

COWBOY ACTION SHOOTING

mit CO2- und Druckluftwaffen

Die nachfolgenden Regelungen gliedern sich in:

| Kapitel | | Seite |
|---------|--|-------|
| 1 | Wahl des Alias | 3 |
| 2 | Waffen, Munition, Zubehör und Bekleidung | 3 |
| 3 | Wettbewerbsausschreibung | 5 |
| 4 | Offizielle Personen eines Cowboy Action Shootings | 5 |
| 5 | Sicherheits- und allgemeine Verhaltensregeln | 6 |
| 6 | Schießtechniken..... | 9 |
| 7 | Ziele, Wertung..... | 9 |
| 8 | Ablauf beim Main Match (Hauptwettbewerb)..... | 11 |
| 9 | Disziplinen und Ablauf bei Side Matches (Nebenwettbewerben)..... | 16 |
| 10 | Als erstes, als letztes und generell | 17 |

Vorwort

Dieses Handbuch dient als Regelwerk zur Ausführung eines Cowboy Action Shootings mit **CO2- oder druckluftbetriebenen Waffen**. Die Texte in diesem Handbuch wurden größtenteils aus den original Handbüchern übernommen und teilweise nach eigenen Wünschen abgeändert. Dem Verfasser dieses Handbuchs ist es wichtig, dass das Cowboy Action Shooting mit CO2-Waffen nicht in Konkurrenz zum originalen Cowboy Action Shooting bzw. Westernschießen steht, sondern als eine Art Erweiterung zum Original angesehen wird.

■ Dieses Handbuch dient nicht zur Ausführung eines Cowboy Action Shootings bzw. Westernschießen mit scharfen Waffen größeren Kalibers. Jeder Schütze, der am originalen Cowboy Action Shooting bzw. Westernschießen teilnimmt, muss sich erneut über die Regeln und schärferen Sicherheitsvorkehrungen auseinandersetzen. Hierzu dienen die original Regelwerke und diese können jederzeit auf folgenden Links eingesehen werden:

<http://www.bds-western-schiessen.de>

<http://www.sassnet.com>

Begriffserklärung

Rifle = Unterhebelrepetierer, Büchse

Shotgun = Schrotflinte

Originaler Auszug aus dem Cowboy Action Shooting Handbuch

„Cowboy Action Shooting ist ein facettenreicher Amateursport, in dem die Teilnehmer mit den für den alten Westen typischen Waffen gegeneinander antreten: Single-Action-Revolver, Unterhebelrepetierer, doppelläufige Schrotflinten, Vorderschaftrepetierflinten die vor 1899 entwickelt wurden oder Unterhebelrepetier-Schrotflinten. Der zentrale Wettbewerb ist typisch und charakteristisch der Art und Weise des alten Westens angenähert.

Teilnehmer schießen jeweils in einer „Stage“ mit einer bis vier verschiedenen Waffen auf Metall- oder Pappziele. Die Wertung wird aus Treffgenauigkeit und Geschwindigkeit des Teilnehmers ermittelt.

Wirklich einzigartig am CAS ist die Voraussetzung, in einem für den alten Westen authentischen Kostüm anzutreten. Zu diesem Zweck sollte jeder Teilnehmer einen „Alias“ pflegen, welcher sich an einer historischen oder fiktiven Person des 19. Jahrhunderts oder eines zeitgenössischen Filmes orientiert.

Der SASS (Single Action Shooting Society) „Alias“ ist exklusiv einer Person zugeordnet. Ganz in der Tradition der alten Brandzeichen darf ein SASS-Mitglied nicht den „Alias“ eines Anderen kopieren. Es gibt also nur einen „Tex“, einen „Kid Curry“ und einen „Loophole Pettifogger“. Die dem SASS angehörenden Vereine respektieren ebenfalls die Exklusivität der Pseudonyme und SASS-Mitgliedsnummern und werden diese bei öffentlichen Funktionen nur für die betreffenden Mitglieder verwenden. Sollte ein nicht SASS Mitglied ein verwechselbaren Alias führen, so wird der des registrierten vorgezogen.

Der Einsatz von zeitgeschichtlich authentischen Waffen, Kostümen und der einzigartige Ablauf der Stages begeistern sowohl Hobbyhistoriker, als auch Schützen und machen Cowboy Action Shooting zu einer der faszinierendsten Schießsportarten für Teilnehmer und Zuschauer.

Dieses Handbuch wird sowohl die notwendigen Regeln und Regularien, als auch die generellen Richtlinien der SASS dem Leser nahebringen. Der SASS Range Operations Basic Safety Course und das SASS Range Officer Training Course bieten einen tieferen Einblick in die Interpretation der Regeln und Sanktionen bei Verstößen.

Die aktuellste Version des Handbuches kann immer auf der Internetseite der SASS gefunden werden (www.sassnet.com).

Es ist die Intention und Hoffnung der SASS, dass dieses Regelwerk dem Erhalt des Cowboy Action Shooting dient und den Sport vor der technischen Hochrüstung bewahrt, die einen so negativen Einfluss auf andere dynamische Schießdisziplinen hatte. Die Gründer der SASS sind der festen Überzeugung, dass Veranstaltungen wie der „End of Trail“ und andere Wettkämpfe in gleicher Weise ein freundschaftliches Zusammentreffen, als auch ein Wettkampf sind.“

1 Die Wahl eines Alias

Von jedem Cowboy Action Shooting Schützen wird verlangt, dass er / sie einen Western-Alias wählt, der mit einer Tätigkeit, einem Beruf, einer körperlichen Eigenschaft, einer historischen Person oder einem "Filmhelden" aus der Zeit des "Wilden Westens" in Verbindung steht oder einen individuellen Spitznamen darstellt.

