



**COWBOY ACTION SHOOTING™
EUROPE**

SPORTHANDBUCH 2007

Sporthandbuch für das Cowboy Action Shooting™

1. Einführung

Cowboy Action Shooting™ (CAS™) ist eine Schiesssportart, bei der die Teilnehmer mit Waffen in Wettbewerb treten, die typischer Weise zu Zeiten des „Wilden Westen“ in den USA benutzt wurden. Der einzigartige Aspekt des Cowboy Action Shooting™ entsteht durch das Tragen authentischer Kleidung durch den Schützen während der gesamten Veranstaltung.

Diese Sportordnung beinhaltet die Regeln, nach denen Cowboy Action Shooting™ international anerkannt ist und als Sportwettkampf international durchgeführt wird.

2. SPIRIT Of The Game

Der Geist des Schiesssports beinhaltet einen ehrenhaften Umgang der Schützen untereinander, die in einem sportlichen Wettbewerb stehen. Trotz des Wettbewerbs sollen die Teilnehmer einen freundlichen und „menschlichen“ Umgangston pflegen und sich gegenseitig im Rahmen der Sportordnung unterstützen. Die eine Stage einleitende Handlung ist im Rahmen dieses Geistes immer durchzuführen. Sportliche Fairness ist oberstes Gebot. Dies gilt für alle Schützen, die, sofern qualifiziert, auch zur organisatorischen Unterstützung des Schiesssportwettkampfs herangezogen werden können.

3. Wahl eines ALIAS

Jedem Schützen ist es erlaubt, passend zu seinem Outfit ein Alias zu wählen. Der Alias muss druckbar sein und darf keinem anderen Alias gleich oder ähnlich sein. Es besteht kein Anspruch eines Schützen auf ein bestimmtes Alias. Die Wahl des Alias ist nicht mit der Teilnahme oder der Teilnahmeberechtigung an der Schiesssportveranstaltung verknüpft.

4. Ausrüstung

Es werden 2 Single Action Revolver, 1 Gewehr und 1 Flinte oder Schrotgewehr für diese Sportdisziplin benötigt.

Grundsätzlich sind **Originale und Repliken** von Feuerwaffen, die **zwischen dem frühen und dem Ausgang des 19. Jahrhunderts hergestellt worden sind**, zugelassen:

Zu beachten sind die besonderen Vorschriften in den Kategorien!

4.1. Gewehre für Haupt-, Mannschafts-, und Sidematches außer Long Range/Präzision

- Alle Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierer mit Röhrenmagazin und aussenliegendem Hammer, Fertigungsjahr zwischen 1860 und 1899 und deren Repliken für Zentralfeuerpatronen ab Kaliber .25-20.

- Gewehre müssen im sog. „Revolverkaliber“ sein, z.B.: .32-20, .38 Special, .38-40, .44-40 und .45 Colt. „Gewehrkaliber wie .30-30 oder .38-55 sind nicht zugelassen.
- Nur offene Visiere im Stile von 1860 bis 1899 und ihre Repliken sind zugelassen, darin eingeschlossen am Kolbenhals montierte Lochkimmen mit historischem Vorbild.
- Läufe müssen länger als 16“ sein, Gewehre mit Kastenmagazine dürfen nicht benutzt werden.

4.2. Flinten, Schrotgewehre

- Zugelassen ist jede Querflinte typisch für die Aera ohne Ejektoren, mit oder ohne aussenliegenden Hähnen mit Einfach- oder Doppelabzug, jede Unterhebelrepetierflinte, jede Vorderschaftrepetierflinte mit aussenliegendem Hahn (Wichester `97 oder Marlin Mod. 16 ausgenommen Militärausführungen dieser Waffen)
- Kaliber max. 10, min. 20, die Läufe müssen mindestens 18“ lang sein. Schrotkorngrösse darf maximal Nr. 4 erreichen, Stahlschrote oder beschichtete Schrote sind nicht zugelassen. Magnum oder Hochgeschwindigkeitsladungen sind nicht erlaubt. Vorderschaftrepetierflinten und Leveractionflinten dürfen in Hauptwettbewerben nur jeweils mit zwei Patronen geladen werden wenn die Stagebeschreibung nichts anderes vorschreibt. Bei Mannschaftswettbewerben dürfen die Flinten bis zur max. magazinkapazität geladen werden.

4.3. Revolver

- Single Action Revolver ab den Kalibern .32 und .36 und größer
- Faktor: reaktive Stahlziele werden in der Regel so eingestellt, dass sie mit einer Standardladung .38 Special mit 158gr Geschoss sicher umgekippt werden können.

4.4. Beschränkungen/Vorgabenin Bezug auf alle Feuerwaffen

Die Waffen sollen in einem möglichst „originalgetreuen“ äusseren Zustand bewahrt werden, die Waffen sollen „zeitgenössisch echt“ aussehen.

Äusserliche Veränderungen sind nicht erlaubt, ausser der Anpassung von Griffen (kein Gummi), Montage von Schaftkappen an Schrotflinten und Umwickeln von Unterhebeln an Gewehren.

Moderne Griffschalen, Formgriffe und Griptape sind nicht zulässig. Griffschalen aus Holz, Elfenbein, Perlmutter oder Horn sind immer akzeptabel, solange sie keinen Wettbewerbsvorteil darstellen. Sie müssen in Form und Abmessungen dem Original entsprechen.

Geringfügige äusserliche Veränderungen und Verzierungen sind zulässig, solange sie den historischen Eindruck der Waffe nicht verändern und keinen Wettbewerbsvorteil erbringen. So ist z.B. checkering oder aufrauen des Griffrückens an einem Revolver verboten, es ist jedoch in Ordnung dort seinen Namen eingravieren zu lassen.

Änderungen und Anpassungen von Schäften an Gewehren und Veränderungen von Lauflängen in den gesetzlichen Rahmen sind zulässig.

