

COWBOY ACTION SHOOTING™

SWS RO kurs



Kopi av SASS Range Operations Basic Safety Course (Level I)

Versjon 2.0
Februar 2016
Basert på
SASS ROI version 21.6
Februar 1, 2016

INNHOLD

INTRODUKSJON	3	
SPIRIT OF THE GAME	3	
FAILURE TO ENGAGE	4	
SIKKERHET (Først, sist og alltid)	4	
RANGE OFFICIERS	5	
Assistere	5	
Sikkert	6	
RO HOLDNING (Opptreden)	7	
MATCH PROSEDYRER OG TERMINOLOGI	7	
STANDPLASS KOMMANDOER	11	
ANDRE KOMMANDOER	12	
STAGE PRAKSIS	13	
TILLEGG A – Sikkerhetsregler på banen	14	
Sammendrag av baneregler		19
Omskyting/omstart	20	
TILLEGG B - «DE 10 BUD»	21	
Resultatberegning	21	
OVERSIKT OVER STRAFFER:		
5 sekund tillegg	21	
10 sekund tillegg	23	
SDQ	23	
MDQ	24	
Failure to engage/spirit of the game	24	
ULOVLIG UTSTYR	24	
TILLEGG C – MISS FLOW Chart	26	
TILLEGG D – Pocket RO Card	27	
Ord og uttrykk	28	

INTRODUKSJON

Dette kurset har blitt til over mange år med stevner og gjennom et behov for standardisering. Alle westernskyttene vil etter hvert nyte godt av den konsise dømmingen dette kurset medfører.

Kurset hjelper til med å forstå og tolke Skytterhåndboka til SWS. Dette kurskompendiet kan fritt kopieres av alle SWS klubber. SWS oppmuntrer til spredning av dette materialet til så mange medlemmer som mulig.

De SWS medlemmene som går igjennom dette SWS RO kurset (under veiledning av en godkjent instruktør), og som består, vil motta et bevis på godkjent gjennomføring av kurset.

Å være KONSIS er viktig– udefinerte regler og gråsoner kan lett skape misforståelser, diskusjoner og dårlig stemning.

Målet med dette kurset er å forsikre seg om at sikkerhet og regler blir likt ivaretatt på alle SWS stevner. Enhver westernskytter, som deltar på et SWS stevne, er en Safety Officer med ansvar for både egen og andres sikkerhet. Det er vår intensjon at alle SWS skyttere skal ha nok kunnskap til å fungere som Range Officers, forutsatt riktig opplæring på skytebanen av erfarne skyttere.

Posse Leders rolle er å få possen til å fungere effektivt, sikkert og konsekvent. Det er klubbens ansvar og påse at de personene, som skal være Range Officers på klubbens stevner, er kvalifiserte.

Reglene og ordningene som beskrives i dette kurset medfører ikke mye arbeid eller ekstra finansielle byrder for klubbene. Derimot kommer kurset til å trene våre medlemmer i sikkerhet, og gi rettferdig og konsekvent bedømming av usikker våpenhåndtering. Skyttere som reiser på SWS stevner skal kunne kjenne seg trygge på at sikkerhetsreglene praktiseres likt i alle klubber. På samme måte som de kan kjenne seg trygge på at resultatberegningen, våpen og utstyrsreglene er i overensstemmelse med Skytterhåndboka til SWS.

Alle SWS Range Officers må både kunne og forstå siste versjonen av SWS Skytterhåndbok. Vi anbefaler også at alle som skal være ledere på klubbens stevner gjennomfører dette kurset, SWS RO kurs. Vi må huske hva våpen er konstruert for å gjøre, og ikke glemme hva farlig våpenhåndtering kan føre til. **ET VÅPEN SKAL ALLTID BEHANDLES SOM OM DET ER LADD!**

SPIRIT OF THE GAME

God sportsånd er det som best definerer «the Spirit of the Game». Når man planlegger og gjennomfører et stevne, må enhver Match Director (stevneleder) og Range Officer huske at stevnet kun er til for sikker moro for skytterne. En Range Officer skal opptre profesjonelt, være imøtekommende og vennlig. Skytterhåndboka må følges når man planlegger, og gjennomfører, et SWS stevne. Reglene har blitt til over tid, og gir SWS et høyt sikkerhetsnivå og kontinuitet. Dette kurset er laget for å gi deg en bedre forståelse av reglene og anvendelsen av disse.

Fullføring av dette kurset viser ditt engasjement og vilje til å utføre alle plikter på en posse.