2 Waffen, Munition, Zubehör und Bekleidung

2.1 Art der benötigten Waffen für Hauptwettbewerbe

2.1.1 Revolver

Zwei sechsschüssige Single Action Revolver, CO2- oder druckluftbetrieben, die einem typischen Westernrevolver bis Modelljahr 1899 nachempfunden sind, mit starrer Visiereinrichtung. Die Trommel des Revolvers muss über durchbohrte Kammern verfügen und für die Verwendung von Ladehülsen (in Form einer Patrone) geeignet sein.

Mögliche Revolver (Beispiel):

- Umarex Colt Single Action Army (**Empfehlung**)
- ME Single Action Army
- ASG Schofield Nr. 3
- Crosman Remington 1875
- Marushin Single Action Army X-Cartridge
- Solidcore Single Action Army .43

2.1.2 Rifle

Ein Rifle, CO2- oder druckluftbetrieben, das einem typischen Westernunterhebelrepetierer bis Modelljahr 1899 nachempfunden ist, mit starrer oder verstellbarer Visiereinrichtung. Das Umwickeln des Repetierbügels mit Leder ist gestattet. Die Verwendung einer aufschiebbarer oder am Schaft festgeschnürten Schaftkappe aus Leder o.ä. Material ist zulässig.

Mögliche Rifles (Beispiel):

- Umarex Legends Cowboy Rifle (**Empfehlung**)
- Walther Lever Action (**Empfehlung**)
- K.T.W. M1873

2.1.3 Shotgun

Eine Shotgun, CO2- oder druckluftbetrieben, das einer typischen Westernflinte, z.B. Coachgun (Querflinte), Winchester 1887 (Repetierflinte), Winchester 1897 (Vorderschaftrepetierflinte), die bis Modelljahr 1899 nachempfunden ist, mit starrer Visiereinrichtung. Shotguns mit einem abgesägtem Hinterschaft sind nicht zulässig.

Mögliche Shotguns (Beispiele):

- Farsan Double Barrel FS0521 (Airsoft)
- Marushin M1887 (Airsoft)
- Tanaka M1897 (Airsoft)
- APS CAM870

Hinweis: die APS CAM870 ist keine typische Westernflinte, bietet jedoch ein ähnliches Handling wie die Winchester 1897. Da der Markt derzeit noch keine leistungsstarke Westernflinte hergibt, ist die APS CAM870 solange zulässig, bis eine brauchbare Alternative im Westernstil erhältlich ist.

2.2 Verbesserungen an Waffen

Umbauten bzw. Verbesserungen an Waffen sind zulässig, sofern die Verbesserung nicht die gesetzlichen Bestimmungen verletzt.

2.3 Munition für Hauptwettbewerbe

Diabolos

Größe: 4,5mm (.177) oder 5,5mm (.22)
Material: Blei oder Zink
Gewicht: keine Eingrenzung
Form: keine Eingrenzung

Rundkugeln (BBs)

Größe: 4,5mm
Material: Blei oder Eisenstaub (H&N Dust Devils)
Gewicht: Keine Eingrenzung

Rundkugeln (BBs)

Größe: 6mm
Material: biologisch Abbaubar (kein Kunststoff)
Gewicht: Keine Eingrenzung

Powderballs

Größe: .43 und .68
Material: Kreide oder Puder
Gewicht: Keine Eingrenzung

Um das Verletzungsrisiko durch Abpraller zu minimieren, wird Munition aus Blei empfohlen. Bleigeschosse besitzen die positive Eigenschaft, dass Sie nicht zurückprallen sondern sich zusammendrücken, wenn Sie auf einen harten Gegenstand auftreffen. Munition aus Blei ist erhältlich für das Kaliber 4,5mm und 5,5mm als Diabolo oder auch als 4,5mm Rundkugel (BB). Rundkugeln im Kaliber 6mm sind nur als sogenannte Bio BB's erlaubt, da diese mit hoher Wahrscheinlichkeit am Ziel zerplatzen. Schützen haften an Personen durch Abpraller, die durch unangemessene Munition verursacht werden.

2.4 Zubehör

2.4.1 Holster, Munitionsgürtel und Patronengurte

Jeder Teilnehmer benötigt einen Gürtel mit zwei Holstern, in dem der die Revolver sicher gehalten werden. Reverse-Draw Trageweise (das Tragen der Revolver mit beiden Griffen nach vorne weisend) ist nicht zulässig. Die Benutzung von Doppelgurten (Kreuzgurte) mit je einem Holster ist zulässig. Schulterholster sind nicht erlaubt.

Zusätzlich ist das Tragen eines weiteren Patronengürtels für Shotgun Patronen erlaubt. An diesem Gürtel kann eine beliebige Anzahl von Patronenschlaufen aus Leder, Canvas- Gewebe oder elastischem Gurtmaterial vorhanden sein. Dieser Gürtel muss auf oder unterhalb des Bauchnabels getragen werden. Aufschiebbare Patronenhalter für Schrotpatronen sind zulässig. Bandoliers (Schulterpatronengurte) dürfen getragen werden, müssen lose hängen und dürfen in keiner Weise fixiert sein. Munition, die zum Laden/Nachladen während des Schießens an einer Stage gebraucht wird, muss am Schützen getragen werden, zum Beispiel in einem Patronengurt, Schlaufengurt,

einem Beutel, Holster oder einer Tasche. Das Tragen von Patronenhaltern an Armen, Beinen und Hosenträgern oder von entsprechenden Vorrichtungen an der Waffe ist nicht erlaubt. Munition darf unter keinen Umständen im Mund, den Ohren, der Nase, dem Ausschnitt oder in irgendeiner anderen Körperöffnung aufbewahrt werden.

