

COWBOY ACTION SHOOTING™

Corso di Sicurezza in Campo

Livello Uno



Manuale dello Studente

Versione 22.2

COPYRIGHT 2000-2017

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.

ALL RIGHTS RESERVED

Traduzione a cura di

GUARDIAN ANGEL MORS, SASS L #71985

RICONOSCIMENTI

Compilato & Redatto per la Single Action Shooting Society®
dal Comitato per le Range Operations
& dal Consiglio dei Direttori SASS

Benvenuti al corso SASS
per
la sicurezza in campo
(Livello I)



Le regole e discipline delineate in questo corso non imporranno nessuna difficoltà o ulteriore esborso finanziario a nessun club affiliato SASS. Questo documento può essere copiato da qualsiasi club affiliato SASS per essere usato nel programma addestrativo circa le Operazioni in Campo SASS .

CONTENUTI

Unità 1: Introduzione & Scopi del Corso.....	1-5
Unità 2: Il Manuale Del Tiratore SASS.....	6
Unità 3: Cowboy Action Shooting™	7-8
Unità 4: Il Ruolo dell'Ufficiale di Sicurezza in Campo SASS. .	9-20
Unità 5: Munizioni e Armi.....	21-28
Unità 6: Sicurezza in Campo, Regole & Convenzioni.....	29-43
Unità 7: Comandi di Campo.....	44-47
Unità 8: Posizioni in Gara & Ruoli.....	48-62
Unità 9: Articoli e Fondine Illegali	63-67
Unità 10: Infliggere le Penalità.....	68-75
Test e Revisione	

Unità 1. Introduzione al corso SASS di sicurezza in campo, Livello 1

Presentiamoci!

- **Benvenuto dell'istruttore e presentazioni**
- **Presentazione degli studenti: Include Nome/Alias, provenienza ed esperienza con SASS & Cowboy Action Shooting**

Esercizio Pratico:

Gli Studenti dovrebbero preparare una breve presentazione di sé stessi.

Includendo:

- **Nome, Alias SASS , numero SASS**
- **Precedenti coinvolgimenti nelle attività di tiro in generale, coinvolgimento nel Cowboy Action Shooting™**
- **Obiettivi/Piani per questo addestramento**

Cosa aspettarsi dal corso

- La durata del corso è approssimativamente di 4-5 ore
- Ci sarà la possibilità di fare delle pause
- Per favore silenziate il cellulare - uscite se avete necessità di usare il cellulare
- Il libro del corso per gli studenti si accorda con la presentazione a diapositive

Tenete d'occhio il simbolo della stella durante il corso - lo vedrete ancora!



Scopo del Corso

Sviluppare Ufficiali di Sicurezza in Campo SASS che possiedano conoscenza, abilità e atteggiamento essenziali per garantire sicurezza e coerenza a tutte le gare SASS di Cowboy Action Shooting

Requisiti per il corso di certificazione SASS RO I

- **Seguire l'intero corso**
- **Partecipare a discussione e esercitazioni pratiche**
- **Dimostrare conoscenza, abilità e atteggiamento necessari**
- **Conoscere e comprendere la più recente versione del Manuale del Tiratore SASS e sforzarsi di rimanere informato**
- **Raggiungere un punteggio d'esame minimo dell'80%**
- **Divertirsi!**

- Ci si aspetta che gli studenti seguano l'intero corso e partecipino alle discussioni e alle attività designate per incrementare e rafforzare l'apprendimento.
- Un punteggio d'esame dell'80% (24/30) o più alto, è richiesto per ottenere la certificazione. * Un punteggio sufficiente (anche il 100%) non garantisce la certificazione se uno studente dimostra menefreghismo, atteggiamento negativo o nessun riguardo per la sicurezza. Determinare questo è compito dell'istruttore del corso.
- Gli studenti che frequentano e completano con successo questo corso di formazione saranno premiati con la pin SASS RO I che li designerà come RO I

Scopo dell'addestramento a SASS RO

COERENZA

Una serie di regole standardizzate da seguire per tutti elimina le “aree grigie” che possono condurre a discussioni, incomprensioni e, più importante, assicura un ambiente sicuro per godersi lo sport - a prescindere da dove ti portino i tuoi viaggi per sparare.

OGNUNO è un UFFICIALE di SICUREZZA!



Unità 2: Il Manuale del Tiratore SASS

Il Manuale del Tiratore SASS è la più grande risorsa disponibile per tutti i tiratori e i Range Officers.

Sezioni di Contenuti concernenti regole e norme di SASS e del Cowboy Action Shooting™ che direttamente incidono sulla conoscenza e la formazione di un Ufficiale di Sicurezza in Campo da cui si evince che questo corso è costruito basandosi su informazioni contenute nel Manuale.

Familiarizzate col Manuale e fate riferimento ad esso quando fate osservare le regole - è il vostro appoggio!

- Tutti i Range Officers SASS devono conoscere e comprendere la più recente versione del Manuale del Tiratore SASS, essere informati, e comprendere ogni ultimo cambiamento.

Il Manuale del tiratore di SASS Cowboy Action Shooting™ contiene linee guida cruciali, regole e informazioni su:

- ✓ Alias & Costumi
- ✓ Convenzioni per le armi SASS
- ✓ Fondine & Cinture
- ✓ Munizioni
- ✓ Categorie di Tiro
- ✓ Gare Collaterali
- ✓ Competizioni Long Range
- ✓ Punteggi & Tempi
- ✓ Convenzioni di Sicurezza
- ✓ Operazioni sul Campo

Unità 3: Basi del Cowboy Action Shooting

Cosa è il Cowboy Action Shooting?

Il Cowboy Action Shooting™ è uno sport di tiro multifacciale, in cui i concorrenti gareggiano usando le armi tipiche del periodo del Vecchio West: revolver in singola azione, fucili a leva in calibro da pistola, e shotgun tipo doppiette o a pompa.

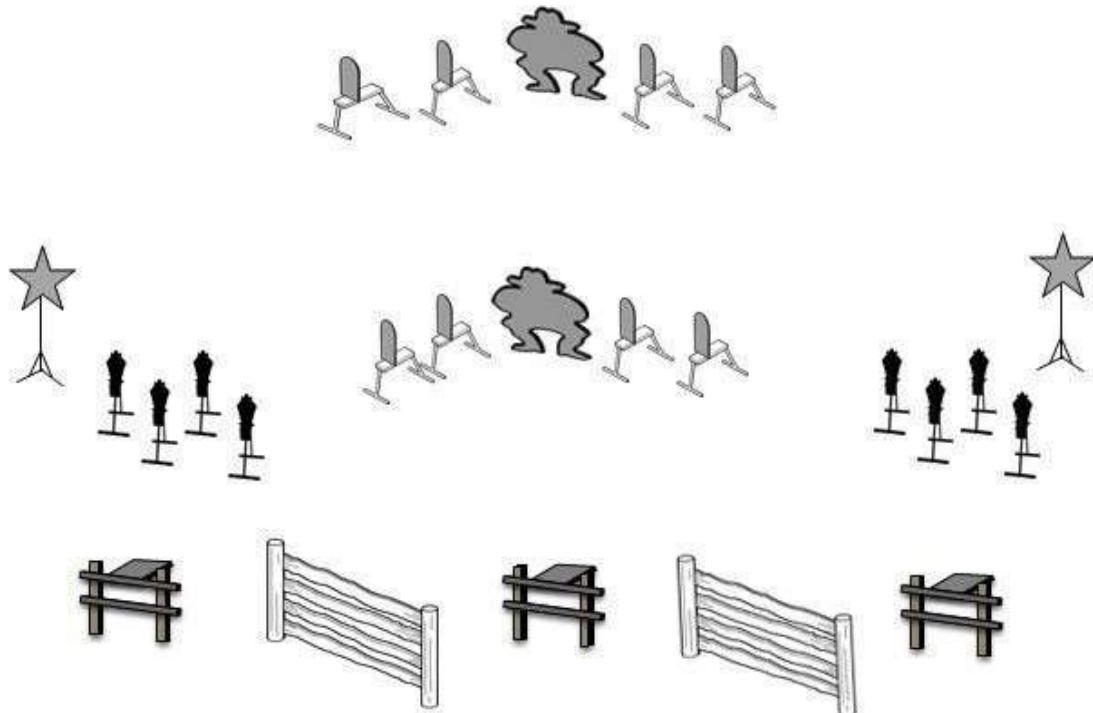
La competizione di tiro si esercita in un unico, caratteristico, stile "Old West". E' uno sport a cronometro in cui i tiratori competono per il prestigio nel corso di diversi esercizi e scenari di tiro. Ogni scenario comporta una serie di situazioni per lo più basate su famosi episodi o famose scene di film western, in cui i tiratori mettono alla prova la loro tempra utilizzando tutte le quattro armi in un ordine e sfida designati, contro bersagli metallici.

Basi del Cowboy Action Shooting™

Rivedere e discutere l'esempio di esercizio di tiro e scenario di tiro forniti.

***Questo corso non è inteso come un corso introduttivo al Cowboy Action Shooting™**

STAGE 7, BAY 7
10 PISTOL, 10 RIFLE, 4+ SHOTGUN



STAGING: Fucile posizionato sul ripiano centrale, shotgun a scelta a destra o sinistra, pistole in fondina

STARTING POSITION: In piedi al ripiano centrale, mani in posizione surrender bassa all'altezza delle spalle.
Quando pronti, dire, "**Aspettate che siano più vicini, imbecilli!**"

PROCEDURA: Al beep con le pistole ingaggiare partendo da qualsiasi lato degli abbattibili, gli abbattibili e quindi tre colpi sul grosso cowboy. Quindi dall'altro lato degli abbattibili, gli abbattibili e quindi tre colpi sul grosso cowboy. Col fucile ingaggiare i bersagli da fucile con le stesse istruzioni della pistola.

Dal ripiano di destra o di sinistra ingaggiare i quattro bersagli da shotgun.

Gli abbattibili ancora in piedi possono essere recuperati con lo shotgun sul bersaglio di recupero

***Rivedere e discutere l'esempio qui sopra di Cowboy Action Shooting™
Stage Scenario**

Unità 4: Il Ruolo dell'Ufficiale di Sicurezza In Campo SASS

Lo scopo degli Ufficiali di Campo addestrati è di provvedere allo sport del Cowboy Action Shooting™ con personale competente, fermo e leale in tutti i livelli di competizione e di istruire e autorizzare Range officers a ricoprire ogni incarico nella posse.

Il Motto del Range Officer

Lo scopo del Range Officer è di ASSISTERE IN SICUREZZA il tiratore durante l'esercizio a fuoco.



