

SASS® COWBOY ACTION SHOOTING™

SHOOTER'S HANDBOOK



Version 28

Januar 2026

URHEBERRECHT 1987 – 2026

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

Änderungen aus 2026 sind gelb hervorgehoben.

Inhaltsverzeichnis

ABSCHNITT 1 – SASS & COWBOY ACTION SHOOTING™	4
MITGLIED WERDEN	4
SASS MITGLIEDSCHAFT VORTEILE	4
WÄHLEN EINES SASS ALIAS	4
COWBOYACTIONSHOOTING™	5
KLEIDUNG & AUSTRÜSTUNGSSTÜCKE	5
AUGEN- & OHR-SCHUTZ	5
HOLSTER, PATRONENGÜRTEL, & BANDOLIERE	5
Holster	5
Patronengürtel, Bandoliere, und Taschen	6
Munitionsgürtel und Schlaufen	6
VERBOTENE GEGENSTÄNDE	7
SASS ANGLIEDERTE CLUBS	7
 ABSCHNITT 2- KATEGORIEN	 8
OFFENE ALTERS-KATEGORIEN	8
ALTERS BASIERTE KATEGORIEN	8
SCHIESS-STIL KATEGORIEN	9
Duellist Style	9
Gunfighter Style	9
KOSTÜM KATEGORIEN	10
Classic Cowboy/Classic Cowgirl Kategorie	10
B-Western/Lady B-Western Kategorie	11
SCHWARZPULVER SCHIESS KATEGORIEN	12
Frontier Patrone Kategorie/Kategorien	12
Frontiersman Kategorie	12
KATEGORIE MATRIX	13
MINIMUM TEILNEHMER KATEGORIE MANDATE	13
 ABSCHNITT 3 – TEILNAHME RICHTLINIEN	 13
SPIRIT OF THE GAME	13
TEILNEHMER VERHALTEN	14
Sicherheit	14
Persönlich	15
Vorteilnahme oder Nichterfüllung von Anforderungen	15
 ABSCHNITT 4 – SCHIESSSTAND-BETRIEB & SICHERHEITSREGELN	 15
STAGE GRUNDREGELN	15
FEUERWAFFEN GRUNDREGELN	16
Sicherheits- & Handhabungs-Grundregeln – Revolver	16
Sichere Zustände Während eines Kurses des Feuers – Revolver	17
Sicherheits- & Handhabungs-Grundregeln – Gewehre	17
Sichere Zustände Während eines Kurses des Feuers – Gewehre	18

Sicherheits- & Handhabungs-Grundregeln – Flinten.....	18
Sichere Zustände Während eines Kurses des Feuers – Flinten	18
Sicherheits- & Handhabungs-Grundregeln – Alle Feuerwaffen.....	18
SICHERHEIT	18
Die Glorreichen Sieben	19
Die 170° Regel	20
Sicherheits-Offiziere/ Time Operator – TO	21
Schiessstand-Kommandos	21
SASS Schiessstand-Sicherheits-Kurse – RO-I & RO-II	21
MATCH ABLÄUFE & STANDARDS	22
Schiessstand-Betrieb	22
Kein Alibi/Wiederholungs-Schiessen/Neustarts	22
Match-Rollen & Match-Begriffe	22
Strafen Übersicht	23
Wertung	27
MUNITIONS-ABKOMMEN	28
Leistungs-Faktoren	28
Leistungs-Faktor / Schwarzpulver Rauch – Testen	28
Munitions-Anforderungen	28
Munitions-Grundregeln	29
Unkontrollierte Entladung	30
Lade- und Entlade-Bereich Grundregeln	31
Blei Vorsichtsmaßnahmen	32
ABSCHNITT 5-RANGE BETRIEBS UND SICHERHEITSREGELN.....	33
DER PLAINSMAN.....	33
TASCHENPISTOLEN UND DERRINGER.....	33
LONGRANGE (ODER PRÄZISIONS-) GEWEHR	33
ABSCHNITT 6 – SCHUSSWAFFEN ANFORDERUNGEN.....	35
ALLE FEUERWAFFEN	36
Hähne	37
Läufe	37
Abzüge und Abzugsbügel	38
Schäfte und Griffschalen	38
VISIERUNGEN	38
Alle Feuerwaffen.....	39
Gewehr-Visierungen	39
Revolver – Modelle mit fester Visierung	39
Revolver – Modelle mit verstellbarer Visierung	40
Flinten-Visierungen	40
VERZIERUNGEN.....	40
SCHRAUBEN	40
RAHMEN UND GEHÄUSE	40
HEBEL (LEVERS)	41
ZUFÜHR- / LADEMECHANISMEN	41
ZÜNDSTIFTE	42
RÜCKSTOSS-REDUZIERER	42
REVOLVER	42
Revolver Anforderungen	42
Revolver Kaliber	42
Revolver Ausstoßerstangen	42
Revolver Griffrahmen	43

Revolver Trommelachsen	43
Revolver Trommel.....	43
FLINTEN	43
Flinten Anforderungen	43
Flinten Kaliber (Gauges)	43
Flinten Kipplauf-Aktion	44
GEWREHRE	44
Gewehr Anforderungen	44
Gewehr Kaliber	44
ANDERE GENEHMIGTE FEUERWAFFEN	44
ABSCHNITT 7 – FEHLSCHUSS FLUSSDIAGRAMM	45
ABSCHNITT 8 – RO POCKET-CARD.....	46
ABSCHNITT 9 – ÜBERSICHT DER BEGRIFFE	47

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, Tänzern 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-ImpactBrille 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)
- Kurzärmlige T-Shirts,
(langärmlige T-Shirts und Tanktops für alle Teilnehmer (langärmlige 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 Leistungsfaktor- 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 Baroness: ab 75 Jahren.
- El Patron/La Patrona: ab 80 Jahren.
- El Rey/La Reina: Alter 85 und aufwärts.
- **Shootist/Lady Shootist – Alter 90 und aufwärts.**

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.
- Duelisten 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:

- Jeder Mainmatch-Revolver mit festem Visier darf verwendet werden.
- Jede legale SASS-Mainmatch-Schrotflinte und jedes legale Mainmatch-Gewehr darf verwendet werden.
- Jede legale SASS-Munition darf verwendet werden.
- Nur Duelist-Stil oder Double-Duelist-Stil darf angewandt werden.
- Der Teilnehmer darf nicht beide geladene Revolver gleichzeitig in der Hand haben (dies kann korrigiert werden, bevor einer der beiden gespannt wird).
- 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.

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 (Schraubenmesser 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, Turniere, Korsett, Hut im viktorianischen Stil (Stroh erlaubt), Zeitgenössischer Schmuck, zeitgemäßer Haarschmuck (z. B. Federn), Schal, Retikula (zeitgemäße Handtasche), Schnürschuhe, Mieder, Pumphose, 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.
- Reißverschlüsse sind erlaubt, aber sollen nicht sichtbar sein.

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.

WETTBEWERBSKATEGORIEN UND MANDATE (SASS)

Im Interesse der Gewährleistung und Förderung eines echten Wettbewerbsumfelds auf der Ebene der von der SASS sanktionierten Meisterschaften (Staats-, Regional-, National- und Weltmeisterschaften) können alle möglichen Kategorie-Unterteilungen angeboten werden; Kategorien oberhalb der Basiskategorien werden jedoch nur dann anerkannt, wenn sie die von der SASS und den Meisterschaftsvereinbarungen dekretierten Mindestteilnehmerzahlen erfüllen.

Welt- & Nationalmeisterschaften:

- Mindestens 10 Teilnehmer in allen offenen Kategorien.
- Mindestens 5 Teilnehmerinnen in den Damen-Kategorien.

Regional- & Staatsmeisterschaften:

- Mindestens 3 Teilnehmer in allen Kategorien.

Ausnahmen vom Kategorie-Mandat: Geschützte altersbasierte Kategorien sind hiervon ausgenommen: Buckaroo/Buckarette, Junior, Elder Statesman/Grand Dame, Cattle Baron/Cattle Baroness, El Patron/La Patrona, El Rey/La Reina und **Shootist/Lady Shootist**.

Zusammenführung von Kategorien: Wenn eine angebotene Kategorie die Mindestanforderungen nicht erfüllt, werden die Teilnehmer in die nächstniedrigere Kategorie eingestuft (Kategorien "kollabieren" in Richtung der Basiskategorien), bis das Mindestmandat erfüllt ist.

- Die bei einem Match angebotenen Schießkategorien liegen letztlich im Ermessen der Match-Offiziellen, um den Erfolg und die Durchführbarkeit jedes einzelnen Matches zu gewährleisten, sofern der jeweilige Vertrag nichts anderes vorsieht.
- Eine SASS-Mitgliedschaft ist erforderlich, um an jedem von der SASS sanktionierten Match teilzunehmen.

ABSCHNITT 3 – RICHTLINIEN FÜR TEILNEHMER

SPIRIT OF THE GAME (GEIST DES SPIELS)

Da sich das Spiel Cowboy Action Shooting™ weiterentwickelt hat, haben unsere Mitglieder eine Einstellung gegenüber ihrer Teilnahme entwickelt und übernommen, die wir „Spirit of the Game“ nennen. Wenn ein Schütze den Spirit of the Game besitzt, bedeutet dies, dass er in vollem Umfang an dem teilnimmt, was der Wettbewerb verlangt. Man sucht nicht nach Wegen, sich einen Vorteil aus dem zu verschaffen, was als Regel oder Schießverfahren festgelegt oder nicht festgelegt ist. Manche Leute würden den Spirit of the Game als nichts anderes als gute Sportlichkeit bezeichnen. Wie auch immer man es nennt: Wenn man ihn nicht hat, ist Cowboy Action Shooting™ nicht das richtige Spiel.

Ein Verstoß gegen den „Spirit of the Game“ liegt vor, wenn ein Teilnehmer vorsätzlich oder absichtlich die Anweisungen eines Durchgangs (Stage) missachtet, um einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen (z. B. wenn das Akzeptieren der Strafe zu einer niedrigeren Punktzahl oder einer schnelleren Zeit führen würde, als das Befolgen der Anweisungen). In einem solchen Fall wird zusätzlich zu etwaigen Strafen für Fehlschüsse, Verfahrensfehler (Procedurals) und geringfügige Sicherheitsverstöße eine 30-sekündige Strafe für „Nicht-Engagement/Spirit of the Game“ verhängt. Sie wird nicht einfach deshalb verhängt, weil ein Teilnehmer einen „Fehler macht“. Das Verschießen von Munition, die den Leistungsfaktor (Power Factor) oder die Mindestgeschwindigkeit nicht erfüllt, ist ebenfalls ein Verstoß

gegen den „Spirit of the Game“. Zwei Strafen für Verstöße gegen den „Spirit of the Game“ innerhalb eines Matches führen zu einer Match-Disqualifikation.

Die SASS-Mitgliedschaft ist kein Recht, und die SASS behält sich das Recht vor, die Mitgliedschaft eines Mitglieds zu widerrufen. Die SASS erwartet von all ihren Mitgliedern, dass sie sich ehrenhaft und mit Respekt gegenüber dem Sport, seinen offiziellen Regeln, der SASS-Organisation und ihren Mitbewerbern verhalten. Jedes SASS-Mitglied, das sich weigert, sich innerhalb der SASS-Regeln zu verhalten, muss mit einer Disqualifikation, dem Entfernen/Verbannen vom Gelände/Schießstand und dem möglichen Entzug der SASS-Mitgliedschaft rechnen.

VERHALTEN DER TEILNEHMER Sicherheit Unser Sport birgt naturgemäß das Potenzial, gefährlich zu sein, und es kann zu schweren Unfällen kommen. Von jedem Teilnehmer an einem SASS-Match wird erwartet, dass er als Sicherheitsbeauftragter (Safety Officer) fungiert. Die erste Verantwortung jedes Schützen liegt in seinem eigenen sicheren Verhalten. Von allen Schützen wird erwartet, dass sie wachsam gegenüber unsicheren Handlungen anderer bleiben. Jeder Range Officer oder Schütze kann jeden Teilnehmer wegen einer beobachteten, unsicheren Situation zur Rede stellen. Es wird erwartet, dass die Angelegenheit schnell korrigiert und nicht wiederholt wird. Jedes Streitgespräch über die Korrektur einer sicherheitsrelevanten Angelegenheit führt dazu, dass dieser Schütze vom Schießstand verwiesen wird. Bitte beachten Sie den Abschnitt Sicherheitsregeln dieses Handbuchs für alle Sicherheitsregeln. Teilnehmer müssen außerdem:

- Jede Schusswaffe so behandeln und respektieren, als ob sie geladen wäre.
- Die sichere Handhabung von Schusswaffen liegt in der Verantwortung des Schützen. Beachten Sie den Sicherheitsabschnitt für alle Sicherheitsregeln zur Handhabung von Schusswaffen.
- Alle Schützen müssen grundlegende Vertrautheit und Fertigkeit mit den verwendeten Schusswaffen nachweisen. Von den Schützen wird erwartet, dass sie jederzeit innerhalb ihrer Fähigkeiten agieren.
- SASS-Matches sind nicht das Forum, um die grundlegende Handhabung von Schusswaffen zu erlernen.
- Bewegung ist nicht erlaubt, wenn sich eine geladene Patrone unter dem Hammer einer Schusswaffe befindet. Bewegung wird durch die Basketball-Regel des „Laufens“ (Traveling) definiert. Wann immer ein Schütze eine geladene Patrone unter dem Hammer einer Schusswaffe in der Hand hat, muss mindestens ein Fuß an seiner Stelle auf dem Boden bleiben. Der erste Verstoß führt zu einer Stage-Disqualifikation (SDQ). Der zweite Verstoß führt zu einer Match-Disqualifikation (MDQ). Hinweis: Das Versetzen der Füße, um das Gleichgewicht zu halten oder den Stand anzupassen, ist erlaubt, solange der Schütze seinen Standort nicht tatsächlich verändert.
- Verlassen des Ladebereichs mit einem gespannten/geladenen Gewehr: In solchen Fällen wird der Schütze angewiesen, das Gewehr sicher in Richtung Kugelfang zu richten, den Hammer in den Vollspannzustand zu bringen (falls er sich in der Halbrast/Sicherheitsposition befindet) und dann den Abzug zu betätigen. Wenn kein Schuss fällt, wird der Schütze angewiesen, die Vorbereitung der Waffen zu beenden, um die Stage zu beginnen (Keine Strafe/No Call). Falls ein Schuss fällt, wenn der Schütze den Abzug betätigt, erhält der Schütze eine Stage-Disqualifikation (SDQ) und wird zum Entladetisch gewiesen.
- „Schießen aus der Bewegung“ oder „Schrittschießen“ (Step Shooting) ist ausdrücklich untersagt. Siehe Regeln für den sicheren Zustand von Schusswaffen bei Bewegung.
- Alkoholische Getränke sind im Bereich des Schießstands für alle Schützen, Gäste, Range Officer und andere verboten, bis das gesamte Schießen für diesen Tag beendet ist. Kein Schütze darf alkoholische Getränke konsumieren, bevor er oder sie das gesamte Schießen für den Tag beendet und die Schusswaffen verstaut hat.
- Kein Schütze darf Substanzen zu sich nehmen, die seine Fähigkeit beeinträchtigen, mit maximalem Bewusstsein und auf vollkommen sichere Weise teilzunehmen. Sowohl verschreibungspflichtige als auch rezeptfreie Medikamente, die Schläfrigkeit oder andere körperliche oder geistige Beeinträchtigungen verursachen können, müssen vermieden werden.

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

- Der Schütze muss allen vom Timer-Operator gegebenen Schießstandbefehlen (Range Commands) Folge leisten.
- Sobald sich ein Schütze auf eine Stage festgelegt hat (wenn die erste Patrone tatsächlich den Lauf verlässt), muss der Schütze auf der Stage bleiben, bis diese abgeschlossen ist und der Schütze sich zum Entladetisch begeben hat, um alle Schusswaffen zu entleeren.
- Jeder Schütze, Gast oder Match-Offizielle, der eine obszöne Sprache verwendet, respektlos, beleidigend oder unhöflich ist oder in irgendeiner Weise streitsüchtig oder drohend wird, wird von der Veranstaltung disqualifiziert und kann nach Ermessen des Match Directors angewiesen werden, das Gelände zu verlassen.
- Zwischenmenschliche Konflikte werden nicht toleriert.
- Gute Sportlichkeit definiert den „Spirit of the Game“ am besten. Seien Sie ein guter Sportler. Haben Sie Spaß.

Nicht-Engagement (Failure to Engage) Eine Strafe für „Nicht-Engagement“ tritt auf, wenn ein Teilnehmer vorsätzlich oder absichtlich die Stage-Anweisungen missachtet, um einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen, und wird nicht einfach deshalb verhängt, weil ein Teilnehmer einen „Fehler macht“. Ein „Nicht-Engagement“ gilt nur für Situationen, die nicht das Schießen betreffen, wie z. B. die Weigerung, ein Rind mit dem Lasso zu fangen, eine Stange Dynamit zu werfen oder anderweitig einen Versuch zu unternehmen, ein anderes in den Stage-Anweisungen festgeschriebenes Verfahren, das nicht das Schießen betrifft, abzuschließen. In einem solchen Fall wird zusätzlich zu etwaigen Strafen für Fehlschüsse, Verfahrensfehler oder geringfügige Sicherheitsverstöße eine 30-sekündige Strafe für „Nicht-Engagement“ verhängt.

ABSCHNITT 4- SCHIESSSTANDBETRIEB & SICHERHEITSREGELN

„**STANDARTS**“ **beziehen** sich auf Standard-Verhaltensweisen auf dem Schießstand und Regeln, von denen erwartet wird, dass jeder Schütze sie jederzeit kennt und befolgt. ALLE SASS Sicherheits**STANDARTS** sind nicht verhandelbar und dürfen niemals durch das Match-Design oder Beschreibungen des Schießablaufs außer Kraft gesetzt werden. Stage-**STANDARTS** sind Standard-Default-Regeln, sofern nicht durch das Stage-Design/die Beschreibung anders angewiesen (z. B. müssen Knockdown-Ziele umfallen, um zu zählen).

