

## Einleitung

Der Inhalt dieses Kursmaterials beruht auf langjähriger Erfahrung in der Abhaltung und Organisation von C.A.S. Matches.

Es wird empfohlen, dass alle interessierten Schützen über den Inhalt dieses Kurses bescheid wissen bzw. diesen Kurs erfolgreich absolvieren.

Der Zweck dieses Kurses ist, einen gleichmäßigen Ablauf aller Wettkämpfe im C.A.S. zu organisieren. Dies gilt im Besonderen für die Einhaltung und Überwachung der Sicherheitsregeln, die Kontrolle der verwendeten Waffen, Munition und Ausrüstung, weiters der korrekten Bewertung der Leistung und den Ergebnissen des Schützen während des Bewerbes.

Jeder Schütze ist aufgefordert seine persönliche Sicherheit laufend zu kontrollieren und dadurch auch die Sicherheit seiner Mitbewerber zu gewährleisten.

Das Hantieren mit Waffen ist nur in besonders gekennzeichneten Örtlichkeiten (Lade-Entladezone, Sicherheitszone) erlaubt. Jedes nicht unbedingt nötige Hantieren mit Waffen ist zu unterlassen.

Jeder Schütze hat das Recht Sicherheitsfehler seiner Mitbewerber aufzuzeigen. Wenn einem Schützen ein Sicherheitsfehler unterläuft soll er ihn ruhig und besonnen zur Kenntnis nehmen (Sportliche Fairness)

Dieser Kurs und das Schützenhandbuch sind das A+O, die Grundlagen und der Maßstab des C.A.S. Fragen dazu können in Diskussionen zwecks besserem Verständnis geklärt werden.

## Spirit of the Game

Korrektes, sportliches Verhalten und Benehmen ist die Grundlage für einen kameradschaftlichen und fairen Wettkampf. Der Versuch einen persönlichen Vorteil aus unerlaubter Art und Weise für sich zu erreichen ergibt eine 30 Sek. Zeitstrafe und im Wiederholungsfall den Ausschluss vom Match.

## Failure to Engage

Dieser Fehler passiert wenn ein Schütze, absichtlich oder unabsichtlich, Handlungen unterlässt oder gegen den vorgeschriebenen Ablauf agiert. Ein solcher Fehler wird nur bei Abläufen, die nicht das Schießen direkt betreffen, vergeben. ( **Beispiel:** Lasso werfen, würfeln oder ähnliches ) Die Bewertung ist wie beim Spirit of the Game. **Z.B.: Vorgaben die vor dem ersten Schuss in der Stagebeschreibung verlangt werden – Lasso werfen.....**

## Sicherheitsregeln

Erstens, zweitens, immer !!!!!!!

### Grundsatz:

Betrachte jede Waffe als geladen sofern sie nicht als ungeladen und sicher erkenntlich ist. Berühre keine fremden Waffen ohne ausdrückliche Erlaubnis des Besitzers.

Der Schießsport gilt in der Öffentlichkeit als gefährlich es ist jedoch das Gegenteil der Fall. Es ist in unserem eigenen Interesse dass das auch in Zukunft so bleibt. Jeder Schütze ist aufgefordert seine und die Sicherheit seiner Mitbewerber laufend zu kontrollieren. Da jedoch Fehler immer passieren

können hat jeder Schütze den Anordnungen der RO's bei Sicherheitsverstößen unverzüglich und ohne Gegenargumente nachzukommen.

Argumentieren gegen die Anordnung ergibt eine Verwarnung und im Wiederholungsfall einen Ausschluss vom Match.

Beobachtete Sicherheitsverstöße sind den verantwortlichen Personen (Matchdirektor, RO.) zur Kenntnis zu bringen. Ausschließlich diese sind befugt eine Beurteilung abzugeben.

## Range Officer

Die wichtigste Aufgabe eines RO ist, den Schützen sicher durch den Ablauf des Parcours zu begleiten und zu unterstützen.

Dieser Begriff bedeutet mögliches Fehlverhalten des Schützen schon im Voraus zu verhindern um Ereignisse, die zu einem Unfall führen können, zu vermeiden. Das ist im Wesentlichen auch vom Stagedesign abhängig in welcher Richtung die Ziele zu beschießen sind und in welche Richtung sich der Schütze dabei bewegt.

Unsicheres Stagedesign ist zu vermeiden und unsichere Stages sollen vom RO erst nach einer Korrektur freigegeben werden. Unsicheres Stagedesign sind zum Beispiel: Stufen oder ähnliche Stolperfallen, ziehen der Revolver aus sitzender Stellung etc.

Das Verhalten eines RO sollte immer freundlich, aufmerksam, korrekt und fair sein. Seine Aussagen sollten immer klar, eindeutig und gleichlautend sein. Jeder Streit ist zu vermeiden.

### Das Motto eines RO sollte lauten:

Gib jedem Schützen eine sichere Unterstützung während der Absolvierung des Parcours.

Die Aufgabe der RO's besteht darin, mögliche Fehler des Schützen zu verhindern und nicht nachher als strenger Richter zu wirken.

Um mögliche Fehler auszuschließen ist dem Schützen jede Erklärung und Auskunft über den Ablauf eines Parcours beim Briefing zu geben.

### Das betrifft insbesondere:

Die Startposition

Die genaue Reihenfolge der zu beschießenden Ziele

Die jeweils entsprechenden Waffen dazu

Das Aufnehmen und Ablegen der Waffen bei den bezeichneten Positionen

Das korrekte Beenden des Parcours.

Ein RO soll jedem Schützen die notwendigen Informationen in gleicher Art und Weise zukommen lassen ( das heißt er soll absolut unparteiisch sein ).

Eine weitere Aufgabe des RO in der Unterstützung des Schützen sollte sein, die Kontrolle der Ausrüstung, der Verwendung der entsprechenden Munition sowie der Verwendung von Schutzbrille und Gehörschutz.

### Eine Unterstützung des RO kann kurze Hinweise beinhalten:

Beim Waffen oder Positionswechsel Ansage der zu beschießenden Ziele (zum Beispiel: Von rechts oder Links beginnen) „Verschluss öffnen“ beim Ablegen der Waffen.

Ein wichtiger Punkt ist die Kontrolle des Wohlbefindens des Schützen. Stress, Aufregung, Nervosität kann ein möglicher Faktor für ein Fehlverhalten sein.

**WICHTIG:** Selbst ruhig sein und beruhigend einwirken um den Stress für beide zu reduzieren. Bereits beim Aufbau eines Parcours ist darauf zu achten dass ein Fehlverhalten des Schützen und die Gefährdung der Umgebung ausgeschlossen ist.

Alle Bewegungen des Schützen und der Waffen müssen immer in Richtung Kugelfang erfolgen.

