

SASS® Wild Bunch Action Shooting™
Range Operations & Match Director Guide



Version 15.2
January 2022
COPYRIGHT 2008 – 2022
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Wild Bunch Range Operations / Match Directors Handbuch 2 Range Operations & Match Directors Guide

Es gibt viele Faktoren, die bei der Durchführung eines Wild Bunch-Matches berücksichtigt werden müssen. Dieses Handbuch sollte in Verbindung mit dem SASS Wild Bunch Action Shooting Shooter's Handbook verwendet werden, da es spezifische Aspekte von Wild Bunch-Matches behandelt.

Philosophie der Wild Bunch Matches

Wild Bunch-Matches zeichnen sich durch die Verwendung von großkalibrigen Schusswaffen, Munition mit hohem Leistungsfaktor und einer hohen Schusszahl für jede Phase aus. Wild Bunch-Bewerbe erfordern eine andere Zielplatzierung, Angriffssequenzen und Requisitenpositionen als normale Cowboy Action Shooting™ Bewerbe, Eine der besten Möglichkeiten, die Teilnahme Ihres Clubs an Wild Bunch-Matches zu steigern, besteht darin, interessierten Schützen eine Trainingseinheit anzubieten. Das erste Mal, dass ein Wild Bunch-Match-Teilnehmer eine Pistole 1911 abfeuert, sollte nicht in der ersten Phase des Matches stattfinden. Eine Ausbildung nicht nur für die Pistole, sondern auch für die Pumpflinte (in Österreich auch 1887 Flinte) sollte ebenfalls berücksichtigt werden. Wild Bunch-Teilnehmer sollten während eines Kampfes NICHT mit Cowboy Action Shooting-Teilnehmern gemischt werden. Wild Bunch ist nicht als Cowboy-Action-Shooting-Kategorie gedacht. Es ist ein völlig separates Match.

Ein Teil des Reizes von Wild Bunch ist die Munition mit hohem Leistungsfaktor, gepaart mit der höheren Schusszahl pro Stage, insbesondere bei der Pistole. Die Anzahl der Schrotflintenrunden sollte normalerweise fünf oder sechs Schuss betragen.

Da Wild Bunch-Matches die 1911er Pistole anstelle von Revolvern verwenden, ist es von entscheidender Bedeutung, dass jede Gruppe mindestens ein oder mehrere Mitglieder hat, die mit der Funktionsweise der Pistole vertraut sind. Fehlfunktionen WERDEN auftreten. Diese Vertrautheit ermöglicht es dem Schützen nicht nur, sicher durch den Schussverlauf zu führen, sondern wenn der Schütze die Pistole während des Schussverlaufs nicht reinigen kann, muss jemand die Pistole reinigen, bevor sie die Stage verlässt.

In Wild Bunch-Matches wird ein größerer Wert auf die Schussgenauigkeit gelegt. Daher werden Schrotflintenziele als Non-Comstock (keine Makeups) bezeichnet. Der Hochleistungsfaktor ist ein wesentlicher Bestandteil der Wild Bunch-Matches und die Überprüfung der Pistolen- und Gewehrmunition, um sicherzustellen, dass die Einhaltung von den Teilnehmern erwartet werden kann.

Ziele und Engagement-Empfehlungen

Da Wild Bunch-Matches mit großkalibrigen Schusswaffen mit Munition mit viel höherem Leistungsfaktor geschossen werden, ist die Verwendung von reaktiven Pistolen- und Gewehrzielen (Knockdown) problemlos möglich.

Da das Gewehr auch Munition mit höherem Leistungsfaktor verwenden muss, kann man eine Etappe mit dem Gewehr beenden, ohne sich Sorgen zu machen, dass das Geräusch des letzten Schusses nicht vom Timer erfasst wird.

Die Verwendung schwierigerer Ziele wie Plattenständer, Duellbäume und Geiselziele ist sowohl üblich als auch erwünscht. Die Munition mit dem höheren Leistungsfaktor lässt diese Ziele leicht reagieren, und das höhere erforderliche Geschicklichkeitsniveau wird von vielen Wild Bunch-Konkurrenten geschätzt.

Es ist wichtig, sich daran zu erinnern; Wild Bunch ist ein Action-Shooting-Sport, der Geschwindigkeit, Action und Genauigkeit fördert. Es ist kein Bullseye-Wettbewerb.

Wild Bunch Match Directors sollten sicherstellen, dass Ziele und Sequenzen für alle Spielstärken geeignet sind. Wild Bunch Action Shooting-Phasen sind kein Bullseye-Schießen, aber kleinere und weiter entfernte Ziele als beim Cowboy Action Shooting sind üblich und werden erwartet. Da die verwendete Schrotflinte die 1897 Winchester oder Model '12 ist und am Ladetisch mit der erforderlichen Anzahl von Patronen für die Schießsequenz geladen werden kann, wird von geteilten Schrotflintensequenzen abgeraten. Die normale Patronenzahl für die Schrotflinte beträgt fünf oder sechs Patronen.

Das Gewehr ist die am wenigsten betonte Waffe in einem Wild Bunch-Match. Die typische Schusszahl für das Gewehr beträgt 7 – 10 Schuss. Wenn die Gewehrsequenz einer Pistolensequenz mit einem Magazin ähnelt, sind sieben Patronen üblich.

Wild Bunch sollte sich auf das Schießen mit der Pistole konzentrieren. Der Spaß und die Herausforderung, die 1911 zu verwenden, veranlasst fast jeden Wild Bunch-Teilnehmer, sich für ein Wild Bunch-Match anzumelden.

Angesichts der zusätzlichen Betonung der Pistole und wegen des High-Power-Faktors wird empfohlen, dass hochwertige Pistolenziele nicht näher als 10 Yards und minderwertige Ziele noch weiter entfernt platziert werden sollten, um übermäßiges Abprallen/Spritzen zu vermeiden.

Empfohlene Angriffsentfernungen für Stahlziele:

Pistolenziele 10 – 20 Yards

Gewehr zielt auf 15 – 30 Yards

Schrotflinte Ziele 13 – 25 Yards

Größe, Art und Qualität der Ziele spielen eine Rolle bei der Entscheidung über die Entfernung.

Gesamtrundenzahlen von 35 – 42 Schuss pro Stage sind üblich. Alle drei Waffen müssen nicht in jeder Phase verwendet werden. Bei einem 2-Tages-Match mit 12 Stages könnte man erwarten, zwei Stages nur mit Pistole, zwei Stages mit Pistole und Gewehr, zwei Stages mit Pistole und Schrotflinte und die restlichen sechs mit allen drei Waffen zu sehen. Die typische Patronenzahl für eine Nur-Pistolen-Phase beträgt 42 Patronen.

Von der Verwendung mehrerer „Dump“-Targets auf einer einzigen Stage zum alleinigen Zweck der Erhöhung der Rundenzahl wird im Allgemeinen als übliche Komponente des Stagedesigns abgeraten. Wenn sie während eines Spiels vernünftig eingesetzt werden, können Dump-Ziele für Action und Spaß sorgen. Sie sollten jedoch als Ausnahme und nicht als Regel betrachtet werden.

Denken Sie daran, dass Sie an JEDEM Ort, an dem die 1911 abgefeuert werden kann, eine sichere Requisite bereitstellen MÜSSEN. Selbst wenn die Sequenz nicht geteilt wird und die Pistole nicht neu inszeniert werden muss, kann es zu einer Fehlfunktion kommen und die Pistole

kann NICHT neu geholstert werden, bis die Stage abgeschlossen ist und sie von einem R.O. überprüft wurde.

WERTUNG UND TIMING

Alle von SASS Wild Bunch Action Shooting sanktionierten Matches werden nach Gesamtzeit gewertet. Eine Etappen-Disqualifikation (SDQ) und ein Nicht-Start (DNS) werden nach 5 Sekunden mal der Gesamtzahl der Ziele auf dieser Etappe gewertet. Ein Did Not Finish (DNF) wird gewertet als die Zeit, die für das, was geschossen wurde, bereits benötigt wurde, plus 5 Sekunden mal die Anzahl der nicht getroffenen Scheiben plus alle Fehlschüsse und andere Strafen, die bereits auf der Etappe verhängt wurden.

Die männlichen und weiblichen Wettkämpfer mit der „Besten Punktzahl“ werden als Gesamtsieger des Wild Bunch Action Shooting anerkannt, unabhängig davon, in welcher Kategorie sie schießen.

WEITERE ÜBERLEGUNGEN

1. Es werden immer zwei Kategorien angeboten: Traditional und Modern. Diese beiden Kategorien sind „offene“ Kategorien und können von Männern, Frauen und Junioren geschossen werden. Damen können sich für geschützte Kategorien entscheiden: z. B. Lady Modern und Lady Traditional. Junioren (15 Jahre und jünger) können sich für geschützte Junior-Kategorien entscheiden: Junior Boy und Junior Girl. Senioren (65 und älter) können sich für geschützte Senior-Kategorien entscheiden: Senior Modern und Senior Traditional (auch „offene“ Kategorien) sowie Senior Lady Modern und Senior Lady Traditional. Es ist die Entscheidung des Spielleiters, welche geschützten Kategorien (falls vorhanden) angeboten werden ... und basierend auf der Anzahl der Anmeldungen, welche geschützten Kategorien berücksichtigt werden. Feuerwaffen-Covenants und Leistungsfaktor müssen in allen Kategorien eingehalten werden.

2. Seitenmatch-Richtlinien für BOLT ACTION MILITARY MATCH, TEDDY ROOSEVELT UND DOUGH BOY sind im WBAS-Handbuch zu finden.

3. Achten Sie während der Sicherheitsbesprechung darauf, dass der Abzugsfinger beim Bewegen oder Nachladen außerhalb des Abzugsbügels bleiben muss. Ermutigen Sie die Schützen auch, beim Nachladen des 1911 auf die Mündungsrichtung zu achten.

4. Halten Sie eine Checkliste für die Posse Marshals bereit, die sie vor Beginn des Matches verwenden können, damit sie überprüfen können, ob die Pistolen für die Kategorie zugelassen sind und alle anderen Ausrüstungsgegenstände den Regeln entsprechen.

5. Obwohl 1911 in Wild Bunch betont wird, handelt es sich um ein Match mit drei Waffen, und Etappen ohne alle drei Waffen sollten eher die Ausnahme als die Regel sein.

6. Die Ausrüstung zur Überprüfung des Leistungsfaktors sollte vor Beginn des Spiels eingerichtet und überprüft werden.

Anweisungen zur Durchführung von Leistungsfaktortests finden Sie in Anhang A.

7. FÜHREN Sie in Ihre Matchankündigung/Bewerbung einen ähnlichen Wortlaut wie den folgenden ein: „Der Wild Bunch-Bewerb, der von (Spiel- oder Vereinsnamen einfügen) abgehalten wird, wird unter Anwendung der SASS Wild Bunch-Regeln durchgeführt. Bitte machen Sie sich diese Regeln bewusst. Die aktuellen Regeln können von der SASS-Website heruntergeladen werden.“

Als freundliche Erinnerung für Schützen, stellen Sie sicher, dass sie wissen, dass alle Wild Bunch Matchpistolen- und Gewehrmunition einen Mindestleistungsfaktor von **150** hat. Leistungsfaktortests sollten durchgeführt werden.

Range Officer

Der Zweck der ausgebildeten Range Officers des Clubs besteht darin, dem Wild Bunch Action Shooting-Sport kompetente, entschlossene und faire Offizielle auf allen Wettbewerbsebenen zur Verfügung zu stellen und es den Range Officers zu ermöglichen, alle Aufgaben in der Gruppe zu erfüllen.

Das Hauptziel des Chief Range Officers ist es, den Wettkämpfer sicher durch den Parcours zu führen und jederzeit und überall eine Autorität in allen Bereichen der Waffensicherheit zu sein.

Motto des Range Officers:

ZWECK DES RANGE OFFICERS IST ES, DEN SCHÜTZEN SICHER DURCH DEN PARCOUR ZU UNTERSTÜTZEN.

Die zwei Worte in dieser Erklärung, die ausschlaggebend dafür sind, warum ein Range Officer überhaupt an der Schusslinie notwendig ist, sind Assistenz und Sicherheit. Betrachten wir diese beiden Wörter separat und wie sie die eigenen Handlungen und Einstellungen beeinflussen.

Helfen

Als Range Officer sind Sie da, um den Schützen zu unterstützen. Sie werden feststellen, dass das Wort „bestrafen“ nirgendwo vorkommt, aber das Wort „unterstützen“. Das soll nicht heißen, dass Sie nicht aufgefordert werden, Strafen zu veranschlagen, wenn sie angemessen sind, aber es ist NICHT Ihre erste Priorität. Sie sind da, um Sicherheitsverstöße zu verhindern, bevor sie auftreten.

Die Unterstützung des Schützen kann viele Formen annehmen. Einige der wichtigeren Möglichkeiten, wie Sie dies erreichen können, sind:

1.Informationen.

Der beste Weg, den Schützen zu unterstützen, besteht darin, konsistente, vollständige Informationen über die Stage zu geben, wie z. B. Startposition, Startort, Rundenzahl für jede Waffe, wo jede Waffe aufgestellt werden soll, und die Absicht der Stage. Die meisten grundlegenden Informationen erscheinen in der Etappenbeschreibung, viele der kleineren Details jedoch nicht. Zum Beispiel kann der Schütze wissen, dass er am Anfang auf dem Stuhl sitzen muss, aber er weiß vielleicht nicht, dass er den Stuhl neu positionieren kann, um ihn an seine Größe anzupassen.

