfung unterziehen, um sicherzustellen dass alle Kammern leer sind. Gewehre und Schrotflinten müssen repetiert werden, um sicherzustellen, dass ihre Magazine leer sind. Alle Schusswaffen, die zur Schusslinie gebracht werden, müssen überprüft werden, egal ob sie benutzt wurden oder nicht. Es dürfen nur zwei Mainmatch-Revolver an die Feuerlinie mitgenommen werden.

Blei Vorsichtsmaßnahmen

Ein oft übersehener Aspekt der Schützensicherheit ist der Kontakt mit Blei. Bedenken hinsichtlich der Blei-Kontamination sind nicht nur auf den Wiederladeprozess beschränkt. Schützen hantieren mit Bleimunition beim Laden ihrer Schusswaffen. Sie können dem Bleistaub in der Luft an oder in der Nähe der Schusslinie ausgesetzt sein. Im Laufe der Zeit kann der Kontakt mit Blei zu Bleikonzentrationen im Körper führen, die höher sind als die meisten Ärzte empfehlen.

Einfache Vorsichtsmaßnahmen können helfen hohe Bleiwerte zu verringern und/oder zu vermeiden. Nach dem Schießen, dem Umgang mit Munition oder dem Nachladen sollten Sie sich immer gründlich die Hände waschen, insbesondere vor dem Essen oder Rauchen. Handwischtücher helfen in Bereichen, in denen Wasser knapp ist. Es gibt spezielle Tücher und Handseifen, die entwickelt wurden, um Blei von der Haut zu entfernen.

ABSCHNITT 5 – SIDEMATCH

DER PLAINSMAN

Für dieses Event sind zwei Percussion-Revolver im Kaliber .36 oder größer vorgesehen, so wie in der Frontiersman-Kategorie, und wird im Duelist-Style geschossen.

- Es muss ein SASS-legales Single-Shot-Gewehr genutzt werden, das eine traditionelle Schwarzpulvermunition im zugelassenen Kaliber abfeuert (d.h. keine .30-.30). Das Gewehr kann federbetriebenen Auswurf haben, wenn dieser für das Gewehr dem Standard entspricht. .38 Special ist legal.
- Es muss eine Querflinte- oder Single-Shot-Flinte mit oder ohne außen-liegenden Hähnen oder eine Unterhebelrepetierflinte verwendet werden.
- Es muss bei allen Ladungen Schwarzpulver verwendet werden (Gewehr, Revolver und Schrotflinte).

TASCHENREVOLVER UND DERRINGER

Taschenrevolver und Derringer sind beliebt für den Einsatz in Side Matches und werden gelegentlich als zusätzliche Schusswaffe im Main Match verwendet.

- Ein Taschenrevolver ist ein vor 1900 konstruierter Revolver mit festem Visier und kleinem Rahmen und einer Lauflänge von 4 Inch (10,16 cm) oder weniger. Taschenrevolver müssen Kaliber .31 oder größer sein. Modell „P“-Colts und Nachbauten sowie Revolver mit ausschwenkbaren Trommeln, unabhängig von Kaliber, Rahmengröße oder Lauflänge sind ausdrücklich nicht erlaubt. Colt Model 1877 DA Revolver sind für die Verwendung als Taschenrevolver legal. Taschenrevolver dürfen nicht als Main Match-Revolver verwendet oder zu solchen umgebaut werden.
- Ein Derringer ist definiert als eine vor 1900 entworfene Feuerwaffe mit externem Hammer, festem Visier, Hinterlader oder Perkussionszündung und kleinem Rahmen mit einem bis vier Läufen die bis zu 3,5 Inch (8,89 cm) lang sind. Derringer müssen mind. ein Kaliber .22 aufweisen. Der Remington Derringer mit Ober/Unterlauf und die vierläufige Pepperbox von Sharps sind typische legale SASS-Derringer.
- .22 Magnum-Munition ist nicht erlaubt.

LONG RANGE (ODER PRÄZISIONS) GEWEHR

SASS-Wettkämpfe mit Long Range- oder Präzisionsgewehren unterscheiden sich vom Main Match-Gewehren, wobei der Schwerpunkt beim Präzisionsschießen auf größere Entfernungen liegt und die Zeit ein sekundärer Bewertungsfaktor ist. Die Wertung in dieser Kategorie wird durch die Anzahl der Treffer bestimmt wobei zwei Methoden zur Anwendung kommen um Gleichstände zu entscheiden. Nach Wahl des Matchdirektors kann entweder die Gesamtzeit die zum Schießen der erforderlichen Anzahl von Schüssen gebraucht wurde, oder ein Stechen (shoot off), um den Gleichstand aufzulösen.

Es gibt fünf Kategorien im Long Range- oder Präzisionsgewehr Wettbewerb sowie eine optionale Kategorie:

- Unterhebelrepetierer Revolverkaliber.
- Unterhebelrepetierer Gewehrkaliber.
- Einzellader.
- Buffalo Einzellader.
- Optical.
- Offene Kategorie (kann nach Ermessen des Matchdirektors verwendet werden um jene Schusswaffen zu verwenden, die nicht von anderen offiziellen Long Range-Kategorien abgedeckt werden).

Blackpowder-Kategorien können nach Wahl des Matchdirektors zu einer oder allen Basiskategorien hinzugefügt werden. Jede Kategorie konkurriert in sich selbst.

Grundregeln für die Long-Range-Wettkämpfe

- Vordersichtungen können von einfachen Klingen bis hin zu zeitgemäßen Röhren variieren, die austauschbare Sichteinlagen aufnehmen, können eine Wasserwaage haben, die integral mit dem Visier oder der Visierbasis montiert ist.
- Hintervisiere müssen entweder offene Eisensvisiere sein, die am Lauf montiert sind, oder Tang Sights/Lochkimmen, die dem Original-Style entsprechend auf dem Erl oder dem Kolbenhals montiert sind. Am hinteren Lauf montierte aufklappbare Visiere für Long Ranch Gewehre dürfen ein Sichtloch aufweisen das durch das verschiebbare Visierblatt gebohrt ist. Ein Beispiel hierfür sind die verschiedenen Leitertypen Visiere, die bei den Springfield-„Trapdoor“ Gewehren verwendet werden.
- Am Verschluss oder Receiver montierte Visiere sind nicht erlaubt.
- „Gewehrkaliber“-Wettkampfgewehre müssen traditionelle, zeitgemäße geränderte Hülsen verwenden. Mit Ausnahme der .56-50 darf im „Gewehrkaliber“-Wettbewerb keine Patrone verwendet werden, die für die Verwendung in einem SASS-zugelassenen Main Match-Revolver oder -Gewehr vorgesehen ist. So sind .30-30 (.30 WCF), .38-55 Marlin & Ballard, .43 Spanish oder .45-70 Government Patronen legal, während eine .375 Winchester, .444 Marlin, .32-20 oder .44-40 nicht legal sind. Schrotflinten mit Slugs sind beim Buffalo Single Shot-Wettbewerb nicht erlaubt.
- Jedes Treibladungspulver darf verwendet werden (mit der Ausnahme, dass rauchloses Pulver im Buffalo Single Shot Wettbewerb nicht erlaubt ist).
- Ungeachtet der Kategorie oder des Kalibers müssen Geschosse, die in Longrange- und Präzisionsgewehr-Bewerben verwendet werden, aus reinem Blei oder einer Bleilegierung bestehen, mit einem flachen Boden, gas-checked oder paperpatched.
- „Range Finder“ oder jedes andere Gerät zur Entfernungsmessung oder Visieranpassung sind nicht erlaubt. Ihre Verwendung führt zur Disqualifikation von diesem Side Match.

