

Ausschreibung/Briefing 2026
„WILD WEST SHOOTING“
FSG Burghausen
-Mainmatch

Stage 1 (Pistolenstand):

Waffen/Munition:

- **Rifle** (Lever-Action Gewehr) im **Kurzwaffenkaliber .38spez., .44spez., .44/.40, 45LC usw., keine .357Mag oder .44Mag Patronen, keine .22 lfb sowie keine Hohlspitzgeschosse.
Schussdistanz ca. 15m/Stahlpopper und ein moving Target, max. 6 Schuß**
- **Querflinte / Kutscherflinte**, Kaliber 16/xx bis 12/xx, offene Visierung, ohne Ejektor, keine Doppelbockflinten, **Munition ausschließlich Blei-Birdschrot, keine Magnumladungen, kein Stahlschrot.**
Schussdistanz ca. 13m/Stahl-Fallplatten, mind. 4 Schuß +
- **1 oder 2 Stck Patronen-Revolver**, offene Visierung, **erlaubte Patronenkaliber sind .38spez., .44spez., .44/.40, 45LC usw., keine .357Mag oder .44Mag Munition sowie keinerlei Hohlspitzgeschosse,**
(Double Action Patronen-Revolver 1 oder 2 Stck für .38spez., offene Visierung, können auch kostenlos vom Verein gestellt werden), **schießen mit allen DA-Revolver nur im Singel Action-Modus**
- **oder 2 Stck eigene Perkussionsrevolver**, alle Kaliber, **ab drei VL-Revolver schützen wird eine eigene Wertung erstellt,** VL-Revolver u. Zubehör werden nicht vom Verein gestellt und müssen selbst mitgebracht werden.
Schussdistanz ca. 8m/Stahlpopper und Plates, mind. 6 Schuß +
- **Perkussions-Derringer**, Kaliber .44 **wird zwingend vom FSG-Verein gestellt,** (Derringer inkl. Munition ist in der Startgebühr des Mainmatch mit enthalten)
Schussdistanz ca. 3m/Papier-Ringscheibe 60x60cm, 1 Schuß

Ablauf Stage 1

Start mit LA-Gewehr, mit 6 Patronen unterladen (Patronenlager leer, Verschluss geschlossen, Magazin geladen) und in beiden Händen gehalten. Flinte leer und geknickt abgelegt. Entweder 1 Revolver mit 6 Patronen geladen (nur DA-Revolver) oder 2 Revolver mit je 5 Patronen geladen (SA-Revolver oder DA-Revolver), Hahn voll entspannt, Revolver geholstert (oder auf Ablage abgelegt).

- Schützen die nur mit einem Revolver schießen, dürfen max. 1mal 5 Schuß aus dem Holstergürtel nachladen, bei abgelegten Revolver ist die Munition mit abzulegen, **Speedloader sind nicht erlaubt.**
- Schützen die mit zwei Revolvern schießen, ist ein Nachladen nicht erlaubt.

Nach dem akustischen Startsignal, beschießen des roten Popper (Stahl) mit LA-Gewehr (zum auslösen eines moving Target, Büffelscheibe), bei erscheinen der Büffelscheibe, beschießen dieser mit soviel Schuß als möglich (Schußanzahl max. jedoch nur noch 5), **(das moving Target verschwindet hinter No-Shoot Scheiben, bei beschießen von No-Shoot Scheiben werden pro Treffer +15 Strafsekunden aufgerechnet),** nachdem die Büffelscheibe verschwunden ist bzw. das Gewehr leer geschossen wurde, Waffe (inkl. Magazin) entleeren und mit geöffnetem Verschluss sowie leerem Magazin und Patronenlager, auf dem Tisch ablegen, Lauf in sichere Richtung, danach 1 Positionswechsel zur Flintenposition.