Farbige Einsätze in Zieleinrichtungen und Visierungen sind nicht zulässig, wo vorhanden, müssen sie geschwärzt werden (farbige Markierung beim Marlin Cowboy Rifle).

Abzugsschuhe, Kompensatoren, Laufgewichte, Bull-Barrel und weitere solche Veränderungen sind nicht zulässig und werden mit einer Stage Disqualification (SDQ) geahndet.

Visierungen dürfen so verändert werden dass die Waffe „Fleck“ schießt wenn die Veränderung danach immer noch „original“ aussieht.

4.5. Bekleidung

Cowboy Action Shooting™ ist eine Kombination aus Schiesssportwettkampf und historischem Reenactmet des Wilden Westens der USA. Das Outfit muss typisch sein für das ausgehende 19. Jahrhundert, einen „Western“-Film oder eine Fernsehserie, entsprechend der gewählten Schiesssportkategorie.

Alle Schützen müssen während des gesamten Wettbewerbes incl. der Nebenveranstaltungen und der Siegerehrung in ihrem Outfit bleiben!

Möglich sind Outfits als Banker, Schmiede, Gesetzeshüter, Revolverhelden, Eisenbahner, Damen aus dem Saloon, Schullehrer, Kavallerie, US Armee, Mountain men, Trapper, Indianer....!

Mindeste Basisbekleidung sind Jeanshosen. Es werden die Gürtelschlaufen entfernt und Knöpfe für Hosenträger angenäht! Mindeste Basisoberbekleidung sind langärmelige Arbeitshemden.

Verbotene Ausrüstung und Bekleidung:

- Moderne Schiesshandschuhe
- Kurzärmelige Hemden, T-Shirts
- Moderne, gefiederte Strohhüte (Shady Bradys)
- Designer Jeans
- Baseballkappen
- Tennis-, Lauf-, Jogging- Aerobicschuhe und ähnliches
- Bekleidung mit Designer- oder Hersteller Logo
- Ausrüstungsteile aus Velcro, Plastik oder Nylon.

4.6. Holster, Revolvergurte, Bandoliere

Kurzwaffen müssen in Holstern getragen werden, die in der Lage sind die Waffen vor dem Herausfallen zu sichern und dabei eine normale Beweglichkeit erlauben.

Main-Match Holster müssen jeweils links und rechts vom Bauchnabel getragen werden mit mindestens eine Faustbreite Abstand vom Bauchnabel auf jeder Seite. (Notiz: Holster für Deringer und Taschenpistolen sind keine Main-Match Holster!).

(Crossdraw-) Holster dürfen mit ihrer Längsachse nicht mehr als 30 Grad bezogen auf die Vertikale abweichen.

Munition für den gesamten Wettkampf incl. Munition zum nachladen muss am Mann getragen werden, und zwar in Schlaufengurten, Bandolieren oder Taschen. Munition darf nicht in Ohren, Nase, Mund, Ausschnitt oder anderen Körperöffnungen getragen werden.

Bandoliere, Revolvergurte und Taschen müssen in traditionellem Design sein (Bandoliere müssen locker sein und nicht am Körper befestigt um Bewegung zu verhindern) Moderne Patronentaschen, combat-mässige Schlaufen an Schrotgewehren, Patronenschlaufen an Armbändern oder an der Waffe sind ebenfalls nicht zulässig.

Jagdtaschen müssen die Munition lose transportieren, sie dürfen keine Einrichtungen haben die die Patronen in geordneter Weise festhalten.

Lederschlaufen zur Aufnahme von Patronen an Revolvergurten sind zulässig, jedoch dürfen Lederschlaufen zur Aufnahme von Schrotpatronen nicht an Schrotpatrongurten aufgezogen werden. Patronenschlaufen dürfen keine Metall- oder Plastikeinsätze haben. Patronenschlaufen für Schrotpatronen dürfen nicht mehr als zwei Schrotpatronen aufnehmen, Schlaufen für Revolver- oder Gewehrmunition dürfen nicht mehr als eine Patrone aufnehmen.

Alle Patronengurte müssen so getragen werden dass die Gurte sich unterhalb der Höhe des Bauchnabels befinden. Befestigen von Patronenhalterungen an Schaft oder anderen Teilen einer Waffe ist verboten.

4.7. Munition für Main Match

- Revolvermunition muss eine „v0“ von weniger als 1000fps aufweisen. Gewehrmunition muss eine v0 von weniger als 1400fps erreichen.
- Munition für Revolver und Gewehre dürfen nicht mit Voll- oder Teilmantelgeschossen versehen sein, Gascheck, Kupfer- und andere Beschichtungen sind ebenfalls verboten. Die Geschosse dürfen nur reines Blei enthalten. Auftrag von Molydisulfiden und ähnlichen Sustanzen sind zulässig.
- Munition für Revolver und Gewehre dürfen pro Schuss jeweils nur ein Projektil verschossen, multiple Projektile sind verboten.
- Munition bei der das Geschoss tiefer sitzt als der Hülsenmund ist nicht zulässig.
- In diesem Handbuch erwähntes Treibmittel „Schwarzpulver“ bezieht sich ausschliesslich auf Schwarzpulver, Pyrodex, Black Mag oder auf ähnliche Produkte die zur Verwendung in Vorderladerwaffen vorgesehen sind. In dem Zusammenhang damit sind Treibmittel, die Nitrozellulose beinhalten nicht zulässig. Insbesondere sind gemischte Ladungen aus Schwarzpulver und Nitrozellulosepulver - sog. „Duplexladungen“ ausdrücklich verboten.

