



**LANDESVERBAND -5**  
für sportliches Großkaliberschießen  
**Rheinland-Pfalz e.V.**  
Im Bund Deutscher Sportschützen 1975e.V.

Landesmeisterschaft Westernschießen



The 4rd Gunfight

# The 4<sup>rd</sup> Gunfight

Liebe Cowgirls und Cowboys,

wir freuen uns, Euch auf unserer 4. Landesmeisterschaft des LV 5 begrüßen zu dürfen und hoffen auf ein schönes Match. Das Match ist an den Film „Spiel mir das Lied vom Tod“ mit Charles Bronson. Zu jeder Stagebeschreibung findet ihr eine kurze Beschreibung der Filmszene.

Die Landesmeisterschaft wird nach dem Sporthandbuch des BDS geschossen – und diese Regeln müssen auch eingehalten werden. Spaß und Sicherheit sind unser oberstes Ziel; deshalb möchten wir Euch noch einmal auf einige der wichtigsten Regeln aufmerksam machen:

1. Die jeweiligen **Sicherheitszonen** sind auf dem Schießstand klar ausgewiesen. Nur in diesem Bereich ist das Auspacken, Präsentieren, Reinigen usw. mit den Waffen erlaubt.  
**Keine Munition, Hülsen, Pufferpatronen oder sonstige Anscheinsmunition in der Sicherheitszone!**  
**Schrotpatronen im Schrotgurt sind erlaubt, dürfen aber in der Sicherheitszone nicht berührt werden.**  
*MDQ bei Zuwiderhandlung*
2. **Am Ladetisch keine Munition, Hülsen, Pufferpatronen oder sonstige Anscheinsmunition in den Waffen!** (Dies gilt natürlich nicht, wenn der Lade-RO zum Laden auffordert.  
*MDQ bei Zuwiderhandlung*
3. **Sweeping** ist nicht nur auf der laufenden Stage **nicht erlaubt**, sondern auch am Lade- und Endladetisch, beim Auspacken der Waffen in der Sicherheitszone, etc.  
*SDQ bei Sweeping mit ungeladener Waffe*  
*MDQ bei Sweeping mit geladener Waffe*

Diese Regeln wurden zu unser aller Sicherheit aufgestellt – Sicherheit heißt nicht weniger Spaß! Ganz im Gegenteil, ist die Sicherheit nicht gewährleistet, ist auch kein Spaß vorhanden – ein SDQ oder MDQ macht sicherlich keinem Spaß...

Der LV 5 wünscht Euch allen ein schönes und erfolgreiches Match!!!

# The 4<sup>rd</sup> Gunfight

## Storyline

### McBains Frau kommt am Bahnhof an

Inzwischen trifft McBains erwartete Frau Jill mit dem Zug ein. Da niemand sie vom Bahnhof abholt, organisiert sie sich eine Kutsche, die sie nach „Sweetwater“, McBains Ranch, bringen soll. Die beiden kreuzen die Gleise der Eisenbahn, die sich ihren Weg in den Westen bahnt, und machen eine kurze Pause an einer Art Raststation.

### Cheyenne befreit sich

Plötzlich hört man von draußen das Getrappel von Pferden, dann Schüsse und die Schreie von getroffenen Männern. Daraufhin stürmt ein mit Handschellen gefesselter Mann durch die Tür – Cheyenne, ein Outlaw, der sich gerade von seinen Bewachern befreit hat. In der Postkutschenstation wird es totenstill, nur die rätselhafte Melodie des namenlosen Fremden zerreit die Stille. Cheyenne und der Namenlose wechseln einige Worte. Cheyenne zwingt einen Mann, seine Fesseln mit dem Revolver zu zerschießen, als die Männer seiner Bande die Station betreten. Alle sind in lange Staubmäntel gekleidet. Der Fremde konfrontiert Cheyenne mit seiner Begegnung am Bahnhof, jedoch waren dies keine von Cheyennes Männern. Die Wege der Männer trennen sich wieder.