2.4.2 Bekleidung

Cowboy Action Shooting ist eine Kombination aus historischer Nachstellung und familienfreundlichen Western-Events. Teilnehmer können den Stil ihrer Kostümierung, die sie tragen wollen, auswählen; allerdings sollte jedes Kleidungsstück typisch für das spätere 19. Jahrhundert, B-Westernfilme oder Westernserien (TV-Serien) sein. Kostümierungen werden empfohlen, da es in großem Maße zu der Einzigartigkeit unseres Spiels beiträgt und hilft, eine feierliche, zwanglose Atmosphäre zu kreieren, die das freundschaftliche, ja familiäre Verhältnis unterstützt, das wir zwischen unseren Wettkämpfern fordern.

Allen Schützen wird empfohlen ein Western Outfit zu tragen, und wir ermuntern die eingeladenen Gäste und Familien, auch kostümiert zu erscheinen. Die Schützen sollten zu allen Wettkampfevents im Outfit bleiben: Abendessen, Preisverleihungen, Tänze, usw.

Alle Kleidungsstücke und Accessoires sollten auf angemessene Weise getragen werden, so wie es im alten Westen beabsichtigt wurde und getragen worden wäre – oder wie es in B- Westernfilmen und im Fernsehen gesehen werden kann. Jacken und Mäntel müssen, soweit sie die am Gürtel getragenen Revolver bedecken, vor der Absolvierung der Schießübungen ausgezogen werden, da es zu einer möglichen Behinderung beim Ziehen und Holstern der Revolver führen kann.

3 Wettbewerbsausschreibung (Einladung)

Neben den üblichen Angaben in Ausschreibungen für Schießsportveranstaltungen, sollten folgende Angaben in der Ausschreibung eines Cowboy Action Shootings enthalten sein:

- Anzahl der Stages für den Hauptwettbewerb (Main Match).
- Besondere Munitionsvorschriften (verwendbare Kaliber und Geschosse)
- Verpflichtung der Teilnehmer zu Helfertätigkeiten innerhalb der Posse.
- Beschreibung für den oder die Nebenwettbewerbe (Side Matches).

4 Offizielle Personen eines Cowboy Action Shootings

4.1 Match Director (MD)

Er hat die Entscheidungsgewalt in allen Angelegenheiten, die den Schießstand und die Organisation der Veranstaltung betreffen.

4.2 Range Master (RM)

Er ist hinsichtlich der Regelauslegung, der Verhängung von Strafen und der Einteilung der Range Officer entscheidungsbefugt. Er ist verantwortlich für die Planung und den Aufbau der Stages.

4.3 Range Officer (RO)

Er ist auf dem jeweiligen Stand die verantwortliche Aufsichtsperson. Die Rolle des Range Officer ist es, den Schießenden sicher während des Schießens zu unterstützen. Es wird erwartet, dass Range Officer die Teilnehmer „coachen“ und auch von gefährlichen Handlungen abhalten, wenn dies nötig ist. So sollen Strafen im Ablauf und Sicherheitsstrafen so gering wie möglich gehalten

werden. Richtiges Coaching oder kein Coaching wird nicht als Einmischung des Range Officers gewertet und führt nie zu einem Neustart.

Es wird von dem Range Officer erwartet, dass er verantwortungsvoll alle Sicherheitsvorkehrungen an den Stages beobachtet und aufrecht hält. Dies betrifft besonders die Lade- und Entladezone und die Feuerlinie. Jeder Wettkampfteilnehmer, der eine Sicherheitsverletzung wahrnimmt, die aber vom Range Officer nicht gesehen wurde, ist verpflichtet, diese dem Range Officer zu melden. Dieser wird die Angelegenheit dann klären.

4.4 Posse Leader (PL)

Der Posse-Leader ist festes Mitglied einer Posse und regelt die Reihenfolge der Schützen, Einteilung der Helfer, Pausen und alle die Posse betreffenden organisatorischen Fragen.

5 Sicherheits- und allgemeine Verhaltensregeln

5.1 Anforderungen an die Schießstätte

Auf allen Schießanlagen, die zum Cowboy Action Shooting benutzt werden, muss ein Waffentragebereich und auf jeder Stage ein Lade- und Entladetisch vorhanden sein.

5.2 Waffentragebereich

Der Waffentragebereich ist der Bereich einer Schießanlage, in dem Wettbewerbsteilnehmer entladene Waffen führen dürfen. Der Inhaber des Hausrechtes der Schießstätte gestattet allen Teilnehmern einer Veranstaltung, das Führen von CO2- oder luftdruckbetriebenen Waffen. Langwaffen dürfen entladen mit der Mündung senkrecht nach oben und Revolver geholstert getragen werden. Ebenso ist der Transport in einem "Gun Cart" möglich. Vor dem Verlassen des Waffentragebereichs sind die entladenen Revolver und Langwaffen in verschließbare Transportbehältnisse zu legen.

Gehe mit jeder Waffe zu jeder Zeit so um, als ob sie geladen wäre. Respektiere sie dementsprechend.

5.3 Lade- / Entladetisch

Ladetische stehen innerhalb des Waffentragebereiches. Nur hier sind unmittelbar vor Beginn einer Stage die hierfür erforderlichen Waffen zu laden. Nach Beendigung einer Stage sind die Waffen zu entladen und auf ihren Ladezustand zu überprüfen. Die Tätigkeiten am Entladetisch sind von einem Range Officer oder einem Helfer zu überwachen. Falls die Waffen abgelegt werden, sind sie mit der Mündung grundsätzlich „in die sichere Richtung“ abzulegen, also in die Richtung, in der sich keine Personen aufhalten.