Unterhebelrepetierer die in Long Ranch- Bewerbten verwendet werden, egal ob Revolver- oder Büchsenkaliber, müssen Originale oder Nachbauten von Gewehren sein, die in der Zeit von etwa 1860 bis 1899 hergestellt wurden. Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierer, Karabiner mit Röhrenmagazin und außen liegenden Hähnen sind erlaubt, vorausgesetzt sie befinden sich in einem **betriebs sicheren** Zustand.

Single-Shot- und Buffalo-Single-Shot-Schusswaffen müssen Originale oder Nachbildungen von Single-Shot-Gewehren sein, die in der Zeit von ungefähr 1860 bis 1899 hergestellt wurden. Alle Gewehre **MÜSSEN** freiliegende Hähne haben. Die **Kaliber- und Patronenregeln** für die „Gewehrkaliber“-Schusswaffen, die oben unter den Grundregeln aufgeführt sind, gelten **auch** für Single-Shot- und Buffalo-Single-Shot-Gewehre mit der Ausnahme, dass Buffalo-Single-Shot-Gewehre **mindesten** ein Kaliber von **.0,375** oder größer haben müssen.

Der Buffalo Single Shot-Wettbewerb hat weitere Einschränkungen, die erfordern, dass Original- oder Repetitionen ein Design der US-Herstellung aufweisen. Federbetriebene Ejektoren sind ebenfalls verboten mit Ausnahme von Springfield Trapdoor Rifles.

Die Feuerwaffen der Optischen Kategorie müssen die oben genannten Einschränkungen mit zusätzlichen Optischen Regeln erfüllen:

- Keine Längen- oder Leistungsbegrenzung des Suchers.
- Der Tunnelkörper des Suchers darf maximal einen Durchmesser von 3/4 Zoll (1,9 cm) oder weniger haben.
- Jede Form von Okular, Objektivlinsen und Anpassungsringe müssen einen Durchmesser von weniger als 1 Zoll (2,5 cm) haben.
- Keine internen Veränderungen am Sucher für Luftströmung oder Höhenangabe.
- Aufbauten müssen im traditionellen Stil der Zeit sein und die Anpassungen für die Seiten- und Höheneinstellungen in den vorderen und hinteren Aufbauten umfassen. Keine Klickeinstellungen in den Aufbauten. Schwalbenschwanzmontage und Blocksucher ist erlaubt.

- Originale Sucheraufbauten im Cataract- oder Malcolm-Stil oder Abwandlungen von diesen sowie Repliken oder Ableger müssen den obengenannten Anforderungen entsprechen.

(Hinweis: Diese Regeln sind identisch mit den NRA BPCS-Regeln für optische Visiere).

ABSCHNITT 6 – FEUERWAFFEN-GRUNDREGELN

SASS Cowboy Action Shooting™-Wettbewerbe sind in drei verschiedene Arten von Matches unterteilt: Main-, Team- und Sidematches. Die Regeln für SASS-zugelassene Schusswaffen hängen von der Art des Wettbewerbs ab an dem Sie teilnehmen wollen.

Originale und Nachbildungen dürfen im Wettbewerb verwendet werden, sofern sie in **einwandfreiem** und **betriebs sicherem** Zustand sind. In den jeweiligen Abschnitten sind zulässige Änderungen aufgeführt. Nur weil ein Hersteller ein Teil oder eine Schusswaffe für diesen Sport entwickelt oder nur weil eine Schusswaffe verfügbar ist bedeutet das nicht unbedingt, dass sie für den Wettbewerb legal ist. **Nur die hier als zulässig bezeichneten Änderungen sind genehmigt. Alle anderen sind illegal.**

Da jeder mit Schusswaffen verbundene Sport von Natur aus gefährlich sein kann, empfiehlt oder empfiehlt SASS nicht, eine Schusswaffe zu modifizieren oder eine Sicherheitsvorrichtung zu entfernen. Die Teilnehmer an diesem Sport übernehmen die alleinige Verantwortung für die Verwendung und/oder Modifikation ihrer Schusswaffen und sind nicht darauf angewiesen, dass SASS oder einer ihrer angeschlossenen Clubs oder Mitglieder dieses Urteil für sie fällen. Bitte wenden Sie sich an den Waffenhersteller, bevor Sie Änderungen an der Waffe vornehmen. Schusswaffen müssen so funktionieren, wie es in den Originalentwürfen vor 1900 vorgesehen ist, die sie darstellen. Schusswaffen müssen sicher funktionieren.

SASS erkennt den Wunsch an die Leistung von Schusswaffen zu verbessern. Schusswaffenhersteller, Importeure, Büchsenmacher und die Mitglieder insgesamt müssen bei der Entwicklung von Mechanismen zur Verbesserung des Betriebs von Schusswaffen für Cowboy Action Shooting™ Vorsicht walten lassen. **Jegliche Modifizierung der Schusswaffe auf die in diesem Handbuch nicht ausdrücklich verwiesen wird, ist verboten.** Parteien die daran interessiert sind, Änderungen, Teile oder Schusswaffen für die Genehmigung und Aufnahme in den von der SASS akzeptierten Änderungstext in Betracht zu ziehen, können beim SASS-Hauptquartier einen Antrag auf „Prüfung einer Änderung von Schusswaffen“ stellen. Die schriftliche Annahmestätigung von SASS ist die einzige Genehmigungsquelle. Sofern in diesen Vereinbarungen nicht darauf verwiesen wird, sind alle Modifikationen Teile oder Schusswaffen die ohne diese Genehmigung verwendet werden, illegal.

Die Verwendung einer nicht SASS-legalen Schusswaffe führt zu einer Stage Disqualifikation (SDQ) für jede Stage, in der die illegale Schusswaffe verwendet wird. Strafen für illegale Ausrüstung/Gegenstände und Schusswaffen werden nicht nachträglich vergeben, sondern sollten ausgesprochen werden, bevor der Wettkämpfer die nächste Stage schießt.

ALLE SCHUSSWAFFEN

- Alle Schusswaffen müssen so konstruiert sein dass sie mit einem Schlagmechanismus feuern, wie er für Zentralfeuerzündhütchen, Randfeuerzündhütchen oder Percussions-Zündhütchen erforderlich ist. Alle anderen Zündmechanismen sind illegal.
- Interne Modifikationen, auf die hier nicht verwiesen wird und die nicht sichtbar sind während sich die Schusswaffe im Ruhezustand (Verschluss geschlossen) befindet, sind zulässig sofern sie die äußere Funktionalität nicht beeinträchtigen oder direkt mit einer der hier aufgeführten Modifikationen in Konflikt stehen.
- Es ist ausdrücklich verboten, den Zünd-, Spann-, Kammer- oder Hebelmechanismus in irgendeiner Weise zu modifizieren, die den Prozess von einem vollständig manuellen Betrieb zu einer anderen Betriebsart (z. B. Rückstoßbetrieb, Gasbetrieb oder Rückstoßbetrieb) ändert.
- Alle Schusswaffen können repariert und/oder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden.
- Ersatzteile dürfen aus anderen Materialien als dem Original hergestellt werden es sei denn, solche Materialien sind ausdrücklich verboten.
- Alle Teile dürfen geglättet, neu profiliert, poliert, entgratet oder ersetzt werden sofern dies in diesen Vereinbarungen nicht verboten ist.
- Tragegurte sind bei Langwaffen erlaubt. Lanyards (Fangschnüre) sind an Handfeuerwaffen erlaubt.

