

COWBOY ACTION SHOOTING™

Range Operations Basic Safety Course (Livello I)



Scritto e pubblicato

da

The Wild Bunch

Versione L
Gennaio 2011

Traduzione: Sweetheart Magdalene
OWSS #379

Revisione: Wild Bunch SASS Italy

COPYRIGHT 2000 - 2011
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
SASS – Tutti i diritti riservati

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

INDICE GENERALE

INTRODUZIONE	2
LO SPIRITO DEL GIOCO	3
L'INTENZIONE DEL “MANCATO INGAGGIO”	3
REGOLE DI SICUREZZA (ORA E SEMPRE)	3
GLI RO (RANGE OFFICERS)	4
ASSISTERE	4
1. Informazione.	4
2. Inventario del tiratore	4
3. Valutazione.....	4
4. Anticipare	5
5. Comportamento.....	5
6. Guidare	5
IN SICUREZZA	5
1. Progettare la sequenza di tiro	5
2. Anticipare	5
3. Guardare le armi	5
4. Stare a meno di un braccio di distanza	6
IL COMPORTAMENTO DELL'RO	6
PROCEDURE DI GARA E TERMINI	7
I COMANDI IN CAMPO	12
REGOLE DI STAGE	14
APPENDICE A – REGOLE DI SICUREZZA IN CAMPO	15
RIEPILOGO DELLE OPERAZIONI SUL CAMPO	21
APPENDICE B – PUNTEGGI E PENALITÀ	23
APPENDICE C – DIAGRAMMA DI FLUSSO DELLE MISS	28
APPENDICE D – POCKET CARD DELL'RO	29
GLOSSARIO	30

[1]

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

INTRODUZIONE

Il progetto e la stesura di questo corso è frutto di pluriennale esperienza sul campo e del bisogno di uniformità e coerenza di regole da una gara all'altra. Coloro che parteciperanno a qualsiasi gara SASS, potranno beneficiare enormemente delle regole di uniformità e coerenza che questo corso fornisce. Il materiale a disposizione in questo corso è stato progettato per aiutare a chiarire e interpretare il Manuale SASS. Si autorizza la riproduzione del presente documento da parte di ogni Club affiliato SASS all'interno del programma di addestramento degli RO SASS.

La SASS incoraggia la massima diffusione di questo materiale ai suoi soci. I Soci SASS che partecipano a questo corso, tenuto da un Istruttore **certificato** che ha superato il corso di Range Officer (evidenziato da una spilla arancione), e che, successivamente, supereranno il test di Sicurezza Base delle Operazioni sul Campo, saranno insigniti di una spilla gialla SASS, come simbolo per aver completato il corso in modo soddisfacente.

**La coerenza è importante – regole non definite e zone d'ombra
causano rancori, malintesi e discussioni.**

Lo scopo di questo corso è di assicurare la sicurezza e la coerenza in ogni gara SASS, non importa quale sia la portata della gara stessa. Ciascun concorrente SASS che metta piede in un campo di tiro è un Ufficiale di Sicurezza, responsabile della sua stessa sicurezza e di quella di coloro che gli stanno vicino. È nostro intento che ogni concorrente SASS abbia la conoscenza delle funzioni di un Range Officer, avendo una preparazione appropriata sul campo di tiro tenuto da personale con esperienza.

Il ruolo del **Posse Leader** è quello di mantenere il funzionamento della "posse" (gruppo di tiratori) in modo efficiente, sicuro e coerente. È responsabilità dei funzionari di club determinare la qualifica, l'esperienza, la maturità e il giudizio dei suoi ufficiali di gara e assegnare ad ogni gara soggetti appropriatamente istruiti alle funzioni di RO.

Le regole e discipline descritte in questo corso non sono intese ad imporre qualsiasi tipo di aggravio finanziario ai club. Esse, comunque, concorreranno a istruire i nostri associati ad essere sicuri e a penalizzare in modo considerevole ogni persona che maneggi le armi in modo meno che sicuro. I tiratori che partecipano alle gare e ai club SASS si sentiranno a proprio agio, sapendo che le regole di sicurezza e le procedure di penalizzazione sono uniformate a quelle dei propri club di provenienza. Essi si sentiranno anche soddisfatti sapendo che le graduatorie, le armi e gli equipaggiamenti adottati sono uniformati ai manuali SASS.

Tutti gli RO SASS devono conoscere e capire i manuali SASS nella loro versione più aggiornata, essere informati, conoscere e comprendere ogni cambiamento recentemente apportato. Si raccomanda che ogni "leader di posse" frequenti questo corso. Si precisa che dal 7 Dicembre 2003 il soddisfacente completamento di questo corso, così come l'aver effettuato il corso di RO, diventa obbligatorio per ogni persona che aspira alla posizione di Governatore Territoriale per un club affiliato SASS. Dobbiamo tenere bene in mente quello per cui le armi sono progettate, e ricordare che esse possono essere pericolose e mortali senza una estrema cura nel loro maneggio e uso. **Dobbiamo sempre trattare ogni arma come se fosse carica e pronta a sparare!**

LO SPIRITO DEL GIOCO

[2]

COWBOY ACTION SHOOTING™ SASS Range Operations Basic Safety Course

La lealtà sportiva è ciò che meglio definisce “lo Spirito del Gioco”. Quando si progetta e si tiene una gara, ciascun Match Director e/o RO deve tenere presente che l’evento è fine solamente al divertimento in sicurezza dei partecipanti. Gli RO devono essere professionali, gentili, e cordiali. Nella progettazione di una gara è bene seguire il manuale SASS per tiratori e mettere in atto egualmente e coerentemente il regolamento SASS. Queste regole sono state sviluppate nel corso del tempo e forniscono al nostro sport un alto grado di sicurezza e di regolamentazione. Questo corso è stato progettato per agevolare una migliore comprensione delle regole e della loro modalità di applicazione.

Il completamento di questo corso è prova del vostro impegno verso la SASS e dimostra la vostra buona volontà a fare quanto è necessario nella vostra posse.

Essendo il nostro solo obiettivo quello di offrire una esperienza di uso delle armi divertente e in tutta sicurezza, ciascun concorrente o RO che usa un linguaggio osceno o diventa belligerante o minaccioso in qualunque modo sarà squalificato dall’evento e, a discrezione del Direttore di gara, gli si può chiedere di lasciare il campo.

L’INTENZIONE DEL “MANCATO INGAGGIO”

Si definisce “mancato ingaggio” l’inosservanza ostinata o volontaria da parte di un tiratore delle regole di stage con l’intenzione di ottenere un vantaggio nella competizione e non viene valutata solo come un “semplice errore” da parte del tiratore. Un mancato ingaggio si applica esclusivamente a situazioni di non sparo, come rifiutarsi di prendere al lazo un manzo, o lanciare un candelotto di dinamite o ancora tentare di portare a compimento ogni altra procedura di non sparo in modo diverso da quanto scritto all’interno delle istruzioni dello stage. In tal caso verrà applicata una penalità di 30 secondi per mancato ingaggio/spirito del gioco in aggiunta alle altre eventuali penalità per miss.

REGOLE DI SICUREZZA (ORA E SEMPRE)

Tutti i concorrenti sono Ufficiali di Sicurezza

Il nostro sport, per sua natura, può essere pericoloso e potrebbero verificarsi seri incidenti. Comunque, nella storia delle gare effettuate da affiliati SASS, non se ne annoverano.

Ci si aspetta che ogni partecipante ad una gara SASS si dimostri un **Ufficiale di Sicurezza**. Ciascun concorrente, come prima responsabilità, ha il compito di agire in sicurezza, e ci si aspetta che tutti i concorrenti prestino attenzione ad eventuali azioni non sicure da parte di altri.

Si confida che gli RO e i concorrenti si assicurino che ogni partecipante non sia in situazione di non-sicurezza, e ci si aspetta che la stessa sia prontamente corretta e che la situazione non abbia a ripetersi. Ogni contestazione relativa alla correzione di situazioni e atteggiamenti in materia di sicurezza, può comportare l’espulsione dal campo di gara del concorrente che ha manifestato la contestazione.

Anche se ogni partecipante è considerato un **ufficiale di sicurezza**, solo il “Posse Leader” e l’RO possono giudicare un concorrente, sia egli posizionato o no sulla linea di tiro.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

GLI RO (RANGE OFFICER)

Lo scopo di avere RO addestrati è quello di fornire allo sport del Cowboy Action Shooting™ funzionari competenti, scrupolosi ed imparziali, a tutti i livelli della competizione e di permettere agli RO stessi di gestire ogni evenienza che si presenta nella posse.

L'obiettivo principale di un **Chief Range Officer** è di assistere il tiratore in modo sicuro attraverso tutte le fasi del tiro e di costituire una figura autorevole in tutte le aree di sicurezza per le armi, sempre e dovunque.

Il motto di un RO: LO SCOPO DELL'RO È DI ASSISTERE IN SICUREZZA IL TIRATORE NEL CORSO DI TUTTE LE FASI DI TIRO.

Le due parole in questa frase che evidenziano il perché un RO è sempre necessario sulla linea di tiro sono **assistere** e **sicurezza**. Vediamo come queste due parole separatamente condizionano le azioni e il comportamento di un RO.

ASSISTERE

In qualità di RO, voi siete lì per assistere il tiratore. Noterete che la parola “penalizzare” non appare mai, ma la parola “assistere” sì. Questo non significa che non sarete chiamati ad assegnare penalità, quando esse sono appropriate, ma NON è questa la vostra priorità. Voi sarete lì per prevenire violazioni di sicurezza prima che queste si verifichino.

Si può assistere il tiratore in diverse forme. Alcuni dei modi più utili per raggiungere lo scopo sono i seguenti:

1. **Informazione.** Il miglior modo per assistere il tiratore è dargli informazioni complete e coerenti sull'esercizio, quali la posizione di partenza, punto di partenza, numero di munizioni per ogni arma, dove posizionare ciascuna arma e lo scopo dell'esercizio. La maggior parte delle informazioni base faranno parte della descrizione dell'esercizio, ma non i dettagli più piccoli. Per esempio, il tiratore può sapere di sedere sulla sedia alla partenza, ma potrebbe non sapere che è autorizzato a riposizionare la sedia per adattarsi alla sua taglia.
SIATE COERENTI in ciò che dite e nel modo in cui lo dite. Assicuratevi che solo un RO risponda alle domande per quel determinato esercizio. In questo modo ogni domanda riceverà sempre la stessa risposta. Ogni posse deve sentire la stessa informazione nello stesso modo. Leggete sempre la descrizione dell'esercizio parola per parola così come appare sul foglio, sia che l'abbiate o no studiato a memoria.
2. **Inventario del tiratore.** Un altro modo efficace di assistere il tiratore è riepilogare visivamente l'equipaggiamento del tiratore sulla linea di tiro, prima di iniziare i comandi di campo. Questo significa che voi dovrete ispezionare il tiratore per vedere se possiede tutto l'equipaggiamento necessario per completare la sequenza di tiro. Per esempio, se sapete che il tiratore deve avere le cartucce dell'arma sulla sua persona e non le vedete, chiedete semplicemente dove sono. Inoltre, controllate gli equipaggiamenti di sicurezza. Sappiamo quanto può essere sconcertante sparare il primo colpo e realizzare di non avere protezioni inserite nelle orecchie!
3. **Valutazione.** Valutare le condizioni del tiratore. Noi tutti abbiamo visto un tiratore in preda alla tensione nervosa della gara. Sebbene questa persona possa avere molta esperienza, l'adrenalina è una “droga” forte e può avere effetti spiacevoli. Una persona che soffre di tensione nervosa

[4]

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

rappresenta un pericolo per sé e per gli altri, così è importante porre particolare attenzione a un tiratore che trema visibilmente, ha problemi nel parlare, o sembra un po' perso relativamente a ciò che deve fare nell'esercizio. Può rivelarsi utile dire al tiratore di sedersi e aspettare un po' prima di iniziare a sparare.