- Due parole sono ad di sopra di tutto nel Motto dei Range Officers : **ASSISTERE in SICUREZZA.**

I 10 comandamenti dell'Ufficiale di Campo SASS

- ✓ **Prima di tutto la sicurezza**
- ✓ **Mantenerlo divertente**
- ✓ **Usare il buon senso**
- ✓ **Il beneficio del dubbio va al tiratore**
- ✓ **Tratta tutti come vorresti essere trattato tu**
- ✓ **Tratta tutti ugualmente (Sam Colt ci ha resi così)**
- ✓ **Mantieni lo stage in movimento (se sorge un problema, trattalo a parte)**
- ✓ **Assicurati che tutti i compiti nella posse siano coperti**
- ✓ **Guida quando serve**
- ✓ **Mantienilo semplice**

Cos'è un Capo Range Officer?

Il Range Officer che espleta la mansione di Timer Operator (TO) durante l'esercizio a fuoco di ogni concorrente, diventa il Capo Range Officer per la posse e il tiratore fintantoché starà manovrando il timer.

Il Timer Operator (TO/CRO) diventa IL Range Officer per il/i tiratore/i che sta cronometrando... Il Motto ancora:

ASSISTERE in SICUREZZA il tiratore durante l'esercizio a fuoco.

- Nella maggior parte dei casi, il titolo/ruolo di Capo Range Officer (CRO) è usato raramente. Invece, il termine Timer Operator (TO) è utilizzato più frequentemente.
- Pertanto, per evitare confusione, questo corso da qui in avanti dirigerà tutti i riferimenti utilizzando il termine Timer Operator (TO)
- Il TO, durante ogni esercizio a fuoco, diventa il Capo Range Officer (CRO) fintantoché lui/lei sta manovrando il timer. Il Capo Range Officer (CRO) è la guida RO incaricata della linea di tiro in quel momento.

ASSISTERE in SICUREZZA

**Le 2 parole al di sopra di tutto nel Motto degli RO sono
ASSISTERE in SICUREZZA!**

Chiavi di un “ASSISTERE” vincente:

- ✓ **#1 Informazione e comunicazione coerente**
- ✓ **#2 Valutazione del tiratore**
- ✓ **#3 Inventario del tiratore**
- ✓ **#4 Anticipare**
- ✓ **#5 Atteggiamento**
- ✓ **#6 Guida (coaching)**

- Nelle prossime sezioni, vedremo ciascuna delle 6 chiavi per assistere un tiratore.

#1 Informazione e Comunicazione Coerenti

Dare sempre coerenti e complete informazioni circa l'esercizio (stage) e la sua esecuzione. Leggere la descrizione fornita parola per parola.

- **Sii coerente su COSA dici e su COME lo dici.**
- **Cadenze stabilite aiutano a limitare incomprensioni e false partenze, e aiutano anche a calmare i nervi dei tiratori se non sanno cosa aspettarsi dal loro TO.**

Cadenza comune: (dopo che il tiratore si è dichiarato pronto - ready)

“Shooter ready.....pausa.....Stand by.....pausa.....Beep!”

#2 Valutazione del tiratore

Valutare la condizione del tiratore

Tutti abbiamo visto (o siamo stati) tiratori sofferenti crisi di nervi. A prescindere dal livello di esperienza del tiratore, l'adrenalina è molto potente e può avere effetti negativi e diventare un pericolo. Violenti tremori, parlare con difficoltà e sembrare "smarrito" circa i requisiti dello stage sono stati sintomi tutti riferiti.

In alcuni casi è opportuno suggerire gentilmente al tiratore di lasciare la linea di tiro, sedersi e aspettare un po' prima di sparare lo stage.

Ulteriori valutazioni della condizione del tiratore includono lo stare in allerta circa ogni segnale dell'uso di qualsiasi sostanza che possa indebolire la sua capacità di partecipare col massimo stato di consapevolezza e in maniera completamente sicura.

La sicurezza è SEMPRE la priorità N°1.

Il consumo di bevande alcoliche è strettamente proibito per tutte le persone, tiratori, ospiti, range officers, e altri nell'area finché le armi non siano state messe via e le operazioni di tiro concluse per il resto della giornata.

Nessun tiratore può ingerire nessuna sostanza che limiti il suo stato di coscienza incluse droghe o medicine, prescritte o meno, che possano causare sonnolenza o qualsiasi altro indebolimento fisico o mentale.

#3 Inventario del tiratore

Inventariare visivamente il tiratore prima di cominciare a dare i Comandi di Campo

Hanno tutto quello che gli serve per completare l'esercizio a fuoco?

- ✓ **Cartucce da shotgun**
- ✓ **Protezioni visive**
- ✓ **Protezioni acustiche**
- ✓ **Armi richieste**
- ✓ **Cartucce di scorta per la ricarica**

#4 Anticipare

Anticipare la mossa successiva del tiratore.

Col tempo e l'esperienza si diventa capaci di anticipare la mossa successiva del tiratore. Facendo questo, si può prevenire che incorra in penalità o che commetta azioni non sicure.

#5 Atteggiamento

L'atteggiamento è tutto.

Il miglior Range Officer ha il miglior atteggiamento. Se riesci a svolgere bene il tuo compito e anche divertirti, allora troverai che anche la posse e gli amici tiratori possono. Il tuo atteggiamento stabilisce il tono e l'umore per l'intera gara.

Atteggiamento

- **Sii cortese, considerato e rispettoso**
- **Sii sempre fermo, ma leale**
- **Non farti intimidire- Fai il richiamo, e fallo così come lo vedi.**
- **Non essere troppo zelante, e non essere duro**
- **Sii di aiuto al concorrente**
- **Fai sempre riferimento al Manuale del tiratore SASS quando enunci le regole**
 - **Non permettere a un tiratore di infastidire, abusare, o discutere con te o un altro Ufficiale di Gara. Denuncia immediatamente questo tipo di comportamento al Direttore di Gara o al Range Master**
 - **Dai sempre al tiratore il beneficio del dubbio**
 - **Sii positivo, incoraggiante e DIVERTITI!**

#6 Coaching (guida)

Cos'è il coaching.

- **Il coaching è la via più diretta per assistere il tiratore dopo che l'esercizio a fuoco è incominciato. Il TO dovrebbe guidare solo quando qualcuno appare averne bisogno - sia momentaneamente confuso o smarrito, o se sta indirizzandosi verso il bersaglio sbagliato?**
- **Non è tuo compito "sparare l'esercizio" per il tiratore, guidarlo/a in ogni azione.**
- **Alcuni tiratori non amano per niente essere guidati.**
- **I nuovi tiratori possono richiedere più guida all'inizio.**
- **È prudente determinare quali tiratori nella posse possono richiedere un po' più di guida e quali assolutamente non la preferiscono.**

Guida corretta contro guida scorretta

- ✓ **La guida corretta non è considerata interferenza dell'RO e non sarà mai fondamento per un reshoot (ripetizione).**
- ✓ **La guida scorretta di un TO che impedisca la progressione del tiratore o causi penalità procedurali può essere fondamento per un reshoot.**
- ✓ **Le penalità Procedurali sono responsabilità del tiratore; un RO/TO che NON fornisca guida non è responsabile delle penalità Procedurali del tiratore. Il NON coaching non salva dalle penalità Procedurali**
- ✓ **Il coaching è definito come la guida da parte del SOLO TO e non è ammesso da parte di chi non sia al momento in una posizione di Range Officier**



In SICUREZZA

Assistere In **SICUREZZA** il tiratore durante l'esercizio a fuoco significa "senza incidenti".

- **Disegno dell'esercizio** - Non aver paura di rifiutare di far sparare alla tua posse uno stage non sicuro. Insisti che lo stage sia reso sicuro prima di procedere.
- **Guardare l'arma** - Come TO, per fare i richiami corretti e anticipare la prossima mossa del tiratore, guarda l'arma! Nell'osservare l'arma, puoi identificare l'ingaggio dei bersagli, le palle in canna, avvertire il/la tiratore/trice se sta violando i 170°, e fermare il/la tiratore/trice se sorgono problemi.
- **Stai a portata di braccio** - Per fermare un atto non sicuro, il TO deve restare a distanza di un braccio dal tiratore. Il TO dovrebbe essere posizionato alle spalle e dalla parte del lato forte del tiratore. Mai lasciare che il tiratore si allontani da te.

Reshoot/Restart **(Ripetizione/Ripartenza)**

Le gare SASS al di sopra del livello “club” sono gare “no alibi” (senza scuse).

Una volta sparato il primo colpo il tiratore è obbligato a continuare l’esercizio e deve completarlo al massimo delle sue capacità.

Reshoot e Restart non vengono concessi per malfunzionamenti di munizioni o armi. Tuttavia, in caso di difetto del campo (allestimenti, timer , RO) che non è controllabile dal tiratore, un restart (ripartenza) può essere consentito.

Il tiratore riparte da capo - mantenendo però le eventuali penalità di sicurezza accumulate.

Le ripartenze saranno ammesse per far ottenere a un tiratore una partenza “pulita”, fino al momento in cui il primo colpo viene sparato verso i bersagli. Ripartenze multiple dello stesso tiratore, che a giudizio del TO, sono viste solo per trarre vantaggio non saranno considerate in quanto NON sono nello *Spirito del Gioco*.

Reshoot/Restart

Nessun Reshoot/Restart sarà dato dopo il primo colpo sparato verso i bersagli come determinato dal CRO/TO e dal Direttore di Gara (Match Director) - ECCEPPO che per:

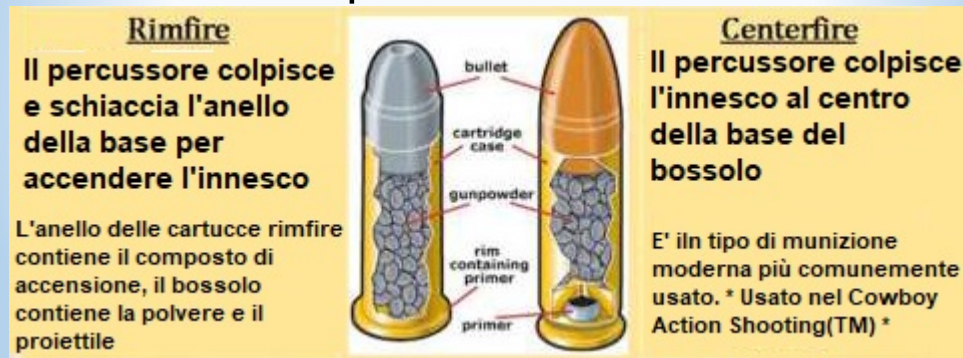
- **Difetti di allestimenti o attrezzature della gara**
- **Un Range Officier che impedisca la progressione del tiratore (Interferenza dell'RO)**
- **Difetto del timer o non registrazione del tempo**



Esempio: un RO ferma il tiratore dal completare una sequenza di tiro per sospetta palla in canna, ma l'arma risulta essere in ordine. L'RO ha impedito la progressione del tiratore e la ripartenza è dovuta. Il tiratore ricomincia senza miss o penalità. (Eccetto quelle di sicurezza).