Hähne

- Hähne können durch solche ersetzt oder ausgetauscht werden, die für dieselbe Rahmengröße ausgelegt sind (z. B. dürfen Revolverhähne für kleinen Rahmen nicht auf Revolvern mit großem Rahmen montiert werden oder umgekehrt).
- Innenteile des Hahns können geändert werden (z. B. eine Rast für einen halb gespannten Hahn ist zulässig).
- Revolverhähne im Ruger Super-Blackhawk/Montado-Stil (d. h. abgesenkte und verbreiterte Hähne) sind sowohl für Revolver mit einstellbarer als auch mit fester Visierung akzeptabel.
- Hammerstopps können hinzugefügt werden.
- Der „Hahnweg“ kann an jedem Revolver verändert werden.
- In den Revolverhahn geschnittene Kimmenkerben dürfen aufgeweitet werden.
- Hahnspornrillen können nachgeschnitten werden.

Läufe

- Läufe oder Kammern können auf jedes der zugelassenen Kaliber für diese bestimmte Feuerwaffe neu gebohrt, ausgekleidet oder angepasst werden, vorausgesetzt, dass die vom Hersteller angegebenen Sicherheitsgrenzen eingehalten werden.
- Originalläufe können durch neue Läufe im Original-Stil (z. B. rund, achteckig, halbrund) für diesen Waffentyp ersetzt werden.
- Läufe dürfen gekürzt und/oder überkront sein.
- Gewehrläufe müssen eine Länge von mindestens 16 Zoll (40,64 cm) haben.
- Gewehrläufe können geändert werden um Befestigungsteile für alternative Magazinröhrchen und -kapazität zu ermöglichen, die dem Waffentyp entsprechen.
- Läufe können geändert werden um Visiere im historischen Stil aufzunehmen wie im Abschnitt „Visiere“ beschrieben.
- Schrotflintenläufe müssen eine Länge von mindestens 18 Zoll (45,72 cm) haben.
- Schrotflintenläufe dürfen interne Choke-Einsätze haben, vorausgesetzt, dass sie nicht über die Mündung hinausragen.
- Belüftete Schienen und Sicken in der Laufmitte sind bei allen Arten von Schrotflinten erlaubt.
- An Schusswaffen mit Revolverkaliber ist kein schwerer Heavy Competition oder „Bull Barrel“ Lauf erlaubt.
- Läufe dürfen nur aus Stahl oder Eisen bestehen.
- Sichtbare Gegengewichte sind nicht erlaubt.
- Kompensatoren sind nicht erlaubt.

Trigger und Abzugsbügel

- Der Abzug darf profiliert werden.
- Abzugsposition kann angepasst werden.
- Abzugsstopps können hinzugefügt werden.
- Abzugsbügel für Schrotflinten dürfen mit Leder oder anderem Naturmaterial umwickelt sein.
- Es ist nicht erlaubt den Abzugsbügel zu biegen oder zu verdrehen, sodass die Abzugsbügel stärker hervorsteht.
- Aufsätze am Abzug sind nicht erlaubt.
- Der Ranger Point Precision Ersatzabzug für Marlin-Unterhebelrepetierer ist erlaubt.

Schaft und Griffe

- Die Länge oder Art des Schafts kann geändert oder ersetzt werden (z. B. kann ein Karabinerschaft gegen einen Gewehrschaft ausgetauscht werden und umgekehrt).
- Fischhaut Schnitzereien oder Lasergravuren sind auf Vorderschaften, Schaftende und Revolvergriffen erlaubt.
- Eine dauerhaft angebrachte, nicht verstellbare Schaftkappe zum Schnüren oder Aufschieben ist am Hinterschaft von Gewehren und Schrotflinten erlaubt.
- Schaftkappen können auf eine Schaftkappenform geändert werden, die allgemein vom Originalhersteller erhältlich war.
- Ein Stück Leder oder ähnliches Naturmaterial darf an der Schaftkappe oder am Schaft befestigt werden. Dies schließt den „Handgelenk“/Pistolengriff Anteil des Hinterschaftes mit ein.
- Griffe oder Schäfte aus simulierten oder natürlichen Materialien sind akzeptabel, sofern sie nicht so angepasst sind, dass sie einen „Target“-Griff oder -Schaft darstellen. Das heißt, sie müssen die gleiche Grundform wie Griffe oder Schäfte haben, die an Original-Schusswaffen zu finden sind.
- Revolvergriffe müssen mit der Vorder- und Rückseite des Griffrahmens übereinstimmen, dürfen aber über die Unterseite hinausragen.
- Moderne Gummigriffe, moderne Target-Griffstücke, Grifftape und dergleichen sind nicht erlaubt.
- Eine aufschiebende Lederhülle zum Schutz der Führhand vor Laufhitze oder als Reparatur ist bei Side-by-Side-, Unterhebel- und Single-Shot-Flinten erlaubt.
- Leder auf der Grifffläche des Vorderschafts einer Vorderschaft-Repetierflinte oder eines Gewehres ist nicht erlaubt.
- Ein „Hitzeschild“ aus Leder zum Schnüren um den Lauf und das Magazinrohr des Henry-Gewehrs von 1860 ist erlaubt.

VISIERE

Alle Schusswaffen

- Visiere müssen wie Visiere aus der Cowboy-Ära aussehen. Perlkorn-, Blattkorn-, einfaches Stiftvisier oder andere anerkannte Frontvisiere (wie das XS Cowboy Express) aus Materialien wie Stahl, Eisen, Elfenbein, Elfenbeinimitat, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber sind erlaubt.
- Andere Farben als die der oben genannten Materialien oder „fluoreszierende“ Materialien dürfen weder auf Korn noch auf Kimme aufgetragen werden.
- Das Hinter- und Vorder-Visier können in den Farben der zuvor aufgeführten Materialien, „geschwärzt“, lackiert oder plattiert sein. Wenn ein Revolvervisier geschwärzt, lackiert oder plattiert wird, muss es die gesamte hintere Oberfläche des Visiers bedecken, um das Aussehen eines festen Materials zu erwecken.
- Alle Hinter-Visiere können bezüglich ihrer Öffnungen angepasst werden.
- Das Vorder-Visier kann verlängert oder abgefeilt werden, um Zielpunkt und Trefferpunkt in Übereinstimmung zu bringen.
- Die Rückseite des Vorder-Visiers darf aufgeraut werden.

Gewehrvisiere

- Diopter/Tang-Visiere können austauschbare „Lochplatten und Okularmuscheln verwenden.
- Es ist kein Bolt-Mounted bzw. Receiver-Mounted Visier erlaubt.
- Schwalbenschwänze können zum Visierwechsel in den Lauf gefräst werden.
- Beachstyle-Visier (Ring um das Korn auf Schwalbenschwanz) und Visierkappen sind erlaubt.