5.4 Schießposition

Die Schießposition ist die vorgeschriebene Position von der aus der Schütze die vorgesehenen Ziele beschießt. Sie ist für den Schützen sichtbar zu kennzeichnen.

5.5 Bereit-Position

Wenn keine Startposition angegeben ist, steht der Schütze zu Beginn voll aufgerichtet, mit den Revolvern im Holster, die Hände an den Seiten. Die Hände berühren die Waffen nicht.

„Cowboy Port Arms“ wird wie folgt beschrieben:

Der Schütze steht voll aufgerichtet mit dem Hinterschaft des Rifles an oder unterhalb der Hüfte. Die Mündung befindet sich an oder oberhalb der Schulter, das Rifle wird mit beiden Händen gehalten.

„Cowboy Surrender“ wird wie folgt beschrieben:

Beide Hände des Schützen berühren seinen auf dem Kopf tragenden Hut.

5.6 Nicht bereit

Ist ein Schütze bei der Frage:

„*Are you ready?*“ (Ist der Schütze bereit?)

nicht bereit, muss er die Frage sofort verneinen. Ihm ist einmalig Gelegenheit zu geben, seine Vorbereitung innerhalb einer angemessenen Zeit abzuschließen.

5.7 Stopp

Der verantwortliche Range Officer kann den Befehl:

„*Stopp!*“

zu jeder Zeit geben. Der Teilnehmer muss daraufhin sofort das Feuer einstellen, stehen bleiben und auf weitere Anweisungen des Range Officers warten.

5.8 Herstellen der Standsicherheit

Die Waffen sind vollständig zu entladen. Revolver sind zu holstern und die Langwaffen sind senkrecht nach oben zu halten. Der Range Officer bzw. Helfer am Entladetisch kontrolliert dann den sicheren Ladezustand von Revolvern und Langwaffen.

5.9 Standfreigabe bei Sicherheit

Niemand darf die Schießbahn betreten, bevor nicht die Standaufsicht das Kommando:

„*Range is clear!*“ (*Schießbahn ist sicher*)

gegeben hat. Nachdem sichergestellt ist, dass sich keine Person vor der Feuerlinie befindet, kann der nächste Schütze zur Start-Position aufgerufen werden.

5.10 Waffen- und Munitionsstörungen

Waffen- und Munitionsstörungen, sowie das Versagen einer CO2-Waffe aufgrund unzureichender Füllmenge der CO2-Kapsel, gehen grundsätzlich zu Lasten des Schützen. Die Zeitnahme wird nicht unterbrochen, wenn der Schütze versucht, unter Einhaltung der Sicherheitsvorschriften die

Störung zu beheben. Waffen mit Funktionsstörungen, die noch Munition enthalten, ergeben keine Strafe, solange die Störung angemeldet und die Waffe sicher gemacht wurde (**die Waffe muss auf einer nächstgelegenen Ablage, mit der Mündung in eine sichere Richtung, abgelegt werden**). Wenn eine Waffenstörung auftritt, die nicht kurzfristig an der Feuerlinie behoben werden kann, darf der Schütze, unter Aufsicht eines RO's, die betreffende Waffe zur Entladezone transportieren um dort die Störung zu beheben.

Gibt der Schütze zu erkennen, dass er die Stage abbrechen möchte, wird die Zeit des letzten abgegebenen Schusses zuzüglich der Strafzeit für die nicht mehr abgegebenen Schüsse gewertet.

5.11 Versagen von technischem Schießstandmaterial

Der Schütze darf die Stage wiederholen, wenn durch technisches Versagen von Schießstandeinrichtungen oder Zeitmessgeräten kein vollständiges Resultat ermittelt werden konnte.

5.12 Versagen der persönlichen Ausrüstung

Das Versagen der persönlichen Ausrüstung des Schützen berechtigt nicht zu einem Neustart. Geschieht dieses jedoch vor der Abgabe des ersten Schusses, so ist ein Neustart zulässig.

5.13 Schutzbrille

Das Tragen einer Schutzbrille ist für alle Teilnehmer und Zuschauer während des Aufenthalts auf einem Schießstand Pflicht. Die Beschaffenheit der verwendeten Schutzbrille (Sicherheitsglas, Seitenschutz usw.) liegt im Verantwortungsbereich des Schützen und wird vom Veranstalter nicht explizit vorgeschrieben. Der Schütze trägt selbst das Risiko eventueller Schäden durch einen unzureichenden Augenschutz.

5.14 Sweeping

Als Sweeping bezeichnet man das Überstreichen einer anderen Person mit der Mündung einer ungeladenen oder geladenen Waffe. Es ist verboten und wird mit einem Stage Disqualifikation bestraft.

5.15 Sicherheitswinkel

Bei Stages, die nur von einem Teilnehmer absolviert werden und bei denen nicht gleichzeitig auf demselben Schießstand andere Schießübungen geschossen werden, darf die Mündung der Waffe seitlich nur bis 85 Grad bezogen auf die Mitte des Hauptgeschossfanges (d. h. 170 Grad auf die Feuerlinie bezogen) gerichtet werden.

Bei Stages, bei denen mehrere Teilnehmer gleichzeitig von einer gemeinsamen Feuerlinie schießen müssen, darf die Mündung der Waffe seitlich nur bis 45 Grad bezogen auf die Mitte des Hauptgeschossfanges gerichtet werden.

5.16 Mobiltelefone

Mobiltelefone, auch die von Zuschauern, müssen auf der Stage auf Stumm geschaltet werden.