Jeder RO sollte nach Möglichkeit geübt sein durch Beobachtung auf den Schützen einzuwirken. Das kann mündlich oder körperlich durch kurze Hinweise erfolgen. **Wichtig** ist den Schützen beziehungsweise die Richtung der Waffenmündung zu überwachen, dadurch ist die Schussrichtung und die korrekte Zielaufnahme sicher zu überprüfen.

Durch die Überwachung der Waffenmündung kann die 170° Regel leicht kontrolliert werden.

## Besondere Verhaltensregeln

Sei höflich, überlegt und ohne Vorurteile aber stehe zu Deiner Aussage. Zeige Erfahrung und Fairness, bei einer Beurteilung zeige Dich unbeeinflusst vom Schützen.

Sei korrekt aber nicht überstreng. Unterstütze speziell die Neulinge und überwache sie vom Lade- bis zum Entlade-Tisch.

Halte Dich immer an die geschriebenen Regeln des Kurses und des Schützenhandbuches.

Bei Entscheidungen im Zweifel geht der Vorteil zum Schützen.

Im Fall dass Du bei einer Entscheidung überstimmt wirst nimm es nicht persönlich sondern akzeptiere den Vorteil des Schützen. Erlaube niemals dass ein Schütze zu streiten oder argumentieren beginnt oder unsportliches Verhalten fortsetzt. Informiere darüber sofort den Matchdirektor.

## Für die Organisation eines CAS Matches sind folgende Personen notwendig:

**Matchdirektor:** Ist verantwortlich für alle Abläufe innerhalb des Bewerb.

**Range Master:** Ist verantwortlich für die Organisation und den Aufbau der Stages, den sicheren Ablauf und die Bereitstellung von qualifizierten Personen.

**Posse Marshall:** Ist der Leiter einer jeweiligen Schützengruppe innerhalb des Gesamtwettkampfes. Er ist zuständig für den reibungslosen Ablauf innerhalb der Gruppe. Er hat die Möglichkeit einen Stellvertreter zur Unterstützung auszuwählen. Eine weitere Aufgabe ist, gemeinsam mit dem Timer RO, ein sogenanntes Briefing durchzuführen. Dabei wird den Schützen der genaue Ablauf der Stages erklärt.

**Time Operator (Zeitnehmer):** Er ist der Chef der jeweiligen Stage. Zur Unterstützung und Beobachtung wählt er sich aus der Gruppe 3 sogenannte Spotter. Diese müssen besonders gekennzeichnet werden zB. durch ein rotes Tuch, Stöcke oder ähnliches.

Die Aufgabe des Timer RO ist ausschließlich die Überwachung des Schützen um einen sicheren Ablauf zu garantieren und die exakte Zeit zu stoppen. Es ist **NICHT** seine Aufgabe die Fehlschüsse zu zählen. Der Abstand zum Schützen sollte etwa Armlänge betragen um bei eventuell auftretenden Fehlern sofort reagieren zu können. Bei routinierten Schützen sollte der Abstand etwas größer sein um diese in ihren rascheren Bewegungen nicht zu behindern.

Er soll den Schützen nicht unvorbereitet starten lassen sondern ihm genug Zeit zur Konzentration geben und mit eindeutigen Kommandos das Startsignal geben.

zB. **Frage RO: „Ablauf klar?“**

**Antwort Schütze: „ja“**

**Frage RO: „Bereit?“**

**Antwort Schütze: „ja“**

Kommando RO: **Stand by** und mit Verzögerung ertönt der Peep-Ton (Timer).

Es ist möglich dass der Timer nicht alle Schüsse aufzeichnet, wichtig für eine korrekte Zeitnahme ist ausschließlich der letzte Schuss.

Nach Beendigung des Schießens überprüft der Timer RO ob die Revolver geholstert sind und die Langwaffen mit offenen Verschluss und der Mündung nach oben zum Entladetisch gebracht werden.

Erst dann ertönt das Kommando: Sicherheit oder Range ist clear und der Timer RO teilt die erreichte Zeit dem Score Keeper laut und deutlich mit. Anschließend verkünden die Beobachter (Spotter) die eventuellen Fehlschüsse (Miss) sowie Sicherheits- und Ablauffehler. Diese werden dem Schützen zur Kenntnis gebracht. Dieser hat sie zu akzeptieren da die Beobachter und der Timer RO unparteiisch urteilen.

Erst dann ist es möglich den Parcours für den nächsten, in Warteposition befindlichen Schützen, vorzubereiten. Der Timer RO ist die einzige Person welche den nächsten Schützen zum Start ausruft.

**Spotter (Beobachter):** Die Aufgabe der Spotter ist ausschließlich die Trefferbeobachtung, die Reihenfolge des Ablaufs und etwaige Sicherheitsfehler aufzuzeigen. Ein Spotter darf nicht eingesetzt werden wenn ein Familienmitglied schießt.

Sie haben die Verpflichtung einzugreifen wenn Gefahr in Verzug ist bzw. der Timer RO keine Möglichkeit zum reagieren hat.

Die Spotter haben sich so zu positionieren dass sie die Ziele von allen Richtungen beobachten können. Treffer sind möglichst optisch und akustisch wahrzunehmen.

Ein Fehlschuss (Miss) wird nur dann gegeben wenn dieser eindeutig festgestellt wird. Ist dies nicht eindeutig erkennbar und es besteht Zweifel so ist kein Fehlschuss zu werten. „Vorteil für den Schützen“

Die Spotter haben Ihre Bewertung unabhängig voneinander zu treffen. Eine Absprache über die Anzahl der Fehlschüsse (Miss) ist unzulässig. Sollte das vorkommen so hat der Timer RO die Aufgabe von den Spottern mehr Aufmerksamkeit zu verlangen beziehungsweise die Spotter auszutauschen.

**Lade- Entlade RO:** Die Aufgabe der Lade RO ist den korrekten Ladevorgang zu überwachen, zum Beispiel: das Laden des Gewehrs mit der vorgeschriebenen Anzahl der Patronen und beim Revolver das Entspannen des Hahnes über einer leeren Kammer. Besonders wichtig ist die Überprüfung der Waffen und Ausrüstung auf nicht zulässige Veränderungen. Diese führen zu Disqualifikation des Schützen.

Der Lade RO hat drauf hinzuweisen die Sicherheitsregeln beim Verlassen des Ladetisches einzuhalten (170° Regel, Mündungsrichtung). Beim Ladetisch besteht für den Schützen die letzte Möglichkeit Informationen über die Stage zu erhalten. Der Timer RO ist nicht verpflichtet jedem einzelnen Schützen die Stage und den Ablauf noch einmal zu erklären. Dies würde zu einer wesentlichen Verzögerung führen.