- Das Korn kann eine Perle sein oder einen Einlage aus Stahl, Eisen, Elfenbein, Elfenbeinimitat, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber enthalten. Das Korn oder die Einlage müssen ihre Original Materialfarbe aufweisen.
- Kimmen können einen Einsatz in der gleichen Farbe wie die Kimme selber verwenden, um eine einfache Visiereinstellung zu ermöglichen.
- Rampenkorne sind erlaubt wenn sie original zur Waffe gehören.
- Durch Klicken verstellbare Visiere im modernen Stil sind nicht zulässig

Revolver – Modelle mit festem Visier

- Revolver mit festem Visier dürfen nur traditionelle am Lauf montierte feste metallische Korne mit einer einfachen Blatt-, Perl- oder Stiftform verwenden.
- Eine einfache offene Einkerbung in den Rahmen, Hahn oder Verschlussriegel ist die einzig erlaubte Kimme.
- Rampenvisiere als Korn sind nicht erlaubt.
- Stift-Perlvisiere als Kimme oder dementsprechende Einsätze sind nicht erlaubt.
- Zulässige Ausnahmen: Original-Open-Top-Patronenrevolver, Perkussionsrevolver, Cadridge-Conversion-Revolver und ihre modernen Nachbildungen können entweder ein Schwalbenschwanz Vorder- oder -Hintervisier haben, müssen aber dem Typ entsprechen die üblicherweise auf den Originalen zu finden sind. Auf dem Lauf montierte Kimmen sind bei Open-Top- Revolvern erlaubt. Der hintere Verschlussriegel der Beretta „Laramie“ mit verstellbarer Kimme kann durch den hintere Verschlussriegel (mit starrer Visierung) des „russischen“ Modells ersetzt werden um als Modellrevolver mit starrer Visierung zugelassen zu werden. Jeder andere Revolver eines beliebigen Herstellers oder Modells, der entweder ein Schwalbenschwanz oder ein schraubenverstellbares Front- oder Hinter-Visier hat, unabhängig davon ob beweglich oder einstellbar, ist ein Revolver mit beweglichem Visier.

Revolver – Modelle mit verstellbarem Visier

- Revolver mit verstellbarem Visier können einen Schwalbenschwanz oder verstellbare Kimmen und/oder Schwalbenschwanz Körner haben.
- Die hintere Teil von Revolverkörner mit verstellbarem Visier kann umgeformt (z. B. abgerundet) werden.
- Rampenkorne sind erlaubt, wenn sie original zur Waffe gehören.
- Stift-Perlvisiere oder Einsätze sind nicht erlaubt.
- Revolver-Visiere mit einstellbarer Visierung können durch allgemein erhältliche Visiere der gleichen Größe und des gleichen Typs ersetzt werden. Moderne Zielvisiere wie Bomar- und Millett-Visiere sind nicht erlaubt.
- Kimmen können einen Einsatz in der gleichen Farbe wie die Kimme selbst verwenden, um eine einfache Visiereinstellung zu ermöglichen.
- Verstellbares Front-Visier am Revolver dürfen nicht unterschritten werden.

Schrotflintensvisiere

- Korne können Perlen- oder einfache Stift-Visiere sein.

SCHÖNHEITS-VERZIERUNG

- Zeittypische Beschläge, Schnitzereien, Gravuren, Karos, Intarsien und andere derartige Verzierungen im historischen Stil sind auf Schäften und Griffen erlaubt, vorausgesetzt, sie stellen keine radikale oder zielgerichtete Verbesserung der Griffigkeit dar.
- Gravuren auf Gehäuse, Fassung, Griffstück, Zylinder oder Lauf sind zulässig, sofern sie keine Griffverbesserung darstellen.

- Kein Teil des Griffrahmens darf kariert, getüpfelt, gezahnt oder anderweitig modifiziert sein, um eine Griffverbesserung zu erreichen.
- Eine leichte perlgestrahlte Oberfläche kann auf das Äußere jeder SASS-Schusswaffe aufgebracht werden.
- Metalloberflächen können ihre natürliche Farbe behalten oder gebläut, gebräunt, plattiert (z. B. mit Nickel, Gold oder Silber), geschwärzt, farbgehärtet, auf eine patina-artige Oberfläche gealtert oder mit Juwelen besetzt sein.

SCHRAUBEN

- Werkseitige Schrauben können durch Innensechskant- oder andere Schrauben ersetzt werden.

RAHMEN UND VERSCHLUSSGEHÄUSE

- Rahmen und Verschlussgehäuse dürfen abgerichtet/ gebohrt oder gezapft und mit Gewinde versehen werden (z. B. um zugelassene Visiertypen aufzunehmen).
- Eine Stellschraube kann am Rahmen von Colt Walker & Dragoon-Reproduktionen installiert werden um zu verhindern, dass der Ladehebel herunterfällt und die Trommel blockiert.
- Die einstellbaren Visierahmen von Ruger Blackhawk und Ruger Old Army können modifiziert werden, indem die Visierelemente entfernt, der Visierausschnitt verschweißt, der Bügel des oberen wiederhergestellt und eine neue Visierkerbe geschnitten wird, um Colt SAA- oder Vaquero-Rahmen zu replizieren. Das Rampenkorn muss durch ein Blattkorn ersetzt werden, um als Revolver mit starrer Visierung zugelassen zu werden.
- Perkussionsrevolver können so umgebaut werden, um eine zeitgemäße Patronenabschussmechanik aufnehmen können. Sie können außerdem so verändert werden, dass ein schmaler Zündhütchenschutz zum Rückstoßboden hinzugefügt wird und der Hammer unterschritten wird (d.h. Manhattan-Modification). Moderne Reproduktions-Perkussion-Revolver können den Rahmen so konturiert haben, dass er sich dem Design des Originaltyps annähert.
- Die Abmessungen des Auswurfensters einer Vorderschaft-Repetierflinte dürfen nicht verändert werden.

UNTERHEBEL

- Hebel im „John Wayne“-Stil können an Gewehren anstelle des standardmäßigen Werkshebels verwendet werden.
- Hebel können mit Leder oder anderem Naturmaterial umwickelt oder gepolstert sein.
- Einsätze oder ähnliche Mechanismen die dazu bestimmt sind, die Bewegung der Finger innerhalb des „loops“ im Unterhebels zu verhindern oder drastisch einzuschränken sind nicht erlaubt.
- Mit Ausnahme des „John Wayne“-Hebel muss jeder Ersatzhebel die gleiche grundlegende Kontur und Größe wie der Originalhebel beibehalten.
- Der Hebel darf geschnitten und geschweißt werden, sofern die grundlegende äußere Kontur und Größe nicht verändert wird.
- Der Austausch eines Gewehrhebels 1873 gegen einen Gewehrhebel 1866 ist erlaubt.
- Alle Unterhebelrepetierer müssen einen Hebelweg von mindestens 4-1/8 Zoll (10,478 cm) haben, der wie folgt gemessen wird: Messen Sie bei geschlossenem Verschluss 3 Zoll (7,62 cm) von der Hinterkante des Abzugs an der Stelle, an der er in den Rahmen eintritt. Markieren Sie diesen Punkt sowohl auf der Unterseite des Hinterschafts als auch auf dem Hebel gegenüber dieser Markierung vom Hinterschaft. Öffnen Sie den Hebel bis zur maximalen Ausdehnung und messen Sie den Abstand zwischen den beiden Markierungen.

***Ausnahme:** Das Browning BL-22 im Kaliber .22 ist ein legales Gewehr für die Buckaroo-Kategorie und ein legales Gewehr für Sidematches im Kaliber .22.

LADEMECHANISMEN

- Die Zubringer und Zuführungsmechanismen in Gewehren dürfen erleichtert, geschweißt, modifiziert oder ausgetauscht werden.
- Ein „Zwei-Schuss“-Ladesystem für Unterhebelrepetierflinten kann hinzugefügt werden.
- Ladehebelmechanismen an Perkussionsrevolvern können entfernt oder modifiziert werden, um Lauf­längenänderungen anzupassen.
- Der Setzmechanismus bei Perkussionsrevolvern kann entfernt oder modifiziert werden, um die Setz­tiefe anzupassen.

SCHLAGBOLZEN

- Die Länge des Schlagbolzens kann verlängert werden.
- Die sichtbare Form/Kontur des hinteren Teils von Schlagbolzen oder Schlagbolzenverlängerungen darf nicht verändert werden.
- Reibungsreduzierende Vorrichtungen wie z.B. Kugellager sind am hinteren Teil von Schlagbolzen oder Schlagbolzenverlängerungen nicht erlaubt.