Etter som vårt mål er å gjennomføre et sikkert stevne og gi deltakerne en morsom skyteopplevelse, kommer enhver deltaker eller Range Official som bruker et upassende språk, blir truende eller aggressiv på noe vis, til å bli diskvalifisert fra stevnet. Denne personen kan, etter stevneleders pålegg, bli bedt om å forlate skytebanen.

FAILURE TO ENGAGE

(manglende engasjement)

Failure to Engage kalles det når en skytter med vilje eller overlegg bryter stage-beskrivelsen, for å oppnå en fordel, og skytteren skal da idømmes 30 sek tillegg til skytetiden.. Failure to engage skal ikke idømmes, dersom bruddet på stagebeskrivelsen skyldes et uhell.

Failure to engage gjelder ikke skytedelen av stagen, men situasjoner der deltakeren f.eks. nekter å kaste en lasso, kaste en dynamittkubbe eller andre ikke-skyterelaterte prosedyrer som skrevet i stagebeskrivelsen. I så tilfelle gis en 30 sekunders straff i tillegg til bom, prosedyre- og sikkerhetsfeil.

SIKKERHETSREGLENE (FØRST, SIST OG ALLTID)

Alle deltakere på et SWS stevne er Safety Officers (sikkerhetsansvarlige)!

Vår sport kan være potensielt farlig og alvorlige ulykker kan inntreffe, men så langt har ingen blitt alvorlig skadet på noe SWS stevne.

Enhver deltaker innen CAS forventes å opptre som en Safety Officer. Enhver skytter skal først og fremst sørge for egen sikkerhet, men alle er forventet å være på vakt overfor andres sikkerhet.

Range Officers og skyttere er forventet å konfrontere enhver deltaker som observeres i en usikker/farlig situasjon, og det forventes at situasjonen umiddelbart rettes opp og ikke gjentas. Enhver argumentasjon mot påtale av et sikkerhetsbrudd kan medfører bortvisning fra banen.

Selv om alle deltakere er sikkerhetsansvarlige, er det KUN Posse Officials og Match Officials som beskrevet i dette dokumentet som kan dømme på eller på vei fra skytelinjen.

RANGE OFFICERS

(bane funksjonærer)

Formålet med trenede Range Officers i klubben, er å gi sporten Cowboy Action Shooting™, kompetente, bestemte og rettferdige ledere på alle nivåer, og å gi Range Officers kunnskap nok til å utføre alle oppgaver i en posse tilfredsstillende.

Hovedoppgaven til en Chief Range Officer (skyteleder) er å kunne veilede skytteren sikkert gjennom stagen, og å være en autoritet i alle spørsmål som gjelder våpensikkerhet.

Range Officers Motto:

HOVEDOPPGAVEN TIL EN RANGE OFFICER ER Å SIKKERT ASSISTERE SKYTTEREN GJENNOM SKYTEOPPGAVEN

De to ordene som best forklarer hvorfor en Range Officer er nødvendig på skytelinjen, er å **assistere** og **sikkert**. La oss se på det to begrepene hver for seg, og se hvordan de påvirker ens handlinger og holdninger.

ASSISTERE

Som Range Officer er du på banen for å assistere skytteren. Du vil se at ordet «straffe» ikke brukes, men at ordet «assistere» gjør det. Selvfølgelig må det deles ut «straff» når dette er nødvendig, men det er **IKKE** førsteprioritet. Din hovedoppgave som RO er å hindre sikkerhetsbrudd før de oppstår.

Å assistere en skytter kan gjøres på mange måter. Noen av de beste måtene å gjøre dette på er:

Informasjon. Den beste måten å assistere en skytter på er å gi nøyaktig og fullstendig informasjon om stagen, slikt som startposisjon, antall skudd med hvert enkelt våpen, hvor hvert av våpnene skal plasseres og intensjonen med stagen. Det mest grunnleggende informasjonen kommer fram i stagebeskrivelsen, men mange av de små detaljene gjør ikke det. F.eks., skytteren vet at han skal sitte på en stol ved starten av øvelsen, men vet kanskje ikke at stolen kan justeres slik at den kan tilpasses skytterens størrelse.

VÆR KONSIS i det du sier og hvordan du sier det. Sørg for at bare en Range Officer svarer på spørsmål om stagen. På denne måten vil samme spørsmål bli likt besvart fra gang til gang. Alle possene må få samme informasjonen på samme måte. Les alltid stagebeskrivelsen ord for ord som beskrevet, ikke ta det på hukommelsen.