### Jill McBain auf McBains Ranch

Jill reist nun weiter auf die Ranch und muss dort erfahren, dass ihr frisch angetrauter Mann und dessen gesamte Familie ermordet worden sind. Sie offenbart den anwesenden Hochzeitsgästen, dass die eigentliche Hochzeit bereits vor einem Monat in New Orleans stattgefunden hat und sie nun die Witwe McBains sei. An die Eingangstür war ein Stofffetzen der langen Staubmäntel genagelt, so dass sofort Cheyenne als Mörder verdächtigt wird. Eine Gruppe von Vigilanten macht sich sofort auf die Suche nach dem vermeintlichen Täter. Jill entscheidet sich, die Nacht auf der Ranch zu verbringen.

Der namenlose Fremde besucht in der Zwischenzeit den Besitzer der Wäscherei in der Stadt. Anscheinend ist er ein Verbindungsmann zu Frank. Er will unbedingt ein Treffen mit Frank.

Jill durchsucht das Haus nach Wertgegenständen. Das einzige, was sie findet, sind Modellhäuser einer Bahnstation und einer Stadt, denen sie aber keine Beachtung schenkt und die sie dem kleinen Timmy zuordnet. Plötzlich wird die Stille durch die Melodie des namenlosen Fremden unterbrochen. Jill schiet aus dem Fenster; danach ist Ruhe.

Am nächsten Morgen will Jill das Haus verlassen. Als sie die Tür öffnet, steht Cheyenne mit seinen Leuten vor der Tür. Er verlangt von Jill einen Kaffee. Während der Zubereitung gibt er ihr zu verstehen, dass er nicht hinter dem Mordanschlag auf ihre Familie steckt. Man versuche gezielt, ihm diese Taten in die Schuhe zu schieben. Cheyenne dagegen schiee aus Prinzip nicht auf Wehrlose und Kinder. Nachdem sich herausgestellt hat, dass es keine Wertsachen im Haus gibt, kann auch Cheyenne nicht nachvollziehen, warum die Familie ermordet wurde. Nachdem er seinen Kaffee getrunken hat, verlät er die Ranch wieder.

# The 4<sup>rd</sup> Gunfight

## Der Wäschereibesitzer / Cheyenne befreit den Namenlosen

Jill geht in die Stadt zur Wäscherei und sagt dem Besitzer, sie wisse alles und wolle mit Frank darüber reden. Dieser stellt sich zwar unverständlich, läuft aber nach der Unterhaltung geradewegs zu Frank und Morton in den permanent unter Dampf stehenden Zug. Frank wittert Gefahr und bemerkt am Schatten, dass sich jemand auf dem Dach des Zuges befindet. Es ist der namenlose Fremde, der mehr Informationen herausbekommen möchte. Frank lässt den Zug starten, der in die Wüste hinausfährt. Dort wird der Namenlose gestellt. Frank stößt den Wäschereibesitzer aus dem Zug und erschießt ihn, noch bevor dieser verraten kann, dass sich ein weiterer blinder Passagier, Cheyenne, unter dem Zug befindet. Der Namenlose wird zur Rede gestellt. Auf die Frage, wer er sei, gibt er Namen von Männern an, die Frank auf dem Gewissen hat. Frank verlässt die Szene und lässt den Namenlosen mit Bewachern zurück. Bei der Fahrt zurück in die Stadt gelingt es Cheyenne, den Namenlosen zu befreien. Nun wissen beide, dass sie für dieselbe Sache kämpfen.