Seien Sie konsequent in dem, was Sie sagen und wie Sie es sagen. Stellen Sie sicher, dass nur ein Range Officer alle Fragen für diese Phase beantwortet. So wird die gleiche Frage jedes Mal gleich beantwortet. Jede Gruppe muss die gleichen Informationen auf die gleiche Weise hören.

Lesen Sie die Stagebeschreibung immer Wort für Wort so, wie sie auf dem Blatt steht, egal ob Sie sie auswendig gelernt haben oder nicht.

2. Shooter-Inventar

Eine weitere gute Möglichkeit, den Schützen zu unterstützen, besteht darin, jeden Schützen an der Linie visuell zu inventarisieren, kurz bevor Sie Ihre Schießstandbefehle starten. Das bedeutet, dass Sie den Schützen überprüfen sollten, um zu sehen, ob er über die gesamte Ausrüstung verfügt, um den Parcours abzuschließen. Wenn Sie beispielsweise wissen, dass der Schütze Schrotpatronen bei sich haben soll, Sie sie aber nicht sehen, fragen Sie einfach, wo sie sind. Achten Sie auch auf die entsprechende Sicherheitsausrüstung. Wir alle wissen, wie beunruhigend es ist, den ersten Schuss abzugeben, nur um festzustellen, dass Ihre Ohrstöpsel nicht drin sind!

3. Bewertung

Beurteilen Sie den Zustand des Schützen. Wir alle haben schon einmal einen Schützen gesehen, der unter einem schlimmen Fall von Matchnerven litt. Auch wenn diese Person über viel Erfahrung verfügt, ist Adrenalin eine starke Droge und hat viele Nebenwirkungen. Eine Person, die unter den Auswirkungen von Wettkampfnerven leidet, kann eine Gefahr für sich selbst oder andere darstellen, daher ist es wichtig, einem Schützen besondere Aufmerksamkeit zu schenken, der möglicherweise heftig zittert, Schwierigkeiten beim Sprechen hat oder etwas verloren in Bezug auf die Stageanforderungen zu sein scheint. Es kann ratsam sein, dem Schützen vorzuschlagen, sich hinzusetzen und noch eine Weile zu warten, bevor er schießt.

4. Antizipieren

Mit der Zeit und Erfahrung werden Sie in der Lage sein, den nächsten Zug des Schützen vorherzusehen. Wenn Sie den nächsten Zug des Schützen vorhersehen können, können Sie ihn oder sie daran hindern, Strafen zu erhalten oder eine unsichere Handlung zu begehen. Dies ist das Kennzeichen eines wirklich guten Range Officers.

5. Haltung

Die besten Range Officers haben die beste Einstellung. Wenn Sie Ihren Job gut machen und auch Spaß haben, dann werden Sie feststellen, dass die Posse in der Regel auch eine gute Zeit hat. Sie werden außerdem feststellen, dass Sie seltener ernsthafte Konfrontationen haben und die Truppe als Ganzes effizienter arbeitet. Denken Sie daran, dass es Ihre Einstellung ist, die die Stimmung für das gesamte Spiel bestimmt.

6. Coaching

Dies ist die direkteste Art, den Schützen zu unterstützen, nachdem der Parcours begonnen hat. Der Chief Range Officer sollte nur coachen, wenn jemand vorübergehend verwirrt oder verloren aussieht, wenn er versucht, eine lange Waffe mit geschlossenem Verschluss abzulegen oder das falsche Ziel anspricht. Es ist jedoch nicht Ihre Aufgabe, für den Wettkämpfer „auf die Bühne zu schießen“ und ihn bei jeder Aktion zu coachen, und einige Schützen mögen es überhaupt nicht, gecoacht zu werden. Es ist ratsam festzustellen, ob es jemanden in der Gruppe gibt, der nicht gecoacht werden möchte. Angemessenes Coaching wird nicht als RO-Einmischung angesehen und ist daher niemals ein Grund für ein erneutes Schießen. Unsachgemäßes Training, das entweder den Fortschritt des Schützen behindert oder zu einer Verfahrensstrafe führt, kann ein Grund für eine Wiederholung des Schießens sein.

Sicherheit

Sicherheit, wie es hier gilt, hat nichts mit den Regeln an sich zu tun. Wenn wir davon sprechen, dem Schützen sicher durch einen Parcours zu helfen, meinen wir „ohne Zwischenfall“. Ein Unfall oder Zwischenfall, der zu Verletzungen führen kann, ist für alle, die der Gefahr ausgesetzt sind, einschließlich des Standpersonals, von großer Bedeutung. Daher ist es wichtig, das Notwendige zu tun um solche Vorfälle zu vermeiden oder zu verhindern. Wie wird dies erreicht?

Stagedesign

Einige Stagedesigns sind unsicher und sollten vermieden oder geändert werden. Beispiel: Ein Schütze verlässt eine Schießposition und läuft nach oben (in Richtung der Zuschauer), um eine Pistole aus seinem Halfter zu ziehen. Dies würde bedeuten, dass der Schütze, wenn er die Pistole zu früh zieht, die Menge mit der Mündung der Waffe überstreichen könnte.

Lösung: Stellen Sie die Pistole entweder so auf, dass der Wettkämpfer sie nicht erreichen kann, bis er oder sie in eine sichere Richtung zeigt, oder ändern Sie die Bühne, sodass der Wettkämpfer nach unten laufen muss.

Scheuen Sie sich nicht, Ihrem Trupp das Schießen auf einer unsicheren Bühne zu verweigern. Bestehen Sie darauf, dass die Bühne gesichert wird, bevor Sie fortfahren.

2. Antizipieren

Wenn Sie vorhersehen können, was der Schütze als Nächstes tun wird, können Sie möglicherweise eine unsichere Handlung verhindern. Dies bedeutet nicht, dass von Ihnen erwartet wird, dass Sie sich in Gefahr begeben, um die unsichere Handlung zu stoppen, aber Sie können dies möglicherweise durch verbale Anweisungen oder physische Maßnahmen verhindern.

3. Beobachten Sie die Waffe

Viele Schützen, die als Timer-Operator fungieren, wissen selten, was oder wo sie tatsächlich suchen müssen. Sie werden oft sehen, wie sie Fehlschüsse zählen oder sich nach den Spottern umsehen. Wenn Sie wirklich wissen wollen, wie Sie genauere Entscheidungen treffen und den nächsten Zug des Schützen antizipieren können, achten Sie auf die Waffe! Indem Sie tatsächlich auf die Waffe schauen, können Sie erkennen, wohin die Waffe zeigt und normalerweise, auf welches Ziel der Schütze zielt. Dies ist entscheidend, wenn Sie einen Anruf tätigen müssen, der sich auf die korrekte Zielbindung bezieht. Indem Sie die Waffe beobachten, können Sie auch Zündladungen identifizieren, den Schützen warnen, wenn er oder sie sich der Sicherheitsgrenze von 170° nähert, oder den Schützen stoppen, wenn es ein Problem mit der Waffe selbst gibt.

4. Bleiben Sie in Armlänge

Um eine unsichere Handlung zu stoppen, muss sich der Chief Range Officer innerhalb einer Armlänge des Schützen befinden. Tatsächlich ist die angemessene Position für den Chief Range Officer hinter und abseits der starken Seite des Schützen. Mit anderen Worten, wenn der Schütze Rechtshänder ist, sollte sich der Chief Range Officer innerhalb einer Armeslänge des Schützen befinden, rechts von der Mittellinie. Auf diese Weise können Sie sehen, wie der Schütze die Waffe mit seiner starken Hand bedient. Lassen Sie den Konkurrenten NIEMALS davonkommen. Nachdem Sie fünf oder sechs Konkurrenten über eine Etappe geführt haben, werden Sie möglicherweise müde oder faul, mit dem Schützen aufzubleiben, aber denken Sie daran, wenn diese Person eine unsichere Handlung begeht, wie z eine Position, um dies zu verhindern. Wenn

Sie mehr als einen Meter entfernt sind, können Sie die Waffe möglicherweise nicht sehen. Wenn Sie müde werden, geben Sie den Timer an einen anderen Range Officer weiter.

Dies sind nur einige der Möglichkeiten, wie der Range Officer Sicherheit auf praktische Weise anwenden kann.

Haltung des Range Officers

1. Seien Sie höflich und rücksichtsvoll gegenüber Ihren Mitbewerbern. Sei niemals übereifrig in deinen Pflichten.
2. Seien Sie immer streng, aber fair.
3. Wenn Sie einen Wettkämpfer bestrafen, lassen Sie sich nicht vom Wettkämpfer einschüchtern. Bleiben Sie standhaft, aber tun Sie dies auf professionelle Weise.
4. Sei kein „Hardliner“.
5. Seien Sie dem Wettkämpfer gegenüber hilfreich – lernen Sie, die erfahrenen Schützen von den neueren Schützen zu unterscheiden – das können Sie normalerweise an ihrer Art und ihrem Selbstvertrauen erkennen. Wenn erfahrene Schützen etwas wissen müssen, fragen sie; Wenn neue Schützen Hilfe oder Coaching brauchen, geben Sie ihnen alles, was sie brauchen. Achten Sie besser auf neuere Schützen – vom Laden bis zum Entladen.
6. Beziehen Sie sich immer auf das Wild Bunch Action Shooting Handbook, wenn Sie die Regeln angeben. Zitiere sie nicht aus dem Gedächtnis; Sie können sich irren. Setzen Sie die Regeln so durch, wie sie geschrieben sind, und nicht so, wie Sie denken, dass sie bedeuten. Dieses Dokument bietet Interpretationen und Klarstellungen der Regeln und Verfahren, auf die im Wild Bunch Action Shooting Handbook verwiesen wird, die hilfreich sein werden, um die richtige Entscheidung zu treffen.
7. Machen Sie den Anruf und rufen Sie sie so an, wie Sie sie sehen!!! Es gibt Checks and Balances. In Fällen von Regel- und Richtlinieninterpretation können Sie überstimmt werden. Wenn Sie überstimmt werden, nehmen Sie es nicht persönlich. Seien Sie froh für den Konkurrenten, wenn es zu seinen Gunsten ausgeht.
8. Erlauben Sie niemals einem Konkurrenten, Sie oder einen anderen Spieloffiziellen zu belästigen, zu beschimpfen oder mit Ihnen zu streiten. Seien Sie standhaft und fair, aber wenn sie hartnäckig bleiben, streiten Sie nicht mit ihnen. Dies ist ein Waffensport, kein Tennismatch! Aufgeheizte Worte zwischen Leuten, die Schusswaffen tragen, sind nicht akzeptabel. Melden Sie diese Art von Verhalten sofort dem Range Master oder Match Director.
9. Lesen Sie das Handbuch immer aus der Sicht des Teilnehmers.
10. Geben Sie dem Wettkämpfer immer den Vorteil des Zweifels.

Bereichsbefehle

Rangekommandos werden in fast allen etablierten Schießsportarten verwendet. Es ist die effizienteste Art, eine Schießlinie zu führen. Außerdem ermöglicht es Schützen aus der ganzen Welt, Schießstandverfahren zu verstehen, selbst wenn sie nicht fließend Englisch sprechen. Wir sagen nicht, dass Sie die Reichweitenbefehle genau Wort für Wort sagen müssen, aber je näher, desto besser. Beispielsweise ist statt „Is the Shooter Ready“ der Begriff „Is the Trooper Ready“ sicherlich akzeptabel. Schließlich ermöglicht der westliche Geschmack und Geist unseres Spiels eine farbenfrohe Individualität. Es gibt keinen Grund, warum Sicherheit, Effizienz und Spaß nicht alle koexistieren können! Denken Sie daran, sprechen Sie! Viele unserer Konkurrenten sind etwas schwerhörig und alle tragen einen Gehörschutz.

1. „**Ist der Shooter bereit?** Oder **Shooter are you ready**“ ist normalerweise der Anfangsbefehl des Timer-Operators und sollte immer direkt vor dem „**Stand By**“-Befehl gesagt werden. Wenn der Wettkämpfer nicht bereit ist oder die Etappe nicht versteht, wird er Ihnen Fragen stellen. Wenn sie bereit sind, nicken sie nur mit dem Kopf und sind bereit, den Befehl „Stand By“ zu hören. Wenn sie eine Frage stellen, beantworten Sie sie zu ihrer Zufriedenheit. Während das primäre Ziel darin besteht, den Schützen zu unterstützen, sollten **Fragen zur Bewältigung der Etappe an der Feuerlinie auf ein Minimum beschränkt werden.**

Nachdem es offensichtlich ist, dass sie die Stage verstanden haben, sagen Sie noch einmal: „**Ist der Schütze bereit?**“ Sagen Sie nicht einfach „**Stand By**“. Es ist besser, wenn sich die Schützen wohl fühlen und einen Startrythmus haben. Wir versuchen nicht, sie mit dem Startsignal zu überraschen. Überstürzen Sie den Schützen nicht, aber manchmal liegt es am Timer-Operator, die Dinge effizient am Laufen zu halten.

2. „**Stand By**“ sollte immer das letzte Wort sein, das mit einer ein- bis dreisekündigen Pause vor dem Startsignal gesprochen wird, es sei denn, die Bühne fordert den Schützen auf, einen Satz zu sagen oder eine Requisite zu verwenden, bevor die Zeit beginnt. „**Indicate Ready by Saying the Line**“ kann optional verwendet werden, um den Teilnehmer anzuweisen, die Etappe selbst zu starten. Das „**Stand By**“-Kommando sollte immer noch verwendet werden, nachdem der Teilnehmer seine Zeile gesagt hat.

3. „**Show Clear**“ ist der Befehl am Ende der Stage, der den Schützen anweist, das Magazin fallen zu lassen (wenn es noch in der Pistole ist) und dem RO zu zeigen, dass die Pistole leer ist.