Skytters utstyr. En annen god måte å assistere skytteren på er visuelt sjekke skytterens utstyr før du starter dine startkommandoer. Det betyr at du ser om skytter har alt nødvendig utstyr for å fullføre skyteoppgaven. F.eks. om du vet skytteren er forventet å ha haglepatroner på kroppen, og du ikke ser de, så ganske enkelt spør hvor de er. Se også etter sikkerhetsutstyr. Vi vet alle hvordan det er å avfyre første skuddet, for så å oppdage at ørepluggene ikke er i!

Vurder/se an skytterens tilstand. Vi har alle sett skyttere med høye konkurransenerver. Selv om en person har mye erfaring kan mye adrenalin gi en uønsket effekt. Følg spesielt godt med på personer med høye konkurransenerver. Det er spesielt viktig å legge merke til om en skytter skjelver kraftig, har problemer med å snakke sammenhengende, eller ikke virker å være helt «til stede». I en slik situasjon kan du be skytteren sette seg nedpå, og vente litt med å gjennomføre stagen.

Forutse. Med tid og erfaring vil du kunne forutse skytterens neste trekk, og enkelt forhindre vedkommende fra å pådra seg straff, eller å komme opp i potensielt farlige situasjoner. Dette kjennetegner en virkelig god Range Officer.

Holdning. De beste Range Officers har de beste holdningene. Om du kan gjøre jobben bra og samtidig ha det morsomt, vil du merke at posen også har det morsomt. Du vil også merke at det er mindre sannsynlighet for konfrontasjoner, og posen som helhet vil fungere mer effektivt. Husk det er din holdning som setter standarden for humøret til hele stevnet.

Veiledning. Dette er den direkte måten å assistere skytteren på, etter at skyteoppgaven har startet. Skyteleder skal først veilede når en skytter ser forvirret ut, om de forsøker å legge ned et langvåpen med lukket mekanisme, eller sikter mot feil mål. Allikevel, det er ikke din jobb «å skyte» stagen for skytteren, eller å veilede skytteren i enhver handling, og noen ønsker ikke å bli veiledet i det hele tatt. Det er viktig å fastslå om det er noen på posen som ikke ønsker å bli veiledet. Korrekt veiledning er ikke ansett som å «bli forstyrret av RO», og vil aldri være en grunn til omskyting. Ukorrekt veiledning som enten forstyrrer skytter eller fører til en prosedyrefeil kan være grunn til omskyting.

SIKKERT

Sikkert, slik ordet brukes her, har ingen ting med sikkerhetsreglene å gjøre. Når vi snakker om å assistere skytteren sikkert gjennom skyteoppgaven, mener vi «uten uhell». Et uhell eller hendelse som potensielt kan føre til skade, er av stor bekymring for alle som er utsatt. Derfor er det viktig å gjøre det som er nødvendig, for å forhindre at slike hendelser oppstår. Hvordan kan dette unngås?

1. Skyteoppgavens utforming. En del skyteoppgaver kan være farlige, og må unngås eller endres. F.eks., en skytter må løpe bakover på banen (mot publikum), for å komme til neste skyteposisjon hvor revolver skal trekkes. Dette betyr at om skytteren trekker for tidlig, er det en fare for at en kan sveipe publikum med munningen. Løsning: enten plasser revolvere slik at skytteren først når de ved skyteposisjonen og er vendt i riktig retning, eller gjør om skyteoppgaven slik at skytteren beveger seg nedover banen, fra publikum.

Ikke vær redd for å nekte din posse å skyte en farlig skyteoppgave. Krev at skyteoppgaven endres før du fortsetter.

2. Forutse. Klarer du å forutse hva skytterens neste trekk er, har du muligheten til å hindre en farlig situasjon før den inntreffer. Dette betyr ikke at du skal utsette deg selv for fare når du forsøker å hindre en farlig handling, men du kan være i stand til å forhindre det ved å si fra eller å fysisk gripe inn.

3. Se på våpenet. Mange skyttere som fungerer som timeroperatør vet ikke hva de skal se på. Ofte ser man at de teller treff eller holder øye med spotterne. Hvis du virkelig vil vite hvordan du dømmer best mulig, og kunne forutse skytterens neste handling, må du se på våpenet! Ved å fokusere på våpenet kan du lett se hvor det rettes, og på den måten å vite hvilken blink skytteren sikter på. Dette er meget viktig om du skal kunne dømme eller korrigere en skytter, som peker på feil blink. Du kan også advare skytteren med kule i løpet, om man nærmer seg brudd på 170° vinkelen eller stoppe skytter om våpen bryter sammen.

