



W BDS-Westernschießen

Die nachfolgenden Regelungen gliedern sich in:

W 1	Sicherheits- und allgemeine Verhaltensregeln	3
W 2	Technische Vorschriften, Waffen, Anschlagsarten, Zubehör und Bekleidung.....	7
W 3	Offizielle Personen einer Westernveranstaltung.....	13
W 4	Wettbewerbsausschreibung	14
W 5	Ziele . Wertung.....	15
W 6	Disziplinen und Ablauf beim Hauptwettbewerb (Main Match).....	18
W 7	Disziplinen und Ablauf bei Nebenwettbewerben (Side Matches).....	28
W 8	Munition	32
W 9	Einsprüche, Proteste und Wettbewerbsgericht.....	35
W 10	Disziplinen 97/11.....	36



Kenn Ziff.	Disziplin	Spezifikation der Waffe	GliederungsNr.
9101	Western Schießen 1890er	Revolver bis 1899, starre Visierung	W.2.1.1 / W 6.1.1 / W 6.1.4
9102	Western Schießen 1890er	Revolver bis 1899, verstellbare Vis.	W.2.1.1 / W 6.1.1 / W 6.1.4
9103	Western Schießen 1890er	Vorderschaftrepetierbüchse	W 2.1.2 / W 6.1.1 / W 6.1.4
9104	Western Schießen 1890er	Unterhebelrepetierbüchse	W 2.1.2 / W 6.1.1 / W 6.1.4
9105	Western Schießen 1890er	Vorderschaftrepetierflinte bis 1897	W 2.1.3 / W 6.1.1 W 6.1.4
9106	Western Schießen 1890er	Unterhebelrepetierflinte bis 1887	W 2.1.3 / W 6.1.1 / W 6.1.4
9107	Western Schießen 1890er	Doppelflinte	W 2.1.3 / W 6.1.1 / W 6.1.4
9201	Western Schießen 1880er	Revolver bis 1890, starre Visierung	W 2.1.1 / W 6.1.2
9202	Western Schießen 1880er	Vorderschaftrepetierbüchse bis 1884	W 2.1.2 / W 6.1.2
9203	Western Schießen 1880er	Unterhebelrepetierbüchse bis 1884	W 2.1.2 / W 6.1.2
9204	Western Schießen 1880er	Unterhebelrepetierflinte bis 1887	W 2.1.3 / W 6.1.2
9205	Western Schießen 1880er	Hahndoppelflinte	W 2.1.3 / W 6.1.2 / W 6.1.4
9301	Western Schießen 1870er	VL-Revolver bis 1870, starre Vis.	W 2.1.1 / W 6.1.3 / W 6.1.4
9302	Western Schießen 1870er	Unterhebelrepetierbüchse bis 1873	W 2.1.2 / W 6.1.3 / W 6.1.4
9303	Western Schießen 1870er	Hahndoppelflinte	W 2.1.3 / W 6.1.3 / W 6.1.4
9401	Western Schießen 97-11	halbautomatische Pistole Std.	W 10.1 / W 10.7.1 / W 10.7.2
9402	Western Schießen 97-11	halbautomatische Pistole Mod.	W 10.1 / W 10.7.1 / W 10.7.3
9403	Western Schießen 97-11	Vorderschaftrepetierbüchse	W 10.1 / W 10.7.5
9404	Western Schießen 97-11	Unterhebelrepetierbüchse	W 10.1 / W 10.7.5
9405	Western Schießen 97-11	Vorderschaftrepetierflinte Mod.1897	W 10.1 / W 10.7.7
9501	Western Sidematch Rifle	Unterhebelrepetierbüchse	W 7.4.4.1 / W 7.5.5.2
9502	Western Sidematch Rifle	Einzellader Büchse	W 7.4.4.1 / W 7.5.5.1



W 1 Sicherheits- und allgemeine Verhaltensregeln

W 1.1 Anforderungen an die Schießstätte

Das BDS-Western-Schießen darf nur auf solchen Schießstätten durchgeführt werden, welche auch für die in dieser Disziplin verwendeten (genehmigten) Waffen-, Munitionsarten und Ziele zugelassen sind.

Auf diesen Schießständen muss das Schießen aus den vorgesehenen Schießpositionen und den vorgesehenen Anschlagsarten erlaubt sein.

Auf allen Schießanlagen, die zum BDS-Western-Schießen benutzt werden muss ein Waffentragebereich und auf jedem Schießstand eine Lade- und Entladezone ausgewiesen sein.

W 1.2 Waffentragebereich

Der Waffentragebereich ist der Bereich einer Schießanlage, in dem Wettbewerbsteilnehmer entladene Waffen führen dürfen. Der Waffentragebereich muss den waffengesetzlichen Anforderungen genügen und muss in der Wettbewerbsausschreibung beschrieben sein oder durch Aushänge in der Schießstätte kenntlich gemacht werden. Der Inhaber des Hausrechtes der Schießstätte gestattet allen Teilnehmern einer Veranstaltung, das Führen von Schusswaffen.

Langwaffen dürfen entladen mit geöffnetem Verschluss und mit der Mündung senkrecht nach oben und Revolver geholstert getragen werden. Ebenso ist der Transport in einem "Gun Cart" möglich. Vor dem Verlassen des Waffentragebereichs sind die entladenen Revolver und Langwaffen in verschließbare Transportbehältnisse zu legen.

W 1.3 Ladezone

Eine Ladezone liegt innerhalb des Waffentragebereiches. Nur hier sind unmittelbar vor Beginn einer Übung (Stage) die hierfür erforderlichen Waffen in der vorgeschriebenen Weise zu laden. Die Tätigkeiten am Ladetisch sind von einem Range Officer oder Helfer zu überwachen.

Erscheint der Schütze am Ladetisch mit Pufferpatronen oder leeren Hülsen in einer Waffe erhält er eine Stage Disqualifikation. Erscheint der Schütze am Ladetisch mit scharfen Patronen in einer Waffe, erhält er eine Match Disqualifikation.

Grundsätzlich darf nur die für die Stage benötigte Menge Munition in die Ladezone gebracht werden. Der Ladetisch ist von Munitionsboxen frei zu halten.

W 1.4 Entladezone

Eine Entladezone liegt innerhalb des Waffentragebereiches. Hier sind unmittelbar nach Beendigung einer Übung (Stage) die Revolver zu entladen und die Langwaffen auf ihren Ladezustand zu überprüfen. Die Tätigkeiten am Entladetisch sind von einem Range Officer oder einem Helfer zu überwachen.

W 1.5 Beschaffenheit der Lade- und Entladezonen

Jeder zur Durchführung einer Übung (Stage) genutzte Schießstand muss eine Lade- und eine Entladezone enthalten. Diese sind mit einem Schild: sLadezone% bzw. sEntladezone% zu kennzeichnen. Die sichere Richtung, in der die Waffen mit der Mündung gehalten werden dürfen, ist eindeutig zu kennzeichnen. Es sind Vorkehrungen zu treffen, dass sich niemand in der sicheren Richtung aufhalten kann.



W 1.6 Sicherheitszonen

Sicherheitszonen sind abgegrenzte Bereiche innerhalb des Waffentragebereichs einer Schießstätte. Sie sind in Richtung Seiten- oder Rückwand des Standes anzulegen. Sie sind mit einem Schild: sSicherheitszone% zu kennzeichnen. Innerhalb dieser Zonen können die ungeladenen Waffen aus dem Transportbehältnis ausgepackt und vor Verlassen des Waffentragebereichs, in denselben verstaut werden. Ebenso können in der Sicherheitszone Waffen präsentiert, gereinigt und zerlegt werden. Hantieren mit loser Munition, Pufferpatronen oder leeren Hülsen in einer Sicherheitszone führt zur Match-Disqualifikation (aufmunitionierte Patronengurte und verschlossene Munitionsverpackungen gelten nicht als lose Munition!)

W 1.7 Zuschauerbereich

Je nach Beschaffenheit des Schießstandes kann wartenden Teilnehmern oder Zuschauern gestattet werden, sich auf dem Schießstand aufzuhalten, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Sie tragen einen Augen- und Gehörschutz.
- Sie halten sich hinter oder in deutlichem seitlichem Abstand von der Lade- und Entladezone auf.
- Sie halten sich in einem Mindestabstand von 5 Metern hinter der Startposition der Schützen auf.
- Sie stören weder den Ablauf noch die Sicherheit der Übungen oder durch lautes Reden.

W 1.8 Schießposition

Die Schießposition ist die vorgeschriebene Position von dem aus der Schütze die vorgesehenen Ziele beschießt. Sie ist für den Schützen sichtbar zu kennzeichnen.

W 1.9 Fallenlassen von Munition

Fallengelassene Munition darf aufgehoben und verwendet werden. Sollte der Schütze fallen gelassene Munition aufheben, muss er darauf achten, dass er mit seinen Waffen nicht die 170° Regel verletzt. Ein Verstoß gegen die 170° Regel führt zu einer Stage Disqualifikation.

W 1.10 Sicherheit beim Verlassen der Schießposition

Wird während einer Übung ein Positionswechsel mit einer Waffe in der Hand vorgenommen, muss:

- bei der Büchse der Verschluss geöffnet und das Patronenlager leer sein oder bei geschlossenem Verschluss der Hammer auf einer abgeschossenen Hülse ruhen.
- bei der Flinte der Verschluss offen oder bei geschlossenem Verschluss der/die Hammer/Hämmer auf einer/den abgeschossenen Hülse(n) ruhen.
- bei den Revolvern der Hammer auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Hülse ruhen.

W 1.11 Nicht bereit

Ist ein Schütze bei der Frage sIst der Schütze bereit?% nicht bereit, muss er die Frage sofort verneinen. Ihm ist einmalig Gelegenheit zu geben, seine Vorbereitung innerhalb einer angemessenen Zeit abzuschließen.



W 1.12 Stopp

Der verantwortliche Range Officer kann den Befehl „Stopp“ zu jeder Zeit geben. Der Teilnehmer muss daraufhin sofort das Feuer einstellen, stehen bleiben und auf weitere Anweisungen des Range Officers warten.

W 1.13 Herstellen der Standsicherheit

Die Waffen sind vollständig zu entladen. Revolver sind zu holstern und die Langwaffen sind mit geöffnetem Verschluss und der Mündung senkrecht nach oben zu halten. Der Range Officer bzw. Helfer am Entladetisch kontrolliert dann den sicheren Ladezustand von Revolvern und Langwaffen.

W 1.14 Standfreigabe bei Sicherheit

Niemand darf die Schießbahn betreten, bevor nicht die Standaufsicht das Kommando „Sicherheit Vorhanden“ oder „Range is clear“ gegeben hat. Nachdem sichergestellt ist, dass sich keine Person vor der Feuerlinie befindet, kann der nächste Schütze zur Start-Position aufgerufen werden.

W 1.15 Probeschießen

Ein Probeschießen einer Stage ist nicht erlaubt. In Anwesenheit und mit Erlaubnis eines Range Officers dürfen einzelne Schüsse zur Waffenkontrolle, z. B. nach einer Waffenstörung, zum Test der Waffe abgegeben werden.

W 1.16 Waffen- und Munitionsstörungen

Waffen- und Munitionsstörungen gehen grundsätzlich zu Lasten des Schützen. Die Zeitnahme wird nicht unterbrochen, wenn der Schütze versucht, unter Einhaltung der Sicherheitsvorschriften die Störung zu beheben.

Waffen mit Funktionsstörungen, die noch Patronen enthalten, ergeben keine Strafe, solange die Störung angemeldet und die Waffe sicher gemacht wurde (**die Waffe muss auf einer nächstgelegenen Ablage, mit der Mündung in eine sichere Richtung, abgelegt werden**).

Wenn eine Waffenstörung auftritt, die nicht kurzfristig an der Feuerlinie behoben werden kann, darf der Schütze, unter Aufsicht eines RO's, die betreffende Waffe zur Entladezone transportieren um dort die Störung zu beheben. Verlässt der Schütze mit einer geladenen Waffe die Entladezone, wird ein Match DQ vergeben.

Gibt der Schütze zu erkennen, dass er die Stage abbrechen möchte, wird die Zeit des letzten abgegebenen Schusses zuzüglich der Strafzeit für die nicht mehr abgegebenen Schüsse gewertet.

Wird bei Perkussionsrevolvern eine Treibladung nicht gezündet, hat der Schütze die Möglichkeit die Waffe, wie beschrieben, in sicherer Richtung abzulegen, oder er versucht durch Setzen eines neuen Zündhütchens, die Ladung erneut zu zünden. Dabei muss die Waffe in sicherer Richtung auf den Kugelfang gerichtet bleiben. Die Waffe darf auf keinen Fall durch den Schützen geholstert werden.

W 1.17 Fehlladung

Eine Fehlladung darf nach Anmeldung bei der Standaufsicht in den Kugelfang geschossen werden, ohne dass der Schuss gewertet wird.



W 1.18 Versagen von technischem Schießstandmaterial

Der Schütze darf die Übung wiederholen, wenn durch technisches Versagen von Schießstandeinrichtungen oder Zeitmessgeräten kein vollständiges Resultat ermittelt werden konnte.

W 1.19 Versagen der persönlichen Ausrüstung

Das Versagen der persönlichen Ausrüstung des Schützen berechtigt nicht zu einem Neustart. Geschieht dieses jedoch vor der Abgabe des ersten Schusses, so ist ein Neustart zulässig.

W 1.20 Schutzbrille / Gehörschutz

Das Tragen einer Schutzbrille und eines Gehörschutzes ist für alle Teilnehmer und Zuschauer während des Aufenthalts auf einem Schießstand Pflicht.

Die Beschaffenheit der verwendeten Schutzbrille (Sicherheitsglas, Seitenschutz usw.) liegt im Verantwortungsbereich des Schützen und wird vom Veranstalter nicht explizit vorgeschrieben. Der Schütze trägt selbst das Risiko eventueller Schäden durch einen unzureichenden Augenschutz.

W 1.21 Sweeping

Als Sweeping bezeichnet man das Überstreichen einer anderen Person mit der Mündung einer ungeladenen oder geladenen Waffe. Es ist verboten und wird mit einem Stage- bzw. Match DQ bestraft.

W 1.22 Sicherheitswinkel

Bei Schießübungen, die nur von einem Teilnehmer absolviert werden und bei denen nicht gleichzeitig auf demselben Schießstand andere Schießübungen geschossen werden, darf die Mündung der Waffe seitlich nur bis 85 Grad bezogen auf die Mitte des Hauptgeschossfanges (d. h. 170 Grad auf die Feuerlinie bezogen) gerichtet werden.

Bei Schießübungen, bei denen mehrere Teilnehmer gleichzeitig von einer gemeinsamen Feuerlinie schießen müssen, darf die Mündung der Waffe seitlich nur bis 45 Grad bezogen auf die Mitte des Hauptgeschossfanges gerichtet werden.

W 1.23 Verladen von Schwarzpulver in die Perkussionsrevolver

Es gelten die allgemeinen Regeln des BDS Sporthandbuches Perkussion/Schwarzpulver.

W 1.24 Mobiltelefone

Mobiltelefone, auch die von Zuschauern, müssen auf dem Schießstand ausgeschaltet bleiben. Nur der RO darf zur Kontaktaufnahme mit der Wettkampfleitung ein funktionsbereites Mobiltelefon bereithalten.

W 2 Technische Vorschriften, Waffen, Anschlagsarten, Zubehör und Bekleidung

W 2.1 Art der benötigten Waffen für Hauptwettbewerbe

W 2.1.1 Revolver

Die Griffe der Revolver müssen in Ihrer Form dem Original entsprechen. Die Lauflänge muss mindestens 3 Inch (76,2 mm) betragen. Die Visierungen müssen dem Original entsprechen.

Disziplin 1890er

Zwei Single Action Revolver, bis Modelljahr 1899 und deren Nachbauten mit werksmäßig starrer oder verstellbarer Visiereinrichtung (verstellbare Visierung nur in Wertungsklassen nach Alter!).

Mindestkaliber: .32
(Wertungsklasse "Young Guns" ausschließlich Kal. .22lr)

Höchstkaliber: .45 (siehe auch Ziffer W.8.1.1)

Einige Wertungsklassen erfordern die Nutzung von bestimmten Revolver-Typen und Munitionsarten. Siehe W.6.1.4 für weitere Informationen.

Disziplin 1880er

Zwei Single Action Revolver, bis Modelljahr 1890 und originalgetreue Nachbauten.