## Der Namenlose und Cheyenne beginnen mit dem Bau der Bahnstation

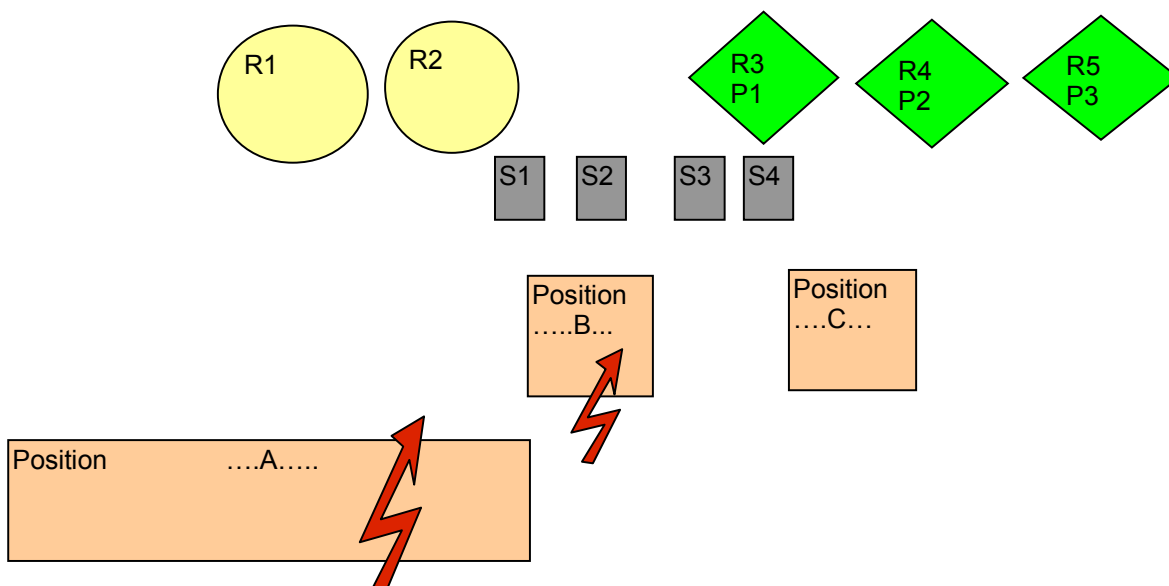
Auf der Sweetwater Ranch erläutert der Namenlose Cheyenne nun all seine Recherchen: McBain hat diese Ranch nicht ohne Grund gekauft. Es ist das einzige Stück Land im Umkreis von 50 Meilen, auf dem es eine ausreichend ergiebige Wasserquelle gibt. Eine Dampflokomotive benötigt Wasser – daher war es offensichtlich, dass die Bahnlinie hier vorbeikommen muss. So hatte McBain einen Vertrag – er darf sein Land behalten, wenn es ihm gelänge, einen Bahnhof zu errichten, noch bevor die Eisenbahnlinie fertiggestellt ist. Ein Bahnhof ist die Grundlage für eine Stadt und als Gründer wäre McBain steinreich geworden. Sofort beginnen Cheyennes Leute mit dem Bau eines Bahnhofs.

# The 4<sup>rd</sup> Gunfight

## Stage 1



**Szenario** Charles Bronson sitzt auf der Theke eines ominösen Saloons, und spielt Mundharmonika. Cheyenne schleudert, um ihn im Dunkeln besser sehen zu können, eine am Seil hängende Laterne in seine Richtung.



Pistol 10  
Rifle 10  
Shotgun 4

Sequenz: R1 R2 R2 R3 R3 R3 R3 R4 R4 R5 oder umgekehrt  
S1-4 any order  
P1 P2 P2 P2 P3 P1 P2 P2 P2 P3 oder umgekehrt