Vor aufnehmen der Flinte, ziehen 1 beliebigen Karte (von 5 Karten), merken der markierten und nicht zu beschießenden Klappscheibe, **gezogene Karte in die Ablage legen und erst danach** beschießen der 4 Klappscheiben nach Angabe der gezogenen Karte, Stahl muss zur Wertung fallen, wenn die zu beschießenden Klappscheiben (laut Karte bzw. Gedächtnis) gefallen sind, Flinte mit leeren Patronenlagern und mit geknicktem Lauf ablegen, Lauf Richtung Kugelfang, **bei beschießen der falschen Stahlplatte werden 2x 15 Strafsekunden aufgerechnet, es sind zwingend mind. 4 Schüsse hintereinander abzugeben,** danach erneut 1 Positionswechsel zur Revolverposition.

Bei der Revolverposition, einhändiges beschießen der 2 linken Popper und 1 Plate mit der linken Hand sowie einhändiges beschießen der zwei rechten Popper und 1 Plate mit der rechten Hand, mit 1 oder 2 geholsterten (bzw. abgelegten) Revolvern, **Schußabgaben ausnahmslos nur im Singel Action-Modus,** dies wahlweise in verschiedenen Varianten:

- a) einhändig mit 1 Revolver, Ziele einer Seite beschießen, Waffe sicher in die andere Hand übergeben und Ziele der anderen Seite einhändig beschießen, evtl. nachladen
- b) einhändig mit einem Revolver alle Ziele einer Seite beschießen, Revolver mit abgeschlagenem Hammer auf Ablage ablegen (Lauf Richtung Kugelfang) und anschließend mit dem zweiten Revolver

- und der anderen Hand, einhändig alle Ziele der anderen Seite beschießen (Double Duelist Style)
- c) mit je 1 Revolver in beiden Händen, beschießen der linken Ziele mit der linken Hand (dem linken Revolver) und beschießen der rechten Ziele mit der rechten Hand (dem rechten Revolver) ob abwechselnd links/rechts oder alle Ziele einer Seite hintereinander, bleibt dem Schützen überlassen, beide Läufe müssen aber dabei immer Richtung Kugelfang zeigen (Gunfighter Style)

Die Schussabgaben u. Reihenfolge sowie die Schuss abgebende Hand ist vom Schützen frei wählbar, lediglich die linke Hand darf nur Ziele auf der linken Seite und die rechte Hand nur Ziele auf der rechten Seite beschießen, Revolver dürfen nicht mehr geholstert werden und müssen mit abgeschlagenem Hammer über einer leeren Hülse oder leeren Trommelkammer, in den 2 Boxen Lauf Richtung Kugelfang ablegen werden, danach erneut ein Positionswechsel zur Derringer-Position.

Bei der Derringer-Position, ziehen eines abgelegten Derringer und beschießen der auf dem Wall befindlichen Ringscheibe mit einem Schuß (ein- oder beidhändig).

Jede **Revolver-Schussabgabe** nur einhändig im Singel Action Modus sowie keine gleichzeitige Schussabgabe bei zwei Revolvern, ablegen eines benutzten Revolver, immer mit abgeschlagenem Hammer über einer leeren Patronenhülse oder leeren Trommelkammer in den Boxen, Lauf Richtung Kugelfang.

Bei schießen im Double Action Modus, bei beschießen der falschen Popper/Plates mit der falschen Schusshand sowie bei beidhändiger Schussabgabe, werden pro abgegebenem Revolverschuß +15 Strafsekunden auf die Gesamtzeit der Stage 1 aufgerechnet, *sämtlicher Stahl muß zur Wertung fallen!!!*

-Nachladepatronen Flinte, es kann ein Schrot-Patronengürtel oder ein nicht fixiertes Bandolier verwendet werden oder es müssen die Nachladepatronen auf der Ablage vor dem Schützen abgelegt werden, es sind mind. 4 Schrotpatronen „nacheinander“ abzufeuern, **bei zeitgleichen Schüssen oder zeitgl. Klappscheibentreffern*** werden +15 Strafsekunden auf die Gesamtzeit der Stage 1 aufgerechnet.