STAGE-STANDARTS

Die folgenden Stage-**STANDARTS** (Stage-Defaults) sollten in allen SASS-Matches befolgt werden, sofern in den Stage-Beschreibungen nichts anderes angewiesen wird.

- Alle Schrotflinten-Knockdown-Ziele dürfen erneut beschossen werden, bis sie umfallen.
- Alle Knockdown-Ziele (Schrotflinte, Gewehr oder Revolver) müssen umfallen, um zu zählen.
 - o Jedes Knockdown-Ziel, das noch steht, sobald der Schütze die nächste Sequenz der Stage beschossen hat, wird als Fehlschuss gewertet.
 - o **AUSNAHME:** Für Buckaroo/Buckarett-Schützen müssen Knockdown-Ziele **nur getroffen werden**, und nicht umfallen, um zu zählen.
- Wenn keine Startposition angegeben ist, soll der Schütze aufrecht stehen, mit Revolvern in den Holstern, die Hände an den Seiten und keine Schusswaffe berührend. (SASS-Default). Etwaige Ausnahmen von der „Default“-Position setzen die anderen Kriterien nicht außer Kraft.

- Cowboy Port-Arms ist definiert als aufrechtes Stehen mit dem Kolben der Langwaffe an oder unter der Taille des Schützen, der Mündung an oder über der Schulter und die Langwaffe mit beiden Händen gehalten.
- Im Falle, dass ein Ziel versagt oder bereits umgefallen ist, sollte der Schütze „dahin schießen, wo es war“. Aus Sicherheitsgründen sollte ein Ziel auf dem Boden niemals beschossen werden.
- Im Falle eines vermuteten Squibs (Steckschuss) wird der TO den Schützen anweisen, die Schusswaffe sicher zu machen und mit der nächsten Schusswaffe fortzufahren. Wenn später festgestellt wird, dass der Lauf frei ist, erhält der Schütze ein Wiederholungsschießen (Reshoot).

SCHUSSWAFFEN-STANDARTS Sicherheits- & Handhabungs-STANDARTS

Revolver

- Sechsschüssige Revolver dürfen am Ladetisch mit maximal fünf Patronen geladen werden, wobei der Hammer gesenkt ist und auf der leeren Kammer ruht.
- Fünfschüssige Revolver dürfen fünf Patronen laden, aber der Hammer muss auf einer Dummy-Kammer oder einem Sicherheitsschlitz/-stift in der Trommel ruhen, um zu vermeiden, dass der Hammer auf einer scharfen Patrone/Zündhütchen ruht.
- Wenn eine bestimmte Stage ein Nachladen eines Schusses erfordert, kann die sechste Kammer von Perkussionsrevolvern an der Werkbank geladen und dann „auf der Uhr“ (on the clock) entweder bevor der erste Schuss abgefeuert wird oder nachdem der letzte Schuss abgefeuert wurde, mit einem Zündhütchen versehen werden. Ein vollständiges Nachladen für Perkussionsrevolvergeschützen wird gehandhabt, indem ein geladener, nicht gezündeter Revolver im Schießbereich bereitgestellt wird oder nicht gezündete Trommeln gewechselt und auf der Uhr gezündelt werden.
- Perkussionsrevolver dürfen nur am Ladetisch oder während des Schießdurchgangs gezündelt werden. Das Zündhütchen über einem Piston darf niemals unter Verwendung des eigenen Hammers des Perkussionsrevolvers gesetzt werden. Der Timer-Operator (TO) muss verlangen, dass alle Fehlzündungen auf der Feuerlinie beseitigt werden, indem entweder diese Kammer erneut gezündelt und abgefeuert wird oder indem die Kammer mit der Fehlzündung entzündet wird.
- Ein gespannter Revolver darf niemals die Hand des Schützen verlassen, einschließlich des Wechselns von einer Hand in die andere. Dies gilt nicht beim Laden, Entladen oder Nachladen an der Feuerlinie.
- Cowboy Action Shooting ist KEIN Schnellzieh-Wettbewerb (Fast-Draw). Jede unsichere Handhabung im Zuge eines Ziehens aus dem Holster oder jegliches „Fanning“ (Fächeln), um einen Revolver abzufeuern, ist streng verboten. Slip-Hammering ist nicht dasselbe wie Fanning und ist legal.
- Revolver werden in Übereinstimmung mit der Kategorie des Schützen 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 vor dem Spannen eines von beiden ohne Strafe korrigiert werden.
- Revolver werden am Ende der Schießsequenz (Shooting String) in das Leder zurückgeführt (sicher geholstert), sofern die Stage-Beschreibung nicht ausdrücklich etwas anderes anweist (z. B. „bewegen Sie sich zur nächsten Position und legen Sie die Waffe auf dem Tisch oder Requisit ab“). Eine Schießsequenz ist definiert als Schüsse aus einem Typ von Schusswaffe vor dem Einsatz des nächsten Typs von Schusswaffe.
- Keine Schusswaffe darf an der Feuerlinie entspannt werden (decocked), um eine Strafe zu vermeiden, wenn sie zur falschen Zeit, an der falschen Position oder am falschen Ort gespannt wurde, sobald eine Patrone in Richtung Kugelfang abgegeben wurde. Sobald ein Revolver gespannt ist, muss die Patrone verschossen (abgefeuert) werden. Wenn jedoch noch keine Patrone in Richtung Kugelfang abgegeben wurde, darf der Revolver unter der Anweisung und Aufsicht des TO entspannt werden. Dies erfordert einen positiven Hinweis / eine Bestätigung

des TO an den Schützen, dies zu tun. (Siehe auch Vermeidung von „Double Jeopardy“ in Sicherheits- & Handhabungs-STANDARTS – Alle Schusswaffen).

- Wenn ein Revolver aus seinem Holster gezogen wird, darf der Revolver erst gespannt werden, wenn er sicher in Richtung Kugelfang zeigt (in einem 45°-Winkel in Richtung Kugelfang).
- Das Hinterlassen von nicht abgefeuerten Patronen in einem Revolver ist eine Fehlschuss-Strafe (Miss). Wenn sich jedoch eine scharfe Patrone unter dem Hammer befindet, wird eine Stage-Disqualifikation-Strafe verhängt.
- Sichere Zustände während eines Schießdurchgangs – Revolver Revolver gelten NUR unter den folgenden Bedingungen als SICHER für die Bewegung (in der Hand, während des Holsterns oder während der Bewegung durch eine Stage) und als SICHER, um die Hand des Schützen zu verlassen:
- Hammer vollständig unten auf einer leeren Kammer.
- Hammer vollständig unten auf einer abgefeuerten Hülse. Ein Revolver darf ursprünglich nicht in diesem Zustand bereitgestellt werden, darf aber in diesem Zustand wieder abgelegt werden.
- Überlegungen zum GUNFIGHTER-Schießstil: Wenn im Gunfighter-Stil geschossen wird, darf ein Gunfighter Revolver nicht mit der Absicht holstern, eine weitere Sequenz zu beginnen. (Siehe Gunfighter-Regeln).

Sicherheits- & Handhabungs-STANDARTS

Gewehre

- Gewehre dürfen mit geladenem Magazin, geschlossenem Verschluss und vollständig auf der leeren Kammer (NICHT in der Sicherheitsrast/Halbrast) ruhendem Hammer bereitgestellt werden, wobei die Mündung in eine sichere Richtung zeigt (hält die 170°-Regel ein).
- Die Mündung wird niemals ursprünglich auf dem Boden aufgesetzt bereitgestellt.
- Gewehre werden mit ihren Läufen in eine sichere Richtung zeigend entladen und abgelegt. Wenn sich der Verschluss eines Gewehrs nach dem Entladen schließt, muss der Schütze am Ende der Stage dem TO zeigen, dass es leer ist. Keine andere Person außer dem Teilnehmer darf die Langwaffe handhaben, bevor der Verschluss geöffnet und gezeigt wurde, dass sie leer ist.
- Wenn das Gewehr die letzte verwendete Schusswaffe ist (NICHT empfohlen), muss es entladen werden, bevor es die Hand/Hände des Schützen im Entladebereich verlässt. (Dies gilt nicht für Schusswaffen, die außerhalb der Sequenz geschossen, sicher gemacht und dann für die weitere Verwendung wieder bereitgestellt wurden.)
- Sobald ein Gewehr gespannt ist, muss entweder die Patrone unter dem Hammer verschossen (abgefeuert) oder der Verschluss geöffnet werden, damit das Gewehr in einen sicheren Zustand zurückkehrt.
- Nicht abgefeuerte, ausgeworfene Gewehrpatronen dürfen auf der Uhr ersetzt (nachgeladen) werden.

Sichere Zustände während eines Schießdurchgangs –

Gewehre

Ein Gewehr gilt NUR in dem/den folgenden Zustand/Zuständen als SICHER, um die Hände des Schützen zu verlassen (einige Zustände können vor dem Abfeuern der nächsten Schusswaffe korrigiert werden):

- Leer.
- Hammer vollständig unten auf einer leeren Kammer oder abgefeuerten Hülse, Verschluss geschlossen (wieder bereitgestellt für weitere Verwendung).

Ein Gewehr gilt nur in dem folgenden Zustand als SICHER für die Bewegung (in der Hand, während der Bewegung durch eine Stage):

- Hammer vollständig unten auf einer leeren Kammer oder abgefeuerten Hülse, Verschluss geschlossen.
- Verschluss offen, Patronen auf dem Zubringer oder im Lager.

Sicherheits- & Handhabungs-STANDARTS –

Schrotflinten

- Schrotflinten werden immer offen und leer bereitgestellt und auf der Uhr geladen, es sei denn, die Stage beginnt mit der Schrotflinte in den Händen des Schützen.
- Schrotflinten mit Außenhähnen (Mule Eared) können zu Beginn eines Szenarios gespannt werden, egal ob bereitgestellt oder in den Händen des Schützen.
- Schrotflintenziele dürfen erneut beschossen werden, bis sie umfallen, sofern in der Stage-Beschreibung nichts anderes angegeben ist.
- Schrotpatronen dürfen ohne Strafe entfernt werden, um die Schusswaffe in einen sicheren Zustand zurückzuführen.
- Schrotflinten werden mit ihren Läufen in eine sichere Richtung zeigend entladen und abgelegt. Wenn sich der Verschluss nach dem Entladen schließt, muss der Schütze am Ende der Stage dem TO zeigen, dass sie leer ist. Keine andere Person außer dem Teilnehmer darf die Waffe handhaben, bevor der Verschluss geöffnet und gezeigt wurde, dass sie leer ist.

Sichere Zustände während eines Schießdurchgangs – Schrotflinten Eine Schrotflinte gilt NUR in dem folgenden Zustand als SICHER, um die Hände des Schützen zu verlassen (einige Zustände können vor dem Abfeuern der nächsten Schusswaffe korrigiert werden):

- Leer.

Eine Schrotflinte gilt NUR unter den folgenden Bedingungen als SICHER für die Bewegung (in der Hand, während der Bewegung durch eine Stage):

- Verschluss offen, Patrone im Lager oder auf dem Zubringer.
- Hammer vollständig unten auf leerer/leeren Kammer(n) oder abgefeuerter/abgefeuerten Hülse(n), Verschluss geschlossen.

Sicherheits- & Handhabungs-STANDARTS –

Alle Schusswaffen

- Bei allen bereitgestellten Schusswaffen müssen die Läufe in eine sichere Richtung zeigen.
- Alle Langwaffen, die ursprünglich auf einer horizontalen Fläche bereitgestellt werden, müssen flach liegend bereitgestellt werden, wobei sich mindestens die Rückseite des Abzugsbügels auf der Bereitstellungsfläche befindet.
- Alle Kurzwaffen, die ursprünglich auf einer horizontalen flachen Oberfläche bereitgestellt werden, müssen so bereitgestellt werden, dass sich die gesamte Kurzwaffe auf der Bereitstellungsfläche befindet.
- Alle Schusswaffen bleiben entladen, außer unter direkter Beobachtung einer dafür vorgesehenen Person an der Feuerlinie oder in den ausgewiesenen Lade- und Entladebereichen.
- Die Mündungen aller Langwaffen müssen jederzeit in einer sicheren Richtung gehalten werden (allgemein „nach oben“ und, falls an einer gemeinsamen Feuerlinie, leicht in Richtung Kugelfang).
- Solange der Schütze Kontakt mit der Schusswaffe hat, gilt sie als unter seiner Kontrolle.
- Wenn ein Schütze während des Schießdurchgangs stolpert und stürzt, darf er sich neu sammeln und den Schießdurchgang fortsetzen, vorausgesetzt, es wurden keine Sicherheitsregeln verletzt.
- Jede entladene Schusswaffe, die auf der Feuerlinie fallen gelassen wird, führt zur Verhängung einer Stage-Disqualifikation-Strafe. Dies gilt nicht für geholsterte Revolver, die „im Leder“ bleiben, falls ein Ausrüstungsfehler (z. B. eine gebrochene Gürtelschnalle) dazu führt, dass der Waffengürtel oder Munitionsgürtel herunterfällt. Der Schütze kann einen herabgefallenen Waffen-/Munitionsgürtel sicher aufheben und die Stage ohne Strafe zu Ende führen oder mit der Bergung warten, bis die Stage beendet ist.
- Jede fallen gelassene geladene Schusswaffe führt zur Verhängung einer Match-Disqualifikation-Strafe. o Einem Schützen sollte nicht erlaubt werden, eine fallen gelassene Schusswaffe aufzuheben. Der TO sollte die Schusswaffe bergen, untersuchen, entladen (falls

erforderlich), sie dem Schützen zurückgeben und die entsprechende Strafe verhängen. o Dies gilt nicht für geholsterte Revolver, die „im Leder“ bleiben, falls ein Ausrüstungsfehler (z. B. eine gebrochene Gürtelschnalle) dazu führt, dass der Waffengürtel oder Munitionsgürtel herunterfällt. Der Schütze kann einen herabgefallenen Waffen-/Munitionsgürtel sicher aufheben und die Stage ohne Strafe zu Ende führen oder mit der Bergung warten, bis die Stage beendet ist.

- Wenn eine Schusswaffe außerhalb der Sequenz oder von der falschen Position oder dem falschen Ort abgefeuert wird, wird dem Schützen eine einzelne Verfahrensfehler-Strafe (Procedural) auferlegt. Wenn der Schütze in dieser Situation aufgrund unsicherer Winkel oder Zielverfügbarkeit wählt oder gezwungen ist, ein entsprechendes Ziel zu verfehlen, darf eine Patrone nachgeladen werden, um die Verhängung einer Fehlschuss-Strafe zu vermeiden (das gefürchtete „Double Jeopardy“ aus einem Verfahrensfehler und einem Fehlschuss). Dies bedeutet nicht, dass ein Schütze ein Gewehr oder einen Revolver zu irgendeiner anderen Zeit nachladen darf, um einen Fehlschuss auszugleichen.
- Wenn ein Teilnehmer eine Fehlfunktion der Schusswaffe hat, die während des Schießdurchgangs nicht behoben werden kann, darf der Schütze die Feuerlinie erst verlassen, wenn die Schusswaffe entladen wurde. Eine Match-Disqualifikation-Strafe wird gegen den Schützen verhängt, wenn er die Feuerlinie mit der fehlerhaften Schusswaffe verlässt, es sei denn, dies geschieht unter der direkten Aufsicht eines Match-Offiziellen.
- Langwaffen werden geleert und abgelegt, wobei ihre Läufe sicher in Richtung Kugelfang zeigen. Dieser Zustand kann auf der Uhr korrigiert werden, bevor die nächste Patrone abgefeuert wird. Wenn die Langwaffe nicht leer abgelegt wird, bevor die nächste Schusswaffe abgefeuert wird, darf nur der Schütze am Ende der Stage unter Beobachtung des TO zurückkehren, um die Schusswaffe zu öffnen und/oder zu entladen. Sollte eine leere Hülse ausgeworfen werden oder im Verschluss oder Patronenlager gefunden werden, oder eine scharfe Patrone auf dem Zubringer bei offenem Verschluss, wird ein geringfügiger Sicherheitsverstoß (Minor Safety Violation, MSV) verhängt. Wenn jedoch der Verschluss geöffnet wird und eine scharfe/nicht abgefeuerte Patrone ausgeworfen wird, wird eine Stage-DQ (SDQ) für eine Langwaffe mit einer „scharfen Patrone unter einem gespannten Hammer, die die Hände des Schützen verlassen hat“, verhängt. In diesem Fall besteht 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. o Wenn die Langwaffe die letzte verwendete Schusswaffe ist, muss sie entladen werden, bevor sie die Hand/Hände des Schützen im Entladebereich verlässt. o Dies gilt nicht für Schusswaffen, die außerhalb der Sequenz geschossen, sicher gemacht und dann wieder bereitgestellt wurden.