Beim Entladetisch ist der Schütze zwingend verpflichtet die Revolver, für den Entlade RO sichtbar, zu entladen (Mündung in sichere Richtung). Beim Gewehr ist der Unterhebel mehrmals zu betätigen um sicher zu stellen dass sich keine Patrone oder Hülse mehr im Magazin beziehungsweise im Patronenlager befindet. Das ist auch optisch zu überprüfen. Erst dann darf der Schütze den Entladetisch verlassen.

Sollte bei einer eventuell stichprobenartigen Überprüfung festgestellt werden dass ein Schütze außerhalb der Feuerlinie eine **geladene** Waffe geholstert hat beziehungsweise transportiert ist dafür allein der Schütze zur Verantwortung zu ziehen. Die RO's geben nur zusätzliche Hilfestellung. Alle Waffen die zum Entladetisch gebracht werden sind zu überprüfen, egal ob sie verwendet wurden oder nicht.

**Score Keeper (Standsschreiber):** Der Schreiber notiert die ihm vom Timer RO angesagte Zeit, dazu die eventuellen Fehlschüsse, Ablauf- oder Sicherheitsfehler auf dem Laufzettel des Schützen. Die ihm angesagten Bewertungen sollte der Schreiber laut und deutlich wiederholen.

Fehlschüsse sollen eindeutig notiert werden und zwar 1/5 2/10 und nicht 5 oder 10 denn das könnte als 5 oder 10 Miss gewertet werden.

Die Einhaltung der 170° Regel ist vom Lade- bis zum Entladetisch voll wirksam!

**FEUERBEREICH !!**

## Range Kommandos

Die Range Kommandos sind internationaler Standard. In Österreich werden sie in deutsch gegeben, international in englisch.

Gleichlautende Kommandos sind ein wichtiger Bestandteil in jedem Schießsport. Nur so ist es möglich den Ablauf eines Wettkampfes auch für Schützen aus anderen Ländern verständlich zu machen.

Die Kommandos sollen laut, klar und deutlich erfolgen damit sie auch mit Gehörschutz verstanden werden.

In der Regel lautet das erste Kommando bzw. die erste Frage: **„Ist der Ablauf klar?“** Bei nein erhält der Schütze weitere Informationen. Diese Frage kann auch vom Lade RO gestellt werden um Verzögerungen an der Feuerlinie zu vermeiden.

Die nächste Frage lautet: **„Ist der Schütze bereit?“** Der Schütze antwortet mit einem Ja oder mit Kopfnicken.

Jetzt besteht die Möglichkeit von Schützen eine „spezielle Ansage bzw. Aufgabe“ zu verlangen. Zum Beispiel. „Hey meine Asse sind besser“, oder Lasso oder Messer zu werfen. Damit der Schütze durch diese Aufgaben nicht irrtümlich selber startet ist von ihm unbedingt das Kommando des RO **„Stand by“** und der Beep abzuwarten.

Nach Beendigung der Stage fordert der Timer RO den Schützen auf die Waffen zu holstern beziehungsweise die Langwaffen mit offenem Verschluss und der Mündung nach oben zum Entladetisch zu bringen.

Das Kommando **„Sicherheit“** gibt die Möglichkeit Hülsen aufzuheben und für Helfer die Ziele für den nächsten Schützen vorzubereiten.

## Weitere Range Kommandos

Hat der Schütze den Ablauf verstanden ?

Do you understand the cours of fire ?

Ist der Schütze bereit ?

Is the shooter ready ?

Achtung !

Stand by !

Mündung nach oben zum Entladetisch

Muzzle up, move to the unloading table

Sicherheit !

Range clear !

Entladen und zeigen !

Unload and show clear !

Waffen sichern !

Gun clear !

Verschluss offen !

Action open !

Jeder RO ist verantwortlich für die Einhaltung der Sicherheitsregeln. Verstöße dagegen werden mit Strafen geahndet.

Das Überstreichen einer oder mehrerer Personen mit der Mündung einer ungeladenen Waffe bedeutet eine Stage DQ.

Das Selbe mit einer geladenen Waffe ergibt eine Match DQ.

Das Manipulieren mit einer Waffe außerhalb der Feuerlinie ist verboten.

Das Hantieren hat nur in dafür bestimmten Sicherheitsbereichen zu erfolgen. Außerhalb des Feuerbereiches müssen Langwaffen immer mit offenem Verschluss , leerem Patronenlager und leerem Magazin mit der Mündung nach oben transportiert werden.

Dieser Vorgang ist wichtig um ein Überstreichen (Sweeping) zu vermeiden. Alle Waffen sind immer ungeladen zu halten ausgenommen während des Ladevorgangs unter Beobachtung einer befugten Person. Zuwiderhandeln führt zur DQ.

Revolver sind ausschließlich mit 5 Patronen zu laden und der Hammer ist entspannt über einer leeren Kammer.

Das Laden eines Revolvers mit 6 Patronen beziehungsweise das Abspannen des Hahnes über einer scharfen Patrone, holstern oder ablegen eines voll geladenen Revolvers führt zu einer Stage DQ.

Ein geladener, gespannter Revolver darf niemals aus der Hand gelegt werden und auch nicht mit der anderen Hand übernommen werden (Stage DQ).

**Holstern:** Revolver sind derart zu Holstern dass sich der Hammer abgeschlagen über einer leeren Kammer oder Hülse befindet. Werden die Revolver nicht in der beschriebenen Art und Weise versorgt ergibt das eine Stage DQ.

Das Entspannen eines Revolvers, Gewehr oder Hahnflinte darf nur im Fall eines Versagens der Waffe bzw. eines Fehlers oder Versagens der Zielobjekte oder der Dekorationsgegenstände erfolgen.

Bei der entspannten Waffe ist Sicherheit herzustellen bevor das Schießen fortgesetzt werden kann.

Das Versagen einer Waffe erlaubt keine Stagewiederholung, beim Versagen der Zielobjekte oder Dekoration ist eine Stagewiederholung ( re-shoot) zulässig.

Ein Entspannen des Hahnes bei einer Waffe darf nicht erfolgen um einen Ablauffehler aus einer falschen Schussposition zu vermeiden.

Wenn bei einem Revolver der Hahn gespannt ist so ist die darunter befindliche Patrone abzufeuern um einen sicheren Zustand herzustellen.

Wenn ein Schütze irrtümlich eine Langwaffe während des Parcours mit geschlossenem Verschluss ablegt, und der Timer RO bemerkt diesen Fehler, kann der Schütze durch das Kommando

"Verschluss öffnen" diesen korrigieren. Gibt der Timer RO das Kommando "Mündung" wird dies als Warnung verwendet, wenn der Schütze möglicherweise die 170° Regel verletzen könnte.

