

Ausschreibung/Briefing 2026

„YOUNG GUN'S SHOOTING“

Altersklasse 14 – 23 Jahre

ab 18 Jahren steht es dem Schützen jedoch frei, alternativ im
Cowboy „Wild West Shooting“ zu starten

FSG 1454 Burghausen

-Mainmatch

Bestehend aus Stage 1 und Stage 2

Stage 1 (Pistolenstand):

Waffen/Munition:

- 1 Rifle (Lever Action-Gewehr) in KK, Kleinkaliber .22lr/lfb, offene Visierung, **keine HV-Munition, max. Mündungsenergie 200 Joule**, mind. 6 Schuß Magazin, ein Auslösepopper und ein moving Target (Büffelscheibe)
Schussdistanz ca. 15m/Stahlpopper u. Büffelscheibe, 6 Schuss
- 1 Rifle (Unterhebelrepetiergewehr, Lever Action) in KK, Kleinkaliber .22lr/lfb, offene Visierung **keine HV-Munition, max. Mündungsenergie 200 Joule**, 5 Schuß Magazin
Schussdistanz ca. 13m/Stahl-Fallplatten, 5 Schuss
- 1 Revolver, (Singel- oder double Action) in KK, Kleinkaliber .22lr/lfb, offene Visierung, **keine HV-Munition, max. Mündungsenergie 200 Joule**, mind. 6 Schuß Trommel, (kann auch kostenlos vom Verein gestellt werden).
Schussdistanz ca. 8m/Stahlpopper, max. 6 Schuss
- Perkussions-Pistole Kaliber .177 (wird zwingend vom Verein gestellt)
Schussdistanz ca. 3m/Papier-Ringscheibe 60x60cm, 1 Schuß

Ablauf Stage 1

Start mit 1 LA-Gewehr, mit 6 Patronen unterladen (Patronenlager leer, Verschluss geschlossen, Magazin geladen) und in beiden Händen gehalten, Lauf Richtung Kugelfang.

1 LA-Gewehr, mit 5 Patronen unterladen (Patronenlager leer, Verschluss geschlossen, Magazin geladen), Lauf Richtung Kugelfang, auf Ablage an der Fallscheibenposition abgelegt.

1 Revolver mit 6 Patronen geladen, Hahn voll entspannt, auf Ablage (Lauf Richtung Kugelfang) abgelegt, bei Schützen mit bestandenem ipsc- oder Western-SuRT darf der/die Revolver geholstert werden.

1 Perkussions-Pistole auf Ablage (Lauf Richtung Kugelfang) abgelegt.

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 dem Schützen pro Treffer +15 Strafsekunden aufgerechnet)**, nachdem die Büffelscheibe verschwunden ist oder das Gewehr leer geschossen bzw. das Beschießen vom Schützen beendet wurde, Waffe entleeren, mit geöffnetem Verschluss, leerem Patronenlager und leerem Magazin, auf dem Tisch ablegen, Lauf Richtung Kugelfang, danach 1 Positionswechsel zur zweiten Rifle Position (zur Fallscheibenanlage).

An der Fallscheibenanlagenposition, aufnehmen der unterladenen und zuvor abgelegten Rifle und beschießen der 5 Klappscheiben, Stahl muss zur Wertung fallen, wenn die zu beschießenden Klappscheiben gefallen sind bzw. das Gewehr/Rifle leer geschossen ist, Waffe komplett entleeren und mit geöffnetem Verschluss, leerem Patronenlager sowie leerem Magazin (Lauf Richtung Kugelfang) sicher ablegen, danach erneut 1 Positionswechsel zur Revolverposition.

Bei der Revolverposition, **beidhändiges beschießen der 4 Popper im Singel Action Modus, keine Double Action Schüsse**, Stahl muss zur Wertung fallen. Die Reihenfolge der zu beschießenden Popper ist vom Schützen frei wählbar. Nach dem sämtlicher Stahl gefallen oder das Schießen vom Schützen beendet ist, Revolver mit abgeschlagenem Hahn auf einer leeren Kammer oder abgeschossenen leeren Patronenhülse in die Box auf dem Tisch (Lauf Richtung Kugelfang) ablegen, danach 1 Positionswechsel zur Perkussions-Pistolen-Position.

Bei der Perkussions-Pistolen-Position, die zuvor abgelegte Waffe aufnehmen und beschießen der Papier-Ringscheibe mit einem Schuß.

Jede Schussabgabe im Singel Action Modus, sämtlicher Stahl muss zur Wertung fallen!!!

Ein Nachladen der Waffen bei Stage 1 und Stage 2 ist den Schützen nicht erlaubt.

Stage 2 (offener KK Stand)

Waffen/Munition:

-KK Unterhebelrepetiergewehr (Lever-Actiongewehr), Kaliber .22lr/lfb, offene Visierung, mind. 8 Schuß Magazin, **max. Mündungsenergie 200 Joule, max. VO 330m/s, keine HV-Munition**
Schussdistanz ca. 50m/Büffelscheibe, 8 Schuß (2 Schuß je Scheibe/Schießposition)

Ablauf Stage 2

Die Stage 2 entspricht, dem Ablauf und der Waffe/Munition, des unten beschriebenen **-Side Match**. (Das untenstehende Side Match kann von den Young Gun`s zusätzlich als „nur Sidematch“ geschossen werden, sie fallen dann allerdings in die Gesamtwertung mit den Cowboy`s des „Wild West Shooting“)

-Side Match

Waffen/Munition:

-KK Lever-Action Gewehr, Kaliber .22lr/lfb, offene Visierung, mind. 8 Schuß Magazin, **max. Mündungsenergie 200 Joule, max. VO 330m/s, keine HV-Munition**
Schussdistanz ca. 50m/Büffelscheibe, 8 Schuß (2 Schuß je Scheibe/Schießposition)

Ablauf Side Match bzw. Stage 2 (offener KK-Stand)

Lever Action Gewehr mit 8 Schuß unterladen, Verschluss geschlossen, **Hahn voll entspannt** und Waffe im Sattelholster geholstert (Sattelholster befinden 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 von einer Büffelscheibe mit 2 Schuß, erneut ziehen des Pferd in die 2te Schussposition und beschießen einer Büffelscheibe mit 2 Schuß, erneut ziehen des Pferd in die 3te Schussposition und beschießen einer Büffelscheibe mit 2 Schuß, zum Schluss erneut ziehen des Pferd und Reiter in die 4te und letzte Schussposition und beschießen einer Büffelscheibe mit 2 Schuß, sitzend freihändig.

!! Es besteht ein eingeschränkter Sicherheitswinkel auf dem offenen KK-Stand, bei Verstoß erfolgt ein sofortiger Match-DQ !!

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

Match-Wertungen für:

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-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 = Faktor 2

Ergebnis:

Faktor 1 + Faktor 2 = Gesamtergebnis

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

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: 2 Stck Klappscheiben + 1 Schuß mit Perkussionspistole

Stage 2: 2 Stck Probeschüsse nur bei gestellter FSG Vereinswaffe und dies nur an der 1ten oder 2ten Schießposition

Side Match: 2 Stck Probeschüsse nur bei gestellter FSG Vereinswaffe und dies nur an der 1ten oder 2ten Schießposition

Bei allen Nachkäufen (Main- u. Sidematch) sind keine Probeschüsse mehr erlaubt

Startgebühren:

Erstkauf	Mainmatch = 10,- Eur
	Sidematch = 7,- Eur
Nachkauf	Mainmatch = 7,- Eur
	Sidematch = 5,- Eur

Bei großer Teilnehmerzahl behält sich der Veranstalter die Limitierung der Nachkäufe pro Schütze vor.
Alle Schützen starten in einer Kategorie, die Starts erfolgen in der Reihenfolge der Anmeldung (Startkarten) sowie Erstkauf vor Nachkauf

Termin/Beginn:

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

Anmeldung: ab ca. 8.40 Uhr, unterschriebene Einverständniserklärung bei Anmeldung abgeben
Wettkampfbeginn: Main Match ab ca. 09.00 Uhr bis ca. 16.00 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 die Matche ca. 15:15 Uhr, Schießende ca. 16.00 Uhr
Nach Auswertung und Shoot Off des „Wild West Shooting“, anschließende Siegerehrung mit Preisverleihung und gemütlichem Beisammensein, für das Leibliche Wohl im Saloon, ist Dank unserer Wirtin Ms. Rosi, bestens gesorgt :)

!!!Wichtig !!!

Teilnahme unter 16 Jahren nur, wenn ein Sorgeberechtigter anwesend ist und beide Sorgeberechtigten Ihr schriftliches Einverständnis erklärt haben. Teilnahme unter 18 Jahren nur, wenn beide Sorgeberechtigten Ihr schriftliches Einverständnis erklärt haben. Ein geübter Umgang mit den zu verwendenden Waffen ist für alle, zur Teilnahme Pflicht. Alle Waffen müssen vor dem Schützen auf den Ablagen abgelegt werden, wer von den „Young Gun`s“

einen ipsc- oder Western SuRT besitzt darf die Kurzwaffe (KK-Revolver) holstern.
Zur Teilnahme am „YOUNG GUN`S SHOOTING“ ist jedoch kein SuRT erforderlich.
Eine besondere Obhut, d.h. eine Beaufsichtigung durch verantwortliche und zur Kinder-
und Jugendarbeit geeigneten Aufsichtspersonen sind vorhanden.

Ein Hosengürtel sollte bei Schützen mit bestandenem ipsc- oder Western-SuRT vorhanden sein bzw. mitgebracht werden, zur Anbringung des (bei Bedarf) vom Verein gestellten Westernholster, ein normaler bis zu max. 6cm breiter Hosengürtel genügt dafür.
Alle zu verwendenden Holster müssen zwingend Westernholster sein.

Es besteht ein 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

Leihwaffen sowie notwendiges Equipment sind im Startpreis (bei Bedarf) mit enthalten.

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

Sämtlichen Anweisungen des Standaufsichtspersonals ist Folge zu leisten, bei Zuwiderhandlung erfolgt ein sofortiger Match-DQ, jeder Schütze ist für seinen Schuß, der den Lauf seiner Waffe verlässt, Eigenverantwortlich

!!! Bei sweeping (= überstreichen eines eigenen oder fremden Körperteils mit der Laufmündung) oder bei einer auf den Boden gefallen geladenen Waffe, bei ungewollter Schußabgabe sowie bei einer Laufabweichung von mehr als 85 Grad nach allen Seiten von der Achse der Hauptschussrichtung bei Stage 1 sowie bei Überschreitung des eingeschränkten Sicherheitswinkel bei Stage 2 und dem Sidematch, erfolgt ein sofortiger Match - DQ !!!

Es ist mit Leihwaffen und Leihhausrüstung sorgsam umzugehen !!!

Preise / Urkunden

Mainmatch: Sachpreise für die Plätze 1 - 3 des „Young Gun`s Shooting“.

Sidematch: Sachpreise 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 die Western-Abteilung OCS der FSG 1454 Burghausen



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