4. „**Slide Forward, Hammer Down, Holster**“ sind die nächsten RO-Befehle. Der Abzug **MUSS** gezogen werden, damit der Hammer ungehindert fallen kann, und die Pistole wird geholstert ... und erst wieder aus dem Leder genommen, wenn am Ladetisch ein neues Magazin eingesetzt wird.

5. **Muzzle up, Please move to the Unloading Table** oder „**Mündung hoch, bitte zum Entladetisch gehen**“ sollte am Ende einer Schießsequenz stehen. Oft hört der Wettkämpfer auf zu denken – schließlich ist sein Schießproblem erledigt! Er braucht einfach eine sanfte Erinnerung daran, was als nächstes zu tun ist.

6. „**Range clear** oder **Stage frei**.“ Dieses Kommando wird erst gegeben, wenn der Schütze seinen Lauf beendet, die Pistole geholstert, die Langwaffen aufgenommen und bei geöffnetem Verschluss in eine sichere Richtung gerichtet sind und sich der Schütze auf dem Weg zum Entladetisch befindet. Es ist jetzt sicher, Hülsen zu sammeln und sich auf den nächsten Schützen vorzubereiten.

7. „**Down Range**“ wird angesagt, bevor das Zurücksetzen/Reparieren von Zielen nach unten fortgesetzt wird.

8. **Unload and Show Clear** oder „**Entladen und leer zeigen**.“ Der Befehl des Entladeoffiziers, wenn ein Wettkämpfer zum Entladetisch kommt (gilt nur für alle Langwaffen, die an die Linie gebracht werden).

9. „**Gun clear**“ oder „**Waffe frei**“ ist die angemessene Antwort des Entladeoffiziers, da jede Schusswaffe am Entladetisch erfolgreich leer inspiziert wird.

Zusätzliche Befehle

1. "**Muzzle!**" Dieser Befehl warnt den Schützen, dass sich seine Mündung der 170°-Grenze nähert und wieder nach unten gerichtet werden sollte.

2. „**Cease fire**“ oder „**Feuer einstellen!**“ oder „**Stopp**“, „**Halt!**“ Wenn sich zu irgendeinem Zeitpunkt ein unsicherer Zustand entwickelt, ruft der Timer-Operator sofort „**Feuer einstellen!**“ oder „**Halt!**“ Der Schütze muss sofort aufhören zu schießen oder sich zu bewegen. Die Nichtbeachtung dieses Befehls ist schwerwiegend und kann zu einer Match-Disqualifikation führen. („Whoa!“ funktioniert manchmal genauso gut!)

3. „**Gelbe Flagge**“. Auf Ständen, auf denen mehrere Stufen parallel mit einer gemeinsamen Schusslinie ohne trennende Anlieger ausgeführt werden, ist es manchmal notwendig, in Reichweite zu gehen, um kaputte oder schlecht funktionierende Ziele zu reparieren. Sobald der Befehl „**Gelbe Flagge**“ gegeben wurde, ist es jedem Schützen, der bereits an der Stage befindet, den Parcours zu beenden. Wenn das Schießen auf jeder Etappe endet, werden alle in Gebrauch befindlichen Waffen an den Lade- und/oder Entladetischen abgelegt und die Teilnehmer werden „zurücktreten“. Sobald die Schusswaffen gesichert sind, signalisiert jede Posse die Einhaltung, indem sie ihre eigene „gelbe Flagge“ zeigt. Sobald alle betroffenen Stages ihre „Gelbe Flagge“ zeigen, kann der einleitende Range Officer nach unten vorrücken. Wenn die störenden Ziele fixiert wurden und sich der Range Officer hinter der Feuerlinie befindet, wird ein „Alles klar“-Befehl gegeben, die gelben Flaggen eingezogen und der normale Standbetrieb kann wieder aufgenommen werden.

4. „**Rote Flagge**“ bedeutet „Feuer einstellen!“ Wie bei „Gelbe Flagge“ oben werden Flaggen oft verwendet und im Allgemeinen von einem Horn, einer Pflöfe oder einem Ruf („Feuer einstellen!“) begleitet. Jegliches Schießen muss sofort eingestellt werden und Schusswaffen müssen niedergelegt oder anderweitig gesichert werden. Sobald die Waffenstillstandsbedingung gelöst ist, wird ein „**All Clear**“-Befehl gegeben, die roten Flaggen zurückgezogen und der normale Schießstandbetrieb wieder aufgenommen. **Jeder Schütze, der während des Schießens einer Stage gestoppt wird, erhält einen Reshoot.**

Während des Schießens

Vorfälle

Da jeder Schütze einen Parcours ausführt, sollten CROs darauf vorbereitet sein, dass einer oder alle der folgenden Vorfälle auftreten, und sollten bei ihren notwendigen Korrekturmaßnahmen zügig sein. CROs dürfen bei einem Safety-Call niemals zaghaft sein. Wenn ein Sicherheitskommando vom CRO gegeben wird, das später als fehlerhaft bestimmt wird, erhält der Schütze automatisch einen Neuschuss.

Zündhütchen

Falls ein Chief Range Officer vermutet, dass eine Patrone ohne Pulver gezündet wurde, muss dem Schützen ein sofortiger Befehl gegeben werden, diese Schusswaffe zu sichern und mit der nächsten Waffe fortzufahren. Der CRO wird den Schützen anweisen, die Schusswaffe auf einer nahe gelegenen und geeigneten horizontalen Oberfläche (Kiste, Tisch, Strohhallen, Boden usw.) zu sichern. Mehrere Fehler durch einen Schützen führen dazu, dass der Timer-Operator den Schützen auffordert, die Munition zu wechseln.

Zielversagen

Für den Fall, dass ein Ziel versagt oder zu Boden fällt, sollte der Chief Range Officer den Schützen anweisen, " **shoot where it was** " oder „**zu schießen, wo es war**“. Diese Ansage wird niemals zu einer wie auch immer gearteten Strafe für den Schützen führen. Es hat sich herausgestellt, dass dieser Vorgang für den Schützen weitaus weniger verwirrend und damit sicherer ist, als wenn ein alternatives Ziel angegriffen werden muss, obwohl es für den Schützen vollkommen akzeptabel ist, ein alternatives Ziel anzugreifen um für Treffer und Fehlschüsse im Normalfall gewertet zu werden.

Benehmen

Erlauben Sie dem Schützen nicht, ein umgefallenes Ziel zu beschießen, da dies zu weiterem Schaden am Ziel oder schlimmer noch zu gefährlichen Querschlägern führen kann.

Requisitenfehler

Angesichts der Natur von „Old West“-Requisiten und Bühnenfronten kommt es manchmal zu Misserfolgen.

Requisitenfehler umfassen: Herunterfallende Fronten, umfallende Kanonenblöcke, einstürzende Tische, umfallende Zäune, Aktivierungsmechanismen von Zielen, die nicht funktionieren, und andere derartige Vorkommnisse.

Im Falle eines Requisitenversagens sollte der Chief Range Officer darauf vorbereitet sein, zu entscheiden, ob der Schütze den Kurs fortsetzen oder sofort aufhören kann. Der Schütze wird nicht für einen Requisitenfehler bestraft.

Die 170°-Sicherheitsregel brechen

Ein CRO/TO/Spotter muss sofort einen „Cease-Fire“-Ruf tätigen, wenn eine Waffe die 170°-Sicherheitsregel verletzt. Diese Ansage führt zu einer Stage- oder Match-Disqualifikation des Schützen. Der Chief Range Officer muss sich nach bestem Wissen und Gewissen bemühen, den Schützen daran zu hindern, die Sicherheitsregel zu brechen, durch verbales Kommando oder physischen Kontakt, falls erforderlich.

Stolpern oder Fallen

Falls ein Schütze versehentlich während eines Parcours stolpert oder stürzt, muss der Chief Range Officer den Zustand des Schützen beurteilen und nur dann einen „Waffenstillstand“-Befehl erteilen, wenn ein Sicherheitsverstoß vorliegt. Andernfalls darf sich der Schütze neu formieren und mit dem Schießparcours fortfahren.

Die 10 „Gebote“

- Sicherheit
- Macht Spaß
- Benutzen Sie den gesunden Menschenverstand
- Im Zweifel entscheidet der Schütze
- Behandeln Sie jeden so, wie Sie selbst behandelt werden möchten
- Alle gleich behandeln (Sam Colt hat uns so gemacht)
- Halten Sie die Bühne in Bewegung (wenn ein Problem auftritt, entfernen Sie sie von der Schusslinie)
- Stellen Sie sicher, dass alle Aufgaben abgedeckt sind
- Bei Bedarf coachen

- Halte es einfach

SPIELVERFAHREN UND BEDINGUNGEN

Alle unten beschriebenen Matchpositionen sind Range Officers.

Der Zeitnehmer ist der **Chief Range Officer** während des Schießens.

1. Der **Match Director** ist für das gesamte Match verantwortlich und muss sicherstellen, dass in allen Turnierbereichen qualifizierte Offizielle vorhanden sind.

2. Der **Range Master** ist verantwortlich für und überwacht alle Stages und stellt sicher, dass qualifizierte Offizielle auf allen Stages vorhanden sind. Er überprüft alle Etappen und stellt sicher, dass sie so konzipiert und gebaut sind, dass sie sowohl für Wettkämpfer als auch für Offizielle sicher funktionieren.

3. Possemarschall (erforderlich)

Posse Marshals können nicht alle Funktionen des Range Officers selbst ausführen, müssen aber sicherstellen, dass die Range Officer-Zuweisungen vorgenommen werden und die Regeln und Vorschriften eingehalten werden. Es wird empfohlen, dass alle Truppführer in diesem Basic Range Operations Course geschult werden.

Ist für eine Truppe verantwortlich und muss sicherstellen, dass alle Positionen besetzt sind, um die Truppe sicher und effizient durch jeden Schussgang zu führen.

Versteht alle Stages, führt einen Rundgang durch und beantwortet alle Fragen, bevor jede Stage beginnt.

Ernennt mindestens einen Stellvertreter, falls einer nicht bestimmt ist.

Bei größeren Spielen mit zusätzlichem Personal sollte der Posse Marshal nicht als Zeitgeber fungieren. Der Posse Marshal ist der nächste Teil des Berufungsverfahrens, wenn der Schütze mit dem Anruf des Zeitnehmers nicht zufrieden ist.

4. Deputy (erforderlich)

Handelt im Auftrag des Posse Marshal, wenn der Marshal schießt oder aus anderen Gründen nicht verfügbar ist.

Marshal und Deputy sollten in der Schießreihenfolge getrennt werden.

5. Timer-Operator (erforderlich) bei uns R.O.

Ist der Chief Range Officer für die Stage und ist verantwortlich für die Feuerlinie, solange er/sie den Timer laufen lässt.

Ist verantwortlich für die Zuweisung und Identifizierung von drei Spottern. Es ist eine gute Idee, Bandanas oder Schlagstöcke für die Spotter zu haben. Dies hilft, die Spotter zu identifizieren und hält sie in der Leitung, bis sie den Staffelstab oder das Bandana an den nächsten Spotter übergeben.

Der Zeitnehmer ist nicht befugt, die Spotter in Bezug auf Fehlschüsse außer Kraft zu setzen, kann aber Spotter nach der Position von Fehlschüssen befragen. Der Timer-Operator ist oft in der besten Position, um die Richtung zu sehen, in die die Mündung zeigt, was hilfreich ist, um Kantentreffer zu bestimmen.

Der Zeitnehmer sollte sich des Könnensniveaus der Wettkämpfer bewusst sein und neuen Schützen gegenüber sehr aufmerksam sein, ihnen bei Bedarf helfen und sie durch die Stage coachen und immer bereit sein, den neuen Schützen zu kontrollieren.

Geben Sie erfahrenen Schützen etwas mehr Platz, da sie dazu neigen, sich sehr schnell zu bewegen. Lass sie dich nicht überfahren, weil du sie überforderst.

Der Zeitnehmer startet niemals einen Wettkämpfer in einer fehlerhaften Position oder Location. Es wird nicht als fehlerhafte Position oder Location angesehen, um einem Schützen zu erlauben, ohne angemessen geladene Waffen oder verfügbare Munition am Körper zu starten.

Der Zeitnehmer sollte keine Fehlschüsse zählen, sondern den Schützen auf unsichere Handlungen, korrekte Zielerfassung und Bühnenverfahren überwachen, zusätzlich zum Zählen der abgefeuerten Schüsse, wenn möglich. Der Timer-Operator ist jedoch oft in der besten Position, um Treffer oder Fehlschläge zu bewerten, wenn dies in Frage kommt.

Der Timer-Operator hält den Timer so, dass sichergestellt ist, dass die letzten in einer Phase abgefeuerten Schüsse aufgezeichnet werden.

Denken Sie nicht, dass Sie jeden Schuss auf dem Timer im Laufe des Feuers aufzeichnen müssen. Stellen Sie sicher, dass der letzte aufgezeichnet wird. Es ist derjenige, der wirklich zählt, aber es ist immer am besten, im Falle einer Fehlfunktion der Waffe so viele Schüsse wie möglich aufzuzeichnen.

Sobald die Etappe beginnt, bleibt der Zeitnehmer in Reichweite des Wettkämpfers, bis die Etappe beendet ist.

Wenn die Etappe beendet ist, teilt der Zeitnehmer dem Schützen sofort die Etappenzeit mit (und zeigt dem Schützen die Zeitanzeige). Ein RO inspiziert die 1911er sofort, um sicherzustellen, dass sie freigegeben ist und geholstert werden kann.

Der Timer-Operator übermittelt die Zeit mit lauter, klarer Stimme an den Score Keeper.