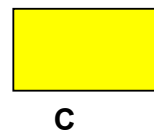
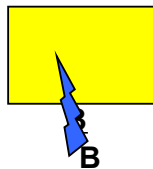
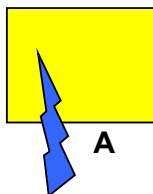
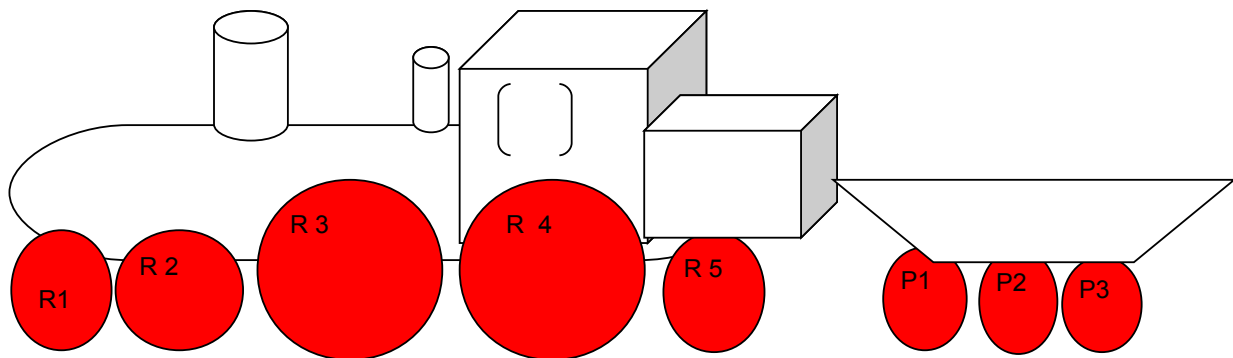
Startposition: Rifle an „A“ auf dem Tisch. Shotgun an „B“. Nach dem Spruch „Spiel schön weiter Mundharmonika“ - Laterne schleudern. Rifle-Ziele im **Desperado Sweep** beschießen. Rifle ablegen (Theke), zu „B“ wechseln, Ziele beschießen, Flinte ablegen. Zu „C“ wechseln und die Pistol-Ziele beschießen.

# The 4rd Gunfight

## Stage 2



**Szenario** Charles Bronson, der Frank beobachten wollte, liegt auf dem Dach des Zuges, welcher bereits losgefahren war.



Pistol	10
Rifle	10 an Pos. A
Shotgun	4 + an Pos. B

Sequenz: R1-5 ten on five  
S1-4 any order  
P1-3 five on three

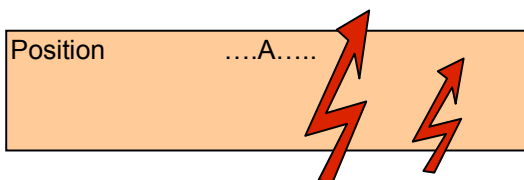
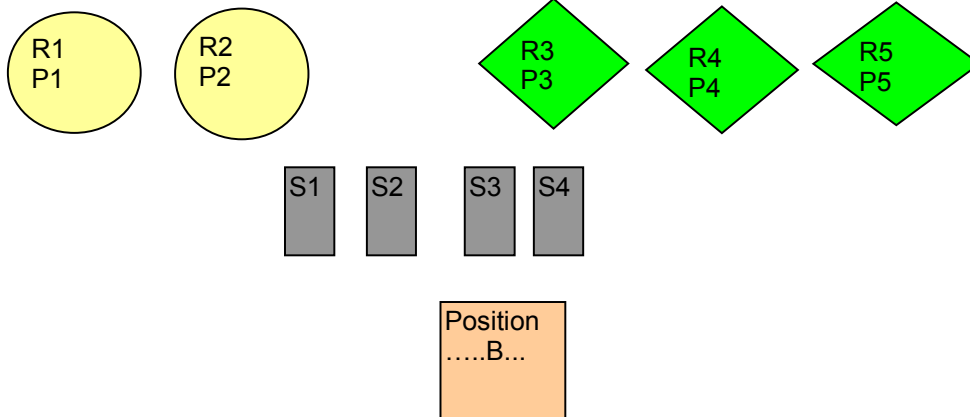
Startposition: Der Schütze steht an „A“, beide Hände auf dem Zugdach. Nach dem Spruch „Was ist denn da drin los?“, nimmt er die Rifle vom Tisch und schießt die Riflesequenz, danach im Rack (sichere Richtung) ablegen. Dann zu „B“ wechseln und die Schrotziele beschießen, danach auf dem Tisch ablegen.

# The 4<sup>rd</sup> Gunfight

## Stage 3



**Szenario** An der Theke des Saloons greift Charles Bronson nach dem Mantel von einem der Leute von Cheyenne. Er stellt fest, dass er diese Mäntel kennt. In den letzten drei Mäntel waren drei Männer und in denen waren drei Kugeln.



Pistol 10  
Rifle 10  
Shotgun 4

Sequenz: R1 R4 R2 R5 R3 2mal oder umgekehrt  
S1-4 any order  
P1 P4 P2 P5 P3 P1 P4 P2 P5 P3 oder umgekehrt

Startposition: Der Schütze hält 3 Kugeln in beiden Händen, nach dem Beep steckt er sie in den Mantel.