Das Kommando "Stopp" wird immer dann gegeben wenn eine unsichere Situation entsteht. Der Schütze hat sofort das Schießen einzustellen und stehen zu bleiben. Jede Zuwiderhandlung ist ein schwerer Sicherheitsfehler und es folgt eine Match DQ.

## **Grundsätzliche Ablaufregeln innerhalb des Bewerbes**

Sie gelten als Standard und sind immer wirksam. Ausnahme: Sie sind im Ablauf der jeweiligen Stage anders beschrieben.

- 1.** Alle Fallziele für Schrot, Gewehr und Revolver müssen fallen um als Treffer zu zählen.
- 2.** Alle Schrotfallziele können beliebig oft beschossen werden bis sie umfallen sie müssen jedoch mindestens einmal beschossen werden. Fallen sie nicht, so ist es dem



Schützen

freigestellt ob er weiter schießt oder nicht. Nicht gefallene Ziele zählen dann als Miss.

Es gibt keine Vorgabe wie viele Schrotpatronen der Schütze mit hat.

- 3.** Alle abgelegten Waffen zeigen mit der Mündung zum Kugelfang und zwar derart dass der gesamte Abzugsbügel aufliegt. Die Revolver werden so abgelegt dass sie komplett aufliegen.
- 4.** Alle abgelegten Schrotflinten sind offen und leer
- 5.** Der Schütze startet ohne die Munition zu berühren oder in der Hand zu halten.
- 6.** Langwaffen werden offen und komplett leer mit der Mündung zum Kugelfang abgelegt.
- 7.** Revolver werden unmittelbar nach Beendigung des Revolverabschnittes innerhalb des Parcours (der Stage) geholstert. !!!! 170Grad Regelung beachten!!!
- 8.** Die Revolver sind laut der Kategorie des Schützen ( Duellist, Gunfighter etc.) zu ziehen und zu benutzen.
- 9.** Sichere Waffenhandhabung ist absolute Grundvoraussetzung. Die 170° Regel ist immer wirksam. Sie gilt vom Ladetisch bis zum Entladetisch.
- 10.** Wenn keine besondere Startposition vorgegeben ist so steht der Schütze aufrecht, die Hände seitlich lose herab, die Revolver geholstert und die Waffen sowie die Munition werden nicht berührt.
- 11.** Cowboy port arms (Voranschlag) ist so definiert: aufrecht stehend beide Hände halten die Waffe Schaft ist in Hüfthöhe, die Mündung in Schulterhöhe oder höher. Der Abzugsfinger ist außerhalb des Abzugsbügel.
- 12.** Persönliche Streitereien werden nicht toleriert.

## Sicherheitsregeln innerhalb des Wettkampfes

Die strikte Einhaltung der Sicherheitsregeln und die Überwachung ist die vorrangige Aufgabe der RO's. Die nachfolgend beschriebenen Regeln behandeln Übertretungen und Penalties.

Ausrüstungsfehler werden nicht rückwirkend gegeben. (Am Ladetisch ist die letzte Kontrolle vor dem Start)

Wenn ein RO einen Fehler eines Schützen toleriert, so haben die anderen Schützen das gleiche Anrecht darauf.

- 1.** Betrachte jede Waffe mit Respekt. Das Überstreichen einer Person oder Gruppe mit der Mündung einer ungeladenen Waffe bedeutet eine Stage-DQ. Dieselbe Situation mit einer geladenen Waffe bedeutet eine Match-DQ. Das hantieren mit Waffen außerhalb der Feuerlinie soll vermieden werden, wenn unbedingt nötig, ist das Hantieren innerhalb der Sicherheitszone zugelassen.
- 2.** Langwaffen dürfen nur mit offenem Verschluss, leeren Patronenlager und leerem Magazin zum Ladetisch beziehungsweise vom Entladetisch transportiert werden. Die Mündung muss immer in eine sichere Richtung gehalten werden, am besten

nach oben.

Das Überstreichen (sweeping) einer oder mehrerer Personen mit einer ungeladenen Waffe ergibt eine Stage-DQ, im Wiederholungsfall den Ausschluss von Bewerb. Ein Revolver geladen oder ungeladen mit abgeschlagenem Hammer über einer leeren Kammer oder einer leeren Hülse ist als sicher zu bewerten und kann nicht als sweeping beurteilt werden, sofern die Waffe im Holster ist.

- 3.** Alle Waffen sind grundsätzlich ungeladen, außer sie werden unter Beobachtung von autorisierten Personen, geladen, entweder an der Feuerlinie oder an den dazu bestimmten Positionen.  
Das nicht befolgen dieser Regel ergibt eine Stage-DQ. Genauso ist das nicht korrekte Entladen aller zum Entladebereich gebrachten Waffen ein Fehler und wird entsprechend geahndet.
- 4.** Die Revolver werden grundsätzlich nur mit fünf Patronen geladen. Der Hammer befindet sich über einer leeren Kammer. Bei fünfgeschüssigen Revolvern liegt der Hammer in einer speziellen Raste zwischen den Patronenlagern. Der Hammer darf niemals über einer scharfen Patrone liegen. Perkussionsrevolver können mit der Pulverladung vorgeladen werden, jedoch darf das Zündhütchen nur unmittelbar vor dem Start gesetzt werden (niemals mit dem Waffenhammer setzen). Das Laden von mehr Patronen als vorgeschrieben ergibt bei einer Langwaffe einen 10 s Sicherheitsfehler, bei einem Revolver ergibt dies eine Stage-DQ.
- 5.** Ein gespannter Revolver darf niemals aus der Hand gegeben werden.  
**!! Stage- DQ !!** das bedeutet auch, nicht von einer Hand in die andere Hand.
- 6.** Revolver werden, nach Beendigung des jeweiligen Revolver Ablaufs, wieder in das Holster retour gesteckt außer die Stagebeschreibung verlangt etwas anderes. Der Ablauf ist so definiert: die Verwendung einer bestimmten Waffe bis zur Verwendung des nächsten Waffentyps.
- 7.** Das Entspannen des Hammers darf niemals durchgeführt werden um einen Fehler zu vermeiden. Falls der Hammer einer Waffe zum falschen Zeitpunkt oder an der falschen Schussposition gespannt wird ist der Schluss in den Kugelfang abzufeuern um einen sicheren Zustand der Waffe herzustellen und ergibt jedoch einen 10 s Ablauffehler. Dann kann der vorgeschriebene Ablauf weiter geschossen werden. Das Abspannen eines gespannten Hammers über einer scharfen Patrone ergibt eine Stage-DQ.
- 8.** In dieser Situation muss beim Revolver die Patrone abgefeuert werden um Sicherheit herzustellen ebenso kann die Patrone bei einem Gewehr abgefeuert werden oder der Verschluss geöffnet werden um die Sicherheit bei einem Gewehr herzustellen. Die Schrotpatronen können bei einer Flinte ohne Strafe entfernt werden.
- 9.** Im Fall dass eine Waffe außerhalb der Position oder zum falschen Zeitpunkt benützt wird erhält der Schütze einen 10 s Ablauffehler. Wenn der Schütze für sich entscheidet bzw. gezwungen ist eine Scheibe aus Sicherheitsgründen nicht zu beschießen so darf er eine Patrone nachladen um einen Doppelfehler (Miss und Ablauf) zu vermeiden. Das bedeutet aber nicht, daß der Schütze in jedem Fall nachladen kann um einen Miss zu verhindern. **!Bei Fehlschüssen kein nachladen!**. Nicht abgeschossene oder ausgeworfene Patronen (zum Beispiel. Bei Zündversager) dürfen jedoch nachgeladen werden.
- 10.** Versehentlich nicht abgeschossene Patronen ergeben pro Patrone einen Miss



