

SASS® Wild Bunch Action Shooting™

Sportschützen-Handbuch



ACTION SHOOTING

Version 16.3

Jan. 2022

Copyright 2008-2022
Single Action Shooting Society, Inc.
All Rights Reserved

Übersetzung:

Thomas Propst a.k.a. Tom Wicked, SASS #109171

Inhaltsverzeichnis

Single Action Shooting Society (SASS)	4
Spirit Of The Game	5
Auswahl eines Alias	5
Kleidung und Ausrüstung	6
SASS Waffen-Konventionen	6
Alle Schusswaffen.....	7
Kosmetische Verschönerung.....	7
Anforderungen für 1911er-Pistolen	7
Modifikationen in der Kategorie „Traditional“	7
Modifikationen in der Kategorie „Modern“	9
Umgang mit der Pistole auf der Range	10
Vorgänge am Ladetisch	11
An der Feuerlinie	11
Vorgänge am Entladetisch.....	11
Anforderungen an Gewehre.....	12
Hämmer, Abzüge und Abzugsbügel	12
Läufe.....	12
Schäfte und Griffe	12
Visierungen.....	12
Hebel	13
Vorschub-/Lademechanismen	13
Schlagbolzen.....	13
Schießbetrieb	13
Anforderungen an Schrotflinten	14
Hämmer, Abzüge und Abzugsbügel	14
Läufe.....	14
Schäfte und Griffe	14
Visierungen.....	15
Rückstoßverminderer.....	15
Schießbetrieb	15
Holster, Patronengürtel und Patronenschultergurt.....	16
Munition.....	17
Ziel-Richtlinien.....	18
Kategorien	18

Modern.....	18
Traditional	18
Anerkannte und zusätzliche Kategorien.....	18
Wertung und Zeitmessung	18
Übersicht über die Strafen	20
Spirit of the Game / Failure to Engage	20
5-Sekunden-Strafen.....	20
10-Sekunden-Strafen.....	20
Ablauffehler.....	20
Geringfügige Sicherheitsstrafen (Minor Safety).....	21
30-Sekunden-Strafen.....	21
Stage-Disqualifikation (SDQ)	21
Match-Disqualifikation (MDQ)	22
Match-Disqualifikation nur für die Wertung.....	22
Schießstandbetrieb	22
Stage-Konventionen	23
Sicherheitspraktiken.....	24
Zuerst, zuletzt und immer	24
Illegale Artikel.....	26
Miss Ablaufdiagramm.....	28
Wild Bunch Pocket RO Card	29
Glossar der Begriffe	31

Single Action Shooting Society (SASS)

Die Single Action Shooting Society ist eine internationale Organisation, die gegründet wurde, um den schnell wachsenden Sport des Cowboy Action Shooting™ und des SASS Wild Bunch™ zu erhalten und zu fördern. SASS regelt und genehmigt staatliche, regionale und nationale Wettkämpfe, die von angeschlossenen Clubs weltweit durchgeführt werden.

SASS Wild Bunch™ Action Shooting ist ein vielseitiger Amateur-Schießsport, bei dem die Teilnehmer mit Schusswaffen antreten, die typisch für die Besiedlung des Wilden Westens kurz nach der Wende zum 20. Jahrhundert sind: 1911er Halbautomatikpistolen, Unterhebelgewehre und Winchester Model '93/'97/'12 Pumpguns. Der Schießwettbewerb wird in einem einzigartigen, charakteristischen Wild-West-Stil ausgetragen.

Die Teilnehmer schießen in mehreren Stages mit ein bis drei Waffen (Schießfolgen) auf Stahl- und/oder Pappscheiben. Die Wertung basiert auf Präzision und Geschwindigkeit.

Der wirklich einzigartige Aspekt des SASS Wild Bunch™ Action Shooting ist die Forderung nach authentischer Kleidung im Stil der Zeit oder des Westernfilms. Jeder Teilnehmer muss sich einen Schützennamen (Alias) zulegen, der zu einer Figur oder einem Beruf des späten 19. Jahrhunderts oder zu einem Hollywood-Westernstar passt, und sich ein entsprechendes Kostüm zulegen.

Der SASS-Alias gehört ausschließlich dir. In der Tradition der Rindermarkenregister des Alten Westens verbietet SASS, dass ein Schütze den Alias eines anderen kopiert. Es gibt nur einen Tex, einen Kid Curry und einen Loophole Pettifogger.

Die der SASS angeschlossenen Vereine sind verpflichtet, die Pseudonyme und Schützennummern der SASS-Mitglieder zu respektieren, sie in ihren Artikeln für die Veröffentlichung in der Cowboy Chronicle zu verwenden und ihnen den Vorzug vor örtlichen Vereinsmitgliedern zu geben, die keine SASS-Mitglieder sind und einen doppelten Alias verwenden.

Liebhaber der amerikanischen Geschichte und ernsthafte Schützen sind sich einig, dass die Verwendung alter Feuerwaffen, die authentische Kostümierung, die einzigartigen Ziele und die schnelle Action das Wild Bunch™ Action Shooting zu einem der interessantesten Schießsportarten für Zuschauer und Teilnehmer machen. Dieses Handbuch enthält die spezifischen Regeln, Vorschriften und allgemeinen Richtlinien, die von der Single Action Shooting Society festgelegt wurden. Die allerneueste Version des Wild Bunch™ Shooters Handbook ist immer auf der SASS-Website www.sassnet.com zu finden. Es ist die Absicht und Hoffnung der SASS, dass diese Anforderungen dazu dienen, das Wild Bunch™ Action Shooting vor Trickereien und technischen Spitzfindigkeiten zu schützen, die sich auf andere Schießdisziplinen so negativ ausgewirkt haben. Die Gründer von SASS sind der Meinung, dass „End Of Trail“, die jährlichen Veranstaltungen und Vereinswettkämpfe gleichermaßen Schießwettbewerbe wie auch eine Gelegenheit für Spaß und Kameradschaft sein sollen.

Spirit Of The Game

Da sich das SASS Wild Bunch™ Action Shooting aus dem Cowboy Action Shooting™ entwickelt hat, haben unsere Mitglieder eine besondere Einstellung untereinander entwickelt, die wir "The Spirit of the Game" nennen. Ein Wettkampf im Geiste des Sports bedeutet, dass man sich voll und ganz auf das einlässt, was der Wettkampf verlangt. Du suchst nicht nach Vorteilen durch Schlupflöcher in den Regeln oder im Schießablauf. Manche Leute würden den Geist des Spiels als nichts anderes als guten Sportsgeist bezeichnen. Wie auch immer du ihn nennest, wenn du ihn nicht hast, ist Wild Bunch™ Action Shooting nicht dein Sport.

Ein Verstoß gegen den "Spirit of the Game" liegt vor, wenn ein Teilnehmer nicht einfach "einen Fehler macht", sondern willentlich oder absichtlich die Stage-Instruktionen missachtet, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen (d.h. eine Strafe würde zu einer niedrigeren Punktzahl oder einer schnelleren Zeit führen als die Befolgung der Instruktionen). In einem solchen Fall wird zusätzlich zu den Strafen für Fehlschüsse eine 30-Sekunden-Strafe für „Failure to Engage“ bzw. "Spirit of the Game" verhängt. Zwei "Spirit of the Game"-Strafen innerhalb eines Matches führen zu einer Match-Disqualifikation.

Es wird erwartet, dass sowohl die Match-Direktoren als auch die Teilnehmer die Intention der Wild Bunch™-Regeln verstehen und sich an sie halten. Jegliche Änderungen an Schusswaffen oder Ausrüstung, die nicht ausdrücklich im Wild Bunch™-Handbuch aufgeführt sind oder auf die in diesem Handbuch verwiesen wird, sind illegal.

Auswahl eines Alias

Jedes SASS-Mitglied ist verpflichtet, einen Schützen-Alias zu wählen, der eine Figur oder einen Beruf aus dem Alten Westen oder dem Genre des Westernfilms repräsentiert. Dein Alias darf in keiner Weise mit dem Alias eines anderen Mitglieds übereinstimmen oder leicht verwechselt werden können. Die SASS-Zentrale entscheidet in letzter Instanz, ob ein Alias akzeptabel ist oder nicht.

Diese Regeln werden bei der Annahme eines neuen Alias für die SASS-Registrierung angewandt:

- Er muss für ein breites Publikum "lesbar" sein.
- Es sind keine Duplikate erlaubt.
- Was sich gleich anhört, ist das Gleiche.
- Das Hinzufügen von "too", "II" usw. ist nicht zulässig.
- Aus "Ranger" könnte "Texas Ranger" werden, aber nicht "The Ranger". "John Henry Chisum" kann zu "Jack Chisum" geändert werden, aber nicht zu "John H. Chisum" oder "Jon Henry Chisum".
- Historische Namen dürfen nicht angepasst werden, um sie unterschiedlich zu machen. "Wyatt Earp" und "Marshall Wyatt Earp" werden als dasselbe angesehen.

Das Alias-Register der SASS ändert sich täglich. Rufe das SASS-Büro an oder schicke eine E-Mail, um die Verfügbarkeit des von dir gewählten Alias zu bestätigen.

Wenn kein akzeptabler Aliasname ausgewählt wird, wird die SASS-Nummer des Mitglieds verwendet. Für alle späteren Namensänderungen wird eine "Namensänderungsgebühr" erhoben.

Kleidung und Ausrüstung

Das SASS Wild Bunch™ Action Shooting ist eine Kombination aus historischem Reenactment und Samstagmorgen-Matinee. Die Teilnehmer können den Stil ihrer Kostüme selbst wählen, aber alle Kleidungsstücke müssen typisch für das späte 19. und frühe 20. Jahrhundert sein. Der Schwerpunkt liegt auf dem US-Militär der Jahre 1900 bis 1916 und der Mode der Edwardianischen Zeit. Westernkleidung wie die von Pike, Dutch, Lyle oder Tector in der Schlusszene des Films „Wild Bunch“ (z.B. Hosen im Westernstil mit oder ohne Hosenträger und langärmeliges Westernhemd) ist angemessen. Westen sind optional. Die Stiefel müssen SASS-konform sein. Mexikanische Kleidung ist ebenfalls angemessen.

Die SASS legt großen Wert auf die Kostümierung, weil sie zur Einzigartigkeit unseres Sports beiträgt und eine festliche, informelle Atmosphäre schafft, die das freundliche, brüderliche Gefühl unterstützt, das wir bei unseren Teilnehmern fördern.

Alle Schützen müssen kostümiert sein, und wir ermutigen auch geladene Gäste und Familienangehörige, kostümiert zu erscheinen. Die Schützen müssen bei allen Wettkampfveranstaltungen, Abendessen, Preisverleihungen, Tanzveranstaltungen usw. in Kostümen erscheinen.

ALLE Kleidungsstücke und Ausrüstungsgegenstände MÜSSEN in der ursprünglich angedachten Weise getragen werden, also so wie sie im Wilden Westen oder in B-Western-Filmen und im Fernsehen getragen worden wären.

SASS Waffen-Konventionen

SASS Wild Bunch™ Action Shooting Wettbewerbe sind in zwei verschiedene Arten von Wettkämpfen unterteilt: Haupt- und Nebenwettkämpfe (-matches). Die Regeln für die von SASS zugelassenen Schusswaffen hängen von der Art des Wettbewerbs ab, an dem du teilnimmst.

Originalwaffen und Repliken dürfen im Wettbewerb verwendet werden, sofern sie in gutem, sicherem Zustand sind. In den jeweiligen Abschnitten sind die zulässigen Modifikationen aufgeführt. Nur weil ein Hersteller ein Teil oder eine Waffe für diesen Sport entwickelt hat oder nur weil eine Waffe verfügbar war, bedeutet das nicht unbedingt, dass sie für den Wettkampf zugelassen ist. Nur die hier als erlaubt bezeichneten Modifikationen sind zugelassen. Alle anderen sind illegal. Da jede Sportart mit Schusswaffen von Natur aus gefährlich sein kann, empfiehlt die SASS weder Modifikationen an Schusswaffen, noch das Entfernen von Sicherheitsvorrichtungen. Die Teilnehmer an diesem Sport übernehmen die Verantwortung für den Gebrauch und/oder die Modifikation ihrer Waffen und verlassen sich nicht darauf, dass die SASS oder einer ihrer angeschlossenen Clubs oder Mitglieder diese Entscheidung für sie trifft. Bitte konsultiere den Waffenhersteller, bevor du Änderungen an deiner Waffe vornimmst. Schusswaffen müssen so funktionieren, wie es die Originalentwürfe der Waffen vorsehen, die sie darstellen. Schusswaffen müssen auf sichere Weise funktionieren.