4. Hold deg på en armlengdes avstand. For å kunne hindre en risikabel handling må timeroperatør befinne seg innen en armlengdes avstand fra skytteren. Den korrekte posisjonen er på skrå bak skytteren på skytterhåndssiden. Med andre ord, er skytteren høyrehendt bør timeroperatør befinne seg på en armlengdes avstand, bak og til høyre for senter av skytteren. I denne posisjonen kan du observere skytterens dominante hånd. La ALDRI skytteren komme bort fra deg!

Etter du har tatt fem-seks skyttere på en stage er det lett å bli ukonsentrert og trøtt, men husk, om

skytteren begår en usikker handling som å bryte 170°-regelen, vil du ikke være i stand til å forhindre det. Er du mer enn en meter unna skytteren, er du kanskje ikke i stand til å se våpenet. Når du blir sliten, gi timeren til en annen Range Officer.

Dette er kun noen av måtene en Range Officer kan sørge for sikkerheten på.

Range Officer Attitude (HOLDNING)

1. Vær omtenksum og vennlig mot dine konkurrenter. Ikke opptre overivrig.
2. Vær bestemt, men rettferdig.
3. Når du dømmer en skytter, ikke la deg bli påvirket eller «overkjørt» av skytteren. Stå for dine avgjørelser, på en profesjonell måte.
4. Ikke vær urimelig streng.
5. Vær hjelpsom, lær deg å skille mellom erfarne skyttere og nybegynnere. Som regel kan man se hvem som er erfarne utfra opptreden. Om erfarne skyttere vil vite noe, så spør de som regel. Om nybegynnere behøver hjelp, så bistå så godt du kan. Hold et ekstra godt øye med nybegynnere, helt fra ladebord til tømmebord.
6. Les fra Skytterhåndboka når du viser til reglene. Ikke siter etter minnet, du kan huske feil. Følg reglene slik de står beskrevet og ikke slik du tror de er. SWS RO kurset inneholder tolkninger av Skytterhåndboken, som vil være til hjelp ved dømming.
7. Døm slik du ser det! Men husk; svaret finnes i skytterhåndboka. I enkelte tilfeller av regeltolking, kan det vise seg at du tar feil. Om så er tilfelle, ikke ta det personlig. Vær heller glad på skytterens vegne, om det går til dennes favør.
8. Ikke la en skytter slenge ukvemsord eller krangle med deg eller en annen Range Officer. Vær bestemt men rettferdig. Dersom skytteren fortsetter å diskutere, gi en av de stevneansvarlige («Range Master» eller «Match Director») beskjed, ikke fortsett diskusjonen.
9. Les alltid regelboken utfra skytterens synsvinkel.
10. La alltid tvilen komme skytteren til gode.

MATCHPROSEDYRER OG TERMINOLOGI

Alle posisjonene som beskrevet nedenfor er Range Officers. Timeroperatøren er Chief Range Officer (standplassleder) gjennom skyteoppgaven.

1. Match Director er stevneleder, og den som påser at det er nok kvalifisert personale til alle posisjoner.

2. Range Master, banemester, skal påse at stagene er planlagt slik at de er trygge å gjennomføre. Og Range Master er den som påser at det er nok kvalifisert personale på alle stager.

3. Posse Marshal, kan ikke selv utføre alle funksjoner, men må sikrestille at arbeidsoppgavene blir fordelt, og at regler og prosedyrer blir fulgt.

- A) Leder en posse og har ansvaret for å sikre at alle posisjoner er bemannet og lede den sikkert og effektivt gjennom hver stage.
- B) Må forstå alle stagene, gjøre stagegjennomgangen, og besvare alle spørsmål før skytingen.
- C) Må utnevne minst en deputy, om det ikke allerede er gjort.

4. Deputy

- A) Opptre på vegne av Posse Marshal når denne skyter eller er opptatt på annen måte.
- B) Marshal og deputy bør ikke skyte etter hverandre.