6 Schießtechniken

6.1 Beidhändiger Anschlag (1 Revolver)

Sofern nicht anderes in der Stagebeschreibung angegeben, wird im beidhändigen Anschlag geschossen. Dabei kann der Revolver mit der Nicht-Schusshand gespannt und unterstützt werden.

6.2 Duelist Style (1 Revolver)

Beim „Duelist Style“ wird ein Revolver einhändig gespannt und abgefeuert, ohne Unterstützung der zweiten Hand. Der Revolver, die Schusshand oder der Schießarm dürfen von der anderen Hand nicht berührt werden, außer wenn ein Problem wie das Versagen des Revolvers behoben werden muss oder wenn der Revolver von der einen Hand zur anderen übergeben wird.

6.3 Double Duelist (2 Revolver)

„Double Duelist Style“ beschreibt das Schießen als einhändiges Spannen und Abfeuern des Revolvers mit jeder Hand. Das heißt, ein Revolver wird mit der linken Hand und der andere Revolver mit der rechten Hand abgefeuert. Der Revolver, die Schusshand oder der Schießarm dürfen von der anderen Hand nicht berührt werden, außer wenn ein Problem wie das Versagen des Revolvers behoben werden muss.

6.4 Gunfighter Style (2 Revolver)

Der „Gunfighter Stil“ bezeichnet das Schießen mit einem Revolver in jeder Hand. Die Revolver müssen einhändig gespannt und abgefeuert werden, ohne Unterstützung, ein Revolver in der rechten und der andere in der linken Hand. Es gibt kein klar festgelegtes Muster, wie die Revolver abgefeuert werden müssen, aber das Abfeuern von abwechselnd dem einen und dann dem anderen Revolver ist eindeutig am effizientesten.

7 Ziele, Wertung

7.1 Ziele

7.1.1 Stahlziele beim Wettbewerb

Cowboy Action Shooting ist nicht als Wettkampf im Präzisionsschießen gedacht. Kleine Ziele und das Überbrücken langer Distanzen nimmt die „Action“ aus dem Spiel und entmutigt vor allem junge und neue Teilnehmer.

Sowohl erfahrene als auch unerfahrene Teilnehmer wollen die Ziele auch treffen. Manche Leute treffen ein wenig schneller als andere (oder verfehlen Ziele leichter). Zu viele Verfehlungen oder die Wahrnehmung, dass die Ziele kaum getroffen werden können entmutigt die Teilnehmer nur und sie wollen nicht weiter schießen, besonders die weniger erfahrenen unter ihnen.

Egal welchen erfahrenen Cowboy Action Shooter du fragst, sie oder er werden dir immer sagen, dass es kein zu großes Ziel gibt und auch keines zu nah steht, um es nicht doch einmal zu verfehlen!!

Empfehlung für die Distanz und Größe des Ziels:

für Revolver zwischen 5 m und 7 m Distanz mit einer empfohlenen Größe von min. 40 cm.

für Shotguns zwischen 3 m und 7 m Distanz mit einer empfohlenen Größe von min. 30 cm.

für Rifles zwischen 7 m und 10 m Distanz mit einer empfohlenen Größe von min. 40 cm.

7.1.2 Alternative Ziele

Kunststoffziele, Wurfscheiben, Luftballons und Pappscheiben mit einem Durchmesser von mindestens 30 cm sind für alle Waffenarten zulässig.

7.2 Main Match (Hauptwettbewerb)

Ein Cowboy Action Shooting besteht aus einem Hauptmatch, das mindestens vier Stages beinhaltet. Es sollte bei einem co2CAS Match immer die Verwendung von vier Waffen pro Stage angestrebt werden. Stages, die eine Verwendung mit nur einer Waffe erfordern sind unzulässig.

7.2.1 Wertung beim Main Match

Die Addition der Platzziffern der einzelnen Stages ergibt die Gesamtplatzziffern der Teilnehmer für das Main Match. Der Teilnehmer mit der geringsten Summe aller Platzziffern ist der Gewinner. Bei Punktegleichstand entscheidet die kürzere Gesamtzeit. Der Veranstalter hat auch die Möglichkeit nach Gesamtzeit (Total Time) zu werten.

7.2.2 Stagerwertung

Mit dem Timer wird die Zeit ermittelt, die ein Teilnehmer zur Absolvierung einer Stage benötigt. Zu der Schießzeit erhält der Teilnehmer für jedes nicht getroffene Ziel einen Zeitzuschlag von 5 Sekunden. Für Ablauffehler und leichte Sicherheitsverstöße werden Zeitzuschläge von 10 Sekunden verhängt. Aus der absolvierten Schießzeit und den Zeitzuschlägen ergibt sich die Gesamtzeit einer Stage. Sieger einer Stage ist der Teilnehmer mit der geringsten Gesamtzeit. Er erhält für diese Stage die Platzziffer 1 usw. Teilnehmer, die eine Stage-Disqualifikation erhalten oder die Stage nicht ordnungsgemäß beendet haben, erhalten für diese die höchste Platzziffer.

7.2.3 Vom Match disqualifizierte Teilnehmer

Teilnehmer, die vom Haupt-Match disqualifiziert werden, erhalten keine Wertung (MDQ) und werden von der aktiven Teilnahme ausgeschlossen.

7.2.4 Wettkampfwertung

Es wird immer eine Overall List (Gesamtwertung) für alle Teilnehmer erstellt. Aus der Gesamtwertung wird die Wertung in den einzelnen Kategorien erstellt. Die Overall List wird am Aushang der Schießstätte jedem zugänglich gemacht. Der Veranstalter kann, resultierend aus der Overall List, eine Wertung unterschieden nach Alter und Geschlecht vornehmen. Bei Veranstaltungen mit geringeren Teilnehmerzahlen muss der Veranstalter nicht zwingend alle in diesem Handbuch aufgeführten Kategorien auswerten.