Stage 2 (Jagdstand):

Waffen/Munition:

- Rifle (Lever Action-Gewehr), offene Visierung (jedes Kurz- oder Langwaffenkaliber, **jedoch kein KK**)
- LA-Gewehr Kal. .30/.30 kann auch kostenlos vom Verein gestellt werden.
- Schußdistanz ca. 50m/Ringscheibe

Ablauf Stage 2

LA-Gewehr mit 5 Schuss unterladen, Verschluss geschlossen, Patronenlager leer, Hahn voll entspannt und Waffe seitlich, Lauf Richtung Kugelfang, auf Ablage abgelegt.

Startposition des Schützen: liegend auf dem linken Schießtisch, nach dem akustischen Startsignal beschießen der linken Ringscheibe mit 5 Schuß liegend aufgelegt, danach Positionswechsel, nach dem Positionswechsel 5 Schuß nachladen und beschießen der rechten Ringscheibe mit 5 Schuß, stehend aufgelegt.

Schützen die zum Zeitpunkt des Wettkampf das 70. Lebensjahr erreicht oder überschritten haben, dürfen anstatt liegend aufgelegt, auch alternativ sitzend aufgelegt schießen.

-Nachladepatronen dürfen an der Waffe durch Patronenhalter befestigt werden, können neben dem Schützen auf dem Schießtisch mit abgelegt werden oder können sich auch an einem Patronengürtel oder einem nicht fixiertem Bandolier befinden.

- Beim Positionswechsel ist das Patronenlager leer sowie der Verschuß geöffnet oder der Verschuß geschlossen und der Hammer ruht auf einer abgeschossenen Hülse, Abzugsfinger lang und ausserhalb des Abzugbügels, der Lauf zeigt die ganze Zeit über in Richtung Kugelfang.
- Bei Missachtung der o.g. Sicherheitsvorschriften erhält der Schütze eine Verwarnungsstrafe von +15 Sekunden, je einzeltem Vorfall, auf die Gesamtzeit der Stage 2.

Shoot Off / Mainmatch

Mit dem Shoot Off haben die Schützen des Mainmatch mit den Plätzen 2 und 3, die Möglichkeit das Mainmatch doch noch zu gewinnen. Sie treten im Shoot Off einschl. dem 1. platzierten Schützen gegen einander an, das heißt, Platz 3 schießt gegen Platz 2, Sieger ist derjenige mit den ersten 2 gewonnenen Shoot Off's, dann tritt Platz 1 gegen den Gewinner der Vorrunde an, Sieger ist wieder derjenige, mit den ersten 2 gewonnenen Shoot Off's und somit Gesamtsieger des Mainmatch. Sollte einer oder mehrere, der zuvor im Mainmatch, Platz 1 bis Platz 3 platzierten Schützen nicht mehr zum Shoot Off anwesend sein, so rücken die nachfolgend platzierten bzw. anwesenden Schützen auf deren Plätze nach und nehmen am Shoot Off teil und werden dadurch Gewinner 1 - 3

des Mainmatch.

Die nicht mehr zum Shoot Off anwesenden Schützen reihen sich dann nach Ihrer im Mainmatch erreichten Platzierung, von Platz 4 bis max. Platz 6 wieder in die gesamte Platzierungsliste mit ein.

Shoot Off (Pistolenstand):

Waffen/Munition:

siehe unter Mainmatch / Stage 1, 2 Stck Revolver .38spez können auch kostenlos vom Verein gestellt werden, die zu verwendenden Holster müssen zwingend Westernholster sein, wer seine eigenen Westernholster oder Western-Rig verwenden will kann diese mitbringen und verwenden. Western-Leihholster (Links u. Rechts) sowie Cross Draw Holster (für rechte Hand) sind vorhanden und können auch kostenlos zur Verfügung gestellt werden, soweit sie nicht beim Shoot Off vom Verleiher selbst benötigt werden.