5. Kategorien

5.1. Kategorie Traditional:

Zugelassen sind:

- Single Action Patronenrevolver oder Perkussionrevolver, **Fertigungsjahr vor 1896** oder Repliken. Kaliber .32 oder grösser mit **starrer Visierung nach historischem Vorbild**. Schwalbenschwanzbefestigungen sind bei Perkussion- und Conversionrevolvern zulässig, wenn sie dem Original entsprechen. **Beispiel:** Colt SAA, Ruger VAQUERO, Smith&Wesson American, Russian oder Schofield, Reminton Modell `75 oder `90, Bisley`s

oder deren Repliken. Der Perkussionrevolver „Ruger Old Army“ mit traditioneller, nicht verstellbarer Visierung ist ein „Traditional Revolver“. Die gleiche Waffe mit verstellbarer Visierung muss jedoch in der Kategorie „Modern“ antreten. **Anschlag: einhändig oder beidhändig.**

- Jedes regelkonforme Gewehr.
- Jede regelkonforme Flinte oder Schrotgewehr
- Es dürfen **alle regelkonformen Treibmittel** benutzt werden.

5.2. Kategorie Modern:

Zugelassen sind:

- Jeder Revolver mit **verstellbarer** Visierung in Kal. .32 oder grösser. Es ist nicht zulässig in der Kategorie Modern zwei Revolver im traditionellen Stil einzusetzen, die Benutzung eines trad. Revolvers ist jedoch zulässig. Bei Stages die nur einen Revolver vorschreiben, muss die Waffe ein verstellbares Visier haben.

Beispiele für einen Revolver der Kategorie Modern: Colt New Frontier, Ruger Blackhawk und .32 Single Six, Ruger New Model Bisley.

Anschlag: einhändig oder beidhändig

- Jedes regelkonforme Gewehr.
- Jede regelkonforme Flinte oder Schrotgewehr
- Es dürfen **alle regelkonformen Treibmittel** benutzt werden.

5.3. Kategorie Duelist

Zulässig sind

- jeweils zwei traditionelle **SA Revolver mit starrer Visierung**, die jedoch **einhändig gespannt und geschossen** werden müssen. Die Schusshand darf nicht gestützt oder unterstützt werden, ausser bei der Beseitigung von Waffenstörungen,
- Jedes regelkonforme Gewehr.
- Jede regelkonforme Flinte oder Schrotgewehr
- Es dürfen **alle regelkonformen Treibmittel** benutzt werden.

5.4. Kategorie Gunfighter

Zulässig sind:

- Diese Kategorie verwendet zwei traditionelle **SA Revolver mit nicht verstellbarer Visierung**, die beide im **Stil von Double Duelist** geschossen werden. Der Double Duelist Stil ist definiert als Spannen und Schiessen des rechten Revolvers mit der rechten Hand und Spannen und Schiessen des linken Revolvers mit der linken Hand ohne zu Hifenahme der jeweils anderen Hand, außer bei Auftreten einer Waffenstörung.
- Alle regelkonformen Langwaffen und Treibmittel dürfen benutzt werden.

- Es werden zwei Standardholster verwendet, je einer links und einer rechts. Beide Waffen müssen mit den Griffen nach hinten zeigen, „Crossdraw“ oder vorwärtsgerichtete Griffe sind nicht zugelassen.

Wenn im Stagedesign 10 Schuss mit den Revolvern gefordert werden, oder nur ein Revolver eingesetzt wird, darf der Schütze beide Revolver nach Gutdünken ziehen um die Ziele zu beschiessen, er muss aber die Ziele in der exakten Reihenfolge der Beschreibung beschiessen. Beide Revolver dürfen zur gleichen Zeit gespannt werden, sie dürfen aber nur einzeln abgefeuert werden um das richtige Scoring (zählen der Fehlschüsse) zu ermöglichen. Der Gunfighter darf die Revolver nicht holstern bevor alle Patronen abgeschossen worden sind, ausser wenn die Revolver zum falschen Zeitpunkt gezogen worden sind oder eine Störung aufgetreten ist.

Wenn die Stagebeschreibung andere Handlungen während oder zwischen dem Einsetzen der beiden Revolver erfordert (z.B. zum Würfeln) dann darf nur jeweils ein Revolver gezogen werden.

5.5. Kategorie Frontier Cartridge:

Zugelassen sind:

- **Perkussions- oder Patronenrevolver** im traditionellen Stil mit **starrer Visierung** und **Fertigungsjahr vor 1899** oder Repliken davon. Kaliber .32 oder grösser. **Anschlag einhändig oder beidhändig.**
- Im Hauptmatch sind nur **Quer- oder Leveractionflinten** zugelassen,
- Gewehre müssen im **Revolverkaliber** sein.
- Als Treibladung darf nur Schwarzpulver in allen Waffen (Revolver, Gewehr und Flinte) verwendet werden.

Zusätzlich ist die Kategorie **Frontier Cartridge Duelist** anerkannt, hierzu die Beschreibung für „Duelist“ weiter unten lesen.

Hinweis: Teilnehmer in der Kategorie Frontier Cartridge dürfen bei Side- und Mannschaftsmatches jede regelkonforme Waffe oder Treibmittel verwenden.

5.6. Kategorie Frontiersman

Zugelassen sind:

- **Perkussionsrevolver** im traditionellen Stil mit **starrer Visierung** und **Fertigungsjahr vor 1899** oder Repliken davon. **Kaliber .36** oder grösser, die im **Duelist Stil, also Anschlag einhändig**, geschossen werden.
- Im Hauptmatch sind nur **Quer- oder Leveractionflinten** zugelassen,
- Gewehre müssen im **Revolverkaliber** sein.
- Als Treibladung darf nur Schwarzpulver in allen Waffen (Revolver, Gewehr und Flinte) verwendet werden.

