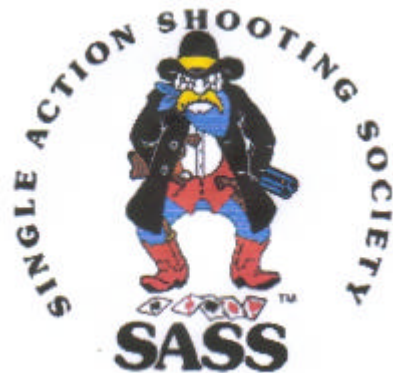


# COWBOY ACTION SHOOTING™

## RO-Operazioni in Campo (Level 1) Corso sicurezza di base

SASS  
Single Action Shooting Society



Scritto e pubblicato da

**The Wild Bunch**

**Versione G**  
**Marzo 2006**

Traduzione del Colonel Mortimer  
OWSS #114

Copyright 2000,2001,2002,2003,2004,2005  
SASS – Tutti i diritti riservati

## **INDICE GENERALE**

<b>INTRODUZIONE.....</b>	<b>3</b>
<b>LO SPIRITO DEL GIOCO .....</b>	<b>4</b>
<b>REGOLE DI SICUREZZA (PRIMA, DOPO, SEMPRE) .....</b>	<b>4</b>
<b>GLI UFFICIALI DI CAMPO (RANGE OFFICERS) .....</b>	<b>5</b>
ASSISTERE.....	5
1. Informazione.....	5
2. Inventario del tiratore.....	6
3. Valutazione.....	6
4. Anticipo.....	6
5. Comportamento.....	6
6. Conduzione .....	6
<b>IN SICUREZZA .....</b>	<b>7</b>
7. Progetto della sequenza di tiro.....	7
8. Anticipare.....	7
9. Guardare le armi.....	7
10. Stare nel raggio della lunghezza delle braccia .....	7
<b>IL COMPORTAMENTO DELL'UFFICIALE DI CAMPO.....</b>	<b>8</b>
<b>PROCEDURE DI GIOCO E TERMINI.....</b>	<b>8</b>
<b>I COMANDI IN CAMPO .....</b>	<b>13</b>
<b>APPENDICE A – REGOLE IN CAMPO.....</b>	<b>16</b>
<b>APPENDICE B.....</b>	<b>24</b>
<b>APPENDICE C – SCHEMA A BLOCCHI DELLE MISS.....</b>	<b>28</b>
<b>APPENDICE D – POCKET CARD DEL RO.....</b>	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>

## **INTRODUZIONE**

Il progetto e la stesura di questo corso e' frutto di pluriennale esperienza sul campo e del bisogno di una uniformità e coerenza di regole gara per gara. Coloro che parteciperanno a qualsiasi gara SASS, potranno beneficiare enormemente della regole di uniformità e coerenza che questo corso fornisce.

La SASS incoraggia la piu' larga diffusione di questo materiale ai suoi soci. I Soci SASS che ricevono l'addestramento di questo corso, tenuto da un Istruttore 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 di aver completato il corso in modo soddisfacente.

**La coerenza e' importante – regole non definite e aree grigie causano rancori, malintesi e discussioni.**

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

Il ruolo del Range Officer e' quello di mantenere il funzionamento della "posse" (gruppo di tiratori) in modo efficiente, sicuro e coerente. E' responsabilita' dei funzionari di club determinare la qualifica, l'esperienza, la maturita' e il giudizio dei suoi Range Officers e assegnare soggetti appropriatamente istruiti alle funzioni di RO per le gare.

Le regole e discipline descritte in questo corso non imporranno qualsiasi non dovuto aggravio finanziario per ogni club. Esso, comunque, dovra' istruire i nostri associati ad essere sicuri e penalizzare in modo consistente ogni maneggio insicuro delle armi. I concorrenti che partecipano alle gare e ai clubs SASS si sentiranno confortati, sapendo che le regole di sicurezza e le procedure di penalizzazione saranno rilevanti. Essi si sentiranno, anche, confortati sapendo che le graduatorie, le armi e gli equipaggiamenti adottati sono coerenti con i manuali SASS.

Tutti gli RO SASS devono conoscere e capire i manuali SASS, essere informati e conoscere ogni loro aggiornamento. Si raccomanda che ogni "leader di posse" sia addestrato tramite questo corso. Si precisa che, dal 7 Dicembre 2003, il soddisfacente completamento di questo corso, cosi 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 a fare, 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**

Ogni buon sportivo deve definire al meglio “lo spirito del gioco”. Quando si progetta e si tiene una gara, ciascun Match Director e RO, deve tenere presente che l’evento e’ solamente per il sicuro divertimento dei partecipanti. Gli RO devono essere professionali, gentili, e amichevoli. I manuali SASS devono essere seguiti nel progettare una gara, e le regole SASS egualmente e coerentemente praticate. Queste regole sono state sviluppate nel corso del tempo e forniscono al nostro sport un alto grado di sicurezza e di regolamentazione. Questo corso e’ stato progettato per darvi un miglior apprendimento delle regole e di come queste vengono applicate.

Il completamento di questo corso e’ prova del vostro impegno verso la SASS e dimostra la vostra buona volonta’ a fare quanto e’ necessario nella vostra “posse”.

Poiche’ il nostro obiettivo e’ di fornire una sicura e divertente esperienza di uso delle armi, ciascun concorrente o Ufficiale di Campo che usa un linguaggio inappropriato o diventa belligerante o minaccioso negli atteggiamenti sara’ squalificato dall’evento e, a discrezione del Direttore di gara, gli si puo’ richiedere di lasciare il campo.

## **REGOLE DI SICUREZZA (PRIMA, DOPO, SEMPRE)**

### **Tutti i concorrenti sono Ufficiali di Sicurezza**

Il nostro sport, per sua natura, puo’ essere pericoloso e potrebbero verificarsi seri incidenti. Comunque, nella storia delle gare effettuate da affiliati SASS, non si sono mai verificati seri incidenti.

Ci si aspetta che ogni partecipante ad una gara SASS sia esso stesso un **Ufficiale di Sicurezza**. Ciascun concorrente come prima responsabilita’, ha il compito di agire in sicurezza, e ci si aspetta che tutti i concorrenti prestino attenzione per eventuali azioni non sicure di altri.

Si confida che gli RO ed 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 non la situazione non abbia a ripetersi. Ogni contestazione relativa alla correzione di situazioni e atteggiamenti in materia di sicurezza, puo’ comportare l’espulsione dal campo di gara del concorrente che ha manifestato la contestazione.

Mentre ogni partecipante e’ considerato un **ufficiale di sicurezza**, il “Posse Leader” e l’RO, sono le uniche persone che possono giudicare un concorrente, sia o che non sia posizionato sulla linea di tiro.

## GLI UFFICIALI DI CAMPO - R.O. (RANGE OFFICERS)

Lo scopo di addestrare gli RO e' 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 RO è di assistere il tiratore in modo sicuro attraverso tutte le fasi del tiro e di essere un' autorità in tutte le aree di sicurezza per le armi, sempre e dovunque.

**Il motto di un RO: LO SCOPO DELL'RO E' DI ASSISTERE IN SICUREZZA IL TIRATORE ATTRAVERSO TUTTE LE FASI DI TIRO.**

Le due parole in questa frase evidenziano il perché un RO e' sempre necessario sulla linea di tiro e sono: **assistere** e **sicurezza**. Vediamo queste due parole separatamente e come esse condizionano le azioni ed 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" si. Questo non significa che non sarete chiamati ad assegnare penalità, quando esse sono appropriate, ma **NON** e' 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 importanti per raggiungere lo scopo sono i seguenti:

#### 1. **Informazione.**

Il miglior modo per assistere il tiratore è di dargli complete e consistenti informazioni circa l'esercizio, quali la posizione di partenza, piene istruzioni per ogni arma, dove tenere 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 può non sapere che egli può riposizionare la sedia per adattarsi alla sua taglia.