Kategorien:

- Cowboy / Cowgirl 18 - 35 Jahre
- Wrangler / Lady Wrangler 36 - 48 Jahre
- 49er / Lady 49er 49 - 59 Jahre
- Seniors / Lady Seniors 60 - 64 Jahre
- Silver Seniors / Lady Silver Seniors 65 - 69 Jahre
- Elder Statesman / Grand Dame ab 70 Jahren

Maßgebend für die Einteilung in die Kategorie ist das Alter am ersten Wettkampftag.

Dem Veranstalter steht es frei, zusätzlich

- Overall-Match-Sieger (Men und Ladies),
- den jeweiligen Sieger einer Stage oder
- einen Clean Run (der Schütze hat das gesamte Match ohne Fehler absolviert) zu prämiieren.

7.2.5 Wertung bei Side Matches (Nebenwettbewerben)

Für Side Matches wird jeweils eine separate Wertung erstellt.

7.3 Benutzung des Alias-Namen eines Teilnehmers

Der Alias-Name eines Teilnehmers steht bei jedem Cowboy Action Shooting auf allen Wertungslisten und Urkunden.

8 Ablauf beim Main Match (Hauptwettbewerb)

8.1 Aufbau der Stages des Main Match

Jede Stage beim Cowboy Action Shooting besteht aus einer bestimmten Anzahl von Zielgruppen, die für das Beschießen mit einer bestimmten Waffenart vorgesehen sind.

8.2 Disziplinablauf

8.2.1 Fertigmachen und Laden

Der Schütze begibt sich mit den für die Stage erforderlichen Waffen zum Ladetisch und lädt diese unter Aufsicht eines Lade RO in der vorgeschriebenen Weise. Nach dem Laden sind die Revolver zu holstern und die Langwaffen in sichere Richtung abzulegen bis der Schütze vom Range Officer zur Startposition gerufen wird.

8.3 Ladezustand der verwendeten Waffen beim Start

8.3.1 Revolver

Beim Laden der Revolver ist darauf zu achten das sich unter dem entspannten Hahn eine leere Kammer befindet (5 Schuss-Regel). Empfohlen wird der klassische *Cowboy Load*: Patronenkammer 1 = eine Patrone, Patronenkammer 2 = leer lassen, Patronenkammer 3 bis 6 = je eine Patrone. Dann den Hahn vollständig spannen und wieder entspannen. Danach landet der Hahn automatisch auf einer leeren Kammer.

Die Revolver können beim Positionswechsel gezogen / geholstert werden. Dabei darf der Hammer erst beim Erreichen der Schießposition gespannt werden.

Sobald der Hammer eines Revolvers gespannt wird, muss **ein** Fuß an seinem Platz auf dem Boden verbleiben bis die Waffe wieder sicher ist. Sicher heißt dass der Hammer wieder auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Patrone ruht.

8.3.2 Rifle

Das Rifle darf erst nach dem Startsignal und dem Erreichen der vorgesehenen Schießpositionen durchgeladen werden. Wird das Rifle erst nach Verwendung einer anderen Waffe auf der Stage eingesetzt, ist sie mit geschlossenem Verschluss auf der vorgesehenen Position abzulegen.

Unterhebelrepetierer muss beim Positionswechsel mit der Mündung nach oben gehalten werden. Dabei darf erst beim Erreichen der Schießposition repetiert und der Hahn gespannt werden. Sobald repetiert wird, muss **ein** Fuß an seinem Platz auf dem Boden verbleiben bis die Waffe wieder sicher ist. Das Rifle ist er nach Abgabe des letzten Schusses mit dem geöffneten Hebel abzulegen.

Das Rifle wird bei einem co2CAS Match mit nur 8 Schüssen beladen. Auch wenn die Waffe eine höhere Kapazität hat, dürfen vor Antritt der Stage nur 8 Schüsse geladen werden. Der Veranstalter kann in seiner Stagebeschreibung auch 10 Schüsse anweisen, konzentriert sich damit aber nur auf den Waffentyp *Umarex Legends Cowboy Rifle* und schließt zugleich Teilnehmer mit dem Typ *Walther Lever Action* vom Match aus.

8.3.3 Shotgun

Die Shotgun darf erst nach dem Startsignal und nach Erreichen der Schießposition geschlossen werden. Bei Hahnflinten dürfen die Hähne bereits gespannt sein.

Es ist zulässig vor dem Erreichen der Schussposition für die Shotgun eine beliebige Menge Schrotpatronen aus dem Patronengurt zu ziehen und von diesen höchstens zwei Patronen zu laden. Ein Positionswechsel mit der Shotgun darf nur mit entspannten Hähnen auf den abgeschossenen Patronen oder mit geöffnetem System vorgenommen werden.

Wird die Shotgun erst nach der Verwendung einer anderen Waffe eingesetzt, ist diese ungeladen, mit geöffnetem Verschluss auf der vorgesehenen Position abzulegen. Die Shotgun ist nach Abgabe des letzten Schusses zu entladen und mit offenem Verschluss abzulegen.

8.3.4 Ablegen von Langwaffen

Nach dem Abfeuern werden die Langwaffen entladen und mit dem Lauf in sicherer Richtung abgelegt.

8.4 Startposition und Ablauf beim Start

Der am Ladetisch wartende Schütze wird aufgefordert, sich an die Startposition zu begeben:

„**Range is Hot!**“

Der Schütze begibt sich mit geholsterten Revolvern und mit der Mündung nach oben gehaltenen Langwaffen an die Startposition. Falls erforderlich, stellt der Schütze die Langwaffe an der hierfür vorgesehenen Position ab. Der Schütze nimmt an der Startposition die Bereit-Position ein. Dann erfolgt die Frage:

„Are you ready?“ (*Ist der Schütze bereit?*)

Erfolgt kein Einwand durch den Schützen, wird das Kommando:

„Stand by“

gegeben. Innerhalb von 1-3 Sekunden erfolgt das Startsignal.