SICHERHEIT

Die glorreichen Sieben

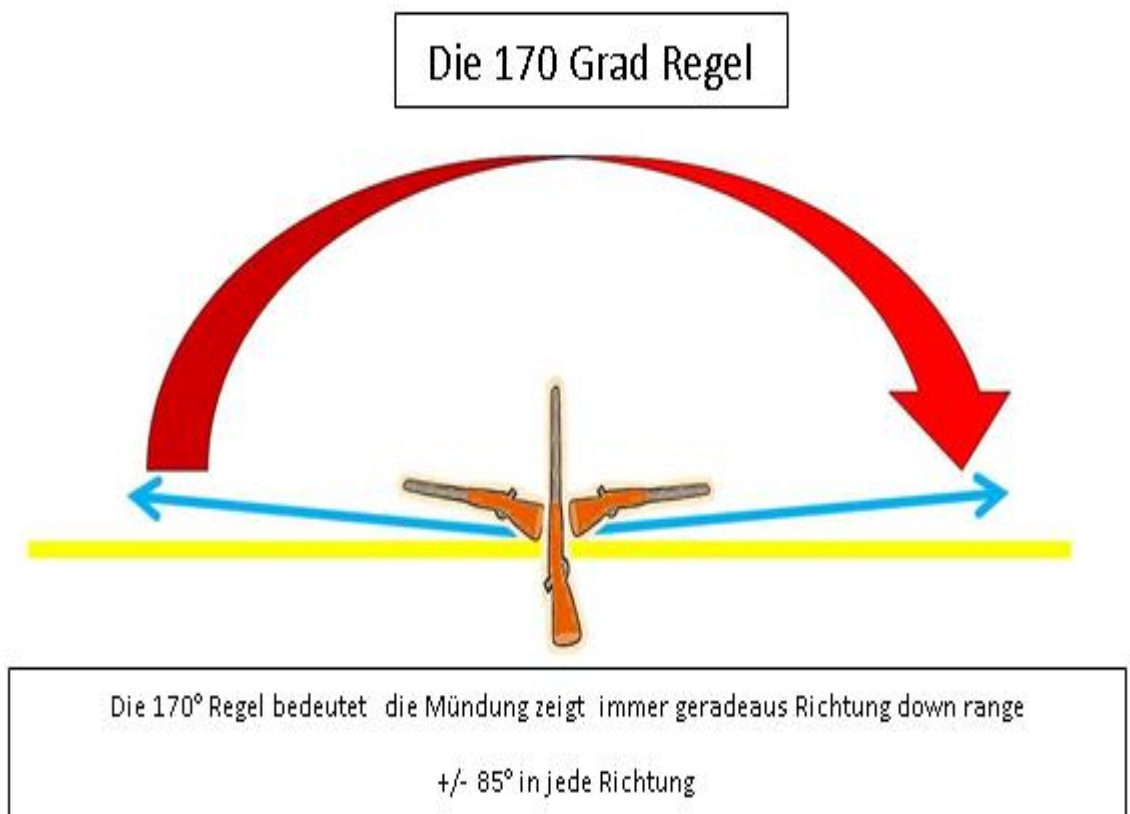
- 1- Behandeln Sie jede Schusswaffe immer so, als wäre sie geladen.
- 2- Lassen Sie die Mündung einer Schusswaffe niemals gegen die 170°-Regel verstoßen.
- 3- Seien Sie sich Ihres Ziels sicher und dessen, was dahinter liegt.
- 4- Lassen Sie den Finger vom Abzug, bis Sie bereit sind zu schießen.
- 5- Schusswaffen bleiben abseits der Feuerlinie entladen — vom Ladebereich bis zum Entladebereich. (Cold Range)
- 6- Behandeln Sie alle Schusswaffen mit Respekt.
- 7- Sprechen Sie es aus (Speak Up).

Die 170°-Regel

Die 170°-Regel bedeutet, dass die Mündung einer Schusswaffe immer gerade in Richtung Kugelfang (Down Range) zeigen muss ($\pm 85^\circ$ in jede Richtung). Die Mündungsrichtung und Mündungskontrolle ist wichtig zwischen, vor, während und nach dem Schießen einer Stage. Die 170°-Regel ist das Rückgrat jeder sicheren Waffenhandhabung und ist jederzeit in Kraft.

- Eine Mündung darf zu keiner Zeit andere Teilnehmer „streifen“ (sweep).
- Langwaffen müssen beim Transport während eines Matches den Verschluss offen haben, Patronenlager und Magazine müssen leer sein und die Mündungen in eine sichere Richtung zeigen.
- Ein geholsterter Revolver (geladen oder leer), dessen Hammer vollständig auf einer leeren Kammer oder einer abgefeuerten Hülse ruht, gilt als sicher und darf nicht als Streifen eines anderen Schützen ausgelegt werden, solange er sicher im Holster verwahrt ist.
- Das Versäumnis, eine sichere Mündungsrichtung einzuhalten, ist Grund für die Verhängung einer Stage-Disqualifikation-Strafe und bei wiederholten Verstößen für eine Match-Disqualifikation-Strafe.

HINWEIS: Es gibt eine offensichtliche Ausnahme von dieser Regel, bei der dem Schützen die Möglichkeit gegeben wird, Revolver aus zugelassenen, legalen Holstern ohne Strafe zu ziehen und zu holstern. Eine weitere Ausnahme gilt beim Aufnehmen und Zurückstellen vertikal bereitgestellter doppelläufiger Schrotflinten ohne Strafe.



Sicherheitsbeauftragte - Timer-Operator – TO

Die Rolle des Timer-Operators (TO) besteht darin, den Schützen sicher durch den Schießdurchgang zu unterstützen. Coaching und das Abhalten des Schützen von unsicheren Handlungen werden erwartet, wenn dies angemessen ist, um Verfahrens- und Sicherheitsstrafen wann immer möglich zu minimieren. Angemessenes Coaching oder gar kein Coaching wird NICHT als Behinderung durch den RO (RO Interference) angesehen und ist niemals ein Grund für ein Wiederholungsschießen (Reshoot). Das Versäumnis, Schusswaffen oder Munition an der/den vorgesehenen Position(en)/Stelle(n) bereitzustellen, liegt in der Verantwortung des Teilnehmers und wird als Verfahrensfehler (Procedural) gewertet, es sei denn, der Teilnehmer ist in der Lage, die Situation ohne Hilfe zu korrigieren, während er dabei ist, die Stage unter Zeitvorgabe zu absolvieren. Die Strafe für die Verwendung von „illegal erworbener“ Munition (d. h. Munition, die NICHT auf eine zugelassene Weise vom Schützen zur Linie gebracht/bereitgestellt wurde) ist ein VERFAHRENSFEHLER. Alle Ziele, die mit dieser Munition getroffen wurden, werden als FEHLSCHÜSSE gewertet. Es werden KEINE Anpassungen an der Bruttozeit (Raw Time) der Stage vorgenommen.

Es wird erwartet, dass der Timer-Operator die verantwortliche Partei für die Lösung aller sicherheitsrelevanten Angelegenheiten ist, die in den Lade-, Entlade- und Feuerlinienbereichen auftreten. Da jedoch alle Schützen als Sicherheitsbeauftragte gelten, sollte jeder Schütze, der einen Sicherheitsverstoß beobachtet, der vom TO nicht wahrgenommen wurde, den Verstoß dem TO zur Kenntnis bringen, woraufhin die Angelegenheit gelöst wird.

Schießstand-Befehle Standard-Schießstand-Befehle sind der effizienteste Weg, eine Schusslinie zu betreiben, und werden in fast jeder etablierten Schießsportart verwendet. Aus Gründen der Sicherheit ist jeder Schütze verpflichtet, allen vom TO gegebenen Schießstand-Befehlen zu gehorchen. Für ein tieferes Verständnis der Schießstand-Befehle vereinbaren Sie noch heute Ihren SASS RO 1 Kurs.

WICHTIGE GÄNGIGE SCHIESSSTAND-BEFEHLE

- „Cease Fire“ (Feuereinstellung) oder „STOP!“ – Der Befehl, der vom TO oder einem beobachtenden Range Officer/Match-Offiziellen jederzeit ausgerufen wird, wenn sich ein unsicherer Zustand entwickelt. Der Schütze muss das Schießen und die Bewegung sofort einstellen. Die vorsätzliche Nichtbefolgung eines „Cease Fire“- oder „Stop“-Befehls, der gegeben wurde, während man unter der Kontrolle des TO steht, führt zur Verhängung einer Match-Disqualifikation-Strafe.
- „Muzzle!“ (Mündung!) – Dieser Befehl warnt den Schützen schnell und effizient, dass seine Mündung den 170° nahe kommt und in eine sichere Richtung (zurück in Richtung Kugelfang) gerichtet werden sollte.
- „Down Range“ (Im Schießbereich) – Dieser Befehl wird angekündigt, bevor jemand aus irgendeinem Grund den Schießbereich betritt, einschließlich zum Aufstellen oder Reparieren von Zielen. Wenn ein „Down Range“-Befehl angekündigt wird, sollten alle Teilnehmer sowohl im Lade- als auch im Entladebereich das Laden/Entladen von Schusswaffen einstellen. Es ist gängige Praxis, die Hände in die Luft zu heben als visuelle Bestätigung, dass keine Schusswaffen gehandhabt werden, während sich jemand im Schießbereich befindet. (Dies gilt primär, wenn die Ladetische und/oder die Entladetische in Richtung Kugelfang ausgerichtet sind.)

SASS Schießstand-Sicherheitskurse

Für ein tieferes Verständnis und eine Diskussion aller SASS-Praktiken, einschließlich des Schießstandbetriebs, der Match-Rollen, Regeln, Verfahren und Strafen, ermutigt SASS ALLE Schützen, bereits früh auf ihrer Cowboy Action Shooting™-Reise mindestens den **SASS Range Operations Basic Safety (ROBS) Kurs mit dem CAS-Modul** zu planen und zu besuchen. Zusätzlich lernen Sie die Grundlagen für alle Match-Positionen, die eine entscheidende Funktion bei der fairen, effizienten und SICHEREN Durchführung eines Matches erfüllen. SASS-Sicherheitskurse werden von SASS-zertifizierten Instruktoren präsentiert und können über Ihren/Ihre lokalen Club(s) geplant werden.

MATCH-VERFAHREN & STANDARDS

Schießstandbetrieb

Cowboy Action Shooting™ ist nicht als Präzisionsschießwettbewerb gedacht. Kleine Ziele und große Entfernungen nehmen die „Action“ aus dem Spiel und entmutigen neuere Schützen. Sowohl erfahrene als auch unerfahrene Schützen wollen Treffer auf ihren Zielen sehen. Manche Leute treffen (oder verfehlen) einfach ein bisschen schneller als andere. Zu viele Fehlschüsse oder die Wahrnehmung, dass Ziele zu schwer zu treffen sind, entmutigt die Leute, weiter mitzuspielen, insbesondere weniger geübte Schützen. Fragen Sie jeden erfahrenen Cowboy Action Shooter, und er oder sie wird Ihnen sagen, dass es kein Ziel gibt, das zu groß oder zu nah ist, um es zu verfehlen! Während ein detaillierterer Leitfaden für Match-Design und -Verwaltung 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 werden verwendet.
- Reaktive Ziele wie Pepper Popper und Fallplatten werden verwendet, wenn es praktikabel ist, um das Feedback für den Schützen und die Attraktivität für die Zuschauer zu erhöhen.
- Ziele werden auf kurze bis mittlere Entfernung aufgestellt. Obwohl es keine absoluten Regeln gibt, sind die folgenden Entfernungs-Empfehlungen nach Schusswaffe aufgeführt, wenn eine Zielgröße von ca. 16"x16" (ca. 40x40 cm) verwendet wird:
 - o Revolver-Ziele: 7 bis 10 Yards (ca. 6,4 bis 9,1 m).
 - o Schrotflinten-Ziele: 8 bis 16 Yards (ca. 7,3 bis 14,6 m).
 - o Gewehr-Ziele: 13 bis 50 Yards (ca. 11,9 bis 45,7 m).
 - o Derringer/Taschenpistole – Point-Blank bis 3 Yards (ca. 2,7 m), wenn nur auf Papier, Pappe oder Luftballons geschossen wird. Es ist zu nah, um sicher auf Stahl zu schießen.

Da sich der Sport Cowboy Action Shooting™ ständig weiterentwickelt, reagieren Match-Direktoren weltweit auf die Anforderungen ihrer Schützen und deren Vergnügen am Match, indem sie Schießszenarien und Zielplatzierungen anpassen. Daher verwenden die meisten Clubs und Matches viel nähere Zielplatzierungen als im obigen Beispiel, was den „Fun-Faktor“ für ihre Schützen erhöht. Wenn geringere als die empfohlenen Zielentfernungen verwendet werden, müssen die Zielflächen entsprechend zum Boden hin angewinkelt sein, um den Großteil des „Splash-Back“ (Zurückspritzen) aufgrund der Nähe der Ziele zu eliminieren. Der Zustand des Stahls/der Zielflächen muss ebenfalls berücksichtigt werden, insofern Zielflächen keine Dellen oder Beschädigungen aufweisen sollten und flach sein sollten (nicht konvex oder konkav). Soweit möglich, sollten reaktive Ziele so eingestellt sein, dass sie bei einem sauberen Treffer mit nicht mehr als einer Standard-.38 Special-Fabrikladung umfallen.

Kein Alibi/Wiederholungsschießen/Neustarts

SASS-Matches oberhalb der Club-Ebene sind „No Alibi“-Matches. Sobald der erste Schuss in Richtung Kugelfang abgegeben wurde, ist der Teilnehmer an die Stage gebunden und muss die Stage nach bestem Wissen und Gewissen beenden.

- Wiederholungsschießen (Reshoots) werden nicht für Munitions- oder Schusswaffenfehlfunktionen gewährt. Wenn jedoch ein Versagen des Schießstands vorliegt (Versagen von Requisiten, Timer-Versagen/nicht aufgezeichnete Zeit oder Behinderung durch den Range Officer), das außerhalb der Kontrolle des Teilnehmers liegt, kann ein Wiederholungsschießen gewährt werden.
- Bei einem Wiederholungsschießen beginnt der Teilnehmer „sauber“ von vorn, wobei nur bereits aufgelaufene Sicherheitsstrafen übernommen werden.
- Der Match-Direktor hat die Befugnis, eine „RO-unterstützte“ MSV-Strafe für ein Wiederholungsschießen aufzuheben.
- Neustarts (Restarts) sollen einem Teilnehmer ermöglicht werden, um einen „sauberen“ Start zu erreichen, bevor der erste Schuss in Richtung Kugelfang abgegeben wurde. Mehrfache Neustarts durch denselben Schützen, die nach dem Urteil des TO als „Vorteilsnahme“ angesehen werden, werden nicht akzeptiert, da sie nicht im Sinne des Spiels (Spirit of the Game) sind.

Match-Rollen & Match-Begriffe

Dieser Abschnitt ist eine sehr grundlegende, zusammenfassende Auflistung und Definition von Match-Rollen, Match-Offiziellen und Begriffen. Für ein tieferes Verständnis aller Match-Rollen und der entscheidenden Funktion, die sie bei jedem Match erfüllen, besuchen Sie bitte einen SASS RO 1 Kurs.

- Posse – Eine Gruppe von Schützen, die geplant ist, während eines Matches alle Stages gemeinsam zu durchlaufen.
- Match Director – ist verantwortlich für das gesamte Match und ist verpflichtet sicherzustellen, dass in allen Wettbewerbsbereichen qualifizierte Offizielle vorhanden sind. Der Match-Direktor ist typischerweise der Stage-Schreiber/Designer des Matches und hat die Befugnis, eine „RO-unterstützte“ MSV-Strafe für ein Wiederholungsschießen aufzuheben.
- Range Master – ist verantwortlich für und überwacht alle Stages und stellt sicher, dass auf allen Stages qualifizierte Offizielle vorhanden sind. Er oder sie überprüft alle Stages und stellt sicher, dass sie so konzipiert und gebaut sind, dass sie sowohl für Teilnehmer als auch für Offizielle sicher betrieben werden können.
- 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 – leitet eine Posse und ist verpflichtet sicherzustellen, dass alle Posse-Positionen besetzt sind, um die Posse sicher und effizient durch jeden Schießdurchgang zu führen, wobei sichergestellt wird, dass alle Regeln und Vorschriften befolgt werden.
- Timer Operator (TO) – ist verantwortlich für die Feuerlinie, solange er/sie den Timer bedient, und hat das primäre Ziel, den Schützen sicher durch den Schießdurchgang zu unterstützen.
- Spotters/Counters (Beobachter/Zähler) – haben die Verantwortung, Schüsse und Fehlschüsse zu zählen und zu verifizieren, dass Ziele in der korrekten Reihenfolge und mit der erforderlichen Anzahl von Schüssen beschossen wurden. Drei Spotter sind erforderlich – die Mehrheit (2/3) entscheidet bei Unstimmigkeiten bezüglich Fehlschüssen.
- Scorekeeper (Schriftführer) – protokolliert die Zeiten und Strafen entsprechend für jeden Teilnehmer auf den bereitgestellten Wertungsbögen für jede Stage.
- Loading Table Officer (Ladetisch-Beauftragter) – ist verantwortlich für die visuelle Kontrolle, um sicherzustellen, dass alle Schusswaffen nur mit der korrekten Anzahl von Patronen geladen sind, zu verifizieren, dass sich niemals eine Patrone unter dem Schlagbolzen einer Schusswaffe befindet und dass alle Hähne der geladenen Schusswaffen vollständig auf einer leeren Kammer ruhen.
- Unloading Table Officer (Entladetisch-Beauftragter) – ist verantwortlich für die visuelle Kontrolle, um sicherzustellen, dass alle Schusswaffen nach Abschluss der Schieß-Stage entladen (leer) sind.

Strafen-Übersicht (Penalties Overview)

Es gibt fünf Arten von Strafen in SASS-Matches: 5-Sekunden-Strafen, 10-Sekunden-Strafen, Stage-Disqualifikation-Strafen, Match-Disqualifikation-Strafen und Strafen für Nicht-Engagement / Spirit of the Game. Für ein tieferes Verständnis aller Strafen besuchen Sie bitte einen SASS RO 1 Kurs.

5-SEKUNDEN-STRAFEN

Fehlschüsse (Misses) sind 5-Sekunden-Strafen. Revolver-, Gewehr- und Schrotflinten-Ziele müssen mit dem entsprechenden Schusswaffentyp beschossen werden. Ein FEHLSCHUSS ist definiert als das Versäumnis, den entsprechenden Zieltyp mit dem entsprechenden Schusswaffentyp zu treffen, und umfasst:

- Jedes verfehlte Ziel.
- Jede nicht abgefeuerte Patrone.

- Versehentlich in einem Revolver hinterlassene Patronen sind Fehlschüsse, es sei denn, es befindet sich eine nicht abgefeuerte Patrone unter dem Hammer; in diesem Fall ist es eine Stage-DQ.
- Jedes Ziel, das mit einer falschen Schusswaffe getroffen wurde – entweder absichtlich oder aus Versehen.
- Jedes Ziel, das mit illegal erworbener Munition getroffen wurde.