außer eine Patrone ist unter den Hammer dann ergibt dies eine Stage- DQ.

**11. Sicherheitszustand der Waffen während des Ablaufs, vor und nach Abgabe von Schüssen und das Ablegen derselben.**

**Revolver:** Trommel leer, Hammer entspannt.

Hammer entspannt über einer leeren Kammer oder abgeschossener Patrone. (Bei Versager nochmal abschlagen).

**Gewehr:** Patronenlager leer, Verschluss offen Hammer entspannt, Patronenlager leer, Verschluss geschlossen.

**Sicherheit eines Gewehrs in der Hand des Schützen:**

Hammer entspannt über einer abgeschossenen Patrone, Verschluss geschlossen.

**Verschluss offen,** Patrone am Ladelöffel oder im Patronenlager.

**Flinte: Sicherheit beim ablegen.**

Patronenlager leer, Verschluss offen.

**Sicherheit in der Hand des Schützen:**

**Verschluss offen,** Patrone voll oder leer im Patronenlager.

**12.** Mit einer gespannten und geladenen Waffe in der Hand ist es nicht erlaubt eine Position zu ändern. Eine Positionsänderung ist nur gestattet beziehungsweise die Waffen zu holstern oder abzulegen wenn:

**Revolver:** der Hammer abgeschlagen und über einer leeren Kammer oder abgeschossenen Hülse ist.

**Gewehr:** der Verschluss offen ist oder der Hammer abgeschlagen über einer leeren Kammer oder abgeschossenen Hülse ist.

**Schrotflinten:** sind während einer Bewegung als sicher zu erkennen, wenn der Verschluss offen ist. Beim Ablegen ist darauf zu achten, dass auch **das Patronenlager leer ist.**

**13.** Jedes versehentlich abgefeuerte Geschoss, das innerhalb von 3 m Abstand zu einer oder mehreren Personen in den Boden geht oder eine Dekoration trifft, ergibt eine Stage-DQ. Dasselbe innerhalb von 1,5 m Abstand ergibt eine Match-DQ. So ein Vorfall kann passieren, beim Laden, entladen und während des Ablaufs, wenn festgestellt wird, dass ein abgefeuerter Schuss unsicher ist. Beim ziehen eines Revolvers ist darauf zu achten, dass der Hammer erst gespannt werden darf, wenn die Mündung im 45° Winkel zum Kugelfang zeigt. (10 s Sicherheitsstrafe) Ebenso resultiert jeder Fehlschuss beim Lade- oder Entladetisch in einer Match-DQ.

**14.** Ein abgefeuertes Geschoss das über den Kugelfang hinausgeht ist immer problematisch. Es ist von den lokalen Verhältnissen abhängig in welchem Ausmaß ein Fehler ausgesprochen wird bis zum Match-DQ.

**15.** Gewehre werden abgelegt mit geladenem Magazin, Verschluss geschlossen, Hammer entspannt über der leeren Kammer und die Mündung ist in Richtung Kugelfang gerichtet.

**16.** Flinten werden immer mit offenem Verschluss und leerem Patronenlager abgelegt. Die Mündung zeigt Richtung Kugelfang. Geladen wird innerhalb der Zeit. Bei Hahnflinten ist es erlaubt vorzuspannen.

**17.** Nach Beendigung des entsprechenden Abschnittes ist das Ablegen des Gewehrs so auszuführen: Verschluss offen, Patronenlager, Magazin leer. Eine scharfe Patrone im Ladeblock oder Magazin sind 10 s Sicherheitsfehler.

- 18.** Eine scharfe Patrone im Patronenlager bedeutet eine Stage-DQ. Im Wiederholungsfall eine Match- DQ. Eine scharfe Patrone im Magazin oder am Ladelöffel ergibt einen 10s Sicherheitsfehler. Waffenstörungen bei Waffen die noch scharfe Patronen enthalten ergeben keine Sicherheitsstrafe wenn die betreffende Waffe als solche deklariert ist und dem RO übergeben wurde oder sicher auf einer Ablage abgelegt worden ist. Das bedeutet: jeder weiß die Waffe ist noch geladen und kann entsprechend behandelt werden.
- 19.** Jeder Schütze muss im Waffengebrauch absolut vertraut und geübt sein. CAS Wettkämpfe sind nicht geeignet den Umgang mit seinen Waffen zu erlernen.
- 20.** CAS Wettkämpfe sind keine Schnellziehbewerbe. Jede unsichere Handhabung während des Ziehens oder „Fächern“ ergibt eine Stage-DQ eine weitere Unsicherheit resultiert in einer Match-DQ. Sliphammering ist nicht dasselbe wie „Fächern“ und ist erlaubt.
- 21.** So genannte Crossdraw-Holster sind legal. Besondere Sicherheitsregeln sind dabei zu beachten. Kein Holster darf mehr als 30° von der senkrechten Linie abweichen. Beim Ziehen oder Holstern der Revolver aus einem Crossdraw Holster ist darauf zu achten, dass die Mündung nicht die 170° Regel verletzt. Der Schütze hat seinen Körper entsprechend zu drehen. Jede Übertretung dieser Regel bedeutet eine Stage DQ. Schützen der "Gunfighter und der B-Western" Kategorien dürfen nur zwei Standardholster benutzen, je eines links und rechts. Nicht erlaubt sind: Schulterholster, Crossdraw-Holster oder wenn der Revolvergriff nach vorn zeigt.
- 22.** Wenn eine ungeladene Waffe während des Parcours zu Boden fällt, ergibt es eine Stage DQ. Der Schütze darf die Waffe nicht aufheben. Der RO hebt sie auf, überprüft sie und übergibt sie dem Schützen. Eine geladene Waffe die zu Boden fällt, ergibt eine Match-DQ. Eine offene und leere Langwaffe die "vorsichtig" abgelegt wird und trotzdem zu Boden fällt und dabei die Mündung der 170° Regel nicht verletzt beziehungsweise eine Person nicht überstreicht resultiert je nach Umständen in einer 10 s Strafe oder es ist ein Fehler des Requisite. Eine " achtlos" abgelegte Langwaffe, die zu Boden fällt ergibt jedoch eine Stage DQ. In beiden Fällen ist es egal ob der Verschluss offen oder zu ist.
- 23.** Jede scharfe Patrone die beim Laden, nachladen oder repetieren ausgeworfen wird und dabei zu Boden fällt gilt als verschossen. Sie darf unter keinen Umständen aufgehoben beziehungsweise verschossen werden. Durch den Versuch eine am Boden liegende Patrone aufzuheben ist eine sichere Kontrolle der Mündungsrichtung nicht gewährleistet. Dies resultiert in einem 10 s Sicherheitsfehler. Die Patrone kann jedoch nachgeladen werden. Wenn dies nicht geschieht wird ein Fehlschuss gewertet. Munition die zum Beispiel während eines Parcours aus einem Behältnis nachgeladen werden muss und dabei zurückfällt, darf wieder verwendet werden. Fällt diese jedoch außerhalb zu Boden, gilt sie als verschossen. Munition die sorgfältig auf einer Requisite platziert wird gilt nicht als verschossen.
- 24.** Der Entlade RO muss alle Waffen kontrollieren, die den Feuerbereich verlassen.
- 25.** Alkoholische Getränke sind während des Bewerbers für Schützen, RO und andere Personen verboten. Alkoholkonsum ist erst nach Beendigung des Schiessens für diesen Tag und nach sicherer Verwahrung der Waffen zulässig. Ein Verstoß dagegen bewirkt eine Match-DQ.