Schussdistanz ca. 10m/5 Stahl-Fallscheiben/1 Stahl-Popper

Ablauf Shoot Off

Die jeweils gegeneinander anzutretenden beiden Schützen, stehen auf einer Linie mit Abstand nebeneinander, 1 Revolver ist mit 5 Patronen geladen, geholstert (**seitliches Holster oder Cross Draw Holster**) oder abgelegt und der 2te Revolver ist ebenfalls mit 5 Patronen geladen, geholstert (**seitliches Holster**) oder abgelegt, Hähne voll entspannt. **Schützen ohne bestandene Waffensachkundeprüfung und ohne einwandfreie Waffenhandhabung müssen die Revolver vor sich auf der Ablage ablegen**), die 85 Grad Regelung bei Cross Draw-Holstern und die 45 Grad Regelung beim spannen der Revolver ist dabei immer zwingend zu beachten !!!

Nach dem akustischen Startsignal, beschießen der 5 Fallscheiben (Stahl) und zum Schluss einen Popper (Stahl), einhandig und nur im Singel Action Modus, **sämtlicher Stahl muss zur Wertung fallen**. Jeder Schütze schießt auf eine separate Fallscheibenanlage mit je 5 Fallscheiben und je 1 Popper. Kein Nachladen erlaubt.

Der Schütze, bei dem alle Fallscheiben gefallen und anschließend (**zum Schluss**) der Popper als erster fällt gewinnt den Durchgang. Zur Platzierung sind 2 gewonnene Durchgänge vom Schützen notwendig.

-Bei schießen im Double Action Modus oder bei beidhändiger Schussabgabe, werden pro abgegebenem Schuß und die dadurch gefallen Scheiben, als nicht gefallen gewertet.

-Side Match

Waffen/Munition:

-KK Lever Action Gewehr), Kaliber .22 lr./lfb, offene Visierung, mit mind. 8 Schuß Magazin (kann bei Bedarf auch vom Verein gestellt werden)

Munition KK .22lr/lfb mit max. VO 330m/s, keine HV-Munition

Schussdistanz ca. 50m/Büffelscheiben, 8 Schuß (je 2 Schuss pro Büffelscheibe/Position)

Ablauf Side Match (offener KK-Stand)

LA-Gewehr Kaliber .22 lr./lfb, unterladen und **Hahn voll entspannt**, Waffe im Sattelholster geholstert 2 Sattelholster (für Links- und Rechtsschützen) befindet sich am Pferdesattel bzw. am Pferd). Startposition des Schützen, sitzend im Pferdesattel auf dem Pferd, beide Beine in den Steigbügeln. Nach dem akustischen Startsignal, ziehen am seitlich gespannten Seil und dadurch das Pferd (auf Rollen) und sich selber, in die geforderte 1te Schussposition ziehen und beschießen des ersten Target mit 2 Schuß, erneut ziehen des Pferd in die 2te Schussposition und beschießen des zweiten Target mit 2 Schuß, erneut ziehen des Pferd in die 3te Schussposition und beschießen des dritten Target mit 2 Schuß, zum Schluss nochmaliges ziehen des Pferd in die 4te und letzte Schussposition und beschießen des letzten Target mit 2 Schuß, sitzend freihändig.

-Beim Positionswechsel ist zwingend das Patronenlager leer sowie der Verschluß geöffnet oder der Verschluß geschlossen und der Hammer ruht auf einer abgeschossenen Hülse, Abzugsfinger lang und außerhalb des Abzugsbügels, der Lauf zeigt die ganze Zeit über in Richtung Kugelfang.

-Es besteht ein eingeschränkter Sicherheitswinkel am KK-Stand, bei Missachtung der Sicherheitsvorschriften und Winkel sowie bei ungewollter Schußabgabe, erhält der Schütze einen sofortigen Match-DQ.

Ein Nachladen der Waffen beim Side Match, ist den Schützen nicht erlaubt.