4. **Anticipare.** Con il tempo e l'esperienza, sarete in grado di anticipare ogni mossa del tiratore. Se voi sarete in grado di fare ciò, potrete prevenire eventuali penalità o azioni non sicure. Questo è il segno distintivo di un RO veramente valido.
5. **Comportamento.** Il miglior RO ha anche il comportamento migliore. Se fate bene il vostro lavoro e siete gentili, vi accorgete che la vostra posse si diventerà molto. Vi accorgete che tenderete meno ad incorrere in discussioni serie e la posse, nel suo insieme, lavorerà in modo più efficiente. Ricordate, è il vostro comportamento che dispone l'umore dell'intera gara.
6. **Guidare.** Questo è il modo più diretto per assistere il tiratore dopo l'inizio della sequenza di tiro. **Il Chief Range Officer** dovrebbe guidare solo coloro che sembrano momentaneamente confusi o sperduti, ad esempio, se essi appoggiano un fucile con la leva chiusa o ingaggiano il bersaglio sbagliato. Comunque non è compito vostro fare l'esercizio in vece del tiratore, istruirlo in ogni azione. Non dimentichiamo che alcuni tiratori non amano per niente di essere guidati. È prudente identificare se c'è qualcuno nella posse che non vuole essere guidato nell'esercizio. La guida da parte dell'RO non è considerata interferenza nella gara e, di conseguenza, non è presupposto per un reshoot.

IN SICUREZZA

Sicurezza, applicata in questo contesto, non ha niente a che fare con le regole di per sé. Quando si parla di assistere un tiratore attraverso un percorso in "sicurezza", ciò significa "senza incidenti". Un infortunio o un incidente potenzialmente lesivo sono motivo di grande preoccupazione per tutti quelli che sono esposti al pericolo, ivi incluso ovviamente l'RO. È fondamentale allora, fare tutto il possibile per evitare o prevenire tali incidenti. Come fare?

1. **Progettare la sequenza di tiro.** Certe sequenze di tiro non sono sicure e dovrebbero, quindi, essere evitate o cambiate. Esempio: un tiratore lascia una determinata posizione di tiro e corre "up-range" (verso gli spettatori) per estrarre un revolver dalla sua fondina. Questo potrebbe voler dire che, se il concorrente estrae la pistola troppo presto, potrebbe puntare, con la canna dell'arma, gli spettatori intenti a guardare lo svolgimento dell'esercizio. Soluzione: posizionare il revolver in modo tale che il tiratore non possa accedervi fintanto che non è in una posizione sicura, o cambiare l'esercizio in modo che il tiratore corra nella direzione opposta agli spettatori.

Non abbiate paura di rifiutare che la vostra posse spari in contesto di esercizio non sicuro. Insistete affinché l'esercizio venga messo in sicurezza prima di procedere.

2. **Anticipare.** Di nuovo, se siete in grado di anticipare quello che il concorrente sta per fare, siete in anche in grado di fermare un atto non sicuro prima che accada. Non è un suggerimento a mettervi in pericolo per fermare l'atto non sicuro, ma potreste essere in grado di prevenirlo prima che accada, attraverso un ordine verbale o un'azione fisica.
3. **Guardare le armi.** Molti tiratori che fungono da "Timer Operator" raramente sanno veramente cosa e dove guardare. Spesso, li vedrete contare le "miss" o guardare gli "Spotter". Se *realmente* volete sapere come fare per dare richiami più precisi e anticipare la mossa successiva

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

del concorrente, *guardate l'arma!* Guardando sempre l'arma, potrete identificare dove questa è puntata e quale bersaglio sta ingaggiando il tiratore. Questo è vitale se dovete fare un richiamo relativo al corretto ingaggio del bersaglio. Guardando l'arma, potrete identificare cartucce difettose, allertare il tiratore se lui o lei sta avvicinando al limite di sicurezza di 170 gradi, o fermare il tiratore se vi è un problema con l'arma.

4. ***Stare a meno di un braccio di distanza.*** Al fine di fermare un atto non sicuro, il Chief RO deve stare nel raggio della lunghezza delle braccia del tiratore. Infatti, la posizione appropriata del **Chief Range Officer** è dietro sul lato forte del tiratore. In altre parole, se il tiratore tira con la mano destra, il Chief RO dovrebbe stare nel raggio della lunghezza delle braccia del tiratore, *dietro e a destra della linea centrale*. In questo modo potete vedere come il tiratore manovra l'arma con la sua mano destra.

Non lasciare mai il concorrente distante da voi.

Dopo che avete assistito cinque o sei concorrenti in un esercizio, potreste sentirvi stanchi, ma ricordate, se quella persona commette un atto non sicuro, come per esempio violare la regola di sicurezza dei 170 gradi, non sarete nella posizione per prevenirlo. Se vi trovate più di tre piedi (circa 80 cm) indietro, non sarete in grado di vedere l'arma. Se vi sentite stanchi, passate la mano ad un altro RO.

Questi sono giusto alcuni modi in cui il RO può applicare la sicurezza in modo pratico.

IL COMPORTAMENTO DELL'RO

1. Siate cortesi e premurosi nei confronti dei vostri compagni di gara. Non siate mai troppo zelanti nei vostri doveri.
2. Siate sempre decisi, ma gentili.
3. Quando penalizzate un contestatore, non permettetegli di intimidirvi. Siate fermi nella posizione, ma fatelo in modo professionale.
4. Non siate "testardi"
5. Siate di aiuto al concorrente – imparate a identificare il tiratore esperto dal principiante – parlandogli nel giusto modo e grado di confidenza. Se il tiratore esperto ha bisogno di qualcosa, lo chiederà; se il tiratore principiante ha bisogno di aiuto o di supporto, dategli tutto quello che gli serve. Fate maggiore attenzione ai tiratori principianti da quando caricano a quando scaricano.
6. Fate sempre riferimento ai Manuali SASS, quando citate le regole. Non fate affidamento alla vostra memoria, potreste sbagliarvi. Applicate le regole come sono scritte, non per quello che pensate sia il loro significato. I corsi di sicurezza base e di addestramento offrono l'interpretazione e chiarimenti alle regole e alle procedure dei Manuali SASS che vi saranno di aiuto per fare le corrette osservazioni.
7. Fate le osservazioni ed esprimetele esattamente come le vedete!!! Esistono sistemi trasversali di controllo del regolamento adeguati. In caso di interpretazione di regole e linee di condotta voi potreste venire smentiti. Se ciò accade, non prendetela come un fatto personale. Siate contenti per il concorrente se queste giocano a loro favore.
8. Non permettete mai che un concorrente insista, vi insulti o litighi con voi o con qualunque altro ufficiale di gara. Siate fermi e gentili ma, se questi persiste, non litigate con lui. Questo è uno sport d'armi non una partita di tennis! Parole accese tra persone che portano addosso delle armi non sono accettabili. Segnalate subito questo tipo di comportamento al Range Master o al Match Director.
9. Leggete sempre le regole dal punto di vista di chi le contesta.

[6]

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

10. Date sempre a chi contesta il beneficio del dubbio

PROCEDURE DI GIOCO E TERMINI

Tutte le figure di gara descritte di seguito sono RO. Il Timer Operator è il responsabile degli RO durante le operazioni di esecuzione degli Stage.

1. **Direttore di Gara (Match Director):** Ha in carico l'intera gara e deve assicurare che RO qualificati siano sul posto in tutte le fasi di avvicendamento.
2. **Direttore di Campo (Range Master):** Ha in carico e supervisiona tutti gli esercizi e deve assicurare che RO qualificati siano presenti in tutti gli esercizi. Egli verifica tutti gli esercizi e deve assicurare che essi siano progettati e realizzati per operare in modo sicuro, sia per i concorrenti che per gli RO.
3. **Responsabile di Posse (Posse Marshal):** Egli non può svolgere tutte le funzioni degli RO, ma deve assicurare che le assegnazioni degli RO siano fatte e che le regole e le regolamentazioni siano seguite. Si raccomanda che tutti i Posse Leader frequentino questo Corso di sicurezza di Base
 - A) Ha in carico una posse e gli si richiede di assicurare che tutte le mansioni siano coperte per far funzionare in modo sicuro la posse attraverso ogni fase di fuoco.
 - B) Deve capire bene tutti gli esercizi, condurre una descrizione del gioco e rispondere a tutte le domande prima di iniziare ciascun esercizio.
 - C) Deve nominare almeno un sostituto se non ve sono già di assegnati.
4. **Sostituto (Deputy):**
 - A) Agisce in vece del Posse Leader qualora questi stia sparando o non sia disponibile.
 - B) Il Deputy e il Posse Leader dovrebbero essere separati nelle fasi di tiro.
5. **Timer Operator:**
 - A) Egli è l'RO responsabile per l'esercizio e ha in carico la linea di fuoco, fintanto che guida il rilevamento dei tempi.
 - B) È responsabile dell'identificazione e assegnazione di tre Addetti ai punti (Spotter). È buona idea disporre di segni di riconoscimento (bandane) da dare agli Spotter. Questo aiuta la loro identificazione e il loro mantenimento sulla linea di fuoco fino a quando lasciano il posto ai successivi Spotter.
 - C) Il "Timer Operator" non ha l'autorità di annullare le decisioni degli Spotter, ma può contestare loro la locazione delle miss. Il Timer Operator deve infatti essere nella posizione migliore per vedere la direzione nella quale è puntata la canna dell'arma, che può aiutare a capire la direzione dei colpi.
 - D) Il Timer Operator si dovrebbe preoccupare del livello di preparazione dei concorrenti e fare molta attenzione ai tiratori principianti, aiutarli e guidarli attraverso l'esecuzione dell'esercizio, come necessitano, ed essere sempre pronto a controllarli.
 - E) Si dia ai tiratori esperti più spazio dal momento che questi tendono a muoversi più velocemente. Non lasciare che questi vi investano perché gli state addosso.
 - F) Il Timer Operator non deve mai dare il "via" a un concorrente in una posizione o in una collocazione non corrette. Non si considera posizione o ubicazione scorretta l'autorizzazione al "via" di un tiratore senza che questi abbia appropriatamente caricato l'arma o abbia le munizioni disponibili sulla persona.
 - G) Il Timer Operator non dovrebbe conteggiare le miss, ma controllare che i tiratori non commettano atti non sicuri, controllare il corretto ingaggio dei bersagli e le procedure di esercizio in aggiunta al conteggio dei colpi sparati se possibile. Tuttavia, il Timer

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

Operator si trova, per la maggior parte delle volte, nella posizione migliore per conteggiare o verificare le miss, se dubbie.

- H) Il Timer Operator tiene in mano il timer in modo che gli ultimi colpi di un esercizio vengano registrati. Questo vale in modo particolare se l'ultima arma usata in un esercizio è un rifle. Si tratterebbe in questo caso di un esercizio progettato in modo inadeguato, dal momento che i colpi di rifle non sono forti abbastanza da essere registrati con un timer in modo affidabile.
- D) Non pensate che si debba registrare ogni colpo di un esercizio. preoccupatevi che l'ultimo sia registrato. È quello che realmente conta, ma è sempre meglio registrare più colpi possibile in caso di evento di malfunzionamento di un'arma.
- J) Una volta che l'esercizio è iniziato, il Timer Operator si posiziona entro la lunghezza di un braccio dal concorrente, fino a che l'esercizio è concluso. Il Timer Operator, allora, annuncia immediatamente il tempo di esercizio del tiratore. Solo dopo che i revolver sono rinfoderati, le leve dei lever action sono aperte, le canne puntate in direzione sicura e il tiratore si dirige davanti al tavolo di scarico, il Timer Operator dichiara "range is clear" e comunica il tempo all'Addetto al Punteggio (Score Keeper), con voce forte e chiara.
- K) Il Timer Operator sollecita gli Spotter a determinare **inizialmente** il numero delle miss e/o le penalità per procedura, e comunica questi numeri all'Addetto al Punteggio e al concorrente, con voce forte e chiara.
- L) Solo il Timer Operator o l'RO di Ausilio chiamerà il successivo tiratore sulla linea di tiro.