Mindestkaliber: .40 (.38/40)

Höchstkaliber: .45 und Einführungsjahr der Patrone vor 1890 (siehe auch Ziffer W.8.1.1)

Jede Art von Short-Stroke-Umbauten (verringertes Hahnweg) ist in dieser Disziplin unzulässig.

Disziplin 1870er

Zwei Perkussionsrevolver, bis Modelljahr 1870 und originalgetreue Nachbauten (siehe auch Ziffer W.8.1.1).

Mindestkaliber: .36

Höchstkaliber: .45

Jede Art von Short-Stroke-Umbauten (verringertes Hahnweg) ist in dieser Disziplin unzulässig.

W 2.1.2 Büchse

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Historische Diopter und Tunnelkorne sind zugelassen. Die Schaftform muss dem Original entsprechen. Das Umwickeln des Repetierbügels mit Leder ist gestattet.

Disziplin 1890er

Eine Unterhebelrepetierbüchse oder eine Vorderschaftrepetierbüchse mit Röhrenmagazin und außen liegendem Hammer. Magazinkapazität mindestens 10 Patronen.

Mindestkaliber: .32
(Wertungsklasse "Young Guns" ausschließlich Kal. .22lr)

Höchstkaliber: .45 (siehe auch Ziffer W.8.1.2)

In dieser Disziplin darf der Hebelweg bei allen Unterhebelrepetierbüchsen nicht weniger als 4-1/8 Zoll (105 mm) betragen. (Für Messung siehe W.2.7)

Einige Wertungsklassen erfordern die Nutzung von bestimmten Büchsen-Typen und Munitionsarten. Siehe W.6.1.4 für weitere Informationen.

Disziplin 1880er

Eine Unterhebelrepetierbüchse oder eine Vorderschaftrepetierbüchse mit Röhrenmagazin, bis Modelljahr 1884 und deren originalgetreue Nachbauten. Magazinkapazität mindestens 10 Patronen (siehe auch Ziffer W.8.1.2).

Mindestkaliber: .40 (.38/40)

Höchstkaliber: .45 und Einführungsjahr der Patrone vor 1890

Jede Art von Short-Stroke-Umbauten (verringertem Repetierweg) ist in dieser Disziplin unzulässig.

Disziplin 1870er

Eine Unterhebelrepetierbüchse mit Röhrenmagazin, bis Modelljahr 1873 und deren originalgetreue Nachbauten. Magazinkapazität mindestens 10 Patronen.

Mindestkaliber: .40 (.38/40)

Höchstkaliber: .45 und Einführungsjahr der Patrone vor 1880 (siehe auch Ziffer W.8.1.2)

Jede Art von Short-Stroke-Umbauten (verringertem Repetierweg) ist in dieser Disziplin unzulässig.

W 2.1.3 Flinte

Mindestlauflänge 18 Inch (45,7 cm). Als Visierung ist nur ein Korn in bis zum Jahr 1899 handelsüblicher Ausführung zugelassen (aus zeitgenössischen Materialien, aber keine Kunststoffleuchtkorne). Eine Visierkimme darf nicht vorhanden sein. Ein Hilfskorn darf vorhanden sein. Gummischafthkappen sind zulässig. Repetierflinten mit Handschutz und Bajonetthalter sind nicht zugelassen.

Disziplin 1890er

Querflinten ohne automatische Ejektoren sowie Repetierflinten bis Modelljahr 1897 und deren Nachbauten

Mindestkaliber: 20 (16 bei der Repetierflinte)

Höchstkaliber: 12

(Wertungsklasse "Young Guns" ausschließlich Querflinten.)

Einige Wertungsklassen erfordern die Nutzung von bestimmten Flinten-Typen und Munitionsarten. Siehe W.6.1.4 für weitere Informationen.

Disziplin 1880er

Hahndoppelflinten mit Doppelabzug ohne automatische Ejektoren sowie Repetierflinten bis Modelljahr 1887 und deren originalgetreue Nachbauten.

Mindestkaliber: 16

Höchstkaliber: 12

In dieser Disziplin muss das Laden des Magazinrohrs möglich sein.

Disziplin 1870er

Hahndoppelflinten mit Doppelabzug ohne automatische Ejektoren.

Mindestkaliber: 16

Höchstkaliber: 12



W 2.2 Anschlagsarten

W 2.2.1 Freier Anschlag

Fehlt eine Spezifikation des Anschlags, kann der Schütze in beliebigem Anschlag schießen.

W 2.2.2 Stehend freihändig

Beim Stehendanschlag muss der Schütze frei stehen. Er darf sich weder anlehnen noch aufstützen.

W 2.2.3 Kniend

Beim Kniendschießen muss der Schütze den Boden mit einem oder beiden Knien berühren. Arme und Gesäß dürfen den Boden nicht berühren.

W 2.2.4 Einhändiger Anschlag (Revolver)

„Duelist Style“

Beim einhändigen Anschlag muss der Revolver mit der Schusshand gespannt werden. Die zweite Hand darf die Waffe nur zur Behebung von Waffenstörungen berühren. Das Schießen mit der Nicht- Schusshand darf vom Schützen nicht gefordert werden.

„Gunfighter Style“

Werden die Revolver in der Wertungsklasse „Gunfighter“ geschossen, müssen der auf der linken Seite getragene Revolver mit der linken Hand und der auf der rechten Seite getragene Revolver mit der rechten Hand gezogen werden. Die Revolver sind mit der jeweiligen Waffenhand zu spannen und zu schießen. Die gegenüberliegende Hand darf die Waffe nur zur Behebung von Waffenstörungen berühren.

Lässt dies der Übungsablauf zu, dürfen in dieser Wertungsklasse auch beide Revolver gleichzeitig gezogen und in den Händen gehalten werden. Die Revolver können in beliebiger Reihenfolge alternierend oder nacheinander geschossen werden.

Die gleichzeitige Abgabe zweier Schüsse wird als Sicherheitsverstoß (MSV) geahndet. Weitere Informationen unter "Wertungsklasse Gunfighter" W.6.1.4.

W 2.2.5 Beidhändiger Anschlag (Revolver)

Beim beidhändigen Anschlag kann der Revolver mit der Nicht-Schusshand gespannt und unterstützt werden.

W 2.2.6 Schießen im liegenden Anschlag

Beim BDS-Western-Schießen ist im Hauptwettbewerb das Schießen im liegenden Anschlag nicht zulässig.

Bei einem Sidematch kann das Schießen im liegenden Anschlag erlaubt bzw. gefordert werden.

W 2.3 Deutschüsse

Deutschüsse (Schüsse ohne genaue Anvisierung des Ziels) sind nicht erlaubt und werden mit einer Stage-Disqualifikation geahndet.



W 2.4 Bereit-Position

Als Bereit-Position wird die Haltung bezeichnet, bei der sich die Waffen im Holster oder in einer anderen vorgeschriebenen Lage befinden und die Hände des Schützen sich in der vorgeschriebenen Ausgangsstellung befinden. Ist keine Ausgangsstellung vorgegeben, steht der Schütze vollständig aufrecht mit beiden Händen an den Seiten, die Waffen dürfen hierbei nicht berührt werden.

Bewegungen zur Waffe, vor dem Startsignal, sind unzulässig. Der RO soll, sofern möglich, die Übung noch vor dem ersten Schuss mit dem Kommando „Stopp“ beenden und einen Neustart ermöglichen. Dies gilt auch bei Waffen und/oder Munitionsstörungen, bevor der erste Schuss abgegeben wurde. Mehrere Neustarts, welche vom RO als Vorteilnahme ausgelegt werden können, werden nicht toleriert und mit einer „Spirit of the Game“-Strafe geahndet.

Anmerkung: Cowboy Port Arms wird folgendermaßen definiert; „Aufrecht stehend, den Hinterschaft der Langwaffe auf oder unterhalb der Hüfthöhe. Die Laufmündung befindet sich auf oder oberhalb der Schulterhöhe und die Langwaffe wird mit beiden Händen berührt.“

W 2.5 Zubehör

W 2.5.1 Holster

Jeder Teilnehmer benötigt einen Gürtel mit zwei Holstern, in denen die Revolver sicher gehalten werden. Schulterholster sind verboten. Die Holster müssen in einem Mindestabstand von je einer Faustbreite links und rechts vom Bauchnabel platziert sein. Für Holster und Gürtel sind zeitgenössische Materialien, wie Leder oder Canvas-Gewebe vorgeschrieben.

Auf der Seite der Nicht- Schusshand kann ein Holster benutzt werden, dass das Tragen des Revolvers mit dem Griff nach vorn gestattet. Der Tragewinkel dieses Holsters darf höchstens 30°, bezogen auf die vertikale Achse, betragen. Diese Holster sind so zu tragen, dass, wenn nötig, mit einer leichten Körperdrehung in Richtung Kugelfang beim Ziehen und Holstern der Waffe ein Freikommen der Mündung innerhalb der 170° Regel sichergestellt ist.

Schützen, die in der Wertungsklasse „Gunfighter“ oder „B“ Western schießen, müssen zwei Holster tragen, bei denen die Waffengriffe nach hinten zeigen.

Das Umdrehen eines Revolvers in einem nicht geeigneten Holster, um dieser Forderung zu entsprechen, ist unzulässig. Reverse-Draw Trageweise ist nicht zulässig.

Für die Disziplin 1890er sind Holster im Western-Stil, ohne Anspruch auf Authentizität, zugelassen.

Für die Disziplin 1880er und 1870er sind Holster im originalgetreuen Stil des amerikanischen Westens vor 1900 bzw. 1880 vorgeschrieben.

- Die Trommel und zumindest Teile des Abzugsbügels sind vom Leder bedeckt;
- Der Revolvergriff ragt mindestens teilweise über die Oberkante des Holstergürtels;
- Die Holster haben keine Kunststoff-, Stahl- oder andere die Holster stabilisierende Einlagen;
- Buscadero- (durch einen Schlitz im Gürtel gezogene Holster) sind nicht zulässig.

W 2.5.2 Patronengürtel und Ähalter

Der Holster-Gürtel kann mit einer beliebigen Anzahl von Patronenschlaufen versehen sein.

Zusätzlich ist das Tragen eines weiteren Patronengürtels erlaubt. An diesem Gürtel kann eine beliebige Anzahl von Patronenschlaufen aus Leder, Canvas-Gewebe oder elastischem Gurtmaterial vorhanden sein. Dieser Gürtel muss auf oder unterhalb des Bauchnabels getragen werden. Die Aufnahme der Patronen darf nicht vom Körper abstehen.

In den Disziplinen 1870er/1880er dürfen nur Schrotpatronengurte mit Einzelschlaufen verwendet werden.



Aufschiebbare Patronenhalter für Schrotpatronen (Shotgun Slides) dürfen nicht über Schrotpatronengurten verwendet werden. Schlaufen an Schrotpatronengurten dürfen nicht mit Einsätzen zur Aufnahme von Kugelpatronen versehen werden.

Bandoliers dürfen getragen werden, müssen lose hängen und dürfen in keiner Weise fixiert sein.

Das Tragen von Patronenhaltern an Armen, Beinen und Hosenträgern oder von entsprechenden Vorrichtungen an der Waffe ist verboten.

Das Tragen von Munition in der Hand, im Mund oder in anderen Körperöffnungen ist verboten.

W 2.5.3 Bekleidungsvorschriften

Das BDS-Western-Schießen ist eine Sportart die sich an dem historischen Hintergrund der Pionierzeit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts im amerikanischen Westen orientiert.

Das Tragen von stilgerechter Kleidung und Schuhwerk, die für den amerikanischen Westen des ausgehenden 19. Jahrhunderts typisch waren, sind für alle Teilnehmer bei offiziellen Veranstaltungen des BDS vorgeschrieben. Dies gilt für die Teilnahme am Wettkampf sowie für alle offiziellen Zeremonien der Veranstaltung einschließlich der Siegerehrungen.

Für alle männlichen Teilnehmer ist das Tragen einer stilgerechten Kopfbedeckung Pflicht. Das Verbot von Strohhüten bezieht sich nur auf moderne Strohhüte. Strohhüte in traditionellem Design (z. B. Sombreros) sind in allen Disziplinen zugelassen.

W 2.5.4 Disziplinen 1880 und 1870: Besondere Anforderungen an das Outfit

Das Outfit ist ein wesentlicher Bestandteil der Disziplinen 1880 und 1870.

Vorausgesetzt werden:

- Stiefel bzw. Schuhe im Stil der Zeit und traditionellem Design, Mokassins sind nicht erlaubt;
- Hosen ohne Gürtelschlaufen;
- Hemd mit langen Ärmeln, ohne Reißverschluss, ohne Druckknöpfe;
- keine Armbanduhren.

Zusätzlich müssen mindestens fünf (5) der nachfolgend aufgelisteten Gegenstände oder Bekleidungsstücke während des gesamten Matches getragen werden:

- **Die Cowboys:** Chaps, Sporen, Cuffs, Krawatte oder Halstuch (locker um den Hals geschlungen oder mit Scarfslide getragen), Weste, Taschenuhr mit langer Kette (nicht nur mit Watch-fob), Jacke, Ärmelschoner oder -bänder, feststehendes Messer sichtbar am Gürtel getragen, Botas (=Wickelgamaschen), Leggings. Moderne Strohhüte sind nicht zulässig!
- **Die Cowgirls:** können Ihr Outfit zusätzlich zu den o. g. Teilen durch folgende zeitgenössische Kleidung und Ausrüstung ergänzen: Uhr, geteilten Reitrock, Korsett, Korsage, Reifrock, Tournüre, Victorianischer Hut (Strohhut ist hier zulässig), Haarschmuck und/oder andere Schmuckstücke, geschnürte Stiefel(-etten), historisch orientierte Unterbekleidung wie Bloomers und Camisole, Netzstrümpfe, Federboa, Cape.

Zusätzlich zu der aufgelisteten zivilen Bekleidung und Ausrüstung können in den Disziplinen 1870 und 1880 dem Zeitrahmen entsprechende Militärische Uniformen und Ausrüstungsgegenstände getragen werden. In der Disziplin 1870 kann auch das zeitgenössische Outfit von Bürgerkriegsveteranen, Büffeljägern, Indian Scouts, Goldsuchern, Grenzbanditen und anderen Frontier Originalen dargestellt werden.



W 2.5.5 Nicht zugelassene Bekleidung und Ausrüstung

- Ausrüstungsgegenstände aus Nylon, Plastik, etc.
- Moderne Schießhandschuhe
- Kurzärmelige Hemden, T-Shirts
- Moderne oder mit Federbändern geschmückte Hüte
- Designer Jeans
- Baseball Mützen
- Tennis-, Lauf-, Jogging-, Aerobic- und Wanderschuhe
- Kleidung mit Werbeaufdrucken, Logos, Stickern etc.
- Armbanduhren in den Disziplinen 1870er und 1880er

W 2.5.6 Jacken + Mäntel

Jacken und Mäntel müssen, soweit sie die am Gürtel getragenen Revolver bedecken, vor der Absolvierung der Schießübungen ausgezogen werden.

W 2.6 Sicherheits- und Regeltest

Alle Teilnehmer von BDS Wettbewerben müssen den Sicherheits- und Regeltest erfolgreich abgelegt haben. Der BDS-Westernstern ist sichtbar zu tragen. Die Teilnahme von Nicht-BDS Mitgliedern regelt der Veranstalter.

W 2.7 Messung des Hebelweges bei Unterhebelrepetierbüchsen

Bei geschlossenem Verschluss werden drei Zoll (76,2 mm) zurück von der hinteren Kante des Abzugs an dem Punkt, an dem er in den Rahmen eintritt, gemessen. Dieser Punkt wird markiert, sowohl am Ende des Waffenschaftes sowie am Hebel (Lever) gegenüber von diesem Punkt. Nun wird der Hebel (Lever) so weit wie möglich geöffnet und die Entfernung zwischen den beiden Punkten (am Waffenschaft und am Hebel) gemessen.



W 3 Offizielle Personen einer Westernveranstaltung

Beim BDS-Western-Schießen werden folgende offizielle Personen namentlich genannt:

W 3.1 Match Director (MD)

Er hat die Entscheidungsgewalt in allen Angelegenheiten, die den Schießstand und die Organisation der Veranstaltung betreffen.

W 3.2 Range Master (RM)

Er ist hinsichtlich der Regelauslegung, der Verhängung von Strafen und der Einteilung der Range Officer entscheidungsbefugt. Er ist verantwortlich für die Planung und den Aufbau der Stages.

W 3.3 Range Officer (RO)

Er ist auf dem jeweiligen Stand die verantwortliche Aufsichtsperson. Seinen Anweisungen ist Folge zu leisten.