Die SASS erkennt den Wunsch an, die Leistung von Schusswaffen zu verbessern. Waffenhersteller, Importeure, Büchsenmacher und sämtliche Mitglieder müssen bei der Entwicklung von Mechanismen zur Verbesserung der Funktionsweise von Schusswaffen für das SASS Wild Bunch™ Action Shooting vorsichtig vorgehen. Jegliche Modifikation von Feuerwaffen, die nicht in diesem Handbuch aufgeführt ist, ist verboten. Personen, die daran interessiert sind, dass Modifikationen, Teile oder Schusswaffen für die Zulassung und Aufnahme in die Liste der SASS-zugelassenen Modifikationen aufgenommen werden, können bei der SASS-Zentrale einen „Firearms Modification Consideration Application“-Antrag stellen. Die schriftliche Annahme durch die SASS-Zentrale ist die einzige Möglichkeit einer

solchen Genehmigung. Sofern nicht in diesen Konventionen erwähnt, sind alle Modifikationen, Teile oder Schusswaffen, die ohne solche Genehmigung verwendet werden, illegal.

Alle Schusswaffen

- Alle Feuerwaffen müssen so konstruiert sein, dass sie durch einen Schlagmechanismus ausgelöst werden, wie er für Zentralfeuerzündler erforderlich ist. Alle anderen Abfeuerungsmechanismen sind verboten.
- Interne Modifikationen, die hier nicht aufgeführt sind und die nicht sichtbar sind, wenn die Waffe in Ruhestellung ist (Verschluss geschlossen), sind zulässig, sofern sie die äußere Funktion nicht beeinträchtigen oder direkt mit einer der hier aufgeführten Modifikationen in Konflikt stehen.
- Es ist ausdrücklich verboten, den Zünd-, Spann-, Kammer- oder Hebelmechanismus von Langwaffen in einer Weise zu verändern, die den Vorgang von einer rein manuellen Betätigung auf eine andere Art der Betätigung (z. B. Blowback-Betrieb, Gasbetrieb oder Rückstoßbetrieb) umstellt.
- Alle Feuerwaffen dürfen repariert und/oder in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden.
- Ersatzteile dürfen aus anderen Materialien als im Original hergestellt werden, es sei denn, ein solches Material ist ausdrücklich verboten.
- Alle Teile dürfen geglättet, neu profiliert, poliert, entgratet oder ersetzt werden, sofern sie nicht durch diese Vereinbarungen verboten sind.
- Werkseitige Schrauben dürfen durch Innensechskantschrauben oder andere Typen ersetzt werden.
- Rahmen und Gehäuse dürfen gebohrt und mit Gewinden versehen werden (z. B. zur Aufnahme zugelassener Visierungen).

Kosmetische Verschönerung

- Verzierungen im Stil der Zeit, Schnitzereien, Gravuren, Riffelungen, Einlagen und andere derartige Verzierungen sind zulässig, sofern sie keine drastische oder Scheibenwaffen-artige Griffverbesserung darstellen (siehe spezifische Anforderungen für Pistolen).
- Die Gravur des Gehäuses, des Rahmens, des Griffstücks oder des Laufs ist zulässig, sofern es sich nicht um eine Griffverbesserung handelt.
- Das Äußere einer Wild Bunch™ Action Shooting-Waffe darf leicht perlgestrahlt werden.

Anforderungen für 1911er-Pistolen

Erforderlich ist eine einläufige Stahlrahmen-Halbbautomatikpistole in voller Größe im Stil der 1911er im Kaliber .45 ACP. In diesem Dokument wird der Begriff "1911er-Pistole" verwendet, der jedoch auch das Modell 1911A1 sowie dessen Klone einschließt. Es darf nicht mehr als eine Haupt-Match-Pistole an der Feuerlinie mitgeführt werden.

Modifikationen in der Kategorie „Traditional“

Rahmen und Schlitten müssen der Konfiguration der 1911 oder 1911A1 im "militärischen Stil" entsprechen (z.B. keine Montageschienen, vergrößerte Dust Covers, usw.).

Das Finish traditioneller Pistolen variiert von polierter Brünierung bis hin zu stark mattierter Parkerisierung. Alle diese Finishes sind zulässig. Erlaubt sind auch alle matten Farben wie OD green, Flat Dark Earth, Desert Tan usw. Grelle Farben wie Rot, Gelb, Orange oder Weiß sind nicht erlaubt.

Pistolen dürfen auch plattiert, farbig beschichtet oder lackiert werden. Wenn von Checkering, Matting oder Stippling die Rede ist, ist damit das Einschneiden eines Musters in den Rahmen oder Schlitten gemeint.

- Die Länge des Laufs muss fünf Zoll betragen. Es sind keine Laufportierungen, Kompensatoren oder andere rückstoßmindernde Vorrichtungen erlaubt.
- Das Gewicht der ungeladenen Pistole darf bei eingelegtem Leermagazin 40 Unzen (1134 Gramm) nicht überschreiten.
- Lauf mit Standardlaufbuchse. Bull-Barrels sind nicht erlaubt.
- Magazinschächte können angeschrägt sein, dürfen aber nicht überdimensioniert, verlängert oder aufgeweitet sein.
- Nur nicht verstellbare, einfache Kimme und Korn im "Militärstil" sind erlaubt. Das 10-8 National Match und das Harrison Design 003 sind zugelassene Kimmen.
- Vordere Visierungen dürfen mit Schwalbenschwanz, Pin oder Zapfen befestigt sein.
- Die Visierung kann in der Farbe des Schlittens oder in einer beliebigen Kombination mit der Farbe des Schlittens ausgeführt werden, z. B. in brüniertem, geschwärztem oder rostfreiem (naturfarbenem) Stahl. Die Rückseite eines farbigen Kornes darf auf natürliche Stahlfarbe poliert werden.
- Pistolen aus rostfreiem Stahl sind erlaubt.
- Griffschalen, die einen Teil der vorderen Griffseite verdecken, sind verboten. Scheibenwaffen-Griffe oder Daumenauflagen sind nicht erlaubt. Eine Ausnehmung kann in den Griff geschnitten werden, um dem Schützen das Erreichen des Magazinauslösers zu erleichtern, aber kein Material darf über das ursprüngliche Profil des Griffs hinausgehen. Griffe, die an einem Ende dünner sind, aber eine gleichmäßige Verjüngung aufweisen, sind zulässig.
- Riffelung oder Rillen sind nur am hinteren Schlitten erlaubt, nicht am vorderen Schlitten.
- Magazine müssen Standardlänge haben und dürfen mit bis zu sieben Schuss geladen werden. Überladene Patronen, die abgefeuert werden, werden als "illegal erworbene" Munition gewertet.
- Das Magazin darf mit einer Bodenplatte versehen werden, wenn diese die folgenden Anforderungen erfüllt: Sie darf nur aus natürlichem Ledermaterial hergestellt sein. Sie darf nicht größer sein als die Kontur des Magazinbodens. Die Gesamtdicke des Bodens darf nicht mehr als 1/4" (0,64 mm) über die ursprüngliche Bodenplatte hinausgehen.
- Leere Magazine dürfen nicht mehr als 3 Unzen (85 Gramm) wiegen.
- Nur Standard-Griffsicherungen. Keine Griffsicherungen im Beavertail-Stil.
- Magazinauslöser in Standardlänge. Darf nicht verlängert oder überdimensioniert sein.
- Nur Standard-Daumensicherungen. Darf nicht verlängert werden.
- Standard-Verschlussfanghebel. Darf nicht verlängert werden.
- Standard-Rückholfederführung. Keine Führungsstangen in voller Länge erlaubt.
- Kurzer oder langer massiver Abzug erlaubt. Keine abgeflachten oder leichten Matchabzüge erlaubt.
- Flache, keilförmige oder gewölbte Hauptfedergehäuse sind erlaubt. Das Federgehäuse darf gerändelt oder geriffelt sein.
- Abgesenkte und aufgeweitete Auswurföffnung ist erlaubt.
- Geriffelte vordere Griffseite oder geriffelter Abzugsbügel sind nicht erlaubt.
- Nur Standard-Spornhammer.
- Fangriemenöse ist optional.
- Interne Präzisionsverbesserung und Tuning des Systems sind erlaubt.
- Daumen- und Griffsicherungen müssen korrekt funktionieren.
- Anmerkung: "Standard" bedeutet in allen Fällen "Standard Militärspezifikationen".

Modifikationen in der Kategorie „Modern“

Die Oberflächenbehandlung von Pistolen ist sehr unterschiedlich. Brünieren, Beschichten, Polieren, Lackieren etc. ist alles erlaubt.

- Die Lauflänge muss fünf Zoll betragen. Es sind keine Laufanpassungen, Kompensatoren oder andere rückstoßmindernde Vorrichtungen erlaubt. Es sind keine rückstoßmindernden Vorrichtungen erlaubt. Das bedeutet, dass keine Springcoil-, STI-, Fire Dragon-, Hartts-, Wolfram- oder ähnliche rückstoßreduzierende Führungsstangen, Dust Covers in voller Länge, Zusatzgewichte und dergleichen erlaubt sind. Montageschienen am Dust Cover sind erlaubt.
- Das Gewicht der ungeladenen Pistole darf mit eingeletem Leermagazin 42 Unzen (1191 Gramm) nicht überschreiten.
- Lauf mit Standardlaufbuchse. Bull-Barrels sind nicht erlaubt.
- Magazinschächte können abgeschrägt sein, dürfen aber nicht überdimensioniert, verlängert oder erweitert sein.
- Verstellbare oder nicht verstellbare Kimmen und blattförmige Korne sind erlaubt.
- Visierungen dürfen nicht optisch oder faseroptisch sein. Laservisiere sind nicht zulässig. Visierungen dürfen lackiert sein oder farbige Punkte oder Einsätze haben.
- Pistolen aus rostfreiem Stahl sind zulässig.
- Griffschalen, die einen Teil der vorderen Griffseite verdecken, sind verboten. Scheibenwaffen-Griffe oder Daumenauflagen sind nicht erlaubt. Eine Ausnehmung kann in den Griff geschnitten werden, um dem Schützen das Erreichen des Magazinauslösers zu erleichtern, aber kein Material darf über das ursprüngliche Profil des Griffs hinausgehen. Griffe, die an einem Ende dünner sind, aber eine gleichmäßige Verjüngung aufweisen, sind zulässig.
- Vordere und hintere Schlittenriffelungen oder -rillen sind erlaubt.
- Auf der Oberseite des Schlittens sind keine externen "Rippen" erlaubt. Das bedeutet, dass keine externen Monatgerippen, wie z. B. ein BoMar, an der Oberseite des Schlittens durch Schrauben, Schweißen oder auf andere Weise angebracht werden darf. Die Oberseite des Schlittens darf abgeflacht, geriffelt und/oder mattiert sein, um Blendeffekte zu reduzieren. Original Colt Gold Cup Rippen sind zulässig. Vom Hersteller als Teil des Schlittens gefertigte Rippen, wie die Colt Gold Cup Rippen, sind zulässig.
- Verlängerte Beavertail-Griffsicherungen sind zulässig.
- Magazine müssen Standardlänge haben und dürfen mit bis zu sieben Schuss geladen werden. Überladene Patronen, die abgefeuert werden, werden als "illegal erworbene" Munition gewertet.
- Das Magazin darf mit einer Bodenplatte versehen werden, wenn diese die folgenden Anforderungen erfüllt: Sie darf nur aus natürlichem Ledermaterial hergestellt sein. Sie darf nicht größer sein als die Kontur des Magazinbodens. Die Gesamtdicke des Bodens darf nicht mehr als 1/4" (0,64 mm) über die ursprüngliche Bodenplatte hinausgehen.
- Leere Magazine dürfen nicht mehr als 3 Unzen (85 Gramm) wiegen.
- Der Magazinauslöser darf verlängert, aber nicht überdimensioniert sein.
- Daumensicherungen dürfen verlängert werden und beidhändig sein.
- Der Verschlussfanghebel darf verlängert sein.
- Rückstoßfederführungsstange in voller Länge erlaubt.
- Abgesenkte und aufgeweitete Auswurföffnung erlaubt.
- Matchabzug erlaubt.
- Lanyard-Schleife ist optional.
- Leichter Wettkampfhammer erlaubt.

- Geriffelte Griffvorderseite und geriffelter Abzugsbügel erlaubt. Das bedeutet, dass jede Art von Fischhaut, Stippling und/oder Riffelung erlaubt sind.
- Fingerrillen auf der Griffvorderseite sind verboten.
- Flache, keilförmige oder gewölbte Hauptfedergehäuse sind erlaubt. Das Federgehäuse darf gerillt oder geriffelt sein.
- Interne Präzisionsverbesserung und Tuning des Systems sind erlaubt.
- Daumen- und Griffsicherungen müssen korrekt funktionieren.
- Externer Auszieher erlaubt.