Rifle und Shotgun an „A“ auf dem Tisch, nach dem Spruch „In den 3 Männern waren 3 Kugeln“ Spiel. Dann Rifle-Ziele im **Doc's Sweep** beschießen.

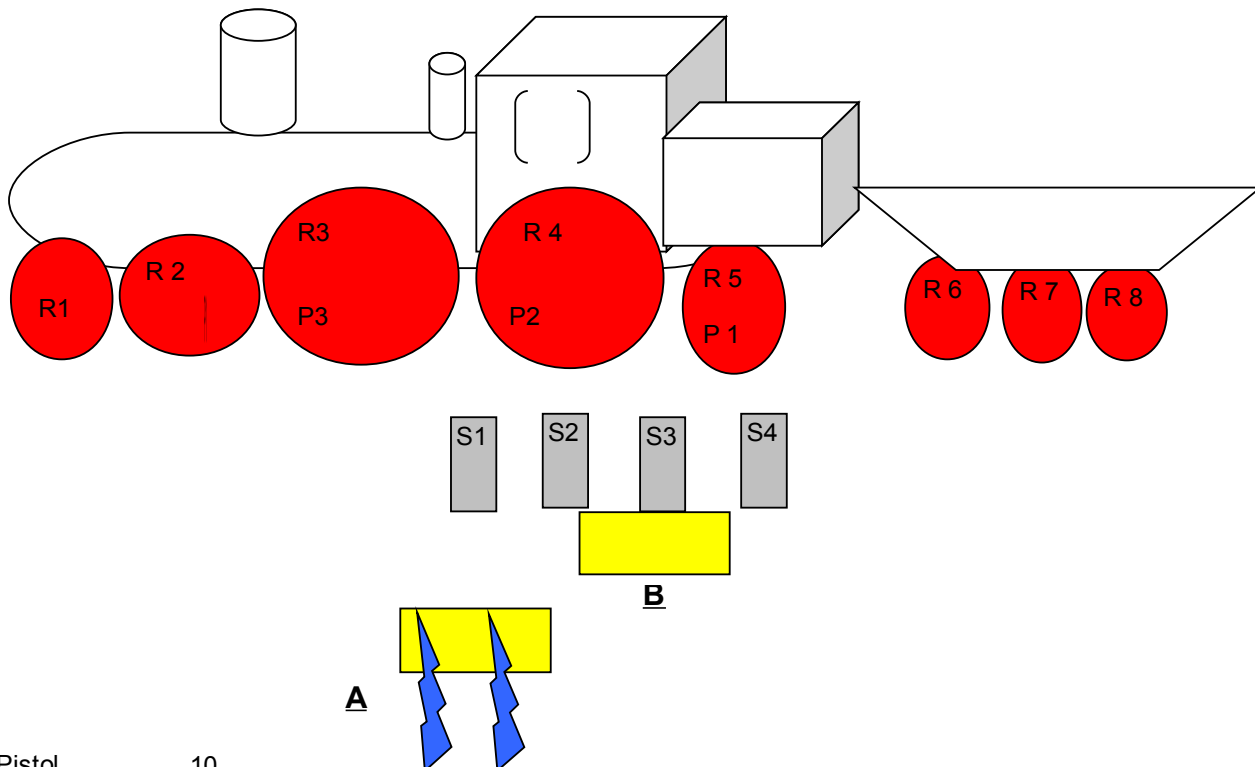
Rifle ablegen (Theke), mit der Flinte zu „B“ wechseln, Revolver-Ziele beschießen und dann die Schrot-Ziele beschießen.

# The 4rd Gunfight

## Stage 4



**Szenario** Cheyenne sitzt auf dem Dach des Waggons und versucht den angebundenen Charles Bronson zu befreien. Er steckt den Revolver in einen Stiefel und führt ihn an der Außenseite des Waggons bis hin zum Fenster, um den Wächter auszu-schalten.