Die Spotter werden dann nach Fehlern, Verfahren und Sicherheitsvorkehrungen befragt und diese Informationen werden mit lauter, klarer Stimme an den Score Keeper und den Teilnehmer gerufen.

Die endgültige Entscheidung über die Vergabe von Strafen wird vom Zeitnehmer getroffen.

Erst nachdem die Pistole geholstert und die Langwaffen geöffnet sind, die Mündungen in eine sichere Richtung zeigen und der Schütze auf den Entladetisch zusteuert, erklärt der Timer-Operator: „**Range is Clear.**“

Nur der Wettkämpfer darf seine Schusswaffen nehmen.

Nur der Zeitnehmer oder Expediter ruft den nächsten Schützen an die Feuerlinie.

6. Expediter oder XP Officer (optional) bei uns R.O.

Der Expediter oder XP Officer ist dafür verantwortlich, dass die Gruppe während der ihnen zugewiesenen Zeit auf jeder Etappe pünktlich und bei der Sache bleibt.

Das Hauptanliegen des XP-Offiziers ist der nächste Schütze, der an die Reihe gerufen wird – auch bekannt als der „On-Deck“-Schütze. Der XP-Offizier stellt sicher, dass der „On-Deck“-Schütze bereit ist, versteht den Schussverlauf und begibt sich umgehend zur Schusslinie, um Schusswaffen und Munition so schnell wie möglich bereitzustellen.

Das Folgende ist eine Richtlinie für die Aufgaben des XP-Beauftragten:

1. Beim ersten Schuss des Schützen auf der Feuerlinie ruft der XP-Offizier den nächsten Schützen vom Ladetisch in die „On-Deck“-Position.

2. Wenn der Schütze an der „On-Deck“-Position ankommt, stellt der XP-Beauftragte die folgenden Fragen und unterstützt den Schützen mit angemessenen Antworten:

- Verstehst du den Ablauf des Feuers?
- Haben Sie Fragen zur Bühne?

3. Der XP Officer sollte sich nicht auf unnötige Gespräche mit dem „On-Deck“-Shooter einlassen, um ihm Zeit zu geben, sich mental auf die Stage vorzubereiten.

4. Sobald der XP-Offizier das Gefühl hat, dass der „On-Deck“-Schütze bereit ist, sollte er/sie seine Aufmerksamkeit auf die Feuerlinie richten. Sobald die Linie frei ist, die Ziele gesetzt und Messing entfernt sind (falls erlaubt), weist der XP-Offizier den „On-Deck“-Schützen an, sich zur Feuerlinie zu begeben und Schusswaffen zu platzieren und Munition laut Etappenbeschreibung, dann sofort zur Startposition.

5. An diesem Punkt übernimmt der Zeitnehmer den Schützen auf der Linie.

Der XP Officer kann ein Posse Member, Berm Marshal oder Stage Driver sein.

Die „On-Deck“-Position sollte zusätzlich zum Ladetisch einen niedrigen Tisch haben, um die Langwaffen des „On-Deck“-Schützen aufzunehmen. Es ist auch eine gute Idee, eine Kopie des Szenarios an der „On-Deck“-Position zu haben.

Der XP-Offizier zählt keine Fehlschüsse, setzt keine Ziele zurück, punktet nicht, lässt den Timer laufen oder nimmt Hülsen auf.

Der XP-Offizier hilft bei der Zuweisung von Zielneusetzern und Messingpflückern (falls erlaubt).

Nicht alle Matches werden von einem XP Officer profitieren, aber der Großteil der Zeit, die in einem Match verloren geht, besteht darin, den nächsten Schützen an die Linie zu bringen und seine Schusswaffen zu inszenieren. Bei richtiger Anwendung kann der XP-Offizier bis zu 30 Sekunden pro Schütze einsparen, sodass nach dem Schießen mehr Zeit für Geselligkeit bleibt!

7. Schreiber (erforderlich)

Score Keeper dürfen niemals Scores für ein Familienmitglied aufzeichnen.

Ruft die Schießreihenfolge aus und zeichnet Zeiten und Strafen auf, wie sie vom Zeitnehmer erhalten wurden. Wenn es die Wertungsanweisungen vorschreiben, zählt der Wertungszähler auch die Zeiten und Strafen zusammen, um die Wertung des Schützen zu berechnen. Es hat sich bewährt, dass der Scorer die vom Timer-Operator angekündigte Scoring-Zeit mit lauter, klarer Stimme wiederholt.

Der Score Keeper kann einer der Spotter sein.

Die Strafen werden in einer Weise aufgezeichnet, die für die Person, die Computerdaten eingibt, nicht verwirrend ist. Wenn es zum Beispiel fünf Fehlschüsse gibt, schreiben Sie nicht einfach „5“, da dies mit einer Fünf-Sekunden-Strafe verwechselt werden kann. Wenn es einen Fehler gibt, schreiben Sie nicht „5“, weil Sie denken, dass jemand davon ausgeht, dass es nur fünf Sekunden bedeutet. Sie können das als fünf Fehler lesen und fünfundzwanzig Sekunden hinzufügen. Es ist am besten, 1/5, 2/10 oder 3/15 für Fehler und 1/10 für eine Prozedur zu schreiben.

Der Wettkämpfer sollte sich beim Verlassen der Feuerlinie immer aller Fehler oder Strafen bewusst sein. Der Teilnehmer hat das Recht, dies zu erfahren, da nach dem Verlassen der Linie und Abladen Fehlstrafen nicht mehr in Frage gestellt werden sollten.

8. Spotter (erforderlich)

Darf niemals für ein Familienmitglied spotten.

Sie sind dafür verantwortlich, Schüsse und Fehlschüsse zu zählen und zu überprüfen, ob die Ziele in der richtigen Reihenfolge für die erforderliche Anzahl von Schüssen beschossen wurden.

Beobachter unterstützen den Zeitnehmer, indem sie nach Verstößen Ausschau halten, wenn der Wettkämpfer gestufte Schusswaffen zurückholt und die Pistole zieht, unmöglich für den Zeitnehmer, eine ungehinderte Sicht auf beide Seiten des Körpers des Wettkämpfers zu haben. Spotter sind verpflichtet, einen Schützen daran zu hindern, eine unsichere Aktion zu versuchen, wenn der Timer-Operator nicht in der Lage ist, sie zu sehen oder schnell genug zu reagieren. Sollte immer in Position sein, um alle Ziele im Verlauf des Feuers zu sehen. Mindestens ein Spotter sollte auf jeder Seite des Wettkämpfers positioniert werden.

Bestimmen Sie Fehler, wenn möglich, **sowohl visuell als auch akustisch**.

Geben Sie dem Schützen im Zweifelsfall immer den Vorteil. Spotter sollten auch die Beobachtungen und Eingaben des Zeitnehmers in Bezug auf Treffer und Fehlschläge aufgrund der Position des TO in der Nähe des Schützen berücksichtigen.

Es sollte immer drei Spotter geben – die Mehrheit (zwei von drei) bricht das Unentschieden. Wie bereits erwähnt, sind Bandanas oder Schlagstöcke eine gute Idee.

Denken Sie daran, dass sich der Timer-Operator nicht darauf verlässt, Schüsse und Fehlschüsse zu zählen. Seine Hauptfunktion besteht darin, dem Wettkämpfer durch den Parcours zu helfen, und sein Gedächtnis kann leicht verändert werden, wenn etwas Ungewöhnliches passiert oder wenn er damit beschäftigt ist, einen neueren Schützen durch eine Etappe zu coachen.

Es obliegt dem Timer-Operator, zu überprüfen, ob mindestens zwei der drei Spotter sich über Fehlschüsse einig sind.

9. Ladetisch-Beauftragter (optional)

Entladetisch-Beauftragter (erforderlich)

Ladetischoffiziere sind dafür verantwortlich, visuell sicherzustellen, dass alle Schusswaffen nur mit der korrekten Anzahl von Patronen geladen sind, die für einen Parcours erforderlich sind. Sie zählen zusammen mit dem Schützen die Patronen, die in Gewehre und Schrotflinten geladen werden, und stellen fest, ob in der 1911 ein Magazin eingelegt wurde oder nicht.

Sie prüfen, ob sich nie eine Patrone unter dem Schlagbolzen einer Schusswaffe befindet und alle geladenen Schusswaffenhämmer vollständig unten oder auf der „Sicherheitskerbe“ über leeren Kammern sind. Am Ladetisch muss es den Schützen erlaubt sein, notwendige Korrekturen vorzunehmen, um sicherzustellen, dass sich keine Patrone unter dem Schlagbolzen befindet und die Hämmer vollständig auf leere Kammern niedergeschlagen sind, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

Das Entladen einer Runde am Ladetisch ist eine Match-Disqualifikation. Das Verlassen des Ladetisches mit einem Hammer, der nicht ganz unten ist oder sich nicht auf der Sicherheitskerbe einer leeren Kammer befindet, oder mit einer Patrone unter dem Schlagbolzen einer Schusswaffe, ist eine Stage-Disqualifikation.

Der Ladetisch ist auch ein guter Ort für den Ladeoffizier, um die Ausrüstung des Schützen, insbesondere seine Schusswaffen, zu beobachten und auf illegale Modifikationen zu untersuchen. Eine Bemerkung des Verladeoffiziers kann dem Schützen eine peinliche Disqualifikation an der Schießlinie ersparen. Unzulässige äußere Veränderungen, die am Ladetisch festgestellt werden, sollten dem Schützen zur Kenntnis gebracht und nach Möglichkeit vor dem Schießen korrigiert werden.

Es ist gute Praxis, dass der Ladeofficer den Schützen fragt, ob er die Stage versteht. Erläuterungen am Ladetisch vermeiden, dass diese Fragen vom Teilnehmer an der Linie beantwortet werden müssen, und verhindern unnötige Verzögerungen. Diese Offiziere stellen sicher, dass die sichere Mündungsrichtung strikt eingehalten und durchgesetzt wird, wenn sich ein Teilnehmer an einem Lade- oder Entladetisch befindet, sowie während der Bewegung zum und vom Lade- oder Entladetisch.

Am Entladetisch müssen die Teilnehmer überprüfen, ob jede ihrer Langwaffen entladen ist, und der Entladeoffizier muss die Kammern visuell inspizieren, um sicherzustellen, dass sie leer sind. Gewehre und Schrotflinten werden durchgeladen, um sicherzustellen, dass ihre Magazine leer sind.

Die 1911 wird an der Feuerlinie ungeladen verifiziert und muss am Entladetisch nicht aus dem Holster genommen werden.

Erlauben Sie einem Teilnehmer niemals, den Ladetisch mit einer geladenen Schusswaffe zu verlassen, es sei denn, er begibt sich direkt zur Bühne oder zum Expeditor-Platz.

Denken Sie daran: Die Hauptverantwortung liegt immer beim Wettbewerbsteilnehmer.

Schützen sollten immer den Zustand ihrer Schusswaffen kennen und sich niemals auf die Lade- und Entladeoffiziere verlassen, um sicherzustellen, dass ihre Schusswaffen korrekt geladen und entladen werden.

Die Be- und Entladebeauftragten sind einfach eine zusätzliche Sicherheitsmaßnahme. Ein Teilnehmer darf niemals den Verladebeauftragten für eine falsch geladene Schusswaffe verantwortlich machen, und diese Behauptung wird zu keinem Zeitpunkt als Grund für die Aufhebung von Strafen angesehen.

10. Stage Driver / Stage Marshal / Berm Marshal (Optional)

Die Hauptverantwortung eines Bühnenmarschalls besteht darin, die Konsistenz zwischen den Besitztümern sicherzustellen und den pünktlichen Betrieb der Besitztümer aufrechtzuerhalten.

Um dies zu tun, sollten die folgenden Verfahren befolgt werden:

Für die erste Gruppe der Schießrotationen jedes Tages kann etwas mehr Zeit benötigt werden, um die Gruppe zu organisieren. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um ihnen zu helfen, die Dinge in Gang zu bringen, indem Sie die Pflichten der Gruppe durchgehen, wie sie in diesem Dokument zum Betrieb des Wild Bunch™ Action-Schießstandes beschrieben sind.

Stellen Sie sicher, dass jeder Posse seine Posse Marshals anerkennt und jeder Posse Marshal jede der zu erfüllenden Posse Pflichten versteht.

Wenn von den Spieloffiziellen eine Pflichtenliste zur Verfügung gestellt wird, geben Sie diese Liste während des Spiels unbedingt an den Posse Marshal zur persönlichen Bezugnahme weiter.

Stellen Sie Fragen zu den Posse-Pflichten. Unterstützen Sie die Posse-Arbeiter nur bei Bedarf, indem Sie die Rolle jedes Arbeiters innerhalb der Posse erklären, damit die Posse pünktlich und effizient arbeiten kann.

Bevor die Gruppe beginnt, auf die Stage zu schießen, gehen Sie wie folgt vor:

- Überprüfen Sie den Posse-Zeitplan, um zu sehen, ob die Stage pünktlich läuft. Wenn die Gruppe hinter dem Zeitplan zurückbleibt, wenden Sie sich an einen der Range Masters und tun Sie alles Notwendige, um sie wieder in den Zeitplan zu bringen.
- Wenn eine Gruppe ankommt, vergewissern Sie sich, dass sie zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist.