Umgang mit der Pistole auf der Range

Beim Umgang mit der 1911 muss sich der Abzugsfinger des Schützen AUSSERHALB des Abzugsbügels befinden, wenn er sich bewegt, nachlädt oder eine Fehlfunktion nach dem ersten Laden der Pistole behebt. In der Regel wird der Schütze beim ersten Mal mündlich gewarnt: "FINGER!". Bei einem wiederholten Verstoß erhält der Schütze eine MSV- (Minor-Safety-Violation-) Strafe. Unter Laden versteht man das Platzieren einer scharfen Patrone in das Patronenlager der Pistole.

- Magazine dürfen jederzeit mit bis zu sieben Schuss geladen werden.
- Die Bewegung mit der 1911 in der Hand und geschlossenem Schlitten bei leerem Patronenlager ohne Magazin oder mit geladenem/leerem Magazin ist erlaubt, bis die Pistole zum ersten Mal während der Stage geladen wird.
- Nachdem die Pistole geladen wurde, muss sich bei Bewegung mit der 1911 in der Hand der Abzugsfinger außerhalb des Abzugsbügels befinden. (MSV)
- Nach dem ersten Laden darf sich der Schütze mit der 1911 bewegen, solange sich keine scharfe Patrone im Patronenlager befindet. Der Schlitten kann geschlossen oder hinten verriegelt sein. Die 1911 darf dabei sowohl ein leeres, ein geladenes oder kein Magazin angesteckt haben.
- Eine geladene Pistole darf die Hand des Schützen verlassen, nachdem eine Fehlfunktion deklariert wurde. Andernfalls darf sich beim Ablegen keine scharfe Patrone im Patronenlager befinden. Der Schlitten kann geschlossen oder hinten verriegelt sein. Es darf kein Magazin oder ein leeres Magazin angesteckt sein.
- Das Wechseln von Magazinen während der Bewegung ist erlaubt, solange der Abzugsfinger außerhalb des Abzugsbügels bleibt (Trigger-Finger, MSV). Sobald der Schlitten geschlossen wurde und sich eine scharfe Patrone im Patronenlager befindet, gilt die "Basketball-Regel" (Schlitten geschlossen bei scharfer Patrone: SDQ).
- Am Ende des Schießablaufs muss die 1911 auf der Feuerlinie leer gezeigt werden. Am Ende des Ablaufs und bevor die Pistole in den Holster gesteckt wird, müssen die folgenden RO-Befehle verwendet werden.

UNLOAD and SHOW CLEAR (Entladen und leer zeigen): Dies bedeutet, dass alle scharfen Patronen und das Magazin entfernt werden, falls eines angesteckt ist, und die Pistole bei geöffnetem Schlitten so gehalten wird, dass der RO sehen kann, dass kein Magazin angesteckt und das Patronenlager leer ist.

SLIDE FORWARD (Schlitten nach vorne): Das bedeutet, dass du den Schlitten nach vorne fahren lässt.

HAMMER DOWN (Abschlagen): Betätige den Abzug, während die Pistole in eine sichere Richtung gerichtet ist, und lasse den Hahn ungehindert fallen.

HOLSTER (Holstern): Stecke die freigegebene, sichere Pistole in das Holster. (Nichteinhaltung: SDQ)

Vorgänge am Ladetisch

- Ein Magazin wird in die 1911 eingesetzt. Die Pistole kann im Holster verbleiben oder wird wieder eingesteckt. (Magazin nicht eingesetzt: NO CALL; Schlitten nach dem Einlegen des Magazins betätigen: SDQ, es sei denn, dies wird korrigiert, bevor die 1911 die Hand des Schützen verlässt).

An der Feuerlinie

- Sofern nicht ausdrücklich anders angewiesen, wird, während der Timer läuft, eine scharfe Patrone in die Pistole geladen, wenn dies in der Schießsequenz erforderlich ist.
- Sichere Zustände der Pistole während einer Schießsequenz sind folgende:
 - o Sicher in der Hand (um sich zu bewegen) vor dem ersten Ladevorgang.
 - Geschlossener Schlitten bei leerem Patronenlager und ohne Magazin oder geladenem/leerem Magazin.
 - o Sicher in der Hand (um sich zu bewegen) nach dem ersten Ladevorgang.
 - Keine scharfe Patrone in der Kammer. Der Schlitten kann vorne oder hinten verriegelt sein. Die Pistole kann ein geladenes Magazin, ein leeres Magazin oder kein Magazin enthalten.
 - o Sicher um die Hand des Schützen zu verlassen.
 - Keine scharfe Patrone in der Kammer. Der Schlitten kann vorne oder hinten verriegelt sein. Die Pistole kann ein leeres Magazin oder kein Magazin enthalten.
 - o Sicher für das Holstern.
 - Bevor die 1911 geladen wird, nachdem sie zur falschen Zeit oder am falschen Ort gezogen wurde.
 - Schlitten geschlossen und Hahn abgeschlagen auf einem leeren Patronenlager und ohne Magazin. Nur nach Prüfung durch den RO an der Feuerlinie.

Vorgänge am Entladetisch

- Die bereits entladene Pistole muss im Holster bleiben.

Anforderungen an Gewehre

Gewehre oder Karabiner, die in den Haupt- und Team-Matches verwendet werden, müssen Originale oder Nachbauten von Unterhebel- oder Vorderschaftrepetiergewehren sein, die in der Zeit von ca. 1860 bis 1899 hergestellt wurden und über ein Röhrenmagazin und einen freiliegenden Hahn verfügen. Gewehre mit Kastenmagazinen dürfen nicht verwendet werden. Das Gewehr muss in einem Pistolenkaliber von .40" oder größer sein.

Hämmer, Abzüge und Abzugsbügel

- Hämmer dürfen durch Hämmer im originalen Design für dieselbe Waffe ersetzt oder ausgetauscht werden.
- Abzüge dürfen mit einem Profil versehen werden.
- Die Abzugsposition darf angepasst werden.
- Abzugsschuhe sind nicht erlaubt.

Läufe

- Originale Läufe dürfen durch neue Läufe in der für das jeweilige Waffenmodell korrekten Ausführung ersetzt werden.
- Die Läufe dürfen gekürzt und/oder die Laufmündung überarbeitet werden.
- Die Läufe müssen eine Länge von mindestens 16 Zoll (406 mm) haben.
- Die Läufe dürfen so verändert werden, dass sie mit Befestigungselementen für ein alternatives Röhrenmagazin ausgestattet werden können, dessen Konfiguration und Kapazität dem betreffenden Waffenmodell entspricht.
- Die Läufe dürfen so verändert werden, dass sie mit einer zeitgemäßen Visierung ausgestattet werden können, wie im Abschnitt "Visierung" beschrieben.
- Die Läufe dürfen nur aus Stahl oder Eisen gefertigt sein.
- Sichtbare Gegengewichtsvorrichtungen sind nicht zulässig.
- Kompensatoröffnungen sind nicht erlaubt.

Schäfte und Griffe

- Die Länge oder Art des Schaftes darf geändert oder der Schaft ersetzt werden (z. B. darf ein Karabinerschaft gegen einen Gewehrschaft ausgetauscht werden und umgekehrt).
- Fischhaut, Schnitzereien oder Lasergravuren sind auf Vorder- und Hinterschäften erlaubt.
- Ein fest montierter, nicht verstellbarer, aufgeschnürter oder aufsteckbarer Rückstoßdämpfer ist auf dem Gewehrkolben erlaubt.
- Schaftkappen dürfen gegen eine Schaftkappe ausgetauscht werden, die vom ursprünglichen Hersteller allgemein erhältlich war.
- Ein Stück Leder oder ein ähnliches natürliches Material darf an der Schaftkappe oder dem Schaft angebracht werden. Dies gilt auch für den Griffteil des Hinterschaftes.
- Griffe oder Schäfte aus nachempfundenem oder natürlichem Material sind zulässig, sofern sie nicht so angepasst sind, dass sie einen Scheibenwaffen-Griff oder -Schaft darstellen. Das heißt, sie müssen dieselbe Grundform haben wie Griffe oder Schäfte von Originalwaffen.

Visierungen

- Am Hinterschaft montierte Kimmen (Tang Sights) dürfen auswechselbare Diopter-Öffnungen und Augenmuscheln verwenden.
- Ein auf dem Bolzen oder dem Gehäuse montiertes Visier ist nicht zulässig.
- Schwalbenschwänze dürfen in den Lauf gefräst werden, um die Visierung zu ersetzen.
- Korne und Visierhauben im „Beach“-Style sind erlaubt.

- Die Kimme kann brüniert, schwarz oder in rostfreiem Stahl sein oder eine Perle oder einen Einsatz aus Stahl, Elfenbein, Elfenbeinimitat, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber enthalten. Die Perle oder der Einsatz muss die Farbe der vorgenannten Materialien haben.
- Die Kimme kann brüniert, schwarz oder in rostfreiem Stahl sein oder jede für das Korn zulässige Farbe haben. Kimmen können mit einem Einsatz in jeder für das Korn zulässigen Farbe versehen werden.
- Rampenvisiere sind erlaubt, wenn sie ursprünglich für die Waffe vorgesehen waren.
- Moderne Klick-verstellbare Lauf- oder Gehäusevisiere sind nicht erlaubt.

Hebel

- Hebel im "John Wayne"-Stil dürfen an Gewehre anstelle des standardmäßigen Werkshebels angebracht werden.
- Die Hebel dürfen mit Leder oder einem anderen natürlichen Material umwickelt oder gepolstert sein.
- Füllblöcke oder andere Mechanismen, die die Bewegung der Finger in der Hebelschlaufe verhindern oder stark einschränken, sind nicht zulässig.
- Mit Ausnahme der "John Wayne"-Hebel muss jeder Ersatzhebel die gleiche Grundkontur und Größe wie der Originalhebel aufweisen.
- Der Hebel darf geschnitten und geschweißt werden, sofern die grundlegende äußere Kontur und Größe nicht verändert wird.
- Der Austausch eines 1873er Hebels gegen einen 1866er Hebel ist erlaubt.
- Alle Unterhebelrepetierer müssen einen Hebelweg von mindestens 4-1/8 Zoll (104,8 mm) haben, gemessen wie folgt:
 - Miss bei geschlossenem Verschluss von der Hinterkante des Abzugs an der Stelle, an der er in den Rahmen eintritt, drei Zoll (76,2 mm) nach hinten. Markiere diesen Punkt sowohl auf der Unterseite des Hinterschaftes als auch auf dem Hebel gegenüber der Hinterschaftmarkierung. Öffne den Hebel bis zum maximalen Öffnungswinkel und miss den Abstand zwischen den beiden Markierungen.

Vorschub-/Lademechanismen

- Die Träger- und/oder Hebemechanismen der Gewehre können leichter gemacht, geschweißt, modifiziert oder ersetzt werden.

Schlagbolzen

- Der Schlagbolzen darf verlängert werden.
- Die sichtbare Kontur des hinteren Teils von Schlagbolzen oder Schlagbolzenverlängerungen darf nicht verändert werden.
- Reibungsreduzierende Vorrichtungen, wie z. B. Rollenlager, sind am hinteren Teil von Schlagbolzen oder Schlagbolzenverlängerungen nicht zulässig.

Schießbetrieb

- Die Gewehre dürfen mit der für die erste Schießsequenz erforderlichen Anzahl von Patronen geladen werden, jedoch NICHT mit mehr als 10 Patronen. Jede zusätzlich benötigte Patrone muss vom Körper oder einer anderen vorgeschriebenen Bereitstellungsposition aus geladen werden. Alle über die erforderliche Anzahl hinaus geladenen Patronen, die verschossen werden, werden als "illegal erworbene Munition" behandelt.
- Die Gewehre werden immer mit geschlossenem Verschluss, leerem Patronenlager und dem Hahn vollständig gesenkt oder in der Sicherungsrast mit der Mündung Richtung Kugelfang an der Stage bereitgelegt. Bei vertikaler Aufstellung muss die Mündung nach vorne geneigt sein.
- Sichere Zustände des Gewehrs während eines Schießablaufs sind folgende:

- Sicher um die Hand des Schützen zu verlassen.
 - KEINE SCHARFE Patrone im Patronenlager, der Verschluss wurde durchrepetiert und die Mündung zeigt sicher in Richtung Kugelfang.
 - Der Hahn liegt vollständig auf einem leerem Patronenlager oder einer abgeschossenen Patrone, der Verschluss ist geschlossen (ablegen für die weitere Verwendung).
- Sicher für die Bewegung, nur Gewehr in der Hand
 - Hammer liegt auf einem leerem Patronenlager oder einer abgeschossenen Patrone, Verschluss geschlossen.
 - Verschluss offen, Patrone auf dem Ladungsträger.

Gewehre müssen am Entladetisch leer-geprüft werden (Nicht den Lade- und Entladeanweisungen folgen: SDQ).