**SIATE COERENTI** su che cosa dite e come lo dite. Assicuratevi che solo un RO risponda alle domande per quel determinato esercizio. Questo e' il modo per cui la stessa domanda avrà la stessa risposta, sempre nello stesso modo. *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 non l'abbiate nella vostra memoria.

## **2. Inventario del tiratore.**

Un'altro modo efficace di assistere il tiratore e' di inventariarlo visivamente 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. Voi sapete quanto e' sconcertante sparare il primo colpo e realizzare di non avere protezioni inserite nelle orecchie!.

## **3. Valutazione.**

Fare una valutazione delle condizioni del tiratore. Noi tutti abbiamo visto un tiratore che è agitato a causa della tensione nervosa di gara. Sebbene questa persona possa avere molta esperienza, l'adrenalina e' una "droga" forte e puo' avere effetti spiacevoli. Una persona che soffre di tensione nervosa puo' rappresentare un pericolo per se' e per gli altri, cosi e' importante porre particolare attenzione nei confronti di un tiratore che potrebbe essere violentemente scosso, ha problemi nel parlare, o sembra un po' sperduto in merito ai requisiti dell'esercizio. Puo' essere utile dire al tiratore di sedersi e aspettare un po' prima di iniziare a sparare.

## **4. Anticipo.**

Con il tempo e l'esperienza, sarete in grado di anticipare ogni successiva mossa del tiratore. Se voi sarete in grado di fare ciò, potrete prevenire eventuali penalita' o il fatto che possa commettere atti non sicuri. Questo e' il segno distintivo di un RO veramente valido.

## **5. Comportamento**

Il miglior RO ha anche il miglior comportamento. Se fate bene il vostro lavoro e siete gentili, vi accorgete che la vostra "posse" avra' un buon tempo. Vi accorgete che sarete meno portati ad avere serie discussioni e la posse, nel suo insieme, si comportera' in modo piu' efficiente. Ricordate, e' il vostro comportamento che dispone l'umore dell'intera gara.

## **6. Conduzione**

Questo e' il modo piu' diretto per assistere il tiratore dopo l'inizio della sequenza di tiro. L'RO dovrebbe condurre solo coloro che sembrano momentaneamente confusi o sperduti, se essi mettono giu' un fucile con la leva chiusa o indirizzano il bersaglio sbagliato. Comunque non e' il vostro lavoro di "fare l'esercizio" in vece del tiratore, "condurlo" in ogni azione, e alcuni tiratori non amano per niente di essere condotti. E' prudente determinare se c'e' qualcuno nella posse che non vuole essere condotto nell'esercizio.

## **IN SICUREZZA**

Sicurezza, come si applica il concetto di “sicurezza” in questo contesto, non ha niente a che fare con le regole di per se’. Quando si parla in merito all’assistenza di un tiratore attraverso un percorso in “sicurezza”, voi volete dire “senza avere incidenti”. Un accidente o incidente, che potrebbe avere un potenziale per ferire, e’ di grave imbarazzo per tutti quelli che sono esposti al pericolo, che include ovviamente anche l’RO. E’ Fondamentale allora, fare tutto il possibile per evitare o prevenire che tali incidenti possano accadere. Come si puo’ compiere questo lavoro?

### **7. Progetto della sequenza di tiro.**

Certe sequenze di tiro potrebbero non essere 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 dello “stage”. Soluzione: o posizionare il revolver in modo tale che il tiratore non possa accedervi fintanto che non e’ in una posizione sicura, o cambiare l’esercizio in modo che il tiratore corra nella direzione opposta agli spettatori.

**Non rammaricarti di rifiutare alla tua “posse” il permesso di sparare in un esercizio non sicuro. Insisti affinché’ l’esercizio sia sicuro prima di procedere.**

### **8. 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. Ciò, non per suggerirvi di mettervi in pericolo per fermare l’atto non sicuro, ma dovrete essere in grado di prevenirlo prima che accada, attraverso un ordine verbale o un’azione fisica.

### **9. Guardare le armi**

Molti tiratori che fungono da “Timer Operator” raramente sanno cosa e dove guardare in quel momento. Spesso, li vedrete contare le “misses” o guardarsi intorno agli “Spotters”. Se *realmente* volete sapere come fare per dare richiami piu’ precisi e anticipare la mossa successiva del concorrente, *guardate l’arma!*. Guardando sempre l’arma, potrete identificare dove questa e’ puntata e quale bersaglio sta ingaggiando il tiratore. Questo e’ 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 andando vicino al limite di sicurezza di 170 gradi, o fermare il tiratore se vi e’ un problema con l’arma.

### **10. Stare nel raggio della lunghezza delle braccia**

Al fine di fermare un atto non sicuro, l’RO deve stare nel raggio della lunghezza delle braccia del tiratore. Infatti, la posizione appropriata del RO e’ dietro sul lato forte del tiratore. In altre parole, se il tiratore tira con la mano destra, l’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.**

## **COWBOY ACTION SHOOTING**

### **SASS Range Operations Basic Safety Course**

Dopo che avete assistito cinque o sei concorrenti in un esercizio, vi potrete sentire stanchi di stare vicino al tiratore, ma ricordate, se quella persona commette un atto non sicuro, come per esempio violare la regola di sicurezza a 170 gradi, non sarete nella posizione di prevenirlo. Se vi trovate piu' 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 puo' applicare la sicurezza in modo pratico.

## **IL COMPORTAMENTO DELL'RO**

1. Siate cortesi e considerate i concorrenti come vostri compagni. Non siate mai 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 da quello 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 con i tiratori principianti – quando caricano e quando scaricano.
6. Fate sempre riferimento ai Manuali SASS, quando stabilite le regole. Non fate affidamento alla vostra memoria, potreste sbagliarvi. Rinforzate le regole come sono scritte, non come pensate che possa essere il loro significato. I corsi di sicurezza base e di addestramento offrono l'interpretazione dei Manuali che vi sarà di aiuto per fare le corrette osservazioni.
7. Fate le osservazioni e osservatele nel modo come le vedete. Vi sono verifiche ed equilibri in gioco. In caso di interpretazione di regole e policy voi potete respingerle. Se le respingete, non fatelo per posizione personale. Siate contenti per il concorrente se questo va in suo favore.
8. Non permettete mai che un concorrente litighi con voi o con qualunque altro ufficiale di gara.. Siate fermi e gentili ma, se questi insiste, non litigate con lui. Questo e' 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.
10. Date sempre a chi contesta il beneficio del dubbio.

## **PROCEDURE DI GIOCO E TERMINI**

Tutte le figure di gioco descritte di seguito sono RO. L'Operatore dei Tempi (Timer Operator) e' il responsabile degli Ufficiali di Campo durante le operazioni di esecuzione degli Stages.