„Double Jeopardy“ findet Anwendung – ein Fehlschuss kann keinen Ablauffehler auslösen. Um dieses Konzept besser zu verstehen, beziehen Sie sich bitte auf das Fehlschuss-Flussdiagramm in Abschnitt 7 dieses Handbuchs.

10-SEKUNDEN-STRAFEN

10-Sekunden-Strafen umfassen „Verfahrensfehler“ (P - Procedural) und geringfügige Sicherheitsverstöße (MSV - Minor Safety Violations). Verfahrensfehler sind einfache, unbeabsichtigte Fehler, die als Folge von „Brain Fade“ (kurzzeitiger geistiger Aussetzer) oder Verwirrung entstehen, wobei der Teilnehmer die Stage auf eine andere Weise absolviert, als es beabsichtigt war. Verfahrensfehler können einen pro Stage nicht überschreiten. Geringfügige Sicherheitsverstöße (MSV) sind kleinere Sicherheitsverstöße, die Personen nicht direkt gefährden.

Verfahrensfehler (P)-Verstöße umfassen:

- Versäumnis, den Versuch zu unternehmen, eine Schusswaffe abzufeuern, ein Requisit zu bedienen oder ein Stage-Manöver durchzuführen.
- Beschießen von Zielen in der falschen Reihenfolge.
- Absolvieren der Stage in der falschen Reihenfolge.
- Verwendung von illegal erworbener Munition.
- Nicht-Zurückführen von Revolvern in das Leder (sofern nicht anders angegeben).
- Erster Verstoß im selben Match wegen „Schießens außerhalb der Kategorie“.
- Abfeuern von mehr Patronen als in den Stage-Anweisungen angegeben.

Geringfügige Sicherheitsverstöße (MSV)-Verstöße umfassen:

- Hinterlassen von leeren Hülse(n) oder scharfer/scharfen Patrone(n) in einem Magazin, Verschluss oder Zubringer der Langwaffe, in der sie geladen wurde.
- Hinterlassen einer Leeren im Patronenlager einer Langwaffe.
- Spannen eines Revolvers, bevor er 45° in Richtung Kugelfang (Down Range) erreicht hat.

STAGE-DISQUALIFIKATION-STRAFE (SDQ)

Eine Stage-Disqualifikation (SDQ oder „Stage DQ“) ist im Allgemeinen ein Sicherheitsverstoß ernsterer Natur und bedeutet, dass die Zeit und Leistung des Teilnehmers in dem Schießdurchgang als Folge der verletzenden Handlung durch den Schützen disqualifiziert wird.

- Schießen in der Bewegung (kontinuierliche, fließende Bewegung während des Beschießens von Zielen).
- Jede entladene Schusswaffe, die fallen gelassen wird oder hinfällt, ungeachtet dessen, ob sie die 170° bricht.
- Verletzung der 170°-Sicherheitsregel / Versäumnis, eine angemessene Mündungskontrolle aufrechtzuerhalten.
- Jede Schussabgabe, die den Boden oder ein nicht-verbrauchbares Stage-Requisit 5 – 10 Fuß (ca. 1,5 – 3 m) vom Schützen entfernt trifft.
- Zurückführen eines Revolvers in das Leder, ohne dass der Hammer vollständig auf einer abgefeuerten Hülse oder leeren Kammer ruht (gespannt) (beim Verlassen der Hand des Schützen).
- Ein gespannter Revolver, der die Hand des Schützen verlässt.
- Bereitstellen oder Ablegen einer Langwaffe, die eine scharfe Patrone im Lager enthält (sobald sie die Hände des Schützen verlässt).
- Ursprüngliches Bereitstellen einer Langwaffe mit geschlossenem Verschluss / gespanntem Hammer über einer scharfen Patrone (sobald sie die Hände des Schützen verlässt).
- Zweiter Verstoß im selben Match wegen „Schießens außerhalb der Kategorie“.

- Standortwechsel / Bewegen mit einer scharfen Patrone unter einem gespannten Hammer oder einer Schusswaffe mit dem Hammer unten auf einer scharfen Patrone.
- Standortwechsel mit einer Langwaffe mit geschlossenem Verschluss und gespanntem Hammer (Ausnahme für Langwaffen vom Ladetisch zur Stage ohne Patrone im Lager).
- Standortwechsel mit einem gespannten Revolver.
- Unsichere Handhabung von Schusswaffen.
- Laden an einer anderen als der vorgesehenen Ladeposition oder Feuerlinie.
- Verwendung einer illegalen oder illegal modifizierten Schusswaffe.
- Verwendung von geächteten Gegenständen oder illegaler Ausrüstung.
- Holstern oder Bereitstellen eines Revolvers mit dem Hammer unten auf einer scharfen Patrone.
- Jemandem mit einer entladenen Schusswaffe streifen (sweeping).
- Nichtbeachtung der Lade- und Entladeverfahren.
- Verlassen der Stage aus irgendeinem Grund, sobald der erste Schuss in Richtung Kugelfang abgegeben wurde.
- Trockentraining (Dry Firing) an den Lade- oder Entladetischen.
- Entspannen (decocking) eines Revolvers, Gewehrs oder einer Schrotflinte mit Außenhähnen zur Vermeidung einer Strafe ohne ausdrückliche Anweisung dazu durch den TO.

MATCH-DISQUALIFIKATION-STRAFEN (MDQ)

Eine Match-Disqualifikation (MDQ oder „Match DQ“)-Strafe ist von der schwerwiegendsten Art und bedeutet, dass der Schütze seine Schusswaffen wegpackt und für die Dauer des Matches mit dem Schießen fertig ist.

- Zwei angesammelte Bewertungen für Nicht-Engagement / Spirit of the Game.
- Zwei angesammelte SDQ/DNF-Strafen (sogar auf derselben Stage). *Dies gilt nicht für eine einzelne Handlung, die mehrere Strafen nach sich zieht (z. B. Brechen der 170° mit einer entladenen Schusswaffe UND gleichzeitiges Streifen von jemandem).
- Aggressives Verhalten oder unsportliches Gebaren.
- Vorsätzliche Nichtbefolgung eines „Cease Fire“- oder „Stop“-Befehls, der gegeben wurde, während man unter der positiven Kontrolle des TO steht.
- Schießen unter dem Einfluss von Alkohol, verschreibungspflichtigen Medikamenten oder jeglicher Substanz oder Medikation, die die körperlichen oder geistigen Fähigkeiten des Schützen beeinträchtigen kann.
- Ein Schütze, der die Feuerlinie mit einer nicht entladenen, fehlerhaften Schusswaffe verlässt, es sei denn unter der direkten Aufsicht eines Match-Offiziellen.
- Schießen illegaler Munition (z. B. Munition, die die Höchstgeschwindigkeiten überschreitet, und geringste oder eingezogene Schrotpatronen. Dies schließt keine Munition ein, die den Power-Faktor nicht erreicht).
- Jede geladene Schusswaffe, die fallen gelassen wird oder hinfällt.
- Das Zurückführen eines Revolvers in das Leder (Holstern), ohne dass der Hammer vollständig auf einer abgefeuerten Hülse oder leeren Kammer ruht (gespannt), während noch nicht abgefeuerte Patrone(n) in der Trommel verbleiben (beim Verlassen der Hand des Schützen)
- Jede Schussabgabe, die den Boden oder ein nicht-verbrauchbares Stage-Requisit weniger als fünf Fuß (ca. 1,5 m) vom Schützen entfernt trifft.
- Jede Schussabgabe in den Lade- oder Entladebereichen.
- Jede Schussabgabe, die als unsicher erachtet wird.
- Jemandem mit einer geladenen Schusswaffe streifen (sweeping).
- Dritter Verstoß im selben Match wegen „Schießens außerhalb der Kategorie“.
- Zwischenmenschliche Konflikte.

NICHT-ENGAGEMENT / SPIRIT OF THE GAME

Ein Verstoß wegen Nicht-Engagement (Failure to Engage) oder Spirit of the Game zieht eine Strafe von 30 Sekunden nach sich. Die Ansammlung von zwei Strafen für Nicht-Engagement / Spirit of the Game im selben Match führt zu einer Match-Disqualifikation-Strafe.

- Vorsätzliches Schießen einer Stage auf eine andere Weise als beabsichtigt, um einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen (Spirit of the Game).
- Schießen von Munition, die den Power-Faktor oder die Mindestgeschwindigkeit nicht erreicht. Die Strafe wird für jede Stage verhängt, in der ein Teilnehmer überprüft wird und festgestellt wird, dass seine Munition den Power-Faktor oder die Mindestgeschwindigkeit nicht erreicht (Spirit of the Game).
- Vorsätzliche Weigerung, einen Versuch zu unternehmen, ein in den Stage-Anweisungen schriftlich festgelegtes Verfahren, das nicht das Schießen betrifft, zu absolvieren (Failure to Engage).

VERHÄNGUNG VON STRAFEN UND PROTESTE

Während des Schießdurchgangs kann ein Schütze gelegentlich Strafen verursachen, die verhängt werden müssen. Die unmittelbare Autorität auf der Stage ist zu diesem Zweck der Timer-Operator (TO), unterstützt durch die Eingaben der Spotter. Der Umfang der Strafverhängung umfasst Sicherheitsverstöße, Verfahrensfehler, den ordnungsgemäßen Abschluss von Stage-Aktivitäten, illegale Schusswaffen und Ausrüstung, ungeeignete Munition, ungeeignete Kleidung und andere kategoriespezifische Anforderungen wie die ausreichende Rauchentwicklung in den Schwarzpulver-Kategorien. Der TO kann einseitig Strafen für Sicherheitsverstöße und Verfahrensfehler vergeben, wenn diese eindeutig aufgetreten sind (dies schließt die Bewertung von Fehlschüssen nicht ein). Die Bewertung von Fehlschüssen liegt rein im Kompetenzbereich der Spotter.

Für den Fall, dass ein Teilnehmer das Gefühl hat, dass eine Entscheidung des TO fehlerhaft ist oder unfair bewertet wurde, und die Schusswaffen sicher gemacht und entladen wurden, kann gegen die Entscheidung höflich und ruhig Einspruch erhoben werden, zunächst beim TO und/oder Posse Marshal, und zwar nur durch den beteiligten Teilnehmer. Die Diskussion sollte abseits der Feuerlinie geführt werden, um den Schießfluss nicht zu verzögern, und nur die zu diesem Zeitpunkt an der Linie befindlichen Offiziellen sowie den Schützen einbeziehen (den Schützen, den TO und die Spotter). Der TO muss völlig objektiv bleiben, die Fakten und Beweise so betrachten, wie sie sind, und bereit sein, die Details zu besprechen und alle Fragen des Schützen zu beantworten. Aufgezeichnete Video-/Audio- oder Fotodaten dürfen in keiner Hinsicht als Beweismittel vorgelegt werden. Denken Sie daran: Im Zweifelsfall wird immer zugunsten des Schützen entschieden. Teilnehmer sind in der Regel verpflichtet, ihren Einspruch oder Protest anzumelden, bevor sie die Stage oder den Bereich (Bay) verlassen, in dem das fragliche Ereignis stattfand.

Wenn die Angelegenheit durch den TO und/oder Posse Marshal nicht zur Zufriedenheit des Schützen gelöst wird und dieser die Angelegenheit weiterverfolgen möchte, kann er seinen Einspruch an einen Match RO oder Range Master weiterleiten. Der Match RO oder Range Master wird den Einspruch objektiv und unvoreingenommen ausschließlich auf der Grundlage von Richtlinien und Regelinterpretation prüfen und eine eigene Untersuchung durchführen, indem er die direkt an der Angelegenheit beteiligten Personen (TO, Spotter und den Schützen) befragt. Bei Problemen mit illegaler Ausrüstung und/oder Schusswaffen,

illegalen Modifikationen, fragwürdiger Munition, illegaler Kleidung oder Tracht muss eine direkte Inspektion vorgenommen werden, einschließlich, falls erforderlich, des Verfahrens zur Bewertung des Power-Faktors/der Rauchentwicklung.

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

Nach Ermessen des MD kann eine spezielle Protestjury, bestehend aus drei Territorial Governors (TGs), die nicht aus dem Heimatstaat des Schützen stammen, einberufen werden, um den MD bei der Urteilsfindung zu unterstützen. Der Prozess zur Einberufung einer Jury aus erfahrenen und sachkundigen TGs oder RO-Instruktoren, die mit der Angelegenheit nicht vertraut sind, kann erfordern, dass der Schütze eine „Protestgebühr“ entrichtet und ein „Protestformular“ ausfüllt. Sobald die Gebühr bezahlt ist und die entsprechende Dokumentation vom MD gesammelt wurde, wird die Jury einberufen. Eine gründliche Untersuchung der Fakten sollte in derselben objektiven und unvoreingenommenen Weise stattfinden. Sollte das Ergebnis des Protests zugunsten des Schützen ausfallen, wird die Gebühr zurückerstattet. In diesem Fall fungiert der MD rein als Administrator des Verfahrens.

Wertung (Scoring)

SASS-Matches werden auf der Grundlage der verstrichenen Schießzeit (Total Time Scoring), zuzüglich Strafpunkten für verfehlte Ziele, Verfahrensfehler und verschiedene andere Regelverstöße gewertet. Jede Stage wird einzeln gewertet, und die kombinierte Gesamtsumme aus Bruttozeit plus aller für alle Stages angefallenen Strafen wird verwendet, um die Platzierung zu bestimmen, entweder nach Kategorie, Gesamtwertung oder beides.

Wenn das „Total Time“-Wertungssystem verwendet wird, muss vor dem Match eine maximal zulässige Zeit für jede Stage berechnet werden, die als Stage-Disqualifikations-Wertung (SDQ) und maximale Stage-Wertung verwendet wird. Die maximal zulässige Zeit für eine Stage ist die Summe aller verfügbaren Ziele/Fehlschuss-Strafen plus 30 Sekunden.

(Beispiel: Jeweils 5 Sekunden für alle verfügbaren Ziele (10 Gewehr, 10 Pistole, 4 Schrotflinte = 24 Ziele x 5 Sekunden = 120 Sekunden. Addieren Sie 30 Sekunden für eine maximale Wertung von 150 Sekunden).

Die Wertung für eine SDQ ist die maximal zulässige Zeit für diese Stage, gemäß der obigen Beschreibung zur Berechnung der maximal zulässigen Zeit. Die Wertung für ein DNF (nicht beendete Stage) ist dieselbe wie eine Stage-Disqualifikations-Strafe – die maximal zulässige Zeit für diese Stage. Die Wertung für eine Match-Disqualifikations-Strafe (MDQ) ist „KEINE WERTUNG“ (NO SCORE). Eine MDQ führt zum Entfernen des Teilnehmers von allen Wertungsbögen und somit zum vollständigen Ausschluss aus dem Match. Zwei SDQ/DNFs (oder jeweils eine von beidem) im selben Match führen zu einer MDQ.

Gesamtsieger, oft sowohl der beste männliche als auch die beste weibliche Teilnehmerin, werden traditionell bei SASS-Matches geehrt. Die „beste Wertung“ der Hauptmatch-Stages bestimmt den Gesamtsieger.

MUNITIONS-STANDARTS (AMMUNITION COVENANTS)

Power-Faktoren

Der Mindeststandard für Zentralfeuermunition, die in allen rauchlosen Kategorien in allen SASS-Matches verwendet wird, einschließlich Landes-, Regional-, nationalen, internationalen und Weltmeisterschafts-Wettbewerben, beträgt nicht weniger als einen Mindest-Power-Faktor von 60, und keine Geschwindigkeit darf weniger als 400 fps (Fuß pro Sekunde) betragen.

Die Höchstgeschwindigkeiten betragen 1000 fps (304m/s) für Revolver und 1400 fps (426m/s) für Gewehre.

Munition, die diese Geschwindigkeiten überschreitet, gilt **als illegal** (dies schließt keine Munition ein, die lediglich den Power-Faktor nicht erreicht).

Taschenpistolen (Pocket Pistols), Derringer und Weitschussgewehre (Long-Range Rifles) sind von den Power-Faktor- und Geschwindigkeitsanforderungen ausgenommen.

Power-Faktoren können berechnet werden, indem das Geschossgewicht (in Grains) mit der Geschwindigkeit (in Fuß pro Sekunde) multipliziert und die resultierende Zahl dann durch 1000 geteilt wird. Beispiele:

- Ein 100 gr Geschoss mit 600 fps hat einen Power-Faktor von 60: $(100 \times 600) / 1000 = 60,00$
- Ein 77 gr Geschoss mit 800 fps hat einen Power-Faktor von 61,6: $(77 \times 800) / 1000 = 61,6$
- Ein 200 gr Geschoss mit 400 fps hat einen Power-Faktor von 80: $(200 \times 400) / 1000 = 80,00$

Testen des Power-Faktors / Schwarzpulver-Rauch Ein Range Master, Match RO oder Match Director kann nach eigenem Ermessen jederzeit während des Matches das Testen von Munition verlangen, bei der der Verdacht besteht, dass sie nicht den SASS-Munitionsspezifikationen entspricht. Wenn die rauchlose Munition eines Teilnehmers auf den Power-Faktor überprüft wird, wird er gebeten, fünf Patronen von jeder verdächtigen Schusswaffe bereitzustellen, die bereits am Ladetisch geladen wurden. Von den fünf Patronen wird bei einer Patrone das Geschoss gezogen und gewogen. Die anderen vier Patronen werden mit der Schusswaffe des Teilnehmers über einen Chronographen verschossen, um die Geschwindigkeitsdaten aufzuzeichnen. Die Mündung sollte vor jedem abgegebenen Schuss auf mindestens 80 Grad in die Vertikale gehoben werden. Der Teilnehmer darf die zu testende Schusswaffe nicht selbst wählen; alle Schusswaffen, unabhängig vom Kaliber, können jederzeit getestet werden.