Match-Wertungen für:

1. Main Match

Stage 1

gelbe Stahlziele gefallen, je 5 Punkte (Roter Auslöse-Popper wird nicht mit Punkten gewertet)

Papier-Büffelscheibe-Ringwertungsfläche nach erreichter Ringzahl = 10-8 Punkte/Treffer

Treffer der schwarzen Büffelsilhouette außerhalb der Ringwertungsfläche = 5 Punkte/Treffer

Treffer außerhalb der schwarzen Büffel-Silhouette = Null Punkte

Treffer Ringscheibe nach Ringwertungsfläche

Treffer von No Shoot-Scheiben = + 15 Strafsekunden/Treffer

Ergebnis:

Erreichte Punkte : Gesamte Schießzeit = Faktor 1

Stage 2

Papier-Ringscheibe nach erreichter Ringzahl = Punkte

Ergebnis:

Erreichte Punkte : Gesamte Schießzeit = Faktor 2

Ergebniss/Platzierung

Faktor 1 + Faktor 2 = Gesamtergebnis

der höchste Wert gewinnt und legt die Platzierung fest, danach entscheidet für Platz 1-3 das Shoot Off, mit den je ersten 2 gewonnenen Durchgängen eines Schützen.

2. Side Match

Papier-Büffelscheibe-Ringwertungsfläche nach erreichter Ringzahl = 10-8 Punkte/Treffer

Treffer der schwarzen Büffelsilhouette außerhalb der Ringwertungsfläche = 5 Punkte/Treffer

Treffer außerhalb der schwarzen Büffel-Silhouette = Null Punkte

Erreichte Punkte : Gesamte Schießzeit = Gesamtergebnis

der höchste Wert gewinnt und legt die Platzierung für das Sidematch fest

Probeschüsse:

Main Match Stage 1: **Nur bei Erstkauf** 1 Schuß mit gestelltem FSG Perkussions-Derringer

1 Stck Klappscheibe, je gestellter FSG Vereinswaffe

Stage 2: **Nur bei Erstkauf** 2 Stck Probeschuss, nur bei gestellter FSG Vereinswaffe

Side Match: **Nur bei Erstkauf** 2 Stck Probeschuss, nur an der 1. oder 2ten Schießposition

Shoot Off: keine

!!! Bei allen Nachkäufen (Main- und Sidematch) sind keine Probeschüsse mehr erlaubt !!!

Startgebühren:

Erstkauf Mainmatch = 15,- Eur

Sidematch = 10,- Eur

Nachkauf Mainmatch = 10,- Eur

Sidematch = 7,- Eur

Alle Schützen starten in einer Kategorie, die Starts erfolgen in der Reihenfolge der Anmeldung (Startkarten) sowie Erstkauf vor Nachkauf !!!

Bei großer Teilnehmerzahl behält sich der Veranstalter die Limitierung der Nachkäufe pro Schütze vor.

Sollten mind. 5 Schützen mit Perkussions-Revolver und Hahnflinte starten, wird nachträglich eine separate Unterwertung/Unterkategorie dafür erstellt, inkl. Sachpreise von Platz 1 bis 3. Ein separates Shoot Off nur für die Perkussions-Revolver Klasse, findet nicht statt. Bei Einzelstart kann auch mit Perkussions-Revolver in der Patronen-Revolver Klasse mitgeschossen werden

Termin/Beginn:

am **Sonntag den 27.09.2026**, Schießanlage Hohenwart 9a, 84561 Mehring

Anmeldung: ab ca. 8.40 Uhr

Wettkampfbeginn: Main Match ab ca. 09.00 Uhr bis ca. 16.00 Uhr

Wettkampfbeginn: Shoot Off ab ca. 16.45 Uhr

Wettkampfbeginn: Side Match ab ca. 10.00 Uhr bis 12.00 Uhr und von 14.00 Uhr bis ca. 16.00 Uhr

Nennschluss für alle Matche ca. 15:15 Uhr, Schießende ca. 17.45 Uhr

nach Auswertung und Shoot Off, anschließende Siegerehrung mit Preisverleihung und gemütliches

Beisammensein, für das Leibliche Wohl im Saloon, ist Dank unserer Wirtin Ms. Rosi, bestens gesorgt :)

!!!Wichtig !!!