RÜCKSTOSSDÄMPFER

- Innen liegende Vorrichtungen zur Reduzierung des Rückstoßes können hinzugefügt werden.

REVOLVER

Revolveranforderungen

Original-Single-Action-Revolver, die vor 1899 hergestellt wurden, ihre zugelassenen Repliken und die von SASS zugelassenen Single-Action-Revolver mit verstellbarem Visier sind die einzigen Revolver, die für die Verwendung in SASS- Mainmatch Wettbewerben zugelassen sind. Die Regeln in Bezug auf SASS-zugelassene Revolver hängen von der Wettbewerbskategorie ab, an der man teilnimmt. Visiere sind ein wichtiger Faktor bei der Bestimmung in welcher Kategorie ein Revolver verwendet werden darf. Bestimmte Disziplinen erfordern die Verwendung eines bestimmten Revolvers und einer bestimmten Munition. Weitere Informationen finden Sie in den Shooting-Kategorien. Es dürfen nicht mehr als zwei Mainmatch Revolver zur Feuerlinie getragen werden.

Revolver Kaliber

- Es müssen Zentralfeuerkaliber von mindestens Kaliber .32 und nicht größer als Kaliber .45 oder Percussion-Kaliber von mindestens Kaliber .36 und nicht größer als Kaliber .45 sein.
- Müssen ein „für Revolver übliches Kaliber“ haben. Beispiele sind unter anderem .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .44 Magnum, .44-40 und .45 Colt.
- Randfeuermunition im Kaliber .22 mit Standardgeschwindigkeit ist nur in der Buckaroo-Kategorie erlaubt.
- Obwohl die Revolver vom Kaliber .32 und die Perkussionsrevolver vom Kaliber .36 legal sind, sind sie möglicherweise nicht stark genug, um mit allen reaktiven Zielen fertig zu werden.

Revolver- Hülsenauswurf

- Bullseye- oder Crescent-Auswurfmechanismen im Colt-Stil können installiert werden.

Revolver-Griffrahmen

- „Birdshead“-Griffrahmen und -griffe können an jeder SAA oder ihren modernen Repliken angebracht werden.
- Griffrahmen können ausgetauscht, abgerundet oder verlängert werden (z. B. der Austausch eines Single Action Army-Griffrahmens mit einem 1860 Army-Griffrahmen und umgekehrt).
- Griffrahmen aus Messing oder Aluminium sind erlaubt.

Trommelachse für Revolver

- Die Trommelachse darf gekürzt werden.
- Zur Sicherung der Trommelachse kann eine Schraube verwendet werden.

Revolvertrommel

- Zentral- und Randfeuer-Trommeln dürfen nicht weniger als fünf und nicht mehr als sechs Kammern haben.
- Die Vorderseite der Trommel darf abgeschrägt werden.
- Glatte Trommeln dürfen geflutet werden.
- Führungsrillen dürfen ausgeschnitten oder erweitert werden.
- Der Revolver kann so verändert werden, dass die Trommel in beide Richtungen gedreht werden kann.
- Trommel können auf jedes der zugelassenen Revolverkaliber nachgebohrt, gefüttert, oder ausgedreht werden, vorausgesetzt dass die Herstellerüblichen Sicherheitsgrenzen eingehalten werden.
- Trommeln dürfen nur aus Stahl oder Eisen bestehen.
- Das Modifizieren der Trommeln von Perkussionsrevolvern durch Erweitern der Zündhütchen-Aussparung im Bereich der Pistons um die Verwendung aller Arten von Zündhütchen zu ermöglichen, ist erlaubt.

SCHROTFLINTEN

Anforderungen an Schrotflinten

Jede Quer- oder Einzelflinte, die typisch für die Zeit von etwa 1860 bis 1899 ist mit oder ohne außenliegenden Hähnen mit Einzel- oder Doppelabzug ist erlaubt. Automatische Ejektoren sind NUR bei Single-Shot-, Unterhebel- und Vorderschaft-Repetierflinten erlaubt. Querflinten dürfen keine automatischen Ejektoren verwenden. Unterhebelrepetierflinten mit Röhrenmagazin und außen liegendem Hahn der damaligen Zeit sind, egal ob Original oder Nachbau, erlaubt. Die einzig erlaubte Vorderschaftrepetierflinte ist das Modell 1897 Winchester, egal ob Original oder Nachbau. Bestimmte Kategorien erfordern die Verwendung einer bestimmten Art von Schrotflinte und Munition. Militärische Konfigurationen sind nicht erlaubt (z. B. Grabenwaffen). Weitere Bestimmungen finden Sie in den Kategorien.

Schrotflintenkaliber

- Quer-, Single-Shot- und Unterhebelrepetier-Flinten müssen ein Zentralfeuerkaliber von mindestens 20 und dürfen nicht größer als 10 sein.
- Vorderschaft-Repetierflinten müssen Zentralfeuerkaliber von mindestens 16 haben und dürfen nicht größer als 12 sein.
- Quer-, Single-Shot- und Unterhebelrepetier-Flinten im Kaliber .410 und Kaliber 28 oder 32 sind nur in der Buckaroo-Kategorie erlaubt.

Schrotflinten-Öffnungs-Aktion

- Interne Mechanismen die gewährleisten, dass Kipplauf- bzw. Querflinten nicht versehentlich schließen, können hinzugefügt oder modifiziert werden.
- Der Öffnungswinkel für Querflinten darf erhöht werden.
- Der obere Öffnungshebel an Schrotflinten darf um nicht mehr als ½ Zoll (1,27cm) von der Mitte des Zapfens bis zur Außenkante des Hebels gebogen (neu profiliert) werden.

GEWEHRE

Gewehranforderungen

Gewehre oder Karabiner die in den Mainmatch und Teambewerben verwendet werden müssen Originale oder Nachbildungen von Unterhebel- oder Vorderschaft-Repetiergewehre sein, die in der Zeit von ungefähr 1860 bis 1899 hergestellt wurden und ein röhrenförmiges Magazin und einen freiliegenden Hahn haben.

Gewehre mit Kastenmagazinen dürfen nicht verwendet werden.

Bestimmte Kategorien erfordern die Verwendung eines bestimmten Gewehr- und Munitionstypen. Weitere Informationen finden Sie in den Shooting-Kategorien

Gewehr Kaliber

- muss ein Zentralfeuer von mindestens Kaliber .32 und nicht größer als Kaliber .45 sein.
- muss ein für Revolver übliches Kaliber haben. Beispiele sind unter anderem .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .38-40, .44-40, .44 Special, .44 Magnum und .45 Colt. Die einzig erlaubten Ausnahmen sind die .25-20 und .56-50. Gewehrkaliber wie .30-30 oder .38-55 sind nicht erlaubt.
- Teilnehmer der Kategorie Buckaroo/Buckarette, die sich für Schusswaffen des Kalibers .22 entscheiden, dürfen nur Randfeuermunition des Kalibers .22 mit Standardgeschwindigkeit verwenden.