6. Ufficiale di Ausilio o XP (Expediter o XP Officer):

- A) L'RO di Ausilio o XP ha l'incarico di mantenere la regolarità sui tempi della posse e degli obiettivi durante i tempi assegnati per ciascun esercizio.
- B) La prima preoccupazione dell'XP è che il successivo tiratore venga chiamato sulla linea di tiro, chiamato anche tiratore "on-deck". L'XP deve assicurarsi che il tiratore "on-deck" sia pronto, abbia capito la sequenza di fuoco e proceda prontamente sulla linea di tiro per posizionare le armi e le munizioni il più velocemente possibile.
- C) Le seguenti sono linee guida per l'XP:
 - 1. Al primo sparo del tiratore sulla linea di tiro, l'XP chiama il tiratore successivo dal tavolo di carico alla posizione "on-deck".
 - 2. Quando il tiratore arriva sulla posizione "on-deck", l'XP rivolge le seguenti domande e assiste il tiratore con le appropriate risposte:
 - Hai capito le sequenze di fuoco?
 - Hai qualche domanda in merito all'esercizio?
 - 3. L'XP non conversa inutilmente con il tiratore "on-deck", consentendogli di prepararsi mentalmente all'esercizio.
 - 4. Una volta che l'XP ritiene il tiratore pronto, dovrebbe focalizzare la propria attenzione sulla linea di tiro. Una volta libera, target posizionati, le cartucce raccolte, l'XP invita il tiratore "on-deck" a muoversi sulla linea di tiro e posizionare le armi e le munizioni, come richiesto dalla descrizione dell'esercizio, e a procedere immediatamente alla posizione di inizio.
 - 5. A questo punto, il Timer Operator o il Chief RO, prenderà in carico il tiratore sulla linea.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

- D) L'XP può essere un membro della Posse, ma i migliori risultati si possono ottenere avendo un Berm Marshal o uno Stage Driver ad operare in sua vece, se ciò fosse possibile.
- E) La posizione "on-deck" dovrebbe avere un tavolo basso in aggiunta al tavolo di carico in modo per ospitare le armi lunghe del tiratore. È inoltre una buona idea disporre di una copia della descrizione dello stage nella postazione di "on-deck".
- F) L'XP non deve né contare le miss né ripristinare i bersagli, né tenere i punti, neppure attivare il conteggio tempi o raccogliere le cartucce.
- G) L'XP aiuta coloro che sono stati designati al ripristino bersagli e a raccogliere i bossoli (se permesso).
- H) Non tutte le gare beneficiano di un XP, ma la maggior parte del tempo perso in una gara è quello per posizionare il tiratore sulla linea di tiro e sistemare le armi. Se utilizzato correttamente, l'XP può far risparmiare fino a 30 secondi per tiratore, e lasciare, quindi, che vi sia più tempo per socializzare una volta che la gara è finita!

7. Addetto al Punteggio (Score Keeper):

- A) Lo Score Keeper non deve mai registrare punteggi per membri della sua famiglia.
- B) Chiama ad alta voce la successione ai tiri e registra tempi e penalità. Se richiesto, lo Score Keeper totalizza anche i tempi e le penalità per calcolare il punteggio del tiratore. È buona pratica che lo Score Keeper ripeta con voce forte e chiara il punteggio del tempo annunciato dal Timer Operator.
- C) Lo Score Keeper può essere uno degli Spotter.
- D) Le penalità sono registrate in modo da non confondere le persone che inseriscono i dati al computer. Se vi sono cinque miss, per esempio, non si deve scrivere semplicemente "5", dal momento che questo può essere confuso con 5 secondi di penalità. Se vi è una miss, non scrivere "5", pensando che qualcuno possa assumere che questo significhi 5 secondi. Essi possono leggere che ci sono 5 miss e possono aggiungere 25 secondi. È meglio scrivere 1/5, 2/10, o 3/15 per le miss e 1/10 per la procedura.
- E) Il concorrente dovrebbe essere sempre consapevole di ogni miss e penalità in cui è incorso quando lascia la linea di tiro. Il concorrente ha il diritto di sapere, considerando che una volta lasciata la linea di tiro e scarica le armi, le penalità per "miss" non possono essere contestate.

8. Addetti alle "miss" (Spotter):

- A) Non deve mai effettuare il conteggio di "miss" per i propri familiari.
- B) Ha la responsabilità di conteggiare "colpi" e "miss" e di verificare che i bersagli siano stati ingaggiati nel corretto ordine per il numero richiesto di colpi. Gli Spotter assistono il Timer Operator controllando le violazioni di un concorrente quando prende le armi appoggiate sui supporti ed estrae i revolver, visto che risulta impossibile per il Timer Operator avere una visione completa del concorrente da entrambi i lati. Gli Spotter sono obbligati a fermare un tiratore quando svolge un'azione non sicura e il Timer Operator non è nella posizione idonea per accorgersi o non reagisce abbastanza velocemente.
- C) Gli Spotter devono essere in posizione tale da poter vedere tutti i bersagli durante la sequenza di tiro. Almeno uno Spotter dovrebbe essere posizionato su ambedue i lati del concorrente.
- D) Gli Spotter, individuano le miss, sia attraverso la vista che l'udito, se possibile.
- E) Devono sempre dare il beneficio del dubbio al tiratore.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

- F) Ci dovrebbero essere sempre tre Spotter – la maggioranza (due su tre) decide. Come detto prima, bandane o bacchette sono una buona idea.
- G) Ricordate, non appoggiatevi al Timer Operator per il conteggio dei colpi e delle miss. La sua funzione principale è quella di assistere il concorrente durante la sequenza di tiro, e la sua mente può essere facilmente alterata se succede qualcosa fuori dall'ordinario o se si occupa di guidare tiratori inesperti durante l'esercizio.
- H) È compito del Timer Operator verificare che almeno due Spotter su tre siano d'accordo sulle miss.

9. Ufficiale di Carico/Scarico (Loading/Unloading Table Officer):

- A) I "Loading Table Officer" hanno la responsabilità di verificare visivamente che tutte le armi siano caricate solo con il corretto numero di colpi richiesto dalla sequenza di tiro. Tengono il conto, affiancando il tiratore, sia dei colpi caricati nel revolver che nel fucile.
- B) Si assicurano che nessuno dei colpi sia posizionato sotto il percussore di ogni arma da fuoco e che tutti i cani delle armi da fuoco siano completamente abbattuti su camere vuote. Mentre sono al tavolo di carico, ai tiratori è consentito apportare correzioni, se necessario, per assicurarsi che non vi siano colpi sotto il percussore e che i cani siano completamente abbattuti e le camere siano vuote senza incorrere in una penalità. Sparare un colpo anche accidentalmente al tavolo di carico implica una squalifica dalla gara (MDQ). Lasciare il tavolo di carico con un cane non completamente abbattuto su camera vuota o con un colpo sotto il percussore implica la squalifica dall'esercizio (SDQ)
- C) Il tavolo di carico è anche un buon posto per verificare l'equipaggiamento del tiratore e in particolar modo per ispezionare che le armi non siano state illegalmente modificate. Un'osservazione da parte del "Loading Table Officer" preserva il concorrente dall'imbarazzo di essere squalificato sulla linea di tiro. Ogni modifica illegale incontrata sul tavolo di carico deve essere portata all'attenzione del tiratore e corretta, prima di sparare, se tutto ciò risulta possibile.
- D) È buona prassi per il Loading Officer chiedere al tiratore se ha capito l'esercizio. Spiegazioni al tavolo di carico evitano che queste domande siano poste sulla linea di tiro al Timer Operator e prevengono ritardi non necessari.
- E) Questi Ufficiali si assicurano che venga osservata e mantenuta una direzione di sicurezza delle canne quando il tiratore è al tavolo di carico/scarico, così come durante il movimento a e dal tavolo di carico/scarico.
- F) Al tavolo di scarico i concorrenti devono scaricare ognuno le proprie armi e l'Ufficiale di Scarico deve verificare che tutte le camere siano sicure e vuote. I fucili a canna rigata e quelli a canna liscia, sono ciclati per verificare che i loro serbatoi siano vuoti. Tutti i revolver portati sulla linea di tiro devono essere verificati, che siano stati usati o no, e solo due revolver di gara sono ammessi sulla linea di tiro.
- G) Non permettete mai che un tiratore lasci il tavolo di carico con un'arma carica a meno che non si stia dirigendo direttamente sulla linea di tiro o on-deck.

Ricordate: La principale responsabilità è sempre del concorrente. I tiratori dovrebbero sempre conoscere le condizioni delle loro armi e non dovrebbe mai far dipendere dagli Ufficiali di Carico e Scarico che le loro armi siano correttamente caricate o scaricate. Detti Ufficiali sono semplicemente una misura di sicurezza aggiuntiva. Un concorrente non deve mai biasimare un

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

“Table Officer” per un non corretto caricamento dell’arma, e in nessuna circostanza questa rimostranza può essere presa a base per l’annullamento di penalità.

10. Stage Driver/ Stage Marshal/ Berm Marshal:

La responsabilità principale di uno stage marshal è assicurare la coerenza tra le posse e la puntualità negli spostamenti. A tale scopo si possono seguire le procedure di seguito riportate:

Per la prima posse di ciascun giorno di gara sarà necessario calcolare un tempo maggiore al fine di organizzare adeguatamente la posse. Si possono spendere alcuni minuti per aiutarli a cominciare a far muovere il meccanismo ripassando i doveri interni a una posse, come sottolineato nel corso SASS per RO. Assicuratevi che ciascuna posse riconosca il Posse Marshal e che quest’ultimo si assicuri che tutte le mansioni all’interno della posse siano coperte. Nel caso esista una lista delle mansioni creata dagli ufficiali di gara, ci si assicuri che questa venga consegnata al Posse Marshal perché la possa usare correttamente durante la gara. È lecito chiedere chiarimenti riguardo ogni mansione nelle posse. Qualora, e solo se, necessario, è bene assistere gli operatori di posse spiegando loro il ruolo all’interno della posse in modo da garantire puntualità ed efficienza nello svolgimento del match.

Prima che la posse cominci l’esercizio si esegua quanto segue:

- Controllare il programma della posse per verificare la puntualità nell’esecuzione. Se la posse ha un ritardo, si contattino i Range Master e si faccia quanto necessario per riportare la posse come da programma.
- Quando arriva una posse, verificare che si trovi nel posto giusto al momento giusto.
- Registrare l’ora di inizio dell’esercizio di ogni posse sul foglio dei punteggi di quella posse durante quell’esercizio.
- Leggere l’ambientazione e la descrizione dello stage senza parafrasare.
- Dopo aver riletto l’esercizio la posse assegnerà i compiti ai propri membri.
- Una volta provveduto all’assegnazione dei compiti, consegnare il materiale apposito (bastoncini degli spotter, timer, sostegni, e così via) al posse Marshal.
- Prima di consegnare i fogli dei punteggi agli score keeper, verificare che si tratti del foglio corretto per quella posse.
- A questo punto sedetevi, rilassatevi e godetevi lo spettacolo!

Dopo il completamento dell’esercizio si esegua quanto segue:

- Registrare l’ora sul foglio dei punteggi nello score book dell’esercizio.
- Prepararsi per la posse successiva assicurandosi che il timer funzioni, le penne scrivano e che lo stage sia ripristinato.

Lo stage Marshal non ha il compito di sorvegliare ogni mossa del tiratore, ma ha comunque il compito di assicurarsi che tutti i tiratori completino l’esercizio secondo le direttive e allo stesso modo. Lo stage Marshal esiste per favorire la coerenza, prevenire le controversie, risolvere le discrepanze e fare tutto ciò che è possibile perché le posse si muovano con puntualità. Se una gara non prevede il recupero delle cartucce, ricordare ad ogni posse che il programma non lo prevede (ad eccezione dello shotgun).

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

Si raccomanda che ogni stage marshal sia un RO qualificato SASS, e come tale abbia familiarità con le regole e le linee guida. Si verifichi tutto l'equipaggiamento, le munizioni o qualsivoglia altro tipo di requisiti che possano risultare illegali, e si **applicino** le regole SASS in vigore **esattamente** come sono scritte. Non si interpretino le regole, né in senso più aperto, né in senso più stretto. Qualora si presenti un problema ci si assicuri di seguire l'esatta sequenza di comandi facendo capo all'RO e al posse leader per una rapida soluzione. Se il problema non trova rapida o facile soluzione, ci si rivolga al range master.

Non esitare a contattare il range master per qualsiasi domanda. Ogni range master dovrebbe avere sotto mano un manuale SASS recente e tutto il materiale di riferimento per gli RO proprio al fine di risolvere adeguatamente ogni problema che richieda ricerche precise.

I COMANDI DI GARA

I "Comandi di gara" standard, sono regolarmente usati nelle pratiche sportive di tiro. È il modo più efficiente per condurre una linea di tiro. Inoltre, permettono ai tiratori provenienti da tutte le parti del mondo, di capire le procedure di campo, anche se non parlano un inglese scorrevole. Non si pretende che i comandi vengano pronunciati parola per parola, ma il più fedelmente possibile. Per esempio, invece di "Il tiratore è pronto?" il termine "Il Cowboy è pronto?" è certamente accettabile.