Wenn die Durchschnittsgeschwindigkeit der vier Patronen den berechneten Power-Faktor von 60 UND die Mindestgeschwindigkeit von 400 fps erreicht oder überschreitet, gelten die Ladungen als legal. Wenn die Ladungen den Power-Faktor von 60 ODER die Mindestgeschwindigkeit von 400 fps nicht erreichen, wird dem Teilnehmer eine 30-sekündige Spirit of the Game (SOG)-Strafe für die zuletzt abgeschlossene Stage auferlegt. Alle nachfolgenden Stages, die mit der illegalen Munition absolviert werden, führen dazu, dass die SOG-Strafe für diese Stages verhängt wird. Zwei SOG-Strafen führen zu einer Match-DQ.

Das Testen von Schwarzpulverpatronen auf die Erzeugung von ausreichendem Rauch wird ebenfalls in ähnlicher Weise wie oben beschrieben durchgeführt. Die Patronen sollten von den geladenen Schusswaffen des Schützen am Ladetisch entnommen werden. Die Patronen sollten

im Vergleich zu Testpatronen abgefeuert werden, die mit den folgenden Ladungsdaten hergestellt wurden:

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

Wenn die Patronen des Schützen nicht das gleiche Rauchniveau wie die Standardpatronen erzeugen, führt dies zu einer Strafe wegen Nichteinhaltung der Kategorieanforderungen. Der erste Verstoß wird als Verfahrensfehler (Procedural) gewertet, der zweite Verstoß im selben Match mit einer Stage-DQ und der dritte Verstoß im selben Match mit einer Match-DQ.

Munitionsanforderungen

Schützen können für Schäden an einem Ziel oder Verletzungen von Personal verantwortlich gemacht werden, die durch „Bounce Back/Splatter“ (Abpraller/Spritzer) aufgrund von ungeeigneter und/oder illegaler Munition verursacht werden. Dieser schwere Sicherheitsverstoß ist Grund für eine sofortige Disqualifikation und den Ausschluss vom Match (MDQ).

REVOLVER- UND GEWEHRMUNITION

- Darf nicht gemantelt (jacketed), teilgemantelt (semi-jacketed), als Hohlspitzgeschoss (hollow point), beschichtet (plated) oder mit Gas-Check versehen sein. Sie muss vollständig aus Blei bestehen. Molybdändisulfid (Moly-Disulfide), polymerbeschichtete Geschosse oder Äquivalente sind akzeptabel.
- Muss eine Ein-Projektile-Konstruktion (single projectile) sein. Geschosse mit „mehreren Projektilen“ (multiple projectile) sind illegal.
- Munition mit Geschossen, die unter den Hülsenmund zurückgesetzt (recessed) sind, ist nicht erlaubt.
- Alle Zentralfeuer- oder Randfeuermunition muss so konstruiert sein, dass Geschoss, Schießpulver und Zündhütchen in einer einzigen Metallhülse vereint sind, die präzise in das Patronenlager der Schusswaffe passt. Das Zündhütchen muss von dem Typ sein, der nur eine kleine Ladung einer schlagempfindlichen Chemikalie verwendet, die sich in der Mitte des Hülsenbodens oder an seinem Rand befinden kann.
- Elektrisch gezündete Munition ist illegal.

SCHROTFLINTENMUNITION

- Die Schrotgröße muss bei allen Wettbewerben Bleischrot Nr. 4 (lead birdshot) oder kleiner sein (kein Stahl- oder beschichteter Schrot).
- Magnum- und Hochgeschwindigkeitsschrotpatronen sind nicht erlaubt.
- Schrotpatronenhülsen dürfen nicht durch die Verwendung von Matrizen, die nicht für das spezifische Kaliber hergestellt wurden, verkleinert (eingezogen/necked) werden.
- „Konisch“ geformte (coned) Schrotmunition (teilweise gecrimpt oder ogival gecrimpt) ist nicht erlaubt.

- Schrotpatronenhülsen dürfen nicht eingeritzt (ringed) werden, um zu bewirken, dass die Hülse, das Zwischenmittel und die Schrotgarbe als ein Projektil aus der Waffe verschossen werden.
- Vorderschaftrepetierer (Pump Action) und Unterhebelrepetierer-Schrotflinten (Lever Action) dürfen in den Hauptmatch-Stages nicht mit mehr als zwei scharfen Patronen gleichzeitig geladen werden, sofern in der Stage-Beschreibung nichts anderes angegeben ist. Bei Team-Wettbewerben dürfen Schrotflinten bis zu ihrer maximalen Magazinkapazität geladen werden.

SCHWARZPULVERMUNITION

- In diesem Handbuch bedeutet Schwarzpulver entweder echtes Schwarzpulver oder ein Schwarzpulver-Ersatzstoff wie Pyrodex, 777, APP oder vergleichbare Treibmittel, die für Vorderladerwaffen bestimmt sind. Treibmittel, die Nitrozellulose enthalten, sind als Schwarzpulver-Ersatzstoffe verboten.
- Jede Kombination von rauchlosem Pulver und Schwarzpulver (sogenannte Duplex-Ladungen) ist in JEDER Kategorie ausdrücklich verboten (z. B. Blackhorn 209). Durch Tests verschiedener Ladungen wurde festgestellt, dass 1cc Schwarzpulver in Hülsen der Kaliber .32, .38, .44 oder .45 jeweils ungefähr die gleiche Menge Rauch erzeugt (siehe Abschnitt Schwarzpulver – Testen für zusätzliche Anforderungen). Vor der Entscheidung für reduzierte Ladungen sollte ein Teilnehmer diese testen, um sicherzustellen, dass sie den Basisstandards entsprechen.

Munitions-Standard

- Schützen dürfen eine Stage nicht mit Munition in der Hand / den Händen beginnen.
- Jede Munition, die ein Schütze während des Nachladens einer Schusswaffe während einer Stage fallen lässt oder die aus einer Schusswaffe ausgeworfen wird, kann aufgehoben und ersetzt werden; alternativ muss sie durch Munition am Körper des Schützen oder aus einem anderen Bereich, der laut Stage-Beschreibung erlaubt ist, ersetzt werden.
- Fallen gelassene Patronen oder Patronen, die sicher von ihrem ursprünglichen Ladebereich auf einem Requisit abgelegt wurden, können zurückgewonnen und verwendet werden. In jedem Fall muss die Rückgewinnung einer fallen gelassenen oder sicher abgelegten Patrone vorsichtig erfolgen, um keinen Verlust der Mündungskontrolle zu verursachen.
- Illegal erworbene Munition ist jede Munition, die nicht auf eine zugelassene Weise zur Linie gebracht und/oder vom Schützen bereitgestellt wurde.
- Das Versäumnis, genügend Munition zur Linie mitzubringen, um eine Stage zu beenden, wird für jede nicht abgefeuerte Patrone wie ein Fehlschuss gewertet.
- Ein Schütze darf die Linie nicht verlassen, sobald die Stage begonnen hat, um Munition oder Schusswaffen zu holen, bis alle zur Linie gebrachten Schusswaffen als leer (clear) verifiziert wurden. Die Strafe für diesen Verstoß ist eine Stage-Disqualifikation.
- Das versehentliche Hinterlassen nicht abgefeuerter Patronen in einem Revolver ist ein Fehlschuss. (Es sei denn, die Patrone befindet sich unter dem Hammer; in diesem Fall ist die Strafe eine Stage-Disqualifikation).
- Eine scharfe Patrone, die im Lager einer Langwaffe verbleibt, zieht eine Stage-Disqualifikation-Strafe nach sich.
- Eine scharfe Patrone, die im Magazin oder auf dem Zubringer verbleibt, sowie eine leere Hülse, die im Lager, Magazin oder auf dem Zubringer der Schusswaffe verbleibt,

in der sie geladen wurde, führt zu einem geringfügigen Sicherheitsverstoß (Minor Safety Violation).

- Fehlerhafte Schusswaffen, die noch Patronen enthalten, ziehen keine Strafen nach sich (außer Fehlschüsse für nicht abgefeuerte Patronen), solange die Fehlfunktion gemeldet und die Schusswaffe sicher gemacht wird.

Unkontrollierte Schussabgabe

Eine unkontrollierte Schussabgabe (auch bekannt als „Accidental Discharge/AD“) ist definiert als jede Schussabgabe einer Waffe, die vom Schützen nicht kontrolliert oder beabsichtigt war, entweder durch eine versehentliche Schussabgabe oder durch das Abfeuern einer Patrone auf unsichere Weise (z. B. über den Erdwall).

- Ein Schuss über den Erdwall (Berm) zieht unterschiedliche Strafen nach sich. Standortspezifische Match- und Schießstandregeln legen die Strafe fest, bis hin zu und möglicherweise einschließlich einer Match-Disqualifikation.
- Unkontrollierte Schussabgaben haben folgende Strafen:
 - Jede Schussabgabe, die den Boden oder ein nicht-verbrauchbares Stage-Requisit 5 – 10 Fuß (ca. 1,5 – 3 m) vom Schützen entfernt trifft: Stage-Disqualifikation.
 - Jede Schussabgabe, die den Boden oder ein nicht-verbrauchbares Stage-Requisit weniger als fünf Fuß (ca. 1,5 m) vom Schützen entfernt trifft, jede Schussabgabe in den Lade- oder Entladebereichen, jede Schussabgabe außerhalb der Feuerlinie oder jede Schussabgabe, die als unsicher erachtet wird, führt zu einer Match-Disqualifikation.
 - Die Einschlagsentfernung sollte vom Zehenbereich des Fußes des Schützen gemessen werden, der dem Einschlagspunkt am nächsten ist, an dem er/sie zum Zeitpunkt der Schussabgabe stand.
 - Jede Schussabgabe in eine sichere Richtung nach Abschluss der Stage während des Prozesses der Behebung einer Fehlfunktion durch einen Büchsenmacher oder eine angemessen kompetente Person wird nicht bestraft.
 - Match-Direktoren haben den Spielraum, Requisiten so zu platzieren, dass Schützen diese bewältigen müssen. Dabei können Match-Direktoren Requisiten als verbrauchbar (beschießbar) ohne Strafe deklarieren.

Regeln für Lade- und Entladebereiche

Alle SASS-Matches müssen Lade- und Entladebereiche in der Nähe der Stage-Schießpositionen bereitstellen. Die primäre Verantwortung für das Laden und Entladen von Schusswaffen liegt immer beim Teilnehmer. Schützen sollten immer den Zustand ihrer Schusswaffen kennen und sich niemals auf die Lade- und Entlade-Offiziellen

verlassen, um sicherzustellen, dass ihre Schusswaffen korrekt geladen oder entladen sind.

- Alles Laden und Entladen darf nur in den dafür vorgesehenen Bereichen durchgeführt werden.
- Der Teilnehmer kann niemals dem Lade- oder Entlade-Offiziellen die Schuld für eine falsch geladene Schusswaffe oder eine nicht entladene Schusswaffe geben. Zu keinem Zeitpunkt ist dieser Anspruch ein Grund für den Erlass von Strafen.
- Alle Schusswaffen bleiben entladen, außer unter der direkten Beobachtung einer bezeichneten Person an der Feuerlinie oder in den bezeichneten Lade- und Entladebereichen.
- Jedes Versäumnis eines Teilnehmers, die Lade- und Entladeverfahren einzuhalten, führt zu einer Strafe in Form einer Stage-Disqualifikation.
- Das Versäumnis, das Lade-/Entladeverfahren einzuhalten, was zu einer Stage-Disqualifikation führt, wird an folgendem Punkt bewertet: Sobald die Kontrolle über die Schusswaffe(n) aufgegeben wird; sei es in einem Rack auf der Stage oder am Waffenwagen (Gun Cart) des Schützen (d. h. sie verlässt die Hand/Hände des Schützen, nachdem der Entladetisch umgangen wurde).
- Das Verlassen des Entladetisches, ohne alle Schusswaffen geleert (gecleart) zu haben, führt dazu, dass die Strafe auf der Stage verhängt wird, auf der der Verstoß begangen wurde. Teilnehmer, die mit nicht geleerten Schusswaffen am vorgesehenen Ladebereich ankommen, nachdem sie am selben Tag eine Stage abgeschlossen haben, erhalten eine Stage-Disqualifikation für die zuvor abgeschlossene Stage.
- Teilnehmer dürfen den ausgewiesenen Ladebereich nicht mit einer geladenen Schusswaffe verlassen, es sei denn, sie werden vom Timer-Operator oder Expeditor als nächster Teilnehmer zur Stage gerufen, um die Stage zu beginnen.
- Schützen mit Perkussionsrevolvern müssen Sorgfalt walten lassen, um eine sichere Mündungsrichtung während des Ladens beizubehalten, und müssen alle bezünderten Kammern abgefeuert oder geleert haben, bevor sie den Entladebereich verlassen. Es ist nicht zulässig, Perkussionszündhütchen (Caps) mit dem Hammer des Revolvers auf das Piston des Revolvers zu setzen. Perkussionsrevolver dürfen nur im Ladebereich oder an der Feuerlinie bezündert werden.
- Trockentraining (Dry Firing) an den Lade- oder Entladetischen ist nicht erlaubt und führt zu einer Stage-Disqualifikation. Trockentraining ist nur in ausgewiesenen Sicherheitsbereichen (Safe Areas) erlaubt. Trockentraining ist definiert als der Akt, die Schusswaffe in eine Schießposition zu bringen, den Hammer zu spannen und den Abzug zu betätigen, als ob die Schusswaffe normal abgefeuert würde.
- Teilnehmer müssen jede ihrer Schusswaffen am dafür vorgesehenen Entladebereich entladen und sie visuell inspizieren lassen, um sicherzustellen, dass alle Kammern leer sind. Gewehre und Schrotflinten müssen durchrepetiert werden, um zu verifizieren, dass ihre Magazine leer sind. Alle zur Feuerlinie gebrachten Schusswaffen müssen überprüft werden, unabhängig davon, ob sie benutzt wurden oder nicht. Nur zwei Hauptmatch-Revolver dürfen zur Linie mitgenommen werden.

Vorsichtsmaßnahmen beim Umgang mit Blei

Ein oft übersehener Aspekt der Schützensicherheit ist die Exposition gegenüber Blei. Die Bedenken hinsichtlich der Bleiexposition beschränken sich nicht nur auf den Wiederladeprozess. Schützen handhaben Bleimunition beim Laden ihrer Schusswaffen und können Bleistaub in der Luft auf oder in der Nähe der Feuerlinie ausgesetzt sein. Im Laufe der

Zeit kann die Bleiexposition zu Bleiwerten führen, die höher sind, als die meisten Ärzte empfehlen.

Einfache Vorsichtsmaßnahmen können helfen, hohe Bleiwerte zu verringern und/oder zu eliminieren. Nach dem Schießen, dem Handhaben von Munition oder dem Wiederladen sollten Sie sich immer gründlich die Hände waschen, insbesondere vor dem Essen oder Rauchen. Reinigungstücher (Hand Wipes) helfen auf dem Schießstand, wo Wasser knapp sein kann. Es gibt spezialisierte Tücher und Handseifen, die darauf ausgelegt sind, Blei von der Haut zu entfernen.

ABSCHNITT 5--SIDE MATCHES DER PLAINSMAN

Dieser Wettbewerb erfordert zwei Perkussionsrevolver vom Typ der Frontiersman-Kategorie im Kaliber .36 oder größer, die im Duelist-Stil geschossen werden.

- Es muss ein SASS-zugelassenes Einzelschussgewehr verwendet werden, das eine traditionelle Schwarzpulver-Gewehrpatrone oder eine Revolverkaliber-Patrone verschießt (z. B. keine .30-30). Das Gewehr darf federunterstützte Auswerfer haben, wenn diese für dieses Gewehr Standard sind. .38 Special ist legal.
- Es muss eine Querflinte (Side by Side), eine Einzelschuss-Flinte (mit oder ohne Außenhähne) oder eine Unterhebelrepetier-Flinte verwendet werden.
- In allen Ladungen (Gewehr, Revolver und Schrotflinte) muss Schwarzpulver verwendet werden.

TASCHENPISTOLEN (POCKET PISTOLS) UND DERRINGER Taschenpistolen und Derringer sind beliebt für den Einsatz in Side Matches und werden gelegentlich als zusätzliche Schusswaffe in Hauptmatch-Stages eingeführt.

- Eine Taschenpistole ist ein Revolver mit kleinem Rahmen, fester Visierung und einem Design von vor 1900 mit einer Lauflänge von vier Zoll oder weniger. Taschenpistolen müssen ein Kaliber von .31 oder größer haben. Colt Model „P“ und Klone sowie Revolver mit ausschwenkbarer Trommel sind ausdrücklich nicht erlaubt, unabhängig von Kaliber, Rahmengröße oder Lauflänge. Colt Model 1877 DA Revolver sind LEGAL für die Verwendung als Taschenpistolen. Taschenpistolen dürfen nicht als Hauptmatch-Revolver verwendet oder zu solchen umgebaut werden.
- Ein Derringer ist definiert als eine Schusswaffe mit Außenhammer, fester Visierung, Hinterlader oder Perkussionszündung, kleinem Rahmen und einem Design von vor 1900 mit einem bis vier Läufen von bis zu dreieinhalb Zoll Länge. Derringer müssen das Kaliber .22 oder größer haben. Die Remington-Style Over/Under-Laufkonfiguration und die Sharps vierläufige Pepperbox sind typische SASS-legale Derringer.
- .22 Magnum Munition ist nicht erlaubt.

LONG RANGE ODER PRÄZISIONSGEWEHR Der SASS-Weitschuss- oder Präzisionsgewehr-Wettbewerb unterscheidet sich vom Hauptmatch-Gewehr Wettbewerb dadurch, dass mehr Wert auf Präzisionsschießen auf größere Entfernungen gelegt wird, wobei die Zeit ein sekundärer Wertungsfaktor ist. Die Wertung für diese Matches wird durch die Anzahl der Treffer bestimmt, wobei eine von zwei Methoden verwendet wird, um Gleichstände zu lösen. Nach Wahl des Match-Direktors kann entweder die Gesamtzeit, die für

die erforderliche Anzahl von Schüssen benötigt wurde, oder ein Stechen (Shoot-off) verwendet werden, um Gleichstände zu lösen.