- Notieren Sie die Zeit, zu der jede Gruppe die Etappe beginnt, auf dem Wertungsbogen für diese Gruppe auf dieser Etappe.
- Lesen Sie das Szenario und die Bühnenbeschreibung, paraphrasieren Sie nicht.
- Nach der Stagebesprechung sollte die Gruppe ihren Mitgliedern Aufgaben zuweisen.
- Sobald die Aufgaben erledigt sind, geben Sie dem Posse Marshal die entsprechenden Materialien (Spotting Stöcke, Timer, Requisiten usw.).
- Bevor Sie dem Scoreschreiber irgendwelche Bewertungsbögen aushändigen, vergewissern Sie sich, dass es sich um die richtigen Bögen für die richtige Mannschaft handelt.
- An diesem Punkt lehnen Sie sich zurück, entspannen Sie sich und beobachten Sie die Schützen, während sie auf der Stage schießen.

Gehen Sie wie folgt vor, nachdem die Gruppe mit dem Schießen auf der Stage fertig ist:

- Notieren Sie die Zeit in diesem Stadium auf dem Posse-Ergebnisblatt im Scorebook.
- Bereiten Sie sich auf die nächste Gruppe vor, indem Sie sicherstellen, dass der Timer noch funktioniert, die Stifte noch schreiben und die Bühne vollständig vorbereitet ist.

Der Stage Marshal hat nicht die Pflicht, jede Bewegung des Schützen zu überwachen, aber er hat die Pflicht, sicherzustellen, dass jeder Schütze die Stage gemäß den Anweisungen abschließt, und dass sie alle auf die gleiche Weise absolvieren. Der Stage Marshal ist da, um Konsistenz zu fördern, Kontroversen zu vermeiden, Unstimmigkeiten zu lösen und alles zu tun, um jede Gruppe im Zeitplan zu halten. Wenn es sich bei dem Match um ein „Lost Brass“-Match handelt, erinnern Sie jede Gruppe daran, dass der Zeitplan keine Zeit für die Abholung von Messing einräumt (außer Messing-Schrotpatronen).

Es wird empfohlen, dass jeder Stage Marshal Absolvent des Wild Bunch Action Shooting Range Operations Course ist und daher mit den Regeln und Richtlinien vertraut sein sollte.

Achten Sie auf illegale Ausrüstung, Munition oder kategoriespezifische Anforderungen und setzen Sie die aktuellen Wild Bunch Action Shooting-Regeln genauso durch, wie sie geschrieben sind.

Versuchen Sie nicht, die Regeln großzügig oder konservativ auszulegen. Wenn ein Problem auftritt, achten Sie darauf, die richtige Befehlskette zu befolgen, indem Sie es dem RO und dem Gruppenführer zur schnellen Lösung mitteilen. Wenn das Problem nicht schnell und angemessen gelöst wird, benachrichtigen Sie den Range Master.

Zögern Sie nicht, die Range Masters zu kontaktieren, wenn Sie Fragen haben. Jeder Range Master sollte ein aktuelles Wild Bunch Action Shooting Handbook und alle RO-Referenzmaterialien griffbereit haben, nur für den Fall, dass eine Lösung etwas Recherche erfordert.

RANGE OPERATIONS

1.Range Officials haben besondere Pflichten, um ein Match zu moderieren. Diese Verantwortlichkeiten reichen von der Beobachtung von Treffern und Fehlschüssen, der korrekten Zielreihenfolge, dem Befolgen von Stageanweisungen, Sicherheitsverstößen, illegaler Ausrüstung, geeigneter Munition und Kategorieausrüstungsanforderungen. Der Zeitnehmer trifft die endgültige Entscheidung über Strafen und Punkte für den Schützen, den er stoppt.

Der Schütze kann gegen die Entscheidung des TO beim Posse Marshal und darüber hinaus Berufung einlegen, wenn er der Meinung ist, dass die Entscheidung falsch ist. Siehe 6. Einsprüche unten.

Ein Schütze sollte sich immer willkommen fühlen, jeden Anruf des zugewiesenen Timer-Operators höflich zu hinterfragen.

Der Aufruf des Posse Marshals kann nur im Fall einer Regel- oder Richtlinieninterpretation überstimmt werden. Von hier aus kann die Frage/Besorgnis des Schützen an den Match Range Officer (falls zugewiesen) und dann an den Match Director gerichtet werden. Der Schütze muss diesem Prozess folgen und die Befehlskette beachten. Jegliche Bedenken müssen dem TO oder Posse Marshal vorgetragen werden, bevor die Posse diese Phase verlässt.

2. Geringfügige Sicherheitsverstöße während eines Parcours, die Personen nicht direkt gefährden, führen zu einer 10-Sekunden-Strafe, die der Zeit des Schützen für diese Phase hinzugefügt wird. „Kleine“ Sicherheitsverstöße sind Vorkommnisse wie das Versäumnis, die Aktion einer Langwaffe am Ende einer Schussfolge zu wiederholen.

3. Größere Sicherheitsverstöße führen zur Disqualifikation des Schützen von der Stage oder dem Match.

Zu den „schwerwiegenden“ Verstößen gehören: eine fallen gelassene Waffe, eine Schussabgabe die unsicher ist, oder eine Schussabgabe, die weniger als drei Meter vom Schützen entfernt auftritt, Verletzung der 170°-Sicherheitsregel, „Überstreichen“ einer Person mit der Mündung einer Schusswaffe und ähnliche Handlungen, die ein hohes Verletzungsrisiko bergen. Es gibt Umstände, unter denen ein einziger schwerwiegender Sicherheitsverstoß zu einer Match-Disqualifikation führt.

4. In jeder Phase sollte ein sicherer und stabiler Platz zur Verfügung gestellt werden, um die Schusswaffen des Schützen zu positionieren. Es liegt in der Verantwortung des Schützen, seine Schusswaffen mit angemessener Sorgfalt abzulegen. Wenn eine Waffe herunterfällt, muss der Range Officer den Fehler feststellen: entweder Requisitenversagen oder Sicherheitsverstoß, je nachdem.

5. Re-Shoots und Restarts – SASS-Matches oberhalb der Vereinsebene sind „keine Alibi“-Matches. Sobald der erste Schuss gefallen ist, ist der Teilnehmer der Etappe verpflichtet und muss die Etappe nach besten Kräften beenden. Re-Shoots/Neustarts werden nicht für Munitions- oder Schusswaffenfehlfunktionen vergeben. Kommt es jedoch zu einem Standausfall (Ausfall von Requisiten, Timer oder der Standaufsicht) außerhalb der Kontrolle des Teilnehmers, kann ein Neustart gewährt werden. Bei einem Reshoot/Neustart beginnt der Wettkämpfer sauber von vorne und **trägt nur aufgelaufene Sicherheitsstrafen weiter.**

Bei allen jährlichen Klub-, Landes-, Regional-, National- und Weltmeisterschaftsspielen von SASS werden keine Neuaufnahmen/Neustarts nach dem ersten Schuss gegeben, wie vom Chief Range Officer und dem Match Director bestimmt, mit Ausnahme von:

- **Ausfall der Requisiten- oder Streichholzausrüstung**
- **Ein Range Officer, der den Fortschritt des Schützen behindert**
- **Timerfehler oder nicht aufgezeichnete Zeit**

Wenn zum Beispiel der Range Officer einen Schützen daran hindert, eine Schießsequenz wegen einer vermuteten Zündladung abzuschließen, und sich herausstellt, dass die Waffe „frei“ ist, hat

der Range Officer den Fortschritt des Schützen behindert, und ein Neustart ist angebracht. In diesem Fall beginnt der Schütze ohne Fehler oder Strafen (**außer Sicherheitsstrafen**) von vorn.

Korrektes Coaching oder gar kein Coaching wird nicht als RO-Störung betrachtet und ist daher niemals ein Grund für eine Neuaufnahme/einen Neustart.

Neustarts sind einem Wettkämpfer erlaubt, um einen „sauberen“ Start zu erreichen, bis zu dem Punkt, an dem der erste Schuss die Waffe verlässt. Mehrere Neustarts durch denselben Schützen, die nach Einschätzung des Timer-Operators ausgenutzt werden, werden nicht berücksichtigt, da sie nicht im Sinne des Spiels sind.

6. Einsprüche – Falls ein Teilnehmer mit der endgültigen Bewertung eines Zeitnehmers nicht einverstanden ist, hat der Teilnehmer (nur der Teilnehmer) das Recht, einen Posse Marshal „höflich“ zu bitten, den Aufruf zu überprüfen.

Jede Herausforderung muss direkt an den Posse Marshal gerichtet werden, um Unterstützung bei der Lösung zu erhalten. Der gleiche beschriebene Prozess wird in größeren Matches angewendet, wenn die Angelegenheit zuerst dem Posse Marshal, dann dem Match RO und dann dem Match Director vorgetragen wird. Der Posse Marshal/Match RO sollte höflich Interviews mit der Person führen, die die Entscheidung anführt, sowie mit jedem der zugewiesenen Posse Officials oder Personen, die an der ersten Befragung beteiligt waren. In diesen Interviews dürfen keine Videos, Audioaufzeichnungen, Standbilder oder andere Personen enthalten sein. Der Posse Marshal muss sich bemühen, die Situation zu recherchieren, die Beweise auf die Regeln der Veranstaltung anzuwenden und letztendlich zu entscheiden, ob die ursprüngliche Ausschreibung aufrechterhalten wird.

In den meisten Fällen wird der Posse Marshal insofern deutlich benachteiligt sein, als er nicht Zeuge des ersten Anrufs gewesen sein wird und sich daher die vorgelegten Beweise sehr genau ansehen muss, oft durch einen Besuch in der Phase, in der der Anruf stattfand.

Herausforderungen wie Fragen zu illegaler Munition, illegalen Schusswaffen und/oder Modifikationen, illegalen Kostümen, Anrufen außerhalb der Schusslinie und dergleichen erfordern im Allgemeinen eine Art Inspektions- oder Dokumentationsprozess und sollten mit großzügigem Respekt für den Schützen gehandhabt werden.

Die zugewiesenen Posse-Offiziellen, die den Anruf tätigen, sollten alle diese Art von Herausforderungen direkt an den Match RO/Match Director zur Unterstützung bei der Lösung weiterleiten. Einige dieser Situationen können zusätzliche Informationen vom Schützen erfordern.

Der Posse Marshal sollte nach Abschluss des Ladevorgangs für alle seine Schusswaffen die zum Testen erforderliche Munition von dem zu befragenden Schützen sammeln, während er sich am Ladetisch befindet. Die betreffenden Munitionsgeschwindigkeiten sollten einfach über einen Chronographen gemessen werden.

Betreffende Kostüme oder Ausrüstung sollten sorgfältig auf das Wild Bunch Action Shooting Handbook und die RO-Materialien verwiesen werden.

Objektivität ist hier das Schlüsselement.

Der Posse Marshal/Match Director muss versuchen, die Situation von allen präsentierten Aspekten zu sehen, während er die Regeln fair anwendet. Von hier aus hat die Person, die den Anruf anführt, eine andere Option zur Verfügung, wenn der anfängliche Anruf aufrechterhalten wird.

7. Protestkomitee – NUR die Person, die Gegenstand des ursprünglichen Anrufs war, kann einen offiziellen Protest einreichen. Offizielle Proteste sind in der Regel mit einer Gebühr verbunden, die zum Zeitpunkt der Einreichung des Protests erhoben werden muss. Es ist auch eine gute Idee, eine Art offizielles Protestformular zur Verfügung zu haben, das die Identität des Schützen, spezifische Informationen zu dem Anruf, der befragt wird, die Identifizierung der Posse und Match-Offiziellen, die zuvor an dem Anruf beteiligt waren, das Datum und die Uhrzeit aufführen kann, und Phase, in der der Anruf getätigt wurde.

Dieser offizielle Protest darf NUR beim Match Director eingereicht werden. Sobald der Match Director die ausgefüllten Unterlagen und alle damit verbundenen Gebühren erhalten hat, ernannt er eine Jury, die die ENDGÜLTIGE Entscheidung trifft. Diese Jury sollte aus mindestens drei erfahrenen Personen bestehen, die sich mit den Regeln auskennen und möglichst keine Einzelheiten der Situation kennen.

Bei Spielen auf Bundesstaatsebene und höher sollten drei Mitglieder des Wild Bunch-Komitees oder Wild Bunch Ambassadors, RO-Instruktoren oder, falls erforderlich, Posse Marshals als Jury eingesetzt werden.

Der Match Director dient nur in einer administrativen Rolle, um sicherzustellen, dass der Protest fair gehandhabt wird, und ist dafür verantwortlich, alle Änderungen der Punktzahl des Schützen an das zuständige Wertungspersonal weiterzuleiten.

Die Jury muss die Situation mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln objektiv recherchieren, die Beweise auf die Regeln der Veranstaltung anwenden und die ENDGÜLTIGE Entscheidung darüber treffen, ob die ursprüngliche Entscheidung aufrechterhalten wird. Wenn die ursprüngliche Entscheidung aufgehoben wird, müssen alle vom Schützen erhobenen Protestgebühren zurückerstattet werden.

SIDEMATCHES

TEAMMATCH

- Die gesamte Pistolen- und Gewehrmunition muss die Leistungsfaktoranforderungen von Wild Bunch Action Shooting erfüllen.

- Alle Gewehre müssen für Wild Bunch Action Shooting zugelassen sein (mindestens Kaliber .40). 1911er sind natürlich .45 ACP.

Mannschaftskämpfe können auf Wunsch des Match Directors durchgeführt werden. Um der letzten Szene des Wild Bunch-Films treu zu bleiben, wird Folgendes empfohlen:

- Vier Schützen in einem Team. Jeweils einer als Pike, Dutch, Lyle und Tector.

- Schusswaffen für Pike: Pistole von 1911 und Schrotflinte von 1897/Modell 12.

- Schusswaffen für Holländer: Pistole von 1911 und Schrotflinte von 1897/Modell 12.