8.5 Reihenfolge der zu beschießenden Zielgruppen des Hauptwettbewerbes

Für Ziele innerhalb einer Zielgruppe kann eine Reihenfolge festgelegt werden. Ein Beschießen von Zielen in der falschen Reihenfolge führt zu einem Ablauffehler.

8.6 Nachladen von Waffen während der Zeitaufnahme

8.6.1 Revolver

Eine Stage-Beschreibung kann auch das Nachladen einer Waffe erfordern. Dabei wird die benötigte Patrone in die leere Kammer eines Revolvers nachgeladen. Auch das vollständige Nachladen kann angewendet werden, falls dies aus der Stage-Beschreibung hervorgeht. Dieses Prinzip sollte nur angewendet werden, wenn die Stage-Beschreibung nur einen Revolver am Schützen erlaubt.

Steht dem Schützen in diesem Fall nur ein Doppelholster zur Verfügung, ist es ihm gestattet einen zweiten, ungeladenen Revolver mitzuführen, um das Holster zu füllen. Der zweite Revolver darf in keinsten Weise zum Einsatz kommen.

8.6.2 Shotgun

Repetierflinten dürfen einzeln oder höchstens mit zwei Patronen geladen werden. Verfehlt Schrotziele können erneut beschossen werden. Gibt die Stage Beschreibung die Reihenfolge der zu beschießenden Ziele vor, ist diese einzuhalten bis mit dem erneuten Beschuss der verbleibenden Ziele begonnen werden kann. Beim Entladen dürfen die Läufe zum Entfernen der Patronenhülsen nach oben gerichtet werden.

8.7 Schießpositionen

Jede Stage besteht aus verschiedenen Schießpositionen, die der Schütze in einer festgelegten Reihenfolge zu absolvieren hat. Jeder Schießposition ist eine oder mehrere Zielgruppen zugeordnet. Das Beschießen von Zielen auf Zielgruppen, die nicht für das Beschießen aus dieser Position vorgesehen sind, führt zu einem Ablauffehler. Die Schießpositionen müssen zweifelsfrei definiert sein. Hat ein Schütze vor Abgabe der geforderten Schüsse vorzeitig eine Schießposition verlassen, darf er nicht zu der Schießposition zurückkehren, wenn er bereits die nächste Waffe feuerbereit (mit gespanntem Hahn) in den Händen hält. Das Nichtbeachten der Schießpositionen führt zu einem Ablauffehler.

8.8 Trefferaufnahme

Die Trefferaufnahme und Erfassung der Strafzeiten hat auf der Schießbahn in Anwesenheit des Schützen zu erfolgen. Der Schütze ist gehalten, die Korrektheit der Trefferaufnahme zu überprüfen. Mit Ausnahme von Rechenfehlern darf dann nicht mehr korrigiert werden.

8.9 Strafen

8.9.1 Fehlschüsse = Miss

Fehlschüsse werden mit je 5 Sekunden Zeitzuschlag belegt.

- Jedes verfehlte Ziel;
- jeder nicht abgegebene Schuss;
- jedes Ziel, das mit der falschen Waffe absichtlich oder aus Versehen getroffen wird;
- jedes Ziel, das mit regelwidrig erlangter Munition getroffen wird.

Treffer bei Fallzielen: Fallziele müssen fallen, um als Treffer gewertet zu werden.

8.9.2 Ablauffehler = Procedural

Ablauffehler werden mit 10 Sekunden Zeitzuschlag belegt. Auf einen Ablauffehler wird erkannt:

- beim Beschießen von Zielen einer von der jeweiligen Schießposition aus nicht vorgesehenen Zielgruppe;
- beim Beschießen von Zielen in einer anderen als in der Stage Beschreibung vorgeschriebenen Reihenfolge;
- bei Nichteinhaltung eines vorgeschriebenen Stage Ablaufs oder Handlungsablaufs;
- bei Nichteinhaltung der für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben (Waffen, Anschlag);
- bei Benutzung regelwidrig erlangter Munition (nicht selber mitgeführt/vom Schützen regelwidrig abgelegt/mitgeführt).

Es darf pro Schütze und Stage nur ein Ablauffehler gewertet werden.

8.9.3 Sicherheitsverstöße (Minor Safety Violation = MSV)

Geringe Sicherheitsverstöße werden mit 10 Sekunden Zeitzuschlag belegt. Dies sind:

- das Umfallen einer abgestellten, ungeladenen Langwaffe innerhalb der 170 Grad Zone ohne Sweeping
- das Nicht-Holstern der Revolver, es sei denn die Stage Beschreibung gibt etwas anderes vor

Es kann pro Schütze und Stage mehr als ein MSV gewertet werden.

8.9.4 Stage-Disqualifikation (SDQ)

Eine Stage-Disqualifikation wird verhängt für:

- das Fallenlassen einer geladenen Waffe
- Langwaffen die wegrutschen, fallen und dabei die 170 Grad Sicherheitsregel brechen
- das Wechseln der Position oder Verlassen der Ladezone mit gespanntem Hammer. Wechseln der Position mit einer Langwaffe mit geschlossenem System und Hammer gespannt
- den Verstoß gegen die 170 Grad Regel ohne Sweeping
- das Holstern eines Revolvers mit dem Hammer nicht vollständig auf einer abgeschossenen Hülse oder leeren Kammer liegend

- einen gespannten Revolver, welcher die Hand des Schützen verlässt; dazu zählt auch das Übergeben eines gespannten Revolvers von einer Hand in die andere
- das Sweeping mit einer ungespannten Waffe
- eine unsichere Waffenhandhabung (Fanning, Deutschuss etc.)
- die Benutzung regelwidriger Ausrüstung
- Dry Firing am Ladetisch;
- das Erreichen der Ladezone mit einer nicht entladenen Waffe (Pufferpatronen, Hülsen). Wenn der Schütze am selben Tag bereits eine Stage geschossen hat, so wird die Strafe für die vorangegangene Stage vergeben.