- 26.** Ebenso ist es keinem Schützen erlaubt Mittel einzunehmen, die seine Aufmerksamkeit und körperliche Verfassung beeinflussen können. Ein Verstoß dagegen bewirkt einen Ausschluss vom Bewerb.
- 27.** Gehörschutz ist zu empfehlen. Schutzbrillen sind unbedingt vorgeschrieben für alle Schützen, RO beziehungsweise Zuseher im unmittelbaren Sichtkontakt zu Stahlzielen.
- 28.** Das Laden und Entladen darf nur in den überwachten Bereichen erfolgen.
- 29.** Das trockene abschlagen des Hammers am Ladetisch ist verboten (Stage DQ). Es ist nur im bezeichneten Sicherheitsbereich erlaubt.
- 30.** Nur registrierten Schützen ist es gestattet Waffen zu tragen.
- 31.** Falls ein Schütze ein Waffenversagen hat, welches nicht unmittelbar an der Feuerlinie behoben werden kann, darf diese Waffe den Feuerbereich nicht verlassen. Zuwiderhandlung ergibt eine Match-DQ, außer es geschieht unter Aufsicht eines Kampfrichters.
- 32.** Ziele im Hauptmatch sollten etwa 40 x 40 cm groß sein und in einer bestimmten Distanz aufgestellt werden.
- |              |         |
|--------------|---------|
| Für Revolver | 7-10 m  |
| für Gewehr   | 12-50 m |
| für Flinte   | 8-16 m  |
- 33.** Die Mündungsgeschwindigkeit für Revolverpatronen darf nicht höher als 305 m/s sein. Für Gewehrpatronen gilt maximal 405 m/s.
- 34.** Fehler beim positionieren von Waffen und Munition gehen zu Lasten des Schützen (10 s Ablauffehler), außer er ist im Stand den Fehler innerhalb der Zeit zu korrigieren.
- 35.** Schrotpatrongürtel sind oberhalb des Revolvergürtels zu tragen beziehungsweise in Höhe oder unterhalb des Bauchnabels.
- 36.** Jeder Schütze ist verpflichtet jede seiner Waffen auf Sicherheit überprüfen zu lassen. Mechanisch und optisch egal ob sie in Verwendung waren oder nicht.
- 37.** Schützen, die mit einer nicht sicheren Waffe, beim Ladetisch erscheinen, erhalten für die vorhergegangene Stage eine Stage DQ.
- 38.** Schützen dürfen den Ladebereich niemals mit einer geladenen Waffe verlassen, außer sie sind direkt am Weg zur Feuerlinie als nächster Schütze.

## **Zusammenfassung**

Von einem RO wird erwartet, dass er aufmerksam das Geschehen beim Lade- und Entladetisch und dem Feuerbereich überwacht. Der RO hat die letzte Entscheidung über Strafen beziehungsweise Ergebnisse. Bei Streitfragen über Entscheidungen, ob eine Strafe (basierend auf Fehler der Ausstattung oder Requisiten) gegeben wird oder nicht, ist gebührende Sorgfalt gegenüber dem Schützen anzuwenden im Zweifel ist für den Schützen zu entscheiden.

Im Fall, ein Schütze ist mit der Entscheidung eines RO nicht einverstanden, so hat er das Recht die Entscheidung von einer anderen Aufsichtsperson (wie Ranchmaster oder Matchdirektor) zu erhalten.

Der RO kann nur im Fall einer Regelauslegung oder korrekten Interpretation überstimmt werden.

Kleine Sicherheitsfehler (10 s Strafe) sind das nicht öffnen des Verschlusses bei einer Langwaffe oder das Unterlassen einen Revolver zu holstern nach Beendigung des jeweiligen Abschnitts.

Große Sicherheitsfehler (Stage- oder Match-DQ) sind das zu Boden fallen einer Waffe, das abfeuern einer Waffe in den Boden oder in die Dekoration innerhalb der beschriebenen Distanzen zu Personen. Verletzung der 170° Regel.

Ein sicherer und stabiler Platz soll auf jeder Stage vorhanden sein, um dem Schützen das Ablegen der Waffen zu ermöglichen. Es ist die Pflicht der Schützen die Waffen dort abzulegen. Sollten sie dabei zu Boden fallen, ist es im Ermessen des Kampfrichters festzustellen ob es ein Versagen der Standeinrichtung oder ein Sicherheitsfehler des Schützen war.

## Wiederholung-Neustart

Im Prinzip sind die Wiederholungen (re-shoot) nicht zulässig außer bei: Versagen der Ziele und der Requisiten, einer Unterbrechung durch den RO bei Versagen der Zeitnahme. In diesem Fall beginnt der Schütze von neuem ohne Fehlschüsse und Ablauffehler aus dem unterbrochenen Ablauf, jedoch mit Sicherheitsfehlern.