- Schusswaffen für Lyle: Pistole von 1911 und Schrotflinte von 1897/Modell 12.

- Schusswaffen für Tector: Pistole von 1911 und legales Gewehr Wild Bunch™ Action Shooting.

- Team-Matches können von allen Teilnehmern mit ihren Hauptmatch-Kostümen gedreht werden, aber um den Charakteren des Films treu zu bleiben, ist das Folgende eine Empfehlung:

- Pike: Dunkle Hose, helles Langarmhemd, dunkle Weste, legale SASS-Stiefel und Hut.

- Dutch: Dunkle Hose, helles Langarmhemd, dunkle Weste, legale SASS-Stiefel und Hut.

- Lyle: Dunkle Hose, helles langärmliges Hemd, KEINE Weste, legale SASS-Stiefel und Hut optional.

- Tector: Dunkle Hose, helles Langarmhemd, dunkle Weste, legale SASS-Stiefel und Hut.

BOLT ACTION MILITARY MATCH

Das Gewehr muss ein Repetierbüchsenfeuerwaffe im Originalkaliber sein, das von einem Land bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs an seine Streitkräfte ausgegeben wurde. Es muss wie ausgegeben mit originalen Iron Battle Sights und KEINEN externen Modifikationen sein. Interne Modifikationen sind erlaubt. Originalgetreue Reproduktionen sind erlaubt. Sofern für ein bestimmtes Spiel keine Ausnahme aufgeführt ist, müssen ALLE BAMB-Geschosse aus reinem Blei oder einer Bleilegierung bestehen. Gaschecks sind erlaubt, aber KEINE Mantelgeschosse.

TEDDY ROOSEVELT STAGE (TR)

Diese Kategorie ersetzt ein SASS-Matchgewehr mit Unterhebelrepetierbüchse mit Büchsenkaliber und weiter außen angebrachten Gewehrzielen.

Hebelwerk oder Pumpwerk im Gewehrkaliber, wie es vor dem Ende des 1. Weltkriegs hergestellt wurde. Als Gewehrkaliber wird eine Patronenhülsenlänge von mindestens 1,8 Zoll definiert. Die 1895 Winchester und die Savage 99 Originale oder Reproduktionen zusammen mit zeitrichtigen, am Empfänger montierten Peep Sights sind für TR legal.

Es wird empfohlen, Gewehrziele auf 25 bis 200 Yards einzustellen und AR 500-Stahl für Ziele in einer Entfernung von 25 bis 75 Yards zu verwenden.

Gewehre werden am Ladetisch mit maximal der in der Etappenbeschreibung angegebenen Schusszahl geladen – bis maximal 7 Schuss und werden entsprechend der Etappenbeschreibung inszeniert.

Der Bolzen wird bei Hebel- oder Pumpbewegung mit nach unten gerichtetem Hammer vollständig nach vorne bewegt.

Sofern vom Match Director nicht anders angegeben, werden Bleigeschosse verwendet.

Gasgeprüfte Geschosse sind erlaubt.

DOUGH BOY STAGE (DB)

Diese Kategorie ersetzt ein SASS-Hauptmatchgewehr mit Gewehrzielen weiter außen durch ein Repetiergewehr (wie im BAMB-Match definiert). Sofern vom Match Director nicht anders angegeben, werden Bleigeschosse verwendet. Gasgeprüfte Geschosse sind erlaubt.

DB-Gewehre werden mit maximal 5 Patronen geladen und entsprechend der Etappenbeschreibung inszeniert. Der Riegel wird vollständig geöffnet. Das Nachladen kann einzeln oder mit Stripper-Clips erfolgen.

Der Garand ist kein Teil von WBAS.

ANHANG A – Muster-Checkliste für Ausrüstung

Traditional Pistol

- Untersuchen Sie die Pistole visuell, um festzustellen, ob Visier, Hammer, Abzug, Griffe, Sicherungen, Magazin und Verschlussauslöser in Ordnung sind.
- Untersuchen Sie auch Objektträger und Rahmen, um sicherzustellen, dass keine unzulässigen Zacken oder Riffelungen vorhanden sind.
- Es sind keine Führungsstangen oder Bull Barrels erlaubt.
- Keine erweiterten Magazinschächte.
- Funktion der Daumen- und Griffsicherung prüfen.

Modern Pistol

- Untersuchen Sie die Pistole visuell, um festzustellen, ob Visierung, Griffe und Magazinfreigabe korrekt sind.
- Magazinschächte oder Bull Barrels sind nicht erlaubt.
- Untersuchen Sie die Führungsstange, falls vorhanden, um sicherzustellen, dass sie keine Rückstoßreduzierung bietet.
- Staubschutzhüllen in voller Länge und zusätzliche Gewichte sind nicht erlaubt.
- Funktion der Daumen- und Griffsicherung prüfen.

Pistolenmagazine

- Nur Standardlänge.
- Ein Block kann am Boden des Magazins angebracht werden, solange er die folgenden Anforderungen erfüllt:
 - o Er besteht nur aus natürlichem Ledermaterial.
 - o Er ist nicht größer als die Kontur des Magazinbodens.
 - o Die Gesamtdicke des Basispolsters darf nicht mehr als 1/4" über die ursprüngliche Basisplatte hinausragen.

Gewehr

- Muss ein zugelassenes SASS-Hauptkampfgewehr im Kaliber .40 oder größer sein.

Schrotflinte

- Winchester 1897 oder Klon in Kaliber 12. Ziviler oder militärischer Stil. Winchester Model '12 in Spurweite 12 ist ebenfalls erlaubt.
- Nur in Europa ist das Modell Winchester 1887 erlaubt.**

Holster, Patronengürtel

- Lose Munition (d. h. Munition, die sich nicht in Magazinen befindet) muss in einer für SASS-Hauptkämpfe legalen Weise transportiert werden.
 - Holster und Patronengurte müssen aus traditionellen Materialien bestehen (z. B. Segeltuch oder Leder).
 - Keine Wettkampfgeräte aus Metall oder Kunststoff.
 - Das Holster muss die gesamte Länge des Verschlusses und des Laufs von der Mündung bis zur Auswurföffnung abdecken. (Auswurföffnung muss nicht abgedeckt werden)
- Magazintaschen müssen vertikal getragen werden und sich an den Körper des Schützen anpassen (d. h. nicht aus dem Körper des Schützen herauskippen).

ANHANG B – Leistungsfaktor-Testverfahren

Dieses Dokument enthält die besten aktuellen Informationen zu Prüfverfahren für Chronographen. Bei einigen Spielen ist die Verwendung aller beschriebenen Geräte und Verfahren möglicherweise nicht praktikabel. Es ist die Entscheidung des Match Directors, zu bestimmen, wie die Chronographenphase durchgeführt wird. Die Entscheidung des Spielleiters über Ausrüstung und Test-/Inspektionsprozeduren ist endgültig.

Einrichten des Chronographenbereichs

Der Chronographenbereich muss auf Effizienz und Sicherheit ausgelegt sein. Stellen Sie sicher, dass eine Position markiert ist, an der der Schütze warten kann, bis er an der Reihe ist. Der eigentliche Tisch, von dem aus geschossen wird, muss groß genug sein, um den

Chronographenbediener und alle zugehörigen Geräte aufzunehmen. Legen Sie auf dem Tisch einen Platz fest, an dem der Schütze seine Schusswaffen zum Testen ablegen kann, und einen anderen Bereich, an dem der Bediener sie nach dem Testen ablegen kann. Stellen Sie einen Stuhl für den Bediener bereit. Sie werden viele Runden abfeuern und Komfort ist wichtig. Wenn möglich, decken Sie den Tisch ab, um den Bediener und die Ausrüstung vor Sonne und Niederschlag zu schützen.

Der Chronographen-Operator

Der Chronographenbediener sollte mit den Chronographenverfahren vertraut sein. Der Bediener muss die gesammelte Munition laden und die gesamte Munition durch den Chronographen abfeuern. Schützen dürfen NICHT mit ihren eigenen Schusswaffen schießen. Versuchen Sie, bei jeder Runde und für jeden Schützen die gleiche Kadenz beizubehalten. Wenn eine Patrone deutlich länger als eine andere in der Kammer sitzt, kann die Hitze die Geschwindigkeit beeinflussen. Kippen Sie den Lauf zwischen den Schüssen NICHT nach oben oder unten. Versuchen Sie, es so eben wie möglich zu halten. Eine Pistolenablage ist hilfreich, um die Genauigkeit der Schüsse durch den Chronographen aufrechtzuerhalten.

Einrichten des Chronographen

Der Abstand von der Mündung bis zum ersten Startbildschirm des Chronographen muss 10 Fuß betragen.

Chronographen im Radar-Stil werden nicht durch Beleuchtung beeinflusst.

Der verwendete Chronograph, unabhängig von der Marke oder ob er beigelegt ist, ist der OFFIZIELLE Match-Chronograph, und die Testergebnisse sind endgültig.

Munitionsproben

Munitionsproben sollten stichprobenartig entnommen werden. Die Proben sollten früh im Match gesammelt werden. Sammeln Sie fünf Patronen für jede Schusswaffe. Einige Posses werden das Chronographenstadium früh erreichen. Munition von jedem Schützen sollte in einer mit Reißverschluss verschlossenen Tasche mit ihrem Namen und dem Etikett mit der Truppennummer in der Tasche aufbewahrt werden, um Verlust zu vermeiden. Die Munition des gesamten Trupps wird dann in einen großen Beutel mit Reißverschluss gesteckt, wobei das Etikett mit der Truppennummer im Inneren des Beutels angebracht wird, um Verlust zu vermeiden.

Alle gesammelten Proben müssen sorgfältig kontrolliert und an der Chronographenstation verfügbar sein, wenn die Gruppe eintrifft. Zusätzliche Proben können jederzeit von jedem Schützen entnommen werden, wenn Spieloffizielle den Verdacht auf nicht konforme Munition haben.

Leistungsfaktor-Testverfahren

In einer Runde wird die Kugel gezogen und gewogen. Dann werden die restlichen vier Schüsse über den Chronographen geschossen. Die Durchschnittsgeschwindigkeit der drei schnellsten aufgezeichneten Runden wird zur Berechnung des Leistungsfaktors verwendet. Zur Bestimmung des Leistungsfaktors sind mindestens zwei Ablesungen auf dem Chronographen erforderlich. Wenn weniger als zwei Geschwindigkeiten aufgezeichnet werden, müssen neue Proben entnommen und die Munition erneut getestet werden. Der Leistungsfaktor wird berechnet, indem das Geschossgewicht in Grains mit der Durchschnittsgeschwindigkeit in Fuß pro Sekunde multipliziert und das Ergebnis durch 1000 dividiert wird.

Steigerung der Effizienz

Munition wird während der Schützenproben von den Schützen oder auf dem Weg dorthin abgeholt. Nicht jeder wird getestet, nur zufällig, etwa 4 oder 5 von jeder Posse.

SASS WILD BUNCH ACTION SHOOTING

CHRONOGRAPH RESULTS

Es werden 5 Schuss Pistole und 5 Schuss Gewehr verwendet. Wenn die Munition des Schützen versagt, kommt der Schütze mit seinen eigenen Waffen und wird erneut getestet.

Wenn die Munition gut ist, aber die Schütze nicht erlauben, er darf trotzdem schießen – nur ohne Punkte.

Wenn die Munition eines Schützen nicht ausgewählt wurde, er aber dennoch den Leistungsfaktor bestätigen möchte, kann er während des Tests anwesend sein und seine Munition kann getestet werden.

Wenn es FEHLGESCHLAGEN ist, ist das immer noch OK. Sie bekommen den DQ nicht, weil sie die Munition mitgebracht haben und wir nicht wissen, ob oder wann sie verwendet wurde. Natürlich können sie die Munition nicht für die Zukunft verwenden. Dies gibt auch neueren Schützen, die nicht testen können, die Möglichkeit, dies zu tun.

Wir empfehlen dringend, dass die Munition mindestens 160 Faktor beträgt, um etwas Spielraum für die Temperatur oder den Unterschied zwischen Chronographen bei verschiedenen Spielen zu haben. Den Matchdirektoren wird empfohlen, vor Beginn des Spiels so viele Tests wie möglich durchzuführen.

ANMERKUNG: Das Schießen ohne Wertung ist nur für bestimmte Veranstaltungen erlaubt, bei denen die Ausrüstung nicht den Regeln entspricht. Unter keinen Umständen darf ein Schütze ohne Wertung schießen, wenn er wegen eines Sicherheitsverstosses disqualifiziert wird.

POSSE #	POSSE	NAME	WEAPON	SCORE	TIME	REMARKS

POSSE # _____

POSSE MARSHAL X _____

CHRONOGRAPH OPERATOR: X _____

Cartridge Weight vs. Power Factor

Cal.	Bullet Weight	Cartridge Weight	Velocity
38-40	180gn.	285gn.	834fps.
44-40	180gn.	290gn.	834fps.
44-40	200gn.	310gn.	750fps.
44-40	225gn.	315gn.	667fps.
44Spec.	180gn.	294gn.	834fps.
44Spec.	185gn.	299gn.	811fps.
44Spec.	200gn.	314gn.	750fps.
44Spec.	230gn.	343gn.	653fps.
44Spec.	240gn.	353gn.	625fps.
44Mag.	180gn.	300gn.	834fps.
44Mag.	185gn.	305gn.	811fps.
44Mag.	200gn.	320gn.	750fps.
44Mag.	230gn.	350gn.	653fps.
44Mag.	240gn.	360gn.	625fps.
45 Colt	180gn.	300gn.	834fps.
45 Colt	185gn.	305gn.	811fps.
45 Colt	200gn.	320gn.	750fps.
45 Colt	230gn.	350gn.	653fps.
45 Colt	250gn.	370gn.	600fps.
45ACP	180gn.	275gn.	834fps.
45ACP	185gn.	280gn.	811fps.
45ACP	200gn.	294gn.	750fps.
45ACP	215gn.	309gn.	698fps.
45ACP	230gn.	324gn.	653fps.