Sind mehrere Range Officer gleichzeitig auf einem Stand, ist einer von diesen vom Range Master als Chief Range Officer zu benennen. Diesem obliegt die Leitung des Schießbetriebes.

W 3.4 Posse Leader (PL)

Der Posse-Leader ist festes Mitglied einer Posse und regelt die Reihenfolge der Schützen, Einteilung der Helfer, Pausen und alle die Posse betreffenden organisatorischen Fragen.



W 4 Wettbewerbsausschreibung

Neben den üblichen Angaben in Ausschreibungen für Schießsportveranstaltungen, sollten folgende Angaben in der Ausschreibung einer BDS-Western-Schießveranstaltung enthalten sein:

- Der Waffentragebereich der Schießstätte, in der das Führen von Schusswaffen erlaubt ist.
- Anzahl der Stages für den Hauptwettbewerb (Main Match).
- Voraussichtliche Schusszahlen für jede der drei Waffenarten für das Main Match.
- Besondere Munitionsvorschriften (verwendbare Kaliber, Geschosse und Schrotvorladung)
- Verpflichtung der Teilnehmer zu Helfertätigkeiten innerhalb der Posse.
- Schießstättenspezifische Sicherheitsvorschriften.
- Beschreibung für den oder die Nebenwettbewerbe (Side Matches).



W 5 Ziele & Wertung

W 5.1 Ziele

W 5.1.1 Stahlziele beim Hauptwettbewerb (Main Match)

Bei Verwendung von Kurzwaffenmunition und Stahlzielen muss eine Mindestschussentfernung von 7 m eingehalten werden. Stahlziele müssen mit einem Splitterschutz versehen werden, sofern sie nicht direkt im Geschossfang stehen. Durchgebogene oder in der Oberfläche stark aufgekratzte Stahlziele sind auszutauschen. Nicht bewegliche Metallteile (Sockel) müssen mit rückprallsicherem Material abgedeckt werden. Die empfohlenen Entfernungen von den vorgesehenen Schießpositionen betragen:

- für Revolver zwischen 7 m und 10 m Distanz mit einer empfohlenen Größe von min. 40 cm.
- für Flinten zwischen 5 m und 14 m Distanz mit einer empfohlenen Größe von min. 30 cm.
- für Büchsen zwischen 7 m und 25 m Distanz mit einer empfohlenen Größe von min. 40 cm.

Bei schießstandbedingten Abweichungen sind die Minimumentfernungen einzuhalten.

W 5.1.2 Treffer bei Fallzielen

Fallziele müssen fallen, um als Treffer gewertet zu werden (Ausnahme: Wertungsklasse sYoung Guns%). Pendelziele müssen sich deutlich sichtbar bewegen.

W 5.1.3 Einstellung der Fallziele

Zum Einstellen der Fallziele wählt der Veranstalter eine handelsübliche Patrone im Kaliber .38 Special mit 10,2 Gramm (158 grs) Bleigeschoss bzw. eine Subsonic Schrotpatrone im Kaliber 12/70 mit 24 Gramm Vorlage und 2,4 mm Schrotstärke. Zum Beschießen der Ziele werden ein Revolver mit 4 3/4% Laumlänge bzw. eine Flinte mit Zylinderbohrung mit je 20% Laumlänge verwendet. Die Ziele sind so einzustellen, dass Sie bei einem Treffer bei Classic Poppem im gesamten runden Bereich und bei anderen Zielen bei Treffern an beliebiger Stelle sicher umgeworfen werden. Es muss sichergestellt werden, dass kein Ziel durch das Beschießen von Nachbarzielen umgeworfen werden kann. Sollte es dennoch vorkommen, ist die eingesparrte Patrone in den Kugelfang zu verschießen.

W 5.1.4 Kalibrierschuss

Sollten während eines Wettbewerbes Zweifel an der richtigen Einstellung eines Klappzieles bestehen, kann der Wettbewerbsteilnehmer einen gezielten Testschuss unter Verwendung der unter W.5.1.3 beschriebenen Waffen und Munition verlangen.

W 5.1.5 Alternative Ziele

Kunststoffziele, Wurfscheiben, Luftballons und Pappscheiben mit einem Durchmesser von mindestens 30 cm sind für alle Waffenarten zulässig.

Für die Flinte können Wurfscheiben als stationäres und als Flugziel verwendet werden.



W 5.1.6 Ziele bei Nebenwettbewerben

Außer den Zielen der Hauptwettbewerbe können Standard-Zielscheiben, Ziele aus Holz oder Ziele des Silhouettenschießens (Teil S des Sporthandbuchs) verwendet werden.

Bei Wettbewerben mit Langwaffen, die Munition mit einer Mündungsenergie von mehr als 1500 Joule oder mit einer Mündungsgeschwindigkeit von über 400 m/s verschießen, beträgt die Mindestentfernung bei der Verwendung von Metallzielen:

- 50 m, wenn Blei- oder verkupferte Geschosse zugelassen sind
- 75 m, wenn Mantelgeschosse zugelassen sind

W 5.2 Hauptwettbewerb (Main Match)

Ein offizielles BDS-Western-Schießen, besteht aus einem Hauptmatch, das mindestens vier Stages beinhaltet. Bei einer offiziellen Meisterschaft im BDS-Western-Schießen sollte die Verwendung von 4 Waffen pro Stage immer angestrebt werden. Übungen, die eine Verwendung mit nur einer Waffe erfordern sind unzulässig.

W 5.2.1 Wertung beim Hauptwettbewerb (Main Match)

Die Addition der Platzziffern der einzelnen Stages ergibt die Gesamtplatzziffern der Teilnehmer für das Haupt-Match. Der Teilnehmer mit der geringsten Summe aller Platzziffern ist der Gewinner. Bei Punktegleichstand entscheidet die kürzere Gesamtzeit. Der Veranstalter hat auch die Möglichkeit nach Gesamtzeit (Total Time) zu werten.

W 5.2.2 Stagewertung

Mit dem Timer wird die Zeit ermittelt, die ein Teilnehmer zur Absolvierung einer Stage benötigt. Zu der Schießzeit erhält der Teilnehmer für jedes nicht getroffene Ziel einen Zeitzuschlag von 5 Sekunden. Für Ablauffehler und leichte Sicherheitsverstöße werden Zeitzuschläge von 10 Sekunden verhängt. Aus der absolvierten Schießzeit und den Zeitzuschlägen ergibt sich die Gesamtzeit einer Stage. Sieger einer Stage ist der Teilnehmer mit der geringsten Gesamtzeit. Er erhält für diese Stage die Platzziffer 1 usw. Teilnehmer, die eine Stage-Disqualifikation erhalten oder die Stage nicht ordnungsgemäß beendet haben, erhalten für diese die höchste Platzziffer.

W 5.2.3 Vom Match disqualifizierte Teilnehmer

Teilnehmer, die vom Haupt-Match disqualifiziert werden, erhalten keine Wertung (MDQ) und werden von der aktiven Teilnahme ausgeschlossen.

W 5.2.4 Wettkampfwertung

Es wird immer eine Gesamtwertung für alle Teilnehmer und Disziplinen erstellt. Aus der Gesamtwertung wird die Wertung in den einzelnen Wertungsklassen und Disziplinen erstellt. Die Gesamtwertung (Overall Liste) wird am Aushang der Schießstätte jedem zugänglich gemacht. Der Veranstalter kann in allen Disziplinen eine Wertung unterschieden nach Alter und Geschlecht vornehmen. Bei Deutschen Meisterschaften sollten für jede Wertungsklasse mindestens 5 (Young Guns 3) Schützen gemeldet sein, um in die Wertung zu gelangen.

Bei Veranstaltungen mit geringeren Teilnehmerzahlen muss der Veranstalter nicht zwingend alle in diesem Sporthandbuch aufgeführten Wertungsklassen ausschreiben. Ebenso liegt es



im Ermessen des Veranstalters, Wertungsklassen zusammen zu legen um eine angemessene Teilnehmerzahl innerhalb einer Wertungsklasse zu erhalten.

Wertungsklassen (maßgebend für die Einteilung in die Wertungsklassen ist das Alter am ersten Wettkampftag.):

- Young Guns/Young Lady 14-17 Jahre (ausschließlich Kal. .22lr)
- Cowboy/Cowgirl 18-35 Jahre
- Wrangler/Lady Wrangler 36-48 Jahre
- 49er/Lady 49er 49-59 Jahre
- Seniors/Lady Seniors 60-64 Jahre
- Silver Seniors/Lady Silver Seniors 65-69 Jahre
- Elder Statesman/Grand Dame ab 70 Jahren
- Duelist
- Senior Duelist ab 60 Jahren
- Gunfighter
- Senior Gunfighter ab 60 Jahren
- Frontier Cartridge
- Frontier Cartridge Duelist
- Frontier Cartridge Gunfighter
- ~~B~~%Western
- Classic Cowboy
- Frontiersman
- 1880 BP
- 1880 Nitro Cartridge
- 1870

Bei BDS-Western-Schießveranstaltungen dürfen nur diejenigen Wertungsklassen ausgeschrieben werden, welche in diesem Sporthandbuch aufgeführt sind.

Dem Veranstalter steht es frei, zusätzlich

- Overall-Match-Sieger (Men und Ladies),
- den jeweiligen Sieger einer Stage oder
- einen ~~s~~Clean Run%(der Schütze hat das gesamte Match ohne Fehler absolviert) zu prämiieren.

W 5.2.5 Wertung bei Nebenwettbewerben (Side Matches)

Für Nebenwettbewerbe wird jeweils eine separate Wertung erstellt.

W 5.3 Benutzung des Alias-Namen eines Teilnehmers

Der Alias-Name eines Teilnehmers (falls vorhanden) sollte bei jeder BDS-Western-Schießveranstaltung, neben dem bürgerlichen Namen, auf allen Wertungslisten und Urkunden aufgeführt werden.

W 6 Disziplinen und Ablauf beim Hauptwettbewerb (Main Match)

W 6.1 Disziplinen beim BDS Western-Schießen

W 6.1.1 Disziplin 1890er

Waffen: 2 Single Action Revolver mit werksmäßig starrer oder verstellbarer Visierung (verstellbare Visierung nur in Wertungsklassen nach Alter; siehe W 2.1.1)
 1 Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierbüchse
 1 Querflinte oder 1 Repetierflinte bis Modelljahr 1897

Kaliber: Patronen, Minimum Kaliber .32
 (Wertungsklasse "Young Guns": ausschließlich Kal. .22lr)
 Schrotpatronen, Minimum Kaliber 20 (16 bei der Repetierflinte)

Munition: Fabrik- oder wiedergeladene Munition entsprechend der Wertungsklasse mit Nitropulver-, Schwarzpulver-, oder Schwarzpulverersatz-Ladung (wie z. B. 777 oder Pyrodex).
 Schrotpatronen: Fabrik- und handgeladene Munition.

Anschlag: Beid- und einhändiger Anschlag ist erlaubt.

Holster: Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität

Outfit: Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität

W 6.1.2 Disziplin 1880er

Waffen: 2 Single Action Revolver, Modelljahr bis 1890
 1 Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierbüchse bis Modelljahr 1884
 1 Hahndoppelflinte oder 1 Repetierflinte bis Modelljahr 1887

Kaliber: Patronen, Minimum Kal. .40 (.38/40) & Einführungsjahr der Patrone vor 1890
 Schrotpatronen, Minimum Kaliber 16

Munition: Fabrik- oder wiedergeladene Munition entsprechend der Wertungsklasse mit Nitropulver-, Schwarzpulver-, oder Schwarzpulverersatz-Ladung (wie z. B. 777 oder Pyrodex).

Anschlag: Einhändiger Anschlag ist vorgeschrieben. Siehe unter W.6.1.4 "Wertungsklasse Duelist".

Holster: Originalgetreu im Western-Style vor 1900

Outfit: Originalgetreu im Western-Style vor 1900, gemäß Outfit Liste unter W.2.5.

W 6.1.3 Disziplin 1870er

Waffen: 2 Perkussionsrevolver, Modelljahr bis 1870
 1 Unterhebelrepetierbüchse, Modelljahr bis 1873
 1 Hahndoppelflinte

Kaliber: Revolver: Minimum Kaliber .36
 Büchse: Minimum Kaliber .40 (.38/40) und Einführungsjahr der Patrone bis 1880
 Flinte: Minimum Kaliber 16

Munition: Patronenmunition mit Schwarzpulverladung Revolver werden mit losem Schwarzpulver oder Papierpatronen geladen. Zulässig ist auch Schwarzpulverersatz (wie z. B. 777 oder Pyrodex)

Anschlag: Einhändiger Anschlag ist vorgeschrieben. Siehe unter W.6.1.4 "Wertungsklasse Duelist".

Holster: Originalgetreu im Western-Style vor 1880

Outfit: Originalgetreu im Western-Style vor 1880, gemäß Outfit Liste unter W.2.5.



W 6.1.4 Die Disziplin 1890 wird in folgende Wertungsklassen E mit vorgeschriebenen Waffentypen, Munitionsarten, Anschlagsarten und/oder Outfit-Anforderungen, sowie in Wertungsklassen nach Alter E unterteilt:

Wertungsklassen nach Alter:

Young Guns/Young Lady bis Elder Statesman/Grand Dame (siehe W.5.2.4)

Wertungsklassen mit vorgeschriebenen Waffentypen, Munitionsarten, Anschlagsarten und/oder Outfit-Anforderungen:

Wertungsklasse Duelist:

Waffen:	2 Single Action Revolver mit werksmäßig starrer Visierung 1 Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierbüchse 1 Querflinte oder 1 Repetierflinte bis Modelljahr 1897
Munition:	Patronen, Minimum Kaliber .32 Schrotpatronen, Minimum Kaliber 20 (16 bei der Repetierflinte) Fabrik- oder wiedergeladene Patronen mit Nitro- oder entsprechend der Wertungsklasse mit Schwarzpulverladung. Schrotpatronen: Fabrik- und handgeladene Munition.
Anschlag:	Einhändiger Anschlag ist vorgeschrieben. Es darf nur mit einem Revolver zur gleichen Zeit im sDuelist% oder sDouble-Duelist% Stil geschossen werden.
Holster:	Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität
Outfit:	Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität

Beim sDuelist Stil% wird ein Revolver einhändig gespannt und abgefeuert, ohne Unterstützung der zweiten Hand. Der Revolver, die Schusshand oder der Schießarm dürfen von der anderen Hand nicht berührt werden, außer wenn eine Waffenstörung behoben werden muss oder wenn der Revolver von der einen Hand zur anderen übergeben wird.

Double Duelist Stil% beschreibt das Schießen als einhändiges Spannen und Abfeuern des Revolvers mit jeder Hand. Das heißt, die linke Waffe wird mit der linken Hand und die rechte Waffe mit der rechten Hand abgefeuert. Der Revolver, die Schusshand oder der Schießarm dürfen von der anderen Hand nicht berührt werden, außer wenn eine Waffenstörung behoben werden muss.

Niemals darf der Schütze zwei geladene Waffen zur gleichen Zeit in den Händen halten.

Wertungsklasse Gunfighter:

Waffen:	2 Single Action Revolver mit werksmäßig starrer Visierung 1 Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierbüchse 1 Querflinte oder 1 Repetierflinte bis Modelljahr 1897
Munition:	Patronen, Minimum Kaliber .32 Schrotpatronen, Minimum Kaliber 20 (16 bei der Repetierflinte) Fabrik- oder wiedergeladene Patronen mit Nitro- oder entsprechend der Wertungsklasse mit Schwarzpulverladung. Schrotpatronen: Fabrik- und handgeladene Munition.
Anschlag:	Einhändiger Anschlag ist vorgeschrieben. Es darf nur im sGunfighter% oder sDouble-Duelist% Stil geschossen werden.
Holster:	Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität
Outfit:	Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität

Der sGunfighter Stil% bezeichnet das Schießen mit einem Revolver in jeder Hand. Die Revolver müssen einhändig gespannt und abgefeuert werden, ohne Unterstützung. Ein Revolver in der rechten Hand und der andere Revolver in der linken Hand. Es gibt kein klar festgelegtes Muster, aber es hat sich als sehr effektiv erwiesen, die Revolver alternierend abzufeuern.



Nur bei den Wertungsklassen **sGunfighter** und **sB-Western** ist es erlaubt, zwei geladene Revolver gleichzeitig außerhalb des Holsters zu halten.

Wenn eine Stage 10 Schuss mit den Revolvern verlangt, oder die Benutzung von nur einem Revolver, kann der **sGunfighter** dennoch beide Revolver ziehen und die Ziele beschießen. Der **sGunfighter** muss die Ziele in exakt der Reihenfolge, welche in der Stage Beschreibung angegeben ist, beschießen.