Unità 5: Componenti delle munizioni e Comuni inceppamenti e Malfunzionamenti delle armi

Basi delle Munizioni 2 Tipi di Munizioni Moderne



Munizioni a Polvere Nera

Compiere le basi del caricamento di un revolver a polvere nera



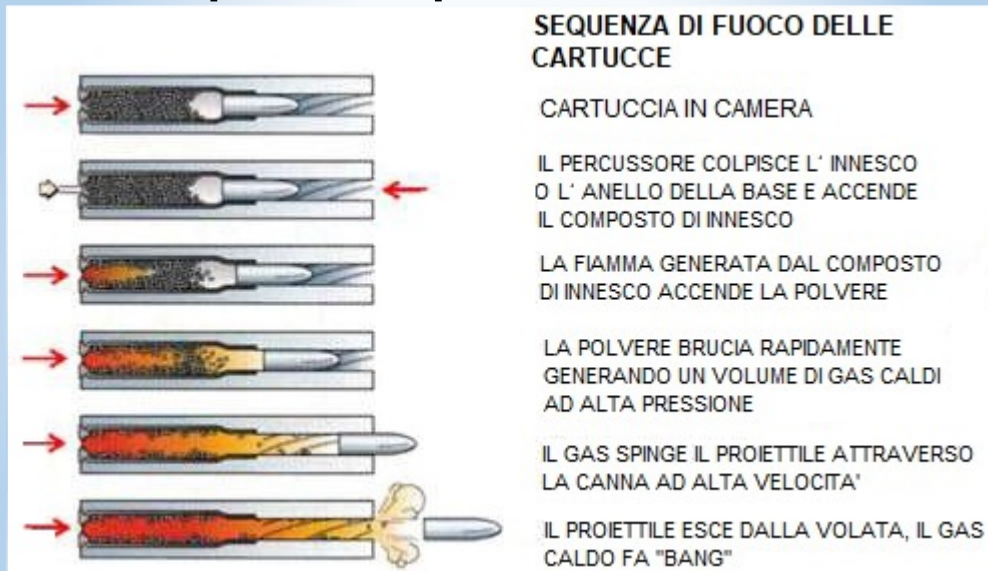
A causa dell'uso comune di armi a Polvere Nera nel Cowboy Action Shooting™, è importante per i Range Officer comprendere il munizionamento e il funzionamento delle armi a Polvere Nera

Munizioni Smokeless (senza fumo)

Componenti di base & funzionamento delle munizioni



Sequenza di sparo delle munizioni



Munizioni - SASS Standard

Lo standard minimo per le munizioni center-fire usate in tutte le categorie a polvere infume in tutte le competizioni approvate SASS deve:

- Raggiungere un power factor minimo* di 60
- Raggiungere una velocità minima di 400 fps
- Velocità massima standard per i revolver 1000 fps
- Velocità massima standard per i fucili 1400 fps



* Le pistole da tasca, le derringer, e i fucili da long range sono esentati dai requisiti di power factor e velocità.

I Power Factors sono calcolati moltiplicando il peso del proiettile per la velocità e quindi dividendo il numero risultante per 1000.

Esempi:

Palla da 100 grain che viaggia a 600fps ha un power factor di 60
 $(100 \times 600) / 1000 = 60$

Palla da 77 grain che viaggia a 800fps ha un power factor di 61.6
 $(77 \times 800) / 1000 = 61.6$

Palla da 200 grain che viaggia a 400fps ha un power factor di 80
 $(200 \times 400) / 1000 = 80$

Malfunzionamenti di Armi & Munizioni

Malfunzionamento - E' quando un'arma o una munizione non funzionano come dovrebbero o sparano in modo non soddisfacente.

Due tipi di Malfunzionamenti:

Malfunzionamento di arma

Malfunzionamento di munizione

Malfunzionamento di Arma

Un Malfunzionamento di Arma è differente da un Inceppamento di arma.

Inceppamento d'arma - un inceppamento è una interruzione non intenzionale nel ciclo operativo dell'arma. Gli inceppamenti possono di solito essere risolti velocemente, riportando l'arma alle condizioni operative.

Malfunzionamento - E' quando un'arma o una munizione non funzionano come dovrebbero o sparano in modo non soddisfacente.

***I malfunzionamenti d'arma richiedono che l'arma sia riparata da un armaiolo qualificato per ritornare a uno stato di funzionamento appropriato.**

Malfunzionamenti di Munizioni

- ✓ **Misfire (mancata accensione)**
- ✓ **Squib load (carica fiacca aka palla in canna)**
 - ✓ **Hangfire (accensione lenta)**
 - ✓ **Chainfire (accensione a catena)**

Misfire (Mancata Accensione)

Un Misfire si ha quando la cartuccia non spara dopo che l'innesco è stato colpito dal percussore.

**I Misfire di solito non richiedono alcun intervento.
Capire quando si verifica un Misfire è fondamentale.**

Squib Load (carica fiacca)

Una Squib Load è quando c'è meno della normale pressione o della velocità del proiettile dopo l'accensione della cartuccia.

- Il proiettile può o non può uscire dalla canna.
- Le squib Loads si identificano solitamente dall'assenza di rinculo o di rumore.

Procedimento per gestire una Squib load:

- Smettere immediatamente di sparare
- Tenere l'arma puntata verso i bersagli o in direzione sicura, o trasportarla in sicurezza al tavolo di scarico.
- Scaricare l'arma - assicurarsi che la camera sia vuota.
- Inserire un'asta nella canna (se possibile) per accertarsi che il proiettile non sia piantato in canna.



Hangfires (accensioni lente)

Hangfire - un percettibile ritardo nell'accensione della cartuccia dopo che l'innesco è stato colpito dal percussore.

Dato che un Hangfire è un malfunzionamento che si vede comunemente nelle armi a Polvere Nera, un hang fire nelle armi a cartuccia, così come nelle armi a percussione dette "a linea dritta" (esempio, i revolver) è un fatto estremamente raro.

Non c'è un sistema immediato per distinguere un Hangfire da un Misfire. Prendere precauzioni per capire ed essere preparato per un possibile hangfire con un tiratore a polvere nera è cruciale.

Procedura per gestire un possibile Hangfire:

- Tenere l'arma puntata verso i bersagli (in direzione sicura)
- Attendere almeno 30 secondi prima di maneggiare l'arma

Chain fire (accensione a catena)

Esclusivo per le munizioni Cap&Ball a Polvere nera.

Il Chain Firing - conosciuto anche come Cross Firing è riferito a quando diverse camere sparano contemporaneamente.

Il Chain Firing ha diverse cause, più comunemente, la polvere può rimanere fra la palla e la parete della camera e, senza adeguato grasso, la fiammata può muoversi sopra e intorno alla palla, nella camera vicina, e creare una catena di fiammate attraverso tutte le camere.

Il risultato è lo sparare di camere multiple.

Precauzioni con il Piombo

Un aspetto spesso trascurato della sicurezza del tiratore è l'esposizione al piombo.

Le preoccupazioni per l'esposizione al piombo non sono limitate al processo di ricarica.

I tiratori maneggiano munizioni in piombo mentre caricano le loro armi, e possono essere esposti alla polvere di piombo presente nell'aria, sulla o nelle vicinanze della linea di tiro.

Col tempo, l'esposizione al piombo, genera livelli di piombo nell'organismo più alti di quanto molti Dottori raccomandino.

Semplici precauzioni possono aiutare a ridurre e/o eliminare gli alti livelli di piombo.

- Dopo aver sparato, maneggiato munizioni o ricaricato- lavarsi sempre le mani specialmente prima di mangiare o fumare.
- Le salviettine umidificate aiuteranno in campo dove l'acqua scarseggia, e ci sono salviettine specifiche e detergenti per mani apposta per rimuovere il piombo dalla pelle.

*I compiti del Timer Operator (TO) dovrebbero essere condivisi con altri tiratori qualificati per limitare il rischio di sovra-esposizione.

Unità 6

Regole di sicurezza in campo

&

Convenzioni

Cos'è una Convenzione?

Le convenzioni sono riferite a comportamenti standard in campo, regole e aspettative.

- **Tutte le convenzioni di Sicurezza SASS sono NON negoziabili e non devono mai essere annullate dal disegno di una gara o dalla descrizione di un esercizio di tiro.**
- **Le Convenzioni per gli esercizi (Stage Conventions) sono regole base standard a meno che non sia stabilito diversamente dal disegno o dalla descrizione dell'esercizio.**
(esempio: i bersagli abbattibili devono andare giù per contare)

Regole di Sicurezza in Campo.

Tutti sono Ufficiali di sicurezza - ma - è basilare responsabilità del Range Officer assicurare che le regole di sicurezza siano coerentemente seguite.

Far osservare le regole di sicurezza non è negoziabile.

Le regole SASS sostituiscono quelle specifiche del sito (Range Specific) che non raggiungono il minimo delle Regole Di Sicurezza SASS. Se le regole del sito/Campo sono più stringenti di quelle SASS, o differiscono non ammettendo una azione ammessa sotto le regole SASS, le regole del Sito/Campo devono essere seguite. (Al di sopra e Oltre le regole SASS stabilite)

Un Range Officer che decide di non penalizzare un partecipante alla gara che NON si è attenuto a una regola di sicurezza ha un effetto deleterio sullo sport nel suo complesso e oltretutto risulta penalizzante per tutti gli altri partecipanti alla gara che invece VI SI SONO attenuti.

Responsabilità del Tiratore

Il maneggio sicuro delle armi è responsabilità del tiratore.

Tutti i tiratori devono dimostrare rudimentare familiarità e abilità con le armi che vengono usate.

Se le gare minori sono certamente ottimi terreni di addestramento, le gare SASS non sono dei forum ove apprendere le basi del maneggio delle armi.