5. Timer Operator-Timeroperatør

- A) Er skyteleder for stagen, og er leder på skytelinja så lenge denne har timeren.
- B) Er ansvarlig for å utnevne tre spottere. Det er en god ide å ha halstørkler, pinner eller lignende. Dette gjør det lettere å se spotterne, og holder de på posisjonene til de overlater halstørklet eller pinnen til neste.
- C) Timeroperatøren kan ikke overprøve spotterne angående bom, men kan spørre om hvor bommene var. Timeroperatøren er ofte i den beste posisjonen til å se hvor munningen peker, noe som kan være hjelpsomt for å se kanttreff.
- D) Timeroperatøren må være oppmerksom på skytterens erfaringsnivå, slik at nybegynnere får ekstra oppmerksomhet og hjelp ved behov.
- E) Gi erfarne skyttere litt mere plass siden de ofte beveger seg raskt. Ikke la de løpe deg ned, ikke stå i veien.
- F) Timeroperatøren skal aldri starte en skytter på feil sted eller måte. Det er ikke timeroperatørens ansvar om skytter starter med feil ladde våpen eller nok ammunisjon på kroppen.
- G) Timeroperatøren skal ikke telle bom, men se etter farlige handlinger, om korrekte mål beskytes, og i riktig rekkefølge, og riktig antall skudd hvis mulig. Merk, timeroperatøren er ofte i beste situasjon for å se tvilsomme bom/treff.
- H) Timeroperatøren skal holde timeren på en slik måte at en sikkert registrerer siste skuddet på stagen. Dette er spesielt viktig om rifle er siste våpen på stagen, noe som uansett blir sett på som dårlig stagedesign siden rifleskudd ofte er for svake til å registreres.
- I) Ikke føl du må registrere alle skuddene på en stage. Sørg for at siste skudd er registrert. Det er det som teller, men det er best å registrere flest mulig, i tilfelle våpenbrudd.
- J) Så snart skytteren er i gang, så forblir timeroperatøren innen en armlengdes avstand fra skytteren til stagen er over. Timeroperatøren gir **umiddelbart den registrerte tiden til skytteren**. Ethvert våpen med ikke-avfyrte skudd klareres på skytelinja hvis mulig. Kun etter at revolvere er hylstret, langvåpen er plukket opp med åpen mekanisme, munningene i sikker retning, og skytter er på tur mot tømmebordet, kan timeroperatøren si «Range is clear!» og gi tiden til Score Keeper i en høy og klar stemme.
- K) Timeroperatøren spør spottere om antall bom og ber om innputt angående prosedyre- og sikkerhetsfeil. Og gir så Score Keeper og skytter tallene i en høy og klar stemme.
- L) Det er opp til timeroperatøren og sikrestille at minst to av de tre spotterne er enige om bom.
- M) Kun timeroperatør eller «Expditer» kan kalle neste skytter til skytelinja.

6. «Expditer» eller «XP Officer»

- A) «Expditer» eller «XO Officer» har ansvaret for å påse at posen blir ferdig innen tilmålt tid på stagen.
- B) «XP officers» viktigste oppgave er å kalle fram neste skytter, også kjent som «On-deck-shooter» (startklar skytter). «XP officer» påser at «On-deck-shooter» er klar og forstår skyteoppgaven, og vises fram til skytelinjen og gjøres klar til å plassere ut våpnene og ammunisjon, så snart stagen er klar.
- C) «XP officer» har følgende plikter:
 1. Når skytteren på skytelinjen har avfyrte første skudd, roper «XP» fram neste skytter til «On-deck-position».
 2. Når skytteren kommer fram til «On-deck-position» spør «XP» følgende spørsmål, og hjelper skytteren med svarene om det behøves:
 - Forstår du skyteoppgaven?
 - Har du noen spørsmål om stagen?
 3. «XP» skal ikke starte en unødvendig samtale med «On-deck-shooter», men derimot gi vedkommende tid til å forberede seg mentalt til stagen.
 4. Når «XP» forstår at «On-deck-shooter» er klar, skal han/hun rette sin oppmerksomhet mot **stagen**. Så snart skytelinjen er fri, blinkene reist og tomhylsene plukket opp, skal han gi

«On-deck-shooter» klarsignal om å forflytte seg til skytelinjen. Skytteren kan nå plassere ut våpen og ammunisjon slik stagebeskrivelsen beskriver, for så å gå til startposisjonen.

5. På dette tidspunktet overtar timeroperatøren ansvaret for skytteren.

D) «XP» kan tilhøre posen, men den beste effekten oppnår man om man har en egen «Berm Marshal» eller «Stage Driver» som gjør denne jobben.

E) «On-deck-posisjon» bør ha et lavt bord (eventuelt et våpenstativ), slik at «On-deck-shooter» kan plassere rifle og hagle der mens han venter. Man bør også ha en kopi av stagebeskrivelsen tilgjengelig ved dette bordet.