Beide Revolver dürfen zur gleichen Zeit gespannt sein, aber es darf je nur einer abgefeuert werden, um das Zählen der Treffer zu erleichtern. Ein **sGunfighter** darf die Revolver nicht holstern um eine andere Waffenreihenfolge zu beginnen.

Einmal gespannt, müssen alle Schüsse abgegeben werden, bevor die Revolver wieder geholstert werden, außer die Revolver wurden fälschlicherweise oder zur falschen Zeit gezogen oder es kommt zu einer Fehlfunktion beim Revolver/der Munition und der Revolver befindet sich noch im ungespanntem Zustand.

Versehentlich nicht abgefeuerte Patronen, die im Revolver verbleiben, zählen als **sMiss**. Befindet sich eine Patrone unter dem Hammer, führt dies zur Stage-Disqualifikation.

Lässt es ein Übungsablauf nicht zu, dass 10 Revolverschüsse hintereinander abgegeben werden können, kann der **sGunfighter** im Double Duelist Style schießen oder, wenn geeignete Ablagen vorhanden sind, die Revolver nach 5 Schuss mit den Hämmern auf einer leeren Hülse, sicher ablegen (nicht holstern!). Danach eine andere Waffe schießen, die Revolver wieder aufnehmen, die Schießsequenz beenden und dann holstern. Wenn die Revolver von unterschiedlichen aufeinander folgenden Positionen geschossen werden, kann er, nachdem die ersten 5 Schuss abgegeben wurden, mit beiden Revolvern in der Hand die Position wechseln. Dabei müssen die Hämmer beider Revolver auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Patrone ruhen.

Wertungsklasse Frontier Cartridge:

Waffen:	2 Single Action Revolver mit werksmäßig starrer Visierung 1 Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierbüchse 1 Querflinte oder 1 Unterhebelrepetierflinte bis Modelljahr 1887
Munition:	Patronen, Minimum Kaliber .32 Schrotpatronen, Minimum Kaliber 20 Fabrik- oder wiedergeladene Patronen mit Schwarzpulverladung und Schwarzpulverersatz (wie z. B. 777 oder Pyrodex). Schrotpatronen: Fabrik- und handgeladene Munition.
Anschlag:	Beidhändiger oder Einhändiger (sDuelist Stil) Anschlag ist vorgeschrieben.
Holster:	Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität
Outfit:	Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität

Das Schießen als **sFrontier Cartridge Duelist** bzw. **Frontier Cartridge Gunfighter** ist ebenfalls anerkannt, wobei alle Anforderungen die gleichen sind, mit Ausnahme das im **sDuelist** oder **sGunfighter** Stil geschossen werden muss. Siehe dafür die Beschreibungen der Wertungsklassen **sDuelist** und **sGunfighter** für die genauen Anforderungen dieser Schießstile.

Die Pulverladung für alle Waffen muss mindestens einer Referenzladung von 15 Volumengrains (1cc) ffg Schwarzpulver entsprechen.

Wertungsklasse Frontiersman:

Waffen:	2 Perkussionsrevolver mit starrer Visierung (Ausnahme: Schwalbenschwanzvisiere. Uberti 1873 Perkussionsrevolver sind nicht erlaubt) 1 Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierbüchse 1 Querflinte oder 1 Unterhebelrepetierflinte bis Modelljahr 1887
Munition:	Revolver: Minimum Kaliber .36 Patronen, Minimum Kaliber .32



- Schrotpatronen, Minimum Kaliber 20
 Patronenmunition mit Schwarzpulverladung.
 Revolver werden mit losem Schwarzpulver geladen. Zulässig ist auch Schwarzpulverersatz (wie z. B. 777 oder Pyrodex). Fabrik- oder wiedergeladene Patronen mit Schwarzpulver-Ladung oder Schwarzpulverersatz (wie z. B. 777 oder Pyrodex).
 Schrotpatronen: Fabrik- und handgeladene Munition.
- Anschlag: Einhändiger Anschlag ist vorgeschrieben. Siehe "Wertungsklasse Duelist".
- Holster: Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität
- Outfit: Im Western-Style ohne Anspruch auf Authentizität

Wertungsklasse Classic Cowboy/Cowgirl:

- Waffen: 2 Single Action Revolver mit werksmäßig starrer Visierung
 1 Unterhebelrepetierbüchse bis Modelljahr 1873
 1 Hahndoppelflinte oder 1 Unterhebelrepetierflinte bis Modelljahr 1887
- Munition: Patronen, Minimum Kaliber .40 (.38/40)
 Schrotpatronen, Minimum Kaliber 20
 Fabrik- oder wiedergeladene Patronen mit Nitro- oder Schwarzpulverladung.
 Schrotpatronen: Fabrik- und handgeladene Munition.
- Anschlag: Einhändiger Anschlag ist vorgeschrieben. Siehe "Wertungsklasse Duelist".
- Holster: Buscadero- oder tiefhängende Holster sind nicht erlaubt (d. h. ein Teil des Revolvergriffes muss über dem Gürtel sein an dem das Holster befestigt ist). Outfit: Es müssen mindestens fünf der unten genannten Kleidungs- oder Ausrüstungsgegenstände während des gesamten Matches und den Siegerehrungen getragen werden.

Chaps, Sporen, Cuffs, Schlips, Halstuch (welches locker um den Hals getragen wird oder mit Scarf-Slide), Weste, Taschenuhr mit durchgehender Kette, Jackett, Ärmelbänder, Messer, Bota, Leggins.

Damen können zusätzlich aus folgenden Utensilien wählen: zeitgemäße Uhr, geteilter Reitrock, Tournüre, Korsett, Hut im Viktorianischem Stil (Strohhüte sind erlaubt), zeitgemäßer Schmuck, zeitgemäßer Haarschmuck (z.B. Federn), Haarnetz, Pompadour (zeitgemäße Damenhandtasche), zeitgemäße Schnürschuhe, Mieder, Bloomer-Kostüm, Netzstrümpfe, Federboa, Cape.

Stiefel bzw. Schuhe im Stil der Zeit werden vorausgesetzt und müssen einem traditionellen Design entsprechen. Mokassins sind nicht gestattet.

Über die gesamte Zeit des Matches müssen Hüte getragen werden.

Wertungsklasse BBI -Western:

- Waffen: 2 Single Action Revolver mit werksmäßig starrer oder verstellbarer Visierung
 1 Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierbüchse ab Modelljahr 1880
 1 Querflinte oder 1 Repetierflinte bis Modelljahr 1897
- Munition: Patronen, Minimum Kaliber .32
 Schrotpatronen, Minimum Kaliber 20 (16 bei der Repetierflinte)
 Fabrik- oder wiedergeladene Patronen mit Nitro- oder Schwarzpulverladung
 Schrotpatronen: Fabrik- und handgeladene Munition.
- Anschlag: Revolver dürfen in jedem zugelassenem Stil abgefeuert werden, nach Ermessen des Teilnehmers.
- Holster: Buscadero- oder tiefhängende Holster. Alle Revolver müssen unterhalb der Oberkante des Gürtels getragen werden an dem die



- Holster befestigt sind. Die Gürtel und Holster müssen reich verziert sein, z. B. ausgefallene Stickereien, Conchos, Nieten, Ziernähte. Es werden zwei Standardholster verlangt, eins an jeder Körperseite. Vorwärtsgerichtete Griffe oder Holster im „Cross-Draw“-Stil sind nicht erlaubt.
- Outfit: Alle Kleidungsstücke müssen während des Matches und den Siegerehrungen angemessen getragen werden. Es muss mindestens eines der folgenden Utensilien vorhanden sein:
Handschuhe oder Stulpenhandschuhe, Halstücher mit Slides oder Halstücher die im Nacken geknotet sind, Bolo tie, Mantel, Weste, Chaps oder Cuffs.

Das Tragen von Filzhüten ist vorgeschrieben.

Sporen sind für Männer vorgeschrieben.

Hemden müssen dem „Western-Stil“ entsprechen, mit Druckknöpfen oder folgenden Details:

Smiley Pockets, Stickereien, Applikationen, Fransen, unterschiedliche farbige Schulterstücke, sogenannte „Shield-Shirts“ sind erlaubt wenn sie Stickereien oder Paspelierungen aufweisen.

Hosen müssen Jeans sein, Ranchhosen oder Hosen mit einer Lasche über den hinteren Taschen, mit Keystone Gürtelschlaufen und/oder mit Paspelierung oder Fransen.

Hosen müssen mit einem Gürtel getragen werden. Hosenträger sind nicht erlaubt. Frauen können einen Rock oder einen geteilten Reitrock tragen.

Vom Outfit wird erwartet, dass es ausgefallen und auffällig ist.

W 6.2 Aufbau der Stages des Hauptwettbewerbes

Jede Stage beim BDS-Western-Schießen besteht aus einer bestimmten Anzahl von Zielgruppen, die für das Beschießen mit einer bestimmten Waffenart vorgesehen sind. Hindernisse, die übersprungen, überklettert oder überstiegen werden müssen, sind unzulässig.

W 6.3 Disziplinablauf

W 6.3.1 Fertigmachen und Laden

Der Schütze begibt sich mit den für die Übung erforderlichen Waffen in die Ladezone und lädt diese unter Aufsicht eines Lade RO in der vorgeschriebenen Weise.

Nach dem Laden sind die Revolver zu holstern und die Langwaffen in sichere Richtung abzulegen bis der Schütze vom Range Officer zur Startposition gerufen wird.

W 6.3.2 Der Ladevorgang bei Perkussionsrevolvern

W 6.3.2.1 Einbringen der Treibladung

Zum Einfüllen des Pulvers müssen Laderöhrchen oder vorgefertigte Papierpatronen verwendet werden. Die Trommel darf zum Laden ausgebaut werden. Vor oder hinter dem Geschoss muss ein Abdichtmittel geladen werden, um das gleichzeitige Zünden mehrerer Kammern zu vermeiden.

W 6.3.2.2 Aufsetzen der Zündhütchen

Alle geladenen Kammern sind mit einem Zündhütchen zu versehen, damit ein Überspringen des Zündfunken verhindert wird. Zündhütchen sind erst unmittelbar vor Startbeginn am



Ladetisch, bei eingebauter Trommel zu setzen. (Ausnahme siehe W.6.6 „Nachladen und Wiederbeschießen von Zielen“)

Zum Andrücken der Zündhütchen kann ein Zündhütchensetzer oder ein Holzstab verwendet werden. Das Andrücken mit dem Revolverhammer ist nicht zulässig.

W 6.4 Ladezustand der verwendeten Waffen beim Start

W 6.4.1 Revolver

Beim Laden der Revolver ist darauf zu achten das sich unter dem entspannten Hammer eine leere Kammer befindet.

Die Revolver können beim Positionswechsel gezogen/geholstert werden. Dabei darf der Hammer erst beim Erreichen der Schießposition gespannt werden. Beim Holstern oder Positionswechsel muss der Hammer auf einer abgeschossenen Patrone oder leeren Kammer liegen.

Sobald der Hammer eines Revolvers gespannt wird, muss sein Fuß an seinem Platz auf dem Boden verbleiben bis die Waffe wieder sicher ist. Sicher heißt dass der Hammer wieder auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen Patrone ruht.

W 6.4.2 Flinte

Die Flinte darf erst nach dem Startsignal und nach Erreichen der Schießposition geschlossen werden. Bei Hahnflinten dürfen die Hähne bereits gespannt sein. Es ist zulässig vor dem Erreichen der Schussposition für die Flinte eine beliebige Menge Schrotpatronen aus dem Patronengurt zu ziehen und von diesen höchstens zwei Patronen zu laden. Ein Positionswechsel mit der Flinte darf nur mit entspannten Hähnen auf den abgeschossenen Patronen oder mit geöffnetem System vorgenommen werden. Wird die Flinte erst nach der Verwendung einer anderen Waffe eingesetzt, ist diese ungeladen, mit geöffnetem Verschluss auf der vorgesehenen Position abzustellen (abzulegen). Wird nach der Flinte noch mit einer weiteren Waffe geschossen, ist die Flinte nach Abgabe des letzten Schusses zu entladen und mit offenem Verschluss abzustellen (abzulegen).

W 6.4.3 Büchse

Die unterladene Büchse darf erst nach dem Startsignal und dem Erreichen der vorgesehenen Schießpositionen durchgeladen werden. Wird die Büchse erst nach Verwendung einer anderen Waffe auf der Stage eingesetzt, ist sie unterladen mit geschlossenem Verschluss auf der vorgesehenen Position abzustellen (abzulegen). Wird nach der Büchse noch mit einer weiteren Waffe geschossen, ist sie nach Abgabe des letzten Schusses zu entladen und abzustellen (abzulegen).

W 6.4.4 Ablegen von Langwaffen

Nach dem Abfeuern werden die Langwaffen entladen und mit dem Lauf in sicherer Richtung abgelegt bzw. abgestellt. Wenn sich der Verschluss einer Langwaffe nach dem Öffnen und Entladen beim Ablegen/Abstellen wieder schließt, zeigt der Schütze nach Beendigung der Stage die entsprechende Waffe dem Timer RO vor und öffnet sie in seinem Beisein. Entsprechende Strafen werden bei nicht entladener Waffe erteilt. Kein anderer als der Schütze selbst darf die fragliche Waffe bedienen. Sollte jemand anderes die Waffe öffnen, geht eine eventuelle Strafe trotzdem zu Lasten des Schützen.

Wenn eine Langwaffe abgelegt wird, mit einer Hülse auf dem Zubringer, in der Kammer oder mit einer Patrone im Magazin bzw. leere Hülse in der Kammer einer Flinte darf dieser



Zustand korrigiert werden, bevor die nächste Waffe feuerbereit (Hahn gespannt) gemacht wurde = Keine Strafe.

Wird eine Langwaffe mit geschlossenem System und gespanntem Hahn über einer scharfen Patrone abgelegt = Abbruch und SDQ für eine geladene Waffe, welche die Hand des Schützen verlassen hat.

Beispiele:

A. Der Schütze kehrt zur Langwaffe zurück, öffnet diese bevor er die nächste Waffe feuerbereit macht (Hahn gespannt). Wird dabei eine leere Hülse aus der Büchse repetiert oder aus der Kammer der Flinte entfernt . KEINE STRAFE.

B. Der Schütze kehrt nach Beenden der Stage zur Langwaffe zurück, öffnet sie und eine leere Hülse wird heraus repetiert oder befindet sich in der Kammer (Büchse oder Flinte) . MSV.

C. Der Schütze kehrt zur Langwaffe zurück, öffnet sie und eine scharfe/nicht abgeschossene Patrone wird herausrepetiert oder befindet sich in der Kammer . SDQ für eine Langwaffe, welche die Hand des Schützen verlassen hat, mit geschlossenem System und gespanntem Hahn über einer scharfen Patrone. Die Strafe tritt in dem Moment ein, sobald die Hand des Schützen den Kontakt zur Waffe verliert.

W 6.5 Startposition und Ablauf beim Start

Der in der Ladezone wartende Schütze wird aufgefordert, sich an die Startposition zu begeben (sRange is Hot!). Der Schütze begibt sich mit geholsterten Revolvern und mit der Mündung nach oben gehaltenen Langwaffen an die Startposition. Falls erforderlich, stellt der Schütze eine oder beide Langwaffen an der hierfür vorgesehenen Position ab. Niemals darf eine Langwaffe vor der Schießposition für eine andere Waffe abgestellt (abgelegt) werden. Der Schütze nimmt an der Startposition die Bereit-Position ein. Dann erfolgt die Frage sst der Schütze bereit?%(sAre you ready?%. Erfolgt kein Einwand durch den Schützen, wird das Kommando sStand by%gegeben. Innerhalb von 1-3 Sekunden erfolgt das Startsignal.

W 6.6 Nachladen und Wiederbeschießen von Zielen

W 6.6.1 Revolver

Eine Stage Beschreibung kann auch das Nachladen eines Revolvers erfordern (z. B. Bonusziel). Dabei wird die benötigte Patrone in die leere Kammer eines Revolvers nachgeladen. Bei einem Perkussionsrevolver wird die sechste Kammer dafür vorgeladen, wobei das Zündhütchen vor dem ersten Schuss mit diesem Revolver an der Feuerlinie gesetzt werden muss.