**COWBOY ACTION SHOOTING**  
**SASS Range Operations Basic Safety Course**

- 1. Direttore di Gara (Match Director):** Ha in carico l'intera gara e deve assicurare che qualificati RO siano sul posto in tutte le aree di avvicendamento.
- 2. Direttore di Campo (Range Master):** Ha in carico e supervisiona tutti gli esercizi e deve assicurare che qualificati RO 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 Leaders siano addestrati tramite questo Corso di sicurezza di Base
  - A) Ha in carico una Posse e gli si richiede di assicurare che tutte le posizioni siano gestite 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 assicurare almeno un Supplente se non ve sono già di assegnati.
- 4. Supplente (Deputy):**
  - A) Agisce in vece del Posse Leader qualora questi stia sparando o altrimenti indisponibile.
  - B) Il Deputy e il Posse Leader dovrebbero essere separati nelle fasi di tiro.
- 5. Operatore Tempi (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 (Spotters). È buona idea disporre di segni di riconoscimento (bandane) da dare agli Spotters. Questo aiuta la loro identificazione e il loro mantenimento sulla linea di fuoco fino a quando lasciano il posto ai successivi Spotters.
  - C) Il "Timer Operator" non ha l'autorità di annullare le decisioni degli Spotters, ma può contestare loro la locazione delle misses. Il Timer Operator, deve infatti avere la migliore posizione per vedere la direzione dove 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 condurli attraverso il corso del gioco, come necessitano, ed essere sempre pronto a controllarli.
  - E) Dare ai tiratori esperti più spazio dal momento che questi tendono a muoversi più velocemente. Non lasciare che questi corrano sopra di voi perché gli state addosso..

**COWBOY ACTION SHOOTING**  
**SASS Range Operations Basic Safety Course**

- F) Il Timer Operator non deve mai dare il “via” ad un concorrente in una posizione non corretta o sbagliata. Non è considerata posizione non corretta o sbagliata, 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 conteggia le misses, ma guarda i tiratori per gesti non sicuri, per il corretto ingaggio dei bersagli e per le procedure di esercizio.
- H) Il Timer Operator interrompe il timer in modo che gli ultimi colpi di un esercizio siano registrati. Questo vale in modo particolare se l’ultima arma usata in un esercizio è un fucile. Questo è sempre considerato uno scarso progetto di esercizio, dal momento che i colpi di fucile non sono forti abbastanza da essere registrati con un timer in modo affidabile.
- I) Non avere la sensazione che si debba registrare ogni colpo di un esercizio. Abbi cura che l’ultimo sia registrato. È quello che realmente conta, ma è sempre meglio registrare più colpi possibile in caso di evento di un’arma malfunzionante.
- J) Una volta che l’esercizio è iniziato, il Timer Operator, si posiziona entro la lunghezza delle braccia del concorrente, fintanto che l’esercizio è concluso. Il Timer Operator, allora, annuncia immediatamente il tempo di esercizio del tiratore. Solo dopo che i revolvers 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 Time Operator dichiara “il campo è sicuro” e comunica il tempo all’Addetto al Punteggio (Score Keeper), con voce forte e chiara.
- K) Il Timer Operator, sollecita gli Spotters a determinare il numero delle misses 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 or XP Officer):**

- A) L’RO di Ausilio o XP ha il carico 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, altrimenti chiamato tiratore “On-deck”. L’XP deve assicurare che il tiratore “On-deck” sia pronto, abbia capito la sequenza di fuoco e proceda prontamente sulla linea di tiro per allestire 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 successivo tiratore, 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”, dovendosi entrambi preparare mentalmente all’esercizio.
  4. Una volta che l’ XP ritiene che il tiratore e’ pronto, dovrebbe focalizzare la propria attenzione sulla linea di tiro. Una volta che la linea e’ libera, i targets sono posizionati, le cartucce raccolte, l’ XP invita il tiratore “On-deck” a muoversi sulla linea di tiro e allestire 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 Operatore o il Chief RO, prendera’ in carico il tiratore sulla linea.
- D) L’ XP puo’ 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 caricamento in modo da ospitare le armi lunghe del tiratore. E’ 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 misses, né resettare i bersagli, né tenere i punti, neppure attivare il conteggio tempi o raccogliere le cartucce.
- G) L’XP aiuta coloro che sono stati designati a resettare i 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 e quello di posizionare il tiratore sulla linea di tiro e allestire le armi. Se utilizzato correttamente, l’ XP, puo’ far risparmiare fino a 30 secondi per tiratore, e lasciare, quindi, che vi sia piu’ tempo per socializzare una volta che la gara e’ 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 penalita’. Se richiesto, lo Score Keeper totalizza anche i tempi e le penalita’ per calcolare il punteggio del tiratore. E’ buona pratica che lo Score Keeper ripeta con voce forte e chiara il punteggio del tempo annunciato dal Timer Operator.
- C) Lo Score Keeper puo’ essere uno degli Spotters.
- D) Le penalita’ sono registrate in modo da non confondere le persone che accedono ai dati. Se vi sono cinque misses, per esempio, non si deve scrivere semplicemente “5”, dal momento che questo puo’ essere confuso con 5 secondi di penalita’. Se vi e’ una miss, non scrivere “5”, pensando che qualcuno possa assumere che questo significhi 5 secondi. Essi possono leggere che ci sono 5 misses e possono aggiungere 25

secondi. E' meglio scrivere 1/5, 2/10, o 3/15 per misses e 1/10 per una procedura.

- E) Il concorrente dovrebbe essere sempre consapevole di ogni miss e penalita' in cui è incorso quando lascia la linea di tiro. Il concorrente ha il diritto di sapere, che fino a quando non lascia la linea di tiro e scarica le armi, che le penalita' per "misses" non possono essere contestate.

#### **8. Addetti alle "misses" (Spotters):**

- A) Non deve mai effettuare il conteggio di "miss" per i propri familiari.
- B) Ha la responsabilita' di conteggiare "colpi" e "misses" e di verificare che i bersagli siano stati ingaggiati nel corretto ordine per il numero richiesto di colpi. Gli Spotters assisteranno il Timer Operator controllando le violazioni di un concorrente quando riprende le armi ed estrae i revolvers, fino a quando risulta impossibile per il Timer Operator avere una visione non ostruita del concorrente da entrambi i lati. Gli Spotters sono obbligati a fermare un tiratore quando svolge un'azione non sicura e il Timer Operator non e' nella posizione idonea per accorgersi o non reagisce abbastanza velocemente.
- C) Gli Spotters 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 Spotters, devono le misses, sia in modo visivo che udibile, se possibile.
- E) Devono sempre dare il beneficio del dubbio al tiratore.
- F) Ci dovrebbero essere sempre tre Spotters – la maggioranza (due su tre) toglie il pareggio. Come detto prima, bandane o bacchette sono una buona idea.
- G) Ricordate, il Timer Operator non e' sufficientemente affidabile per contare i colpi e le misses. La sua funzione principale e' quella di assistere il concorrente durante la sequenza di tiro, e la sua mente puo' essere facilmente alterata se qualcosa fuori dall'ordinario succede o se diventa occupato a condurre tiratori inesperti durante l'esercizio.
- H) E' compito del Timer Operator verificare che almeno due Spotters su tre siano d'accordo sulle misses.