**Zum Beispiel:** Ein RO unterbricht den Schützen irrtümlich in der Meinung einer zu schwachen Ladung und sichert die verdächtige Waffe. Es muss dem Schützen allerdings das Weiterschiessen mit den anderen Waffen gewährt werden. Wird nach Überprüfung der Zustand als in Ordnung bezeichnet, ist in diesem Fall ist eine Wiederholung gerechtfertigt

Wiederholungen und Neustart werden bei Waffen- und Munitionsversagen nicht gegeben.

Mündliche Unterweisungen durch den RO oder unterlassene Unterweisungen während des Ablaufs berechtigen ebenfalls nicht zu einem Neustart.

## Die 10 Gebote des CAS

- 1., Sicherheit zuerst
- 2., Es soll auch Spaß machen
- 3., Gebrauche deinen Verstand
- 4., Im Zweifel für den Schützen
5. Behandle den Schützen genau so, wie Du behandelt werden willst.
- 6., Behandle alle gleich
- 7., Halte den Ablauf flüssig
- 8., Gib klare Anweisungen
- 9., Gib Unterstützung wenn notwendig
- 10., Mach es Einfach

**Wertung:** es wird empfohlen bei CAS Bewerben eine Rangwertung durchzuführen. Gesamtsieger ist jeweils derjenige, der in allen Abschnitten die niedrigste Platzzahl erreicht. Bei einer Stage-DQ erhält der Schütze die höchste Platzzahl.

## 5 s Zeitstrafen

Alle Zielscheiben müssen beschossen werden ein Fehlschuss ist definiert: Jede nicht mit der dazugehörenden Waffe beschossene und verfehlte Scheibe. Zur besseren Bewertung sollten die

Scheiben deutlichem Abstand zueinander haben, Scheiben welche überlappen können schwierig beurteilt werden und sind möglicherweise eine Falle für Ablauffehler.

Jede verfehlte Scheibe

jede nicht abgefeuerte Patrone

jede getroffene Scheibe durch eine nicht dazu vorgesehene Waffe, egal ob aus Absicht oder durch Fehler.

Beachten: Fehlerbewertungstabelle.

Ein Fehlschuss ergibt keinen Ablauffehler

Bewertung von Miss und Ablauffehler ist zu trennen

## 10 s Zeitstrafen

Jeder unbeabsichtigte Ablauffehler, verursacht durch Irrtum, Fehlinterpretation etc. wird pro Stage nur einmal gegeben

Jede nicht benützte vorgeschriebene Waffe.

Fehler im Gebrauch der vorgeschriebenen Requisiten.

Fehler im Ablauf der zu beschießenden Ziele.

Ablauffehler bei der Benützung der Waffen in der nicht richtigen Reihenfolge.

Nicht korrektes absolvieren des Parcours entsprechend der Kategorie des Schützen.

Beschießen der Ziele nicht aus der dafür vorgeschriebenen Position.

## 10 s kleiner Sicherheitsfehler

Nichtöffnen des Verschlusses einer Langwaffe nach Ende des jeweiligen Ablaufs.

Patrone beziehungsweise leere Hülse im Magazin oder Ladelöffel einer Langwaffe.

Laden von mehr Patronen als vorgeschrieben in einer Langwaffe

Nicht Holstern eines Revolvers, außer es ist anders vorgeschrieben.

Unvorsichtig abgelegte Langwaffe, die zu Boden fällt und dabei mit der Mündung die 170° Regel nicht verletzt und keine Personen überstreicht (offen und leer).

Aufheben einer zu Boden gefallenen Patrone

Spannen des Revolver vor Erreichen der 45° Mündungsrichtung.

Für Personen mit einem Handicap sind Anpassungen an den Ablauf ohne Anrechnung von Fehlern gestattet. Zum Beispiel kniende Position nicht möglich.

## Stage - DQ

Jede zu Boden gefallene ungeladene Waffe zwischen Lade- und Entladetisch.

Jede Langwaffe die zu Boden fällt und die 170° Regel verletzt.

Jeder versehentlich abgegebene Schuss, der als unsicher festgestellt wird (auch beim Ladetisch).

Jeder versehentliche abgegebene Schuss der innerhalb von 1,5-3 m Abstand zu Gegenständen und Personen abgefeuert wird.

Verletzung der 170° Regel, Fehler in der Mündungskontrolle.

Holstern eines Revolvers mit nicht vollständig abgeschlagenem Hammer über einer leeren Kammer oder leeren Hülse.

Das Ablegen eines Revolvers mit gespanntem Hammer.

Eine scharfe Patrone im Patronenlager einer Langwaffe.

Im Wiederholungsfall wenn ein Schütze nicht entsprechend seiner Kategorie handelt.

Positionswechsel mit einer scharfen Patrone unter dem gespannten Hammer oder mit einer scharfen Patrone unter dem abgeschlagenen Hammer.

Unsichere Waffenhandhabung wie "Fächern".

## **Match - DQ**

Zwei gegebene Stage-DQ.

Zwei " Spirit of the Game " (unsportliches Verhalten) Bewertungen, Aggressives Unsportliches Verhalten.

Schießen unter Einfluss von Alkohol oder Medikamenten, welche die physische und geistige Fähigkeit beeinflussen könnten.

Verschießen von nicht zulässiger Munition (Mantelgeschosse, Magnumlaborierung, High Speed Munition).

Fallen lassen einer geladenen Waffe

Unbeabsichtigte Schüsse, die innerhalb von 1,5 m Abstand vom Schützen zu Boden gehen.

Schüsse im Lade- oder Entladebereich oder Schüsse die als unsicher bewertet werden.  
Überstreichen einer Person mit geladener Waffe.

Persönliche Streitereien.

Wenn ein Schütze zum dritten Mal im Match die Regeln und Vorschriften, seiner von ihm gewählten Kategorie, im Parcours nicht einhält.

## **Absichtliche Verweigerung- Spirit of the Game** **30s Zeitstrafe**

Absichtlich einen Parcours anders als in der vorgeschriebenen Art und Weise zu beschießen um sich dadurch einen persönlichen Vorteil zu beschaffen.

Verwenden zu schwacher Munition die nicht den Power-Faktor erreicht. Wird für jede damit geschossener Stage gegeben.



Absichtliches nicht Verwenden der zu benützenden Gegenstände oder nicht entsprechendes Handeln damit.

2 x Spirit of the Game und eine absichtliche Verweigerung ergibt eine Match-DQ

## Illegale Ausrüstung

Das Verwenden von nicht zulässiger Ausrüstung laut Beschreibung ergibt eine Stage-DQ

### Beispiele:

Der Schrotgürtel wird so weit über dem Revolvergürtel getragen dass er den Bauchnabel nicht bedeckt,

Holster mit einem Winkel von mehr als 30° von der vertikalen Linie.