ANDERE ZUGELASSENE SCHUSSWAFFEN

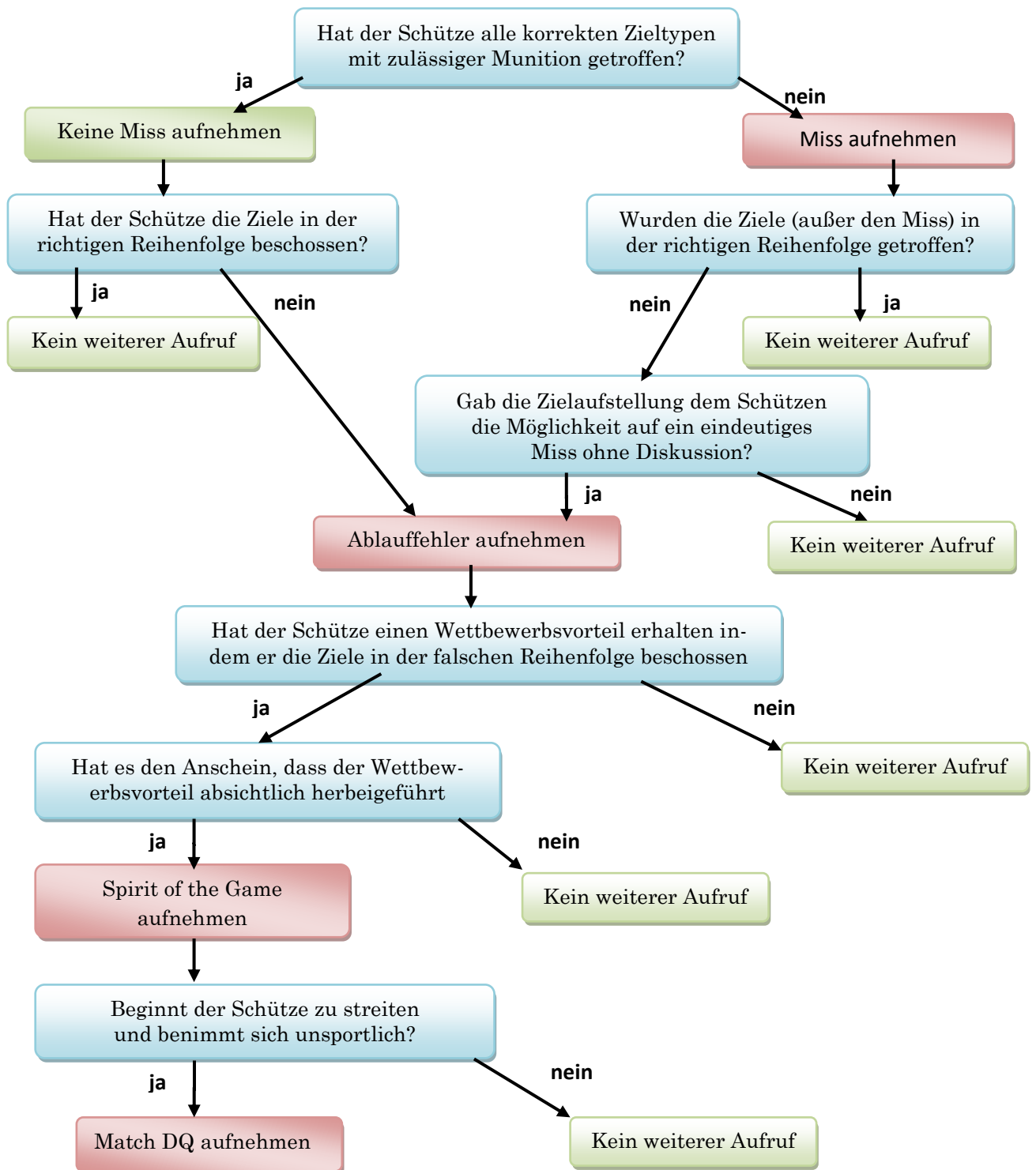
Die folgenden zusätzlichen Schusswaffen wurden zur Verwendung zugelassen:

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

JEDE ÄUSSERE MODIFIKATION AN EINER SCHUSSWAFFE, DIE NICHT AUSDRÜCKLICH IN DIESEM HANDBUCH ERWÄHNT WIRD, IST AUSDRÜCKLICH UNTERSAGT!

Abschnitt 7 MISS FLOW CHART

MISS-ABLAUF-DIAGRAMM



ABSCHNITT 8 RO-POCKET-CARD

SASS® Range Operations Basic Safety Course	RO-Pocket-Card – Stand: Januar 2021 “MSV” Minor Safety Violation = 10 Sekunden Strafe “SDQ” = Stage Disqualification; “MDQ” = Match Disqualification		MSV	SDQ	MDQ
Leere oder scharfe Patronen im Magazin oder Transporter einer Langwaffe, nachdem die nächste Waffe geschossen worden ist oder als letzte Waffe am Entladetisch abgelegt wird			X		
Leere Langwaffe die verrutscht und zu Boden fällt ohne die 170°-Regel zu verletzen oder jemand sweep			X		
Spannen eines Revolvers bevor 45° downrange erreicht wurden			X		
Verlassen des Weges sobald die Stage begonnen hat, um Munition zu holen, bevor alle mitgenommenen Waffen als sicher deklariert wurden				X	
Verlassen der Stage zwischen dem ersten und letzten Schuss				X	
Verlassen der Feuerlinie, nachdem die Stage begonnen hat, bevor alle Waffen als sicher deklariert wurden				X	
Laden außerhalb der gekennzeichneten Bereichen				X	
Ablegen einer Langwaffe mit gespanntem Hahn und geschlossenem Verschluss (sobald sie die Hand des Schützen verlässt)				X	
Holstern oder Ablegen eines Revolver mit gespanntem Hahn oder den Hahn auf einer scharfen Patrone (Sicherheitsrast gilt auch als gespannt)				X	
Fallenlassen einer ungeladenen oder abgefeuerten Waffe				X	
Jeder Schuss, der zwischen 1,5 und 3 m vor dem Schützen an der Feuerlinie einschlägt				X	
Gespannter Revolver wenn er die Hand des Schützen verlässt				X	
Wechsel der Position oder Verlassen des Ladebereichs mit gespanntem Hahn oder mit dem Hammer auf einer scharfen Patrone				X	
Jede unsichere Waffenhandhabung (Fanning, etc.)				X	
Benützen von illegalen oder illegal modifizierten Waffen				X	
Dryfiring am Lade- oder Entladebereich				X	
Erreichen eines Ladebereichs mit nicht ordnungsgemäß entladenen Waffen, nachdem bereits eine Stage am selben Tag absolviert wurde (Strafe wird für die vorherige Stage ausgesprochen)				X	
Verletzen der 170 Grad Regel (ohne sweeping)				X	
Sweepen von Personen mit einer ungeladenen Feuerwaffe				X	
Entspannen einer Feuerwaffe um ein Strafe zu vermeiden, wenn sie zum falschen Zeitpunkt, Position, Ort gespannt wurde				X	
Nichteinhalten der Lade-/Entladeprozedur				X	
Schießen in der Bewegung (mehrere Schüsse unter fortgesetzter Bewegung)				X	
Verlassen des Ladebereichs mit einer Langwaffe mit scharfer Patrone unter dem gespanntem Hahn oder der Hammer liegt auf einer scharfen Patrone				X	
Ablegen einer Langwaffe mit einer scharfen Patrone im Patronenlager (sobald sie die Hand des Schützen verlässt)				X	
Benutzen oder vorhanden sein unerlaubter oder regelwidriger Ausrüstung				X	
Fallenlassen einer geladenen Waffe					X
Jeder Schuss, der innerhalb von 1,5 m vor dem Schützen an oder außerhalb der Feuerlinie einschlägt; jeder Schuss an einer Lade- oder Entladeposition					X
Sweepen einer Person mit geladener Waffe					X
Ignorieren eines “Stop-“ oder “cease fire“-Kommandos unter der Kontrolle des CRO/TO					X
2 SDQ Strafen oder 2 Failure to Engage- / Spirit of the Game-Strafen während eines Matches					X
aufsässiges/aggressives oder unsportliches Verhalten					X
Schießen unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder Wahrnehmung störenden Medikamenten					X
Verlassen der Feuerlinie mit einer defekten Waffe ohne die Aufforderung eines Match Offiziellen					X
Schießen außerhalb der Kategorie, nicht die korrekte Bekleidung oder Ausrüstung für die Disziplin (Classic Cowboy), nicht genug Schwarzpulverrauch in den BP-Disziplinen erster Verstoß = Ablauffehler „P“, zweiter Verstoß = SDQ, dritter Verstoß = MDQ			P	2	3
<p>Ablauffehler (P): Unbeabsichtigter Fehler durch Verwechslung oder Verwirrung = 10 Sek.-Strafe, nicht mehr als 1 „P“ pro Stage</p> <p>Failure to Engage/Spirit of the Game: absichtliches Absolvieren eine Stage in anderer Weise als in der Stagebeschreibung vorgesehen mit dem Ziel einen Vorteil zu erlangen. Munition die den Powerfaktor oder Mindestgeschwindigkeit nicht erfüllt. Absichtliches auslassen einer „Nicht Schieß Situation“.= 30 sec. Strafe</p> <p>Reshoot: sind zulässig bei Versagen der Ziele oder Requisiten, Stören/Behindern des Schützen durch den CRO/TO oder Timerausfall.</p> <p>Reeshoot für Versagen von Ausrüstung oder Waffen vom Schützen kann nach Ermessen des Matchdirectors gewährt werden (außer bei jährlich stattfindenden Regional- oder Landesmeisterschaften und darüber). Nur Sicherheitsstrafen werden „mitgenommen“.</p> <p>Restarts sollen für Teilnehmer erlaubt werden, um einen sauberen Start zu erreichen, sofern der erste Schuss noch nicht gefallen ist. Mehrfache Restarts des gleichen Schützen, welche die RO's als Vorteilsnahme ersehen können, werden nicht gegeben, da sie dem „Spirit of the Game“ widersprechen.</p>					