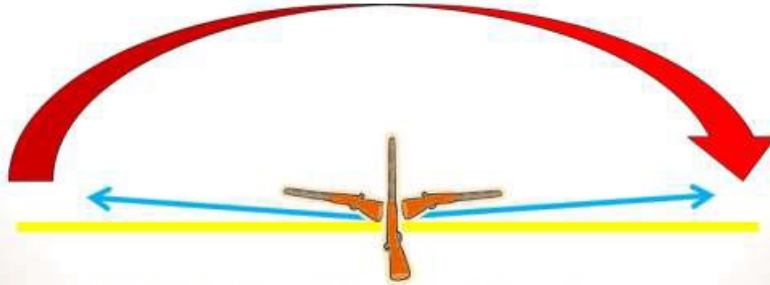
La sicurezza di base con le armi e l'addestramento alle ai primi rudimenti si imparano meglio in condizioni non di gara.

I Magnifici Sette

- 1. Tratta sempre ogni arma come se sia carica**
- 2. Mai lasciare che la volata di un'arma violi i 170°**
- 3. Sii sicuro del tuo bersaglio e di quello che ci sta davanti**
- 4. Tieni il dito lontano dal grilletto fino a quando non sei pronto a sparare**
- 5. Le armi rimangono scariche al di fuori del normale esercizio a fuoco - dal tavolo di carico al tavolo di scarico (Cold Range - Campo Freddo)**
- 6. Tratta tutte le armi da fuoco con RISPETTO!**
- 7. ALZA LA VOCE!**



La regola dei 170°



Regola dei 170° significa che la volata dell'arma deve essere sempre puntata verso i bersagli/ parapalle $\pm 85^\circ$ in ogni direzione

Revolvers

Convenzioni di sicurezza per i revolvers.

- I revolver a sei colpi sono **SEMPRE** caricati con solo cinque colpi e il cane abbassato e a riposo sulla camera vuota.
 - I revolver a cinque colpi possono caricare cinque colpi ma il cane deve riposare su una camera finta o su una fessura/ piolino di sicurezza per evitare che vada a posarsi su una cartuccia o innesco vivi.
 - Un revolver con cane armato non deve mai lasciare la mano del tiratore - incluso il passaggio da una mano all'altra.
- * Non si applica durante il caricamento o il ricaricamento sulla linea di tiro
- Il **Cowboy Action Shooting™** non è una competizione di estrazione rapida. Ogni maneggio insicuro durante l'estrazione dalla fondina oppure il "Fanning" (vento) nello sparare un revolver sono strettamente proibiti.

*Nota: Lo slip Hammering non è la stessa cosa del Fanning ed è legale.

Revolvers

Condizioni di sicurezza dei revolvers durante l'esercizio a fuoco

I revolver sono considerati **SICURI** per il movimento (in mano, durante il rinfodero, mentre ci si sposta durante un esercizio, e sicuri per lasciare la mano del tiratore) **SOLO** nelle seguenti condizioni:

- Cane completamente abbattuto su camera vuota
- Cane completamente abbattuto su bossolo sparato



Considerazioni per il **GUNFIGHTER**: quando spara in Gunfighter, il tiratore gunfighter non può rinfoderare i revolvers con l'intento di ingaggiare un'altra sequenza di revolver.

Revolvers

Convenzioni per il posizionamento e il maneggio dei revolvers

- I revolvers sono estratti e usati in accordo con la categoria del tiratore
- **Abbatere il cane non è consentito dopo aver sparato il primo colpo. Una volta che il revolver ha il cane armato il colpo deve essere speso (sparato) sotto la direzione e la supervisione del Timer Operator (TO)**
- **Quando si estrae un revolver dalla fondina il cane non può essere armato fino a che non si raggiungono i 45° in direzione dei bersagli**
- **I revolver devono ritornare in fondina (in condizione sicura) dopo la sequenza (string) di tiro. (a meno di istruzioni diverse date dal disegno/descrizione dell'esercizio)**



Fucili

Convenzioni per il posizionamento e il maneggio dei fucili

- I fucili possono essere posizionati col serbatoio carico, azione chiusa e cane abbattuto su camera vuota (non in monta di sicura), con la volata puntata in direzione sicura -in adesione alla regola dei 170°, e la volata non è mai appoggiata al suolo.
- I fucili saranno svuotati e scartati con le canne puntate in direzione sicura. Se l'azione si chiude dopo essere stata svuotata, il tiratore, a conclusione dello stage, la mostrerà vuota al TO. Nessuna persona, oltre il concorrente, può maneggiare l'arma lunga prima che sia aperta e mostrata vuota.
- Se il fucile è l'ultima arma usata (caso raro - non consigliato!), deve essere svuotato prima di lasciare le mani del tiratore al tavolo di scarico

* Non si applica ad armi sparate fuori sequenza, rese sicure e quindi riposizionate.

Fucili

Condizioni sicure per un fucile durante l'esercizio a fuoco

Un fucile è considerato **SICURO** per lasciare le mani del tiratore **SOLO** nelle seguenti condizioni:

- Vuoto
- Cane abbattuto su camera vuota o bossolo sparato, azione chiusa (riposizionato per ulteriore uso)

Un fucile è considerato **SICURO** per il movimento (in mano mentre ci si sposta durante l'esercizio) **SOLO** nelle seguenti condizioni:

- Cane abbattuto su camera vuota o bossolo sparato, azione chiusa
- Azione aperta, colpo sul carrier o in camera



Shotguns

Convenzioni per il posizionamento e il maneggio degli shotguns

- **Gli shotguns devono essere sempre posizionati aperti e scarichi**
- **I bersagli da shotgun devono essere re-ingaggiati fino al loro abbattimento, a meno di diversa specifica istruzione nella descrizione dell'esercizio**
- **I colpi dello shotgun possono essere rimossi senza penalità per far tornare l'arma in condizione sicura**
- **Gli shotguns saranno svuotati e scartati con le canne puntate in direzione sicura. Se l'azione si chiude dopo essere stata svuotata, il tiratore, a conclusione dello stage, la mostrerà vuota al TO. Nessuna persona, oltre il concorrente, può maneggiare l'arma prima che sia aperta e mostrata vuota**

Shotguns

Condizioni di sicurezza dello shotgun durante l'esercizio a fuoco

Uno shotgun è considerato SICURO per lasciare le mani del tiratore SOLO nella seguente condizione:

- **Vuoto**

Uno shotgun è considerato SICURO per il movimento (in mano mentre ci si sposta durante l'esercizio) SOLO nelle seguenti condizioni:

- **Azione aperta, colpo sul carrier o in camera**
- **Cane/i abbattuto/i su camera/e vuota/e o cartuccia/e sparata/e, azione chiusa.**

- **Tutte le armi posizionate devono avere le canne puntate in direzione sicura**
- **Tutte le armi lunghe inizialmente posizionate su una superficie orizzontale devono giacere in piano con almeno la parte posteriore della guardia all'interno della superficie di posizionamento.**
- **Tutte le pistole inizialmente posizionate su una superficie piana orizzontale devono essere posizionate completamente all'interno della superficie di posizionamento.**
- **Tutte le armi rimarranno scariche eccetto che sotto l'osservazione diretta di persona designata in linea di tiro, o al tavolo di carico e al tavolo di scarico designati.**
- **Le volate delle armi lunghe devono essere mantenute in direzione sicura (generalmente in su e verso i bersagli/parapalle) in ogni momento.**

Tutte le armi da fuoco

Convenzioni di sicurezza e maneggio delle armi da fuoco

- **Finché il tiratore ha il contatto con l'arma , questa è considerata sotto il suo controllo.**
- **Ogni arma scarica caduta durante un esercizio causerà la squalifica dall'esercizio stesso(SDQ)**
- **Ogni arma carica caduta durante un esercizio causerà la squalifica dalla gara (MDQ).**

*** Al tiratore è proibito raccogliere un'arma caduta. Il Range Officier recupererà l'arma, la esaminerà, la scaricherà (se necessario), la restituirà al tiratore, e infliggerà la penalità appropriata.**

Munizioni

Convenzioni per le munizioni



- I tiratori non possono mai cominciare un esercizio con delle munizioni in mano (a meno di diversa specifica istruzione nella descrizione dell'esercizio)
 - Ogni munizione caduta al tiratore nel corso della ricarica durante un esercizio o espulsa da qualsiasi arma può essere raccolta e riutilizzata, o, in alternativa, deve essere rimpiazzata con altra presente sulla persona del tiratore o su altra area come permesso dalla descrizione dell'esercizio.
 - Colpi caduti o colpi piazzati in sicurezza dentro un allestimento diverso dall'area di carico originale possono essere raccolti e usati.
- * In entrambi i succitati casi, la raccolta di un colpo caduto o piazzato in sicurezza, deve avvenire con molta cura per non creare la perdita di controllo della volata. Infrangere i 170° porta penalità significative - fino alla squalifica dalla gara (MDQ).

Munizioni

Convenzioni per le munizioni

- Munizioni illegalmente acquisite: ogni munizione non portata in linea e/o posizionata dal tiratore in maniera approvata.
 - Il mancato portare in linea munizioni sufficienti per completare l'esercizio è conteggiato come una miss per ogni colpo non sparato.
 - Colpi non sparati ed espulsi possono essere rimpiazzati (ricaricati) al momento durante l'esercizio.
 - Colpi lasciati inavvertitamente nel revolver sono miss - *A meno che non siano sotto il cane - quindi la penalità è la squalifica dallo stage (SDQ)
 - Un colpo vivo lasciato nella camera di un'arma lunga comporta la squalifica dallo stage (SDQ)
 - Un colpo vivo in serbatoio o sul carrier, così come un bossolo vuoto lasciato in camera, serbatoio o carrier dell'arma in cui era caricato, causa una Minor Safety Violation.
- * Armi malfunzionanti che ancora contengono cartucce non daranno penalità fintantoché il malfunzionamento sia dichiarato e l'arma resa sicura

Sparo incontrollato

Convenzioni per uno sparo incontrollato.

Sparo incontrollato: ogni sparo di un'arma da fuoco che non sia controllato dal tiratore - che sia di natura accidentale o causato dallo sparare un colpo in maniera non sicura (esempio: al di sopra del parapalle).

- **Un colpo al di sopra del parapalle è sempre una cattiva idea.*Le regole locali specifiche, quelle di gara e del campo stabiliscono la penalità fino a includere, possibilmente, la squalifica dalla gara**
- **Penalità per Spari Incontrollati:**
 - **Impatto fra 5 e 10 piedi (da 1,5 a 3 metri) dal tiratore durante l'esercizio: Squalifica dallo stage (SDQ)**
 - **Impatto a meno di 5 piedi (1,5 mt) durante l'esercizio, ogni sparo alle aree di carico e/o di scarico, ogni sparo lontano dalla linea di tiro, od ogni sparo ritenuto non sicuro: Squalifica dalla Gara (MDQ)**

***Nota:** I Direttori di Gara hanno la libertà di piazzare allestimenti che poi i tiratori devono superare. Facendo ciò i Direttori di Gara possono dichiarare gli allestimenti spendibili(sparabili) senza penalità.