5.7. Kategorie Classic Cowboy/Cowgirl

Zugelassen sind

- Alle SA Revolver mit starrer Visierung die im **Duelist Stil, Anschlag einhändig**, geschossen werden müssen. **Kaliber .40 Randmunition oder grösser** in Revolver wie .38-40, .44-40, .44 Special, .44 Russian, .44 Mag, .45 Schofield, .45 Colt oder Perkussionrevolver .36 und grösser.
- Alle regelkonformen Gewehre mit **Fertigungsjahr 1873 oder früher** und deren Repliken (1866, Henry, 1873 Winchester), **Kaliber 40 Randmunition. oder größer** wie .38-40, .44-40, .44 Special, .44 Russian, .44 Mag, .45 Schofield, .45 Colt
- Alle regelkonformen Hahnflinten (Querflinte oder Unterhebelrepetierflinte)
- Jedes regelkonforme Treibmittel, passend zur Waffe
- **Bekleidung:**
Jeder Teilnehmer muss **mindestens drei** der aufgeführten Gegenstände oder Bekleidungsstücke tragen oder bei sich haben, **Bekleidung muss während des gesamten Matches einschl. Siegerehrung, Bällen, Alltag etc. getragen werden:**
 - Chaps,
 - Sporen,
 - Cuffs,
 - Halstuch lose um den Hals oder mit Slide,
 - Krawatte,
 - Weste,
 - Taschenuhr mit langer Kette,
 - Jackett.
 - Strohhüte sind für männliche Teilnehmer nicht gestattet.
 - Zusätzlich zu den o.g. Gegenständen können Damen folgende Stücke auswählen:
Zeitgenössische Uhr, geteilter Reitrock, Bustle, Reifrock, Korsett, Hut im victorianischen Stil (Strohhüte erlaubt!), zeitgenössischen Schmuck – auch Haarschmuck (z.B.Federn), Haarnetz, Handtasche, Schnürschuhe, Hemd und Pluderhosen, Netzstrümpfe, Federboa oder Umhang.
 - **Buscadero- oder tiefhängende Holster sind nicht zulässig.** Stiefel müssen zeitgenössisch sein mit glatten Leder – oder Gummisohlen.
 - **Hüte müssen während des gesamten Matches getragen werden.**

5.8. B Western

Zulässig ist

- Jeder regelkonforme Revolver
- Jeder regelkonforme Anschlag
- Jedes regelkonforme Gewehr **nach Baujahr 1884**
- Jede regelkonforme Schrotflinte

- Jedes regelkonforme Treibmittel

Bekleidung:

- Buskadero Holster oder tiefergetragene Holster. Kein Revolverteil darf über dem Leder herausragen. Gürtel und Holster müssen verziert sein, etwa mit Stickereien oder Conchos. Alle Holster müssen gerade nach unten hängen. Crossdraw, Schulterholster oder Holster, die den Revolvergriff nach vorne tragen lassen, sind verboten.
- Hemden müssen dem B Western Stil entsprechen, mit Druckknöpfen, Smiley Pockets, Stickereien Applicationen, Fransen oder farblich abgesetzte Teile. Bib-Shirts sind zulässig, wenn sie farbige Biesen an den Nähten haben oder bestickt sind.
- Hosen müssen Jeans sein, sogenannte Ranche-Pants oder Hosen mit Klappen über der rückwärtigen Tasche, verzierte Gürtelschlaufen oder mit Biesen oder Fransen versehen sein. Hosen müssen mit einem Gürtel getragen werden, Hosenträger sind nicht zulässig.
- Es sind nur Filzhüte erlaubt. Strohhüte sind nicht erlaubt. Die Hüte müssen zu jeder Zeit getragen werden.
- Stiefel müssen von traditionellem Design sein. Sie müssen bestickt sein, oder farblich bunt abgesetzt sein und glatte Sohlen haben. Schnürstiefel oder Schnürmokassins sind nicht erlaubt. Westersporen mit Rädern sind für Männer vorgeschrieben. Damen können Röcke oder Ranch-Skirts tragen. Zusätzlich muß wenigstens einer der nachfolgenden Gegenstände im Outfit vorhanden sein:
 - Handschuhe mit oder ohne Stulpen
 - Halstuch mit einem Slide oder um den Hals gebunden
 - Mantel
 - Veste
 - Chaps
 - Cuffs

Jedes Outfit muss extravagant ausgeführt sein. Das Outfit muss während der Schiesssportveranstaltung und der Preisverleihung getragen werden, mit Ausnahme der Abendveranstaltung.

5.9. Kategorien mit Alters- oder Geschlechtsbezogenheiten:

In die Wettkampfwertung können Kategorien aufgenommen werden, die spezifisch auf Alters- oder Geschlechtsbedingungen eingehen, **mit Ausnahme von Gunfighter.**

- **Junioren** sind Personen die unter 16 Jahre alt sind, evtl. kann hier nach Geschlecht unterteilt werden.
- **Frauen/Damen**
- **Forty-Niners** sind Teilnehmer die 49 Jahre oder älter sind,
- **Forty-Niner Ladys** kann ebenfalls anerkannt werden.

- **Senioren** sind Schützen die älter sind als 60 Jahre, Einteilungen können auch für **Senior Ladies** und **Senior Duelist** erfolgen.
- **Elder Statesmen und Grand Dames** sind Teilnehmer/innen die älter als 70 Jahre sind.

6. Side Matches

Plainsman

Dieses Event benötigt

- zwei SA Perkussionsevolver im traditionellen Stil im Kaliber .36 oder grösser die **Duelist** geschossen werden,
- ein regelkonformes Einzelladergewehr in traditionellem Gewehr- oder Revolverkaliber (also kein .30-30). Ejektoren dürfen am Gewehr vorhanden sein, wenn sie dem Original entsprechen.
- Die Flinte muss entweder eine Querflinte oder ein Unterhebelrepetierer sein mit aussenliegenden oder verdeckten Hähnen,
- alle verwendete Munition für alle Waffen muss als Treibmittel Schwarzpulver haben.