Anforderungen an Schrotflinten

Die Winchester Modell 1897 und Modell 12 Vorderschaftrepetierflinten im Kaliber 12, zivil oder militärisch, sind zugelassen. Der IAC '93/'97 Nachbau der Winchester ist ebenfalls zugelassen. Diese Flinte ist an den Nummern '93/'97 auf der linken Seite des Laufs und den Worten IAC Billerica, MA auf der rechten Seite des Laufs zu erkennen. Original Winchester 1893 Flinten wurden vom Hersteller für unsicher erklärt und sind NICHT für die Verwendung in Wild Bunch Action Shooting™ Matches zugelassen. Vollständig akkurate Reproduktionen sind erlaubt.

Hämmer, Abzüge und Abzugsbügel

- Hämmer dürfen durch Hämmer im Originaldesign für dieselbe Waffe ersetzt oder ausgetauscht werden.
- Abzüge für Schrotflinten dürfen mit einem Profil versehen werden, um ihre Breite zu verringern.
- Die Position des Abzugs der Flinte darf angepasst werden.
- Abzugsbügel für Schrotflinten dürfen mit Leder oder einem anderen natürlichen Material umwickelt sein.
- Abzugsschuhe sind nicht erlaubt.

Läufe

- Originale Läufe dürfen durch neue Läufe ersetzt werden, die dem Stil des jeweiligen Waffenmodells entsprechen.
- Flintenläufe dürfen gekürzt und/oder die Mündung überarbeitet werden.
- Flintenläufe dürfen so verändert werden, dass sie mit Befestigungselementen für ein alternatives Röhrenmagazin ausgestattet werden können, dessen Konfiguration und Kapazität dem betreffenden Waffenmodell entspricht.
- Schrotflintenläufe müssen eine Länge von mindestens 18 Zoll (457 mm) aufweisen.
- Schrotflintenläufe dürfen mit internen Chokes ausgestattet sein, sofern diese nicht über die Mündung hinausragen.
- Flintenläufe dürfen nur aus Stahl oder Eisen gefertigt sein.
- Sichtbare Gegengewichtsvorrichtungen sind nicht erlaubt.
- Kompensatoröffnungen sind nicht erlaubt.

Schäfte und Griffe

- Die Länge oder der Stil des Schaftes einer Flinte darf geändert oder ersetzt werden.

- Fischhaut, Schnitzereien oder Lasergravuren sind auf Vorderschäften, Hinterschäften und Griffen erlaubt.
- Auf dem Hinterschaft von Gewehren und Flinten ist ein fest montierter, nicht verstellbarer, aufgeschnürter oder aufsteckbarer Rückstoßdämpfer erlaubt.
- Schaftkappen dürfen durch eine Schaftkappe ersetzt werden, die vom ursprünglichen Hersteller allgemein erhältlich war.
- Ein Stück Leder oder ein ähnliches natürliches Material darf an der Schaftkappe oder dem Schaft angebracht werden.
- Griffe oder Schäfte aus nachempfundenem oder natürlichem Material sind zulässig, sofern sie nicht so angepasst sind, dass sie einen Scheibenwaffen-Griff oder -Schaft darstellen. Das heißt, sie müssen dieselbe Grundform haben wie Griffe oder Schäfte von Originalwaffen.
- Leder am Vorderschaft oder an der Grifffläche einer Pumpgun ist nicht zulässig.

Visierungen

- Vordere Visierungen können perlenförmig oder als einfache Pfohstvisiere ausgeführt sein.
- Visierungen in der Laufmitte sind erlaubt und müssen die gleiche Farbe wie das Korn haben.
- Das Korn darf brüniert, schwarz, aus Stahl, Elfenbein, Elfenbeinimitat, Messing, Gold, Zinn, Kupfer oder Silber sein.

Rückstoßverminderer

- Interne Rückstoßreduziervorrichtungen dürfen eingebaut werden.

Schießbetrieb

- Schrotflinten dürfen mit der für den ersten Schießablauf erforderlichen Anzahl von Schüssen geladen werden, jedoch NICHT mit mehr als sechs Schüssen. Jede zusätzlich benötigte Patrone muss vom Körper oder einer anderen festgelegten Bereitstellungsposition aus geladen werden. Alle über die erforderliche Anzahl hinaus geladenen Patronen, die verschossen werden, werden als "illegal erworbene Munition" behandelt.
- Geladene Flinten werden mit geschlossenem Verschluss, leerem Patronenlager und dem Hahn vollständig gesenkt oder in der Sicherungsrast mit der Mündung Richtung Kugelfang an der Stage bereitgelegt.
- Ungeladene Flinten sind mit offenem Verschluss bereitzulegen.
- Das Magazin wird geladen, nachdem der Verschluss geschlossen und der Hahn auf ein leeres Patronenlager abgesenkt wurde. (Fehler beim Laden: NO CALL; Schließen des Verschlusses nach dem Laden: SDQ, es sei denn, dies wird korrigiert, bevor die Waffe die Hand des Schützen verlässt).
- Sichere Bedingungen für die Flinte während einer Schießsequenz sind folgende:
 - Sicher um die Hand des Schützen zu verlassen.
 - KEINE SCHARFE Patrone im Patronenlager, der Verschluss wurde durchrepetiert und die Mündung zeigt sicher in Richtung Kugelfang.
 - Der Hahn ist vollständig auf ein leeres Patronenlager oder eine abgeschossene Patrone abgesenkt, der Verschluss ist geschlossen (ablegen für die weitere Verwendung).
 - Sicher für die Bewegung, nur Schrotflinte in der Hand
 - Verschluss offen, Patrone auf dem Ladeträger.
 - Hammer vollständig auf ein leeres Patronenlager oder eine abgeschossene Patrone abgesenkt.
 - Die Flinte muss am Entladetisch leer-geprüft werden. (Nicht den Lade- und Entladeanweisungen folgen: SDQ).

JEGLICHE ÄUSSERE VERÄNDERUNG AN EINER SCHUSSWAFFE, DIE NICHT AUSDRÜCKLICH IN DIESEM HANDBUCH ERWÄHNT WIRD, IST AUSDRÜCKLICH VERBOTEN!

Holster, Patronengürtel und Patronenschultergurt

- Alle Pistolen müssen in einem sicheren Holster getragen werden, das in der Lage ist, die Waffe bei normaler Bewegung sicher zu halten.
- Lose Munition (d. h. Munition, die sich nicht in Magazinen befindet), die für das Nachladen während einer Stage benötigt wird, muss der Schütze in einem Patronenschultergurt (Bandoleer), einer Patronen-/Schrotpatronen-Gürtelschlaufe, einem Beutel, einem Holster oder einer Tasche bei sich tragen oder sicher verstauen. Gewehr- und Pistolenmunition darf nicht in einer Schrotschlaufe mitgeführt werden. Munition darf nicht in Mund, Ohren, Nase, Dekolleté oder in anderen Körperöffnungen mitgeführt werden.
- Bandoleers, Patronengürtel und Taschen für lose Munition (d. h. Munition, die sich nicht in Magazinen befindet) müssen traditionell gestaltet sein (z. B. müssen Bandoleers lose sein und dürfen nicht in irgendeiner Weise gesichert sein um ihr Verrutschen zu verhindern). Moderne Patronentaschen, Schrotflintenschlaufen in taktischem Stil, Patronenschlaufen am Arm oder Handgelenk des Schützen oder am Schaft oder Vorderschaft der Waffe usw. sind nicht zulässig. Die Taschen müssen eine Klappe haben und ihren Inhalt lose tragen, ohne besondere Vorkehrungen, um den Inhalt für ein schnelles Wiederauffinden zu organisieren. Munitionsschlaufen aus Leder zum Aufschieben am Gürtel sind zulässig; Schrotpatronenschlaufen zum Aufschieben dürfen jedoch nicht über Schrotschlaufen getragen werden. Schrotschlaufen müssen in einer einzigen Reihe angeordnet sein.
- Patronenschlaufen dürfen keine Metall- oder Kunststoffeinlage haben. Die gesamte Schlaufe darf jedoch aus Metall sein.
- Schrotschlaufen dürfen nicht mehr als zwei Patronen pro Schlaufe aufnehmen, und Gewehr-/Pistolen-Munitionsschlaufen dürfen nur eine Patrone pro Schlaufe aufnehmen.
- Munitionsgürtel müssen so getragen werden, dass sich die gesamte Munition auf Höhe des Bauchnabels oder darunter befindet.
- Munitionsschlaufen für Schrotflinten müssen am Körper des Schützen anliegen (d. h. sie dürfen nicht über den Gürtel hinausstehen).
- Holster und Magazintaschen müssen ein traditionelles oder militärisches Design haben und aus Leinen oder Leder bestehen. Holster dürfen beim Tragen nicht um mehr als 30° von der Senkrechten abweichen.
- Das Holster muss die gesamte Länge des Laufs und des Schlittens von der Mündung bis zur Auswurföffnung abdecken. Es sind keine vorne offenen Speedholster erlaubt.
- Wenn ein Holster eine Klappe oder einen Riemen hat, muss es während des Wettkampfs nicht geschlossen sein.
- Es ist keine "Wettkampf"-Ausrüstung aus Metall oder Kunststoff erlaubt.
- Während des Wettkampfs dürfen keine Schulterholster oder Cross-Draw-Holster verwendet werden.
- Magazintaschen müssen senkrecht getragen werden und am Körper des Schützen anliegen (d.h. sie dürfen nicht vom Körper des Schützen abstehen).
- Magazintaschen dürfen mehrere Magazine aufnehmen, ein Magazin pro Schlaufe. Magazine dürfen nicht über anderen Magazinhaltern oder über Schrot- oder Patronenschlaufen getragen werden.

- Mindestens zwei Zoll (51 mm) des Magazins müssen vom Magazinhalter bedeckt sein.
- Die flache Seite der Magazine muss parallel zum Körper liegen. Magazintaschen dürfen keine Magazine halten, die mit der dünnen Kante am Gürtel anliegen. Die flache Seite des Magazins muss parallel zum Gürtel liegen.
- Taschen, die ein Magazin halten, können direkt am Gürtel angenäht werden, müssen aber die Magazine auf die gleiche Weise halten wie andere Magazintaschen.
- Zusätzliche Magazine oder lose Munition, die der Schütze nicht in Magazintaschen oder Munitionsschlaufen mit sich führen kann, dürfen an Orten und auf eine Weise seiner Wahl bereitgelegt werden. Zusätzliche Magazine und lose Munition, die bereitgelegt werden sollen, dürfen auf jede sichere Art und Weise an die Feuerlinie gebracht werden.

Munition

Der Mindeststandard für rauchfreie Zentralfeuer-Munition, die in allen SASS Wild Bunch™ Action Shooting-Wettbewerben verwendet wird, ist ein Power-Faktor von 150. Die maximale Geschwindigkeit für Pistolen beträgt 1000 fps (305 m/s). Der maximale Geschwindigkeitsstandard für Gewehre beträgt 1400 fps (427 m/s). Das Schießen mit Munition, die den Leistungsfaktor nicht erfüllt, ist ein MDQ, der NUR für die Wertung gilt. Der Schütze darf das Match fortsetzen, aber alle Zeiten aus früheren Stages werden gelöscht, und es werden keine Zeiten für zukünftige Stages aufgezeichnet. Munition, die die maximale Geschwindigkeit überschreitet, ist ein MDQ. Alle schwerwiegenden Sicherheitsverstöße während des Wettkampfs werden festgehalten und können zur Disqualifikation des Schützen vom gesamten Wettkampf führen.

Die Leistungsfaktoren werden berechnet, indem das Geschossgewicht (in grain) mit der Geschwindigkeit (in fps) multipliziert und die resultierende Zahl durch 1000 geteilt wird.