Prestazioni e Condotta dei Partecipanti

Convenzioni per le Prestazioni dei Partecipanti.

- **Il tiratore deve obbedire a tutti i comandi di campo impartiti dal RO/TO**
- **Il maneggio sicuro delle armi è responsabilità del tiratore**
- **Al tiratore con un'arma in mano non sarà mai permesso di muoversi con una cartuccia viva sotto il cane armato. Il Movimento è definito esattamente come il "traveling" nel Basket. Una volta che il cane è armato, un piede deve rimanere sul posto al suolo fino a che l'arma non è stata resa sicura. Trascinare il piede per mantenere l'equilibrio o aggiustare la postura di tiro è ammesso sempre che nel far questo il tiratore non cambi di posto.**
- **Sparare in Movimento è espressamente vietato. Vedere le linee guida per le condizioni di sicurezza delle armi da fuoco in movimento.**



Prestazioni e Condotta dei Partecipanti

Convenzioni per le Prestazioni dei Partecipanti.

- **Una volta che il tiratore è obbligato all'esercizio (primo colpo sparato), il tiratore deve rimanere nello stage (continuare l'esercizio) finché lo avrà completato e il tiratore non si sarà diretto all'area di scarico per svuotare tutte le armi.**
- **Posizionamento di armi e munizioni è unica responsabilità del tiratore.**
- **Comprendere l'esercizio a fuoco è unica responsabilità del tiratore.**
- **Tutti i partecipanti devono dimostrare una rudimentale familiarità e abilità con le armi che vengono usate.**
- **Tutti i tiratori sono responsabili della conoscenza delle condizioni delle proprie armi, del loro funzionamento sicuro, e delle corrette procedure di carico e scarico.**
- **La protezione degli occhi è obbligatoria**
- **La protezione dell'udito è altamente raccomandata**

Prestazioni e Condotta dei Partecipanti

Convenzioni per le Prestazioni dei Partecipanti.

- **Una sana Sportività definisce al meglio lo Spirito del Gioco. È un bello sport. Divertiti - questi eventi sono unicamente per il godimento dei partecipanti.**
- **I conflitti interpersonali non saranno tollerati**
- **Ogni tiratore, ospite o ufficiale di gara che usi linguaggio osceno, sia irrispettoso, offensivo, rude, o diventi belligerante o minaccioso in qualsiasi maniera sarà squalificato dall'evento e, a discrezione del Match Director, gli potrà essere richiesto di lasciare la proprietà.**
- **Bevande alcoliche sono proibite nell'area di tiro per tutte le persone; tiratori, ospiti, range officers, e altri finché l'attività di tiro della giornata sia conclusa e le armi messe al sicuro.* Regole specifiche del posto e del campo su questo argomento saranno tenute in conto. Una violazione di questa regola comporta la Squalifica dalla Gara (MDQ).**
- **Nessun partecipante può ingerire sostanze che in qualsiasi maniera possano inficiare la sua partecipazione in stato di massima coscienza e in maniera completamente sicura. (Medicine o droghe, prescritte o meno, che causino sonnolenza o qualsiasi altro indebolimento fisico o mentale).Una violazione di questa regola comporta la Squalifica dalla Gara (MDQ).**

Convenzioni sugli esercizi SASS

Le seguenti convenzioni sugli esercizi (stage default= orientamenti di base per gli esercizi) dovrebbero essere seguite in tutte le gare SASS - a meno di diversa direttiva nella descrizione dell'esercizio.

- **Tutti i bersagli abbattibili da shotgun devono essere re-ingaggiati fino all'abbattimento**
- **Tutti i bersagli abbattibili(shotgun , fucile o revolver) devono andare giù per contare.**
 - **Ogni abbattibile ancora in piedi dopo che il tiratore ha ingagiato la sequenza successiva dell'esercizio, sarà contato come miss.**
 - **Unica eccezione: tiratori delle categorie Buckaroo/Buckarette; gli abbattibili non serve che cadano per contare**
- **Se non è data una posizione di partenza, il tiratore starà in piedi, con i revolver in fondina, le mani lungo i fianchi, senza toccare nessuna arma. (SASS Default)**
- **Il cowboy port-arm è definito come lo stare in piedi col calcio dell'arma lunga all'altezza o sotto la cintura del tiratore, la volata all'altezza o sopra la spalla, e l'arma lunga impugnata con entrambe le mani.**

Unità 7: Comandi di Campo

I Comandi di Campo standard sono il modo più efficiente di gestire una linea di tiro e sono usati in quasi tutti gli sport di tiro costituiti.

I Comandi standard consentono a tiratori di tutto il mondo di comprendere le procedure in campo - anche se non parlano fluentemente l'Inglese

I Comandi di Campo non devono essere recitati parola-per-parola, ma più vicino è meglio è. Aggiungere un pizzico di divertimento e sapore western associati al nostro gioco, consente una colorata individualità.

***Per esempio: "Is the shooter ready (Tiratore pronto)?" può essere sostituito con "Is the cowboy/cowgirl ready (cowboy/ cowgirl pronto/a)?"
Sicurezza , efficienza e **DIVERTIMENTO** possono tutti co-esistere.**



ALZA LA VOCE quando dai i Comandi di Campo!

Comuni Comandi di Campo:

- **"Do you understand the course of fire?"** (Hai capito l'esercizio a fuoco?) L'abituale iniziale domanda dell'RO al tiratore; sia al tavolo di carico che alla posizione di partenza prima di iniziare l'esercizio. Una risposta negativa richiede una ulteriore spiegazione dell'esercizio. Rispondere ad ogni domanda dei tiratori in maniera chiara e coerente. Ricorda, mai fare sentire un tiratore come se gli stai mettendo fretta.
- Le domande **"Is the Shooter Ready"** o **"Shooter Ready"** (Tiratore pronto) dipendono dalla cadenza stabilita e dall'iniziazione del tiratore all'esercizio, entrambi i comandi sono usati in varie situazioni. Questo dovrebbe essere detto giusto prima del comando **"Standby"** (attendi). Il più delle volte, un cenno del capo del tiratore indica che è pronto - quando una frase di partenza non esiste (e qualche volta anche se esiste).
- **"Standby"** (attendi) Dovrebbe essere sempre l'ultima parola detta con una pausa da 1 a 3 secondi prima di far partire il segnale del timer (il beep).
- **"Muzzle up, please move to the Unloading Table"** (volata in alto, vai al tavolo di scarico) Dovrebbe essere detto alla fine dell'esercizio per guidare il tiratore. Spesso il concorrente smette di pensare.(Adrenalina!)
- **"Range Clear"** (campo pulito) Questo comando è dato solo dopo che il tiratore ha completato la sua corsa, i revolver rinfoderati, le armi lunghe raccolte e puntate in direzione sicura con le azioni aperte, e il tiratore si avvia verso l'area di scarico. Ora è sicuro raccogliere i bossoli e preparare per il prossimo tiratore in linea.

- **“Down Range”** (verso i bersagli) E’ annunciato prima che chiunque proceda verso i bersagli per qualsiasi ragione incluso il resettare o riparare i bersagli. Quando è annunciato il comando “Down Range” tutti i partecipanti sia al tavolo di carico che di scarico dovrebbero interrompere le operazioni di carico/scarico delle armi. La miglior pratica è di alzare le mani in aria per far vedere che nessuna arma è maneggiata quando qualcuno va verso i bersagli (down range).
- **“Unload and Show Clear”** (Scarica e fai vedere vuoto) Il comando dato dall’ufficiale di scarico quando un tiratore viene all’area/tavolo di scarico. (Si applica a tutte le armi portate in linea di tiro).
- **“Gun Clear”** (arma pulita) E’ l’appropriata risposta dell’Ufficiale di Scarico per ogni arma ispezionata con successo al tavolo/area di scarico.
- **“Action Open”** (aprire l’azione) Il comando dato dal TO al tiratore alla conclusione di uno stage (esercizio) quando il concorrente ha scartato un’arma lunga con l’azione chiusa. Il TO deve essere testimone che il tiratore apra l’azione e mostri l’arma vuota/pulita.
- **“Muzzle!”** (Volata!) Questo comando avverte il tiratore in modo veloce ed efficiente che la sua volata si sta avvicinando al limite dei 170° e dovrebbe essere essere puntata in direzione sicura (tornare down range/ verso i bersagli/ parapalle).
- **“Cease Fire!”** (cessare il fuoco) o **“STOP!”** Il comando impartito dal TO o da qualunque Range Officer/Match Official presente, ogniqualvolta una condizione non sicura insorga.
Il tiratore deve smettere di sparare e di muoversi immediatamente.

*Intenzionale mancata obbedienza al comando di Cease Fire o Stop data da e sotto il controllo del TO darà come risultato la squalifica dalla gara (Match Disqualification).

Comandi di campo - Il sistema a BANDIERE

In campi dove stages multipli si svolgono in contemporanea sulla stessa linea di tiro senza i bonetti di separazione, indizi Visuali aiutano la comunicazione degli stati degli Ufficiali di Sicurezza tra le posses dei tiratori.



***Le BANDIERE sono spesso usate
congiuntamente a corni o fischietti
per aumentare la percezione delle notifiche.**



Comandi di campo - Il sistema a BANDIERE



BANDIERA GIALLA



Una volta dato il comando “Yellow Flag” (Bandiera Gialla), ogni stage interessato permetterà al tiratore di finire l'esercizio a fuoco già iniziato. Come lo sparare finisce in ogni stage, tutte le armi in uso dovranno essere messe giù al tavolo di carico o di scarico e i tiratori se ne allontaneranno (Stand Back). Una volta che le armi saranno sicure, ogni stage segnalerà la conformità alzando la propria bandiera gialla.

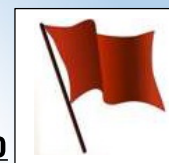
Quando tutti gli stages interessati avranno issato la loro bandiera gialla, il RO iniziante può avanzare verso i bersagli (down Range). Quando il lavoro down range è completato, un comando “ALL CLEAR” (tutto pulito/a posto) sarà dato, le Bandiere Gialle ritirate e le normali operazioni potranno continuare



Comandi di campo - Il sistema a BANDIERE



BANDIERA ROSSA



BANDIERA ROSSA significa CESSARE IL FUOCO

Tutte le operazioni di tiro devono cessare **IMMEDIATAMENTE**, tutte le armi da fuoco devono essere posate o altrimenti messe in sicurezza.