W 6.6.2 Flinten

Repetierflinten dürfen einzeln oder höchstens mit zwei Patronen geladen werden. Verfehlt Schrotziele können erneut beschossen werden. Gibt die Stage Beschreibung die Reihenfolge der zu beschießenden Ziele vor, ist diese einzuhalten bis mit dem erneuten Beschuss der verbleibenden Ziele begonnen werden kann. Beim Entladen dürfen die Läufe zum Entfernen der Patronenhülsen nach oben gerichtet werden.

Generell gilt, dass alle in der Stage Beschreibung vorgesehenen Schüsse abgefeuert werden müssen.



W 6.6.3 Büchsen

Bei der Büchse ist zu unterscheiden zwischen dem Durchladen, dem damit verbundenen einführen einer Patrone aus dem Magazin in das Patronenlager und dem Nachladen von Patronen ins Magazin. Das Nachladen von Patronen in das Magazin, oder in das Patronenlager der Büchse während des Stageablaufs kann vorgeschrieben werden.

W 6.7 Reihenfolge der zu beschießenden Zielgruppen des Hauptwettbewerbes

Für Ziele innerhalb einer Zielgruppe kann eine Reihenfolge festgelegt werden. Ein Beschießen von Zielen in der falschen Reihenfolge führt zu einem Ablauffehler.

W 6.8 Schießpositionen

Jede Stage besteht aus verschiedenen Schießpositionen, die der Schütze in einer festgelegten Reihenfolge zu absolvieren hat. Jeder Schießposition ist eine oder mehrere Zielgruppen zugeordnet. Das Beschießen von Zielen auf Zielgruppen, die nicht für das Beschießen aus dieser Position vorgesehen sind, führt zu einem Ablauffehler. Ist das Beschießen einer falschen Zielgruppe aus Gründen der Sicherheit oder damit verbundenen Schäden am Schießstand unzulässig, bricht der Range Officer das Schießen ab. Die Schießpositionen müssen zweifelsfrei definiert sein. Die Reihenfolge der Schießpositionen ist so festzulegen, dass ein Schütze nicht gezwungen wird, sich mit einer geladenen Waffe nach rückwärts - d. h. weg vom Hauptgeschossfang - zu bewegen. Hat ein Schütze vor Abgabe der geforderten Schüsse vorzeitig eine Schießposition verlassen, darf er nicht zu der Schießposition zurückkehren, wenn er sich dazu nach rückwärts bewegen muss oder er bereits die nächste Waffe feuerbereit (mit gespanntem Hahn) in den Händen hält. Das Nichtbeachten der Schießpositionen führt zu einem Ablauffehler oder Sicherheitsverstoß.

W 6.9 Trefferaufnahme

Die Trefferaufnahme und Erfassung der Strafzeiten hat auf der Schießbahn in Anwesenheit des Schützen zu erfolgen. Der Schütze ist gehalten, die Korrektheit der Trefferaufnahme zu überprüfen und im Anschluss sein Wertungsblatt abzuzeichnen. Mit Ausnahme von Rechenfehlern darf dann nicht mehr korrigiert werden.

W 6.10 Strafen

W 6.10.1 Fehlschüsse = Missí

Fehlschüsse werden mit je 5 Sekunden Zeitzuschlag belegt.

- Jedes verfehlte Ziel;
- jeder nicht abgegebene Schuss;
- jedes Ziel, das mit der falschen Waffe absichtlich oder aus Versehen getroffen wird;
- jedes Ziel, das mit regelwidrig erlangter Munition getroffen wird.

W 6.10.2 Ablauffehler = Proceduralí

Ablauffehler werden mit 10 Sekunden Zeitzuschlag belegt.

Auf einen Ablauffehler wird erkannt:

- beim Beschießen von Zielen einer von der jeweiligen Schießposition aus nicht vorgesehenen Zielgruppe;



- beim Beschießen von Zielen in einer anderen als in der Stage Beschreibung vorgeschriebenen Reihenfolge;
- bei Nichteinhaltung eines vorgeschriebenen Stage Ablaufs oder Handlungsablaufs (z. B. Game);
- bei Nichteinhaltung der für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben (Waffen, Anschlag, unvollständiges Outfit, Munition);
- bei Benutzung regelwidrig erlangter Munition (nicht selber mitgeführt/vom Schützen regelwidrig abgelegt/mitgeführt).

Es darf pro Schütze und Stage nur ein Ablauffehler gewertet werden.

W 6.10.3 Sicherheitsverstöße (Minor Safety Violation = MSV)

Geringe Sicherheitsverstöße werden mit 10 Sekunden Zeitzuschlag belegt. Dies sind:

- das Belassen einer Patrone im Magazin oder auf dem Zubringer einer Langwaffe oder das Belassen einer Hülse in einer Langwaffe, nachdem die nächste Waffe feuerbereit gemacht wurde (dieser Fehler kann vor Verwenden der nächsten Waffe straffrei behoben werden) oder wenn die Langwaffe als letzte Waffe geschossen wurde und sie nicht vollständig entladen auf dem Entladetisch abgelegt wird
- das Umfallen einer abgestellten, ungeladenen Langwaffe innerhalb der 170 Grad Zone ohne Sweeping
- das Nicht-Holstern der Revolver, es sei denn die Stage Beschreibung gibt etwas anderes vor
- das Spannen des Revolvers an der Schießposition bevor der Lauf die 45 Grad in Richtung Kugelfang erreicht hat

Es kann pro Schütze und Stage mehr als ein MSV gewertet werden.

W 6.10.4 Stage-Disqualifikation (SDQ)

Eine Stage-Disqualifikation wird verhängt für:

- das Fallenlassen einer ungeladenen Waffe (zwischen dem Lade- und Entladetisch)
- Langwaffen die wegrutschen, fallen und dabei die 170 Grad Sicherheitsregel brechen
- das Ablegen einer Langwaffe mit einer Patrone im Patronenlager
- das Wechseln der Position oder Verlassen der Ladezone mit gespanntem Hammer oder mit dem Hammer auf einer scharfen Patrone liegend. Wechseln der Position mit einer Langwaffe mit geschlossenem System und Hammer gespannt
- das manuelle Entspannen des Hammers, um eine Strafe zu vermeiden, wenn zur falschen Zeit oder an der falschen Schießposition der Hammer gespannt wurde
- eine Schussabgabe/Geschosseinschlag innerhalb 1,5 bis 3 Meter vor dem Schützen;
- den Verstoß gegen die 170 Grad Regel ohne Sweeping
- das Holstern eines Revolvers mit dem Hammer nicht vollständig auf einer abgeschossenen Hülse oder leeren Kammer liegend
- einen gespannten Revolver, welcher die Hand des Schützen verlässt; dazu zählt auch das Übergeben eines gespannten Revolvers von einer Hand in die andere
- das Holstern oder Ablegen eines Revolvers mit einer scharfen Patrone unter dem Hammer
- das Sweeping mit ungeladener Waffe
- eine unsichere Waffenhandhabung (Fanning, Deutschuss etc.)
- die Benutzung regelwidriger Ausrüstung, regelwidrig modifizierter Waffen oder Munition, welche den Mindestimpuls nicht erreicht



- den Verstoß gegen die vorgeschriebene Verfahrensweise beim Laden und Entladen; dazu gehört auch das Verlassen des Ladetischs mit geladener Waffe (z. B. um zu einem Guncart zu gehen), außer der Schütze tritt auf Aufforderung des Range Officers an die Feuerlinie
- ~~s~~Dry Firing am Ladetisch;
- den zweiten Verstoß im selben Match gegen die für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben
- das Erreichen der Ladezone mit einer nicht entladenen Waffe (Pufferpatronen, Hülsen). (Wenn der Schütze am selben Tag bereits eine Stage geschossen hat, so wird die Strafe für die vorangegangene Stage vergeben).

Eine Stage-Disqualifikation bedeutet, dass der Schütze für diese Stage keine Wertung erhält.

W 6.10.5 Match-Disqualifikation (MDQ)

Eine Match-Disqualifikation wird verhängt für:

- das Laden von scharfen Patronen an anderer Stelle, als der vorgeschriebenen Ladeposition oder Feuerlinie;
- das Fallenlassen einer geladenen Waffe;
- das Sweeping mit geladener Waffe;
- eine Schussabgabe/Geschosseinschlag näher als 1,5 Meter vor dem Schützen. Jede Schussabgabe innerhalb der Lade- und Entlade Zone oder eine als unsicher einzustufende Schussabgabe;
- das Schießen mit regelwidriger Munition. Das schließt Munition mit ein, welche die Maximalgeschwindigkeit überschreitet oder manipulierte Schrotpatronen. (Ausnahme: Munition welche den MIP nicht erreicht. Siehe SDQ);
- den dritten Verstoß im selben Match gegen die für die Disziplin des Schützen festgelegten Vorgaben;
- zwei Stage-Disqualifikationen oder zwei "Spirit of the Game" Verstöße;
- das Schießen unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder Wahrnehmung störenden Medikamenten;
- aggressives, aufsässiges oder grob unsportliches Verhalten.

W 6.10.6 Spirit of the Game

Wer sich gegenüber seinen Mitbewerbern, durch Umgehung der BDS-Regeln oder einer Stage Beschreibung, einen Vorteil zu verschaffen sucht oder sonstiges unsportliches Verhalten gegenüber anderen Schützen zeigt, wird mit 30 Sekunden Zeitzuschlag belegt.

Als unsportliches Verhalten gilt insbesondere, nicht im Rahmen der persönlichen Möglichkeiten Aufgaben innerhalb der Posse zu übernehmen.

W 6.10.7 Teilnehmer mit Handicap

Ist ein Teilnehmer in Folge gesundheitlicher oder körperlicher Einschränkungen nicht in der Lage, eine Übungsanforderung in der vorgeschriebenen Weise zu erfüllen, ist ihm zu gewähren, die Übung im Rahmen seiner Möglichkeiten ohne Strafzeitzuschlag zu absolvieren. Benötigt ein Teilnehmer auf seine Behinderung abgestimmte Ausrüstungsgegenstände oder Waffen, sind diese vom Match Director nach Prüfung der Sachlage zuzulassen.



W 7 Disziplinen und Ablauf bei Nebenwettbewerben (Side Matches)

W 7.1 Nebenwettbewerbe (Side Matches)

Der Veranstalter einer BDS-Western-Schießveranstaltung kann Nebenwettbewerbe veranstalten.

W 7.2 Ablaufbeschreibung von Nebenwettbewerben

Der Veranstalter muss vor Beginn eines Nebenwettbewerbes den Übungsablauf und die Auswertungskriterien bekannt geben.

W 7.3 Waffen für Nebenwettbewerbe

Nebenwettbewerbe können nicht nur für die unter W.2.1 beschriebenen Waffen sondern auch für folgende Waffentypen veranstaltet werden:

- Einzel- und Mehrladewaffen bis Modelljahr 1899 und deren Nachbauten. Zugelassen sind alle Zentralfeuerpatronen mit Randhülse bis Einführungsjahr 1899 und Randfeuerpatronen.
- Ein- und mehrschüssige Vorderladerwaffen unter Verwendung von Schwarzpulver und Schwarzpulverersatz (wie z. B. 777 oder Pyrodex) als Treibladungsmittel. Für den Umgang mit Vorderladerwaffen gelten die allgemeinen Regeln des BDS Sporthandbuchs Perkussion/Schwarzpulver.

W 7.4 Arten von Nebenwettbewerben

W 7.4.1 Shoot-Off

Dabei schießen jeweils zwei Personen von einer gemeinsamen Feuerlinie auf jeweils eine bestimmte Zielgruppe. Wer seine Zielgruppe zuerst vollständig umgeschossen oder getroffen hat, ist der Sieger und kommt eine Runde weiter.

W 7.4.2 Posse-Shoot

Mannschaftspräzisionsschießen von einer festen Feuerlinie. Hierbei ist es nicht erlaubt, geladene Revolver vor dem Start zu holstern. Eine Mannschaft besteht aus mehreren Schützen. Eine bestimmte Anzahl von Zielen ist in einer vorgegebenen Zeit, oder bei Zeitnahme des letzten Schusses, zu beschießen. Entfernung nach den örtlichen Gegebenheiten. Ziele entsprechend der Sportordnung des BDS.

W 7.4.3 Speed-Shoot

Zeitschießen mit Büchse, Flinte oder Revolver. Eine bestimmte Anzahl von Zielen muss bei Zeitnahme mit dem letzten abgegebenen Schuss umgeschossen werden. Entfernung nach den örtlichen Gegebenheiten. Ziele entsprechend der Sportordnung des BDS.

W 7.4.4 Side-Match-Rifle

Büchschießen von 100 m bis 1000 m. Weitere oder kürzere Entfernungen nach örtlichen Gegebenheiten. Eine bestimmte Anzahl von Zielen ist in einer vorgegebenen Zeit, oder bei Zeitnahme des letzten Schusses, zu beschießen. Ziele entsprechend der Sportordnung des BDS.

Das Ergebnis kann ermittelt werden aus dem kleinsten Streukreis, der Anzahl der Treffer, der benötigten Schießzeit oder der Zahl der geschossenen Ringe.

W.7.4.4.1 Waffen für die Wettbewerbe Side-Match-Rifle

Die Visierung muss dem Original entsprechen. Historische Diopter und Tunnelkorne sind zugelassen. Die Schaffform- und das Material müssen dem Original entsprechen. Sofern es die Ausschreibung zulässt, sind zeitgenössische Zielfernrohre, Libellen (Spirit Level) und deren Nachbauten zugelassen.

Single-Shoot-Rifle: Zugelassen sind jagdliche oder militärische Einzeladergewehre mit außen liegendem Hahn, deren Modelljahr vor 1899 liegt, sowie originalgetreue Nachbauten.

Lever-Action-Rifle: Zugelassen sind jagdliche oder militärische Unterhebelrepetiergewehre mit außen liegendem Hahn, deren Modelljahr vor 1899 liegt, sowie originalgetreue Nachbauten. Ein funktionsfähiges Magazin ist zwingend erforderlich, da die Verwendung als Einzellader nicht zulässig ist.

W.7.4.4.2 Anschlag

Der Anschlag erfolgt vorzugsweise bei den Wettbewerben mit Single-Shoot-Rifle sitzend oder kniend. Die Waffe kann mit so genannten Cross-Sticks abgestützt werden. Der Anschlag erfolgt vorzugsweise stehend freihändig bei den Wettbewerben für Lever-Action-Rifle. Abweichungen der Anschlagsarten regelt die Wettbewerbsausschreibung. (Anschlag liegend ist auch möglich)

Cross-Stick: Auflagekreuz aus Rund- oder Kantholz (max. Ø 5 cm bzw. Kantenlänge). Die Enden der Rahmen dürfen mit max. 7,5 cm langen Nägeln versehen sein, die nur von Hand in den Boden gesteckt werden dürfen.

Es darf zum Schutz der Waffe eine Abdeckung aus Leder in das Auflagekreuz eingelegt oder eingehängt werden. Drei- oder mehrbeinige Auflagen sind nicht gestattet.

Auf Schießstätten in denen nur der Liegendanschlag zulässig ist, darf auch eine Sandsack- oder vergleichbare Auflage genutzt werden.

W.7.4.4.3 Munition für Side-Match-Rifle

Zugelassen sind Zentralfeuergewehrpatronen mit Randhülsen, die vor 1899 eingeführt wurden und eine minimale Hülsenlänge von 44mm haben. Von der Beschränkung der Hülsenlänge ist das Kaliber .56-56 Spencer und .56-50 Spencer (Zentralfeuer) ausgenommen. Es sind Fabrik- oder wiedergeladene Kugelpatronen mit Nitro-, Schwarzpulver- oder Schwarzpulverersatz (wie z. B. 777 oder Pyrodex) zugelassen. Duplexladungen sind verboten!

Es kann eine Unterscheidung in Patronen mit Nitropulver und Schwarzpulver vorgenommen werden. In der Ausschreibung ist darauf hinzuweisen.

Zugelassen sind Bleigeschosse mit oder ohne galvanischer Beschichtung, sowie papierumwickelt (paperpatched). Auf Schießstätten auf denen die Verwendung von Bleigeschossen nicht zulässig ist, können auch Teil- oder Vollmantelgeschosse verwendet werden. Bei Verwendung von Stahlzielen sind die vorgeschriebenen Sicherheitsabstände zu beachten.

Das Mindestkaliber beträgt bei Wettbewerben mit:

Single Shoot Rifle = .375 (.38-55 Winchester)

Lever Action Rifle = .308 (.30-30 Winchester)

Das Höchstkaliber beträgt bei Wettbewerben mit:

Single Shoot Rifle = .570 (.577 Snider)

Lever Action Rifle = .550 (.56-56 Spencer)



W 7.5 Sidematch 100 m Präzisionsschießen Traditional Rifle

100 m-Präzisionsschießen für Fallblock- /Drehblock- und Unterhebelgewehre

W 7.5.1 Waffen

Zugelassen sind

W 7.5.1.1 Einzelladergewehre mit

Fallblock-, Drehblock- (sRollingblock%) oder +Trapdoor+ Verschlusssystem handelsüblicher Bauart.