Taschenrevolver und Deringer

- Taschenrevolver und Deringer sind beliebte Waffen für Side Matches, sie können auch Bestandteil in einem Main Match sein. Ein Taschenrevolver ist ein kleinrahmiger Revolver mit starrer Visierung, Fertigungsjahr vor 1900 und einer Lauflänge von 4" oder weniger. Taschenrevolver müssen im Kaliber .31 oder grösser sein.
- Modell „P“ von Colt oder Repliken davon und Revolver mit seitlich ausschwenkbaren Trommeln sind in keinem Fall zulässig.
- **Deringer** sind Vorderlader mit Perkussionzündung oder Hinterlader für Patronenmunition mit starrer Visierung und Fertigungsjahr vor 1900. Deringer haben bis zu vier Läufe die bis zu 3 ½ Zoll lang sein dürfen. Der doppelläufige Remington Deringer und die Sharps Pepperbox mit vier Läufen sind typische regelkonforme Deringer.
- Deringer im Kaliber .22 Magnum sind nicht zulässig.

Long Range und Präzisionsgewehre.

Long Range und Präzisionswettbewerbe unterscheiden sich von den Main Matches in dem die Betonung auf präzises Schiessen über lange Distanzen gelegt wird, wobei der Zeitfaktor eine geringere Rolle spielt.

Wertung in diesen Disziplinen erfolgt über die erzielten Treffer, Gleichstände werden mittels zweier Methoden gelöst: Nach Vorgaben durch den Match Direktor werden entweder die Gesamtzeit in die Wertung eingebracht, oder es erfolgt ein shoot-off.

Long Range und Präzisionswettbewerbe werden in vier plus einer Kategorie durchgeführt:

- Unterhebelrepetierer in Revolverkaliber
 1. Es dürfen alle regelkonformen Treibmittel verwendet werden.
 2. Geschosse müssen aus reinem Blei oder Legierungen davon, Geschossböden müssen glatt sein. Gascheck und Papierpatches sind erlaubt.
 3. Die in Long Range Wettbewerben benutzten Gewehre müssen Originale oder Repliken von Waffen sein, die im Zeitraum von ca. 1860 bis 1899 produziert und eingeführt waren. Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierer mit Röhrenmagazin und externen Hähnen als Gewehr oder Karabiner sind zugelassen.
 4. Korntunnel und andere Korne können sowohl einfacher Fertigung sein wie auch mit Wasserwaagen ausgestattet sein.
 5. Kimmen müssen entweder serienmässige offen Visierungen auf dem Lauf sein, oder können als Lochkimme entsprechend historischer Originale auf dem Kolbenhals montiert sein. Verniersvisiere etc. sind ebenfalls zulässig.
 6. Optische Visiereinrichtungen oder solche die auf dem Systemkasten montiert sind, sind nicht zulässig.

- Unterhebelrepetierer in Gewehrkaliber
 1. Für Wettbewerbe im „Gewehrkaliber“ darf nur Munition mit Randhülsen in traditionellen zeitgenössischen Kalibern verwendet werden. Zulässig sind demnach .30-30 WCF, .38-55 Marlin & Ballard, .43 Spanisch oder 45-70 Government, unzulässig wären z.B. .375 Winchester, .444 Marlin, .32-20 WCF oder .44.40 WCF.
 2. Es dürfen alle regelkonformen Treibmittel verwendet werden
 3. Geschosse müssen aus reinem Blei oder Legierungen davon, Geschossböden müssen glatt sein. Gascheck und Papierpatches sind erlaubt.
 4. Die in Long Range Wettbewerben benutzten Gewehre müssen Originale oder Repliken von Waffen sein, die im Zeitraum von ca. 1860 bis 1899 produziert und eingeführt waren. Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierer mit Röhrenmagazin und externen Hähnen als Gewehr oder Karabiner sind zugelassen.
 5. Korntunnel und andere Korne können sowohl einfacher Fertigung sein wie auch mit Wasserwaagen ausgestattet sein.
 6. Kimmen müssen entweder serienmässige offen Visierungen auf dem Lauf sein, oder können als Lochkimme entsprechend historischer Originale auf dem Kolbenhals montiert sein. Verniersvisiere etc. sind ebenfalls zulässig.
 7. Optische Visiereinrichtungen oder solche die auf dem Systemkasten montiert sind, sind nicht zulässig.

- Einzellader
 1. Für Wettbewerbe im „Gewehrkaliber“ darf nur Munition mit Randhülsen in traditionellen zeitgenössischen Kalibern verwendet werden. Zulässig sind demnach .30-30 WCF, .38-55 Marlin & Ballard, .43 Spanisch oder 45-70 Government, unzulässig wären z.B. .375 Winchester, .444 Marlin, .32-20 WCF oder .44.40 WCF.
 2. Es dürfen alle regelkonformen Treibmittel verwendet werden
 3. Geschosse müssen aus reinem Blei oder Legierungen davon, Geschossböden müssen glatt sein. Gascheck und Papierpatches sind erlaubt.