Eine Stage-Disqualifikation bedeutet, dass der Schütze für diese Stage keine Wertung erhält. In der Stagewertung wird dieser Schütze mit der höchsten Platzziffer (letzter Platz) gewertet.

8.9.5 Match-Disqualifikation (MDQ)

Eine Match-Disqualifikation wird verhängt für:

- das Sweeping mit geladener Waffe und gespanntem Hahn;
- drei Stage-Disqualifikationen oder drei "Spirit of the Game" Verstöße;
- das Schießen unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder Wahrnehmung störenden Medikamenten;
- aggressives, aufsässiges oder grob unsportliches Verhalten.

8.10 Spirit of the Game

Im Laufe der Entwicklung des Spiels des Cowboy Action Shooting haben die Mitglieder eine bestimmte Einstellung in Bezug auf ihre Beteiligung herausgebildet und übernommen, die wir den „Spirit of the Game“ nennen. Im Sinne dieses Spirits anzutreten bedeutet, ganz und gar an dem teilzunehmen, was der Wettkampf von dir verlangt. Du suchst nicht nach Wegen, um dir innerhalb oder auch entgegen der Regeln und dem Schießprozedere einen Vorteil zu verschaffen. Manche Leute würden den Spirit of the Game vielleicht ganz einfach als Sportlichkeit und Fairness beschreiben. Wie auch immer du es nennen willst, wenn du es nicht hast, ist Cowboy Action Shooting nicht dein Spiel.

Ein Verstoß gegen das Wesen des Spiels liegt vor, wenn ein Teilnehmer willentlich oder absichtlich die Anweisung an einer Stage missachtet, um einen Vorteil im Wettkampf zu erlangen (dabei würde das Missachten in einer niedrigeren Punktzahl oder schnelleren Zeit resultieren als das Befolgen der Instruktionen). Dabei geht es nicht um einen unabsichtlichen Fehler, den der Teilnehmer macht.

In solch einem Fall - zusätzlich zu allen Strafen für Verfehlungen - wird eine 30- Sekunden- Strafe veranschlagt, für das Unterlassen sich einzubringen, die sogenannte „Spirit of the Game“-Strafe.

8.11 Teilnehmer mit Handicap

Ist ein Teilnehmer in Folge gesundheitlicher oder körperlicher Einschränkungen nicht in der Lage, eine Übungsanforderung in der vorgeschriebenen Weise zu erfüllen, ist ihm zu gewähren, die Übung im Rahmen seiner Möglichkeiten ohne Strafzeitzuschlag zu absolvieren. Benötigt ein Teilnehmer auf seine Behinderung abgestimmte Ausrüstungsgegenstände oder Waffen, sind diese vom Match Director nach Prüfung der Sachlage zuzulassen.

9 Disziplinen bei Side Matches (Nebenwettbewerben)

9.1 Side Matches

Der Veranstalter einer BDS-Western-Schießveranstaltung kann Nebenwettbewerbe veranstalten.

9.2 Ablaufbeschreibung von Side Matches

Der Veranstalter muss vor Beginn eines Side Matches den Übungsablauf und die Auswertungskriterien bekannt geben.

9.3 Waffen für Side Matches

Side Matches können nicht nur für die unter 2.1 beschriebenen Waffen sondern auch für Einzel- und Mehrladewaffen, CO2- oder Luftdruckbetrieben, die bis zum Modelljahr 1899 nachempfunden sind.

9.4 Arten von Side Matches (Beispiele)

9.4.1 Shoot-Off

Dabei schießen jeweils zwei Personen von einer gemeinsamen Feuerlinie auf jeweils eine bestimmte Zielgruppe. Wer seine Zielgruppe zuerst vollständig umgeschossen oder getroffen hat, ist der Sieger und kommt eine Runde weiter.

9.4.2 Speed-Shoot

Zeitschießen mit Rifle oder Revolver. Eine bestimmte Anzahl von Zielen muss bei Zeitnahme mit dem letzten abgegebenen Schuss umgeschossen werden. Entfernung nach den örtlichen Gegebenheiten.

10 Als erstes, als letztes und generell

Unser Sport birgt in sich ein Gefahrenpotential, durch das es zu ernsthaften Unfällen kommen kann. Jeder Teilnehmer eines CAS Matches sollte ein Safety Officer (Sicherheits-Officer) sein. Jeder Schütze hat zu allererst die Pflicht und Verantwortung, für seine oder ihre eigene Sicherheit zu sorgen. Zudem wird von allen Schützen erwartet, dass sie stets wachsam gegenüber gefährlichen Fehlhandlungen und Regelmissachtungen anderer bleiben.

Sowohl jeder Range Officer als auch jeder Schütze darf einen jeden Teilnehmer bezüglich gefährlichen Vorgehens ansprechen. Es wird erwartet, dass der Fehler schnell behoben wird und es zu keiner Wiederholung desselben kommt. Jegliche Diskussion bezüglich des Behebens einer sicherheitsrelevanten Angelegenheit kann dazu führen, dass der Schütze von der Range verwiesen wird.