Kaliber: Langwaffen-Zentralfeuerpatronen;
nicht zugelassen sind Kurzwaffenpatronen gem. Anhang 1 des Kurzwaffenteils der SpO.
Abweichend davon ist Kaliber .38-40 und .44-40 zugelassen.

W 7.5.1.2 Einzel- oder Mehrladegewehre mit

Unterhebel-Verschlusssystem bis Modelljahr 1900, die nicht in einer Unterhebel-Wertungsklasse für das 50 m- oder 100 m-Schießen gem. SpO zugelassen sind.

Kaliber: Mindestens 8,00 mm Geschossdurchmesser und größer.

W 7.5.2 Technische Spezifikationen

Waffengewicht: entsprechend der Originalausführung
Abzugswiderstand: beliebig
Visierung: offene Visierung: offene Kimme oder Lochkimme, Dioptrivisierung. Zielfernrohre sind nicht zugelassen.
Schaft: entsprechend der Originalausführung.
Änderungen, die den Charakter der Waffe nicht verändern, sind gestattet, insbesondere das Anbringen von handelsüblichen Gummischaftkappen.
Bezüglich der Auslegung von handelsüblich%ogilt Ziffer L2.05.2 der SpO des BDS, Langwaffenteil.
Riemen: Die Verwendung von Gewehrriemen ist nicht zulässig.

W 7.5.3 Scheibe

Tierscheibe (Büffelmotiv).

W 7.5.4 Anschlag

liegend, aufgelegt. Der Veranstalter hält zugelassene Auflagen bereit.
gem. BDS SpO zum 100 m-Präzisionsschießen

W 7.5.5 Schusszahlen

gem. Ziffer L3.04 SpO: 15 Schuss in Serien zu je 5 Schuss pro Scheibe innerhalb von je 5 Minuten; Probeschüsse gem. BDS-Sportordnung (beliebige Anzahl von Probeschüssen innerhalb von 5 Minuten).



W 7.5.6 Entfernung

100 m

W 7.5.7 Disziplinablauf

Gem. BDS SpO zum 100 m-Präzisionsschießen

W 8 Munition

W 8.1 Munition für Hauptwettbewerbe

W 8.1.1 Revolverpatronen bzw. Ladungen

Das Mindestkaliber beträgt bei der:

Disziplin 1890er = .32

(Wertungsklasse sYoung Guns%ausschließlich Kal. .22 lr)

Einige Wertungsklassen erfordern die Nutzung von bestimmten Munitionsarten. Siehe W.6.1.4 für weitere Informationen.

Disziplin 1880er = .40 (.38/40) und Einführungsjahr der Patrone vor 1890

Disziplin 1870er = .36 (Perkussion)

Das Höchstkaliber beträgt bei der:

Disziplin 1890er = .45

Disziplin 1880er = .45 und Einführungsjahr der Patrone vor 1890

Disziplin 1870er = .45 (Perkussion)

Zugelassen sind Revolverpatronen entsprechend der Bekanntmachung der Maßtafeln für Handfeuerwaffen und Munition im Bundesanzeiger vom 10. Januar 2000 und zusätzlich die Patronen .44/40 Winchester (.44 WCF) und .38/40 Winchester (.38 WCF). Die Bewegungsenergie der Geschosse darf 1.500 Joule nicht überschreiten. Zugelassen sind nur fabrik- oder wiedergeladene Patronen mit Bleigeschossen oder beschichteten Bleigeschossen (galvanisch verkupfert, gefettet, molybdän- oder kunststoffbeschichtet), die aus den Kurzwaffen des Teilnehmers eine Mündungsgeschwindigkeit von nicht weniger als 122 m/s=400 fps und nicht mehr als 305 m/s=1000 fps betragen darf. Spitz-, Teil-, Vollmantel- und Geschosse mit Gas Check sind nicht zugelassen.

Der Mindestimpuls beträgt: Disziplin 1890 = 60

Disziplin 1880 = 120

Disziplin 1870 = 80

In Perkussionsrevolvern dürfen nur Geschosse aus Blei oder einer Bleilegierung verwendet werden.

W 8.1.2 Büchsenpatronen

Das Mindestkaliber beträgt bei der:

Disziplin 1890er = .32

(Wertungsklasse sYoung Guns%ausschließlich Kal. .22 lr)

Einige Wertungsklassen erfordern die Nutzung von bestimmten Munitionsarten. Siehe W.6.1.4 für weitere Informationen.

Disziplin 1880er = .40 (.38/40) und Einführungsjahr der Patrone vor 1890

Disziplin 1870er = .40 (.38/40) und Einführungsjahr der Patrone vor 1880

Das Höchstkaliber beträgt bei der:

Disziplin 1890er = .45

Disziplin 1880er = .45 und Einführungsjahr der Patrone vor 1890

Disziplin 1870er = .45 und Einführungsjahr der Patrone vor 1880

Zugelassen sind Revolverpatronen entsprechend der Bekanntmachung der Maßtafeln für Handfeuerwaffen und Munition im Bundesanzeiger vom 10. Januar 2000 und zusätzlich die Patronen .44/40 Winchester (.44 WCF) und .38/40 Winchester (.38 WCF). Die Bewegungsenergie der Geschosse darf 1.500 Joule nicht überschreiten.

Der Mindestimpuls beträgt: Disziplin 1890 = 60 und

Disziplin 1880/1870 = 120

Zugelassen sind nur fabrik- oder wiedergeladene Patronen mit Bleigeschossen oder beschichteten Bleigeschossen (galvanisch verkupfert, gefettet, molybdän- oder



kunststoffbeschichtet), die aus der Büchse des Teilnehmers eine Mündungsgeschwindigkeit von nicht weniger als 122 m/s=400 fps und nicht mehr als 426 m/s=1400 fps betragen darf. Spitz-, Teil-, Vollmantel- und Geschosse mit Gas Check sind nicht zugelassen.

W 8.1.3 Schrotpatronen

Kaliber:

Disziplin 1890er = mindestens 20 (16 bei der Repetierflinte), höchstens 12

Disziplin 1880er = mindestens 16, höchstens 12

Disziplin 1870er = mindestens 16, höchstens 12

Disziplin 1890er und 1880er NC, handgeladene oder fabrikmäßig hergestellte Schrotpatronen.

Disziplin 1870er, 1880er BP und Schwarzpulver-Wertungsklassen, hand- oder fabrikgeladene Schwarzpulverpatronen, auch Schwarzpulverersatz (wie z. B. 777 oder Pyrodex).

Höchstzulässige Vorladung = 32 g Bleischrot.

Höchstzulässige Schrotkorngröße = 3,2 mm (# 4).

Der Veranstalter kann, Bleischrotvorladung und Schrotstärke begrenzen, sowie die Verwendung von Unterschallschrotpatronen vorschreiben.

Stahl- und galvanisch verkupfertes Schrot ist nicht zugelassen.

Magnumladungen sind nicht zugelassen.

Jede Manipulation der Patronen, die geeignet ist den Hülsenkörper zu schwächen, einzukerben oder zu verformen (Coning), ist verboten. Bei handgeladenen Patronen ist das Kürzen der Patronenhülsen mit Sternverschluss (Star Crimp), um sie auf Bördelverschluss (Roll Crimp) umzurüsten, erlaubt.

W 8.1.4 Treibladung für Perkussionsrevolver

Als Treibladungspulver darf nur fabrikmäßig als Treibladungsmittel hergestelltes Schwarzpulver und Schwarzpulverersatz (wie z. B. 777 oder Pyrodex) verwendet werden.

W 8.1.5 Zündmittel

Als Zündmittel dürfen nur fabrikmäßig als Zündmittel hergestellte Zündhütchen verwendet werden.

W 8.1.6 Transport von Treibladung und Zündmittel

Es gelten die Regeln des BDS Sporthandbuches Perkussion/Schwarzpulver.

W 8.2 Munition für Nebenwettbewerbe

Zugelassen sind Zentralfeuerpatronen mit Randhülsen, die vor 1899 eingeführt wurden. Randfeuerpatronen und Schrotpatronen gemäß W.7.4.4.3.

W 8.3 Munitionskontrolle

W 8.3.1 Auswahl der Schützen zur Munitionskontrolle

Die Kontrolle erfolgt stichprobenweise bei konkretem Verdacht der Verwendung von unter- oder überladener Munition. Mehrfachkontrollen sind zulässig.



W 8.3.2 Munitionsauswahl zur Munitionskontrolle

Der Schießleiter oder die Standaufsicht wählt zu einem von ihm festgelegten Zeitpunkt mindestens 6 Testpatronen aus dem Patronenvorrat des Schützen aus.

W 8.3.3 Messung der Mündungsgeschwindigkeit

Von der Testmunition werden mindestens 3 Patronen zur Ermittlung der Durchschnittsgeschwindigkeit verwandt. Zum Abfeuern der Testmunition ist die Waffe des Schützen zu verwenden.

W 8.3.4 Überschreitung der Höchstgeschwindigkeit

Wird die zulässige Geschossgeschwindigkeit überschritten, werden alle ausgewählten Patronen zur Geschwindigkeitsmessung herangezogen. Wird die zulässige Geschossgeschwindigkeit wieder überschritten, erhält der Schütze eine Match Disqualifikation.

W 8.3.5 Nichterreichen des Mindestimpulses

Sind Geschossgewicht und Durchschnittsgeschwindigkeit ermittelt, so wird der Mindestimpuls berechnet.

Unterschreitet der errechnete Impulswert den für diese Wertungsklasse notwendigen Mindestwert, so werden alle ausgewählten Patronen zur Geschwindigkeitsmessung herangezogen. Unterschreitet der erneut errechnete Impulswert noch immer den geforderten Mindestwert, erhält der Schütze eine Stage Disqualifikation.

W 8.3.6 Messen von Schrotpatronen

Bei den vom Teilnehmer gezogenen Schrotpatronen wird die Vorladung dem Hülsenkörper entnommen, gemessen und gewogen. Es sind bei pro geprüftem Teilnehmer und Prüfdurchgang nur zwei Schrotpatronen zu ziehen.

W 8.3.7 Messen der Perkussionsrevolver

Der Schießleiter oder die Standaufsicht wählt zu einem von ihm festgelegten Zeitpunkt mindestens 6 Pulverladungen und Geschosse aus dem Vorrat des Schützen aus. Sowohl die Pulverladung als auch das Geschoss werden gewogen. Der Schütze lädt selbstständig einen Revolver mit fünf Ladungen und schießt auf Anweisung des Schießleiters oder der Standaufsicht alle Ladungen inkl. Abdicht- bzw. Zwischenmittel zur Ermittlung der Geschossgeschwindigkeit ab. Dabei ist das Messgerät ca. fünf Meter vor der Mündung zu platzieren. Um Messfehler zu vermeiden, sollten propfenartige Zwischenmittel wie z. B. Filze vermieden werden.

W 8.3.8 Ermittlung des Mindestimpulses

Zur Ermittlung des Mindestimpulses werden vom betreffenden Schützen mindestens 6 Patronen genommen. Ein Geschoss wird gezogen und gewogen. Bei mindestens 3 Patronen, die aus der Waffe des betreffenden Schützen verschossen werden, wird die Geschwindigkeit gemessen. Der Mindestimpuls wird nach folgender Formel berechnet:

$$\frac{\text{Geschossgewicht (Grain)} \times \text{Mündungsgeschwindigkeit (fps)}}{}$$



1000

Bei BDS-Western-Schießveranstaltungen, ab Landesmeisterschaft-Ebene, sorgt der Veranstalter dafür, dass ein Geschwindigkeitsmessgerät zur Verfügung steht.

W 9 Einsprüche, Proteste und Wettbewerbsgericht

Siehe BDS - Sporthandbuch - Allgemeiner Teil



W 10 Disziplinen 97/11

Kombinationswettkampf für halbautomatische Pistolen, Repetierflinten und Repetierbüchsen aus der Zeit von 1897 bis 1911.

W 10.1 Waffen

- eine halbautomatische Pistole vom Typ Colt 1911 (auch A1), sowie originalgetreue Nachbauten.
- eine Vorderschaftrepetierflinte vom Typ Winchester 1897, sowie originalgetreue Nachbauten.
- eine Unterhebel- oder Vorderschaftrepetierbüchse bis Modelljahr 1899

W 10.2 Kaliber

Es sind ausschließlich folgende Kaliber zugelassen:

- Pistole: .45 Auto (ACP)
- Flinte: .12 (bis 70 mm Hülsenlänge)
- Büchse: min. .40 (.38-40) max. .45 (.45 Colt)

W 10.3 Munition

Pistole und Büchse:

- Fabrikmäßig hergestellte - oder wiedergeladene Patronen.
- Geschoßgewicht: min. 180 grain (11,66 Gramm)
- Mindestimpuls: 150
- bei Verwendung von Stahlzielen sind Bleigeschosse vorgeschrieben.
- nur bei ausschließlicher Verwendung von Papierzielen sind Teil- oder Vollmantelgeschosse zulässig.

Flinte:

- Fabrikmäßig hergestellte oder wieder geladene Patronen
- Schrotgröße: max. 3,2 mm
- Schrotvorlage: max. 32 Gramm.
- Bei Verwendung von Stahlzielen ist Bleischrot zwingend vorgeschrieben.
- Nur bei ausschließlicher Verwendung von Papierzielen sind Flintenlaufgeschoss (Slugs) zulässig.

W 10.4 Anschlag

Disziplin Traditional:

Einhändiger Anschlag mit der Pistole.

Die zweite Hand darf nur für Ladetätigkeiten und zur Behebung von Waffenstörungen eingesetzt werden.

Disziplin Modern:

Ein - oder beidhändiger Anschlag mit der Pistole.

W 10.5 Wertungsklassen

- Men Traditional
- Men Modern
- Ladys Traditional
- Ladys Modern

Altersklassen können bei entsprechender Beteiligung vom Veranstalter ausgeschrieben werden.

W 10.6 Ziele

Die Ziele entsprechen der Sportordnung des BDS-Western-Schießens.

W 10.7 Technische Spezifikationen und Wettkampfdurchführung der Disziplinen 97/11

W 10.7.1 Pistole 1911

- Zugelassen sind halbautomatische Pistolen vom Typ Colt - Model 1911 und 1911 A1 in originaler Größe mit einreihigem Magazin im Kal. .45 Auto (ACP),
- oder deren Kopien, die in der Abmessung, der Optik und der Technik dem Original entsprechen.

W 10.7.2 Disziplin Traditional – Spezifikationen:

- Das Waffengewicht darf incl. leerem Magazin 1,135 kg nicht überschreiten.
- Lauflänge 5% (127 mm).
- Verschluss mit Standard Laufführungsbuchse.
- Magazine müssen mit dem Griffstück bündig abschließen.
- Magazinkapazität max. 8 Patronen.
- Magazin Leergewicht maximal 85 Gramm.
- Standard Hammer mit schmalen oder breitem Hahnsporn.
- starre, nicht verstellbare Kimmen und Balkenkorne.
- Korne können vernietet oder im Schwalbenschwanz eingesetzt sein.
- Visierungen müssen schwarz, gebläut oder stainless sein.
- Schlitten dürfen nur im hinteren Teil geriffelt oder mit Checkering versehen sein.
- Standard Griffsicherung.
- Standard Magazin Auslöser.
- Standard Daumensicherheitshebel.
- Standard Schlittenfanghebel.
- Standard Federführung.
- flache oder gewölbte Hauptfedergehäuse können geriffelt oder mit Checkering versehen sein.
- Riemenbügelösen am Schlagfedergehäuse oder Magazinboden sind optional.
- Magazinschacht darf angefasst sein.
- Auswurfenster müssen dem originalen Waffenmodell entsprechen.
- Pistolen aus Stainless Steel sind erlaubt.
- Daumen- und Griffsicherung müssen funktionsfähig sein.

Anmerkung: Standard bedeutet in allen Fällen militärische Standard - Ausführung.