Einige Beispiele:

- *Ein 200-Grain-Geschoss mit einer Geschwindigkeit von 750 fps hat einen Leistungsfaktor von 150:
(200 x 750) / 1000 = 150,00*
- *Ein 250-Grain-Geschoss mit einer Geschwindigkeit von 800 fps hat einen Leistungsfaktor von 200:
(250 x 800) / 1000 = 200,00*
- *Die Munition wird mit dem Chronographen überprüft, der beim Wettkampf zur Verfügung steht. Die Entfernung von der Mündung bis zum Startschirm des Chronographen muss 10 Fuß (3 m) betragen.*
- Der Schütze wird für Schäden an den Zielen oder Verletzungen von Personen verantwortlich gemacht, die durch Rückpraller aufgrund ungeeigneter Munition entstehen. Dieser schwere Sicherheitsverstoß führt zur sofortigen Disqualifikation und zum Ausschluss vom Wettkampf.
- Pistolen- und Gewehrmunition darf nicht ummantelt, teilummantelt, beschichtet, mit Gas-Check oder kupferbeschichtet sein. Sie muss vollständig aus Blei bestehen. Molydisulfidbeschichtete Geschosse, polymerbeschichtete Geschosse oder gleichwertige Geschosse sind zulässig.
- Pistolen- und Gewehrmunition muss als "Einzelgeschoss" ausgeführt sein. Patronen mit mehreren Projektilen sind verboten.
- Pistolen- und Gewehrmunition müssen ein Geschossgewicht von mindestens 180 gr (11,66 g) haben.
- Flintenschrot muss bei allen Wettbewerben aus Nr. 6 Birdshot oder kleineren Schrotkugeln bestehen (kein Stahl oder beschichteter Schrot).
- Magnum- und Hochgeschwindigkeitsschrotladungen sind nicht erlaubt.
- Schrotpatronen dürfen nicht durch Verwendung von Matrizen verkleinert werden, die nicht für das jeweilige Kaliber hergestellt wurden. (MDQ)

- Schrotpatronen dürfen nicht so eingekerbt (ringförmig eingeschnitten) sein, dass die Schrotpatronenhülse, der Pfropfen und die Schrotsäule als ein Geschoss aus der Waffe geschossen werden. (MDQ)

Ziel-Richtlinien

Die Verwendung von schwierigeren Zielen wie Plattenständern, Duellbäumen, Geiselzielen usw. ist üblich und erwünscht. Munition mit höherem Energiefaktor lässt diese Ziele leicht reagieren, und viele Wild Bunch™ Action Shooters schätzen ein anspruchsvolleres Fähigkeitsniveau. Es ist jedoch wichtig, sich daran zu erinnern, dass Wild Bunch™ Action Shooting ein Action-Schießsport ist, der Geschwindigkeit, Bewegung und Genauigkeit fördert. Es ist kein Präzisionsschieß-Bewerb. Wild Bunch™-Wettkampfleiter sollten Ziele und Abläufe so wählen, dass sie für alle Könnensstufen geeignet sind. Kleinere oder weiter entfernte schwierige Ziele, die strategisch im Match platziert werden, sind in Ordnung, aber dieses Konzept sollte nicht die Gestaltung dominieren.

Kategorien

Die SASS Wild Bunch™ Matches kennen zwei grundlegende Schießkategorien, die auf der 1911er Pistole basieren. Die beiden Kategorien sind „Modern“ und „Traditional“. Die Anforderungen sind wie folgt:

Modern

- Pistolen im modernen und traditionellen Stil sind erlaubt.
- Es darf in jedem Schießstil geschossen werden.
- Jedes zugelassene Gewehr oder jede zugelassene Flinte darf verwendet werden.

Traditional

- Nur Pistolen im traditionellen Stil sind erlaubt.
- Sie müssen einhändig und ohne Unterstützung geschossen werden (Duelist-Stil). Die schwache Hand darf zum Laden, zum Laden des Schlittens und im Falle einer Fehlfunktion verwendet werden.
- Jedes zugelassene Gewehr oder jede zugelassene Flinte darf verwendet werden.

Anerkannte und zusätzliche Kategorien

Zwei Kategorien werden immer 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 die geschützten Junior-Kategorien entscheiden: Junior Boy und Junior Girl. Senioren (65 Jahre und älter) können sich für geschützte Seniorenkategorien entscheiden: Senior Modern und Senior Traditional (auch "offene" Kategorien) sowie Senior Lady Modern und Senior Lady Traditional. Alter, Geschlecht und Wohnsitz müssen durch die Angaben im Führerschein oder Personalausweis bestätigt/bestimmt werden. Es liegt im Ermessen des Wettkampfleiters, welche geschützten Kategorien (wenn überhaupt) angeboten werden ... und je nach Anzahl der Anmeldungen, welche geschützten Kategorien berücksichtigt werden. Schusswaffen-Konventionen und Leistungsfaktor müssen in allen Kategorien erfüllt werden.

Wertung und Zeitmessung

Alle von SASS Wild Bunch Action Shooting geregelten Wettkämpfe werden nach Gesamtzeit gewertet.

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen mit dem "besten Ergebnis" werden bei den meisten Wettkämpfen als Gesamtsieger des Wild Bunch™ Action Shooting angesehen.

Gewehr-, Pistolen- und Schrotflintenziele müssen mit dem entsprechenden Waffentyp beschossen werden. Als Fehlschuss („Miss“) gilt, wenn die entsprechende Zielart mit der entsprechenden Waffe nicht getroffen wird. Verfehlt Ziele werden mit einem Aufschlag von fünf Sekunden auf die Rohzeit des Teilnehmers für die Stage gewertet (bei jährlichen Wettkämpfen und darüber).

Ablauffehler sind unbeabsichtigte Fehler, bei denen der Teilnehmer die Stage auf eine andere Art und Weise schießt, als sie eigentlich vorgesehen ist. Ablauffehler werden mit einem Zuschlag von zehn Sekunden auf die Rohzeit des Teilnehmers für die Stage gewertet, jedoch nicht mehr als einmal pro Stage.

Geringfügige Sicherheitsverstöße (Minor Safety Violations, MSV) während des Schießens, die keine unmittelbare Gefahr für Personen darstellen, werden mit einem Zehn-Sekunden-Zuschlag auf die Zeit des Schützen pro Vorfall für die betreffende Stage gewertet. "Geringfügige" Sicherheitsverstöße sind z. B. das Versäumnis, den Verschluss einer Langwaffe am Ende des Schießablaufs durchzupetieren.

Schwere Sicherheitsverstöße führen zur Disqualifikation des Schützen von der Stage oder dem Match. Eine zweite Stage-Disqualifikation im Match hat eine Match-Disqualifikation zur Folge. Zu den "schwerwiegenden" Verstößen zählen ein fallengelassenes Gewehr, eine versehentliche Schussabgabe, die irgendetwas in einem Abstand von weniger als 10 Fuß (3 m) trifft (Auftreffen in einem Abstand unter 5 Fuß (1,5m) führt zur Match-Disqualifikation), ein Verstoß gegen die 170°-Sicherheitsregel, das Überstreichen ("Sweepen") einer Person mit der Mündung einer Waffe und ähnliche Handlungen, die ein hohes Verletzungsrisiko bergen.

Sollte ein Teilnehmer der Meinung sein, dass die Entscheidung eines Range Officers fehlerhaft ist, kann er höflich und unverzüglich beim Range-Master Einspruch erheben. Der Range-Master prüft den Einspruch ausschließlich auf der Grundlage von Richtlinien und Regelauslegung; seine Entscheidung ist endgültig. Bei größeren Wettkämpfen werden spezielle Protestjurys eingesetzt, die den Range-Master/Match-Direktor bei einer angemessenen Entscheidung unterstützen.

Die Ergebnisse von Chronographentests und Pistolen-/Magazingewichtstests können NICHT angefochten werden.

Übersicht über die Strafen

Spirit of the Game / Failure to Engage

Ein "Spirit of the Game" liegt vor, wenn ein Wettkämpfer absichtlich eine Stage anders als vorgesehen schießt, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.

Ein "Failure to Engage" liegt vor, wenn ein Wettkämpfer willentlich oder absichtlich die Stage-Anweisungen missachtet, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen, nicht wenn ein Wettkämpfer "nur einen Fehler macht". Ein "Failure to Engage" liegt nur dann vor, wenn ein Teilnehmer sich weigert, z.B. einen Ochsen anzuseilen, eine Stage Dynamit zu werfen oder eine anderweitige nicht schießbezogene Prozedur auszuführen, die in den Stage-Anweisungen beschrieben ist. In einem solchen Fall wird zusätzlich zu allen Strafen für Fehlschüsse eine 30-Sekunden-Strafe für "Failure to Engage" verhängt. Hinweis: Zwei Spirit of the Game / Failure to Engage Strafen führen zu einer Match-Disqualifikation.

5-Sekunden-Strafen

Gewehr-, Pistolen- und Schrotflintenziele müssen mit dem entsprechenden Waffentyp getroffen werden. Ein Fehlschuss („Miss“) liegt vor, wenn das entsprechende Ziel mit der entsprechenden Waffe nicht getroffen wird. Die Platzierung der Ziele sollte dem Schützen immer die Möglichkeit geben, einen sauberen Fehlschuss zu erzielen, ohne dass es zu Diskussionen kommt.

Überschneidungen von Zielen desselben Typs sollten nach Möglichkeit vermieden werden und dürfen keine Ablauffehler-Falle darstellen, die die Feststellung der Absicht des Schützen beim Anvisieren der Ziele erschwert.

- Jedes verfehlte Ziel.
- Jede nicht abgefeuerte Patrone.
- Jedes Ziel, das mit einer falschen Waffe getroffen wurde, entweder absichtlich oder versehentlich.

Zum besseren Verständnis dieses Konzepts wird ein "MISS FLOW CHART" bereitgestellt. Es ist auch wichtig zu verstehen, dass **ein Fehlschuss keinen Ablauffehler verursachen kann**.

10-Sekunden-Strafen

Ablauffehler

Alle unbeabsichtigten Ablauffehler, die durch "Aussetzer", Verwirrung, Unwissenheit oder Fehler verursacht werden (nicht mehr als ein Ablauffehler je Stage möglich).

- Versäumnis des Versuchs, eine Schusswaffe abzufeuern.
- Versäumnis, ein Requisiten- oder Stagemanöver zu versuchen.
- Das Schießen auf Ziele in einer anderen Reihenfolge als in der Beschreibung der Stage vorgeschrieben.
- Die Ablauf der Stage (Schusswaffen, Ziele oder Manöver) in einer anderen Reihenfolge als in der Stage-Beschreibung vorgeschrieben absolvieren.
- Nichteinhaltung der Vorschriften der Kategorie, in der du antrittst.
- Abfeuern einer Schusswaffe aus einer anderen Position oder von einem anderen Ort aus, als in der Beschreibung der Stage vorgeschrieben.
- Verwendung von "illegal erworbener" Munition. (d.h. NICHT auf genehmigte Art und Weise vom Schützen zur Feuerlinie gebracht/auf der Stage abgelegt oder zuviel geladene Munition).
- Verwendung einer "illegal erworbenen" Schusswaffe. (d. h. NICHT auf genehmigte Weise zur Feuerlinie gebracht/vom Schützen abgelegt).
- Abfeuern von mehr Patronen als in der Stagebeschreibung gefordert.

- Für diejenigen, die aufgrund körperlicher Einschränkungen nicht in der Lage sind, bestimmte Abläufe auf der Stage einzuhalten, sind immer Anpassungen möglich, ohne dass Ablauffehler verhängt werden.

Geringfügige Sicherheitsstrafen (Minor Safety)

- Das Nichtrepetieren des Verschlusses einer Langwaffe am Ende des Schießfolge, bevor die nächste Waffe abgefeuert wird.
- Der Abzugsfinger befindet sich nicht außerhalb des Abzugsbügels der Pistole, während der Schütze in Bewegung ist.
- Der Abzugsfinger befindet sich beim Nachladen der Pistole nicht außerhalb des Abzugsbügels.
- Der Abzugsfinger befindet sich nicht außerhalb des Abzugsbügels, während eine Fehlfunktion der Pistole behoben wird.

30-Sekunden-Strafen

- Failure to Engage
- Spirit of the Game

Stage-Disqualifikation (SDQ)

- Jede fallengelassene ungeladene Waffe auf der Feuerlinie (vom Ladetisch zum Entladetisch).
- Langwaffen, die abrutschen und herunterfallen und die 170°-Sicherheitsregel verletzen.
- Ein Schuss, der irgendetwas in einem Abstand von 5 bis 10 Fuß (1,5-3 m) vom Schützen trifft. Ausgenommen sind Requisiten, die als entbehrlich gelten oder Fehlladungen.
- Verstoß gegen die 170°-Sicherheitsregel / fehlende Mündungsdisziplin.
- Eine gespannte, geladene Schusswaffe, die die Hand des Schützen verlässt.
- Eine scharfe Patrone, die im Patronenlager einer Waffe verbleibt.
- Zweites Vergehen im selben Wettkampf wegen Nichteinhaltung der Vorgaben der Kategorie, in der der Schütze antritt.
- Ortswechsel mit einer scharfen Patrone unter einem gespanntem Hahn oder mit einer Waffe, bei der der Hahn auf einer scharfen Patrone liegt.
- Unsichere Handhabung der Feuerwaffe.
- Die Verwendung oder das Vorhandensein eines verbotenen Gegenstandes.
- Das Laden an einem anderen als dem vorgesehenen Ladeplatz oder auf der Feuerlinie (ausgenommen 1911er Magazine).
- Überstreichen („sweepen“) von Personen mit einer ungeladenen Feuerwaffe.
- Nichteinhaltung der Lade- und Entladeprozedur.
- Das Ablegen einer Langwaffe zur weiteren Verwendung mit NICHT vollständig heruntergelassenem Hammer auf einem leerem Patronenlager oder einer abgefeuerter Hülse und geschlossenem Verschluss.
- Entspannen einer Pistole, eines Gewehrs oder einer Flinte mit einer scharfen Patrone unter dem Hahn.
- Ankunft im ausgewiesenen Ladebereich mit nicht entladene Schusswaffen nach Beendigung einer Stage innerhalb desselben Tages (aus einer vorangegangenen Stage).
- Verlassen der Schießlinie, nachdem die Stage aufgenommen wurde.
- Zurückholstern der Pistole NACH dem ersten Laden, ohne dass sie von einem Match-Offiziellen freigegeben wurde.
- Schießen aus der Bewegung heraus (kontinuierliche, durchgehende Bewegung während der Zielaufnahme; Verstoß gegen die "Basketball-Regel").
- Trocken-Abschlagen (Dry Firing) am Ladetisch ist nicht erlaubt und führt zur Disqualifikation. Trocken-Abschlagen ist nur in ausgewiesenen Sicherheitsbereichen erlaubt. Das Trocken-

Abschlagen ist definiert als das Spannen des Hammers und das Betätigen des Abzugs in Schießhaltung, so als ob man mit der Waffe normal schießen würde.