Dopotutto, lo spirito western del gioco permette coloriti individualismi. **Non vi è ragione per cui la Sicurezza, l'Efficienza ed il Divertimento non possano coesistere! Ricordate, ALZATE LA VOCE! Molti dei nostri concorrenti sono un po' duri di orecchie e tutti indossano tappi antirumore.**

1. **"Capisci la sequenza di tiro?" "Do you understand the course of fire?"** è la domanda di rito iniziale al tavolo di carico. Una risposta negativa richiede un spiegazione in più. Rispondere ad ogni richiesta del tiratore in modo chiaro e coerente. Ricordate, fare in modo che il tiratore non abbia la sensazione di dover fare in fretta.
2. **"Il tiratore è pronto?" "Is the shooter ready?"** è normalmente il comando iniziale del Timer Operator e dovrebbe sempre dirlo prima del comando **"Tenersi pronto" "Stand by"**. Se il tiratore non è pronto o non capisce l'esercizio, vi farà qualche domanda. Se sarà pronto potrà annuire con il capo ed essere pronto a sentire il comando **"Tenersi pronto" "Stand by"**. Se ha qualche domanda, rispondere in modo soddisfacente. Mentre il principale obiettivo è di assistere il tiratore, le domande riguardanti l'approccio all'esercizio dovrebbero essere contenute al minimo sulla linea di tiro. Poi, una volta che il tiratore ha capito, ripetere nuovamente **"Il tiratore è pronto?" "Is the shooter ready?"**. Non dire subito **"Tenersi pronto" "Stand by"**. È meglio quando i tiratori si sentono a loro agio e viene loro concessa la possibilità di prendere il ritmo personale. Il compito non è cercare di sorprendere il tiratore col segnale di inizio. Non si faccia fretta al tiratore, anche se il compito del "Timer Operator" è quello di fare in modo che le cose si muovano in modo efficiente.
3. **"Tenersi pronto" "Stand by"** dovrebbe essere l'ultima parola uno-tre secondi prima del segnale di inizio a meno che l'esercizio richieda che il tiratore dica una frase o che debba fare qualcosa prima che il tempo parta. **"Quando sei pronto di la frase"** può opzionalmente essere usato per segnalare al tiratore di iniziare da solo l'esercizio. Il comando **"Tenersi pronto" "Stand by"** dovrebbe ancora essere usato dopo che il tiratore abbia detto la sua "frase".

[12]

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

4. **“Volata in alto. Andare al tavolo di scarico” “Muzzle Up”** dovrebbe essere pronunciato alla fine di una sequenza di tiro. Spesso il concorrente si ferma pensando:-dopo tutto il mio problema è finito! C’è semplicemente bisogno di ricordargli cosa fare dopo.
5. **“Campo sgombro” “Range Clear”** questo comando viene dato solo dopo che il tiratore ha completato il suo esercizio, i revolver sono rinfoderati, i fucili sono presi e messi in sicurezza con le azioni aperte e il tiratore si sta dirigendo verso il tavolo di scarico. Ora è sicuro raccogliere i bossoli e prepararsi per il prossimo tiratore.
6. **“Procedere sul campo” “Down Range”** è annunciato prima di procedere alle operazioni di riparazione del campo. Avverte i tiratori che ci sono persone oltre la linea di tiro.
7. **“Scaricare e mostrare le armi” “unload and show clear”** è il comando usato dal “Table Officer” quando un concorrente arriva al tavolo di scarico (si applica a tutte le armi usate sulla linea di tiro).
8. **“Armi scariche” “Gun Clear”** è la risposta appropriata che deve dare il “Table Officer” appena ciascuna arma è stata esaminata con successo al tavolo di scarico. **“Grazie” “Thank You”** è il termine appropriato dopo che tutte le armi sono state ispezionate.

Comandi aggiuntivi

1. **“Azionamento aperto” “Action Open”** Questo comando viene dato dal “Timer Operator” quando un concorrente appoggia un fucile con l’azionamento chiuso. Il “Timer Operator” deve fare del suo meglio per evitare che il concorrente lasci quella posizione con l’azionamento del fucile chiuso. Se il concorrente appoggia un fucile con l’azionamento chiuso ma lo apre prima di usare la prossima arma, non è una penalità.
2. **“Volata!” “Muzzle!”** Questo comando mette in allerta il tiratore che la canna della sua arma si sta avvicinando al limite di 170 gradi e dovrebbe essere puntata indietro verso il campo.
3. **“Cessare il fuoco!” “Cease fire” o “Stop!”** Se, in qualunque momento, si sviluppa un’azione non sicura, il Timer Operator, deve immediatamente gridare “Cessare il fuoco” “Cease fire” o “Stop”. Il tiratore deve smettere di sparare e attivarsi immediatamente. Non tenere conto di questo comando è un errore grave e può provocare la squalifica dalla gara. (**“Whoa!”** alcune volte funziona altrettanto bene!)
4. **“Bandiera Gialla” “Yellow Flag”** Su campi dove più esercizi vengono eseguiti in parallelo usando una linea di tiro in comune, senza schermi di separazione, qualche volta è necessario andare in campo per riparare bersagli rotti o mal funzionanti. Una volta che il comando di “Bandiera Gialla” “Yellow flag” è stato dato, ciascun esercizio in corso da parte di un tiratore viene completato. Come la sequenza di sparo finisce in ogni esercizio, tutte le armi in uso vengono appoggiate sul tavolo di scarico e i concorrenti si spostano indietro. Una volta che le armi sono sicure, ciascun stage segnalerà di avere eseguito mostrando la sua propria “Bandiera Gialla” “Yellow Flag”. Una volta che tutti gli stage hanno provveduto, l’RO. può accedere al campo. Quando i bersagli sono stati sistemati e l’RO è dietro la linea di fuoco, un comando di **“Tutto a posto!” “All’ Clear”** deve essere dato, le “Bandiere Gialle” “Yellow Flag” rimosse, e le normali operazioni di campo possono riprendere.
5. **“Bandiera rossa” “Red Flag”** significa **“Cessare il fuoco!” “Cease Ire!”** Come per la “Bandiera Gialle” “Yellow Flag” di cui sopra, tali bandiere sono spesso usate e generalmente accompagnate da un corno, sirena o grido **“Cessate il fuoco!” “Cease fire!”**. Tutti gli spari devono immediatamente cessare e le armi devono essere appoggiate o altrimenti messe in sicurezza. Una volta che la condizione di cessate il fuoco è risolta, un comando **“Tutto a posto!” “All’ Clear”**

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

viene dato, le Bandiere Rosse “Red Flag” rimosse e le normali operazioni di campo possono riprendere. Ciascun tiratore fermato durante lo svolgimento dell’esercizio, viene invitato a rifare l’esercizio stesso.

REGOLE DI STAGE

Le regole di stage o i comportamenti standard di gara sono una lista di norme che ogni tiratore è tenuto a conoscere e a seguire in ogni stage. Questi comportamenti dovrebbero essere automatici in ogni stage per tutte le gare SASS a meno che non vi siano indicazioni specifiche diverse nelle descrizioni degli esercizi.

1. Tutti i bersagli da shotgun abbattibili possono essere re-ingaggiati fino a completo abbattimento
2. Tutti gli abbattibili in generale (shotgun, revolver, rifle) devono essere abbattuti completamente per essere contati validi. Ogni abbattibile ancora in piedi nel momento in cui il tiratore ingaggia la successiva sequenza di fuoco verrà sanzionato con una miss.
3. Tutte le armi impiegate nell’esercizio devono avere le canne rivolte in posizione di sicurezza down range. Tutti i fucili inizialmente posizionati su una superficie piana orizzontale devono essere posizionate piane o che almeno il retro del guardamano sia sulla superficie di appoggio.
4. Tutti gli shotgun in posizione saranno aperti e vuoti.
5. I tiratori non possono cominciare un esercizio con le munizioni in mano.
6. I fucili saranno scarichi aperti e vuoti con le canne rivolte down range in posizione di sicurezza
7. I revolver devono ritornare in fondina una volta completata la sequenza di sparo.
8. I revolver vengono estratti e utilizzati secondo la categoria di appartenenza del tiratore.
9. Maneggiare le armi in sicurezza è responsabilità del tiratore. La regola di sicurezza del 170 gradi rimane in vigore.
10. Se non vengono date indicazioni in merito alla posizione di partenza, allora il tiratore rimarrà in posizione eretta, i revolver in fondina, con le mani lungo i fianchi e senza toccare alcuna arma.
11. La posizione Cowboy Port Arms prevede la postura eretta con il calcio del fucile all’altezza o al di sotto della vita del tiratore, la voltata all’altezza o al di sopra della spalla e il fucile tenuto con entrambe le mani
12. I conflitti interpersonali NON saranno tollerati.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

APPENDICE A – REGOLE DI SICUREZZA SUL CAMPO

Tutti i partecipanti sono Ufficiali di Sicurezza; tuttavia è responsabilità ultima dell'RO assicurarsi che le regole di sicurezza siano seguite coerentemente. I seguenti punti illustrano le specifiche violazioni di sicurezza e le loro penalità.

Equipaggiamenti non legali non subiranno penalizzazioni a posteriori. Se si scopre che un tiratore sta usando materiale illegale, non verrà aggiunta alcuna penalità per lo/gli stage già completati.

Se il Range Officer sceglie di non penalizzare un tiratore che non ha seguito le regole, l'effetto sarà quello di penalizzare tutti i partecipanti che invece si sono attenuti ad esse.

1. Ogni arma da fuoco deve essere trattata con rispetto! Puntare un individuo o un gruppo di persone con la canna di una pistola scarica, comporterà una Squalifica dall'Esercizio "Stage Disqualification" "SDQ" Puntare un individuo o un gruppo di persone con la canna di una pistola carica comporterà una Squalifica dalla Gara o "Match Disqualification", "MDQ". Maneggiare armi al di fuori della linea di tiro dovrebbe essere evitato ma, se necessario, dovrebbe essere limitato alle zone in sicurezza.
2. I fucili dovranno avere le loro azioni aperte con le camere e i caricatori vuoti e le canne puntate in direzioni di sicurezza quando portati da una designata zona di carico a una di scarico durante ogni esercizio. Camere, caricatori o serbatoi devono essere vuoti per tutte le armi da fuoco trasportate in una gara. La direzione della canna è importante durante, prima e dopo aver sparato in un esercizio. Non si deve permettere di "spazzare" "una canna sugli altri partecipanti tra due esercizi, o quando ci si muove tra la custodia delle armi al tavolo di carico. Le canne di tutte le armi lunghe devono essere mantenute in posizione sicura (generalmente verso l'altro e puntate verso il down range), anche quando si ritorna al tavolo di scarico. Un revolver in fondina (vuoto o carico) con il cane abbattuto su camera vuota o cartuccia sparata è considerato sicuro e non sarà considerato spazzare in direzione di un altro tiratore mentre è al sicuro in fondina. Errori nel gestire la direzione della canna, anche se nessun individuo viene preso di mira, sono motivo di Squalifica dall'Esercizio, e in caso siano reiterati, di Squalifica dalla Gara.
3. Tutte le armi da fuoco rimarranno scariche ad eccezione di quando sono sotto la diretta attenzione di una persona designata sulla linea di fuoco o nella designata zona di carico e scarico. NOTE: I tiratori con revolver a percussione devono assicurarsi di mantenere direzione di canna sicura durante il caricamento e che abbiano sparato o abbiano scaricato tutte le camere innescate prima di lasciare l'area di scarico. Non è permesso premere le capsule sul luminello di un revolver utilizzando il cane dell'arma. Alcuni RO richiederanno che i revolver a percussione siano scaricati prima di lasciare la linea di fuoco. Errori commessi nell'osservare le procedure di carico e scarico comporteranno una Squalifica dall'Esercizio. SDQ. Lasciare il tavolo di scarico senza aver scaricato tutte le armi significa non seguire le procedure di scarico e comporterà una penalità nell'esercizio nel quale l'infrazione è stata commessa.
4. Le armi a sei colpi sono **SEMPRE** caricate con solo cinque cartucce e il cane abbassato sulla restante camera vuota. I tiratori con armi a cinque colpi possono caricare cinque colpi, ma il cane deve essere posizionato su una camera vuota o nello slot di sicurezza del tamburo così che il cane non rimanga su una cartuccia/innesco-capsula attiva. Tutte le armi sono caricate sulla base delle richieste dell'esercizio. Se un particolare esercizio prevede la possibilità di ricaricare un colpo, la sesta camera dei revolver a percussione può essere caricata sulla linea di tiro e poi innescata senza

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

che il tempo venga fermato, prima che venga sparato il primo colpo o dopo che è stato sparato l'ultimo. Un reload completo da parte dei tiratori di revolver a percussione avviene posizionando il revolver carico non innescato verso il campo oppure sostituendo cilindri non innescati e innescando senza fermare il tempo. Caricare più colpi del corretto numero in armi lunghe comporterà una minor Safety penalty di 10 secondi. Caricare un revolver alla massima capacità e abbassare il cane su una cartuccia attiva e/o rinfoderare o maneggiare il revolver carico comporterà la Squalifica dall'Esercizio (SDQ).