Nicht erlaubt:

- Griffschalen, die den vorderen Teil des Griffrahmens verdecken.
- Target Griffe und Daumenauflagen.
- Bull Barrel Matchläufe.
- Loop oder Commander Style Hämmer.
- Beavertail Griffstücksicherungen.
- Magazinschacht vergrößert, verlängert oder aufgeweitet.
- Schlittenfanghebel vergrößert oder verbreitert.
- Sicherungshebel verlängert oder verbreitert.
- Abzugsbügel aufgeraut, geriffelt oder gecheckert.
- Griffstückvorderseite aufgeraut, geriffelt oder gecheckert.



- Magazine mit Verlängerung oder Abschlussstücken jeder Art.
- lange Federführungsstangen mit oder ohne Dämpfung.
- Visiereinsätze oder farbige Kimmen und Korne.
- Abzugsschuhe.

W 10.7.3 Disziplin Moderní Ě Spezifikationen:

- Das Waffengewicht mit leerem Magazin darf nicht mehr als 1190 Gramm betragen.
- Lauflänge 5%(127 mm).
- Verschluss mit Standard Laufführungsbuchse.
- Magazine müssen mit dem Griffstück bündig abschließen.
- Magazinkapazität max. 8 Patronen.
- Magazin Leergewicht maximal 85 Gramm.
- Daumen und Griffstücksicherung müssen funktionieren.

Erlaubt:

- Verlängerte Beavertail-Sicherung.
- Farbige Visiereinsätze oder Markierungen.
- Riffelungen und Checkering im vorderen und hinteren Schlittenbereich.
- Magazinauslöseknopf kann vergrößert und verlängert sein.
- Daumensicherung kann vergrößert und beidseitig sein.
- Schlittenfanghebel kann verlängert und verbreitert sein.
- Auswurffenster kann vergrößert und aufgeweitet sein.
- Fangösen am Schlagfedergehäuse und Magazin sind optional.
- Flache oder gewölbte Schlagfedergehäuse sind optional.
- Verstellbare oder fixe Visiere mit Balkenkorn.
- Originale Colt Gold Cup Schlitten mit Visierschiene.
- lange Federführungsstangen ohne Dämpfung.
- Magazinschacht anfasen.
- Matchabzüge.
- Match und Commander Style Hämmer.
- Stainless Pistolen.
- Jede Art von Oberflächenbeschichtung.
- Internes Tuning und Präzisionsverbesserung.
- Griffstücke mit Dust Cover Light Rails.

Nicht erlaubt:

- Griffschalen die das Griffstück an der Vorderseite umschließen.
- Magazinschacht verlängern oder aufweiten.
- Target Griffe und Daumenauflagen.
- Optische Fiberglasvisierung oder Laservisiere.
- Griffstücke mit verlängertem Dust Cover oder Zusatzgewichten.
- Mündungsbremsen, Laufbohrungen (Magna Port) und Kompensatoren.
- Bull Barrel Matchläufe.
- Fingermulden an der Vorderseite des Griffstücks.
- Visierschienen, die durch Kleben, Löten, Schweißen oder Schrauben auf der Schlittenoberseite befestigt werden.
- Abzugsschuhe.

W 10.7.4 Pistole im Wettkampfablauf

Verhalten am Ladetisch

Sicherheitsüberprüfung unter Kontrolle der Aufsicht.

- Verschluss öffnen.



- Blick ins Patronenlager (Lager frei).
- Verschluss schließen.
- Hahn entspannen.
- Nach Aufforderung durch die Aufsicht ein geladenes Magazin in die Waffe einführen.

NICHT DURCHLADEN! Verstoß = SDQ

Anschließend Pistole holstern.

Wurde versehentlich durchgeladen kann der Schütze dies ohne Bestrafung korrigieren, bevor die Pistole seine Hand verlässt.

- Magazine können jederzeit und an jedem Ort geladen werden, außer in den ausgewiesenen Sicherheitszonen.
- Magazine werden in der Regel mit bis zu 5 Patronen geladen.

Mehr als die vorgeschriebene Anzahl von Patronen = MSV

An der Feuerlinie

- Erst auf der vorgeschriebenen Schießposition und nach dem Startsignal kann die Pistole durchgeladen werden.
- Nachladen darf nur durch ein Magazin erfolgen.
- **Verstoß = MSV**
- Nachladen mit einer Patrone im Patronenlager **Tactical Reload** = MSV.
- Nachladen einer einzelnen Patrone in das Patronenlager = MSV.
- Falls der Verschluss nach dem letzten Schuss nicht in der offenen Position gefangen wird und nachgeladen werden muss, kann ein neues Magazin eingeführt werden ohne den Verschluss vorher in der rückwärtigen Stellung zu fixieren.
- **Diese Situation wird als Waffenstörung gewertet, in der das Nachladen bei geschlossenem Verschluss erlaubt ist.**
- Wurde die Pistole zur falschen Zeit oder an falscher Position durchgeladen, kann sie komplett entladen und bis zur nächsten Verwendung sicher abgelegt werden.
- **Keine Bestrafung !**
- In der Bewegung und beim Hantieren mit der Pistole muss der Abzugsfinger immer außerhalb des Abzugsbügels sein.
- Beim ersten Verstoß bekommt der Schütze eine verbale Verwarnung **Finger!**. Bei wiederholtem Verstoß = MSV.
- Bis zum ersten Fertigladen ist die Bewegung mit der Pistole in der Hand nur erlaubt:
 - o mit geschlossenem Verschluss,
 - o mit leerem Patronenlager,
 - o mit geladenem Magazin in der Waffe.
- Ist die Pistole bereits einmal durchgeladen, ist eine Bewegung nur erlaubt:
 - o mit offenem Verschluss,
 - o mit leerem Patronenlager,
 - o ohne oder leerem oder geladenem Magazin in der Waffe,
 - o und der Abzugsfinger muss außerhalb des Abzugsbügels sein.
- Magazinwechsel in der Bewegung ist erlaubt:
 - o solange der Verschluss offen ist,
 - o solange sich der Abzugsfinger außerhalb des Abzugsbügels befindet.
- Die Pistole muss nach jedem Ablauf sicher abgelegt werden.
 - o Der Verschluss ist offen.
 - o Ohne oder mit leerem Magazin.
 - o Die Pistole darf auf keinen Fall wieder geholstert werden.

Die Pistole darf lediglich am Ende einer Stage geholstert werden, nachdem sie durch den RO auf Sicherheit überprüft wurde.



Sicherheitsüberprüfung der Pistole am Ende der Stage

RO Kommandos: **Entladen und Sicherheit herstellen**

- Magazin entfernen.
- Verschluss öffnen.
- Blick ins Patronenlager (Lager frei).

Verschluss vor

- Verschluss in vorderer Position lassen.

Abschlagen

- Pistole Richtung Kugelfang halten und den Hammer abschlagen lassen.

Holstern

- Pistole holstern.

Nichtbefolgen = SDQ

Verhalten am Entladetisch

Die bereits sicherheitsüberprüfte Pistole verbleibt im Holster.

W 10.7.5 Büchsen Anforderungen für Disziplinen Traditional und Modern

Zugelassen sind:

- Originale oder Nachbauten von Unterhebel- (Lever Action) oder Vorderschaftrepetierbüchsen (Slide Action) aus der Zeit von 1860 bis 1899.
- Sie müssen mit einem Röhrenmagazin und außenliegendem Hahn ausgestattet sein.
- Kurzwaffenkaliber ab Kaliber .40 (38/40)
- Auch die Patronen .38/40 und .44/40 Winchester der Langwaffenpatronenliste sind zugelassen.
- Büchsen müssen den Regeln des BDS-Western-Schießen entsprechen.

Nicht erlaubt:

- Abzugschuhe.

Läufe

- Lauflänge nicht kürzer als 410 mm.
- Läufe können gekürzt oder in ihrer Kontur verändert werden (gesetzliche Bestimmungen beachten!).
- Läufe können für Visiereinrichtungen, wie im Abschnitt Visiere beschrieben, geändert werden.
- Röhrenmagazine können bezüglich der Patronenkapazität verändert werden.

Schäfte

- Schäfte können in der Länge verändert, ersetzt oder untereinander ausgewechselt werden (Gewehr . Karabiner).
- Verschneidungen an den Schäften sind erlaubt.
- Eine nicht verstellbare Gummischaftkappe oder eine aufgeschobene, verschnürte Schaftkappe aus Leder oder ähnlichen Materialien ist erlaubt.
- Schaftkappen können gegen andere zeitgenössische Ausführungen ersetzt werden.
- Schaftkappen können mit Leder oder ähnlichen Materialien beklebt oder bezogen werden.
- Austauschschäfte müssen in Form, Material und Ausführung dem Original entsprechen.

Nicht erlaubt:

- Leder am Vorderschaft oder Griff.
- Grip- oder Skatertapes.



Visiere

- Verstellbare Lochvisiere (Diopter) auf dem Kolbenhals.
- Klappkorne und Kornabdeckung (Korntunnel).
- Rampenkorne sind erlaubt, sofern sie dem Original entsprechen.
- Korne können einen Perlaufsatz oder einen Einsatz aus Stahl, Eisen, Elfenbein, Gold, Silber, Zinn, Messing oder Kupfer haben.
- Kimmen können einen Einsatz aus demselben Material wie beschrieben haben.

Nicht erlaubt:

- Visiere am Verschlussgehäuse.
- Verstellbare Klickvisiere.

Repetierhebel Æ Lever

- Mit Ausnahme des John Wayne Levers müssen Ersatz Lever die entsprechende Form und Größe des Originals haben.
- Der Lever kann mit Leder oder ähnlichem Material umwickelt werden.
- Lever können in jeder Art bearbeitet werden, solange die äußere Form nicht verändert wird.
- Austausch eines 1873-Levers gegen einen 1866-Lever oder umgekehrt.
- der Hebelweg des Levers darf nicht weniger als 105 mm (4 1/8%) betragen. (Bei geschlossenem Verschluss werden drei Zoll (76,2 mm) zurück von der hinteren Kante des Abzugs an dem Punkt, an dem er in den Rahmen eintritt, gemessen. Dieser Punkt wird markiert, sowohl am Ende des Waffenschaftes sowie am Hebel (Lever) gegenüber von diesem Punkt. Nun wird der Hebel (Lever) so weit wie möglich geöffnet und die Entfernung zwischen den beiden Punkten (am Waffenschaft und am Hebel) gemessen.)

Nicht erlaubt:

- Das Auffüttern des Levers um die Bewegungsfreiheit der Finger einzuschränken.

Lade- und Zuführungsmechanik

- Der Ladelöffel oder Lifter kann bearbeitet oder im Gewicht reduziert werden, bzw. gegen solche aus anderen Materialien getauscht werden.

Zündstift Æ Schlagbolzen

- Der Schlagbolzen kann verlängert werden.

Nicht erlaubt:

- Der sichtbare, rückwärtige Teil des Schlagbolzens darf in seiner Form nicht verändert werden.
- Reibung mindernde Vorrichtungen, wie Kugellager.

W 10.7.6 Büchse im Wettkampfablauf

- Die Büchsen werden am Ladetisch mit der erforderlichen Anzahl von Patronen geladen.
- Der Hammer ruht auf leerem Patronenlager.
- Keine Strafe für Überladen.

Jede zu viel geladene und abgefeuerte Patrone gilt als regelwidrig erlangte Munition.

- Die Büchsen werden mit der Mündung in sichere Richtung abgelegt (170 Grad Regel beachten).
- Verschluss geschlossen und Hammer ruht über leerem Patronenlager.
- Am Entladetisch muss die Waffe auf Sicherheit überprüft werden.

Nichtbefolgen = SDQ.



W 10.7.7 Flinten – Anforderungen für Disziplinen Traditional und Modern

Zugelassen sind:

- 1897 Winchester Repetierflinten im Kal. 12 im Original.
- oder originalgetreue Kopien in ziviler oder militärischer Ausführung.

Nicht erlaubt:

- Abzugschuhe.

Läufe

- Lauflänge mindestens 458 mm (18%)
- Läufe können gekürzt werden (gesetzliche Vorschriften beachten!).
- Läufe können mit einem Wechsel - Choke versehen werden, er darf aber die Mündung nicht überragen.

Nicht erlaubt:

- Sichtbare Rückstoßdämpfer.
- Kompensatoren.

Schäfte

- Schäfte können in der Länge verändert werden.
- Verschneidungen an den Schäften sind erlaubt.
- Eine nicht verstellbare Gummischaftkappe oder eine aufgeschobene, verschnürte Schaftkappe aus Leder oder ähnlichen Materialien ist erlaubt.
- Schaftkappen können gegen andere zeitgenössische Ausführungen ersetzt werden.
- Schaftkappen können mit Leder oder ähnlichen Materialien beklebt oder bezogen werden.
- Austauschschäfte müssen in Form, Material und Ausführung dem Original entsprechen.

Nicht erlaubt:

- Leder am Vorderschaft oder Griff.
- Grip- oder Skatertapes.

Korn

Das Korn kann ein Perl- oder Balkenkorn sein.

Rückstoßminderer

Interne Rückstoßminderer sind erlaubt.

W 10.7.8 Flinten im Wettkampfablauf

- Flinten werden am Ladetisch mit der vorgeschriebenen Patronenanzahl unterladen.
- Falls der Flintenablauf geteilt ist, darf nur die Anzahl der Patronen geladen werden, die für die erste Schussesequenz erforderlich sind.
- Jede weitere benötigte Munition muss vom Gürtel oder aus einem Behältnis an der vorgeschriebenen Position geladen werden.

Jede zu viel geladene und abgefeuerte Patrone gilt als regelwidrig erlangte Munition.

Die geladene Flinte wird an der Schießposition wie folgt abgelegt:

- Mündung in sichere Richtung (170 Grad Regelung beachten).
- Verschluss geschlossen.



- Hammer ruht auf leerem Patronenlager oder in der Sicherheitsrast.

Nichtbefolgen = SDQ

- Ungeladene Flinten werden mit offenem Verschluss abgelegt.
- Das Laden des Flintenmagazins wird nach dem Schließen des Verschlusses und Entspannen des Hammers durchgeführt.

Nicht Durchladen!**Verstoß = SDQ**

- Wurde versehentlich durchgeladen, kann der Schütze dies ohne Bestrafung korrigieren, bevor die Flinte seine Hand verlässt.

W 10.8 Munition

- Pistolen- und Gewehrgeschosse dürfen nur aus Blei, gewachst, gefettet, galvanisch verkupfert, kunststoffbeschichtet oder mit Molybdän beschichtet sein.
- Munition für Pistole oder Gewehr darf nur 1 Geschoss enthalten.
- Max. Geschwindigkeit für Pistolenmunition ist 330 m/s.
- Max. Geschwindigkeit für Gewehrmunition ist 460 m/s.
- Patronen für die Disziplinen 97-11 müssen einen Mindestimpuls von 150 haben.

Der Mindestimpuls wird wie folgt errechnet:

$$\frac{\text{Geschoßgewicht (Grain)} \times \text{Mündungsgeschwindigkeit (fps)}}{1000}$$

Erreicht die Munition des Schützen den Mindestimpuls nicht = MDQ für die Wertung

- Der Schütze darf den Wettbewerb außer Konkurrenz beenden.
- Munition, die die maximale Geschwindigkeit übersteigt = MDQ

Nicht erlaubt:

- Mantel-, Teilmantel- oder Gascheckgeschosse auf Stahlziele.
- ~~ad Cutter~~ Mmunition.
- Galvanisch behandeltes - oder Stahlschrot.
- Magnum- oder High Speed Schrotpatronen.
- Jede Manipulation der Patronen, die geeignet ist den Hülsenkörper zu schwächen, einzukerben oder zu verformen (Coning), ist verboten.

Verstoß = MDQ**Schäden an Material und Personen durch nicht zugelassene Munition führt unmittelbar zur Match Disqualifikation.****Erlaubt:**

Bei handgeladenen Patronen ist das Kürzen der Patronenhülsen mit Sternverschluss (Starcrimp), um sie auf Bördelverschluss (Rollcrimp) umzurüsten, erlaubt.

W 10.9 Holster und Patronengürtel

- Holster, Magazintaschen und Patronengürtel müssen in traditionellem, zivilem oder militärischem Design und aus natürlichen Materialien, wie Leder oder Leinen gefertigt sein.
- Pistolen müssen in einem Holster getragen werden, in dem sie sicher gehalten werden.
- Das Holster muss den kompletten Lauf und den Verschluss bis zum Auswurffenster aufnehmen.
- Wenn das Holster einen Deckel oder Riemen hat, müssen diese damit nicht verschlossen werden.