ABSCHNITT 9 ERKLÄRUNG DER BEGRIFFE

170°-Sicherheitsregel - bedeutet, dass die Mündung der Schusswaffe immer im Bereich von +/- 85 Grad in jede Richtung Down Range gerichtet sein muss.

Aktion Closed (Lever- & Pump-Action-Langwaffen) – SCHLAGBOLZEN in „full battery“ (d.h. nicht in der Lage, durch Manipulation des Hebel- oder Pumpmechanismus weiter zu schließen).

Action Closed – (SxS & Einzelschuss-Feuerwaffen) funktionsfähige Schusswaffe, die eine Manipulation des Öffnungsmechanismus (z. B. oberer/seitlicher Hebel/Knopf) erfordert, um den Verschluss zu öffnen.

Aktion Open (Lever- und Pump-Action-Langwaffen) – SCHLAGBOLZEN nicht vollständig geschlossen.

Action Open – (SxS- und Single-Shot-Feuerwaffen) – funktionsfähige Schusswaffe, die sich ohne Manipulation des Entriegelungsmechanismus (z. B. oberer/seitlicher Hebel/Knopf) öffnet

Bekleidung – Bekleidungsartikel einschließlich: Hemden, Hosen, Kleider, Westen, Jacken, Mäntel, Staubtücher, Chaps/Chinks, Leggings, Stiefel und Hüte. Nicht enthalten: Holster, Munitionsgürtel, Strumpfbänder/Armbänder, Cuffs oder Halstücher.

Revolver mit verstellbarem Visier - ein Revolver mit Schwalbenschwanz- oder verstellbaren Kimme und / oder Schwalbenschwanz-Korn. Rampenkorne sind erlaubt, wenn sie original zur Waffe gehören.

Basketball-Bewegungsregel Regel – auch Bewegung (Gehen) mit einer Schusswaffe genannt. Sobald die Schusswaffe gespannt ist muss ein Fuß auf dem Boden bleiben bis die Schusswaffe gesichert ist. Das bedeutet für Revolver: Sie können sich fortbewegen, ihn zurücklegen oder ihn wieder holstern, wenn der Hahn auf eine leeren Kammer oder einer abgeschossenen Hülse ruht. Sie können sich mit einem Gewehr oder einer Schrotflinte fortbewegen, wenn das System offen ist, oder der Hahn auf einer (mehreren) leeren Kammern oder auf einer oder mehrere leeren Hülsen ruht.

Cleared/gesäubert – keine scharfe oder leeren Hülsen in oder auf der Kammer, dem Magazin, dem System oder dem Zubringer.

Cocket/Gespannt – Hahn nicht ganz unten (Voll-, Halb- oder Sicherheitsrast).

Committed/Übergeben – der Punkt an dem eine Schusswaffe sicher gemacht werden muss um die Hand des Schützen zu verlassen und der Punkt an dem der Schütze den Schussverlauf fortsetzen muss.

Allgemein verfügbar – von jedermann unter normalen Umständen mit normalen Mitteln erhältlich.

Konvention – Konventionen beziehen sich auf Standardverhalten, Regeln und Erwartungen.

Cours of Fire/Stagedurchgang – vom Piepton des Timers, nachdem der Schütze „bereit“ gemeldet hat, bis zum letzten abgegebenen Schuss.

Decock – Entspannen des Hahnes einer Schusswaffe mit einem Teil der Hand (z.b: Daumen) um das Abschlagen zu verhindern.

Double Duelist Shooting Style – Revolver einhändig, mit jeder Hand (links und rechts) und ohne Unterstützung spannen und abfeuern. (Den linken Revolver mit der linken Hand, den rechten Revolver mit der rechten Hand abfeuern). Der Revolver, die Hand oder der Schussarm dürfen nicht von der anderen Hand berührt werden außer zum Beheben einer Waffenstörung.

Down Range – 180 Grad vom Schützen in Richtung zu den Zielen einer Stage.

Dropped Firearm / Fallen gelassene Schusswaffe – eine Schusswaffe, welche außer Kontrolle des Schützen gerät und an einem anderen Ort oder einer anderen Position zum Liegen kommt, die nicht beabsichtigt war.

Dry firing/ Trockenschießen – der Vorgang eine ungeladenen Schusswaffe in eine Schießposition bringt, den Hahn spannt und den Abzug durchzieht, als ob man die Waffe normal abfeuern würde.

Duelist Shooting Style/ Duelist-Schießstil – einen Revolver ohne Unterstützung einhändig spannen und schießen. Der Revolver, die Hand oder der Schussarm dürfen nicht mit der anderen Hand berührt werden außer zum Beheben einer Waffenstörung oder wenn der Revolver von einer Hand in die andere übergeben wird um ihn z.B. zu Holstern.

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

Equipment/ Ausrüstung – alle Gegenstände die keine Bekleidung sind und zur Schusslinie gebracht werden.

Failure to Engage/Unterlassen eines Ablaufs – Absichtliches oder vorsätzliches Missachten der Stageanweisungen um einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen und nicht nur weil ein Teilnehmer „einen Fehler macht“. Gilt nur für Nicht-Schieß-Situationen wie die Weigerung einen Ochsen anzuleinen, eine Dynamitstange zu werfen oder auf andere Weise zu versuchen ein Nicht-Schießverfahren zu absolvieren welches in den Stageanweisung beschrieben ist.

Fanning – Eine Schusstechnik mit einer Handfeuerwaffe (Revolver, Taschenpistole oder Derringer) bei der eine Hand den Abzug steuert und die andere den Hahn einzeln oder wiederholt trifft, ohne dass ein Teil der Spannhand mit der Handfeuerwaffe oder der Stützhand ständig in Kontakt bleibt.