5. Nessun revolver con il cane armato può lasciare la mano del tiratore (Squalifica dall'Esercizio). Questo si applica anche per passaggio da una mano all'altra. Questa regola non si applica alle situazioni di carico e scarico sulla linea di tiro.
6. I revolver devono essere rinfoderati col cane abbassato su una cartuccia sparata o una camera vuota alla conclusione della sequenza di tiro, a meno che la descrizione dell'esercizio prescriva diversamente; per esempio "muovere verso la prossima posizione e lasciare l'arma sul tavolo o sul sostegno". Una sequenza di tiro viene definita come tiri effettuati con un tipo di arma prima che il prossimo tipo di arma venga ingaggiato. (I Gunfighter possono scegliere di sparare cinque colpi, posizionare i revolver carichi in sicurezza, cane abbattuto su una cartuccia sparata, sparare con un'altra arma, recuperare i revolver e concludere la sequenza di tiro prima di rinfoderare).
7. Disarmare non è consentito per evitare una penalità se non avviene nel momento, nella posizione o nel luogo appropriato una volta che il colpo sia stato sparato down range. Nessuna arma può essere disarmata sulla linea di tiro a meno che non sia puntata verso il campo e premendo il grilletto, ovvero sotto la diretta supervisione del **Timer Operator**. La penalità per disarmo è la Squalifica dall'Esercizio.
8. Una volta che il revolver è armato, il colpo sotto il cane deve essere attivato in modo che esso possa ritornare in posizione di sicurezza. Una volta che un fucile è armato, il colpo sotto il cane deve essere espulso o l'azione aperta in modo da ritornare nella posizione di sicurezza. Cartucce di shotgun possono essere rimosse se necessario senza penalità in modo da riportare l'arma in condizioni di sicurezza.
9. Se un'arma spara al di fuori dalla sequenza di tiro o da una posizione o dal luogo sbagliati, al tiratore verrà assegnata una singola penalità di procedura. In questa situazione, se il tiratore sceglie o è forzato a sbagliare un bersaglio poiché si trova ad un angolo non sicuro o il bersaglio è non raggiungibile, un colpo può essere ricaricato per evitare una penalità di miss (la tanto temuta "Double Jeopardy" di procedura o di miss). Questo non significa che il tiratore può ricaricare il colpo ad ogni momento per riparare ad una miss. Cartucce non sparate o espulse da fucile possono essere **rimpiazzate**.
10. Lasciare colpi non sparati nel revolver implica una miss. A meno che il colpo non sia sotto il cane, in tal caso si applica una Squalifica dall'esercizio.
11. Le condizioni di sicurezza di armi da fuoco durante una sequenza di tiro sono le seguenti:

Revolver

Sicurezza nei movimenti in mano, rinfodero, e sicurezza mentre lascia la mano del tiratore.

- Cane completamente abbattuto su una camera vuota
- Cane completamente abbattuto su una cartuccia sparata (può non essere originariamente posizionato in questa condizione ma può essere riposizionato in questa condizione).

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

- Eccezione: Quando si spara in “Stile Gunfighter” un tiratore non può rinfoderare i revolver con l’intento di ingaggiare un’altra sequenza di revolver. Una volta armati, tutti i colpi devono essere consumati prima di rinfoderare a meno che i revolver siano estratti al momento sbagliato o si verifichi un malfunzionamento a un revolver/munizione. Il progetto dell’esercizio può permettere a un concorrente che spara in “Gunfighter” di posizionare o riposizionare i revolver tra le sequenze di tiro su appositi supporti.

Rifle

Sicurezza lasciando la mano del tiratore

- Vuoto, azionamento aperto
- Cane completamente abbattuto su una camera vuota o una cartuccia sparata, azionamento chiuso (solo per ripresa).

Sicurezza per movimenti del fucile in mano

- Cane completamente abbattuto o su una cartuccia sparata,
- Azionamento chiuso
- Azionamento aperto, colpo nel caricatore o in camera

Shotgun

Sicurezza lasciando la mano del tiratore

- Vuoto, azionamento aperto

Sicurezza per movimento del shotgun in mano

- Azionamento aperto, colpo in camera o nel caricatore
- Cane completamente abbattuti su camere vuote o cartucce sparate, azionamento chiuso

12. Il tiratore con armi in mano non deve mai muoversi con un colpo attivo sotto il cane armato. Il movimento è definito come “travelling” nella pallacanestro. Una volta che l’arma è attivata, un piede deve rimanere fermo a terra fintanto che l’arma è resa sicura. Questo significa, sui revolver, che voi vi potete muovere, riprendere l’esercizio, o rinfoderare quando il cane è abbattuto su una camera vuota o su una cartuccia sparata. Vi potete muovere con un fucile quando l’azionamento è aperto o il cane abbattuto su una camera vuota o su di una cartuccia sparata. Se riprendete l’esercizio col rifle, l’azionamento deve essere chiuso e il cane abbattuto sia su una camera vuota che su una cartuccia sparata. Gli shotguns sono considerati sicuri nei movimenti quando l’azionamento è aperto e si può riprendere l’esercizio solo se aperto e vuoto.
13. Ogni sparo che colpisce il terreno o i sostegni tra 1,5mt e i 3mt dal tiratore sulla linea di tiro comporta una squalifica dall’esercizio SDQ. Ogni colpo che colpisce il terreno o i sostegni a meno di 1,5 metri dal tiratore, ogni sparo nell’area di carico o scarico, o ogni sparo che è considerato non sicuro porterà alla Squalifica dalla Gara MDQ.

Nota: I Direttori di Gara hanno la libertà di mettere i sostegni in modo che i tiratori debbano sforzarsi per superarli. Nel fare questo i Direttori di Gara possono dichiarare i sostegni sacrificabili o ingaggiabili senza penalità.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

Quando si estrae un revolver dalla sua fondina, il revolver non deve essere armato finché non si trova in un angolo di 45 gradi verso il campo (Minor Safety Violation).

14. Un colpo sopra la corsia di emergenza è sempre una cattiva idea ma è peggio in certi campi piuttosto che altri. Regole di gara locali stabiliranno la penalità appropriata, fino a includere la Squalifica dalla Gara.
15. I fucili possono essere posizionati con il serbatoio caricato, azionamento chiuso, cane completamente abbattuto su una camera vuota (non con la tacca di sicurezza) se la volata è puntata in direzione sicura, nel raggio d'azione della regola di sicurezza dei 170°, ma la volata non può essere puntata verso il basso.
Nota: Quando la volata è puntata verso il basso, la canna sarà normalmente up-range rispetto al castello dell'arma, violando così la regola dei 170°
16. Gli shotguns sono sempre posizionati aperti col caricatore e le camere vuote, mai con la canna rivolta a terra, e sono caricati senza sospensione del tempo a meno che la descrizione dell'esercizio non preveda diversamente. Gli shotguns possono essere aperti e i colpi rimossi o sostituiti senza penalità. È permesso per i "cani esterni" che possano essere armati all'inizio di uno scenario, sia che siano utilizzati o che siano in mano del tiratore. Assegnare il punteggio è molto difficile quando entrambi i colpi di una doppietta vengono sparati simultaneamente, così l'esercizio non dovrebbe essere progettato includendo l'utilizzo dello shotgun su un solo target.
17. Le armi lunghe dovranno avere gli azionamenti lasciati aperti e il caricatore/canne vuote alla conclusione di ciascuna sequenza, cioè prima che la prossima arma venga usata (10 secondi per Minor Safety Penalty). La condizione può essere corretta prima che venga sparato il colpo successivo. Se i fucili sono le ultime armi ad essere utilizzate, devono essere vuotate prima di lasciare la mano del tiratore al tavolo di scarico. Questo non si applica ad armi attivate al di fuori della sequenza e rese "sicure" e poi riutilizzate.
18. Una cartuccia viva lasciata nella camera costituisce motivo di **Squalifica dall'Esercizio**. Una cartuccia viva lasciata nel caricatore o sull'elevatore, così come un colpo vuoto lasciato nella camera, nel caricatore o sull'elevatore dell'arma nella quale è stato caricato, costituisce motivo di violazione per **10- secondi Minor Safety**. Armi mal funzionanti ancora contenenti colpi non incorrono in penalità fintanto che il mal funzionamento è dichiarato e l'arma resa sicura (consegnata all'RO o posizionata su un sostegno con la canna in direzione sicura). A questo punto, l'arma da fuoco è ancora carica, tutti lo sanno, e l'arma da fuoco può essere maneggiata in modo appropriato.
19. Tutti i tiratori devono dimostrare una rudimentale familiarità e dimestichezza con le armi che stanno usando. Mentre le gare mensili di club sono un'eccellente occasione per esercitarsi, le gare SASS non sono il luogo adatto per imparare le regole base nel maneggiare un'arma. Le regole base di utilizzo e sicurezza si imparano meglio in condizioni di non gara. Le gare SASS possono allora essere utilizzate per migliorare le abilità già apprese.
20. Le gare affiliate SASS non sono competizioni fast draw. Ogni maneggio insicuro dell'arma nel corso di un'estrazione dalla fondina o ogni fanning risulterà in una Squalifica dall'Esercizio. La recidiva comporterà la Squalifica dalla Gara.
Nota: Lo "slip-hammering" non è la stessa cosa di un fanning ed è legale.
21. Quantunque le fondine cross-draw e a spalla siano legali, esse rappresentano un significativo problema di sicurezza. Nessuna fondina può scostarsi dalla posizione verticale per più di 30 gradi, quando è indossata. Estrema attenzione deve essere posta quando si estrae un'arma da una fondina

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

cross-draw o a spalla o quando si rinfodera. Chi la utilizza deve “ruotare” il corpo, se necessario, per essere sicuro che la canna non disattenda l’angolo di sicurezza di 170 gradi durante il processo.

(NOTA: La regola di sicurezza di 170 gradi significa che la canna dell’arma deve sempre essere rivolta in un angolo di + o – 85 gradi dalla verticale in ogni direzione. Se un concorrente “arriva vicino” a superare i 180 gradi del piano di sicurezza, egli ha violato la regola dei 170 gradi ed è in errore). I tiratori che competono nella Categoria Gunfighter o “B” Western, devono indossare due fondine standard, una per ciascun lato del corpo. Le fondine cross-draw, a spalla o doppio cross-draw (butt forward) non sono consentite in queste due categorie. È necessario sottolineare anche che nel corso dell’esercizio al tiratore deve essere data la possibilità di estrarre e rinfoderare il revolver in fondine in posizione verticale, e la possibilità di mettere al sicuro e riposizionare in verticale gli shogun a doppia canna che si trovano nello stage senza incorrere in penalità.

Ogni arma che viola la regola di sicurezza dei 170 gradi comporterà uno SDQ.

22. Non sono autorizzati spostamenti con armi cariche e armate. Si definisce movimento lo stesso concetto del “travelling” nel basketball. Ogni volta che un tiratore ha in mano un’arma carica e armata deve rimanere con almeno un piede ben piantato per terra. La prima violazione di questa regola comporterà uno SDQ; la seconda violazione comporterà un MDQ. Rientra nella regola anche lasciare il tavolo di carico con un’arma pronta a sparare.
23. Ogni arma scarica caduta durante un esercizio comporterà una Squalifica dall’Esercizio. Un’arma scarica caduta lontano dalla linea di tiro non comporta squalifica. Al tiratore è proibito raccogliere l’arma caduta. L’RO raccoglierà l’arma, la esaminerà, la scaricherà (se necessario) e la restituirà al tiratore, assegnando la penalità. La caduta di un’arma carica comporterà una Squalifica dalla Gara. Un’arma lunga vuota e scarica che scivola e cade dopo essere stata riposta alla fine di una sequenza di tiro e non viola la regola dei 170 gradi o spazzola qualcuno, risulterà in una chiamata per “Errore di sostegno” o una 10-second Minor Safety Violation, a seconda della circostanza. Fintanto che un tiratore è in contatto con l’arma, l’arma è considerata in suo controllo. Non è necessario chiamare irregolarità finché l’arma non viene riposta, ovunque questo accada. Quindi si consideri la condizione dell’arma a riposo e l’eventuale violazione della regola di sicurezza dei 170° durante il riposizionamento finale per poi assegnare la penalità adeguata, se esistente.
24. Una munizione caduta al tiratore nel corso del processo di carico o ricarica di qualsivoglia arma, durante un esercizio o “espulsa” è considerata “persa” e non può essere raccolta fintanto che il tiratore ha completato la sequenza di fuoco. La cartuccia deve essere sostituita dal tiratore stesso, se la porta addosso, o dal luogo dove è posizionata come richiesto dalla descrizione dello stage, oppure conteggiata come miss se un colpo non è stato eseguito.