- Geladene Langwaffe, die nicht mit der Mündung in Richtung Kugelfang, mit geschlossenem Verschluss, mit leerem Patronenlager und mit dem Hammer entweder in der Sicherheitsraste oder ganz abgesenkt bereitgelegt werden (sobald sie die Hände des Schützen verlässt).
- Eine scharfe Patrone, die in einem eingelegten Magazin einer 1911 verbleibt, sobald die Waffe die Hand des Schützen verlässt.

Match-Disqualifikation (MDQ)

- Zwei angesammelte Stage-Disqualifikationen oder zwei Spirit of the Game bzw. Failure to Engage Strafen.
- Streitlustiges oder unsportliches Verhalten.
- Schießen unter dem Einfluss von Alkohol, verschreibungspflichtigen oder anderen Medikamenten, die die körperlichen oder geistigen Fähigkeiten des Schützen beeinträchtigen können.
- Schießen mit illegaler Munition. Dazu gehören Munition, die die Höchstgeschwindigkeit überschreitet, und Schrotpatronen mit eingezogener Schulter oder Schrotpatronen mit ringförmigem Einschnitt. Dies gilt nicht für Munition, die den Leistungsfaktor nicht erfüllt.
- Fallenlassen einer geladenen Schusswaffe.
- Jede Schussabgabe, die den Boden oder Bühnenrequisiten in einem Abstand von weniger als 5 Fuß (1,5 m) vom Schützen trifft (ausgenommen Requisiten, die als entbehrlich gelten, oder Fehlladungen), jede Schussabgabe im Lade- oder Entladebereich (ausgenommen eine als defekt erklärte Waffe, die am Entladetisch auf sichere Weise gehandhabt wird).
- Überstreichen („sweepen“) einer Person mit einer geladenen Feuerwaffe.
- Drittes Vergehen im selben Wettkampf wegen Nichteinhaltung der Vorgaben der Kategorie, in der der Schütze antritt.
- Verlassen der Stage mit einer Waffe mit Fehlfunktion mit scharfer Munition, es sei denn, sie wird direkt von einem Wettkampf-Offiziellen überwacht.
- Vorsätzliche Nichtbefolgung des Befehls "Feuer einstellen" oder "Stopp", der vom Zeitnehmer-RO gegeben wird während man unter dessen Kontrolle steht.
- Zwischenmenschliche Konflikte.

Match-Disqualifikation nur für die Wertung

- Munition, die nicht dem Leistungsfaktor entspricht.
- Illegale Ausrüstung oder eine illegale oder illegal veränderte Feuerwaffe.

Schießstandbetrieb

SASS Wild Bunch™ Action Shooting Matches werden mit großkalibrigen Schusswaffen mit einem viel höheren Leistungsfaktor als bei normalen SASS Matches geschossen. Die Verwendung von reaktiven Pistolen- und Gewehrzielen (Knockdown) ist problemlos möglich. Da für das Gewehr ebenfalls Munition mit höherem Leistungsfaktor verwendet werden muss, kann eine Stage mit dem Gewehr beendet werden, ohne befürchten zu müssen, dass der letzten Schusses nicht vom Timer erfasst wird.

SASS-Matches oberhalb der Vereinsebene sind keine Alibi-Matches. Sobald der erste Schuss abgefeuert wurde, ist der Teilnehmer verpflichtet, die Stage nach bestem Wissen und Gewissen zu beenden. Bei Munitions- oder Schusswaffenfehlern werden keine Reshoots/Neustarts gewährt. Liegt jedoch ein Fehler am Schießstand vor (Ausfall von Stage-Einrichtungen, des Timers oder des ROs), auf den der Teilnehmer keinen Einfluss hat, kann ein Neustart gewährt werden. Bei einem Reshoot/Neustart beginnt der Wettkämpfer von vorne, wobei nur die aufgelaufenen

Sicherheitsstrafen angerechnet werden. Neustarts sind, bevor der erste Schuss abgegeben wurde, zulässig, damit der Teilnehmer einen "sauberen" Start erreicht. Mehrfache Neustarts durch denselben Schützen, die nach dem Urteil des RO als Vorteilsnahme zu werten sind, werden nicht zugelassen, da sie nicht dem Spirit of the Game entsprechen.

Richtiges oder gar kein Coaching gilt nicht als Einmischung des RO und ist daher kein Grund für ein Reshoot. Unsachgemäße Hilfestellungen, die entweder das Vorankommen des Schützen behindern oder zu einem Ablauffehler führen, können ein Grund für ein Reshoot sein. Gezielter physischer Kontakt des Range Officers mit dem Schützen, um einen schwerwiegenden Sicherheitsverstoß zu verhindern, gilt nicht als Einmischung des RO und ist niemals ein Grund für eine Wiederholung. Das Versäumnis, Waffen oder Munition an der/den vorgesehenen Position(en)/Standort(en) abzulegen, ist der Fehler des Teilnehmers und wird als Ablauffehler gewertet, es sei denn, der Teilnehmer ist in der Lage, die Situation ohne fremde Hilfe zu korrigieren, solange er die Stage unter Zeitnehmung absolviert.

Wenn ein Ziel nicht funktioniert oder zu Boden fällt, sollte der Chief Range Officer den Schützen anweisen, "dorthin zu schießen, wo es war". Diese Aufforderung führt niemals zu einer Strafe für den Schützen. Es hat sich gezeigt, dass dieses Verfahren für den Schützen weitaus weniger verwirrend und damit sicherer ist als das Schießen auf ein anderes Ziel, obwohl es durchaus zulässig ist, dass der Schütze auf ein anderes Ziel schießt und die Treffer und Fehlschüsse wie üblich gewertet werden. Schieße nicht auf ein heruntergefallenes Ziel, da dies zu weiteren Schäden am Ziel oder schlimmer noch zu gefährlichen Querschlägern führen kann.

Stage-Konventionen

Die Stage-Konventionen (Standardverhalten auf dem Schießstand) sind eine Liste von Verhaltensweisen, die jeder Schütze kennen und auf jeder Stage einhalten sollte. Diese Stage-Konventionen sollten bei allen Wild Bunch™ Action Shooting Matches befolgt werden, es sei denn, in den Stage-Beschreibungen ist etwas anderes angegeben.

1. Fallziele, die nicht fallen, dürfen nicht nochmal beschossen werden. Kein verfehltes Ziel darf erneut beschossen werden.
2. Alle Fallziele (Flinte, Gewehr oder Pistole) müssen fallen, um zu zählen. Jedes Fallziel, das noch steht, wenn der Schütze die nächste Sequenz der Stage begonnen hat, wird als Miss gewertet.
3. Alle bereitgelegten Waffen müssen mit ihren Läufen sicher in Richtung Kugelfang zeigen. Alle Langwaffen, die auf einer waagerechten, flachen Oberfläche bereitgelegt werden, müssen so abgelegt sein, dass mindestens der hintere Teil des Abzugsbügels auf dieser Fläche liegt. Alle Handfeuerwaffen, die auf einer horizontalen, ebenen Fläche bereitgelegt werden, müssen so abgelegt sein, dass die gesamte Handfeuerwaffe flach auf der Bereitstellungsfläche liegt.
4. Der Schütze darf eine Stage nicht mit Munition in der Hand beginnen.
5. Nach dem Schießen werden Langwaffen mit der Mündung Richtung Kugelfang sicher gemacht, der Verschluss repetiert.
6. Die 1911 muss mit einer leeren Patronenkammer abgelegt werden. Der Schlitten kann geschlossen oder hinten verriegelt sein. Sie darf ein leeres Magazin oder kein Magazin angesteckt haben. Nach dem ersten Laden wird die Waffe nicht wieder geholstert, bevor sie am Ende der Stage vom RO leer-geprüft wurde.
7. Die Pistole wird am Ende der Stage vor dem Holstern auf der Feuerlinie leer gezeigt.
8. Die sichere Handhabung der Waffe liegt in der Verantwortung des Schützen. Es gilt die 170°-Sicherheitsregel.

9. Wenn in den Wettkampffregeln oder in der Stagebeschreibung keine Startposition angegeben ist, darf der Schütze in jeder Position starten, solange die Hände nicht die Waffen oder die Munition, einschließlich der Magazine, berühren.
10. Nur der Schütze darf seine Waffen handhaben, das gilt vom Ladetisch bis zum Entladetisch. Unter außergewöhnlichen Umständen kann ein Schütze um Hilfe bei der Handhabung seiner Waffen bitten, nachdem der Schießablauf beendet ist.
11. Zwischenmenschliche Konflikte werden NICHT toleriert.

Sicherheitspraktiken

Zuerst, zuletzt und immer

Unser Sport hat von Natur aus das Potential, gefährlich zu sein, und es kann zu schweren Unfällen kommen. Von jedem Teilnehmer an einem SASS Wild Bunch Action Shooting Match wird erwartet, dass er ein „Sicherheitsbeauftragter“ (Safety Officer) ist. Jeder Schütze ist in erster Linie für sein eigenes sicheres Verhalten verantwortlich, aber von allen Schützen wird erwartet, dass sie auf Handlungen anderer achten, die unsicher sind.

Range Officers und Schützen können jeden Teilnehmer auf eine beobachtete unsichere Situation ansprechen, und es wird erwartet, dass die Angelegenheit schnell korrigiert wird und sich nicht wiederholt. Jede Auseinandersetzung über die Korrektur einer sicherheitsrelevanten Angelegenheit kann dazu führen, dass der Schütze vom Schießstand verwiesen wird.

Obwohl jeder Teilnehmer ein Sicherheitsbeauftragter ist, sind die zugewiesenen Match-Offiziellen die EINZIGEN Personen, die einen Schützen strafen/urteilen dürfen - egal ob an oder außerhalb der Feuerlinie.

Die Verwendung einer illegal modifizierten Schusswaffe oder illegaler Ausrüstung ist ein MDQ (nur für die Wertung). Wenn ein Range Officer beschließt, einen Schützen, der sich nicht an eine Regel gehalten hat, nicht zu bestrafen, hat dies zur Folge, dass alle anderen Match-Teilnehmer, die sich an die Regel gehalten haben, benachteiligt werden.

1. Die Regeln für die Bewegung (Basketball-Regel) bezieht sich nicht auf das Schießen in Bewegung. Das Schießen in der Bewegung ist ausdrücklich nicht erlaubt (SDQ). Die Basketball-Regel war ursprünglich für einen Schützen gedacht, der versehentlich eine Waffe in einer anderen als der vorgesehenen Schießposition spannt oder beide Füße bewegt, während er die Ziele aus seiner Schießposition beschiesst. Ein Fuß darf bewegt werden, um den Stand oder das Gleichgewicht zu korrigieren. Das "Schlurfen" mit den Füßen zur Aufrechterhaltung des Gleichgewichts oder zur Anpassung der Schießhaltung ist erlaubt, solange der Schütze seine Position nicht tatsächlich ändert. Die Basketball-Regel bezog sich nicht auf mehrere Bewegungen zwischen den Schüssen (also mehrere Schüsse während einer kontinuierlichen Bewegung).

2. Es ist nicht erlaubt, die Waffe zu entspannen, um eine Strafe zu vermeiden, wenn sie zur falschen Zeit, in der falschen Position oder an der falschen Stelle gespannt wurde, sobald ein Schuss abgegeben wurde. Es darf KEINE Waffe an der Schießlinie entspannt werden, es sei denn, sie wird unter direkter Aufsicht des Zeitnehmers auf die Schießbahn gerichtet und der Abzug betätigt. (Dies erfordert eine aktive Aufforderung/Bestätigung durch den Timer-RO an den Schützen). Die Strafe für das Entspannen ist eine Stage-Disqualifikation.

3. Wenn eine Waffe nicht in der richtigen Reihenfolge, aus der falschen Position oder von der falschen Stelle aus geschossen wird, erhält der Schütze einen einzelnen Ablauffehler. Wenn der

Schütze in dieser Situation ein bestimmtes Ziel aufgrund eines unsicheren Winkels oder der Erreichbarkeit eines Ziels nicht beschiessen kann, kann ein Schuss nachgeladen werden, um eine Miss-Strafe (das drohende Doppelrisikos eines Ablauffehlers und eines Miss) zu vermeiden. Dies bedeutet nicht, dass ein Schütze zu jedem anderen Zeitpunkt nachladen darf, um einen Fehlschuss auszugleichen. Patronen dürfen auch nachgeladen werden, um nicht abgefeuerte, ausgeworfene Patronen zu ersetzen.