4. Einzellader und „Buffalo“ Gewehre müssen Originale oder Repliken von Gewehren sein die in der Zeit von ca, 1860 bis 1899 produziert worden sind. Alle Gewehre müssen aussenliegende Hähne haben, alle Gewehre müssen mindestens im Kaliber .375“ oder grösser sein.
 5. Korntunnel und andere Korne können sowohl einfacher Fertigung sein wie auch mit Wasserwaagen ausgestattet sein.
 6. Kimmen müssen entweder serienmässige offen Visierungen auf dem Lauf sein, oder können als Lochkimme entsprechend historischer Originale auf dem Kolbenhals montiert sein. Verniersiere etc. sind ebenfalls zulässig.
 7. Optische Visiereinrichtungen oder solche die auf dem Systemkasten montiert sind, sind nicht zulässig.
- Einzellader „Buffalo“
 1. Für Wettbewerbe im „Gewehrkaliber“ darf nur Munition mit Randhülsen in traditionellen zeitgenössischen Kalibern verwendet werden. Zulässig sind demnach .30-30 WCF, .38-55 Marlin & Ballard, .43 Spanisch oder 45-70 Government, unzulässig wären z.B. .375 Winchester, .444 Marlin, .32-20 WCF oder .44.40 WCF.
 2. Es ist nur Schwarzpulver als Treibmittel zugelassen.
 3. Geschosse müssen aus reinem Blei oder Legierungen davon, Geschossböden müssen glatt sein. Gascheck und Papierpatches sind erlaubt.
 4. Einzellader und „Buffalo“ Gewehre müssen Originale oder Repliken von Gewehren sein die in der Zeit von ca, 1860 bis 1899 produziert worden sind. Alle Gewehre müssen aussenliegende Hähne haben, alle Gewehre müssen mindestens im Kaliber .375“ oder grösser sein.
 5. „Buffalo“Gewehre müssen ausserdem aus Amerikanischer Manufaktur stammen oder Repliken davon sein. Ejektoren sind, ausser bei der Springfield Trapdoor nicht zulässig.
 6. Korntunnel und andere Korne können sowohl einfacher Fertigung sein wie auch mit Wasserwaagen ausgestattet sein.
 7. Kimmen müssen entweder serienmässige offen Visierungen auf dem Lauf sein, oder können als Lochkimme entsprechend historischer Originale auf dem Kolbenhals montiert sein. Verniersiere etc. sind ebenfalls zulässig.
 8. Optische Visiereinrichtungen oder solche die auf dem Systemkasten montiert sind, sind nicht zulässig.
 - Offene Kategorie (schliesst alle sonstigen Waffen ein die nicht in die vorigen Kategorien fallen)

Schwarzpulverkategorien können nach Bedarf zusätzlich integriert werden, alle Kategorien konkurrieren untereinander

7. Wertung, Zeitnahme

CAS™ Wettbewerbe werden nach Zeit und Treffern gewertet, dabei werden für verfehlte Ziele Strafzeiten zu der Schiesszeit addiert.

- Jeder Stage wird gesondert gewertet und üblicherweise werden alle Stages zu einer Gesamtwertung zusammengefasst.
- Die Gesamtzeit aus allen Stages wird addiert, der Teilnehmer/die Teilnehmerin mit der geringsten Gesamtzeit ist der/die Gesamtsieger(in).

Einzelwertungen sind zulässig, ebenso eine Gesamtwertung oder Wertung nach Kategorie.

Einzelwertungen werden empfohlen wenn die Stages untereinander verschiedene Anforderungen an Zeit, Aufwand und Können der Teilnehmer stellen.

Eine weitere Alternative ist die Wertung nach Gesamtzeit aller Stages plus Strafzeiten für Fehler und/oder Fehlschüssen.

Es wird ein Gesamtsieger verkündet und geehrt, oftmals unterteilt in männl. und weibl. Kategorien. Die beste „Gesamtzeit“ definiert hierbei den „Overall“ Gewinner.

Ziele für Revolver, Gewehr und Schrotflinte müssen mit den jeweiligen Waffen beschossen werden. Ein „**Miss**“ ist das verfehlen eines beschossenen Zieles nach Beschuss mit der dafür vorgesehenen Waffe. Verfehlt Ziele (Misses) werden mit **fünf Strafsekunden** pro verfehlt Ziel geahndet und zu der Gesamtzeit hinzu addiert.

„**Ablauffehler**“ sind unbeabsichtigte Fehler bei denen der Teilnehmer die Ziele in einer anderen Reihenfolge beschiesst als in der Beschreibung für die Stage vorgesehen ist. Ablauffehler werden mit **zehn Sekunden** Zeitzuschlag auf die Gesamtzeit für diese Stage bestraft, pro Stage ist nur ein Ablauffehler möglich.

Benutzung einer nicht-regelkonformen Waffe wird bei Wettbewerben über Vereinsebene mit einer **Stage Disqualification „SDQ“** bestraft.

Geringere Sicherheitsverstösse werden, so lange sie niemanden gefährden, mit einer Zeitstrafe von **zehn Sekunden** die auf die Gesamtzeit addiert werden, bestraft. Solche „**Minor Security Violations**“ sind z.B. das Ablegen einer leeren Langwaffe nach dem beschossen der Ziele ohne den Verschluss zu öffnen oder das nicht-holstern eines Revolvers nach dem Absolvieren der Stage.

Schwere Sicherheitsverstösse, „**Major Security Violation**“, resultieren in einer **Match Disqualification „MDQ“ oder einer Stage Disqualification „SDQ“**.

Zwei SDQ ergeben ein MDQ.

Solche Verstösse sind z.B. Fallenlassen einer geladenen Waffe, unbeabsichtigte Schussabgabe bei der das Geschoss in einem Radius von 3 Meter vor dem Schützen in den Boden einschlägt (Einschlag innerhalb von 1,5 Meter ist ein MDQ), Verstoss gegen die 170 Grad Regel, „sweeping“ einer dritten Person mit der Mündung einer Waffe und ähnliche Verstösse mit hohem Gefährdungspotential.

Sollte ein Schütze mit der Entscheidung des Range Officer nicht einverstanden sein, kann er diese Entscheidung in einer angemessenen und höflichen Form beim Range Master reklamieren und eine Überprüfung erbitten. Der Range Master oder der Match Direktor werden die Beschwerde in angemessener Weise im Einklang mit den Richtlinien der Sportordnung prüfen und ein unabhängiges Urteil verkünden. Diese Entscheidungen sind nicht anfechtbar. In Sonderfällen können bei Grossereignissen Gremien aus mehreren Territorial Governor gebildet werden die Streitfälle beraten und Entscheidungen treffen und verkünden.

„**Failure to Engage**“ – Auslassen von Anforderungen

Sollte ein Schütze willkürlich oder absichtlich Teile eines Stageablaufes auslassen um sich selbst dadurch einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen nennen wir das „failure to engage“ und es wird eine Zeitstrafe im Zusammenhang mit „Spirit of the Game“ in Höhe von **30 Sekunden** verhängt.