Per esempio, se un colpo o una munizione di uno shotgun è caduta mentre si carica, il colpo deve essere sostituito dallo stesso tiratore o conteggiata come una miss. Nessun tentativo deve essere fatto dal tiratore, o altra persona, di raccogliere il colpo caduto per usarlo nell’esercizio. Il tentativo di raccogliere un colpo caduto provoca una perdita di controllo della direzione della canna. Una volta che il colpo caduto lascia la mano del tiratore non è più sotto il suo controllo, è considerato un colpo morto. Fermare il tiratore che tenta di raccogliere il colpo morto. È considerata una penalità 10- secondi Violazione di Sicurezza, se il tiratore raccoglie il colpo durante l’esercizio.

Cartucce cariche posizionate sullo stage ma poi cadute non sono considerate “morte”. Per esempio, se un colpo è attivato in una scatola su un tavolo ed è caduto fuori dalla scatola, esso può essere raccolto. Se esso cade sul tavolo, non può essere raccolto. Colpi allocati con sicurezza dentro un sostegno, dalla loro originale area di carico, non sono considerati colpi “caduti” fintanto che il raccogliere questi colpi non crea una perdita di controllo della canna.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

25. L'Ufficiale di scarico DEVE ispezionare tutte le armi prima che queste lascino la zona di esercizio. I fucili devono avere l'azionamento ciclato e le camere ispezionate. Tutti i revolver, usati o no nell'esercizio, devono essere ispezionati, incluso quelli ad avancarica. Gli shotgun devono avere gli azionamenti aperti o ciclati e le camere ispezionate. È accettabile lasciare una o più camere cariche in un revolver a percussione a condizione che le capsule siano rimosse dal luminello.
26. Bevande alcoliche sono proibite nella zona di gara, per tutte le persone, tiratori, ospiti, range officers, e altri fintanto che tutte le azioni di sparo non sono terminate e le armi da fuoco sono state ritirate e riposte. Si considerino anche le regole della specifica gara in questa materia e si rispettino tali regole. Un violazione di questa regola risulterà in una Squalifica dalla Gara.
27. Nessun tiratore dovrebbe ingerire qualsiasi sostanza che possa pregiudicare la sua abilità a partecipare alla gara con il massimo grado di consapevolezza e in completa sicurezza. Farmaci prescritti o non prescritti che possono causare sonnolenza o altro pregiudizio fisico e mentale devono essere evitati. Una violazione di questa regola si traduce in una Squalifica dalla Gara e l'espulsione dal Campo di Gara.
28. Protezioni alle orecchie sono altamente raccomandate e protezioni agli occhi sono obbligatorie dentro e ovunque nelle aree di gara. Mentre piccoli occhiali storicamente corretti sembra vadano bene, occhiali con alto grado di protezione e lenti ad impatto sono caldamente raccomandati. Le protezioni agli occhi sono obbligatorie per tutti i tiratori e spettatori dentro la linea diretta di tiro.
29. Tutta l'attività di carico e scarico deve essere condotta nelle aree prescritte.
NOTA: i tiratori con revolver a percussione devono assicurarsi di mantenere una direzione di volata sicura durante il caricamento e di aver sparato o svuotato tutte le camere prima di lasciare il tavolo di scarico. Non è consentito premere le capsule sul luminello di un revolver usando il cane dell'arma. I revolver a percussione possono essere innescati solo al tavolo di carico o sulla linea di tiro.
30. Spari a vuoto non sono consentiti al tavolo di carico e comporteranno una squalifica dall'esercizio. Lo sparo in bianco è consentito solo nelle aree di sicurezza designate. Si definisce sparo in bianco l'atto di portare l'arma in posizione di tiro, armare il cane e premere il grilletto simulando una normale attività di sparo.
31. Solo concorrenti regolarmente iscritti possono indossare armi da fuoco.
32. Se il tiratore riscontra un mal funzionamento di una delle sue armi e questa non può essere sistemata sulla linea di tiro, l'arma in questione non può essere spostata dalla linea di tiro/area di scarico finché non sarà stata vuotata. Se ciò avvenisse, il tiratore incorrerebbe in una squalifica dalla gara MDQ, a meno che non vi sia la supervisione dell'ufficiale di gara.
33. Si raccomanda che i principali target di gara siano fabbricati in metallo e approssimativamente 40cmX 40cm di misura. Le distanze per i target di revolver dovrebbero essere da tra i 6,5 e i 9 metri, quelli per shotgun tra i 7 e i 14 metri e quelli per fucile tra gli 11 e i 45 metri.
34. Lo standard minimo per le munizioni da revolver o da fucile in tutte le categorie nelle competizioni nazionali, regionali e internazionali o Campionati mondiali non deve presentare un fattore di potenza inferiore a 60 e una velocità inferiore ai 400 piedi/sec. La massima velocità per munizioni da revolver è di 1000 piedi/secondo (circa 300 mt/sec) mentre quella per fucile è di 1400 piedi/secondo (circa 420 mt/sec). La categoria Buckaroo deve rientrare negli stessi parametri di potenza e velocità. Pistole da taschino e derringer non hanno l'obbligo di rispettare i parametri.
35. L'errato posizionamento o collocazione durante l'esercizio di armi o munizioni è a carico del tiratore e verrà sanzionato come procedura a meno che il tiratore non sia in grado di correggere la situazione, senza essere aiutato durante il completamento dell'esercizio senza interruzione del

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

tempo. . La penalità per “acquisizione illegale di munizione” (ossia, munizione portata sulla linea di tiro o posizionata **NON dal tiratore** al di fuori delle modalità approvate) verrà valutata come PROCEDURA. Ogni bersaglio colpito utilizzando quella munizione verrà sanzionato con una MISS. **NON verranno effettuate modifiche al tempo parziale di esecuzione.**

36. Le munizioni su cinture devono essere indossate appena sopra il cinturone dei revolver e sotto l'ombelico. I porta colpi per lo shotgun non possono essere indossati sopra un cinturone per shotgun.
37. Tutte le operazioni di carico e scarico devono essere condotte nelle aree designate.
38. I tiratori sono responsabili delle operazioni di scarico di tutte le loro armi nelle aree designate e devono sottoporle a ispezione, per verificare che siano effettivamente scariche. Rifle e shotgun devono essere ciclati per verificare che i caricatori siano vuoti. Tutti i revolver portati sulla linea di tiro devono essere sottoposti a controllo, sia che siano stati usati o no, è consentito un numero massimo di due revolver sulla linea di tiro durante i main match.
39. I tiratori che si presenteranno alle operazioni di carico di uno stage con armi non completamente scaricate dopo l'esercizio precedente verranno sanzionati con una squalifica dall'esercizio SDQ nell'esercizio precedente.
40. I tiratori non sono autorizzati a lasciare la zona di carico con armi cariche a meno che non siano diretti sulla linea di tiro in qualità di next shooter.

RIEPILOGO DELLE OPERAZIONI SUL CAMPO

1. La principale responsabilità di un RO è di osservare e di risolvere tutti i problemi legati alla sicurezza che possono accadere nelle aree di carico, scarico e fuoco. L'RO prenderà la decisione finale sulle penalità e punteggi. La cura e la diligenza da parte del tiratore devono essere prese in considerazione nella validità di una penalità, basandosi su fattori quali l' equipaggiamento di campo o un malfunzionamento di un appoggio.

2. Nel caso in cui un tiratore non sia d'accordo con una penalità imposta da un RO, il concorrente stesso ha il diritto di richiedere educatamente la revisione di un Supervisore della Gara (Range Master o Match Director). La chiamata di un **Chief Range Officer** può essere sospesa solo in caso di interpretazione di una regola o di decisioni prese dal club per la gara. Durante gare annuali o di maggiore importanza, i Direttori di Gara dovrebbero incaricare un gruppo di Governatori Territoriali per ascoltare le lamentele dei tiratori e prendere una decisione. Si suggerisce un numero di tre Governatori Territoriali (in tre si può ottenere una maggioranza assoluta) e nessuno di questi dovrebbe provenire dallo stato dei tiratori. Il Direttore di Gara gestirà le udienze e si asterrà dal voto.

Multe pecuniarie possono essere assegnate per inoltrare una protesta, questo per prevenire proteste frivole. Le multe vengono restituite in alcuni casi se la protesta viene accolta.

3. **Infrazioni di sicurezza minori/minor safety infraction** che accadono durante una sessione di fuoco che non provocano direttamente danno alle persone risulteranno in una **penalità di 10-secondi**, da aggiungere al tempo del tiratore per quell'esercizio. Esempi di infrazioni di sicurezza minori possono essere la mancata apertura di un fucile alla conclusione della sequenza di tiro, o in mancato rinfodero di un revolver vuoto alla conclusione della sequenza di tiro.

4. **Infrazioni maggiori di sicurezza/major safety infractions** risulteranno nella squalifica del tiratore dall'Esercizio o dalla Gara. Infrazioni maggiori includono: un'arma caduta, uno scarico che è insicuro

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

o uno scarico che impatta a meno di 3 metri dal tiratore, violazioni alla regola di sicurezza dei 170 gradi, “spazzolare” qualsiasi persona con la canna dell’arma, e atti simili che hanno un alto potenziale di provocare ferite alle persone. Vi sono circostanze nelle quali anche una singola violazione di sicurezza maggiore risulterà in una Squalifica dalla Gara. (Vedere Appendice per l’elenco delle penalità).

5. Una postazione sicura e robusta dovrebbe essere predisposta ad ogni esercizio per posizionare le armi del tiratore ed è obbligatorio usarla. Ove non sia disponibile, è responsabilità del tiratore prestare dovuta attenzione nel riposizionare l’arma. Se l’arma cade, il Range Officer deve decidere che tipo di sanzione addebitare: una **Prop Failure** o una **Minor Safety Violation a seconda di ciò che è appropriato**

RE-SHOOT/RESTART (Ripetizione dell’esercizio)

Tutte le gare SASS al di sopra del livello di club sono da considerare gare “senza alibi”. Quando viene sparato il primo colpo verso il campo il tiratore è obbligato a finire l’esercizio al meglio delle sue possibilità. Un reshoot o un restart non si assegnano per il malfunzionamento di una munizione o di un’arma. Tuttavia, nel caso di mal funzionamento del campo (dei sostegni, del timer, o degli stessi RO) che sia fuori dal controllo del tiratore, è possibile assegnare una ripetizione dell’esercizio. Al momento della ripetizione dell’esercizio, il tiratore parte da zero, portando con sé solo le penalità di sicurezza accumulate. In tutte le gare di campionato del mondo, nazionali, internazionali, di stato o annuali di club, nessuna ripetizione dell’esercizio sarà consentita dopo che **il Chief RO o il Match Director abbiano determinato che il primo colpo sia stato sparato** (down range), eccetto per:

- Guasto nell’appoggio o nell’equipaggiamento di gara
- Impedimento da parte di un Range Officer di proseguire l’azione del tiratore
- Guasto nel timer o tempo non registrato.

Per esempio, se un Range Officer interrompe un tiratore dal completare una sequenza di sparo, a causa di una sospettata cartuccia anomala, e l’arma si rivela in condizioni corrette, il Range Officer ha impedito il progresso del tiratore, e può essere assegnato un reshoot. In questo caso, il tiratore può ricominciare senza l’addebito di miss o penalità (ad eccezione delle penalità di sicurezza).