Voraussetzung für eine Holsterbenutzung mit Revolvern ist ein bestandener ipsc- oder Western-SuRT (ist auf verlangen bei der Anmeldung vorzulegen), eine einwandfreie Handhabung der zu verwendenden Waffen einschl. eines geübten Umgangs mit Holster, sollte dies nicht der Fall sein, so müssen die Revolver auf der Ablage vor dem Schützen abgelegt werden.

Ein Hosengürtel sollte bei jedem Schützen vorhanden sein bzw. mitgebracht werden, zur Anbringung der vom FSG Verein gestellten Westernholster und/oder Leder-Schrotpatronenhalter. Ohne eigenen Gürtel muss der Schütze die nachzuladenden Schrot-Patronen für die Querflinte vor sich auf der Ablage, mit ablegen. Alle zu verwendenden Holster müssen zwingend Westernholster sein.

!!! Bei sweeping (= überstreichen eines eigenen oder fremden Körperteils mit der Laufmündung) bei einer auf den Boden gefallenen geladenen Waffe, bei einer Laufabweichung von mehr als 85 Grad nach allen Seiten bezogen auf die Achse der Hauptschussrichtung, bei überschreiten von vorgegebenen Sicherheitswinkeln und sämtlichen in der Ausschreibung genannten DQ Gründen einschl. ungewollter Schussabgabe, erfolgt ein sofortiger Match - DQ !!!

Es besteht Alkoholverbot für alle Schützen, über die gesamte Dauer des Matches.

Munition ist in den Startgebühren und bei den Leihwaffen nicht enthalten und muss selbst mitgebracht werden oder kann auch gegen Entgelt, Vorort am Stand erworben werden

Evtl. Leihwaffen sowie seitliches rechtes und / oder seitliches linkes Holster einschl. ein Cross Draw Westernholster (für rechte Hand) für bis zu 8 3/8 Zoll lange Läufe, sind im Startpreis (bei Bedarf) mit enthalten, mit Ausnahme beim Shoot Off wenn der Ausleiher diese selbst benötigt.

Wand-, Boden-, Balken-, Decken- und Auflagentreffer/Beschädigungen, werden nach Standpreisliste bzw. nach Aufwand verrechnet

Sämtlichen Anweisungen des Standaufsichtspersonals ist zwingend Folge zu leisten, ein Verstoß dagegen führt zum sofortigen Match-DQ, jeder Schütze ist für seinen Schuß, der den Lauf seiner Waffe verlässt, Eigenverantwortlich.

Waffen- u. Munitionsstörungen gehen zu Lasten des Schützen.

Es ist mit Leihwaffen und Leihausrüstung sorgsam umzugehen !!!

Preise / Urkunden

Mainmatch: Sachpreis für die Plätze 1 - 4 inkl. Trostpreis für den Letzt Platzierten

Sidematch: Sachpreis für die Plätze 1 - 4 inkl. Trostpreis für den Letzt Platzierten sowie Urkunden für alle Teilnehmer. Alle Urkunden zum Selbsta Ausdruck auf unserer Webseite, unter der Rubrik: -Termine- -Wild West Shooting- -Urkunden-. Gewonnene Preise werden nicht nachgeschickt.

Kleidung im Westernstil inkl. Cowboy Hut ist ausdrücklich erwünscht, aber nicht Pflicht !!!

Yippie-Ya-Yeah viel Spaß und Gut Schuß, wünscht euch die
IPSC- und Western-Abteilung OCS der FSG 1454 Burghausen



Thomas Poppel
1. Schützenmeister,
Hohenwart 9a, 84561 Mehring
08677-2920 (Schützenhaus)
1.schuetzenmeister@fsg-burghausen.de