4. Ein Schütze mit der Waffe in der Hand darf sich niemals mit einer scharfen Patrone unter einem gespannten Hahn bewegen (SDQ). Bewegung ist gleichbedeutend mit "sich bewegen" beim Basketball. Sobald die Waffe gespannt ist, muss ein Fuß auf dem Boden stehen bleiben, bis die Waffe gesichert ist. Das bedeutet, dass sich der Schütze mit der 1911er bewegen darf, solange das Patronenlager leer ist. Der Schlitten kann geschlossen oder hinten verriegelt sein. Es darf kein Magazin, ein leeres Magazin oder ein geladenes Magazin angesteckt sein. Mit einem Gewehr oder einer Schrotflinte darf man sich bewegen, wenn der Verschluss mit oder ohne Patrone auf dem Ladeträger offen ist oder wenn der Verschluss bei leerem Patronenlager oder verbrauchter Hülse geschlossen ist.

5. Ein Schuss über den Kugelfang ist immer eine schlechte Idee, aber auf manchen Schießständen ist es schlimmer als auf anderen. Die örtlichen Wettkampfbestimmungen legen die entsprechenden Strafen fest, die bis zur Disqualifikation reichen können.

6. Bei Langwaffen wird am Ende eines jeden Schießdurchgangs der Verschluss repetiert. Eine 10-Sekunden-Sicherheitsstrafe wird verhängt, wenn die Waffe nicht repetiert wird. Dieser Zustand kann vor dem nächsten Schuss korrigiert werden. Wenn sich der Verschluss einer Langwaffe nach dem Repetieren wieder schließt, muss der Teilnehmer ihn am Ende des Durchgangs dem RO zeigen. Wenn die Waffe nicht frei von scharfer Munition ist, werden entsprechende Strafen verhängt. Es ist wichtig, die Definition von "Verschluss repetiert" zu lesen, um diese Strafe korrekt anwenden zu können. Eine Überprüfung der Waffe, um festzustellen ob der Hahn gespannt ist, ist erforderlich, um sicher zu sein, ob eine MSV-Strafe auszusprechen ist oder nicht. Wenn die Langwaffe die letzte Waffe ist, die benutzt wird, muss sie repetiert werden, bevor sie die Hände des Schützen am Entladetisch verlässt. Dies gilt nicht für Langwaffen, die außer der Reihe geschossen, "sicher" gemacht und dann neu abgelegt wurden.

7. Für funktionsgestörte Waffen, die noch Patronen enthalten, werden keine Strafen vergeben, solange die Funktionsstörung gemeldet und die Waffe sicher gemacht wird (auf einer Stage-Einrichtung oder einen anderen sicheren Ort mit der Mündung in eine sichere Richtung gelegt). Zu diesem Zeitpunkt ist die Waffe immer noch geladen, jeder weiß das, und die Waffe kann in entsprechender Weise gehandhabt werden. Es ist nicht angebracht, die Waffe an jemanden weiterzugeben. Sie muss sicher abgelegt werden.

8. Munition oder Magazine, die ein Schütze während des Ladens oder Nachladens einer Schusswaffe während der Prüfung fallen lässt oder "auswirft", dürfen wieder aufgenommen und verwendet werden.

9. Sobald ein Schütze seine Waffe an der Feuerlinie in Position gebracht hat, darf keine andere Person die Waffe berühren. Die einzige Ausnahme ist, wenn der RO es für notwendig hält, um einen schweren Sicherheitsverstoß zu verhindern (eventuelle Strafen sind trotzdem auszusprechen). Der Schütze ist die einzige Person, die ihre Schusswaffen von der Feuerlinie zum Entladetisch bringt. Die Mitglieder der Posse sind anzuweisen, keine Waffe zu berühren oder zu bewegen, wenn der Schütze sie nach Beendigung des Schießvorgangs mit der jeweiligen Waffe wieder abgelegt hat. Unter außergewöhnlichen Umständen kann ein Schütze um Hilfe bei der Handhabung seiner Schusswaffen bitten, nachdem der Schießvorgang abgeschlossen ist.

10. Der Entladeoffizier MUSS alle Langwaffen kontrollieren, bevor sie den Entladetisch verlassen. Bei Gewehren und Flinten muss der Entlade-RO den Verschluss repetieren lassen und die Patronenlager inspizieren.

11. Ein Gehörschutz wird dringend empfohlen, und ein Augenschutz ist in und um die Schießbereiche obligatorisch. Während kleine zeitgemäße Brillen zwar gut aussehen, wird eine Vollschutzbrille mit hoher Schlagfestigkeit dringend empfohlen. Augenschutz ist für alle Schützen und Zuschauer in direkter Sichtlinie zu den Stahlzielen vorgeschrieben.

12. Nur der Schütze darf die Störung einer Waffe während des Schießens physisch beheben. Ist der Schütze dazu nicht in der Lage, muss die Waffe auf einer geeigneten Stage-Einrichtung oder einem anderen sicheren Platz abgelegt werden, wobei die Mündung in eine sichere Richtung zeigen muss. Sobald die defekte Waffe die Hand des Schützen verlässt, darf sie auf der Stage nicht mehr verwendet werden. Die Wiederverwendung wird als illegal erworbene Schusswaffe behandelt. Die Strafe ist ein Ablauffehler und alle Ziele, die mit der Waffe getroffen werden, werden als Fehlschüsse gewertet. Es erfolgt keine Korrektur der Stage-Rohzeit.

13. Wenn ein Teilnehmer eine Waffenstörung hat, die nicht an der Feuerlinie behoben werden kann, darf die Waffe nicht von der Feuerlinie/dem Entladebereich entfernt werden, bis die Waffe sicher ist. Der Schütze wird vom Match disqualifiziert, wenn er die Feuerlinie/den Entladebereich mit der Waffe verlässt, es sei denn, er steht unter der direkten Aufsicht eines Match-Offiziellen.

14. Die Strafe für die Verwendung von "illegal erworbener" Munition (d.h., die NICHT auf genehmigte Weise zur Feuerlinie getragen/vom Schützen bereitgelegt wurde) oder für **zu viel geladene Patronen**, die abgefeuert werden, ist ein ABLAUFFEHLER. Es werden KEINE Korrekturen an der Stage-Rohzeit vorgenommen. Illegal erworbene Munition, die abgefeuert wird, gilt für die Wertung nicht als abgefeuert. Trifft sie ein nicht getroffenes Ziel in der Stage, gilt dieses Ziel trotzdem als Fehlschuss. Trifft sie ein zusätzliches Ziel auf der Bühne, zählt sie nicht für die Wertung.

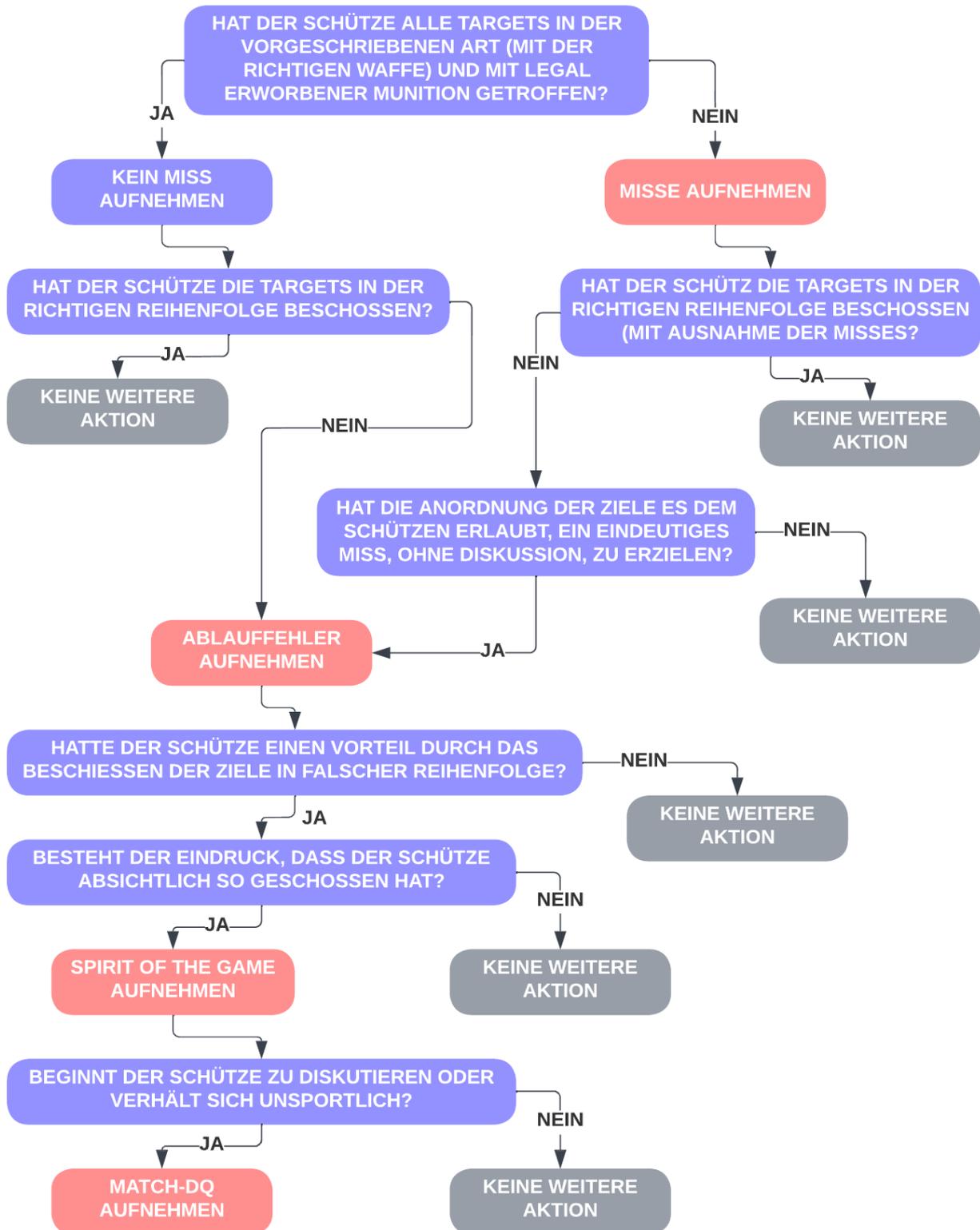
Illegale Artikel

Die Verwendung oder das Vorhandensein von verbotenen Gegenständen führt zur Stage-Disqualifikation.

- Moderne Schießhandschuhe.
- Schleifen oder Bajonette an Langwaffen für das Main-Match.
- Kurzärmelige Hemden (nur männliche Teilnehmer)
- Kurzärmelige T-Shirts, langärmelige T-Shirts und Tank Tops für alle Teilnehmer. Langärmelige Henley-Hemden mit Knöpfen sind zulässig.
- Moderne Stroh-Cowboyhüte (Shady Bradys).
- Baseball-Kappen
- Alle Arten von Sportschuhen oder Kampfstiefeln, ungeachtet des Materials, aus dem sie gefertigt sind. Hinweis: Zeitgenössische Militärstiefel mit griffigen Sohlen sind für das Wild Bunch™ Action Shooting zugelassen, sofern sie zum Kostüm passen.
- Ausrüstungsgegenstände aus Nylon, Plastik oder Klettverschluss.
- Holster, die beim Tragen um mehr als 30° von der Senkrechten abweichen.
- Das zur Schau Stellen von Hersteller-, Sponsoren- oder Teamlogos auf der Kleidung. Herstelleretiketten auf dieser Kleidung oder Ausrüstung sind zulässig.

Die SASS möchte, dass ihre Teilnehmer sicher sind, Spaß haben, ihre Fähigkeiten im Wettkampfschießen entwickeln und die reichen Traditionen des Alten Westens genießen. Wir freuen uns, wenn du dich uns im freundschaftlichen Geist des Wettbewerbs und der Bewahrung unseres Erbes anschließt.