#### **9. Ufficiale di Carico/Scarico (Loading/Unloading Table Officers):**

- A) I "Loading Table Officers" hanno la responsabilita' 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, che i colpi siano caricati nel revolver o nel fucile.
- B) Si assicurano che nessuno dei colpi sia posizionato sotto il cane di ogni revolver.
- C) Il tavolo di carico e' 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) E' buona pratica per il Loading Officer chiedere al tiratore se ha capito l'esercizio. Spiegazioni sul tavolo di carico evitano che queste domande siano poste sulla linea di tiro al Timer Operator e prevengono ritardi non necessari.
- E) Questi Ufficiali assicurano che le canne siano direzionate in modo sicuro e rinforzano il tiratore quando e' 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 ognuna delle loro 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 ciclicamente azionati per verificare che i loro serbatoi siano vuoti. **Tutti i revolvers** presi dalla linea di tiro **devono essere verificati**, che siano stati usati o meno, e solo due revolvers di gara possono essere portati sulla linea di tiro.
- G) Non permettere mai che un tiratore lasci il tavolo di carico con un'arma carica fintanto che non stia andando sulla linea di tiro.

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

## **I COMANDI IN CAMPO**

I "Comandi in campo" standard, sono regolarmente usati nelle pratiche sportive di tiro. E' il modo più efficiente per condurre una linea di tiro. Inoltre, permette ai tiratori provenienti da tutte le parti del mondo, di capire le procedure di campo, anche se non parlano un Inglese fluente. Noi non diciamo di pronunciare i comandi esattamente parola per parola, ma il più fedelmente possibile. Per esempio, invece di "Il tiratore e' pronto?" il termine "Il Cowboy e' pronto?" e' certamente accettabile. Dopotutto, lo spirito western del gioco permette coloriti individualismi. **Non vi e' ragione per cui la Sicurezza, l'Efficienza ed il Divertimento non possano coesistere insieme!. Ricordate, PARLATE! Molti dei nostri concorrenti sono un po' duri ad ascoltare e tutti indossano protezioni alle orecchie.**

1. **"Capisci la sequenza di tiro?" "Do you understand the course of fire?"** e' la domanda di rito iniziale al tavolo di carico. Una risposta negativa richiede un spiegazione addizionale. Rispondere ad ogni richiesta del tiratore in modo chiaro e consistente. Ricordate, non fare mai in modo che il tiratore si senta "messo in fretta".

2. **“Il tiratore e’ pronto?”** **”Is the shooter ready”** e’ normalmente il comando iniziale del’Timer Operator” e dovrebbe sempre dirlo prima del comando **“Tenersi pronto”** **“Stand by”**. Se il tiratore non e’ pronto o non capisce l’esercizio, vi fara’ qualche domanda. Se sono pronti potranno annuire con il capo ed essere pronti a sentire il comando **“Tenersi pronto”** **“Stand by”**. Se ha qualche domanda, rispondere in modo soddisfacente. Mentre il principale obiettivo e’ 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 e’ pronto?”** **Is the shooter ready?”**. Non dire subito **“Tenersi pronto”** **“Stand by”**. E’ meglio quando i tiratori si sentono confortati, dandogli la cortesia di un ritmo di partenza. Noi non siamo li per cercare di sorprendere il tiratore col segnale di inizio. Non fare fretta al tiratore, anche se il compito del **“Timer Operator”** e’ 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. **“Indicare che si e’ pronti dicendo la frase”** puo’ 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”**.
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 e’ finito!. Si ha 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 revolvers sono rinfoderati, i fucili sono presi e messi in sicurezza con le azioni aperte ed il tiratore si sta dirigendo verso il tavolo di scarico. Ora e’ sicuro raccogliere i bossoli e prepararsi per il prossimo tiratore.
6. **“Procedere sul campo”** **“Down Range”** e’ annunciato prima di procedere sul campo e rimettere a posto i bersagli.
7. **“Scaricare e mostrare le armi”** **“unload and show clear”** e’ 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”** e’ la risposta appropriata che deve dare il **“Table Officer”** appena ciascuna arma e’ stata trovata vuota con successo al tavolo di scarico. **“Grazie”** **“Thank You”** e’ il termine appropriato dopo che tutte le armi sono state ispezionate.

### **Comandi aggiuntivi.**

1. **“Azionamento aperto” “Action Open”** Questo comando viene dato “Timer Operator “ quando un concorrente mette giu’ un fucile con l’azionamento chiuso. Il “Timer Operator” deve fare del suo meglio che il concorrente lasci quella posizione con l’azionamento del fucile chiuso. Se il concorrente mette giu’ un fucile con l’azionamento chiuso ma lo apre prima di usare la prossima arma, non e’ una penalita’.
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 e’ un errore grave e puo’ provocare la squalifica dalla gara. (“Whoa!” alcune volte funziona altrettanto bene!)
4. **“Bandiera Gialla” “Yellow Flag”** Su campi dove piu’ esercizi vengono eseguiti in parallelo usando una linea di tiro in comune, senza schermi di separazione, e’ qualche volta necessario andare in campo per riparare bersagli rotti o malfunzionanti. Una volta che il comando di “Bandiera Gialla” “Yellow flag” e’ 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 messe giu’ al tavolo di scarico e i concorrenti stanno indietro. Una volta che le armi sono sicure, ciascun stage segnalera’ di avere eseguito mostrando la sua propria “Bandiera Gialla” “Yellow Flag”. Una volta che tutti gli stage hanno fatto cosi, l’ R.O. puo’ accedere al campo. Quando i bersagli sono stati sistemati e R.O. e’ 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 Fire!”** Come per la “Bandiere 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 messe giu’ o altrimenti messe in sicurezza. Una volta che la condizione di cessate il fuoco e’ risolta, un comando **“Tutto a posto!” “All Clear”** 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.

## APPENDICE A – REGOLE IN CAMPO

Tutti i partecipanti sono Ufficiali di Sicurezza; comunque e' responsabilita' ultima dell' R.O. assicurare che le regole di sicurezza siano significativamente seguite. I seguenti punti illustrano le specifiche violazioni di sicurezza e le loro penalita'.

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” o “MDQ”.** Maneggiare armi al di fuori della linea di tiro dovrebbe essere evitato ma, se necessario, dovrebbe essere limitato alle zone in sicurezza.
2. Le armi lunghe dovranno avere le loro azioni aperte con le camere e i caricatori o serbatoi vuoti e le canne puntate in direzioni sicure quando sono portati da una designata zona di carico a una di scarico, durante l'esercizio. Camere, caricatori o serbatoi devono essere vuoti per tutte le armi da fuoco trasportate in una gara. La direzione della canna e' importante tra, 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 lievemente dietro il campo, anche quando si ritorna al tavolo di scarico. Errori nel maneggiare la direzione della canna, anche se nessun individuo viene preso di mira, e' motivo di **Squalifica dall'Esercizio**, e per ripetuti errori motivo 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 assicurare che mantengano direzioni di canna sicure durante il caricamento e che abbiano sparato o abbiano scaricato tutte le camere prima di lasciare l'area di scarico. Non e' permesso alloggiare tappi di percussione su un “luminello” di un revolver utilizzando il cane dell'arma. Alcuni RO richiederanno che i revolvers a percussione siano scaricati prima di lasciare la linea di fuoco. **Errori commessi nell'osservare le procedure di carico e scarico comporterà una Squalifica dall'Esercizio. SDQ**
4. Armi a sei colpi sono SEMPRE caricate con solo cinque cartucce e il cane abbassato sulla restante camera vuota. Tiratori con armi a a cinque colpi possono caricare cinque colpi, ma il cane deve essere posizionato su una camera vuota o nello slot di sicurezza del tamburo, in modo tale che il cane non rimanga su una cartuccia/innesco-capsula attivo. Tutte le armi sono caricate sulla base delle richieste dell'esercizio. **Caricare piu' colpi del corretto numero in armi lunghe comporterà una penalita' di 10 secondi. Caricare un revolver alla massima capacita' e abbassare il cane su una cartuccia attiva e/o rinfoderare o maneggiare il revolver carico risulterà in una Squalifica dall'Esercizio.**