8. Wettkampfablauf

Es werden Ziele aus Metall oder Papier/Pappe in ausreichender Grösse für den Aufbau der Stages verwendet. Reaktive Stahlziele wie Pepper Popper und Fallplatten werden überall dort verwendet wo dies praktikabel und zulässig ist.

Ziele werden in nahen und mittleren Distanzen aufgestellt, es gibt hierfür keine besonderen Regeln, wir empfehlen bei Benutzung von Zielen von 16" x 16" Grösse folgende Abstände:

Revolver 7 - 10 Meter

Flinte 8 - 16 Meter

Gewehr 13 - 50 Meter

Für Deringer und Taschenrevolver von 0 - - 3 Meter (nur Papier, Pappe oder Luftballons)

Alle Kurz Waffen werden geholstert getragen mit dem Hammer auf einer leeren oder abgefeuerten Kammer in der Trommel, ausser wenn der Schütze aufgefordert worden ist, anders zu handeln.

Schützen, die 6-schüssige Perkussionsrevolver benutzen, dürfen nur fünf Kammern laden und mit Zündhütchen versehen. Sollte eine Stage einen sechsten Schuss erfordern muss die letzte Kammer „unter der Uhr“ mit einem Zündhütchen versehen werden.

Ein komplettes Nachladen eines solchen Revolvers wird durchgeführt indem entweder ein geladener Revolver auf der Position abgelegt wird, der dann „unter der Uhr“ mit Zündhütchen versehen werden muss, oder der bereits benutzte Revolver wird mit einer vorgeladenen Trommel versehen, die ebenfalls „unter der Uhr“ gezündert werden muss.

Sobald der erste Schuss abgegeben ist, muss der Teilnehmer die gesamte Stage bis zu Ende schießen. Störungen von Munition oder Waffen gehen zu Lasten des Schützen, es gibt hierfür keinen „reshoot“. Bei Versagen von technischen Einrichtungen der Schiessstätte (Timer, Fallplatten, Zielen) oder des Range Officer, ohne Zutun des Schützen, erfolgt ein reshoot. Der Schütze fängt dabei „clean“ an, nur bereits erteilte Zeitstrafen werden weiter gewertet.

Die Aufgabe des Range Officer ist es den Schützen sicher durch die Stage zu begleiten und ihm zu assistieren. Es wird vorausgesetzt und erwartet das der RO den Schützen berät und ihm hilft Fehler und Zeitstrafen zu vermeiden oder zu minimieren.

Wenn vergessen wird, Gegenstände oder Munition an vorbestimmten Stellen der Stage zu positionieren, geht dies zu Lasten des Schützen und wird als Ablauffehler gewertet, wenn der Schütze den Umstand nicht selbst während des Ablaufes ohne Gefährdung korrigieren kann.

Es wird erwartet, dass die Range Officer alle sicherheitsrelevanten Begebenheiten in und an den Stages, an der Startposition und während der Lade- und Entladephasen beobachten und kontrollieren. Range Officer sind für das Abstellen und die Ahndung der Sicherheitsverstöße zuständig und verantwortlich. Jeder Schütze, der einen Sicherheitsverstoss bemerkt, muss diesen dem Range Officer zur Kenntnis bringen.

Sicherheitsregeln Zuerst – zuletzt – immer

Das erste Augenmerk muss immer auf die Sicherheit von sich selbst und anderen gerichtet sein, auch soll das sichere Verhalten von dritten Personen jederzeit beobachtet werden.

Jeder Schütze und jeder Range Officer kann jederzeit jeden anderen Teilnehmer auf potentielle Gefährdung anderer oder sich selbst ansprechen, es wird immer erwartet das solche Umstände sofort und nachhaltig abgestellt und korrigiert werden. Weigerung diese Anordnungen zu befolgen, oder Streitgespräche deswegen, werden mit einer sofortigen Entfernung des Urhebers der Situation vom Match und vom Schiessstand geahndet.

1. Jede Waffe wird jederzeit behandelt und so respektiert als ob sie geladen wäre.
2. Die Richtung in die der Lauf einer Waffe zeigt ist vor, auf und nach einer Stage, also **immer** wichtig. Es muss jederzeit ein „sweeping“ einer Person mit der Mündung der Waffe vermieden werden. **Langwaffen werden zu jeder Zeit mit offenem Verschluss und leerem Patronenlager und mit nach oben gerichteten Läufen während eines Matches transportiert.** Bei Verstoss kann der Schütze von der jeweiligen Stage, bei Wiederholung vom Match disqualifiziert werden.
3. **Alle Waffen bleiben stets ungeladen**, Ausnahmen hiervon gibt es nur 1. an der Startposition vor dem Beginn einer Stage und 2. am Ladetisch der betreffenden Stage und 3. unter Aufsicht durch einen Range Officer.
4. **Laden und Entladen** der Waffen darf ausschliesslich in den dafür vorgesehenen **Bereichen** geschehen. Schützen die Perkussionsrevolver benutzen müssen besondere Vorsicht walten lassen beim be- und entladen ihrer Waffen am Lade- und Entladetisch. Die Waffen müssen immer in eine sichere Richtung gehalten werden, alle gezünderten Kammern der Trommel müssen auch abgefeuert worden sein bevor der Entladebereich verlassen werden darf. Es ist nicht zulässig Perkussionszündhütchen mittels des Hammers der Waffe auf den Piston zu drücken.
5. Abschlagen der leeren Waffe, „**dry firing**“, am Ladetisch ist nicht erlaubt und wird mit SDQ bestraft. Abschlagen von Waffen ist nur in ausgewiesenen „**Safety Areas**“ erlaubt. Als „dry firing“ bezeichnet man das Spannen der Waffe mit anschliessendem Auslösen des Hammers mittels des Abzuges, so als wenn die Waffe „real“ abgefeuert werden würde.
6. Bei Benutzung von Kurzwaffen mit sechs Kammern werden jeweils nur fünf Kammern geladen, der Hammer ruht auf der leeren Kammer. Bei fünfgeschüssigen Waffen dürfen fünf Patronen geladen werden, der Hammer muss aber auf der Sicherheitsrast zwischen zwei Kammern abgelegt werden so dass der Hammer auf keinen Fall auf einer scharfen Patrone oder einem Zündhütchen zu liegen kommt.
7. Ein gespannter Revolver darf niemals aus der Hand des Schützen abgelegt werden oder geholstert werden.
8. Wenn bei der Durchführung der Schiessübung/Stage eine scharfe Patrone unter dem Hammer einer Waffe zu liegen kommt, muss diese Patrone abgefeuert werden. Sollte das innerhalb einer falschen Sequenz erfolgen erhält der Schütze eine Zeitstrafe für einen Ablauffehler. Der Schütze muss die Waffe sichern und zur korrekten Position wechseln oder dort ablegen.