Es gibt fünf Kategorien im Weitschuss- oder Präzisionsgewehr-Wettbewerb, plus eine optionale Kategorie:

- Unterhebelrepetierer (Lever Action), Revolverkaliber.
- Unterhebelrepetierer (Lever Action), Gewehrkaliber.
- Einzelschuss (Single Shot).
- Buffalo Einzelschuss (Buffalo Single Shot).
- Optik (Optical).
- Offene Kategorie (Open Category – kann nach Wahl des Match-Direktors verwendet werden, um jene Schusswaffen einzuschließen, die nicht durch andere offizielle Weitschuss-Kategorien abgedeckt sind).

Schwarzpulver-Kategorien können nach Wahl des Match-Direktors zu jeder oder allen Basiskategorien hinzugefügt werden. Jede Kategorie konkurriert innerhalb ihrer selbst.

Grundregeln für die Longrange-Wettbewerbe

- Korn-Visierungen (Front sights) können variieren von einfachen Blättern bis hin zu zeitgenössischen Tunnel-Windlauf-Designs mit austauschbaren Einsätzen und einer im Visier oder im Visiersockel integrierten Wasserwaage.
- Die Kimme (Rear sight) muss entweder eine offene Eisenvisionierung auf dem Lauf oder ein Diopter im Originalstil sein, der auf dem Systemschwanz (Tang) oder dem Kolbenhals montiert ist.
- Laufmontierte Weitschuss-Kippvisiere (Ladder Type) dürfen ein durch das verschiebbare Visierblatt gebohrtes Durchsichtloch (Peephole) verwenden. Ein Beispiel hierfür sind die verschiedenen Leiter-Visiere, die bei den Springfield Trapdoors verwendet werden.
- Andere Arten von laufmontierten Diopter-Visierungen („Peep sights“) sind nicht erlaubt.
- Visiere, die am Verschluss oder Gehäuse montiert sind, sind nicht erlaubt.
- Gewehre für den „Rifle Caliber“-Wettbewerb müssen traditionelle, zeitgenössische Randpatronen verwenden. Keine Patrone, die für die Verwendung in einem von SASS zugelassenen Hauptmatch-Revolver oder -Gewehr eingerichtet ist, darf im „Rifle Caliber“-Wettbewerb verwendet werden, mit Ausnahme der .56-50. Somit 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, die Flintenlaufgeschosse (Slugs) verwenden, sind im 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).
- Unabhängig von Kategorie oder Kaliber müssen Geschosse, die in Weitschuss- und Präzisionsgewehr-Matches verwendet werden, aus reinem Blei oder einer Bleilegierung bestehen und eine flache Basis (Plain Base), einen Gas-Check oder eine Papierwicklung (Paper Patch) aufweisen.
- Entfernungsmesser oder andere Geräte zur Berechnung von Entfernungen oder Visiereinstellungen sind nicht erlaubt. Deren Verwendung führt zu einer Disqualifikation vom Side Match.

Unterhebelrepetiergewehre, die in Weitschuss-Matches verwendet werden, ob Revolver- oder Gewehrkaliber, müssen Originale oder Nachbauten von Gewehren sein, die im Zeitraum von etwa 1860 bis 1899 hergestellt wurden. Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierer, Röhrenmagazin, Gewehre oder Karabiner mit Außenhammer sind erlaubt, sofern sie in sicherem Betriebszustand sind.

Einzelschuss- und Buffalo-Einzelschuss-Waffen müssen Originale oder Nachbauten von Einzelschussgewehren sein, die im Zeitraum von etwa 1860 bis 1899 hergestellt wurden. Alle Gewehre MÜSSEN Außenhähne haben. Die Kaliber- und Patronenregeln für die oben unter den Grundregeln aufgeführten „Rifle Caliber“-Waffen gelten auch für Einzelschuss- und Buffalo-Einzelschuss-Gewehre, mit der Ausnahme, dass Buffalo-Einzelschuss-Gewehre eine Bohrungsgröße (Bore Size) von .375" oder größer haben müssen.

Der Buffalo-Einzelschuss-Wettbewerb unterliegt weiteren Einschränkungen, die verlangen, dass Original- oder Nachbaugewehre ein Design US-amerikanischer Fertigung sein müssen. Federbelastete Auswerfer sind ebenfalls verboten, mit Ausnahme von Springfield Trapdoor Gewehren.

Schusswaffen der Optik-Kategorie müssen die oben genannten Einschränkungen mit den folgenden Optik-Regeln erfüllen:

- Keine Längen- oder Vergrößerungsbeschränkung für das Zielfernrohr.
- Der Hauptrohrkörper des Zielfernrohrs darf einen Durchmesser von 3/4" oder weniger haben, und alle Okular- oder Objektivlinsen sowie Einstell- oder Montageringe müssen einen Durchmesser von weniger als 1" haben.
- Keine interne Verstellung des Zielfernrohrs für Seite oder Höhe.
- Montagen müssen in einem traditionellen Stil der Epoche gehalten sein und die Seiten- und Höhenverstellungen für das Zielfernrohr entweder in der vorderen oder hinteren Montage (oder in beiden) enthalten. Keine Klick-Verstellungen in der Montage. Sowohl Schwalbenschwanz-Montage als auch Montage auf Montageblöcken ist erlaubt.
- Original-Zielfernrohrmontagen entweder im Cataract- oder Malcolm-Stil oder Variationen davon oder Nachbauten oder abgeleitete Zielfernrohrmontagen entsprechen den Kriterien des obigen Absatzes. (Hinweis: Diese Regeln sind identisch mit den NRA BPCS-Regeln für optische Visierungen).

ABSCHNITT 6 --WAFFEN-STANDARD (FIREARM COVENANTS)

SASS Cowboy Action Shooting™ Wettbewerbe sind in drei verschiedene Arten von Matches unterteilt: Haupt-, Team- und Side-Matches. Die Regeln bezüglich der von SASS zugelassenen Schusswaffen hängen von der Art des Wettbewerbs ab, an dem Sie teilnehmen.

Originale und Nachbauten dürfen im Wettbewerb verwendet werden, sofern sie in gutem, sicherem und funktionstüchtigem Zustand sind. In jedem der jeweiligen Abschnitte sind die erlaubten Modifikationen aufgeführt. Nur weil ein Hersteller ein Teil oder eine Schusswaffe für diesen Sport entwickelt oder nur weil eine Schusswaffe verfügbar ist, bedeutet dies nicht zwangsläufig, dass sie für den Wettbewerb legal ist. Nur die hier als erlaubt angeführten Modifikationen sind zugelassen. Alle anderen sind illegal.

Da jeder Sport mit Schusswaffen von Natur aus gefährlich sein kann, empfiehlt oder schlägt SASS die Modifikation einer Schusswaffe oder das Entfernen einer Sicherheitsvorrichtung nicht vor. Die Teilnehmer an diesem Sport akzeptieren die Verantwortung für die Verwendung und/oder Modifikation ihrer Schusswaffen und verlassen sich nicht darauf, dass SASS oder einer seiner angeschlossenen Clubs oder Mitglieder dieses Urteil für sie fällen. Bitte konsultieren Sie den Waffenhersteller, bevor Sie Modifikationen an Schusswaffen vornehmen. Schusswaffen müssen so funktionieren, wie es von den ursprünglichen Designs von vor 1900, die sie darstellen, beabsichtigt war. Schusswaffen müssen auf sichere Weise funktionieren.

SASS erkennt den Wunsch an, die Leistung von Schusswaffen zu verbessern. Waffenhersteller, Importeure, Büchsenmacher und die Mitgliedschaft als Ganzes müssen Vorsicht walten lassen bei jedem Bestreben, Mechanismen zu entwickeln, die darauf ausgelegt sind, den Betrieb von Schusswaffen für Cowboy Action Shooting™ zu verbessern. Jede Waffenmodifikation, die nicht ausdrücklich in diesem Handbuch erwähnt wird, ist verboten. Parteien, die daran interessiert sind, Modifikationen, Teile oder Schusswaffen zur Genehmigung und Aufnahme in den Text der von SASS akzeptierten Modifikationen prüfen zu lassen, können ein Antragsformular zur Prüfung von Waffenmodifikationen (Firearms Modification Consideration application) beim SASS-Hauptquartier anfordern. Die schriftliche Bestätigung der Annahme durch SASS ist die einzige Quelle für eine Genehmigung. Sofern nicht innerhalb dieses Standards 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 rückwirkend vergeben, sollten aber korrigiert werden, bevor der Teilnehmer die nächste Stage schießt. Verstöße, die bemerkt werden, nachdem der Schütze alle Waffen entladen und überprüft hat (cleared), dürfen nicht bestraft werden.

ALLE SCHUSSWAFFEN

- Alle Schusswaffen müssen so konstruiert sein, dass sie durch die Verwendung eines Schlagmechanismus ausgelöst werden, wie er für Zentralfeuer-Zündhütchen, Randfeuer-Zündhütchen oder Perkussionszündhütchen erforderlich ist. Alle anderen Zündmechanismen sind illegal.
- Interne Modifikationen, auf die hier nicht verwiesen wird und die nicht gesehen werden können, während die Schusswaffe im Ruhezustand ist (Verschluss geschlossen), sind erlaubt, sofern sie den externen Betrieb nicht beeinträchtigen oder direkt mit einer der hier aufgeführten Modifikationen in Konflikt stehen.
- Das Modifizieren des Abzugs-, Spann-, Lade- oder Repetiermechanismus in einer Weise, die den Prozess von einem vollständig manuellen Betrieb in irgendeine andere Betriebsart ändert (z. B. Rückstoßlader, Gasdrucklader oder Rücklaufbetrieb), ist ausdrücklich verboten.
- Alle Schusswaffen dürfen repariert und/oder in ihren Originalzustand zurückversetzt werden.
- Ersatzteile dürfen aus anderen Materialien als dem Original hergestellt sein, es sei denn, ein solches Material ist ausdrücklich verboten.
- Alle Teile dürfen geglättet, im Profil überarbeitet, poliert, entgratet oder ersetzt werden, sofern sie in diesem Standard nicht verboten sind.

- Trageriemen (Slings) sind an Langwaffen erlaubt. Fangriemen (Lanyards) sind an Faustfeuerwaffen erlaubt.

Hämmer

- Hämmer dürfen ersetzt oder mit Hämmern getauscht werden, die für dieselbe Rahmengröße ausgelegt sind (z. B. dürfen Revolverhämmer für kleine Rahmen nicht in Revolvern mit großem Rahmen installiert werden oder umgekehrt).
- Interne Teile des Hammers dürfen geändert werden (z. B. um eine Laderast/Sicherheitsrast an einem Revolver zu ermöglichen).
- Revolverhämmer im Ruger Super-Blackhawk/Montado-Stil (d. h. niedrigere und breitere Hämmer) sind sowohl bei Revolvermodellen mit verstellbarer als auch mit fester Visierung akzeptabel.
- Hammstopps dürfen hinzugefügt werden.
- Der Hammerweg kann bei jedem Revolver eingestellt werden.
- In den Revolverhammer geschnittene Kimmen-Einkerbungen (Rear sight notches) dürfen verbreitert werden.
- Die Riffelung des Hammerspornes (Hammer spur grooves) darf nachgeschnitten werden.

Läufe

- Läufe oder Patronenlager dürfen auf jedes der zugelassenen Kaliber oder Schrotgrößen für diese spezifische Schusswaffe aufgebohrt, gefüttert (lined) oder mit einem Sleeve versehen werden, sofern die industriellen Sicherheitsgrenzen eingehalten werden.
- Originalläufe können durch neue Läufe in korrekten Ausführungen (z. B. rund, achtkantig, halbrund) für diesen Schusswaffentyp ersetzt werden.
- Läufe können gekürzt und/oder mit einer Mündungssenkung (crowned) versehen werden.
- Gewehrläufe müssen eine Länge von mindestens 16 Zoll (ca. 40,6 cm) beibehalten.
- Gewehrläufe dürfen geändert werden, um Montageteile für eine alternative Röhrenmagazin-Konfiguration und Kapazität aufzunehmen, die für das jeweilige Waffenmodell angemessen ist.
- Läufe dürfen geändert werden, um zeitgenössische Visierungen aufzunehmen, wie sie im Abschnitt „Visierungen“ beschrieben sind.
- Schrotflintenläufe müssen eine Länge von mindestens 18 Zoll (ca. 45,7 cm) beibehalten.
- Schrotflintenläufe dürfen mit internen Wechselchokes versehen werden, sofern diese nicht über die Mündung hinausragen.
- Ventilierte Laufschiene (Ventilated ribs) und Hilfskorne (Mid-barrel beads) sind auf allen Arten von Schrotflinten erlaubt.
- Keine schweren Wettbewerbsläufe oder „Bull Barrels“ sind bei Schusswaffen im Revolverkaliber erlaubt.
- Läufe müssen ausschließlich aus Stahl oder Eisen bestehen.
- Sichtbare Gegengewichtsvorrichtungen sind nicht erlaubt.
- Kompensatorbohrungen (Compensating ports) sind nicht erlaubt.

Abzüge und Abzugsbügel

- Abzüge dürfen im Profil überarbeitet werden.
- Die Abzugsposition kann eingestellt werden.
- Abzugsstopps dürfen hinzugefügt werden.
- Abzugsbügel von Schrotflinten dürfen mit Leder oder anderem natürlichen Material umwickelt werden.
- Das Biegen des Abzugsbügels bei Querflinten (Side by Sides), um die Abzüge weiter freizulegen, ist nicht erlaubt.
- Abzugsschuhe (Trigger shoes) sind nicht erlaubt.
- Der „Ranger Point Precision“ Ersatzabzug für Marlin-Unterhebelrepetierer ist erlaubt.

Schäfte und Griffe

- Die Länge oder der Stil des Schafts darf verändert oder ersetzt werden (z. B. kann ein Karabiner-Schaft gegen einen Gewehr-Schaft getauscht werden und umgekehrt).
- Langwaffenschäfte mit einer „Pistolengriff“-Konfiguration (z. B. „Mares Leg“-Gewehr oder „Terminator“-Schrotflinte) sind nicht erlaubt.
- Fischhaut (Checkering), Schnitzereien oder Lasergravuren sind auf Vorderschäften, Hinterschäften und Revolvergriffen erlaubt.
- Eine fest montierte, nicht verstellbare, zum Schnüren oder Aufschieben geeignete Rückstoßkappe ist am Hinterschaft von Gewehren und Schrotflinten erlaubt.
- Schaftkappen (Butt-plates) können gegen einen Schaftkappen-Stil getauscht werden, der allgemein vom Originalhersteller verfügbar war.
- Ein Stück Leder oder ähnliches natürliches Material kann an der Schaftkappe oder am Hinterschaft angebracht werden. Dies schließt den „Hals“-Griffbereich des Hinterschafts ein.
- Griffe oder Schäfte aus synthetischen oder natürlichen Materialien sind akzeptabel, sofern sie nicht so maßgefertigt sind, dass sie einen „Target“-Griff oder -Schaft darstellen. Das heißt, sie müssen dieselbe Grundform wie Griffe oder Schäfte von Originalwaffen haben.
- Revolvergriffe müssen mit der Vorder- und Rückseite des Griffrahmens übereinstimmen, dürfen aber über die Unterseite hinausragen.
- Zeitgenössische Gummigriffe, moderne Target-Griffe, Griffband (Grip Tape) und Ähnliches sind nicht erlaubt.
- Ein Lederüberzug zum Aufschieben, um die Führungshand vor der Laufhitze zu schützen oder als Reparatur, ist bei Querflinten, Unterhebelrepetierern und Einzelschuss-Schrotflinten erlaubt.
- Leder auf der Grifffläche des Vorderschafts einer Vorderschaftrepetierflinte oder irgendeines Gewehrs ist nicht erlaubt.
- Ein Schnür- oder Schnapp-Lederüberzug („Hitzeschild“) um den Lauf und das Röhrenmagazin des 1860 Henry Gewehrs ist erlaubt.

VISIERUNGEN (SIGHTS) Alle Schusswaffen

- Visierungen müssen wie Visierungen aussehen, die während der Cowboy-Ära verfügbar waren. Perlkorn, Blattkorn, einfache Pfosten oder anderweitig genehmigte Vorder-Visierungen (wie das XS Cowboy Express) aus Materialien wie Stahl, Eisen, Elfenbein, künstlichem Elfenbein, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber sind erlaubt.

- Andere Farben als die der oben genannten Materialien oder „fluoreszierende“ Materialien dürfen weder auf dem Korn noch auf der Kimme angebracht werden.
- Kimme und Korn dürfen „geschwärzt“, lackiert oder in den Farben der zuvor aufgeführten Materialien beschichtet werden. Wenn Schwärzung, Farbe oder Beschichtung auf einem Revolverkorn angebracht wird, muss dies die gesamte Rückseite des Korns bedecken, um den Anschein eines massiven Materials zu erwecken.
- Bei allen Kimmen darf der Ausschnitt (Öffnung) angepasst werden.
- Das Korn darf erhöht oder abgesenkt werden, um den Haltepunkt (Point-of-aim) und den Treffpunkt (Point-of-impact) in Einklang zu bringen.
- Die Rückseite des Korns darf geriffelt (serrated) sein.