5. Nessun revolver con il “cane” armato puo’ mai lasciare la mano del tiratore (**Squalifica dall’Esercizio**). Questo si applica anche per passaggio da una mano all’altra.
6. I revolvers ritornano ad 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 alla 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. **Revolvers che non vengono rinfoderati con il cane abbassato su una camera vuota o su una cartuccia scarica, comporterà in una Squalifica dall’Esercizio “SDQ” a meno che non si sia corretto prima di usare la prossima arma da fuoco.**
7. Disarmare un revolver, fucile, o fucili a pompa con cani esterni, non puo’ essere fatto con un colpo attivo sotto il cane. L’arma disarmata deve essere resa sicura o dichiarata malfunzionante prima di muovere o di continuare con l’esercizio. Il disarmo non puo’ essere fatto per evitare una penalita’ se riarmata al tempo o posizione sbagliata. La penalita’ per disarmo e’ la **Squalifica dall’Esercizio**.
8. Una volta che il revolver e’ armato, il colpo sotto il cane deve essere attivato in modo che esso possa ritornare in posizione di sicurezza. Una volta che un fucile e’ armato, il colpo sotto il cane deve essere attivato o espulso in modo da ritornare nella posizione di sicurezza. Cartucce di shotguns possono essere rimosse se necessario senza penalita’ 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 sbagliata, il tiratore verra’ caricato con una singola penalita’ di procedura. In questa situazione, se il tiratore sceglie o e’ forzato a sbagliare un bersaglio poiche’ si trova ad un angolo non sicuro o il bersaglio e’ non raggiungibile, un colpo puo’ essere ricaricato per evitare una penalita’ di miss (“Double Jeopardy” di procedura o di miss). Questo non significa che il tiratore puo’ ricaricare il colpo ad ogni momento per riparare ad una miss. Colpi non sparati o espulsi da fucile possono essere ricaricati.
10. Le condizioni di sicurezza di armi da fuoco durante una sequenza di tiro sono le seguenti:

**Revolver(s)**

**Sicurezza per movimenti in mano, rinfodero, e sicurezza lasciando la mano del tiratore.**

- Cane completamente abbassato o su una camera vuota
- Cane completamente abbassato o su una cartuccia sparata (non puo’ essere originariamente messo in questa condizione ma puo’ essere rimesso in questa condizione).

Eccezione: Quando si spara in “Stile Gunfighter” un tiratore non puo’ rinfoderare i revolvers con l’intento di ingaggiare un’altra sequenza di revolver. Tutti i colpi devono essere consumati prima di rinfoderare a meno che i revolvers siano estratti al momento sbagliato o si verifichi un malfunzionamento a un revolver/munizionamento. Il progetto dell’esercizio puo’ permettere a un concorrente che spara in “Gunfighter” di mostrare o rimostrare i revolvers tra le

sequenze di tiro. Lasciando inavvertitamente un colpo non sparato in un revolver si considera una miss, a meno che il colpo sia sotto il cane, il che significa una Squalifica di Esercizio.

## **Rifle**

### **Sicurezza lasciando la mano del tiratore**

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

### **Sicurezza per movimenti del fucile in mano**

- Cane completamente abbassato 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 (attivo o vuoto) in camera o nel caricatore

**11.** Il tiratore con armi in mano non deve mai muoversi con un colpo attivo sotto il cane armato. Il movimento e' definito lo stesso come "travelling" nella pallacanestro. Una volta che l'arma e' attivata, un piede deve rimanere fermo a terra fintanto che l'arma e' resa sicura. Questo significa, sui revolvers, che voi vi potete muovere, riprendere l'esercizio, o rinfoderare quando il cane e' abbassato su una camera vuota o su una cartuccia sparata. Voi vi potete muovere con un fucile quando l'azionamento e' aperto o il cane abbassato su una camera vuota o su una cartuccia sparata. Se riprendete l'esercizio col fucile, l'azionamento deve essere chiuso e il cane abbassato sia su una camera vuota che su una cartuccia sparata. Gli shotguns sono considerati sicuri nei movimenti quando l'azionamento e' aperto e si puo' riprendere l'esercizio solo se aperto e vuoto.

**12.** Ogni scarico (sparo) che colpisce il terreno o i sostegni meno di cinque piedi dal tiratore, ogni sparo nell'area di carico o scarico, o ogni sparo che e' considerato non sicuro portera' alla **Squalifica dalla Gara**. Ogni sparo che colpisce il terreno o i sostegni da cinque a dieci piedi dal tiratore risultera' in una Squalifica dall'Esercizio. Nota: I Direttori di Gara hanno l'accortezza di mettere i sostegni in modo che i tiratori debbano negoziarli. Nel fare questo i Direttori di Gara possono dichiarare i sostegni spendibili o ingaggiabili senza penalita'.

Quando si estrae un revolver dalla sua fondina, il revolver non deve essere armato fintanto che si trova in un angolo di 45 gradi sotto il terreno.

**Un colpo sopra la corsia di emergenza e' sempre una cattiva idea ma e' peggio in certi campi piuttosto che altri. Regole di gara locali stabiliranno la penalita' appropriata, fino a includere la Squalifica dalla Gara.**

13. I fucili possono essere "utilizzati" con il serbatoio caricato, azionamento chiuso, cane completamente abbassato su una camera vuota (non con la tacca di sicurezza), così come la volata deve essere puntata in direzione sicura, nell'ambito della regola di sicurezza dei 170°, la volata non può essere puntata verso il basso. (Nota: Quando la volata è puntata verso il basso, la canna sarà normalmente "sul campo" dal "ricevitore", violando la regola dei 170°)
14. Gli shotguns sono sempre utilizzati aperti col caricatore e le camere vuote, mai con la canna a terra, e sono caricati sul momento a meno che la descrizione dell'esercizio non preveda diversamente. Gli shotguns possono essere aperti e i colpi rimossi o sostituiti senza penalita'. E' 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 e' molto difficile quando entrambe le canne di una doppietta sono attivate (sparate) simultaneamente, così l'esercizio non dovrebbe essere progettato includendo il doppio utilizzo di uno shotgun.
15. Le armi lunghe dovranno avere gli azionamenti lasciati aperti (**10-secondi Minor Safety Penalty**) a il caricatore/canne vuote alla conclusione di ciascuna sequenza (cioe' prima che la prossima arma venga usata). Questo non si applica ad armi attivate al di fuori della sequenza e rese "sicure" a poi riutilizzate.
16. Un colpo attivo lasciato nella camera costituisce motivo di **Squalifica dall'Esercizio**. Un colpo attivo lasciato nel caricatore o sul sostegno, così come un colpo vuoto lasciato nella camera, nel caricatore o sul sostegno dell'arma nella quale e' stato caricato, costituisce motivo di violazione a **10-secondi Minor Safety**. Armi malfunzionanti ancora contenenti colpi non provocano penalita' fintanto che il malfunzionamento e' dichiarato e l'arma resa sicura (consegnata al Ufficiale di Campo o allocata su un sostegno con la canna in direzione sicura). **A questo punto, l'arma da fuoco e' ancora carica, tutti lo sanno, e l'arma da fuoco puo' essere maneggiata in modo appropriato.**
17. Tutti i tiratori devono dimostrare un rudimentale familiarita' e dimestichezza con le armi che devono essere usate. Mentre le gare mensili di club sono un'eccezionale occasione di esercizio, le gare SASS non sono il luogo adatto per imparare le regole basi di 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 lo skill che si e' appreso.
18. Le gare affiliate SASS non sono competizioni fast draw. **Ogni maneggio insicuro dell'arma nel corso di un'estrazione dalla fondina od ogni "sventagliata (funning)" risultera' in una Squalifica dall'Esercizio. La recidiva, comporterà la Squalifica dalla Gara.**

Nota: Lo “slip-hammering” non e’ la stessa cosa di una “sventagliata” “funning” ed e’ legale.