Una volta che la condizione di Cessate il Fuoco è risolta, un comando “ALL CLEAR” viene dato, le Bandiere Rosse ritirate e le normali operazioni in campo possono riprendere.

* Ad ogni tiratore fermato mentre sta sparando l'esercizio verrà dato un reshoot (ripetizione)



Unità 8: Posizioni di Gara & Ruoli

Tutte le posizioni di gara coperte in questa lezione sono Considerate Range Officer (Ufficiali di Campo)

Ogni posizione svolge una funzione critica nella leale, efficiente, e **SICURA** esecuzione di una gara.



Direttore di Gara e Range Master

Il Match Director (direttore di gara) è incaricato dell'intera gara e gli è richiesto di assicurarsi che ufficiali qualificati siano presenti in tutte le aree della competizione. Il direttore di gara è solitamente colui che scrive/ disegna gli esercizi della gara.

Il Range Master (letteralmente = padrone del Campo) è incaricato di e supervisiona tutti gli stages e assicura che ufficiali qualificati siano presenti in tutti gli stages. Egli rivede tutti gli esercizi (stages) e si assicura che siano progettati e costruiti per operare in maniera sicura per tiratori e ufficiali.

The Posse Marshal & Deputy (il Maresciallo di Posse il suo vice)

Il Posse Marshal

- ✓ È incaricato di una posse e gli è richiesto di assicurare che tutte le posizioni siano fornite di personale per gestire efficacemente e in sicurezza la posse durante gli esercizi a fuoco.
 - ✓ Assicura che tutte le regole e le norme siano seguite.
- ✓ Deve capire tutti gli stages, condurne la spiegazione, e rispondere ad ogni domanda prima di ogni esercizio.
- ✓ Designerà almeno un vice (Deputy) per assisterlo se nessuno è stato assegnato.

Il DEPUTY Posse Marshal

- ✓ Agisce per conto del Posse Marshal quando il Marshal sta sparando o è altrimenti non disponibile
- * Il Marshal e il Deputy dovrebbero essere separati nell'ordine di tiro per una copertura adeguata della posse
- *E' altamente raccomandato che chiunque serva nelle funzioni di Posse Marshal o Deputy Posse Marshal venga addestrato con questo corso per RO I .

Il Timer Operator (TO)

Il Timer Operator (TO) è il Capo Range Officier (CRO) per lo stage ed è incaricato della linea di tiro poiché manovra il timer.

**L'obiettivo PRIMARIO del TO è:
...ASSISTERE in SICUREZZA il tiratore durante l'esercizio a fuoco**

- Il TO manovra il timer... e molto altro!
- Il TO dovrebbe essere certo del livello di abilità dei concorrenti. Essere attento ai nuovi tiratori, aiutandoli e guidandoli durante l'esercizio a fuoco quando necessario. Essere sempre pronto a controllare il tiratore novizio.
- Il TO dà ai tiratori più stagionati più spazio visto che tendono a muoversi velocemente. Non lasciare che ti investano perché gli stai troppo appiccicato.
- *Benché il TO dovrebbe fare del suo meglio per non far partire il concorrente in una postura o posto sbagliati, la responsabilità ultima della posizione di partenza è del tiratore. A un tiratore che parte in posizione sbagliata verrà inflitta una penalità Procedurale.*
- Il TO guarda il tiratore - e le armi del tiratore - per azioni non sicure, corretto ingaggio dei bersagli, e le procedure dell'esercizio.
- Il TO dovrebbe contare i colpi sparati, se possibile.
- Il TO dovrebbe stare a un braccio di distanza dal tiratore in ogni momento durante l'esercizio a fuoco.



Il Timer Operator (TO)

Il Timer Operator è INCARICATO della linea di tiro
Il TO e gli Spotters

➤ **Il TO identifica e assegna 3 Spotters**

***Il TO non determina o conta le miss - ma può fornire intuizione se c'è una questione, a causa della posizione di vantaggio del TO sul tiratore**

- **Il TO immediatamente annuncia il tempo dell'esercizio al tiratore al completamento dello stage.**
- **Il TO intervista i tre Spotters per determinare il numero di miss e sollecita le loro informazioni riguardo eventuali penalità**
- **Il TO comunica quei numeri al Segnapunti (Score Keeper) e al concorrente con voce forte e chiara**



Il Timer Operator is INCARICATO della linea di tiro.

- Il TO verifica che almeno 2 su 3 spotters siano d'accordo sulle misses, e può considerare informazioni dagli spotters circa procedure e/o violazioni di sicurezza- come anche ogni osservazione personale durante lo stage.
- Un TO non ha l'autorità per passare sopra gli spotters riguardo al mancato, ma può chiedere agli spotters di indicare dove si sono verificate le misses.
- Il TO è spesso nella migliore posizione per vedere la direzione della volata, il che è d'aiuto nel determinare i colpi sui bordi (i cosiddetti bersagli "pelati").
- La decisione finale riguardo l'assegnazione di penalità è fatta dal TO.

Il Timer Operator (TO)

Il Timer Operator è INCARICATO della linea di tiro

Cadenza/ordine sulla linea di tiro standard del TO

- 1. Il TO assegna tre Spotters**
- 2. Il TO si assicura che la linea di tiro è pronta per il prossimo tiratore; bersagli resettati, ecc ecc**
- 3. Il TO chiama il prossimo tiratore in linea. Valuta il tiratore.**
- 4. Il TO osserva, guidando se necessario, il posizionamento delle armi.**
- 5. Il TO chiede al tiratore se ha capito l'esercizio a fuoco, risponde alle domande se necessario.**
- 6. Il TO si assicura che il tiratore parta nella posizione corretta**
- 7. Dopo che il tiratore si è dichiarato pronto, il TO: Shooter Ready.....Stand By..... Beep!**
- 8. Alla conclusione dell'esercizio il TO comunica immediatamente il tempo al tiratore.**
- 9. Il TO dirige il tiratore all'area di scarico. Dopo la partenza del tiratore dalla linea (con tutte le armi) il TO dichiara "ALL CLEAR" (Oppure "Range is clear" - Campo Libero) indicando che la linea è sicura per resettare bersagli, raccogliere i bossoli, ecc ecc**
- 10. Il To intervista gli spotters circa le miss**
- 11. Il TO annuncia il tempo e le eventuali miss/ procedure allo Score Keeper e al tiratore**
- 12. Il TO si assicura che la linea di tiro è pronta per il prossimo tiratore, bersagli resettati, ecc... E IL CICLO CONTINUA**

Expeditor (XP) Officier (Ufficiale Velocizzatore)

- **L'expeditor (XP) Officier facilita e velocizza la progressione dei tiratori in coda per la linea di tiro**
- **Nelle gare maggiori, l'XPO è incaricato di assicurare che la posse stia nei tempi e nei compiti durante il tempo assegnato per ogni stage.**
- **Non tutte le gare traggono beneficio da un XPO, ma la maggior parte del tempo perso in una gara sta nel portare un tiratore in linea e posizionare le sue armi. Usato correttamente, l'XPO, può far risparmiare almeno 30 secondi a tiratore nella transizione dei concorrenti.**

- La primaria preoccupazione dell' XPO è il prossimo tiratore ad essere chiamato in linea dal TO- conosciuto come il tiratore "on-deck" (in coperta).
- L'XPO NON conta le misses, resetta bersagli, segna i tempi, usa il timer, o raccoglie bossoli.
- L' XPO può assistere nell'assegnazione dei ripristinatori e raccoglitori di bossoli come diretti della gara.
- L' XPO si assicura che il tiratore on-desk capisca l'esercizio a fuoco e proceda prontamente in linea per posizionare armi e munizioni il più efficientemente possibile.
- Quando c'è l' XPO durante una gara, si aggiunge una posizione XP/On-deck alla bay. Questa posizione sta tipicamente fra l'area di carico e la linea di tiro. La posizione on-deck dovrebbe consistere in un tavolino per accomodare le armi lunghe del tiratore on-deck.
- E' una buona idea avere copia dell'esercizio alla posizione on-deck.

Il ciclo di transizione dell' XPO:

1. Al primo colpo del tiratore in linea, l' XPO chiama il prossimo tiratore dal tavolo di carico alla posizione on-deck.
2. L' XPO chiede al tiratore on-deck : 1) Capisci l'esercizio a fuoco? 2) Hai domande?
3. L'XPO può valutare i tiratori assicurandosi che abbiano tutto ciò che gli serve per completare lo stage.
4. L' XPO non deve ingaggiare conversazione non necessaria col tiratore- Consentire la preparazione mentale.
5. Quando il TO indica che la linea di tiro è pronta per il prossimo tiratore, l' XPO dirige il tiratore on-deck alla linea di tiro per posizionare le armi e prepararsi; passando l'incarico del tiratore al TO.

*Questo ciclo continua...

Spotters

- **Gli spotters hanno il compito di contare centri e miss e di verificare che i bersagli siano ingaggiati nell'ordine corretto per il numero di colpi richiesto.**
- **Gli Spotters assistono il TO controllando eventuali violazioni quando il concorrente prende in mano armi posizionate o estrarre i revolvers in quanto per il TO è impossibile avere una veduta non ostacolata di entrambi i lati del corpo del concorrente.**
- **Gli Spotters sono obbligati a fermare il tiratore che sta tentando un'azione non sicura se il TO non è nella posizione di vederla o non reagisce abbastanza velocemente**



Spotters

- **Determinano le miss con la vista e con l'udito, quando possibile.**
- **Dovrebbero sempre essere in una posizione che consenta di vedere tutti i bersagli dell'esercizio a fuoco. Almeno uno Spotter dovrebbe essere posizionato su ciascun lato del concorrente.**
- **Ci dovrebbero sempre essere tre Spotters. La maggioranza (2 su 3) rompe il pareggio riguardo alle misses.**
- **Gli Spotters dovrebbero sempre essere identificabili ad esempio tenendo in mano un bastone, indossando una bandana, ecc..**
- **Il TO non è affidabile per il conteggio di centri e misses.**
- **Gli Spotters dichiarano ogni miss e procedura alla fine dello stage.**
- **Gli Spotters non verificano un membro della loro famiglia.**

Spotters

Danno sempre al tiratore il beneficio del dubbio

Se sai che è colpito...

È COLPITO

Se pensi che sia COLPITO...

È COLPITO

Se pensi che sia **MISS**...

È COLPITO

Se sai che è **MISS**...