Flinten dürfen auf der Stage ohne Zeitstrafen entladen und gesichert werden.

9. Der Schütze darf seine Waffe erst spannen wenn sie sicher in Richtung des Geschossfanges gehalten wird. Unbeabsichtigte Schussabgabe mit Einschlag bis zu 10 Meter vor den Schützen wird als Sicherheitsverstoss gewertet und der Schütze erhält ein SDQ. Bei einem Geschosseinschlag in weniger als 5 Meter vor dem Schützen erfolgt ein MDQ. Zwei SDQ ergeben ein MDQ.
10. Gewehre können laut Stagedesign auf der Stage an einer vorgesehenen Stelle sicher positioniert werden, dabei ist die Waffe unterladen, der Verschluss ist geschlossen und das Patronenlager ist leer.
11. Schrotflinten werden immer mit offenem Verschluss „gebrochen“ abgelegt oder transportiert. Die Flinte ist immer ungeladen, ausser wenn der Schütze, der die Stage mit dieser Waffe beginnen muss, sich auf der Startposition befindet und sie dabei in Händen hält. Hahnflinten dürfen mit gespannten Hähnen (offen) abgelegt werden. Langwaffen werden niemals mit nach unten gerichteten Läufen abgestellt oder abgelegt.
12. Langwaffen werden nach dem Stage mit leerem Patronenlager und offen abgelegt oder transportiert. Dies gilt nicht für Langwaffen die auf der Stage weiter benutzt werden (restaged) sollen.
13. Wenn eine scharfe Patrone in der Kammer einer Waffe verbleibt, erfolgt ein SDQ. Wenn eine Patrone sonst wo in einer Langwaffe verbleibt wird das als ein „MSV“ gewertet und mit 10 Sekunden Zeitstrafe belegt. Defekte Langwaffen, die Patronen enthalten werden nicht als Sicherheitsrisiko angesehen wenn dieser Zustand gemeldet und die Waffe gesichert wird.
14. Alle Schützen müssen ausreichende Kenntnisse im Umgang und der sicheren Handhabung ihrer Waffen haben. Es wird von den Teilnehmern erwartet, dass sie sich immer innerhalb ihrer persönlichen Grenzen bewegen.
15. Jede unsichere Handhabung beim ziehen oder holstern der Waffe wird zur Disqualifikation des Schützen führen, „**fanning**“ führt ebenfalls zu einem DQ. „**Slip-hammering**“ ist etwas anderes als „fanning“ und ist erlaubt.
16. Besondere Vorsicht ist erforderlich wenn der Schütze seine Waffe aus einem „crossdraw“ oder Schulterholster zieht oder zurücksteckt. Der Körper muss dabei so gedreht werden dass die 170 Grad Regel immer eingehalten wird. Die Nichtbefolgung dieser Regel zieht immer ein SDQ nach sich. Zwei SDQ ergeben ein MDQ.
17. Bei Positionswechsel müssen alle mitgeführten Waffen den Hammer auf einer leeren Kammer oder einer abgeschossenen Hülse abgelegt haben, oder der Verschluss der Waffe muss geöffnet sein.
18. Eine Waffe die an der Feuerlinie (zwischen Lade- und Entladetisch) fallen gelassen wird, resultiert in einem SDQ. Wenn eine geladene Waffe zu Boden fällt ist dies ein MDQ. Eine fallengelassene Waffe darf nicht vom Schützen, sondern nur von einem Range Officer aufgehoben werden. Dieser untersucht die Waffe, sichert sie und übergibt sie an den Schützen.

19. Munition die vom Schützen während der Stage fallen gelassen oder aus einer Waffe herausrepetiert wird ist „tot“ und darf für den Rest der Stage nicht aufgehoben werden. Diese Munition kann nur durch vom Schützen mitgeführte Patronen ersetzt werden.
20. Der Helfer am Entladetisch oder der RO muss alle Waffen auf ihren Zustand kontrollieren bevor der Schütze die Stage verlassen darf. Alle Langwaffen müssen vor den Augen des RO durchrepetiert werden, alle Kammern der Revolver nachgesehen werden, auch wenn sie auf der Stage nicht benutzt worden sind.
21. Alkoholische Getränke sind für alle Teilnehmer, Zuschauer, Gäste, RO`s und sonstige Personen verboten solange Schiessbetrieb beim Wettkampf herrscht.
22. Kein Schütze darf Substanzen in seinen Körper einbringen die seine Wahrnehmungsfähigkeiten beeinträchtigen oder beeinflussen. Verschreibungspflichtige Medikamente die Sinnestrübungen o.ä. nach sich ziehen dürfen während des Wettkampfes ebenfalls nicht eingenommen werden.
23. Augenschutz ist für Schützen und Zuschauer, die direkte Sicht auf Stahlziele haben, zwingend vorgeschrieben, wobei der Schutz die Augenbraunen erfassen soll. Gehörschutz wird wärmstens für alle Teilnehmer an den Wettbewerben empfohlen
24. Nur für den Wettkampf gemeldete Teilnehmer dürfen Waffen bei sich tragen.