- Magazintaschen können ein oder zwei Magazine aufnehmen
- Mindestens 5 cm der Magazinlänge müssen durch die Tasche verdeckt sein.
- Magazintaschen müssen am Gürtel gegenüber der Waffe positioniert sein.
- Magazintaschen müssen senkrecht getragen werden. Sie dürfen nicht vom Körper abstehen.
- Die flache Magazinseite muss am Gürtel und Körper anliegen.
- Die Magazintaschen können direkt am Gürtel angenäht werden, müssen aber die Magazine wie beschrieben aufnehmen.
- Lose Munition (nicht im Magazin), die während des Wettbewerbes zum Nachladen benötigt wird, muss vom Schützen in einem Patronengürtel, Tasche oder Bandolier getragen werden.
- Bandoliers müssen lose hängen, dürfen in keiner Weise fixiert sein.
- Patronentaschen müssen eine Verschlusskappe haben und die Patronen müssen lose darin liegen.
- Schrotpatronenträger aus Leder zum Aufschieben auf den Gürtel sind erlaubt, dürfen aber nicht auf Schrotpatronenschlaufen aufgeschoben werden.
- Es sind nur Gürtel mit einreihigen Schrotpatronenschlaufen erlaubt.
- Patronenschlaufen aus elastischem Gurtmaterial sind erlaubt.
- Schrotpatronenschlaufen dürfen nicht mehr als 2 Patronen enthalten.
- Schrotpatronenschlaufen müssen am Körper anliegen, dürfen nicht vom Körper abstehen.
- Gewehr- und Pistolenpatronenschlaufen dürfen jeweils nur 1 Patrone enthalten.
- Patronengürtel müssen in Höhe des Bauchnabels oder darunter getragen werden.

Nicht erlaubt

- Gewehr und Pistolenmunition darf nicht in einer Schrotpatronenschlaufe geführt werden.
- Handgelenk- und Unterarm Patronenträger
- Patronenschlaufen am Schaft oder Vorderschaft.
- Patronenschlaufen mit Metall- oder Plastikliner.
- Schulter-, Cross-Draw- und vorne offene Speedholster.

W 10.10 Stageabläufe

- Alle Schrotfallziele, die nach dem Beschuss nicht fallen, dürfen **NICHT** nochmals beschossen werden.
- Alle Fallziele für Pistole, Gewehr und Flinte müssen fallen um als Treffer gewertet zu werden.
- Alle Fallziele, die stehen bleiben, nachdem der Schütze die nächste Schussesequenz begonnen hat, werden als Miss gewertet.
- Alle abgelegten Waffen werden mit der Mündung in sicherer Richtung abgelegt.
- Bei allen horizontal abgelegten Langwaffen liegt der Abzugsbügel komplett auf der Ablage auf.
- Die Pistole muss komplett und flach auf der Ablage liegen.
- Der Schütze startet ohne Patronen oder Magazin in der Hand.
- Wenn keine Startposition vorgeschrieben ist, steht der Schütze aufrecht, Arme und Hände seitlich und die Waffen werden nicht berührt.
- **Cowboy Port Arms** bezeichnet folgende Startposition:
- Aufrecht stehend, der Schaft auf Hüfthöhe, die Mündung in Schulterhöhe und beide Hände an der Waffe.

W 10.11 Wertung und Zeitnahme

- 97/11 Wettkämpfe werden nach der gestoppten Zeit und dem Zuschlag für verfehlte Ziele oder Strafen gewertet.



- Die Wertung kann nach Gesamtzeit, Rang Punkten oder Stage Punkten vorgenommen werden.
- Das beste Gesamtergebnis der Main Match Stages ergibt den Gesamtsieger.
- Verfehlte Ziele werden mit **5 Sek. Zeitzuschlag** gewertet.
- Ablauffehler werden mit **10 Sek. Zeitzuschlag** gewertet.
- Geringe Sicherheitsverstöße (Minor Safety Violation) werden mit **10 Sek. Zeitzuschlag** bewertet.
- Grobe Sicherheitsverstöße (Major Safety Violation) ergeben eine SDQ oder MDQ.
- Zwei SDQ innerhalb des Wettbewerbes ergibt automatisch eine MDQ.

Ist ein Schütze der Meinung, durch den RO falsch bewertet worden zu sein, kann er bei der Wettkampfleitung Protest einlegen.

Der Range Master trifft dann eine endgültige Entscheidung auf Grund der korrekten Regelauslegung.

Bei größeren Veranstaltungen wird die Bildung einer Protest-Jury unter Vorsitz des Match Directors empfohlen.

W 10.12 Strafen Æ Übersicht

5 Sekunden Strafe

Jedes Ziel muss mit der dafür vorgesehenen Waffe beschossen werden.

Ein Fehlschuss sMiss%liegt vor bei:

- jedem verfehlten Ziel mit der dafür vorgesehenen Waffe,
- jedem nicht gefallenem Fallziel,
- jeder nicht abgeschossenen Patrone,
- jedem mit einer falschen Waffe getroffenen Ziel,
- jedem Ziel, das mit regelwidrig erlangter Munition beschossen wird.

Ein sMiss%kann **keinen** Ablauffehler produzieren.

10 Sekunden Strafen

Ablauffehler:

- Nichteinhaltung des vorgeschriebenen Stageablaufs.
- Beschießen der Ziele in falscher Reihenfolge.
- Verstoß gegen die Richtlinien der Kategorie, in der der Schütze gemeldet ist.
- Schießen von einer nicht vorgesehenen Position.
- Benutzen von regelwidrig erlangter Munition.

Pro Stage kann es nur einen Ablauffehler geben

Geringer Sicherheitsverstoß - Minor Safety Violation - (10 Sekunden) MSV:

- Verschluss der Langwaffe geschlossen am Ende einer Schießsequenz und nachdem die nächste Waffe verwendet wird.
- Patrone oder Hülse im Magazin oder Zubringer der Langwaffe am Ende einer Schießsequenz und nachdem die nächste Waffe verwendet wird.
- Offene ungeladene Langwaffe, die wegrutscht, fällt und dabei die 170 Grad Regel nicht verletzt und mit der Mündung keine Personen überstreicht.
- Weiterreichen bzw. Übergeben einer funktionsgestörten Waffe.

Speziell Pistole 1911 (MSV)

- Mehr als 5 Patronen im Magazin.
- Abzugsfinger nicht außerhalb des Abzugsbügels während der Bewegung.
- Abzugsfinger nicht außerhalb des Abzugsbügels während des Magazinwechsels.
- Abzugsfinger nicht außerhalb des Abzugsbügels während der Behebung eines Waffenstörung.
- Laden einer Patrone direkt in das Patronenlager.
- Einführen eines geladenen Magazins in die Pistole wenn sich eine Patrone im Patronenlager befindet sTactical Reload%



- Durchladen vor Erreichen des 45° Winkels.

30 Sekunden Strafen

Spirit of the Game / Failure to engage

- Der Verstoß **sSpirit of the Game** ist gegeben, wenn ein Schütze willentlich eine Stage anders als vorgesehen schießt, um einen Wettbewerbsvorteil zu erzielen.
- Der Verstoß **sFailure to Engage** ist gegeben, wenn ein Schütze willentlich die Stagebeschreibung ignoriert, um einen Wettbewerbsvorteil zu erzielen. Dies gilt ausschließlich für Situationen, die nicht zum Schießablauf gehören, wie z.B. eine spielerische Einlage zu verweigern oder zu ignorieren.

SDQ (Stage Disqualifikation)

- Unsicheres Hantieren mit einer Waffe.
- Überstreichen (Sweeping) einer Person mit **ungeladener** Waffe.
- Fallenlassen einer **ungeladenen** Waffe.
- Langwaffen, die wegrutschen, fallen und die 170 Grad Regel verletzen.
- Ein unabsichtlich abgegebener Schuss innerhalb von 1,5 bis 3 Meter in den Boden oder in eine Requisite gerechnet vom Standort des Schützen.
- Waffe gespannt mit Patrone im Patronenlager, verlässt die Hand des Schützen.
- Eine verbliebene, scharfe Patrone im Patronenlager einer Langwaffe.
- Standortwechsel mit Patrone unter gespanntem oder entspanntem Hammer.
- Geladene Flinte an der Schießposition nicht vorschriftsmäßig abgelegt: Mündung nicht in sicherer Richtung.
- Verschluss nicht geschlossen, Patronenlager nicht leer, Hammer gespannt.
- Laden an anderer Stelle als vorgeschrieben.
- Nichtbefolgen der Lade- bzw. Entladevorschriften.
- Ablegen einer Langwaffe an der Schießposition, wenn der Hammer nicht entspannt auf einem leeren Patronenlager oder einer abgeschossenen Hülse liegt.
- Ein zweiter Verstoß des Schützen im gleichen Match gegen die Richtlinien der von ihm gewählten Wertungsklasse.
- **sDry firing** mit einer Pistole, mit einem Gewehr oder einer Flinte am Ladetisch.
- Manuelles entspannen **sde-cocking** der Pistole, Büchse oder Flinte mit einer Patrone unter dem Hammer.
- Erreichen des Ladetisches mit einer nicht entladenen Waffe. (Ab der zweiten Stage erfolgt die Bestrafung für die vorangegangene Stage.)
- Munition die den Mindestimpuls nicht erreicht.
- Benutzung von regelwidriger Ausrüstung oder Waffen.
-

Speziell Pistole 1911(SDQ)

- Ablegen der Pistole mit geschlossenem Verschluss oder mit einem **geladenen** Magazin. (Dieser Fehler kann vor Verwenden der nächsten Waffe straffrei behoben werden.)
- Bewegen mit geschlossenem Verschluss nach dem die Pistole das erste Mal durchgeladen wurde.
- Holstern ohne vorherige Überprüfung durch den RO.
- Verlassen des Ladetisches mit einer fertig geladenen Pistole.

MDQ (Matchdisqualifikation)

- 2 SDQ oder Spirit of the Game oder Failure to Engage im selben Match.
- Schießen unter Einfluss von Alkohol, Medikamenten oder Drogen.
- Schießen mit regelwidriger Munition.
- Fallenlassen einer **geladenen** Waffe.
- Schussabgabe, die den Boden oder eine Requisite innerhalb 1,5 Meter vom Schützen trifft oder Schussabgabe am Lade- oder Entladetisch, oder Schussabgabe, die als nicht sicher eingestuft wird.



- Überstreichen (Sweeping) von Personen mit einer **geladenen** Waffe.
- Ein dritter Verstoß des Schützen im gleichen Match gegen die Richtlinien der von ihm gewählten Wertungsklasse.
- Aggressives, aufsässiges oder grob unsportliches Verhalten.

W 10.13 Outfit / Bekleidung

Das Outfit orientiert sich an dem Erscheinungsbild von Soldaten, Polizisten oder Zivilpersonen aus der Zeit von 1900 bis ca. 1920 in den USA und Mexiko.

Die Teilnahme im Western Outfit gemäß BDS Sportordnung Western wird akzeptiert.

Nicht erlaubt:

- Moderne Freizeit oder Sportbekleidung.
- Ausrüstungsgegenstände aus Plastik oder Nylon.
- Sport-, Wander- oder Combatstiefel.

W 10.14 Mannschaftswettbewerbe

Schützen und Waffen:

- Munition für Büchsen und Pistolen muss dem für die 97/11 geforderten Mindestimpuls entsprechen.
- Folgende Waffen werden nach dem 97/11 Regelwerk, empfohlen.
- 4 Schützen sind ein Team, jeweils wie **Pike, Dutch, Lyle und Tector**.
- Die Waffen für **Pike**: Pistole 1911, Flinte 1897.
- Die Waffen für **Dutch**: Pistole 1911, Flinte 1897.
- Die Waffen für **Lyle**: Pistole 1911, Flinte 1897.
- Die Waffen für **Tector**: Pistole 1911 und Main Match Büchse
- Kaliber .40 (38/40) oder größer.

W 10.15 Sicherheitsvorschriften

- Transport der Langwaffen zum Ladebereich, Entladebereich oder von und zum Gun Cart muss mit offenem Verschluss, leerem Patronenlager und mit der Mündung senkrecht nach oben erfolgen.
- Dasselbe gilt auch für das Betreten und Verlassen der Stage.
- Eine geholsterte Pistole (geladen oder leer) mit dem abgeschlagenen Hammer über einem leeren Patronenlager, gilt als sicher%
- Es wird kein Sweeping gewertet, solange die Pistole im Holster ist.
- Beim Ziehen der Pistole aus dem Holster ist darauf zu achten, dass der Verschluss nicht betätigt und der Hammer nicht vor Erreichen des 45-Grad-Winkels gespannt werden darf.
- Keine geladene und gespannte Waffe (Pistole) darf die Hand des Schützen verlassen, auch nicht von einer Hand in die andere.
Gilt nicht bei der Behebung einer Waffenstörung.
- Das Entspannen des Hammers, nachdem der erste Schuss abgefeuert wurde, darf nicht durchgeführt werden, um einen Ablauffehler zu vermeiden. Keine Waffe darf an der Feuerlinie entspannt werden, außer sie zeigt in eine sichere Richtung und der Abzug wird unter Aufsicht des RO ausgelöst.
- Wenn die Pistole an falscher Position durchgeladen wurde und der Hammer gespannt ist, muss die Patrone aus dem Patronenlager entfernt werden. Dies geschieht durch Öffnen und Fixieren des Verschlusses in geöffneter Stellung. Damit ist die Waffe sicher für eine weitere Bewegung.
- Falls eine Waffe außerhalb des Ablaufs oder an falscher Position abgefeuert wurde, so wird dies mit einem Ablauffehler bewertet. In dieser Situation kann der Schütze eine Patrone nachladen, aber nur wenn es dem Schützen auf Grund eines unsicheren



Schusswinkels nicht möglich war, sein Ziel sicher zu beschießen. Der Schütze kann damit einen Miss vermeiden (Doppelfehler).

Das bedeutet aber nicht, dass der Schütze jederzeit eine Patrone nachladen kann, um ein Miss zu verhindern. Gewehr und Pistolenpatronen, die herausrepetiert wurden, können ersetzt werden.

- Die 170 Grad Regel bedeutet, dass die Mündung der Waffe ausgehend von der direkten Linie zum Hauptkugelfang einen Winkel von 85° in jede Richtung nicht überschreiten darf. Kommt der Schütze der 180 Grad-Linie nahe, hat er die 170 Grad-Regel bereits gebrochen.
- Pistolenmagazine und Patronen, welche beim Laden, Entladen oder während des Ablaufs auf eine Ablagefläche oder den Boden fallen, können von dort aufgenommen und wieder verwendet werden. Dabei ist die 170° Regel zu beachten.
- Wenn der Schütze seine Waffen an der Feuerlinie ablegt, dürfen sie von keiner anderen Person berührt werden.

Ausnahme: der RO verhindert eine Sicherheitsverletzung.

Der Schütze ist die einzige Person, die die Waffen von der Feuerlinie zum Entladetisch bringen darf.

- Der Entlade RO muss alle Langwaffen, bevor sie den Entladetisch verlassen, kontrollieren.
Der Verschluss muss bewegt und das Patronenlager überprüft werden.
- Nur der Schütze darf eine Waffenstörung an der Feuerlinie beheben.
- Ist es nicht möglich, die Störung zu beheben, muss er die Waffe auf der nächstgelegenen Ablage mit der Mündung in eine sichere Richtung ablegen.
- Waffen mit Funktionsstörung dürfen auch mit einer Patrone im Patronenlager sicher abgelegt werden.
 - o Diese Waffe darf in der Stage nicht mehr verwendet werden.
 - o Die Wiederbenutzung zählt als regelwidrig benutzte Waffe.
 - o Eine Waffe mit Funktionsstörung darf nicht an eine andere Person übergeben werden.
 - o Hat ein Schütze eine funktionsunfähige Waffe, die nicht an der Feuerlinie repariert werden kann, darf er diese nur unter Aufsicht eines RO's in die Entladezone transportieren.

- Das Deponieren von Waffen und Munition durch den Schützen an nicht dafür vorgesehenen Positionen, wird als **Ablauffehler** gewertet.

Ausnahme: Es ist ihm möglich, dies während des Ablaufs ohne Unterstützung zu korrigieren.

Die Strafe für das Verwenden von regelwidrig erlangter Munition ist ein **Ablauffehler**.

Jedes damit getroffene Ziel wird als Miss gewertet.

- Gehörschutz und Schutzbrillen sind für alle Teilnehmer und Zuschauer mit direktem Sichtkontakt zu den Zielen verpflichtend.
- **Das Konsumieren alkoholischer Getränke ist während des Schießbetriebs nicht erlaubt.** Dies gilt für alle Wettkampfteilnehmer und Match Offizielle. Ein Verstoß führt zu einem Match-DQ oder Schießstandverweis.