È MISS



Score Keeper (Segnatempi)

- È buona pratica dello Score Keeper ripetere tempi e penalità dopo il TO con voce forte e chiara per conferma.
- Lo Score Keeper registra tempi e penalità in modo appropriato per ogni concorrente negli statini (Score Sheets) forniti per ogni stage.
- Lo Score Keeper dovrebbe fare la somma di tempi e penalità per calcolare il tempo finale del concorrente - se indicato nelle istruzioni di scoring.
- Lo Score Keeper può anche essere uno Spotter
- Il tiratore dovrebbe essere messo al corrente di ogni miss e penalità mentre lascia la linea di tiro. Specialmente una volta che ha lasciato la linea e scaricato miss e penalità non dovrebbero essere messe in discussione

Score Keepers– Gli Statini

Esempio di comune Statino (A):

SHOOTER NAME	RAW TIME	MISSES	PENALTY	TOTAL TIME
Fast Shooter	19.3	1/5		24.3
Sassy Shooter	37.6		1 P/10	47.6
Wild shooter				
Sweet Shooter				

Esempio di comune Statino (B):

SHOOTER NAME	RAW TIME	MISS	PROCEDURALS /MSV	SDQ	MDQ	BONUS	TOTAL TIME
Fast Shooter	19.3	1					24.3
Sassy Shooter	37.6		1				47.6

Metodi di Scoring (Punteggio)

Metodi di scoring approvati SASS per il Cowboy Action Shooting™

- **Total Time (Tempo Totale)**
 - È il metodo usato piu comunemente
 - È il metodo di scoring richiesto per le gare Regionali, Divisionali, Nazionali e per il Campionato Mondiale
- **Stage Point Scoring (punti per stage)**
 - Usato in tutte le gare di WBAS, approvato per le gare CAS
- **Rank Scoring (rango)**
 - Premia il tiratore piu costante

Loading Table Officier (Ufficiale al tavolo di carico)

L'ufficiale al tavolo di carico è responsabile di controllare visivamente per assicurarsi che tutte le armi siano caricate con il corretto numero di colpi richiesto nell'esercizio a fuoco, di verificare che non ci siano colpi sotto il percussore di nessuna arma, e che i cani di tutte le armi cariche siano abbattuti sulla camera vuota.

*** Al tavolo di carico, ai tiratori è concesso fare correzioni senza penalità**

***Lasciare il tavolo di carico con un cane non completamente abbattuto su camera vuota o con un colpo vivo sotto il percussore di qualsiasi arma comporta la squalifica dallo stage (Stage DQ)**



- L'ufficiale al tavolo di Carico osserva e fa rispettare la direzione della volata durante il caricamento, così come i movimenti verso e dall'area di carico.
Un colpo che viene sparato al tavolo di carico comporta l'immediata Squalifica dalla gara(MDQ).
- Il Tavolo di Carico è un buon posto per osservare l'equipaggiamento del tiratore, specialmente le armi - ispezionarle per modifiche illegali.
Le correzioni dovrebbero essere fatte *al tavolo di carico* , se possibile.
- È buona pratica per l'Ufficiale di Carico chiedere al/la tiratore/trice se ha capito lo stage.
 - ✓ Spiegazioni al tavolo/area di carico aiutano ad evitare che queste domande vengano poste in linea di tiro dal TO e possono aiutare a prevenire ritardi.
 - ✓ Una copia della descrizione dello stage posta al tavolo di carico assiste i tiratori nel fare una revisione finale dell'esercizio prima di avviarsi alla linea di tiro.
- L'ufficiale di Carico dovrebbe evitare conversazioni non necessarie col prossimo tiratore in linea permettendogli così di prepararsi mentalmente all'esercizio a fuoco.

Unloading Table Officier (Ufficiale al Tavolo di Scarico)

Gli ufficiali al Tavolo di Scarico sono responsabili di controllare visivamente e assicurarsi che tutte le armi siano SCARICATE dopo il completamento dell'esercizio di tiro (shooting stage)

- I concorrenti dovrebbero scaricare ognuna delle loro armi in maniera che l'Ufficiale di scarico possa visivamente controllare e confermare che ogni arma da fuoco è vuota.
 - ✓ Fucili e Shotguns saranno ciclati per verificare che il loro serbatoio siano vuoti.
 - ✓ L'Ufficiale al Tavolo di Scarico dovrebbe fare ogni sforzo per osservare il pistoncino del serbatoio.
 - ✓ Tutte le armi portate in linea di tiro devono essere controllate e “mostrate pulite” - che siano o meno state usate nell'esercizio a fuoco.

Convenzioni per i Tavoli di Carico & Scarico

Tutte le armi rimarranno scariche tranne che sotto la diretta osservazione di una persona designata in linea di tiro o nelle aree di carico e scarico designate. Ogni mancata adesione di un concorrente alle procedure di carico e scarico comporterà un'assoluta di squalifica dallo stage (Stage DQ)

- **Lasciare il tavolo di scarico senza svuotare tutte le armi da fuoco comporterà che la penalità sia inflitta nello stage in cui l'infrazione è stata commessa.**
- **I concorrenti non dovranno lasciare l'area di carico designata a meno che non stiano andando in linea di tiro in quanto prossimi tiratori a iniziare lo stage.**

Tiratori di Revolver a percussione: Percussion Revolver Shooters:

- Mantenere una direzione sicura della volata mentre si carica
- Sparare o rimuovere tutte le capsule (inneschi) prima di lasciare l'area di scarico
- NON calcare le capsule a percussione usando il cane dell'arma
- inserire le capsule solo all'area di carico o in linea di tiro

RICORDA:

La responsabilità primaria resta sempre del concorrente. I tiratori devono sempre conoscere le condizioni delle loro armi e non devono dipendere dagli Ufficiali di Carico e Scarico per essere sicuri che le loro armi siano state correttamente caricate o scaricate.

Gli Ufficiali di Carico e Scarico sono una misura di sicurezza aggiunta.

Il concorrente non può mai incolpare l'Ufficiale di Carico o Scarico per un'arma non caricata correttamente o un'arma non scaricata.

***in nessun momento questa pretesa sarà fondamento per la revoca di penalità**

****La "Mancata adesione alle procedure di carico/scarico", causante una penalità di Stage Disqualification, è inflitta al seguente punto: Una volta che il controllo delle armi è lasciato; l'arma sia un rastroliera nello stage o nel gun cart del tiratore. (i.e. lascia le mani del tiratore), avendo bypassato il tavolo di carico/scarico.***

Berm Marshal

(detto anche Stage Driver o Stage Marshal)

Il ruolo del Berm Marshal è per lo più stato eliminato nelle gare. La “camminata” del Posse Marshal (quando gira per lo stage spiegando l’esercizio alla posse) e il ruolo del Posse Marshal hanno eliminato la necessità del Berm Marshal.

*** Benché il ruolo è stato per lo più eliminato, alcuni Match Directors (Direttori di Gara) possono ancora includere il ruolo di Berm Marshal nelle loro gare. Per questo motivo il ruolo e i compiti del Berm Marshal sono spiegati in questo corso**

La primaria responsabilità di un Berm Marshal è assicurare costanza fra le posse e mantenere le posse a girare nei tempi.

Il Berm Marshal non ha il compito di osservare ogni mossa del tiratore- ma ha il compito di assicurare che ogni tiratore completi l’esercizio in accordo con le istruzioni e che tutti i tiratori - di ogni posse - sparino lo stage/scenario (esercizio) nello stesso modo.

Il Berm Marshal:

- ✓ Controlla costantemente il programma delle posse e si assicura che lo stage sia svolto nei tempi, e registra l’orario di inizio e di fine di ciascuna posse
- ✓ “Prende Possesso” dello stage assegnato
- ✓ Verifica l’arrivo delle posse nel posto giusto al momento giusto
- ✓ Saluta la posse in arrivo, legge la descrizione dello stage/scenario a ciascuna posse, Rispondendo a ogni domanda circa l’esercizio e specificando ogni chiarificazione in modo coerente.
- ✓ Distribuisce il materiale dello stage ad ogni posse: bastoncini per gli spotters, statini, eccetera..Assicura.
- ✓ Assicura COSTANZA da posse a posse

Unità 9

**Articoli illegali
&
Standard per le fondine**

Articoli Illegali (messi fuori legge)

La versione corrente del Manuale del Tiratore SASS contiene una lista completa degli articoli messi fuori legge (non permessi).

L'uso o la presenza di un articolo fuori legge è una Squalifica dallo stage (SDQ)

Esempi:

- Guanti da tiro moderni
- Camice a manica corta (solo per i concorrenti maschi)
 - Jeans di designer
 - Cappellini da baseball
- Scarpe da tennis, running, aerobica o comunque sportive di tipo moderno
 - Vestiti che mostrano loghi di produttori, sponsors o squadre

Modifiche illegali alle armi

La versione corrente del Manuale del Tiratore SASS contiene la lista completa di tutte le modifiche LEGALI fattibili alle armi.

Ogni modifica non elencata nel Manuale è **ILLEGALE**.

Una squalifica dallo stage (SDQ) è comminata in ogni stage dove è usata un'arma non SASS legal

Convenzioni per fondine e cinturoni.