Pistol 10  
 Rifle 10 an Pos. A  
 Shotgun 4+ an Pos. A

Sequenz: R1 R2 R3 R3 R4 R4 R5 R6 R7 R8  
 S1-4 any order  
 P1 P2 P2 P3 P3 2mal Spruch: „Stiefel mit Löchern“

Startposition: Der Schütze steht an „A“ und hält in der einen Hand den Stiefel, mit der anderen Hand einen Colt in dem Stiefel. Nach dem Beep beschießt er mit der Rifle die Rifle-Ziele. Mit der Rifle und der Flinte wechselt er zu „B“ und hier wahlweise zuerst mit Flinte

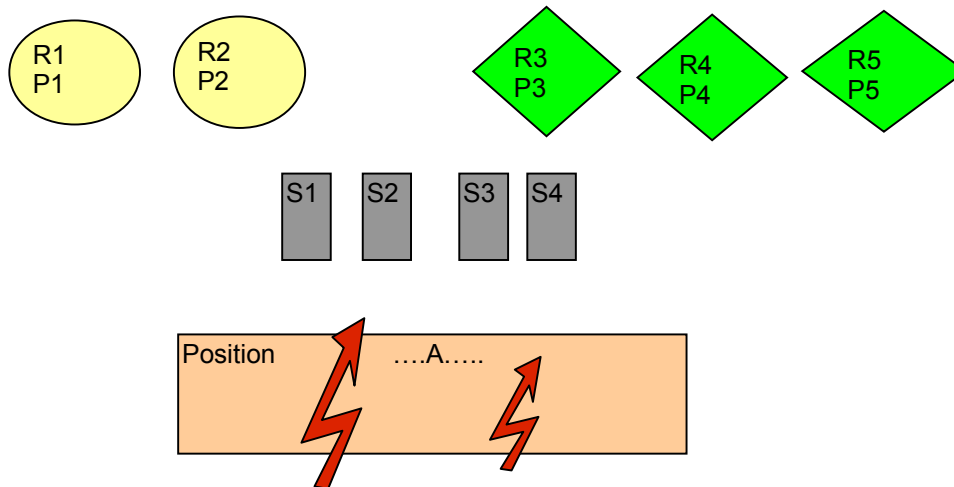


# The 4rd Gunfight

## Stage 5



**Szenario** Miss McBain wird mit der Kutsche zur Farm Sweet-Water gebracht. Hier findet sie aufgebahrt auf Tischen die sterblichen Überreste ihrer Familie vor.



Pistol 10  
Rifle 10  
Shotgun 4

Sequenz: R1 R1 R2 R2 R3 R3 R4 R4 R5 R5 oder umgekehrt  
S1-4 any order  
P1 P1 P2 P2 P3 P3 P4 P4 P5 P5 oder umgekehrt