Velocity listed is minimum required to make a 150 power factor.

ANHANG C – Prüfung der Legalität von Schusswaffen

Pistolen werden mit dem vom Schützen gestellten leeren Magazin gewogen.

Sie werden auf Kategoriekonformität und jeglichen nichtmilitärischen Stil untersucht.

Die Teile (Magazinauslöser, Griffsicherung, Verschlussauslöser, Führungsstange u.ä.) werden auf Einhaltung geprüft.

Der Lever des Gewehrs darf nicht weniger als 4 1/8" betragen und ist nach folgendem Verfahren zu prüfen: Bei geschlossener Maßnahme drei Zoll hinter der Hinterkante des Abzugs an der Stelle, an der der Rahmen eintritt.

Markieren Sie diesen Punkt sowohl auf der Unterseite des Gesäßes als auch auf dem Hebel gegenüber der Gesäßmarke. Öffnen Sie den Hebel bis zur maximalen Ausdehnung und messen Sie den Abstand zwischen den beiden Markierungen.

Wenn überhaupt praktikabel, sollte die Waffenlegalitätsprüfung, insbesondere mit der Pistole, vor Beginn des Mainmatches durchgeführt werden. Dies wird helfen, die Stages fließend und reibungsloser durchzuführen und verhindern die Ablenkung während des Matches.

Es wird auch Schützen, deren Schusswaffen die Inspektion nicht bestehen, Gelegenheit geben, diese zu bereinigen und konform zu werden, bevor das Match beginnt.

Wild Bunch Action Shooting Pistol Check Sheet

Maximum weight of empty magazine: 3.0 oz.

Maximum weight of Traditional pistol with empty magazine: 40.0 oz.

Maximum weight of Modern pistol with empty magazine: 42.0 oz.

Match Name:

Posse #

Date:

Weighing Officer(s)

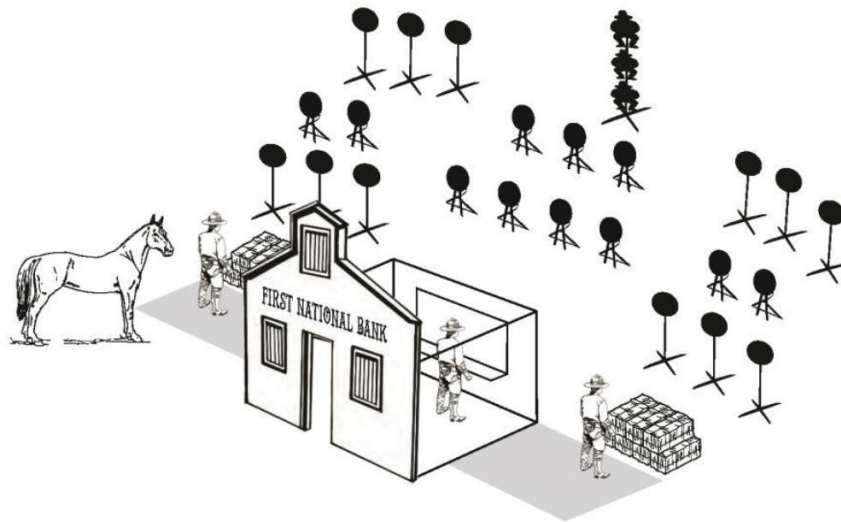
Shooter Alias/Shooter #	Category	Pistol Weight	Total Weight	Pistol Legal for Category & Safeties Work	Shooter Initials

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
Wild Bunch Range Operations / Match Directors Handbook

ANHANG D – Beispielstages

Es folgen die Wild Bunch-Stages der END of TRAIL Meisterschaften 2018
Sie sind typisch für hochwertige Stages, denen man begegnet.

WILD BUNCH
STAGE 1, BAY 1
28 PISTOL, 7 RIFLE, 6 SHOTGUN

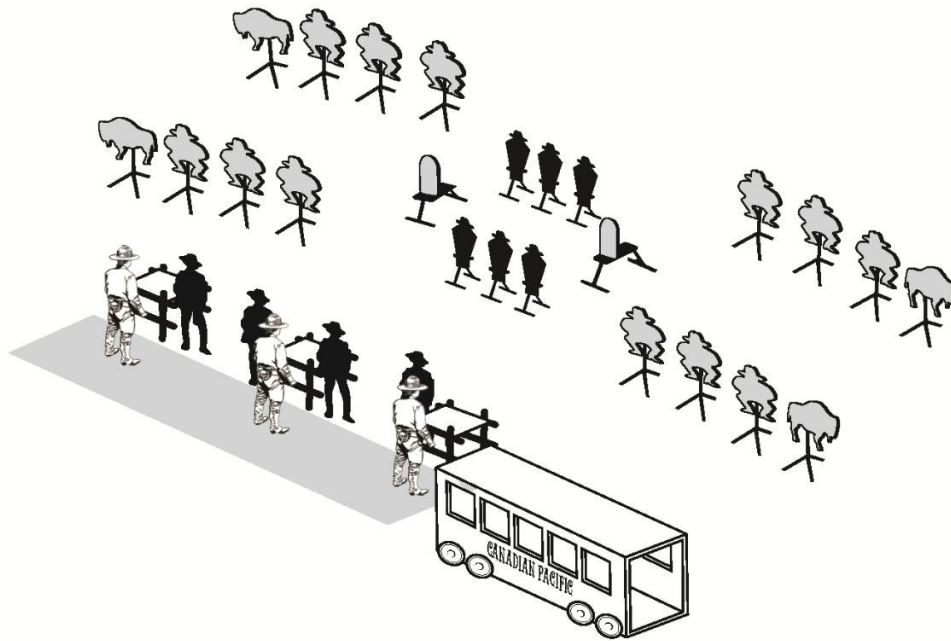


STAGING: Shotgun and rifle staged on shelf in building, pistol holstered.

STARTING POSITION: Standing at any position, when ready, say, *"I want GOLD ... not washers!!"*

PROCEDURE: In any order, with the rifle from the shelf, engage the far three cowboys twice each and one knockdown. With the shotgun from the shelf, engage six knockdowns. With the pistol, using both outside positions, engage any three stationary pistol targets twice each and a knockdown, then repeat the instructions on the other three stationary targets. Move to the other outside position and repeat the instructions.

WILD BUNCH
STAGE 2, BAY 2
28 PISTOL, 8 SHOTGUN

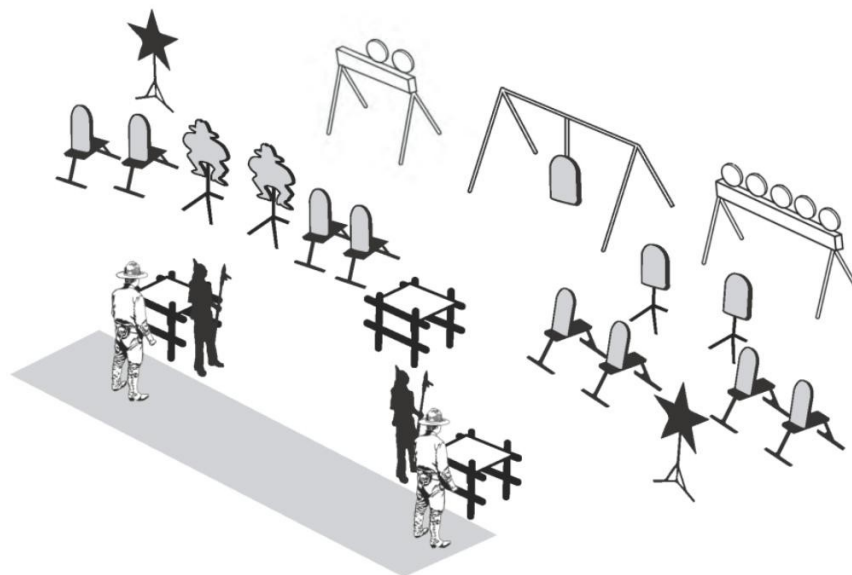


STAGING: Shotgun staged at the center position; pistol holstered.

STARTING POSITION: Shooter starts at any position, when ready, say, *"They're after the rifles!"*

PROCEDURE: At buzzer, from either outside position, with the pistol Nevada sweep the close pistol targets, then repeat on the far pistol targets. From the other outside position repeat the instructions. With the shotgun from the center position, engage the eight knockdowns. You may start and end at any position.

WILD BUNCH
STAGE 3, BAY 3
42 PISTOL

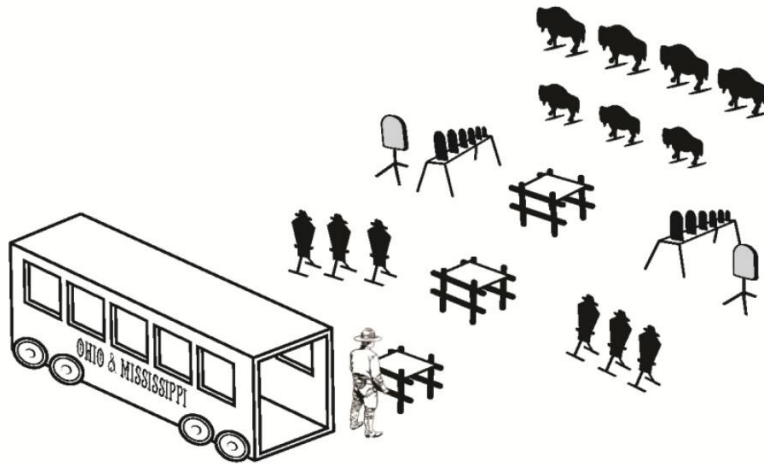


STAGING: Unloaded pistol staged on either outside position. Slide forward, hammer down.

STARTING POSITION: Standing at either outside position, hands in the surrender position with one magazine in hand. When ready, say, *“Here come the Cabernets!”*

PROCEDURE: At buzzer, engage the knockdowns once each, the stationary targets twice each and the star six times. The star can only be engaged three times with each magazine. Move to the other outside table and repeat. Move to the center position, release the lever and beginning on the swinger, alternate with the plate rack targets and swinging target for fourteen rounds.

WILD BUNCH
STAGE 4, BAY 4
28 PISTOL, 7 RIFLE, 6 SHOTGUN



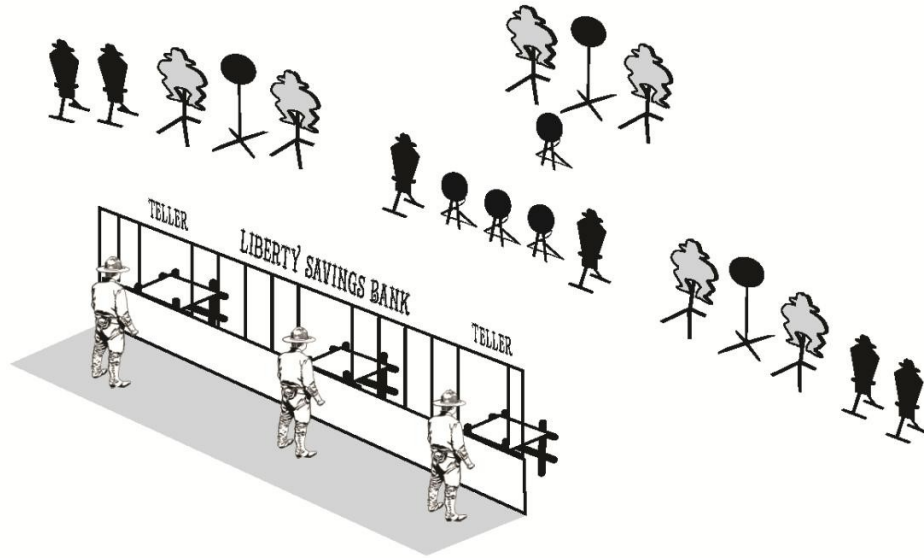
STAGING: Shotgun and rifle are staged on the first shelf, pistol holstered.

STARTING POSITION: Shooter starts behind the first shelf facing up range, hands on hat. When ready, say, "*Lookout! They blew the bridge!*"

PROCEDURE: At buzzer, with the rifle, engage the buffalo targets once each, Make the rifle safe **vertically**. With the shotgun, engage the six knockdowns. Make the shotgun safe **vertically**. Move to the second shelf and with the pistol, engage the five plate rack targets with seven rounds, and repeat on the other side. If the plates fall before seven rounds are expended, put the extra rounds on the dump target. Move to position three and sweep the buffalo targets from either end, then repeat the instructions.

Any plates left standing or misses on the dump target are counted as misses.