La guida o la mancata guida in fase di esercizio da parte dell’RO non è considerata interferenza, e non può dare luogo a reshoot/restart

Restart verranno consentiti per dare la possibilità al tiratore di cominciare l’esercizio correttamente fino al momento in cui viene sparato il primo colpo. Restart multipli da parte dello stesso tiratore che, a giudizio del **Timer Operator**, siano finalizzati solamente ad avvantaggiare il tiratore non possono essere consentiti, dal momento che non rientrano nello *spirito del gioco*.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

APPENDICE B – PUNTEGGI E PENALITÀ

I DIECI “COMANDAMENTI”

- Sicurezza
- Rendi tutto divertente
- Usa il comune buon senso
- Il beneficio del dubbio va lasciato al tiratore
- Tratta chiunque come tu stesso vorresti essere trattato
- Tratta chiunque egualmente (Sam Colt ci ha creati così)
- Tieni il gioco in movimento (se un problema sorge, tienilo lontano dalla linea di tiro)
- Assicurati che tutte le mansioni siano affidate e coperte
- Guida quando è necessario
- Rendi tutto semplice

IL PUNTEGGIO

Si raccomanda che i punteggi nelle Gare SASS siano regolamentati attraverso un “Rank System”. Questo sistema di punteggio appiana le differenze negli esercizi e premia il tiratore migliore. Usando questo sistema, il punteggio raccomandato per una squalifica dall’esercizio è di 999,99 secondi e il punteggio raccomandato per una squalifica dalla gara è di 999,99 secondi per tutti gli esercizi. Il punteggio per non avere finito un esercizio (DNF) è di 999,99 secondi.

Altri sistemi di punteggio possono essere usati a livello nazionale o locale, come “Total Time” (overall time). Se questo viene usato, un tempo massimo consentito per ogni esercizio dovrebbe essere calcolato prima della gara, da usarsi come punteggio di squalifica e tempo massimo di esercizio. Si raccomanda che il tempo massimo consentito per un esercizio sia il totale di tutte le miss disponibili più 30secondi.

I Campionati SASS a livello di Stato o livello più alto, non possono prevedere o incorporare in alcun caso voci che possano migliorare il punteggio, quali “Free Misses” o “Do-Overs”.

RIEPILOGO DELLE PENALITÀ

Penalità di 5 secondi

I bersagli per fucile, revolver e shotgun devono essere ingaggiati con il tipo appropriato di arma. Una “miss” è definita come il mancato centro del target appropriato usando l’appropriato tipo di arma. La posizione dei target dovrebbe essere sempre tale da consentire al tiratore di svolgere un esercizio privo di miss senza incorrere in discussioni. Bersagli dello stesso tipo che si sovrappongono sono da evitare

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

ogni volta che è possibile farlo, e non devono costituire una trappola procedurale che renda difficile stabilire l'intenzione del tiratore nel momento in cui ingaggia il bersaglio.

- Ciascun target non centrato
- Ciascun colpo non sparato
- Ciascun target centrato con l'arma non corretta, sia intenzionalmente che per errore
- Ciascun target colpito con munizione "acquisita illegalmente"

Per aiutare a capire questo concetto, l'Appendice C fornisce un diagramma di flusso delle miss. È bene anche capire che **"UNA MISS NON PUO' CAUSARE UNA PROCEDURA"**.

Penalità di 10 secondi

Penalità di procedura

Ogni errore procedurale non intenzionale, causato da un appannamento del cervello, confusione, ignoranza o errore (in nessun esercizio questi devono essere sottovalutati)

- Sbaglio nel tentativo di sparare con l'arma
- Sbaglio nel tentativo di manovrare un sostegno o un esercizio
- Sparare ai bersagli in un ordine diverso da quello richiesto nella descrizione dell'esercizio
- Ingaggiare l'esercizio (armi, bersagli, manovre) in un ordine diverso da quello richiesto nella descrizione dell'esercizio
- Sbaglio nell'aderire alle linee guida della categoria nella quale si sta gareggiando
- Sparare da una posizione diversa da quella richiesta nella descrizione dell'esercizio
- Utilizzare munizioni "acquisite illegalmente" (ossia, NON portate sulla linea di tiro o posizionate dal tiratore in qualsiasi modalità non approvata)

Minor Safety Penalties

- Non lasciare un azionamento di fucile aperto alla fine di una sequenza di fuoco o prima che la successiva arma venga utilizzata
- Lasciare cartucce vuote o attive nel magazzino o nell'elevatore del fucile nel quale erano caricate
- Caricare più cartucce di quelle nel numero corretto in un fucile
- Non rinfoderare i revolver a meno che non sia diversamente specificato
- Posizionare senza cura un fucile aperto, vuoto che scivola e cade (non violare la regola dei 170 gradi o spazzare qualcuno)
- Recuperare un colpo "morto" caduto
- Armare un revolver prima che raggiunga i 45 gradi di angolazione in direzione del campo

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

Si possono raggiungere compromessi per quelle persone non in grado di rispettare le procedure specifiche dell'esercizio a causa di limitazioni fisiche senza l'assegnazione di procedura.

Squalifica dall'Esercizio - SDQ

- Ogni arma scarica caduta sulla linea di tiro (tra il tavolo di carico e quello di scarico)
- Uno sparo che colpisce qualsiasi cosa tra i 1,5 e i 3 metri di distanza dal tiratore. Nota: Le eccezioni si possono trovare al punto 13 dell'Appendice A.
- Violazione della regola dei 170 gradi/Sbaglio nel maneggiare in modo appropriato la canna dell'arma
- Rinfoderare un revolver col cane non completamente abbattuto su una cartuccia vuota o su camera vuota
- Un revolver armato che lascia la mano del tiratore
- Una cartuccia attiva lasciata nel camera di un fucile
- Mancare per la seconda volta nella stessa gara di aderire alle linee guida della categoria di sparo nella quale si è inseriti.
- Cambiare posizione di tiro con una cartuccia viva sotto il cane armato o con l'arma con il cane abbattuto sopra una cartuccia attiva.
- Maneggio non sicuro di un'arma, quale è il fanning
- Caricare un'arma in ogni altra posizione che non sia quella designata o sulla linea di tiro
- Uso di un'arma illegale o illegalmente modificata
- Uso di oggetti illegali
- Rinfoderare o azionare un revolver con il cane abbattuto sopra una cartuccia attiva
- Puntare qualcuno con un'arma scarica
- Sbaglio nello svolgere le operazioni di carico o scarico
- Sparare a vuoto al tavolo di carico
- Disarmare un revolver, fucile o shotgun con cani, con una cartuccia attiva sotto il cane.
- Arrivare al designato tavolo di carico con armi non completamente scariche dall'esercizio precedente nello stesso giorno (da sanzionare nell'esercizio precedente)

Squalifica dalla Gara - MDQ

- Due squalifiche di esercizio accumulate o due sanzioni per Spirito del Gioco
- Atteggiamento belligerante/ Condotta non sportiva

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

- Sparare sotto l'influenza dell'alcool, prescrizione o altre medicazioni che possono alterare l'abilità fisica e mentale del tiratore
- Sparare munizioni illegali, incluse munizioni che superano il livello massimo di velocità, o cartucce per shotgun calibrate sottomisura, a collo di bottiglia o ristrette. Non sono incluse munizioni che non raggiungono il livello minimo di potenza.
- Caduta di un'arma carica
- Ogni sparo che colpisce il terreno o i sostegni dell'esercizio a meno di 1,5 m dal tiratore, ogni sparo al tavolo di caricamento o scaricamento, o sparo ritenuto non sicuro. Nota: le eccezioni si trovano al punto 13 dell'Appendice A.
- Spazzare qualcuno con l'arma carica
- Mancare per la terza volta nella stessa gara di aderire alle linee guida della categoria di sparo nella quale si è inseriti.
- Conflitti interpersonali

Mancato ingaggio/ Spirito del Gioco

Penalità di 30 secondi

- Sparare intenzionalmente in un esercizio in ogni altro modo diverso da quello previsto, per guadagnare un vantaggio nella competizione
- Sparare con munizioni che non raggiungono i parametri di potenza o velocità minima. La penalità è applicata in ciascun esercizio nel quale il tiratore viene controllato e trovato in possesso di munizioni del tipo descritto.
- Rifiutarsi deliberatamente di lanciare un lazo, o un candelotto di dinamite, o qualsiasi altro tentativo di non completare qualsiasi azione non di fuoco scritta all'interno della descrizione dell'esercizio.
- Nota: il sanzionamento con due penalità per Spirito del Gioco o Mancato Ingaggio risulterà in una squalifica dalla gara MDQ

OGGETTI ILLEGALI

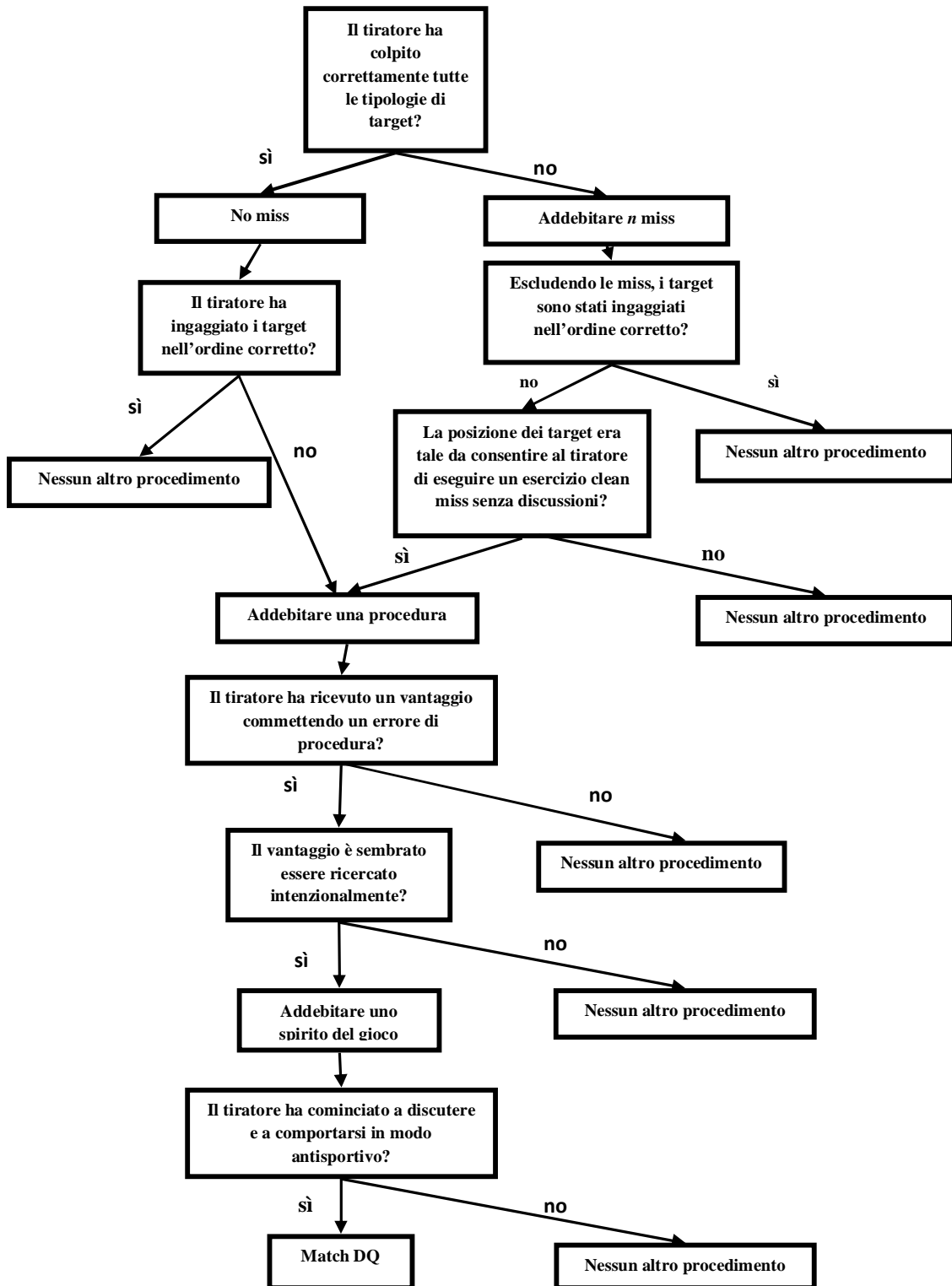
I seguenti sono esempi di oggetti considerati illegali dalla SASS. La versione corrente del Manuale SASS dovrebbe sempre essere usata come un riferimento addizionale per gli oggetti illegali. L'uso o la presenza di oggetti illegali risulta in una SDQ