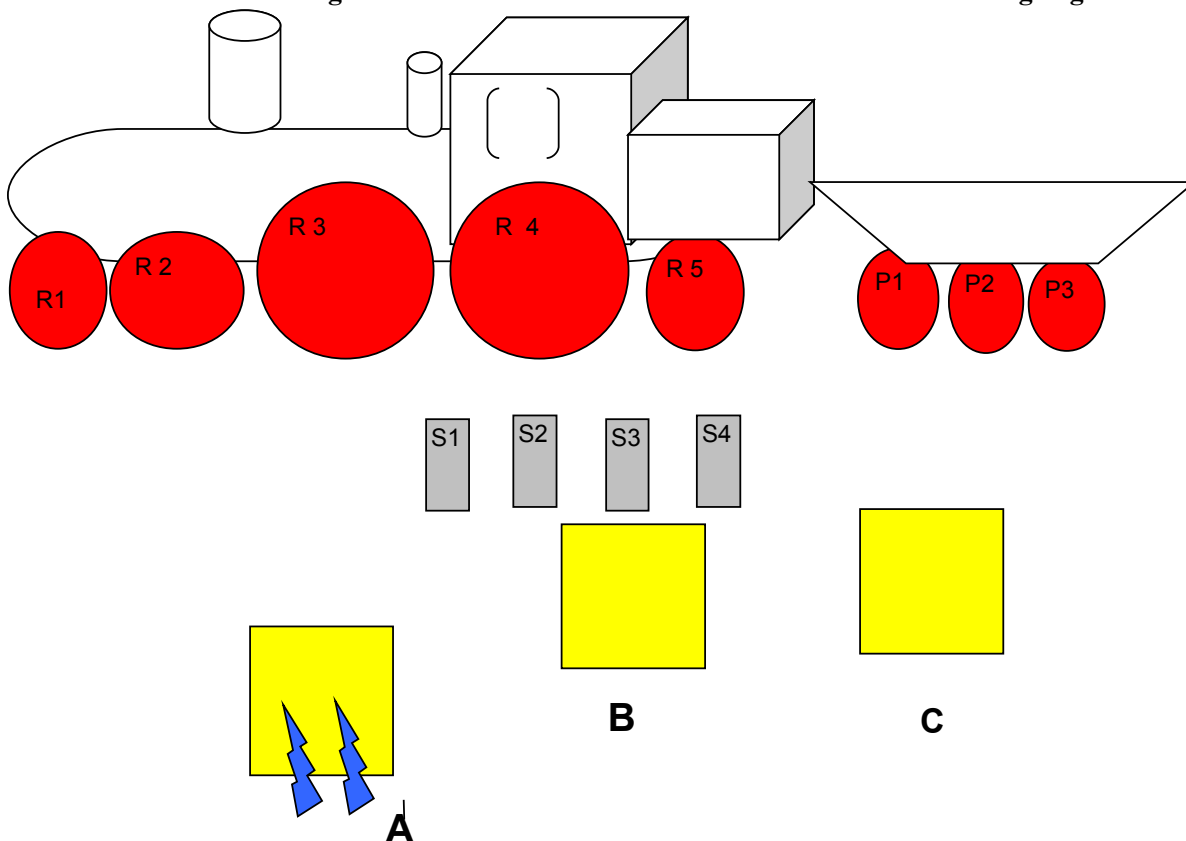
Startposition: Der Schütze hat seinen Hut vor seinem Körper in beiden Händen und hält Andacht für die ermordete Familie.  
Rifle und Shotgun an „A“ auf dem Tisch, nach dem Spruch „Ruhe in Frieden“, Hut aufsetzen und Rifle-Ziele im **Double Tap Sweep** beschießen.  
Reihenfolge der Waffen ist dem Schützen freigestellt.

# The 4<sup>rd</sup> Gunfight

## Stage 6



**Szenario** Damit Miss McBain das Anrecht auf ihr Grundstück und die ergiebige Wasserstelle nicht verliert, muss bis zum Eintreffen der Eisenbahn ein Bahnhof gebaut werden. Hierzu werden derzeit die Fundamente angelegt.



Pistol 10  
Rifle 10 an Pos. A  
Shotgun 4+ an Pos. A

Sequenz: R1 R5 R2 R4 6x R3  
von außen nach innen S1 S4 S2 S3 oder umgekehrt  
P1 P3 P2 P2 P2 2 mal

Startposition: Der Schütze steht an „A“. In der einen Hand einen Stock, in der anderen ein Seil. Spruch: „Wo soll der Bahnhof hin?“. Nach dem Beep beschießt er die Rifle-Ziele im **Outside-Inside Sweep**, legt die Rifle im Rack ab und wechselt mit der Flinte zu „C“ (Flinte kann abgelegt werden) und beschießt die Pistol-Ziele. Er wechselt mit der Flinte zu „B“ und schießt die Flintensequenz.

# **The 4<sup>rd</sup> Gunfight**

**Der LV 5**

**bedankt sich**

**bei allen Helfern, die dieses Match ermöglicht haben -**

**vor allem**

**bei den Helfern des WGS Trier**

# The 4<sup>rd</sup> Gunfight

## Scoresheet

Cowboy/Cowgirl: \_\_\_\_\_

Kategorie/Klasse: \_\_\_\_\_

	Zeit	Miss	Ablauffehler/MSV/SDQ	Gesamtzeit
Stage 1				
Stage 2				
Stage 3				
Stage 4				
Stage 5				
Stage 6				