Beide Revolver werden auf einer Körperseite getragen.

Das Laden während einer Stage aus einem Bandoleer welches zusätzlich befestigt ist..

**Moderne Schiesshandschuhe.**

**Hemden mit kurzen Ärmeln ( nur bei Männern ).**

**Polohemden mit kurzen oder langen Ärmeln, ärmellose Tops.**

**Moderne Cowboy-Hüte.**

**Designer Jeans.**

**Baseball Kappen.**

**Tennis-, Lauf- oder Jogging Schuhe, Kampf-Stiefel.**

**Werbe Aufschriften, Erzeuger Logos.**

**Nylon, Plastik oder Velcro Ausrüstungsteile.**

**Ein Schrotaufschub über einem Schrotgürtel.**

## Zusammenfassung der Begriffe

**170° Regel:** Die Mündung der Waffe muss immer in Richtung Kugelfang zeigen und darf sich der Feuerlinie nie mehr als 5° nähern.

**Verstellbare Visierung beim Revolver:** Revolver mit verstellbarer Kimme und eingefrästem Korn.

**Basketball Regel:** Bewegen mit der Waffe in der Hand wenn der Hammer gespannt und über einer scharfen Patrone ist. Es ist keine Bewegung erlaubt das heißt ein Fuß muss immer den Boden berühren. Ein Weiterbewegen ist erst dann erlaubt wenn die Waffe sicher ist.

**Beim Revolver:** Hammer abgeschlagen über einer leeren Kammer oder abgeschossener Hülse.

**Bei Gewehr und Schrotflinte:** Verschluss offen oder geschlossen und der Hammer über einer leeren Hülse oder einer leeren Kammer

**Cleared – Sicherheit:** Keine scharfe Patrone oder leere Hülse im Patronenlager, Magazin oder Ladelöffel.

**Gespannt:** Der Hammer nicht voll abgeschlagen ( gespannt, Laderast, Sicherheitsrast )

**Bereitschaft:** Der Zeitpunkt wann eine Waffe gesichert wird um abgelegt zu werden und der Schütze sein Schießen fortsetzt.

**Feuerzone-Course of fire:** Vom „ Bereit „ des Schützen und dem Timersignal bis zum letzten Schuss des Schützen.

**Down range – Richtung Kugelfang:** Feuerlinie von der Schützenposition zu den Zielscheiben

**Duellist – Stil:** Den Revolver einhändig spannen und abfeuern ohne Unterstützung der anderen Hand. Ausnahme bei Waffenstörungen und bei der Übergabe des Revolvers von einer Hand in die Andere.

**Doppel Duellist Stil:** Den linken Revolver mit der linken Hand und den rechten Revolver mit der rechten Hand spannen und abfeuern jeweils ohne Unterstützung der anderen Hand. Nicht zu verwechseln mit Gunfighter Kategorie.

**Zu Boden fallen einer Patrone oder Waffe:** bedeutet die physische Kontrolle über die Patrone oder Waffe zu verlieren.

**Trocken abschlagen:** Heißt eine ungeladene Waffe in Schussposition halten, den Hammer spannen und den Abzug betätigen wie bei einem normalen Schussvorgang.

**Engaged-Beabsichtigen:** Beabsichtigen eine Zielscheibe mit einer Patrone zu beschießen

**Ausrüstung:** Jeder nicht zur Bekleidung gehörende Teil der zur Feuerlinie gebracht wird.

**Verweigerung:** Ist kein unabsichtlicher Irrtum des Schützen, sondern absichtliches zuwider handeln entsprechend der Stagebeschreibung um daraus einen Vorteil zu erreichen.. Dieser Fehler betrifft jedoch ausschließlich „NICHT“ Schusssituationen sondern Anordnungen vor dem Start wie zum Beispiel Lasso werfen oder Ähnliches.

**Feuerlinie:** Vom Ablegen der ersten Waffe am Ladetisch bis zur Sicherheitskontrolle aller Waffen am Entladetisch.

**Revolver mit starrer Visierung:** Hier ist das Korn fix mit dem Lauf verlötet und ein einfaches Kornblatt oder ein Stift, kombiniert mit einer eingefrästen Kimmenut im Rahmen oder dem Hammer.

**Freier Schießstil:** der Schütze hat die Wahl mit den Revolvern ein -oder beidhändig zu schießen.

**Gunfighter Stil:** der Schütze hat in jeder Hand einen Revolver, er spannt den Hammer mit der Schusshand und schießt ohne Unterstützung der anderen Hand abwechselnd die Revolver links und rechts.

**Hammer abgeschlagen:** der Hammer ist voll abgeschlagen.

**Position:** genau bezeichnete Stelle in der Stage für den Schützen (zum Beispiel: hinter der Türe).

**Major Sicherheitsfehler:** ein Sicherheitsverstoß mit einer hohen Wahrscheinlichkeit eine Person zu verletzen.

**Kleiner (minor) Sicherheitsfehler:** unsichere Waffenhandhabung ohne direkte Personengefährdung.

**Miss-Fehler:** ein Fehlschuss der nicht das entsprechende Ziel getroffen hat oder dabei nicht die dafür vorgesehene Waffentype verwendet wurde.

**Startposition:** vorgegebene Haltung des Schützen (zum Beispiel: Hände am Hut).  
Power Faktor: Geschossgewicht in Grain, Geschwindigkeit in Feet pro Sekunde/1000.  
Faktor in Österreich ist 110  
maximale Geschwindigkeit Revolvergeschoss: 305 m/s  
maximale Geschwindigkeit Gewehrgeschoss: 405 m/s

**Procedural-Ablauffehler:** ein unabsichtlicher Fehler des Schützen: den Ablauf in der Reihenfolge der Schüsse betreffend oder zum Beispiel nicht in der entsprechenden Kategorie agieren.

**Progressive Penalty:**  
Procedural für den ersten Vorfall  
Stage-DQ für den zweiten Vorfall  
Match-DQ für das dritte Vergehen.

**Re-shoot:** gestoppte Zeit, Schütze beginnt neu, ohne Fehlschüsse aber mit Sicherheitsfehler.

**RE-Start:** keine gestoppte Zeit, Schütze beginnt komplett neu.

**Shooting string - Schussfolge:** Serie von Schüssen aus der jeweiligen Waffe.

**Stage Course of fire - Feuerzone:** vom "Bereit" des Schützen und dem Timer Signal bis zum letzten Schuss des Schützen.

**Beidhändiges schießen:** Traditionell. Den Revolver mit beiden Händen halten.

**Up-Ranch:** 180° Winkel von den Zielscheiben zum Schützen