WILD BUNCH
STAGE 5, BAY 5
28 PISTOL, 7 RIFLE, 5 SHOTGUN



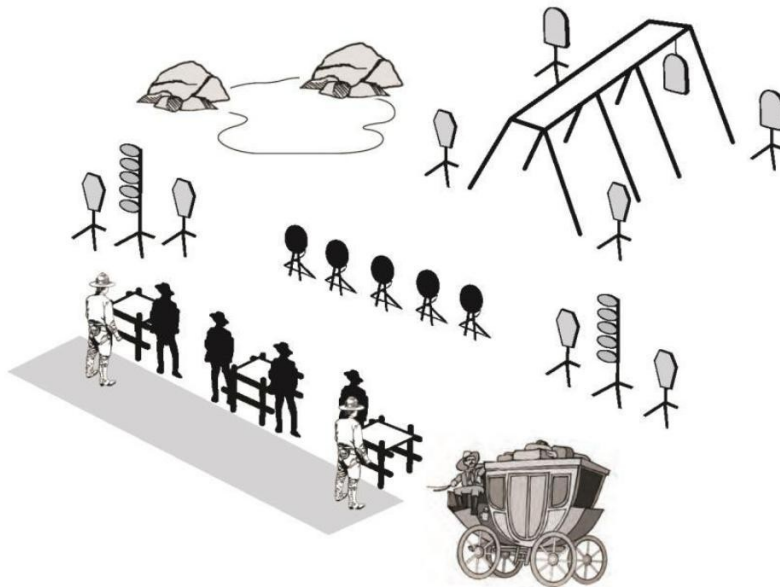
STAGING: Shotgun and rifle staged at the center position, pistol holstered.

STARTING POSITION: Standing at any position, hand(s) on firearm. When ready, say, *"We're here to make a withdrawal!"*

PROCEDURE: At buzzer, with the shotgun engage the five shotgun targets. With the rifle, engage the far stationary targets twice and a knockdown. From either end position with the pistol, use the same instructions as the rifle, twice. Move to the other end position and repeat.

All firearms may be shot in any order.

WILD BUNCH
STAGE 6, BAY 6
35 PISTOL, 5 SHOTGUN

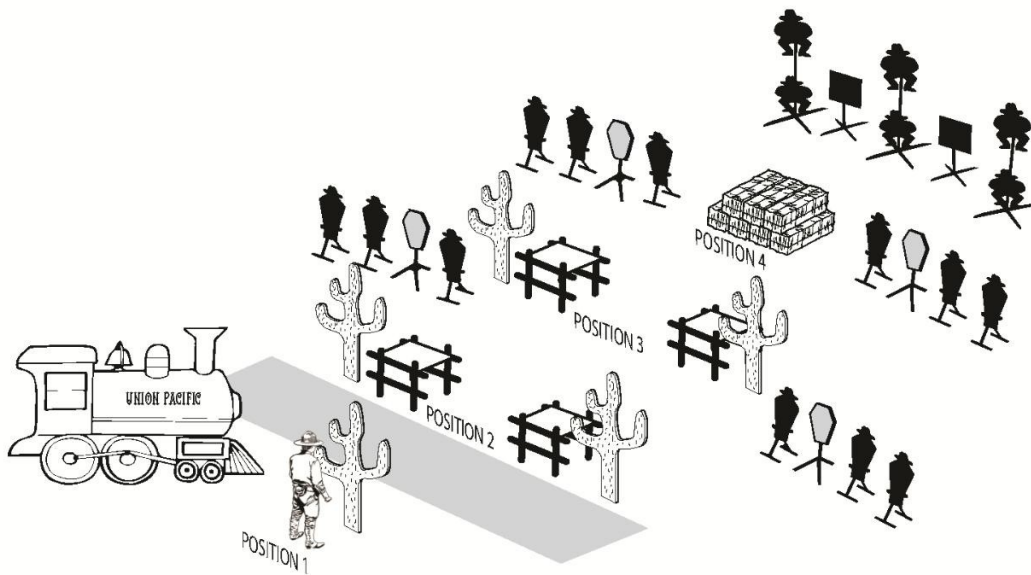


STAGING: Shotgun is staged at the center position, pistol holstered.

STARTING POSITION: Shooter starts at the left or right position, hands at sides. When ready say *"This part of Mexico sure looks a lot like Texas!"*

PROCEDURE: At the buzzer, engage the two stationary targets and the dueling tree targets, move to the other end and repeat. Move to the center position, release the lever, and engage any two stationary targets and the moving target in a continuous Nevada sweep starting on either end. Repeat using the other stationary targets. Then engage any seven stationary targets. Then, with the shotgun, engage five knockdown targets in any order.

WILD BUNCH
STAGE 7, BAY 7
42 PISTOL

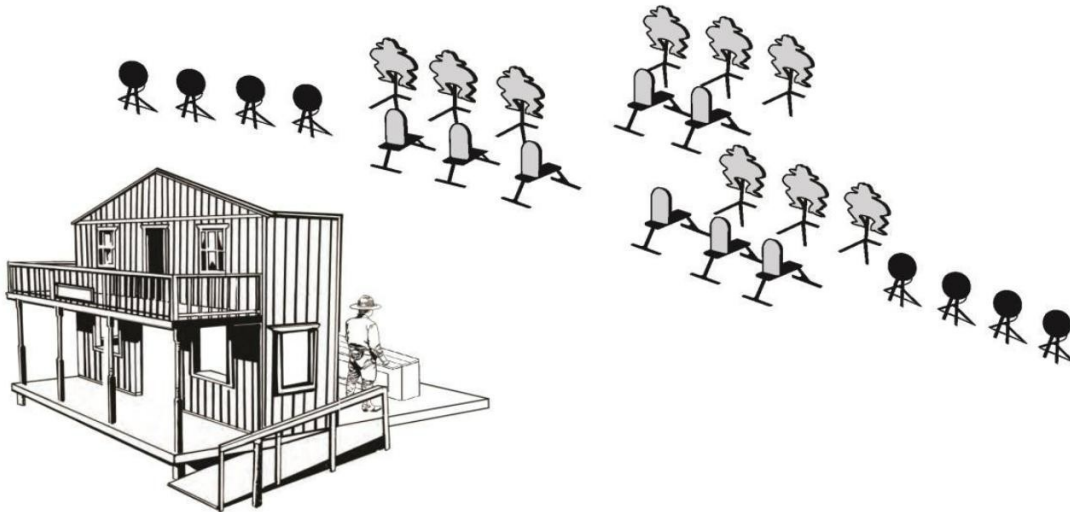


STAGING: Pistol holstered.

STARTING POSITION: Shooter is behind cactus with hands at high surrender. When ready, say, *"Federalizes!"*

PROCEDURE: At buzzer, move to position two. With the pistol, engage any two stationary targets twice each and three knockdowns once each. Repeat on the other side. Move to position three and repeat the instructions. Move to position four and engage all the cowboys twice each and the squares once each.

WILD BUNCH
STAGE 8, BAY 9
28 PISTOL, 7 RIFLE , 6 SHOTGUN



STAGING: Stage one long gun on either desk, the other long gun in hand(s), pistol holstered.

STARTING POSITION: Shooter starts at any position. When ready, say, *"Whisky for my men!"*

PROCEDURE: At buzzer:

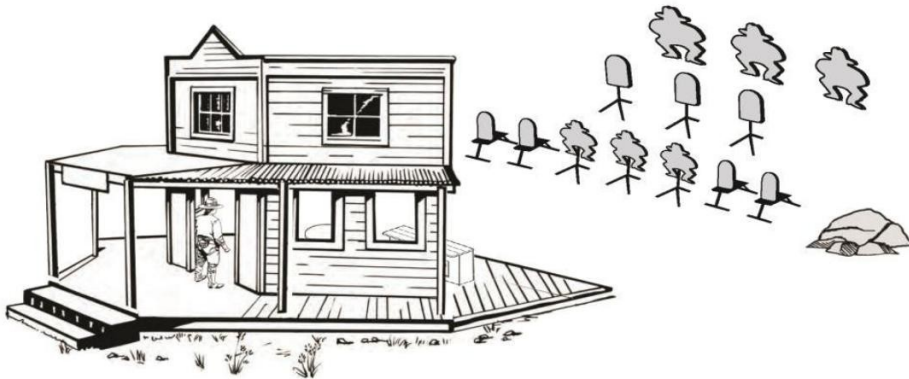
Rifle procedure: twice each on the far outside cowboys, once on the center cowboy and two knockdowns.

Shotgun procedure: Three knockdowns from each end.

Pistol procedure: Same as the rifle procedure, twice on the left targets and twice on the right set of targets.

All targets may be engaged in any order.

WILD BUNCH
STAGE 9, BAY 11
28 PISTOL, 9 RIFLE, 4 SHOTGUN



STAGING: Stage rifle and shotgun on either bar, pistol holstered.

STARTING POSITION: Shooter starts standing in the doorway with thumbs in belt. When ready, say *“This ain’t a friendly town!”*

PROCEDURE: At buzzer, move to the bar.

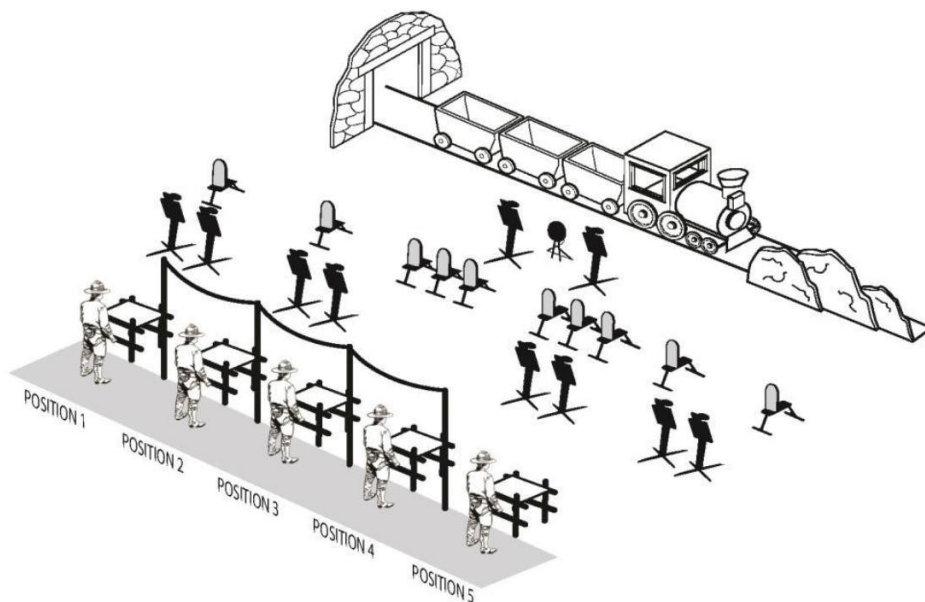
Rifle procedure: Engage all stationary targets.

Shotgun procedure: Engage four knockdowns.

Pistol procedure: Engage all stationary targets at least three times each.

Firearms may be shot in any order.

WILD BUNCH
STAGE 10, BAY 12
28 PISTOL, 7 RIFLE, 6 SHOTGUN



STAGING: Shotgun and rifle staged at any position, pistol holstered.

STARTING POSITION: Standing at any position, hands on hat. When ready, say, *"That's the Lordsburg Express!"*

PROCEDURE: At buzzer:

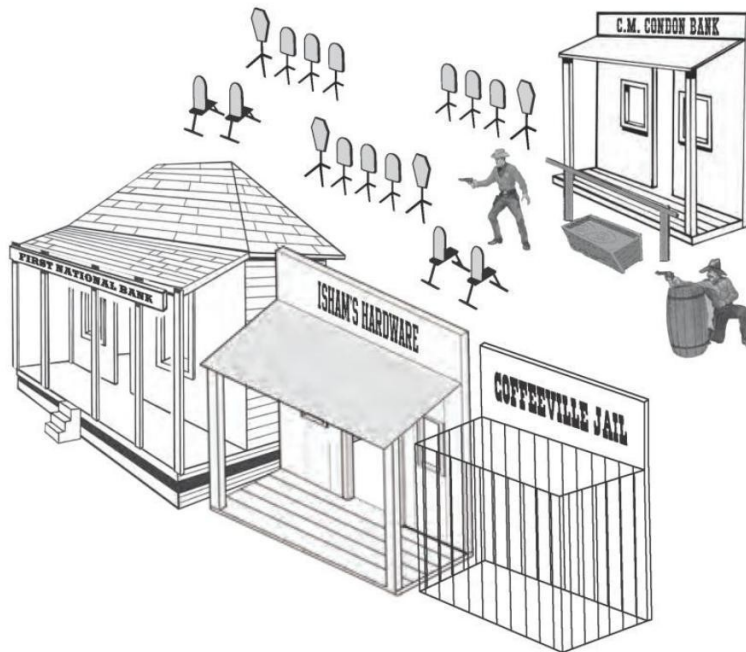
Shotgun procedure: engage six knockdowns.

Rifle procedure: Engage the far hostage targets twice each on the "body," once on the white "head," and a knockdown.

Pistol procedure: Repeat the rifle instructions on all four sets of pistol targets.

Targets may be engaged in any order. All five positions must be used.

WILD BUNCH
STAGE 11, BAY 13
35 PISTOL, 7 RIFLE



STAGING: Rifle is staged on the bar, pistol holstered.

STARTING POSITION: Shooter starts behind bar with thumbs in belt. When ready, say, *“Where’d all those guns come from?!”*

PROCEDURE: At the buzzer, with the pistol sweep the close targets starting with two knockdowns, then repeat using the other two knockdowns. Then engage either set of the far targets in a double tap Nevada sweep. Then repeat on the other set of targets using the rifle for the last seven rounds.

WILD BUNCH
STAGE 12, BAY 14
21 PISTOL, 7 RIFLE, 8 SHOTGUN



STAGING: Stage shotgun on either window, pistol holstered, rifle in hand(s).

STARTING POSITION: Shooter starts in the doorway with rifle in hand(s). When ready, say, ***"Gimme your best Tequila!"***

PROCEDURE: At buzzer, with the rifle engage all the stationary chilies once each, make the rifle safe in the corner. With the shotgun, engage six knockdowns and the launcher and the bird in any order. Anywhere between the doorway and the hay bale, engage the remaining knockdowns once each, then the large chili three times. Then sweep the chili targets starting on either end, then repeat starting on the other end.