Gewehrvisierungen

- Am Systemschwanz (Tang) montierte Diopter dürfen austauschbare Lochblenden (Peep apertures) und Augenmuscheln verwenden.
- Es ist kein am Verschluss oder Gehäuse montiertes Visier erlaubt.
- Lauf- oder gehäusemonterte Diopter-Visierungen („Peep sights“) sind nicht erlaubt.
- Schwalbenschwänze dürfen für den Visieraustausch in den Lauf gefräst werden.
- Korne im „Beach“-Stil und Kornschutzhauben (Sight hoods) sind erlaubt.
- Korne können eine Perle oder einen Einsatz aus Stahl, Eisen, Elfenbein, künstlichem Elfenbein, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber enthalten. Die Perle oder der Einsatz muss die Farbe des Materials haben.
- Kimmen dürfen einen Einsatz in der gleichen Farbe wie die Kimme verwenden, um eine einfache Visieranpassung zu ermöglichen.
- Rampenkorn-Visierungen sind erlaubt, wenn sie original an der Schusswaffe vorhanden waren.
- Moderne, per Klick verstellbare Lauf- oder Gehäusevisiere sind nicht erlaubt.

Revolver – Modelle mit fester Visierung

- Revolver mit fester Visierung dürfen nur traditionelle, laufmontierte, feste metallische Korne in einfacher Blatt-, Perlen- oder Pfostenkonfiguration verwenden.
- Eine einfache, offene Kimmenkerbe, die in den Rahmen, den Hammer oder den Verriegelungsmechanismus geschnitten ist, ist das einzige erlaubte rückwärtige Visier.
- Rampenkorn-Visierungen sind nicht erlaubt.
- Perlkornpfosten oder Einsätze sind nicht erlaubt.
- Erlaubte Ausnahmen: Originale „Open-Top“ Patronenrevolver, Perkussionsrevolver (Cap and Ball), Patronenkonvertierungsrevolver und deren modern gefertigte Nachbauten dürfen entweder ein Schwalbenschwanz-Korn oder eine Schwalbenschwanz-Kimme haben, und diese müssen den Typen entsprechen, die üblicherweise bei den Originalen zu finden sind. Laufmontierte Kimmen sind bei Open-Top-Revolvern erlaubt. Der Beretta „Laramie“-Verschluss mit der verstellbaren Kimme darf durch den Verschluss (mit fester Visierung) des „Russian“-Modells ersetzt werden, um als Revolvermodell mit fester Visierung zugelassen zu werden. Jeder andere Revolver, egal welchen Herstellers oder Modells, der entweder eine im Schwalbenschwanz sitzende oder schraubverstellbare Kimme oder ein Korn hat (egal ob beweglich oder verstellbar), ist ein Revolver mit verstellbarer Visierung.

Revolver – Modelle mit verstellbarer Visierung

- Revolver mit verstellbarer Visierung dürfen im Schwalbenschwanz sitzende oder verstellbare Kimmen und/oder im Schwalbenschwanz sitzende Korne haben.
- Die Rückseite von Kornen bei Revolvern mit verstellbarer Visierung darf umgeformt werden (z. B. abgerundet).
- Rampenkorn-Visierungen sind erlaubt, wenn sie original an der Schusswaffe vorhanden waren.
- Perlkornpfosten oder Einsätze sind nicht erlaubt.
- KIMMEN von Revolvern mit verstellbarer Visierung können durch allgemein verfügbare Visierungen der gleichen Größe und des gleichen Typs ersetzt werden. Moderne Ersatz-Targetvisierungen wie die Typen Bomar und Millett sind nicht erlaubt.
- Kimmen dürfen einen Einsatz in der gleichen Farbe wie die Kimme verwenden, um eine einfache Visieranpassung zu ermöglichen.
- KORNE von Revolvern mit verstellbarer Visierung dürfen nicht hinterschnitten (undercut) sein.

Schrotflinten-Visierungen

- Korne dürfen als Perlkorn oder einfache Pfosten ausgeführt sein.

KOSMETISCHE VERZIERUNGEN

- Zeitgenössische Verzierungen (Tacks), Schnitzereien, Gravuren, Fischhaut (Checkering), Inlays und ähnliche Verschönerungen sind an Schäften und Griffen erlaubt, sofern sie keine radikale oder Target-ähnliche Griffverbesserung darstellen.
- Gravuren an Gehäuse, Rahmen, Griffrahmen, Trommel oder Lauf sind zulässig, sofern sie keine Griffverbesserung darstellen.
- Kein Teil des Griffrahmens darf mit Fischhaut versehen, punziert (stippled), geriffelt (serrated) oder anderweitig modifiziert werden, um eine Griffverbesserung darzustellen.
- Ein leichtes Glasperlenstrahl-Finish (bead-blasted) darf auf der Außenseite jeder SASS-Schusswaffe aufgebracht werden.
- Metalloberflächen dürfen ihre natürliche Farbe behalten oder brüniert (blued), brauniert (browned), beschichtet (z. B. Nickel, Gold oder Silber), geschwärzt, buntgehärtet (color case hardened), zu einem Patina-Finish gealtert oder mit Sonnenschliff (jeweled) versehen sein.

SCHRAUBEN

- Werksschrauben können durch Innensechskantschrauben (socket head cap) oder andere Schraubentypen ersetzt werden.

RAHMEN UND GEHÄUSE

- Rahmen und Gehäuse dürfen gebohrt und mit Gewinden versehen werden (z. B. zur Aufnahme zugelassener Visiere).

- Eine Stellschraube darf am Rahmen von Colt Walker & Dragoon Reproduktionen installiert werden, um zu verhindern, dass der Ladehebel herunterfällt und die Mechanik blockiert.
- Ein externes metallisches „Halteband“ (latching band) darf an Perkussionsrevolvern verwendet werden, um den Ladehebel zu sichern.
- Die Rahmen von Ruger Blackhawk und Ruger Old Army mit verstellbarer Visierung dürfen modifiziert werden, indem die Visiergruppe entfernt, der Visierausschnitt zugeschweißt, die Rahmenbrücke (top strap) neu konturiert und eine neue Visierkerbe geschnitten wird, um Colt SAA oder Vaquero Rahmen zu replizieren. Das Rampenkorn muss durch ein Blattkorn ersetzt werden, um als Revolvermodell mit fester Visierung zugelassen zu werden.
- Perkussionsrevolver dürfen auf Patronen-Zündmechanismen umgerüstet werden, die in der Ära gebräuchlich waren. Sie können auch durch Hinzufügen eines schmalen Zündhütchenschutzes (cap guard) am Stoßboden (recoil shield) modifiziert und der Hammer hinterschnitten werden (d. h. Manhattan-Modifikation). Nachbauten von Perkussionsrevolvern dürfen im Rahmen konturiert werden, um den ursprünglichen Designs nahezukommen.
- Die Abmessungen des Auswurffensers an einer Vorderschaftrepetierflinte dürfen nicht verändert werden.

HEBEL (LEVERS)

- Hebel im „John Wayne“-Stil können an Gewehren gegen den Standard-Werkshebel ausgetauscht werden.
- Hebel dürfen mit Leder oder Kunstleder umwickelt oder gepolstert werden. Leder schließt Wildleder ein, Kunstleder alles, was wie Leder aussieht.
- Mit Ausnahme der „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 Außenkontur und Größe nicht verändert wird.
- Der Austausch eines 1873er Gewehrhebels durch einen 1866er Gewehrhebel ist erlaubt.
- Alle Unterhebelrepetierer müssen einen Hebelweg von nicht weniger als **4-1/8 Zoll** (ca. 10,5 cm) haben, gemessen wie folgt: Bei geschlossenem Verschluss drei Zoll hinter der Hinterkante des Abzugs an der Stelle messen, an der er in den Rahmen eintritt. Markieren Sie diesen Punkt sowohl auf der Unterseite des Hinterschafts als auch auf dem Hebel gegenüber der Markierung am Hinterschaft. Öffnen Sie den Hebel bis zum maximalen Anschlag 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 für .22er Gewehr-Side-Matches.*

ZUFUHR- / LADEMECHANISMEN

- Die Löffel- (carrier) und/oder Lifter-Mechanismen in Gewehren dürfen erleichtert, geschweißt, modifiziert oder ersetzt werden.
- Ein „Two-shot“ Drop-System für Unterhebelrepetierflinten kann hinzugefügt werden.
- Ladehebelmechanismen an Perkussionsrevolvern können entfernt oder modifiziert werden, um Änderungen der Lauflänge Rechnung zu tragen.

- Der Setzmechanismus an Perkussionsrevolvern kann entfernt oder modifiziert werden, um die Setztiefe anzupassen.

SCHLAGBOLZEN

- Die Länge des Schlagbolzens darf verlängert werden.
- Die sichtbare Kontur des hinteren Teils von Schlagbolzen oder Schlagbolzenverlängerungen darf nicht verändert werden.
- Reibungsmindernde Vorrichtungen wie Rollenlager sind am hinteren Teil von Schlagbolzen oder Schlagbolzenverlängerungen nicht zulässig.

RÜCKSTOSSMINDERER

- Interne rückstoßmindernde Vorrichtungen können hinzugefügt werden.

REVOLVER

Revolver-Anforderungen

Originale Single-Action-Revolver, die vor 1899 hergestellt wurden, ihre zugelassenen Nachbauten und die von SASS zugelassenen Single-Action-Revolver mit verstellbarer Visierung sind die einzigen Revolver, die für die Verwendung in SASS Hauptmatch-Wettbewerben zugelassen sind. Die Regeln bezüglich der zugelassenen Revolver hängen von der Wettbewerbskategorie ab, in der man teilnimmt. Visierungen sind ein wesentlicher Faktor bei der Bestimmung der Kategorie. Bestimmte Kategorien erfordern spezifische Revolvertypen und Munition. Bitte beachten Sie die Schießkategorien für weitere Informationen. Nicht mehr als zwei Hauptmatch-Revolver dürfen an die Feuerlinie mitgeführt werden.

Revolver-Kaliber

- Müssen Zentralfeuerpatronen von mindestens Kaliber .32 und nicht größer als Kaliber .45 oder Perkussionskaliber von mindestens Kaliber .36 und nicht größer als Kaliber .45 sein.
- Müssen in einem Kaliber vorliegen, das üblicherweise in Revolvern verfügbar ist. Beispiele umfassen, sind aber nicht beschränkt auf: .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .44 Magnum, .44-40 und .45 Colt. (Schließt einige halbautomatische Pistolenpatronen ein, z. B. 9mm, 10mm und .45 ACP).
- Standard-Velocity .22 Kaliber Randfeuermunition ist nur innerhalb der Buckaroo-Kategorie zulässig.
- Obwohl .32 Kaliber Revolver und .36 Kaliber Perkussionsrevolver (Cap and Ball) legal sind, sind sie möglicherweise nicht stark genug, um alle reaktiven Ziele (Fallziele) umzuwerfen.
- **Revolver-Ausstoßerstangen (Ejector Rods)**
- Ausstoßerstangen im Colt-Stil mit „Bullseye“- oder „Crescent“-Griff dürfen installiert werden.

Revolver-Griffrahmen

- „Birdshead“-Griffrahmen und Griffe dürfen an jedem SAA oder dessen modernen Nachbauten installiert werden.
- Griffrahmen dürfen ersetzt, „abgerundet“ oder verlängert werden (z. B. der Austausch eines Single Action Army Griffrahmens gegen einen 1860 Army Griffrahmen und umgekehrt).
- Griffrahmen aus Messing oder Aluminium sind zulässig.

Revolver-Trommelachsen (Cylinder Pins)

- Die Trommelachse darf gekürzt werden.
- Eine Schraube darf zur Sicherung der Trommelachse verwendet werden.

Revolver-Trommeln

- Zentralfeuer- und Randfeuertrommeln dürfen nicht weniger als fünf und nicht mehr als sechs Kammern haben.
- Die Vorderseite der Trommel darf abgeschrägt (beveled) sein.
- Glatte Trommeln (unfluted) dürfen mit Kannelierungen (flutes) versehen werden.
- Einführungsrinnen (Lead-in grooves) dürfen geschnitten oder verlängert werden.
- Der Revolver darf so modifiziert werden, dass sich die Trommel in beide Richtungen drehen lässt.
- Trommeln dürfen auf jedes der zugelassenen Revolverkaliber aufgebohrt, gefüttert (lined) oder mit einem Sleeve versehen werden, sofern die industriellen Sicherheitsgrenzen eingehalten werden.
- Trommeln dürfen ausschließlich aus Stahl oder Eisen bestehen.
- Das Modifizieren der Trommeln von Perkussionsrevolvern durch Aufweiten des Bereichs um die Zündhütchen/Pistons, um die Verwendung aller Arten von Zündhütchensetzern zu ermöglichen, ist zulässig.

SCHROTFLINTEN

- **Schrotflinten-Anforderungen**
- Jede Querflinte (Side-by-side) oder Einzelschuss-Schrotflinte, die typisch für den Zeitraum von etwa 1860 bis 1899 ist, mit oder ohne Außenhähne, mit Einzel- oder Doppelabzug, ist zulässig. Automatische Auswerfer (Ejectors) sind NUR bei Einzelschuss-Kipplauflinten, Unterhebelrepetier- und Vorderschaftrepetierflinten zulässig. Querflinten dürfen keine automatischen Auswerfer verwenden. Unterhebelrepetierflinten dieser Epoche mit Röhrenmagazin und Außenhähnen sind zulässig, egal ob Original oder Nachbau. Die einzige zulässige Vorderschaftrepetierflinte ist das Modell 1897 Winchester, egal ob Original oder Nachbau. Bestimmte Schießkategorien erfordern einen spezifischen Schrotflintentyp und spezifische Munition. Militärische Konfigurationen sind nicht erlaubt (z. B. Trench Guns). Bitte beachten Sie die Schießkategorien für zusätzliche Bestimmungen.

Schrotflinten-Kaliber

- Querflinten, Einzelschuss- und Unterhebelrepetierflinten müssen Zentralfeuer-Waffen in mindestens Kaliber 20 und nicht größer als Kaliber 10 sein.

- Vorderschaftrepetierflinten müssen Zentralfeuer-Waffen in mindestens Kaliber 16 und nicht größer als Kaliber 12 sein.
- Zentralfeuer-Schrotflinten (Querflinten, Einzelschuss- und Unterhebelrepetierflinten) im Kaliber .410 sowie Kaliber 28 oder 32 sind nur innerhalb der Buckaroo-Kategorie zulässig.

Schrotflinten-Kipplaufmechanismus (Break Action)

- Interne Mechanismen, die garantieren, dass Kipplauflinten nicht versehentlich schließen, dürfen hinzugefügt oder modifiziert werden.
- Der Öffnungswinkel für Kipplauflinten darf vergrößert werden.
- Der obere Verschlusshebel (Top opening lever) bei Kipplauflinten darf um nicht mehr als ½ Zoll (ca. 1,27 cm) von der Mitte des Systemschwanzes (Tang) bis zur Außenkante des Hebels gebogen (neu profiliert) werden.
- Die Zunge des oberen Verschlusshebels darf skelettiert werden.

GEWEHRE Gewehr-Anforderungen

- Gewehre oder Karabiner, die in Haupt- und Team-Matches verwendet werden, müssen Originale oder Nachbauten von Unterhebelrepetierern (Lever Action) oder Vorderschaftrepetierern (Slide Action) sein, die im Zeitraum von etwa 1860 bis 1899 hergestellt wurden, über ein Röhrenmagazin und einen Außenhahn verfügen. Gewehre mit Kastenmagazin dürfen nicht verwendet werden. Bestimmte Schießkategorien erfordern einen spezifischen Gewehrtyp und spezifische Munition. Bitte beachten Sie die Schießkategorien für weitere Informationen.

Gewehr-Kaliber

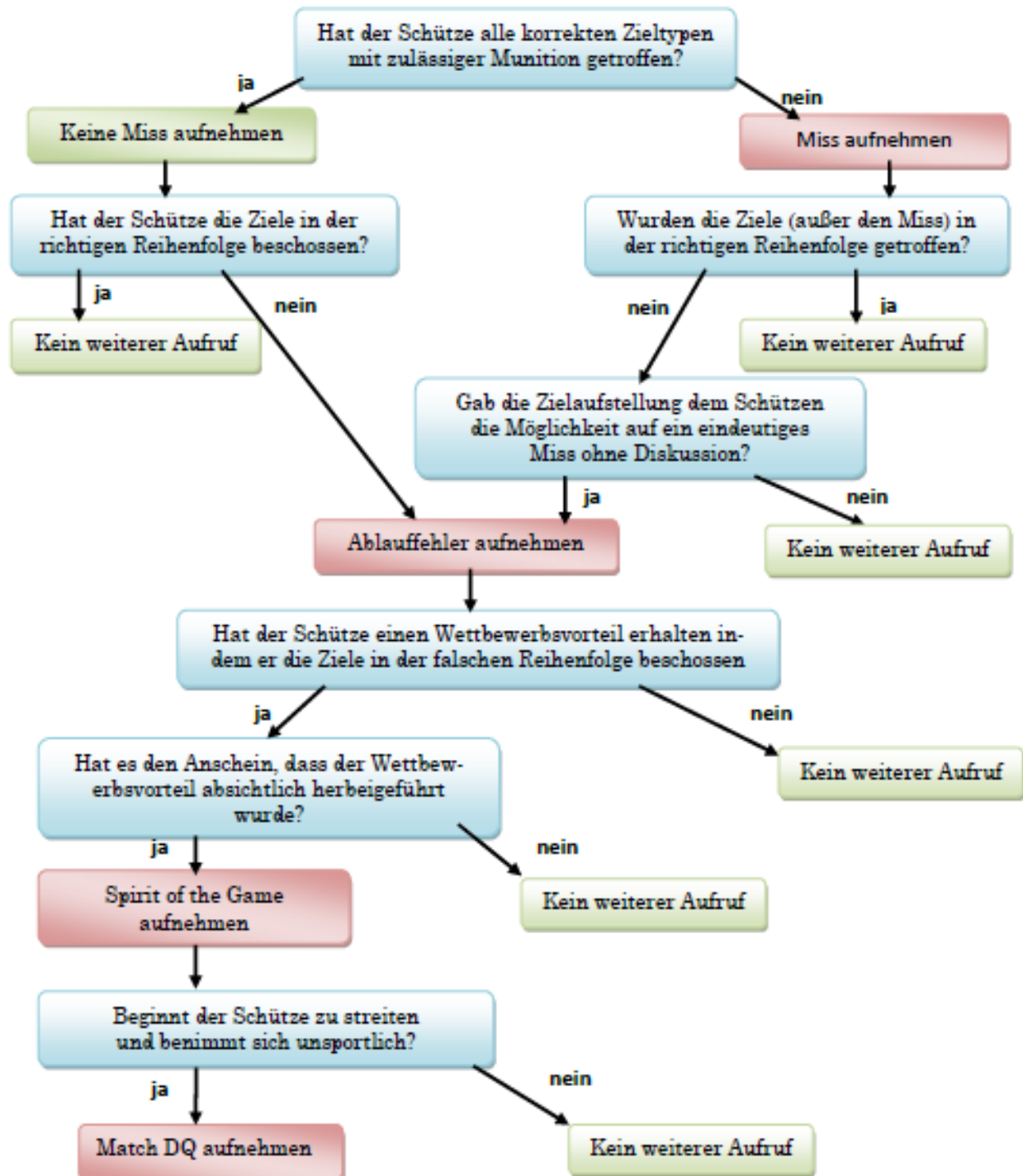
- Müssen Zentralfeuer-Waffen von mindestens Kaliber .32 und nicht größer als Kaliber .45 sein.
- Müssen in einem Kaliber vorliegen, das üblicherweise in Revolvern verfügbar ist. Beispiele umfassen, sind aber nicht beschränkt auf: .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .38-40, .44-40, .44 Special, .44 Magnum und .45 Colt. Die einzigen zulässigen Ausnahmen sind .25-20 und .56-50. Es sind keine Gewehrkaliber wie .30-30 oder .38-55 zulässig.
- Teilnehmer der Buckaroo/Buckarett-Kategorie, die sich für .22er Schusswaffen entscheiden, dürfen nur Standard-Velocity .22 Randfeuermunition verwenden.