19. Quantunque le fondine cross-draw e a spalla siano legali, esse rappresentano un significativo problema di sicurezza. Nessuna fondina puo’ partire dalla verticale per piu’ di 30 gradi, quando e’ indossata. Estrema attenzione deve essere posta quando si estrae un’arma da una fondina cross-draw o a spalla o quando si rinfodera. L’utilizzatore deve “ruotare” il suo 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 e’ in errore). I titolari che competono nella Categoria Gunfighter o “B” Western, devono indossare due fondine tradizionali, una per ciascun lato del proprio corpo. Le fondine cross-draw, a spalla o calcio rovesciato (butt forward) non sono consentite in queste due categorie.

**Ogni arma che viola la regola di sicurezza dei 170 gradi, comporterà in una Squalifica dall’Esercizio.**

20. Quando si cambia locazione durante un’esercizio, tutte le armi devono essere portate col cane abbassato, o su una camera vuota o sparata, o avere l’azionamento aperto. Il movimento non e’ consentito con un’arma carica armata. Il movimento e’ definito come la regola “travelling” nel basket. Dovunque il tiratore abbia un’arma carica armata in mano, deve rimanere con almeno un piede fermo e posato a terra. **La prima violazione comporterà una Squalifica dall’Esercizio; la seconda violazione comporterà una Squalifica dal Match.**

21. **Ogni arma scarica caduta durante un esercizio comporterà una Squalifica dall’Esercizio.** Un’arma scarica caduta lontano dalla linea di tiro non e’ una chiamata. Al tiratore e’ proibito raccogliere l’arma caduta. L’Ufficiale di Campo raccoglierà l’arma, la esaminerà, la scarica (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 accuratamente riposta alla fine di una sequenza di tiro e non viola la regola dei 170 gradi o spazzola qualcuno, risulterà o in una chiamata **“Errore di sostegno”** o una **10-secondi Violazione di Sicurezza**, a seconda della circostanza. Un’arma lunga vuota maneggiata con scarsa cura che cade risulterà in una **Squalifica dall’Esercizio.**

22. Una munizione caduta al tiratore nel corso del processo di caricamento o ricaricamento di qualsivoglia arma, durante un’esercizio o “espulsa” e’ considerata “morta” e non puo’ essere raccolta fintanto che il tiratore ha completato la sequenza di fuoco. La cartuccia deve essere sostituita dal tiratore o conteggiata come un colpo non eseguito.

Per esempio, se un colpo o una munizione di uno shotgun e’ 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 da ogni 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 e’

piu' sotto il suo controllo, e' considerato un colpo morto. Fermare il tiratore che tenta di raccogliere il colpo morto. **E' considerata una penalita' 10-secondi Violazione di Sicurezza, se il tiratore raccoglie il colpo durante o dopo l'esercizio.**

**Colpi attivi che sono caduti dietro dove essi sono stati attivati non sono considerati "morti".** Per esempio, se un colpo e' attivato in un box su un tavolo ed e' caduto dietro nel box, esso puo' essere raccolto. Se esso cade sul tavolo, non puo' essere raccolto. Colpi allocato con sicurezza dentro un sostegno, dalla loro originale area di caricamento, non sono considerati colpi "caduti" fintanto che il raccogliere questi colpi non crei una perdita di controllo della canna.

23. Uno sbaglio nel maneggiare armi o munizioni alla designata posizione e' un errore del concorrente e classificato come una procedura, a meno che il concorrente sia in grado di correggere la situazione, non assistito, durante il processo di svolgimento dell'esercizio nel tempo stabilito.
24. **L'Ufficiale di scarico DEVE ispezionare tutte le armi** prima che queste lascino la zona di esercizio. I fucili devono avere l'azionamento ciclicamente azionato da detto Ufficiale e le camere ispezionate. Tutti i revolvers, usati o no nell'esercizio, devono essere ispezionati, incluso quelli a retrocarica (cap and ball). Gli shotgun devono avere gli azionamenti aperti o ciclicamente azionati e le camere ispezionate. E' accettabile lasciare una o piu' camere cariche in un revolver a percussione a condizione che le capsule siano rimosse dal capezzolo.
25. Bevande alcoliche sono proibite nella zona di gara, per tutte le persone, tiratori, opsiti, range officers, e altri fintanto che tutte le azioni di sparo sono terminate e le armi da fuoco sono state ritirate e riposte. Dovete anche prendere in considerazione le regole della specifica gara in questa materia e rispettare tali regole. **Un violazione di questa regola risultera' in una Squalifica dalla Gara.**
26. Nessun tiratore ingerira' qualsiasi sostanza che puo' pregiudicare la sua abilita' a partecipare alla gara con il massimo grado di confidenza e con modalita' completamente sicure. Sia farmaci prescritti o non prescritti che possono causare sonnolenza od ogni 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.**
27. Protezioni all orecchie sono altamente raccomandate e protezioni agli occhi sono obbligatorie dentro e attorno alle aree di gara. Mentre piccoli occhiali stagionali sembrano vadano bene, occhiali con alto grado di protezione e lenti ad impatto, sono caldamente raccomandati. Le protezioni agli occhi sono obbligatori per tutti i tiratori e spettatori dentro la linea diretta di tiro dei targets di metallo.
28. Solo competitori regolarmente iscritti possono indossare armi da fuoco.
29. Si raccomanda che i principali targets di gara siano fabbricati di metallo e di essere approssimativamente 16 pollici X 16 pollici in misura. Le distanze per i targets di revolver dovrebbero essere da 7 a 10 yards, quelli per shotgun da 8 a 16 yards e quelli per fucile da 13 a 50 yards.
30. In questo momento non ci sono minime velocita' per le munizioni da revolver o da fucile. La massima velocita' per munizioni da revolver e' di 1000

piedi/secondo (circa 300 mt/sec) mentre quella per fucile e' di 1400 piedi/secondo (circa 420 mt/sec).

31. Munizioni sulle cinture devono essere indossate giusto sopra il cinturone sopra o sotto la fibbia. Fermagli (slides) per shotgun non possono esser indossati sopra un cinturone per shotgun.
32. Lo sparo a vuoto (dry firing) al tavolo di carico non e' permesso e risultera' in una Squalifica dall'Esercizio. Lo sparo a vuoto e' permesso in aree preventivamente designate. Lo sparo a vuoto e' definito come l'atto di prendere l'arma in posizione di sparo, armare il cane e premere il grilletto come per sparare normalmente.

#### **RANGE OPERATION SUMMARY – OPERAZIONI SUL CAMPO SOMMARIO**

1. Ci si aspetta che l'Ufficiale di Campo avra' la primaria responsabilita' di osservare e di risolvere tutte le materie legate alla sicurezza che possono accadere nel caricamento, scaricamento e fuoco sulla linea di tiro. L'Ufficiale di Campo prendera' la decisione finale sulle penalita' e punteggi. I tiratori dovranno tenere in conto con la dovuta diligenza la determinazione o no di una penalita' che sia valida, basata su opportuni fattori quali un equipaggiamento di campo o un malfunzionamento dell'appoggio.
2. Nel caso che un competitore non sia d'accordo con una penalita' inflitta da un Ufficiale di Campo, il concorrente stesso ha il diritto di richiedere "gentilmente" una revisione ad un Supervisore della Gara (Range Master o Match Director). La chiamata di un Range Officer puo' essere sospesa solo in caso di un'interpretazione di una regola o di una politica.