- Tutte le pistole devono essere portate in una fondina sicura capace di trattenere l'arma durante i normali movimenti
 - Due revolvers non possono essere indossati dalla stessa parte del corpo
 - I revolver da gara devono trovarsi uno per parte (uno a destra e uno a sinistra) rispetto all'ombelico e separati almeno dalla distanza di due pugni all'altezza della cintura.
 - Le cartucchiere da shotgun devono essere indossate all'altezza o sotto l'ombelico.
- * Una lista completa di tutti i requisiti, regole e standards per le fondine è delineata nel Manuale del Tiratore SASS

Standard per le fondine

Una fondina non può discostarsi dalla verticale per più di 30° quando indossata



← Illegale

Legale →



Fondine Cross Draw (estrazione incrociata) e fondine Ascellari

Fondine Cross Draw e fondine Ascellari richiedono un extra di attenzione da parte del concorrente per assicurare:

- **Nessuna fondina può discostarsi dai 30° quando indossata**
- **Quando estrae un revolver l'utente deve torcere (twist) il suo corpo (se necessario) per assicurarsi che la volata non infranga mai la regola dei 170°**

Unità 10

Valutazione delle Penalità

Tipi di Penalità

- **Penalità da 5 secondi.**
- **Penalità da 10 secondi**
- **Squalifica dallo stage**
- **Squalifica dalla Gara**
- **Mancato Ingaggio/Spirito del gioco**

Penalità da 5 secondi

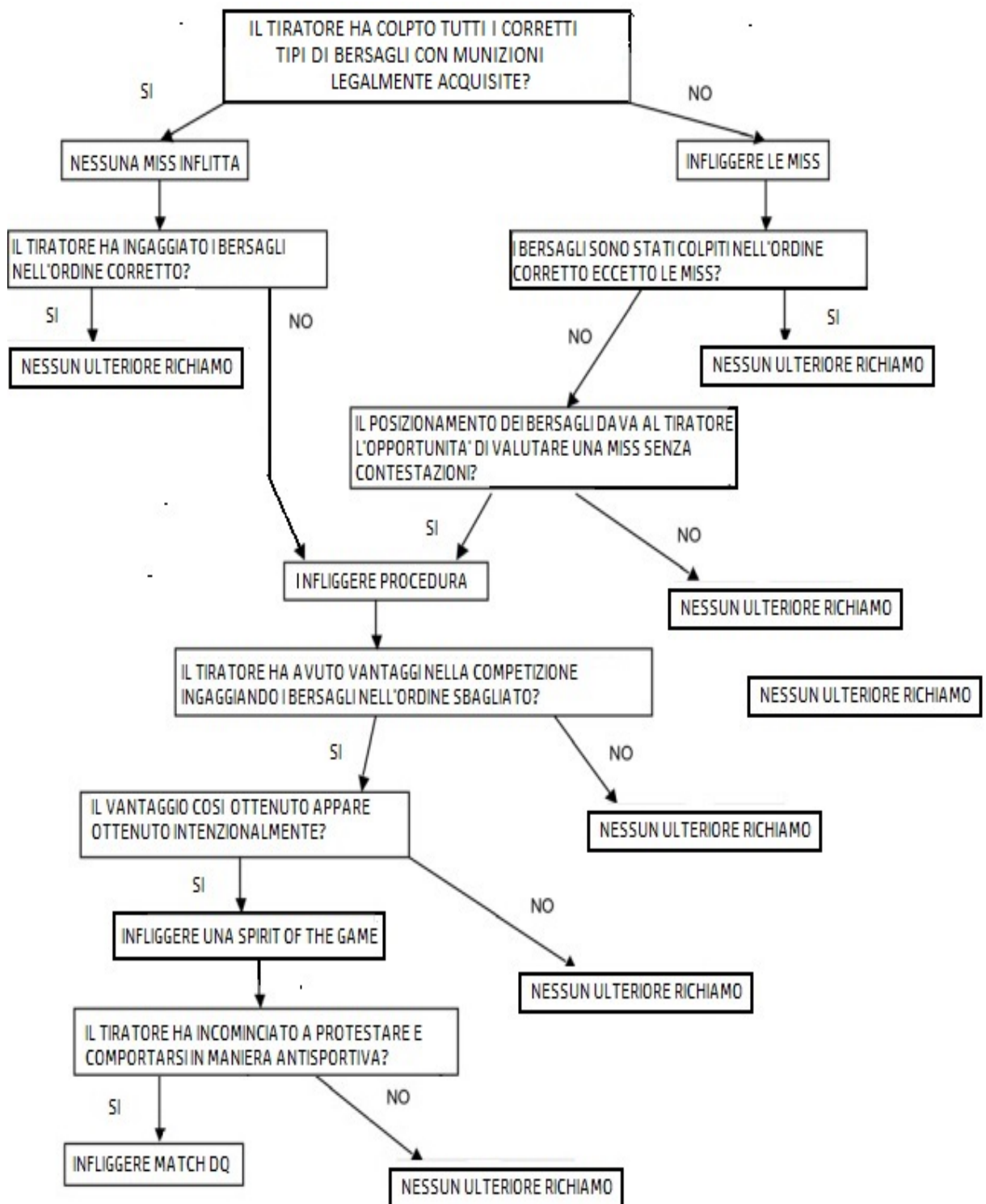
*** Le misses (bersagli mancati) sono penalità da 5 secondi***

- **Una miss è definita come mancare di colpire il tipo appropriato di bersaglio usando il tipo appropriato di arma.**

Include:

- **Ogni bersaglio mancato**
- **Ogni colpo non sparato**
- **Colpi lasciati inavvertitamente nel revolver sono misses (a meno che ci sia un colpo non sparato sotto il cane e allora è una squalifica dallo stage - SDQ)**
- **Ogni bersaglio colpito con un'arma non corretta, sia intenzionalmente che per sbaglio.**
- **Ogni bersaglio colpito con munizioni "illegalmente acquisite"**

*** DOPPIO RISCHIO: UNA MISS NON PUO' CAUSARE UNA PROCEDURA***



Penalità da 10 Secondi

Le Penalità Procedurali (P) sono errori procedurali non intenzionali causati da distrazione, confusione, ignoranza o sbaglio.

Gli errori Procedurali portano una penalità da 10 secondi e non ne può essere assegnata più di una per ogni stage.

***Ognuna di queste penalità sta da sola e non ne può essere sommata una ad un'altra
* DOPPIO RISCHIO: UNA MISS NON PUO' CAUSARE UNA PROCEDURA***

- ✓ Mancato tentativo di sparare un'arma
- ✓ mancato tentativo di manovrare un allestimento o stage
- ✓ Sparare ai bersagli in ordine diverso da quanto richiesto dalla descrizione dello stage
- ✓ Ingaggiare lo stage (armi, bersagli o manovre) in un ordine diverso da quanto richiesto dalla descrizione dello stage
- ✓ Sparare un'arma da una posizione o un posto diverso da quanto richiesto dalla descrizione dello stage
- ✓ Uso di munizioni "illegalmente acquisite"
- ✓ Non rinfoderare i revolvers - a meno che sia specificato diversamente
- ✓ Prima infrazione, nella stessa gara, per mancata osservanza delle linee guida per la categoria in cui il tiratore compete.

Penalità da 10 Secondi

MINOR SAFETY VIOLATION (MSV)

Azioni che comportano una MSV includono:

- **Lasciare bossoli vuoti o cartucce vive nel serbatoio o sul carrier dell'arma lunga in cui sono caricati/e**
- **Armi lunghe aperte e scariche che scivolano e cadono ma non infrangono la regola di sicurezza dei 170° o non "spazzano" nessuno ("spazzare"= la volata dell'arma puntata contro persone)**
- **Armare il cane di un revolver prima di raggiungere i 45° in direzione dei bersagli (down Range)**

Penalità di Squalifica dallo Stage (SDQ)

La Squalifica dallo stage (Stage DQ o SDQ): il tempo e la prestazione nell'esercizio a fuoco vengono tolti di classifica come risultato della violazione commessa dal tiratore.

- ✓ Sparare in movimento
- ✓ Ogni arma scarica caduta inlinea di tiro (dal tavolo di carico al tavolo di scarico)
- ✓ Armi lunghe che scivolano, cadono e infrangono i 170°
- ✓ Violazione dei 170°/ mancato appropriato controllo della volata
- ✓ Ogni colpo che impatta su qualsiasi cosa fra i 5 e i 10 piedi dal tiratore (da 1,5 a 3 mt) (eccetto gli allestimenti dichiarati sparabili dagli Ufficiali di Gara)
- ✓ Rinfoderare un revolver con il cane non completamente abbattuto su camera vuota o bossolo spento
- ✓ Revolver con cane armato che lascia la mano del tiratore (non appena lascia la mano del tiratore)
- ✓ Una cartuccia viva lasciata in camera di un'arma lunga (non appena lascia la mano del tiratore)
- ✓ Cambiare posto con un colpo vivo sotto cane armato o con arma con cane abbattuto su colpo vivo.
- ✓ Cambiare posto con un'arma lunga con azione chiusa e cane armato.
- ✓ Maneggio non sicuro dell'arma da fuoco
- ✓ Caricare altrove dalla posizione di carico designata o dalla linea di tiro
- ✓ Uso di un'arma illegale o illegalmente modificata
- ✓ Infoderare o posizionare un revolver col cane abbattuto su cartuccia viva
- ✓ "Spazzare" qualcuno con un'arma scarica
- ✓ Mancata osservanza delle procedure di carico e/o scarico
- ✓ Lasciare la linea di tiro dopo aver cominciato l'esercizio per qualsiasi ragione
- ✓ Sparare in bianco al tavolo di carico o di scarico
- ✓ Disarmare un revolver, un fucile, o uno shotgun a cani esterni senza che il TO abbia detto di farlo.
- ✓ Arrivare all'area di carico designata con armi non svuotate (cariche) dopo aver completato uno stage nella stessa giornata (penalità assegnata nello stage precedentemente completato)

Mancato Ingaggio/ Spirito del Gioco

Penalità da 30 secondi

- **Sparare di proposito uno stage diversamente da come è inteso per trarre vantaggio nella competizione**
- **Sparare munizioni che non raggiungono il power factor, o la velocità minima. La penalità è applicata per ogni stage dove le munizioni sono controllate e non raggiungono il power factor o la velocità minima.**
- **Rifiutarsi, di proposito, di fare un tentativo di completare una procedura non di tiro scritta nelle istruzioni dello stage (tipo legare un manzo, tirare un candelotto di dinamite ecc. Ecc.)**

*** Accumulare due penalità per Mancato Ingaggio/Spirito del Gioco comporta la squalifica dalla Gara (MDQ)**

Penalità di Match Disqualification(MDQ)

Una MDQ significa che il tiratore mette via le sue armi e ha finito di sparare per il resto della gara

- ✓ Due penalità SDQ accumulate o due penalità per Spirito del Gioco
- ✓ Atteggiamento belligerante o condotta antisportiva
- ✓ Intenzionale , mancata obbedienza al comando di “Cessare il Fuoco” o “Stop” dato da , e sotto il positivo controllo del CRO/TO
- ✓ Sparare sotto l’influenza di alcool, droghe prescritte, o ogni altra sostanza o medicina che possa limitare le capacità fisiche o mentali del tiratore.
- ✓ Sparare munizioni illegali
- ✓ Far cadere un’arma carica
- ✓ Ogni sparo che colpisca il suolo a o gli allestimenti dello stage a meno di 5 piedi (1,5 mt) dal tiratore
- ✓ Ogni sparo alle aree di carico o di scarico
- ✓ Ogni sparo ritenuto non sicuro
- ✓ “Spazzare” qualcuno con un’arma carica
- ✓ Terza violazione, nella stessa gara, per mancata osservanza delle linee guida della categoria in cui il tiratore sta gareggiando
- ✓ Conflitti interpersonali

Revisione finale e Domande





CONGRATULAZIONI!
CORSO COMPLETATO
Grazie per aver frequentato il corso SASS per RO I

