

# Cowboy Action Shooting (CAS)

mit CO2- und Luftdruckwaffen



Die nachfolgenden Regelungen gliedern sich in:

Kapitel		Seite
1	Wahl des Alias .....	2
2	Waffen, Munition, Zubehör und Bekleidung .....	3
3	Wettbewerbsausschreibung .....	4
4	Offizielle Personen eines Cowboy Action Shootings .....	4
5	Sicherheits- und allgemeine Verhaltensregeln .....	5
6	Schießtechniken .....	7
7	Ziele, Wertung .....	8
8	Ablauf beim Main Match (Hauptwettbewerb) .....	10
9	Disziplinen und Ablauf bei Side Matches (Nebenwettbewerben) .....	13
10	Als erstes, als letztes und generell .....	14

## Vorwort

Dieses Handbuch dient als Regelwerk zur Ausführung eines Cowboy Action Shootings mit **CO2 oder Luftdruckbetriebenen Waffen**. Die Texte in diesem Handbuch wurden größtenteils aus den original Handbüchern übernommen und teilweise nach eigenen Wünschen abgeändert. Das Cowboy Action Shooting mit CO2-Waffen soll nicht in Konkurrenz zum originalen Cowboy Action Shooting bzw. Westernschießen stehen, sondern als eine Art Erweiterung zum Original angesehen werden.

**SICHERHEITSHINWEIS !** 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>

## 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](http://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 Hochrustung 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 gewünscht, 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 luftdruckbetrieben, die einem typischen Westernrevolver bis Modelljahr 1899 nachempfunden sind, mit starrer Visiereinrichtung. Die Trommel der Revolver 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
- Bear River Schofield Nr. 3
- Crosman Remington 1875
- Marushin Single Action Army X-Cartridge

#### 2.1.2 Unterhebelrepetierer

Ein Unterhebelrepetierer, CO2- oder luftdruckbetrieben, der einem typischen Westernunterhebelrepetierer bis Modelljahr 1899 nachempfunden ist, mit starrer oder verstellbarer Visiereinrichtung. Das Umwickeln des Repetierbügels mit Leder ist gestattet.

Mögliche Unterhebelrepetierer (Beispiel):

- Walther Lever Action (**Empfehlung**)
- K.T.W. M1873

### 2.2 Munition für Hauptwettbewerbe

#### Diabolos

Große: 4,5mm (.177) oder 5,5mm (.22)

Material: Blei oder Zink

Gewicht: keine Eingrenzung

Form: keine Eingrenzung

#### Rundkugeln (BB´s)

Große: 4,5mm

Material: Blei

Gewicht: Keine Eingrenzung

#### Rundkugeln (BB´s)

Große: 6mm

Material: biologisch Abbaubar (kein Kunststoff)

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 (sicherer als BB´s) 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.

## **2.3 Zubehör**

### **2.3.1 Holster, Munitionsgürtel und Patronengurte**

Jeder Teilnehmer benötigt einen Gürtel mit einem bzw. zwei Holster, in dem der Revolver sicher gehalten wird. Schulterholster sind nicht erlaubt. 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. Bandoliers (Schulterpatronengurte) dürfen getragen werden, müssen lose hängen und dürfen in keiner Weise fixiert sein. 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.

### **2.3.2 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 unserer Disziplin 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.

## **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 Unterhebelrepetierers an oder unterhalb der Hüfte. Die Mündung befindet sich an oder oberhalb der Schulter, der Unterhebelrepetierer wird mit beiden Händen gehalten.

#### **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 abrechnen 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 (ungeladen) bzw. Match Disqualifikation (geladen) 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 Hauptgeschossfangs 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 nichts 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 Wettbewerb 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!!

### **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. 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 Stagewertung**

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:

- Young Guns / Young Lady 12 - 17 Jahre
- 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 (Man 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 Disziplinaufbau**

#### **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**

Die Revolver dürfen erst nach dem Positionswechsel gezogen werden. Dabei darf der Hammer erst beim Erreichen der Schießposition gespannt werden. (Deutschüsse, ohne richtiges Zielen, sind Verboten und werden mit einer Stage Disqualifikation geahndet.)

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 Unterhebelrepetierer

Der Unterhebelrepetierer muss beim Positionswechsel vom Ladetisch zur Startposition mit der Mündung nach oben gehalten werden. Beim Positionswechsel im Match muss die 170 Grad Regel beachtet werden, d.h. Mündung Richtung Kugelfang (nicht nach oben) !!!

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. Wird nach dem Unterhebelrepetierer noch mit einer weiteren Waffe geschossen, ist er nach Abgabe des letzten Schusses (falls er nicht leer ist zu entladen) mit offenem Verschluss abzulegen.

### 8.3.3 Ablegen von Langwaffen

Nach dem Abfeuern werden die Langwaffen (falls nicht leer) 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

Eine Stage-Beschreibung kann auch das vollständige Nachladen einer Waffe erfordern. Dieses Prinzip sollte nach Möglichkeit immer angestrebt werden, wenn die Stage-Beschreibung nur einen Revolver am Schützen erlaubt. Zudem ist das schnelle Austauschen der Ladehülsen während der Zeitaufnahme auch eine interessante Art, den Wettkampf noch dynamischer zu gestalten.

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 keinster Weise zum Einsatz kommen.

## 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.

### 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 ungeladenen 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 Stageswertung 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;
- 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 der Disziplin des Cowboy Action Shooting (CAS) 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 deine Disziplin.

Ein Verstoß gegen das Wesen des CAS 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 körperlichen 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 Unterhebelrepetierer oder Revolver. Eine bestimmte Anzahl von Zielen muss bei Zeitnahme mit dem letzten abgegeben 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.