- Cintura per shotgun non indossata appena sopra al cinturone o sopra l'ombelico.
- Fondine inclinate più di 30 gradi dalla verticale quando sono indossati.
- Due revolver di gara indossati sullo stesso lato del corpo
- Caricamento durante l'esercizio da bandoliere che sono fissate in qualsiasi modo

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course


- Guanti da sparo moderni
- Camicia a manica corta (solo per gli uomini)
- T-Shirt a manica corta, a manica lunga o con collo tondo per tutti i tiratori (le maglie a manica lunga di tipo Henley con bottoni sono consentite)
- Cappelli da cow-boy di fattura moderna
- Jeans di disegno moderno (da stilista)
- Cappellini da baseball
- Scarpe da tennis, da corsa, da jogging, da aerobica, da atletica o altri tipi di scarpe da sport o di stivale da combattimento
- Abiti che mostrano il logo dello Sponsor o di chi li ha fabbricati. Sono autorizzate le etichette che mostrano il nome del fabbricante.
- Equipaggiamenti/bardature di nylon, plastica o Velcro
- Indossare una cartucciera per i colpi dello shotgun su una cintura per shotgun

APPENDICE C – DIAGRAMMA DI FLUSSO DELLE MISS



COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

APPENDICE D – POCKET CARD DELL' RO

	RO POCKET CARD (AGGIORNATA AL GENNAIO 2008) SDQ= Stage Disqualification, squalifica dall'esercizio MDQ= Match Disqualification, squalifica dalla gara, MSV= Minor Safety Violation = 10 secondi di penalità	MSV	SDQ	MDQ
	Ricaricare fuori dalla zona designata		*	
	Ricaricare più colpi di quelli previsti (Long gun.)	*		
	Lasciare cartucce sparate o cariche nel caricatore di un'arma lunga prima di procedere con l'arma successiva o, in caso di ultima arma, posizionandolo sul tavolo di scarico	*		
	Cartuccia carica nella camera di un fucile/rifle		*	
	Rinfoderare un'arma con cane armato o abbattuto o su cartuccia carica		*	
	Non rinfoderare le pistole (se non esplicitamente scritto)	*		
	Recuperare cartucce cadute mentre si esegue lo stage	*		
	Far cadere un'arma (scarica o vuota)		*	
	Far cadere un'arma carica			*
	Colpo partito accidentalmente in maniera non sicura con impatto troppo vicino (tra 1,5 e 3 metri)		*	
	Un colpo partito accidentalmente in maniera non sicura entro 1,5 metri dal tiratore mentre si trova sulla linea di tiro o ciascun colpo lontano dalla linea di tiro. Ciascun colpo partito nelle aree di carico/scarico			*
	Un'arma con cane armato che lascia la mano del tiratore		*	
	Cambiare posizione o lasciare l'area prevista con un'arma carica o con cane abbattuto su cartuccia carica		*	
	Un maneggio non sicuro dell'arma (fanning, etc)		*	
	Armi lunghe aperte/scariche che scivolando e cadono ma senza violare la regola dei 170° o che la canna spazzi davanti a nessuno	*		
	Uso di armi non autorizzate o con modifiche non accettate		*	
	Sparo in bianco al tavolo di carico		*	
	Armare il revolver prima che abbia superato un'indinazione e di 45° verso il campo	*		
	Arrivare all'area di carico designata con armi non completamente scariche dall'esercizio precedente nella stessa giornata (da assegnare allo stage precedente)		*	
	Non lasciare l'azione di un leva aperta nelle armi lunghe dopo aver sparato	*		
	Violazione della regola dei 170° (senza spazzare nessuno)		*	
	Spazzare davanti a qualcuno ma con arma scarica		*	
	Spazzare davanti a qualcuno ma con arma carica			*
	Due SDQ, due penalità per Mancato ingaggio o per Spirito del Gioco durante una gara			*
	Il non adempimento delle procedure di carico/scarico		*	
	Comportamento aggressivo e antisportivo			*
	Sparare sotto l'influenza di alcool o droghe varie, o di farmaci che condizionino negativamente l'equilibrio psico-fisico			*
	Disarmare così da evitare una penalità se qualora si sia armato in un tempo o in un luogo errato		*	
	Lasciare la linea di tiro con un'arma mal funzionante a meno che non vi sia la supervisione del direttore di gara			*
	Sparare al di fuori della categoria, e.g. non indossare gli elementi obbligatori del Classic Cowboy, o non produrre sufficiente fumo nelle Categorie B/P. 1° violazione Procedura, 2° violazione SDQ, 3° violazione MDQ	P	2	3

Procedura : Un errore non intenzionale dato da confusione o disattenzione. Se siamo nell'impossibilità di completare lo stage a causa di limitazioni fisiche o handicap, l'RO può permettere al tiratore di completare lo stage senza dare penalità, aderendo il più possibile allo spirito del gioco. 10 secondi; non più di una procedura per stage
Mancato Ingaggio/ Spirito del Gioco : non sparare intenzionalmente a un bersaglio per ottenere un vantaggio, non essere conformi ai parametri di potenza o di velocità, o non ingaggiare volontariamente una procedura di non sparo 30 secondi di penalità.
Il reshoot è garantito in caso di mal funzionamento dell'equipaggiamento del campo o dell'organizzazione; o il mal funzionamento del timer. Il non funzionamento dell'equipaggiamento del tiratore può essere valutato solo dal Match Director (ad eccezione dei campionati annuali, nazionali o regionali, o di categoria superiore). Verrà tenuto conto solo delle penalità per sicurezza
Il restart è consentito per dare al tiratore la possibilità di un inizio pulito fino al momento in cui il primo colpo viene sparato. Altri restart da parte dello stesso tiratore, che all'occhio dell'RO paiono avere il solo scopo di ottenere un vantaggio, non sono consentiti in quanto violano lo Spirito del Gioco

GLOSSARIO TERMINOLOGICO

Arma/munizione caduta – un'arma o una munizione che lascia il controllo del tiratore e cade a terra.

Arma Carica – ogni arma da fuoco con colpi non sparati nell'azione/elevatore/serbatoio/magazzino.

Armato – cane non completamente abbattuto (completamente armato, in posizione di carico scarico, spacco di sicura).

Cane abbattuto – cane completamente abbattuto su bascula.

Corso dell'esercizio – dal beep del timer nel momento in cui il tiratore dichiara di essere pronto fino all'ultimo colpo sparato.

Down range/verso il campo – 180 gradi dal tiratore verso i bersagli di un esercizio.

Equipaggiamento – ciascun oggetto non appartenente all'abbigliamento che si porta sulla linea di tiro.

Esercizio – sinonimo di corso di esercizio, dal beep del timer una volta che il tiratore ha dichiarato di essere pronto fino all'ultimo colpo sparato.

Facilmente ottenibile – ottenibile da chiunque in situazioni normali in circostanze ordinarie e con mezzi comuni.

Fattore di potenza – il peso del proiettile (in grani) per la velocità (piedi al secondo) diviso per 1000. Lo standard minimo nelle gare SASS per le categorie a polvere infume non è inferiore ai 60 piedi e la velocità non è superiore ai 400 piedi/sec. La velocità massima per i revolver è di 1000 piedi/sec, la velocità massima per i rifle è di 1400 piedi/sec

Free Style – il tiratore ha la possibilità di scegliere se sparare in stile Duelist o con due mani.

Ingaggio – tentativo di colpire un bersaglio con un colpo.

Linea di tiro – Dalla prima arma posizionata sul tavolo di carico fino a quando tutte le armi non sono dichiarate pulite al tavolo di scarico.

Location/Luogo – luogo fisico di un esercizio, ad esempio “dietro la porta...”

Major Safety Violation – un'infrazione delle regole di sicurezza che ha un'alta probabilità di risultare nel ferimento di una persona.

Mancato Ingaggio – non rispettare volontariamente o intenzionalmente le istruzioni dello stage per ottenere un vantaggio nella competizione non è considerato un “semplice errore da parte del tiratore”. Si applica solo alle situazioni di non fuoco quali prendere al lazo un manzo, lanciare un candelotto di dinamite o mancare di eseguire una qualsiasi procedura di gioco di non fuoco scritta nelle istruzioni dell'esercizio.

Minor Safety Violation – maneggiare o sparare con un'arma in modo tale a risultare non sicuro, ma di non essere direttamente pericoloso per le persone.

Miss – il mancato centro di un dato bersaglio con il corretto tipo di arma. Per ulteriori spiegazioni sulla valutazione di una miss si veda il diagramma di flusso delle miss in appendice C del presente manuale. (si veda anche la sezione “penalità di 5 secondi” nel “Riepilogo delle penalità” del manuale ROI)

Munizione “acquisita illegalmente” – munizione NON portata sulla linea di tiro o posizionata dal tiratore in qualsiasi modalità approvata.

Non armato/pulito – nessun colpo attivo o non attivo in nessuna camera, caricatore o elevatore.

Obbligo di sequenza – il momento in cui un'arma deve essere messa in sicurezza per lasciare le mani del tiratore e il momento in cui un tiratore è obbligato a continuare la sequenza di tiro.

Penalità in progressione – procedura per la prima infrazione, SDQ per la seconda infrazione, MDQ per la terza infrazione dello stesso tipo. Ad esempio la mancata aderenza ai requisiti di categoria.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS Range Operations Basic Safety Course

Posizione – la postura e l’atteggiamento del tiratore, ad esempio “il tiratore comincia con le mani appoggiate al cappello...”

Procedura – azione non volontaria nella quale il tiratore non segue le istruzioni date dall’esercizio, ivi incluse omissioni/azioni diverse dallo sparare un colpo, ad esempio la mancata aderenza ai requisiti di categoria.

Regola del travelling del basketball – conosciuto anche come movimento con un’arma da fuoco. Una volta armata un’arma, un piede deve rimanere posizionato sul terreno fino a che l’arma non è in posizione di sicurezza. Ciò significa, nei revolver, che ci si può spostare, riposizionare o si può rinfoderare quando il cane è abbattuto su camera vuota o su cartuccia sparata. Ci si può muovere con un rifle o uno shotgun quando l’azione è aperta o i cani abbattuti su camera vuota o su cartuccia sparata.

Regola di sicurezza dei 170° – la volata dell’arma deve essere diretta verso il campo con un’angolazione di +/- 85 gradi in ciascuna direzione.

Reshoot – punteggio registrato, il concorrente ricomincia da capo senza miss, portandosi solo le eventuali penalità. Compagno a registro entrambi i tempi.

Restart – punteggio non registrato, al tiratore viene data la possibilità di ricominciare l’esercizio da capo.

Revolver con mire fisse - Mirino metallico fisso fatto con una semplice lama, pallino di ottone o una successiva combinazione con un semplice spacco fatto sulla bascula, o sul cane o da qualche parte sul meccanismo (eccezioni per i revolver convertiti)

Revolver con mirino regolabile - revolver con mirino regolabile o con tacca di mira regolabile. Mire a rampa al posto del mirino sono permesse solo se sono armi originali.

Sequenza di tiro – colpi conclusi con una qualsiasi arma prima che il tipo di arma successiva venga utilizzata.

Sparo in bianco/a vuoto – si definisce come l’atto di portare l’arma da fuoco in posizione di sparo, armando il cane e premere il grilletto simulando una normale attività di sparo.

Stile Double Duelist – revolver armato e azionato e sostenuto con una mano sola, con cambio di mano al cambio di revolver. Ovvero revolver sinistro con la mano sinistra e revolver destro con la mano destra. Il revolver non deve essere toccato dall’altra mano a meno che non si tratti di risolvere un mal funzionamento del revolver o nel passaggio del revolver da una mano all’altra.

Stile Duelist – revolver armato, sostenuto e azionato con una mano sola. Il revolver, la mano o il braccio di sparo non devono essere toccati dall’altra mano a meno che non ci si imbatte in un mal funzionamento o nella fase di trasferimento del revolver da una mano all’altra.

Stile Gunfighter – un revolver per mano contemporaneamente. I revolver devono essere armati, sostenuti e azionati con una mano sola, uno con la mano destra e uno con la mano sinistra. Non ci sono schemi fissi che stabiliscano la modalità con la quale il tiratore deve sparare.

Stile Two-Handed – conosciuto come stile “Traditional”, ovvero il tiratore impugna un singolo revolver con tutte e due le mani.

Up range – 180 gradi dal tiratore dal lato opposto rispetto alla posizione dei bersagli dell’esercizio.