Miss Ablaufdiagramm



Wild Bunch Pocket RO Card Jan. 2022	MSV	SDQ	MDQ
"SDQ" = Stage Disqualifizierung "MDQ" = Match Disqualifizierung „MSV“ = Minor Safety Strafe (10s)			
Finger am Abzug beim Bewegen, Laden oder bei der Störungsbewegung	X		
Langwaffe am Ende der Schussfolge nicht leer repetiert	X		
Ablegen einer Langwaffe mit gespanntem Hammer / geschlossenem Verschluss (sobald sie die Hände des Schützen verlässt)		X	
Bewegen mit einer scharfen Patrone unter dem Hammer		X	
Scharfe Patrone in der Kammer einer Langwaffe belassen		X	
Gespannte Pistole mit einer scharfen Patrone in der Kammer oder im eingesetzten Magazin (sobald sie die Hände des Schützen verlässt)		X	
Holstern einer Pistole nachdem sie geladen wurde, ohne dass sie von einem RO leer geprüft wurde		X	
Schussabgabe an der Feuerlinie mit Treffer 5-10 Fuß (1,5-3m) vom Schützen		X	
Verlassen der Feuerlinie (vor Beendigung der Stage) nachdem ein Schuss abgegeben wurde		X	
Verletzung der 170°-Regel (ohne jemanden zu sweepen)		X	
Jemanden mit einer ungeladenen Waffe sweepen		X	
Fallengelassene Waffe (ungeladen/leer)		X	
Manuelles entspannen der Waffe an der Feuerlinie		X	
Mit einer nicht entladenen Waffe an den Ladetisch kommen, nachdem am selben Tag bereits eine Stage geschossen wurde (von der letzte Stage)		X	
Leer abschlagen am Ladetisch		X	
Schießen in der Bewegung (mehrere Schüsse während kontinuierlicher Bewegung)		X	
Leere Langwaffe, die herunter- oder umfällt und die 170°-Regel verletzt		X	
Unsachgemäß abgelegte Langwaffe		X	
Woanders als am Ladetisch oder an der Feuerlinie laden (1911er-Magazine ausgenommen)		X	
Eine Langwaffe mit geschlossenem Verschluss zur weiteren Verwendung ablegen, deren Hammer nicht komplett auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Patrone ruht		X	
Vorhandensein eines nicht erlaubten Gegenstandes		X	
Schießen in der Bewegung (kontinuierliche Bewegung während ein Ziel aufgenommen wird)		X	
Verwenden von Munition, die den Power-Faktor nicht erfüllt (zählt nur für die Wertung)			X
Schussabgabe an der Feuerlinie mit Treffer innerhalb 5 Fuß (1,5-3m) vom Schützen oder jede Schussabgabe, die nicht in Feuerrichtung oder am Lade- oder Entladetisch erfolgt			X
Jemanden mit einer geladenen Waffe sweepen			X
Beliebige 2 Stage-DQs, Failure-To-Engage oder Spirit-Of-The-Game Strafen während des Matches			X
Fallenlassen einer geladenen Waffe			X

Aggressives oder unsportliches Verhalten, zwischenmenschliche Auseinandersetzungen			X
Schießen unter dem Einfluss von Alkohol, Drogen oder beeinträchtigenden Medikamenten			X
Absichtliches Nichtbefolgen einer „Stop“- oder „Feuer einstellen“-Anweisung unter dem Kommando des Timer-Officers.			X
Schießen unerlaubter Munition			X
Abschießen zuviel geladener Patronen	P		
In/nach der falschen Kategorie schießen: 1. Abweichung: Ablauffehler (P), 2. Abweichung: SDQ, 3. Abweichung: MDQ	P	2	3

Ablauffehler (P):

Unabsichtliche Fehler durch Verwirrung oder Verwechslungen. Wenn der Stage-Beschreibung aufgrund körperlicher Einschränkungen oder Behinderungen nicht entsprochen werden kann, kann der RO dem Schützen Erleichterungen (so nahe wie möglich am ursprünglichen Ablauf) zugestehen, damit er die Stage ohne Strafe absolvieren kann.

Strafe: 10s, maximal ein Ablauffehler pro Stage.

Failure To Engage (FTE) / Spirit Of The Game (SOG):

Absichtliches Schießen der Stage in einer anderen als vorgesehenen Weise oder absichtliches Nichtbefolgen eines nicht aufs Schießen bezogenen Ablaufes, um einen Vorteil dadurch zu erlangen.

Strafe: 30s

Den **Power-Faktor** nicht zu erfüllen oder eine **unerlaubte** oder **unerlaubt modifizierte** Waffe führen zu einem Match-DQ für die Wertung (Schütze darf weiterschießen).

Re-Shoots werden gewährt für versagende Stage-Ausstattung, wenn der RO den Schützen behindert oder der Timer einen Fehler aufweist. In diesem Fall bleiben nur Sicherheits-Strafen aufrecht.

Restarts sollen bis zum Zeitpunkt der ersten Schussabgabe gewährt werden, um einen sauberen Start zu ermöglichen. Mehrere Restarts desselben Schützen, die im Ermessen des RO zum Erlangen eines Vorteils gesehen werden, werden nicht akzeptiert.

Glossar der Begriffe

170°-Sicherheitsregel - bedeutet, dass die Mündung der Waffe immer Richtung Kugelfang gerichtet sein muss, +/- 85° in jede Richtung.

Action Cycled / Verschluss repetiert (Langwaffen mit Hebel- und Pump-Action) - Öffnen des Verschlusses so weit, dass der Hahn gespannt wird.

Ausrüstung - jeder Gegenstand, der nicht zur Bekleidung gehört, den du an die Schießlinie mitnimmst.

Basketball-Regel - auch Bewegung mit einer Schusswaffe genannt. Sobald die Schusswaffe gespannt ist, muss ein Fuß auf dem Boden bleiben, bis die Waffe gesichert ist. Das bedeutet, dass man sich mit einer Pistole bewegen darf, wenn das Patronenlager leer ist und der Abzugsfinger sich außerhalb des Abzugsbügels befindet. Mit einem Gewehr oder einer Schrotflinte darf man sich bewegen, wenn der Verschluss offen ist oder der Hahn auf einem leeren Patronenlager oder einer verbrauchten Hülse liegt und der Verschluss geschlossen ist.

Beidhändiges Schießen - Der Schütze hält und schießt eine Pistole mit zwei Händen. Diese Schießmethode ist für Wild Bunch™ Action Shooting Modern Teilnehmer erlaubt.

Committed to a Firearm / an die Waffe gebunden - der Zustand, in dem eine Waffe sicher gemacht werden muss, damit sie die Hand des Schützen verlassen kann.

Committed to a Stage / an die Stage gebunden - sobald der erste Schuss abgefeuert wurde.

Course of Fire / Schießablauf - sobald der Schütze "bereit" signalisiert hat, vom Piepton des Timers bis zum letzten abgefeuerten Schuss.

Down Range – 180° vom Schützen in Richtung der Ziele einer Stage.

Dry Firing / Trocken-Abschlagen - das in Schießposition Bringen einer ungeladenen Feuerwaffe, das Spannen des Hammers und das Betätigen des Abzugs, als ob man mit der Waffe normal schießen würde.

Duelist-Schießstil - eine Pistole, die einhändig und ohne Unterstützung abgefeuert wird. Die Pistole, die Hand oder der Schussarm dürfen von der anderen Hand nicht berührt werden, außer beim Nachladen oder bei der Behebung einer Fehlfunktion. Diese Schießmethode ist für Wild Bunch™ Action Shooting Traditional Teilnehmer vorgeschrieben.

Engage / beschießen - der Versuch, einen Schuss auf das Ziel abzugeben.

Failure to Engage - vorsätzliche Missachtung der Stage-Anweisungen, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen; nicht einfach "einen Fehler machen". Gilt nur für Situationen, in denen nicht geschossen wird, wie z. B. einen Ochsen nicht anzuseilen, eine Stange Dynamit nicht zu werfen oder anderweitig nicht zu versuchen, eine Nicht-Schieß-Prozedur, die in den Stage-Anweisungen beschrieben ist, auszuführen.

Fallengelassene Waffe - eine Waffe, die der Schütze nicht mehr unter Kontrolle hat und die an einem anderen Ort oder in einer anderen Position zum Liegen gekommen ist, als ursprünglich vorgesehen war.

Feuerwaffe entladen - keine scharfen oder leeren Hülsen im oder auf dem Patronenlager, Magazin oder Träger.

Firing Line / Feuerlinie – Vom Ablegen der ersten Waffe auf den Ladetisch bis zur Bestätigung der Sicherheit aller Waffen am Entladetisch.

Free Style / Freier Stil - Der Schütze hat die Möglichkeit, im zweihändigen Stil oder im Duelist-Stil zu schießen. Erlaubt in der Kategorie Wild Bunch™ Action Shooting Modern.

Gespannt - Hammer nicht abgesenkt (auf Voll- oder Halbrast).

Geladene Feuerwaffe - Jede Feuerwaffe mit nicht abgeschossenen Patronen im Patronenlager.

Geringfügiger Sicherheitsverstoß - Handhabung oder Abfeuern einer Waffe in einer Weise, die zwar unsicher ist, aber keine unmittelbare Gefahr für Personen darstellt.

Gewöhnlich verfügbar - kann von jedem unter gewöhnlichen Umständen mit gewöhnlichen Mitteln erworben werden.

Hammer Down / Hammer unten - Hammer in seiner endgültigen Ruheposition vollständig heruntergelassen.

Illegal erworbene Munition - Munition, die NICHT auf erlaubte Weise zur Feuerlinie getragen oder vom Schützen bereitgestellt wird, oder zuviel geladene Munition, die abgefeuert wird.

Laden - der Vorgang, bei dem eine scharfe Patrone in das Patronenlager der Pistole eingelegt wird.

Miss / Fehlschuss - ein Versäumnis, die entsprechende Zielart mit der entsprechenden Waffe zu treffen.

Ort - ein physischer Punkt auf einer Stage (z. B. "hinter der Tür ...")

Overloaded Rounds / zuviel geladene Patronen - Gewehr: Das Laden von mehr Patronen als für die Stage erforderlich oder von mehr als 10 Patronen, je nachdem, was weniger ist. Schrotflinte: Es werden mehr Patronen geladen, als für die Stage erforderlich sind, oder mehr als 6, je nachdem, welche Zahl niedriger ist. Pistole: Laden von mehr als 7 Patronen in ein Magazin.

Pistole in der Hand - wenn die Mündung der Pistole die Öffnung des Holsters verlässt oder den Kontakt mit einer Requisite unterbricht, auf der sie bereitgelegt wurde.

Position - die Haltung und Stellung des Schützen (z. B. "der Schütze berührt mit den Händen den Hut ...").

Power Factor / Leistungsfaktor - Geschossgewicht (in Grains) mal Geschwindigkeit (in Fuß pro Sekunde) geteilt durch 1000. Der Mindeststandard bei allen Wild Bunch™ Action Shooting Matches ist nicht weniger als 150. Die Höchstgeschwindigkeit für Pistolen beträgt 1000 fps (305 m/s). Die Höchstgeschwindigkeit für Gewehre beträgt 1400 fps (427 m/s).

Procedural / Ablauffehler - eine unbeabsichtigte Aktion, bei der der Teilnehmer die Stage-Anweisungen nicht befolgt, kann auch andere Aktionen/Unterlassungen als das Abfeuern eines Schusses umfassen (z. B. Nichteinhaltung der Kategorieanforderungen).

Progressive Strafe – Ablauffehler für den ersten Verstoß; Stage-Disqualifikation für den zweiten Verstoß; Match-Disqualifikation für den dritten Verstoß. Beispiel: Nichteinhaltung der Kategorieanforderungen.

Reshoot / Wiederholung - Ergebnis wurde aufgezeichnet, der Schütze beginnt von vorne, mit den aufgelaufenen Sicherheitsstrafen. Beide Wertungen werden eingereicht.

Restart / Neustart - keine Wertung, der Schütze erhält einen sauberen Neustart.

Schwerer Sicherheitsverstoß - ein Sicherheitsverstoß, der ein hohes Verletzungsrisiko birgt.

Shooting String / Schießsequenz - Schüsse aus einem Waffentyp vor dem Einsatz des nächsten Waffentyps.

Squib / Fehlladung - Jeder Teil einer Patrone, der im Lauf einer Feuerwaffe stecken bleibt, oder ein Projektil, das den Lauf mit einer extrem niedrigen Geschwindigkeit verlässt.

Stage - Synonym für "Course of Fire", vom Piepton des Timers, sobald der Schütze "bereit" signalisiert hat, bis zum letzten abgegebenen Schuss.

Up Range – 180° vom Schützen, von den Zielen einer Stage aus betrachtet.

Verschluss geschlossen (Langwaffen mit Hebel- und Pumpmechanik) - Verschluss komplett verriegelt, d. h. er lässt sich durch Betätigung des Hebels oder der Pumpmechanik nicht weiter schließen.

Verschluss offen (Langwaffen mit Hebel- und Pumpmechanik) - Verschluss nicht vollständig geschlossen.

Single Action Shooting Society, Inc.

102 E. Rochester Street
Akron, Indiana 46910
USA

+1 (574) 598-2987
+1 (877) 411-SASS
FAX: +1 (877) 770-8687

E-mail: sass@sassnet.com
Web Page: www.sassnet.com
Web Page: www.wildbunch.net

Im Zweifel ist immer die englischsprachige Originalversion dieses Dokuments heranzuziehen!