Durante gare annuali o anche sopra, spesso i Direttori di Gara recluteranno un certo numero di Governatori Territoriali per sentire le lamentele dei tiratori e prendere una decisione. Tre Governatori Territoriali sono suggeriti e nessuno di questi dovrebbe provenire dallo stato dei tiratori. Il Direttore di Gara amministra le udienze e si astiene dal voto.

Multe in denaro sono spesso assegnate per accogliere una protesta, questo per prevenire proteste frivole. Le multe sono qualche volta restituite se la protesta non viene gestita.

3. **Infrazioni minori di sicurezza** che accadono durante una sessione di fuoco che non provocano direttamente danno alle persone risulteranno in una **penalita' di 10-secondi**, da aggiungere al tempo del tiratore per quell'esercizio. Infrazioni di sicurezza "minori" possono occorrere come una mancanza di aprire un fucile alla conclusione della sequenza di tiro, o mancanza di rinfoderare un revolver vuoto alla conclusione della sequenza di tiro.

**Infrazioni maggiori di sicurezza risulteranno nella squalifica del tiratore dall'Esercizio o dalla Gara.** Infrazioni maggiori includono: un'arma caduta, uno scarico che e' insicuro o uno scarico che impatta meno di 10 piedi dal tiratore, violazioni alla regola di sicurezza dei 170 gradi, "spazzolare" ogni

persona con la canna dell'arma, e atti simili che hanno un alto potenziale di provocare ferite personali. **Vi sono circostanze dove una violazione maggiore di sicurezza singola risulterà in una Squalifica dalla Gara. (Vedere Addendum per la lista delle penalità').**

Una postazione sicura e robusta dovrebbe essere predisposta ad ogni esercizio per posizionare le armi del tiratore ed è mandatorio usarla. Sia o che non sia disponibile, è responsabilità del tiratore prendersi una ragionevole cura nel metter giù l'arma. Se l'arma cade, il Range Officer deve prendere una determinazione di errore: o una **Prop Failure** o una **“10-secondi Violazione Minore di Sicurezza (la prima volta)**.

### **RE-SHOOTS (Ripetizioni dell'esercizio)**

In tutte le gare di campionato del mondo, nazionali, internazionali, di stato o annuali di club, nessuna ripetizione dell'esercizio sarà consentito dopo che il primo colpo va a segno (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.

come determinato dal Range Officer o dal Direttore di gara. In questo caso, il tiratore comincia nuovamente con nessuna miss o penalità (eccetto per sicurezza).

Per esempio, se un Range Officer ferma un tiratore dal completare una sequenza di sparo, a causa di una sospettata cartuccia anomala, e l'arma diventa nuovamente ad essere “buona”, il Range Officer ha impedito il progresso del tiratore, e un riutilizzo (re-shoot) viene ordinato.

Le gare di club locale possono prevedere re-shoots per problemi relativi all'arma se questi non possono essere corretti durante il corso del tiro. Il Leader di Posse prenderà questa determinazione in base alle linee guida del club locale.

## **APPENDICE B**

### **I DIECI “COMANDAMENTI”**

- Sicurezza
- Consideralo un divertimento
- Usa il buon senso comune
- Il beneficio del dubbio va lasciato al tiratore
- Tratta chiunque come vorresti essere trattato te stesso
- Tratta chiunque egualmente (Sam Colt ci ha dato quella via)
- Tieni il gioco in movimento (se un problema sorge, tienilo lontano dalla linea di tiro)
- Sii sicuro che tutte le assegnazioni siano coperte
- Istruisci quando e' necessario
- Consideralo semplice

### **IL PUNTEGGIO**

Si raccomanda che le Gare SASS siano regolamentate in punteggio attraverso un sistema completo di graduatoria. Questo sistema di punteggio equalizza le differenze negli esercizi e premia il tiratore piu' bravo. Usando questo sistema, il punteggio raccomandato per una squalifica dall'esercizio e' di 999,99 secondi e il punteggio raccomandato per una squalifica dalla gara e' di 999,99 secondi per tutti gli esercizi. Il punteggio per non avere finito un esercizio (DNF) e' di 999,99 secondi.

Altri sistemi di punteggio possono essere usati a livello di stato o locale, come “tempo totale lordo” (overall raw 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 piu' 30 secondi.

I Campionati SASS a livello di Stato o piu' alti, non possono prevedere o incorporare in ogni altro modo ogni item di punteggio aggiuntivo quali “Free-Misses” o “Do-Overs”.

### **RIEPILOGO DELLE PENALITA'**

#### **Penalita' di 5 secondi**

I bersagli per fucile, revolver e shotgun devono essere ingaggiati con il tipo appropriato di arma. Una “miss” e' definita come lo sbaglio di centrare il target appropriato usando l'appropriato tipo di arma.

- Ciarcun target non centrato
- Ciascun colpo non sparato

## **COWBOY ACTION SHOOTING**

### **SASS Range Operations Basic Safety Course**

- Ciascun target centrato con l'arma non corretta, sia intenzionalmente che per errore

Per aiutare a capire questo concetto, una "flow chart della miss" e' riportato in appendice C. E' bene anche capire che **"UNA MISS NON PUO' CAUSARE UNA PROCEDURA"**.

### **Penalita' di 10 secondi**

= Ogni errore procedurale non intenzionale, causato da un appannamento del cervello, confusione, ignoranza o errore (non si puo' eccedere uno per ogni esercizio)

- 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 voi state gareggiando
- Sparare da una posizione diversa da quella richiesta nella descrizione dell'esercizio

= Penalita' minori di sicurezza

- Non lasciare un'azionamento di fucile aperto
- Lasciare cartucce vuote o attive nel magazzino o nel carrier del fucile nel quale erano caricate
- Caricare piu' cartucce di quelle nel numero corretto in un fucile
- Non rinfoderare i revolvers a meno che non sia diversamente specificato
- De-azionare il cane di un'arma senza muoversi per ogni altro motivo che sia un malfunzionamento dell'arma o un problema sull'esercizio. (Muoversi con un colpo sotto il cane comporta una squalifica dall'esercizio).
- Posizionare senza cura un fucile aperto, vuoto che scivola e cade (non violare la regola dei 170 gradi o spazzolare qualcuno)
- Recuperare un colpo "morto" caduto

Accomodamenti sono spesso concessi per quelle persone non in grado di rispettare le procedure specifiche dell'esercizio dovute a limitazioni fisiche con nessuna penalita' procedurale assegnata.