WEITERE ZUGELASSENE SCHUSSWAFFEN

- Die folgenden zusätzlichen Schusswaffen wurden zur Verwendung zugelassen:
- „Small Frame“ Model P Revolver, wie z. B. Cimarron Firearms Lightning, Uberti Stallion und Ruger Single Six .32 H&R Magnum.
- Henry Big Boy Gewehr (nicht zulässig in den Kategorien Classic Cowboy/Cowgirl).
- US Firearms Omni Potent Revolver.
- Marlin 1894 Gewehr mit Röhrenmagazin in .32 H&R Magnum.
- Originaler oder Nachbau des Nagant Single Action Revolvers.
- Uberti 1873 Perkussionsrevolver (nicht zulässig in der Kategorie Frontiersman oder Plainsman Side-Matches).

Abschnitt 7 MISS FLOW CHART

MISS-ABLAUF-DIAGRAMM



RO-Pocket-Card – Stand: Januar 2026 “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		
Spannen eines Revolvers bevor 45° downrange erreicht wurden	X		
Das Verlassen der Stage zu einem beliebigen Zeitpunkt zwischen der Abgabe des Ersten und des Letzten Schusses auf Dieser Stage.		X	
Verlassen der Feuerlinie, nachdem der Durchgang begonnen hat und bevor alle Schusswaffen als entladen bestätigt wurden.		X	
Laden an einem anderen als dem dafür vorgesehenen Ort.		X	
"Holstern oder Ablegen eines Revolvers mit gespanntem Hahn (nicht vollständig entspannt) oder mit entspanntem Hahn (auf einer scharfen Patrone)."		X	
Jede ungeladene Schusswaffe, die hinfällt oder fallen gelassen wird.		X	
Schussabgabe, die 1,5 bis 3m vom Schützen entfernt einschlägt, während dieser sich an der Feuerlinie befindet		X	
Gespannter Revolver wenn er die Hand des Schützen verlässt		X	
Wechseln des Standorts oder Verlassen des ausgewiesenen Ladebereichs mit einer scharfen Patrone im Patronenlager einer Langwaffe bei geschlossenem Verschluss.		X	
Jede unsichere Waffenhandhabung (Fanning, etc.)		X	
Benützen von illegalen oder illegal modifizierten Waffen		X	
Dryfiring am Lade- oder Entladebereich		X	
Verletzen der 170 Grad Regel (ohne sweeping)		X	
Sweepen von Personen mit einer ungeladenen Feuerwaffe		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	
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 ausgewiesenen Ladebereichs mit einem GEWEHR, bei dem sich eine scharfe Patrone unter einem gespannten Hahn befindet oder der Hahn auf einer scharfen Patrone entspannt ist.		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
Zurückstecken eines Revolvers in das Holster, wobei der Hahn nicht vollständig entspannt auf einer abgefeuerten Hülse oder einer leeren Kammer ruht (gespannt), während noch scharfe Patrone(n) verbleiben (beim Verlassen der Hand des Schützen).			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
Ablauffehler (P): Unbeabsichtigter Fehler durch Verwechslung oder Verwirrung = 10 Sek.- Strafe, nicht mehr als 1 „P“ pro Stage 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 Reshoot: sind zulässig bei Versagen der Ziele oder Requisiten, Stören/Behindern des Schützen durch den CRO/TO oder Timerausfall. 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“. 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 ansehen können, werden nicht gegeben, da sie dem „Spirit of the Game“ widersprechen.			

ABSCHNITT 9 --ÜBERSICHT DER BEGRIFFE

170° Sicherheitsregel – bedeutet, dass die Mündung der Schusswaffe immer in Richtung des Schießstands (down range) +/- 85 Grad in jede Richtung zeigen muss.

Verschluss geschlossen (Unterhebel- & Vorderschaftrepetier-Langwaffen) – VERSCHLUSS in „vollständiger Verriegelung“ (d. h. nicht weiter durch Betätigung des Hebels oder des Pumpmechanismus zu schließen).

Verschluss geschlossen (Querflinten & Einzelschusswaffen) – funktionsfähige Schusswaffe, die eine Betätigung des Öffnungsmechanismus (z. B. oberer/seitlicher Hebel/Knopf) erfordert, um den Verschluss zu öffnen.

Verschluss offen (Unterhebel- & Vorderschaftrepetier-Langwaffen) – VERSCHLUSS nicht vollständig geschlossen.

Verschluss offen (Querflinten & Einzelschusswaffen) – funktionsfähige Schusswaffe, die sich ohne Betätigung des Entriegelungsmechanismus (z. B. oberer/seitlicher Hebel/Knopf) öffnet.

Bekleidung – Kleidungsstücke einschließlich: Hemden, Hosen, Kleider, Westen, Jacken, Mäntel, Staubmäntel (Duster), Chaps/Chinks, Leggings, Stiefel und Hüte. Nicht enthalten sind: Holster/Lederzeug, Munitionsgürtel, Strumpfbänder/Armbänder, Handgelenksmanschetten oder Bandanas.

Revolver mit verstellbarer Visierung – ein Revolver mit schwalbenschwanzgeführten oder verstellbaren Kimmen und/oder schwalbenschwanzgeführten Kornen. Rampenartige Korne sind zulässig, wenn sie original an der Schusswaffe vorhanden sind.

Basketball-Schrittfehler-Regel – auch bekannt als Bewegung mit einer Schusswaffe. Sobald die Schusswaffe gespannt ist, muss ein Fuß fest an seinem Platz auf dem Boden bleiben, bis die Schusswaffe gesichert ist. Dies bedeutet bei Revolvern, dass Sie sich bewegen, sie ablegen oder wieder holstern dürfen, wenn der Hahn auf einer leeren Kammer oder einer abgeschossenen Hülse entspannt ist. Sie dürfen sich mit einem Gewehr oder einer Schrotflinte bewegen, wenn der Verschluss offen ist oder der/die Hahn/Hähne auf leeren Kammern oder abgeschossenen Hülsen entspannt sind.

Gereinigt/Frei (Cleared) – keine scharfen Patronen oder leeren Hülsen in oder an dem Patronenlager, Magazin, Verschluss oder Zuführer.

Gespannt (Cocked) – Hahn nicht vollständig entspannt (z. B. Vollrast, Halbrast oder Sicherheitsrast).

Gebunden (Committed) – der Punkt, an dem eine Schusswaffe gesichert werden müsste, um die Hand des Schützen zu verlassen, und der Punkt, an dem der Schütze verpflichtet ist, den Parcours fortzusetzen.

Allgemein verfügbar – für jeden unter gewöhnlichen Umständen mit gewöhnlichen Mitteln erhältlich.

Konvention – Konventionen beziehen sich auf Standard-Verhaltensweisen auf dem Schießstand, Regeln und Erwartungen.

Parcours (Course of fire) – vom Piepton des Timers, sobald der Schütze „bereit“ signalisiert hat, bis zum letzten abgegebenen Schuss.

Entspannen (Decock) – das Absenken des Hahns einer Schusswaffe unter Verwendung eines Teils der Hand (z. B. Daumen), um das Fallen des Hahns zu bremsen.

Double Duelist Schießstil – Revolver werden einhändig und ohne Unterstützung gespannt und abgefeuert, fünf Schüsse mit jeder Hand. Der Revolver, die Hand oder der Schießarm dürfen nicht von der freien Hand berührt werden, außer beim Beheben einer Revolver-Fehlfunktion.

Schießstandabwärts (Down range) – 180 Grad vom Schützen in Richtung der Ziele eines Durchgangs.

Gefallene Schusswaffe – eine Schusswaffe, die die Kontrolle des Schützen verlassen hat und an einem anderen Ort oder in einer anderen Position zur Ruhe kommt, als beabsichtigt war.

Trockentraining (Dry firing) – der Akt des Bringens einer ungeladenen Schusswaffe in eine Schießposition, das Spannen des Hahns und das Betätigen des Abzugs, als ob man die Waffe normal abfeuern würde.

Duelist Schießstil – ein Revolver wird einhändig und ohne Unterstützung gespannt und abgefeuert. Der Revolver, die Hand oder der Schießarm dürfen nicht von der freien Hand berührt werden, außer beim Beheben einer Revolver-Fehlfunktion oder beim Wechseln des Revolvers von einer Hand in die andere.

Aufgenommen (Engaged) – der Versuch, einen Schuss auf das Ziel abzugeben.

Ausrüstung – jeder Gegenstand außer Bekleidung, der an die Feuerlinie mitgenommen wird.

Nichtaufnahme (Failure to engage) – mutwilliges oder vorsätzliches Missachten der Anweisungen des Durchgangs, um einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen, und nicht einfach, weil ein Teilnehmer einen „Fehler macht“. Gilt nur für Situationen ohne Schussabgabe, wie das Verweigern, ein Rind mit dem Lasso zu fangen, eine Stange Dynamit zu werfen oder anderweitig zu versuchen, ein anderes Verfahren ohne Schussabgabe zu absolvieren, das in den Anweisungen des Durchgangs steht.

Fanning – Eine Schießtechnik für Kurzwaffen (Revolver, Taschenpistole oder Derringer), bei der eine Hand den Abzug kontrolliert und die andere den Hahn einzeln oder wiederholt schlägt, ohne dass ein Teil der spannenden Hand in Kontakt mit der Kurzwaffe oder der unterstützenden Hand bleibt.

Feuerlinie (Firing line) – von der ersten Schusswaffe, die auf dem Ladetisch platziert wird, bis alle Schusswaffen am Entladetisch als frei bestätigt sind.

Revolver mit fester Visierung – am Lauf montierte, feste metallische Korne in einfacher Blatt-, Perlen- oder Pfostenkonfiguration kombiniert mit einer einfachen offenen Kimme, die

in den Rahmen, Hahn oder Verriegelungsmechanismus geschnitten ist. (Hinweis: Ausnahmen für Konversionsrevolver).

Freistil (Free Style) – der Schütze hat die Wahl, im beidhändigen Stil oder im Duelist-Stil zu schießen.

Waffenhemmung (Gun Stoppage) – eine Hemmung ist eine unbeabsichtigte Unterbrechung im Betriebszyklus der Waffe. Hemmungen können normalerweise schnell behoben werden, um die Waffe wieder in den betriebsfähigen Zustand zu versetzen.

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

Hahn entspannt (Hammer down) – Hahn vollständig unten in seiner endgültigen Ruheposition.

Illegal erworbene Munition – Munition, die NICHT auf genehmigte Weise an die Linie mitgebracht oder bereitgestellt wurde.

Illegale Munition – Munition, welche die maximalen Geschwindigkeiten überschreitet (Revolver 1000 fps und Gewehr 1400 fps) oder die Munitionsbestimmungen in diesem Handbuch nicht erfüllt. (Ausgenommen Munition, die den Power-Faktor nicht erfüllt).

Seitlich angewinkelt – zur SEITE geneigt, nicht vom Körper WEG (z. B. /// \\ \l/).

Verlassen der Hand des Schützen – das Lösen des Kontakts mit einer Schusswaffe (z. B. das Absetzen, das Loslassen einer Schusswaffe, das Zurückstecken eines Revolvers in das Holster).

Geladene Schusswaffe – Jede Schusswaffe mit scharfer Patrone(n) im Verschluss/Patronenlager/Magazin.

Ort/Position (Location) – ein physischer Punkt in einem Durchgang (z. B. „hinter der Tür...“).

Logo – markantes grafisches Design, stilisierter Name, einzigartiges Symbol oder andere Vorrichtung zur Identifizierung einer Organisation. Dies schließt jene der SASS, einzelner Clubs/Schießstände, Match-Gedenklogos und jene jeglicher Untergruppen innerhalb der Cowboy Action Shooting Gemeinschaft ein. Ausnahmen: Abzeichen (Badges), Pins, Gürtelschnallen, Halstuchschieber, militärische Einheits-/Rangabzeichen in Standardgröße.

Schwerwiegender Sicherheitsverstoß (Major Safety Violation) – eine Sicherheitsverletzung, die ein hohes Potenzial für Personenschäden aufweist.

Fehlfunktion (Malfunction) – Versagen einer Waffe oder Munition, wie vorgesehen zu funktionieren oder zufriedenstellend zu feuern.

Geringfügiger Sicherheitsverstoß (Minor Safety Violation) – Handhabung oder Abfeuern einer Waffe auf eine Weise, die unsicher ist, aber Personen nicht direkt gefährdet.

Fehlschuss (Miss) – ein Versäumnis, den entsprechenden Zieltyp unter Verwendung des entsprechenden Schusswaffentyps zu treffen. Für weitere Erläuterungen zur Bewertung eines Fehlschusses siehe „Miss Flow Chart“ in diesem Dokument. (Siehe auch Abschnitt „5-Sekunden-Strafen“ in der „STRAFENÜBERSICHT“).

Plattierung – eine dünne Beschichtung aus Gold, Silber oder anderem Metall. Chemische Galvanisierung, Epoxidharze, Klebstoffe, Haftmittel, Klebeband oder andere Befestigungsmethoden können verwendet werden.

Position – die Körperhaltung und der Stand des Schützen (z. B. „der Schütze beginnt mit den Händen am Hut ...“).

Power-Faktor – Geschossgewicht (in Grains) mal der 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.

Verfahrensfehler (Procedural) – eine unbeabsichtigte Handlung, bei der der Teilnehmer die Anweisungen des Durchgangs nicht befolgt; kann andere Handlungen/Unterlassungen als das Abfeuern eines Schusses einschließen (z. B. Nichtbeachtung der Kategorieanforderungen).

Progressive Strafe – Verfahrensfehler für den ersten Verstoß, Disqualifikation für den Durchgang (Stage Disqualification) für den zweiten Verstoß, Disqualifikation für das Match (Match Disqualification) für den dritten Verstoß. Beispiel: Nichtbeachtung von Kategorieanforderungen. Mehrere Verstöße im selben Durchgang werden nicht addiert.

Wiederholungsschießen (Reshoot) – das Ergebnis wird notiert, der Teilnehmer beginnt erneut ohne Fehler, wobei aufgelaufene Sicherheitsstrafen übernommen werden. Beide Ergebnisse werden eingereicht.

Neustart (Restart) – kein notiertes 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, auf der er ursprünglich bereitgestellt wurde.

Schießen außerhalb der Kategorie – Nichtbeachtung kategoriespezifischer Anforderungen/Beschränkungen.

Schussfolge (Shooting string) – Schüsse aus einem Schusswaffentyp vor der Verwendung des nächsten verwendeten Schusswaffentyps.

Kurzärmeliges Hemd (für Männerbekleidung) – Ein Hemd mit Ärmeln, die nicht bis zum Handgelenk reichen. (Das Hochrollen der Ärmel bei einem langärmeligen Hemd ist akzeptabel. Das Befestigen oder Sichern der hochgerollten Ärmel an Ort und Stelle ist dasselbe wie ein kurzer Ärmel und ist verboten).

Durchgang (Stage) – gleichbedeutend mit „Parcours“ (Course of Fire), vom Piepton des Timers, sobald der Schütze „bereit“ signalisiert hat, bis zum letzten abgegebenen Schuss.

Zeitnehmer (Timer Operator / TO) – beaufsichtigt alle Aktivitäten auf dem Durchgang, während er im Besitz des Zeitmessgeräts ist.

Abzug-„Prellen“ (Trigger Bouncing) – Eine Schießtechnik für Double-Action-Revolver, bei der eine Hand den Revolver greift und der Abzugsfinger der freien Hand innerhalb des Abzugsbügels „geprellt“ wird, um den Revolver schnell abzufeuern. Die Verwendung dieser Technik ist in „Pocket Pistol“ Nebenwettbewerben ILLEGAL.

Beidhändiger Schießstil – auch bekannt als „Traditionell“, oder der Schütze hält einen einzelnen Revolver mit zwei Händen.

Schießstandaufwärts (Up range) – 180 Grad vom Schützen weg von den Zielen eines Durchgangs.

Single Action Shooting Society® (SASS)
World Headquarters
102 E. Rochester Street
PO Box 960
Akron, Indiana 46910
Local: 574-598-2987
Toll free: 877-411-SASS
Website: www.sassnet.com
General Inquiry E-mail: sass@sassnet.com