Firing line / Feuerbereich – von der ersten Schusswaffe die auf den Ladetisch gelegt wird bis alle Schusswaffen am Entladetisch als leer und sicher bestätigt werden.

Fixed Side style Revolver/ Revolver mit fester Visierung - am Lauf montierte, nicht verstellbares Korn als einfaches Blatt, Perle oder Stiftform kombiniert mit einer einfachen gekerbten Kimme im Rahmen, Hahn oder Verschlussriegel. (Ausnahmen für Conversion Revolver beachten).

Free Style/ Freier Stil – Der Schütze hat die Möglichkeit, beidhändig oder im Duelist-Stil zu schießen.

Gun Stoppage / Gunstopp – ein Stopp ist eine unbeabsichtigte Waffenstörung der Feuerwaffe. Diese Art von Unterbrechungen können in der Regel schnell behoben werden, wodurch die Waffe wieder in den Betriebszustand zurückkehrt.

Gunfighter-Schießstil – Schießen mit einem Revolver in jeder Hand. Die Revolver müssen ohne Unterstützung einhändig gespannt und abgefeuert werden, einer rechtshändig und der andere linkshändig. Es gibt kein festgelegtes Muster, wie die Revolver abzufeuern sind.

Hammerdown – Hahn in seine endgültigen Ruheposition vollständig nach unten schlagen.

Illegal aquired ammunition – Munition, die nicht durch den Schützen selbst mitgenommen oder in erlaubter Weise abgelegt wurde.

Illegal Ammunition – Munition, die die maximalen Geschwindigkeiten (Revolver 1000 fps und Gewehr 1400 fps) überschreitet oder die Munitionsvereinbarungen in diesem Handbuch nicht erfüllt.
(Ausgenommen Munition, die den Powerfaktor nicht erreicht)

Laterally Angled / Seitlich abgewinkelt – zur Seite geneigt, nicht vom Körper parallel abstehend
(z. B. /// \\\ \l)

Loaded Firearm / geladene Schusswaffe – Jede Schusswaffe mit nicht abgefeuerten Patronen im System, Kammer oder Magazin.

Location/ Ort – ein physischer Punkt auf einer Stage (z. B. „hinter der Tür ...“)

Logo – unverwechselbares Grafikdesign stilisierter Name, einzigartiges Symbol oder anderes Mittel zur Identifizierung einer Organisation. Dies schließt die von SASS, einzelnen Clubs/Ranges, Match Erinnerungsstücke und die von allen Untergruppen innerhalb der Cowboy Action Shooting Community ein.
Ausnahmen: Abzeichen, Anstecknadeln, Gürtelschnallen, Schalträger, Einheits-/Rangabzeichen in Standardgröße.

- Major Safety Violation / Schwerwiegender Sicherheitsverstoß** – ein Sicherheitsverstoß, der ein hohes Potenzial für Personenschäden birgt.
- Malfunction / Fehlfunktion** – Das Versagen einer Waffe oder Munition, die nicht wie vorgesehen funktioniert oder zufriedenstellend abzufeuert.
- Minor Safety Violation / Geringfügiger Sicherheitsverstoß** – Handhaben oder Abfeuern einer Waffe auf eine Weise die unsicher ist, aber Personen nicht direkt gefährdet.
- Miss / Fehlschuss** – ein Versäumnis, das entsprechende Ziel mit dem entsprechenden Schusswaffentyp zu treffen. Weitere Erläuterungen zur Beurteilung eines Fehlschlags finden Sie unter „Miss-Flow-Karte“ auf Seite 40. (Siehe auch den Abschnitt „5-Sekunden-Strafen“ in der *STRAFENÜBERSICHT*.)
- Plating** - eine dünne Schicht Metall. Chemisch Galvanisch, Epoxidharz, Klebstoffe, Band oder andere Beschichtungsverfahren können zur Anwendung kommen.
- Position** – die Körperhaltung und der Stand des Schützen (z. B. „der Schütze startet mit den Händen am Hut...“).
- Powerfactor/ Leistungsfaktor** – Geschossgewicht (in Grains) mal Geschwindigkeit (in Fuß pro Sekunde); geteilt durch 1000. Der Mindeststandard in allen SASS-Matches für rauchlose Kategorien ist nicht weniger als 60 und keine Geschwindigkeit weniger als 400 fps. Die maximale Geschwindigkeit für Revolver beträgt 1000 fps. Die maximale Geschwindigkeit für Gewehre beträgt 1400 fps.
- Procedural / Ablauffehler** – eine unbeabsichtigte Aktion, bei der ein Schütze der Stagebeschreibung nicht folgt, kann andere Aktionen als das Abfeuern einer Waffe umfassen (z. B. Nichteinhaltung der Kategorieanforderungen).
- Progressive Penalty / Strafe** – Ablauf für den ersten Verstoß, Stage-Disqualifikation für den zweiten Verstoß, Match-Disqualifikation für den dritten Verstoß. Beispiel: Nichteinhaltung der Kategorieanforderungen.
- Reshoot / Wiederholung** – aktuelle Wertung ist notiert, der Schütze startet erneut sauber (clean), nimmt aber bereits bekommenen Safety-Strafen mit. Beide Wertungen werden zusammen aufgeführt.
- Restart / Neustart** – kein aufgezeichnetes Ergebnis, der Schütze erhält einen sauberen Neustart.
- Revolver in der Hand** - wenn die Mündung des Revolvers die Öffnung des Holsters verlässt oder den Kontakt mit einer Requisite verliert, wo er abgelegt wurde.
- Schießen außerhalb der Kategorie** – Nichteinhaltung der Kategorie Spezifischen Anforderungen/Einschränkungen.
- Shooting string / Schießsequenz**– Schüsse mit einem Schusswaffentyp bevor ein anderer Feuerwaffentyp benutzt wird.
- Short Sleeved Shirt / kurzärmliges Hemd (für Männerkleidung)** – Ein Hemd mit Ärmeln, die nicht bis zum Handgelenk reichen (Das Hochkrepeln der Ärmel eines langärmligen Hemdes ist akzeptabel). Das Befestigen oder Sichern der hochgekrepelten Ärmel an Ort und Stelle ist dasselbe wie bei kurzen Ärmel und ist verboten.
- Stage** – gleichbedeutend mit „Course of Fire“ vom Piepton des Timers, sobald der Schütze „Fertig“ signalisiert hat, bis zum letzten abgegebenen Schuss.
- Timer Operator (TO)**- überwacht alle Aktivitäten auf der Stage so lange wie er den Timer in der Hand hat.
- Trigger „Bouncing“** – Eine Double-Action-Revolver-Abschusstechnik, bei der eine Hand den Revolver greift und der Abzugsfinger der freien Hand innerhalb des Abzugsbügels „abprallt/ pendelt“, um den Revolver schnell abzufeuern. Die Verwendung dieser Technik ist bei „Pocket Pistol“ Side Matches nicht erlaubt.
- Beidhändiger Schießstil** – auch bekannt als „traditionell“, der Schütze hält einen einzelnen Revolver mit zwei Händen.
- Up Range / rückwärts bewegen** – 180 Grad vom Schützen, weg von den Zielen einer Stage.

Single Action Shooting Society® (SASS)
Welt-Hauptquartier

Postfach 2340

Moriarty, NM 87035

Lokal: 505-843-1320

Gebührenfrei in USA: 877-411-SASS

Website: www.sassnet.com

E-Mail für allgemeine Anfragen: sass@sassnet.com