### **Squalifica dall'Esercizio**

- Ogni arma scarica caduta sulla linea di tiro (tra il tavolo di caricamento e quello di scaricamento)
- Uno sparo che colpisce qualsiasi cosa tra i 5 e 10 piedi dal tiratore. Nota: Eccezione sotto item 12 dell'Appendice A.
- Violazione della regola dei 170 gradi/Sbaglio nel maneggiare in modo appropriato la canna dell'arma

## **COWBOY ACTION SHOOTING**

### **SASS Range Operations Basic Safety Course**

- Rinfoderare un revolver col cane non completamente abbassato su una cartuccia vuota o col cilindro vuoto
- Un revolver armato che lascia la mano del tiratore
- Una cartuccia attiva lasciata nella camera di un fucile
- Cambiare la posizione con una cartuccia attiva sotto il cane armato o un'arma con il cane abbassato sopra una cartuccia attiva.
- Maneggio non sicuro di un'arma, quale una sventagliata
- 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 abbassato sopra una cartuccia attiva
- Puntare qualcuno con un'arma scarica
- Sbaglio nel svolgere le operazioni di caricamento o scaricamento
- Sparare a vuoto al tavolo di carico
- De-armare un revolver, fucile o shotgun con il cane, con una cartuccia attiva sotto il cane.

### **Squalifica dalla Gara**

- Due squalifiche di esercizio accumulate o due assegnazioni di Spirit of the Game.
- Atteggiamento belligerante/ Condotta non sportiva
- Sparare sotto l'influenza dell'alcool, prescrizione o altre medicazioni che possono alterare l'abilita' fisica e mentale del tiratore
- Sparare munizioni illegali (per esempio "too hot")
- Caduta di un'arma carica
- Ogni sparo che colpisce il terreno o i sostegni dell'esercizio a meno di 5 piedi dal tiratore, ogni sparo al tavolo di caricamento o scaricamento, o sparo ritenuto non sicuro. Nota: Eccezione sotto l'item 12 dell'Appendice A.
- Spazzolare qualcuno con l'arma carica
- Conflitti interpersonali

### **Sbaglio nell'ingaggiare lo Spirito del Gioco** **Penalita' di 30 secondi**

- Sparare intenzionalmente in un esercizio in ogni altro modo diverso da quello previsto, per guadagnare un vantaggio competitivo

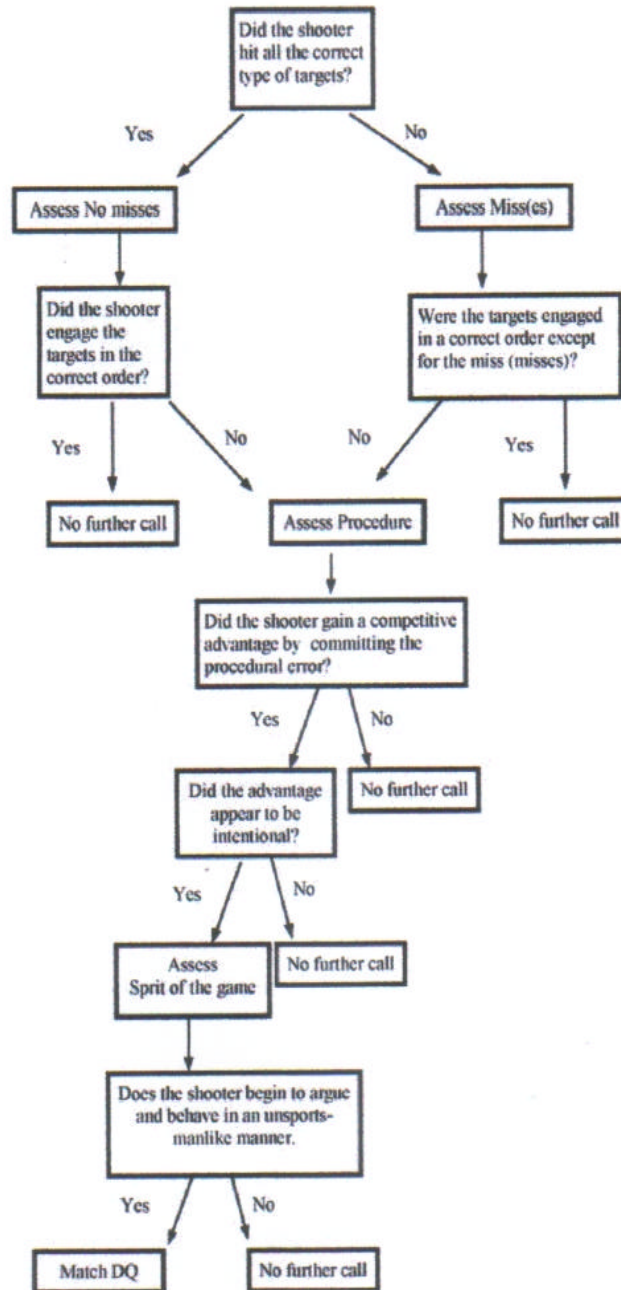
## **OGGETTI ILLEGALI**

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.

- Cintura per shotgun non indossata giusto sopra la cintura per le pistole o che tocca la fibbia.
- Cinturoni che partono da una verticale di piu' di 30 gradi quando sono indossati
- Due revolvers di gara indossati sullo stesso lato del corpo
- Munizioni di gara per revolvers che eccedono i 1000 piedi/sec in velocita' (al momento non vi sono limitazioni sulla velocita' minima)
- Munizioni di gara per fucile che eccedono i 1400 piedi/sec in velocita' (al momento non vi sono limitazioni sulla velocita' minima)
- Caricamento durante l'esercizio da "bandoleers" che sono fissate con una corda in ogni modo
- Guanti da sparo moderni
- Cappelli da cow-boy di fattura moderna
- Jeans di disegno moderno (da stilista)
- Cappelli a bombetta
- Scarpe da tennis, da corsa, da jogging, da aerobica o altri tipi di scarpe da sport
- Abiti che mostrano il logo dello Sponsor o di chi li ha fabbricati
- Equipaggiamenti/bardature di nylon, plastica o Velcro
- Indossare un fermaglio di shotgun su una cintura per shotgun

APPENDICE C – SCHEMA A BLOCCHI DELLE MISS

# Miss Flow Chart



**APPENDICE D – POCKET CARD DEL RO**

	MSV	SDQ	MDQ
"SQD"=Stage Disqualification;"MDQ"=Match Disqualification "MSV" Minor Safety Disqualification = 10 secondi di penalità			
Ricaricare fuori dalla zona designata		*	
Ricaricare più colpi di quelli previsti ( Long gun )	*		
Lasciare cartucce sparate o cariche nel caricatore di un'arma lunga alla fine dello stage	*		
Rinfoderare un'arma con cane armato o abbattuto se cartuccia carica		*	
Cartuccia carica nella camera di un fucile		*	
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			*
Un 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			*
Un'arma con cane armato che lascia la mano del tiratore		*	
Cambiare stazione con un'arma carica o con cane abbattuto su cartuccia carica		*	
Un maneggio non sicuro dell'arma ( fanning, etc )		*	
Armi lunghe aperte/scariche che cadono senza che la canna spazzi davanti a nessuno	*		
Uso di armi non autorizzate o con modifiche non accettate		*	
Sparo in bianco al tavolo di carico		*	

**COWBOY ACTION SHOOTING**  
**SASS Range Operations Basic Safety Course**

	MSV	SDQ	MDQ
"SQD"=Stage Disqualification;"MDQ"=Match Disqualification "MSV" Minor Safety Disqualification = 10 secondi di penalità			
Non lasciare l'azione di un leva aperta	*		
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 stage disqualification durante una gara			*
Il non adempimento delle procedure di carico/scarico		*	
Comportamento aggressivo e antisportivo			*
Sparare sotto l'influenza di alcohol o droge varie			*

**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, il 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**

**Non ingaggiare un bersaglio Vs lo spirito del gioco** : non sparare intenzionalmente a un bersaglio per ottenere un vantaggio. **30 secondi di penalità.**

**La ripetizione dell'esercizio** è garantita 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.