F) «XP» skal ikke telle bom, sette opp mål, være spotter, score keeper eller plukke hylser.

G) «XP» kan hjelpe til med å plukke ut noen til å sette opp mål og plukke hylser (om det tillates).

H) Ikke alle stevner er tjent ved å ha en «XP officer», men det meste av tiden et stevne går med til å få neste skytter til skytelinja og plassere ut våpen. Ved riktig bruk kan en «XP» hente inn rundt 30 sekund med tid pr. skytter, og tilsvarende mer tid til sosialisering etter endt skyting!

7. «Score Keeper» eller «Skriver»

A) Skriver skal aldri skrive for familiemedlemmer.

B) Rope opp neste skytter til ladebord, noterer tid og eventuell tilleggstid som mottatt fra timeroperatøren. Om ønskelig kan skriveren regne sammen totalen til hver enkelt skytter. Det er en god vane at skriveren gjentar tiden med klar og tydelig røst.

C) Skriver kan være en av spotterne.

D) Tillegg noteres slik at de som fører inn på data ikke kommer i tvil. Om det er fem bom, skriv ikke bare «5» siden det kan feiltolkes som 5 sek tilleggstid. Om det er bare en bom, skriv ikke bare «5» og tro at det forstås som 5 sek tilleggstid. Det er bedre å skrive 1/5, 2/10, eller 3/15 for bom og 1/10 for en prosedyrefeil.

E) En skytter skal alltid bli gjort klar over tiden og antall bom før han forlater skytelinjen. En skytter har krav på å vite dette, da han/hun ikke bør måtte stille spørsmål om dette etter at de forlater tømmebord.

8. Spotters

A) Skal aldri være spotter for et familiemedlem.

B) Har ansvar for å telle antall skudd og bom, se etter at blinkene beskytes i riktig rekkefølge med riktig antall skudd. Spotterne skal hjelpe timeroperatøren med å kontrollere at skytteren ikke gjør feil når våpen plukkes opp, eller det trekkes fra hylster, siden det er umulig for timeroperatøren og se på begge sider av skytteren. Spotter er forpliktet å stanse en skytter som er i ferd med å gjennomføre en risikofylt handling, dersom timeroperatør ikke er i posisjon til å se eller forhindre det.

C) Skal alltid være i posisjon så de kan se alle blinkene i skyteoppgaven. Minst en spotter skal plassere seg på hver sider av skytteren.

D) Avgjøre bom med både syn og hørsel, hvis mulig.

E) La alltid tvilen komme skytteren til gode. Spottere skal også ta med i vurderingen timeroperatørens observasjoner og innspill om treff og bom, pga TOs spesielle posisjon ved siden av skytteren.

F) Det skal alltid være tre spottere, flertallet (to av tre) avgjør ved uenighet om antall bom. Som tidligere nevnt, er det en god ide med halstørkler eller pinner.

G) Husk at timeroperatøren ikke har som oppgave å telle antall skudd og treff. Hans/hennes hovedoppgave er å assistere skytteren sikkert gjennom stagen, og skulle noe uforutsett skje som mens han/hun hjelper en nybegynner gjennom skyteoppgaven, kan man ikke forvente at TO husker alle treffene når skytteren er ferdig med stagen.

H) Det er opp til timeroperatøren å verifisere at minst to av de tre spotterne er enige om antall bom.

9. Lade- og tømmebordansvarlig

A) Ladebordansvarlig er ansvarlig for å visuelt sjekke om at alle våpen blir ladet med riktig antall

patroner i henhold til skyteoppgaven. De teller, sammen med skytter, det antall patroner som lades i rifler og revolvere.

B) De sjekker for å sikre at ingen patroner er under tennstiften på noe våpen og at haner på alle ladede våpen er helt nede på tomt kammer. Mens de er på ladebordet, må skyttere tillates å gjøre nødvendige korrigeringer slik at man er sikker på at ingen patroner ligger under tennstiften og at haner er helt nede på tomt kammer uten at det innebærer noen straff. Å avfyre et skudd på ladebordet gir diskvalifisering fra stevnet (MDQ). Å forlate ladebordet med en hane ikke helt nede på tomt kammer eller med en patron under tennstiften på ethvert våpen gir diskvalifikasjon fra stagen (SDQ).

C) Ladebordet er også et egnet sted for ladebordansvarlig å sjekke skytterens utstyr, spesielt våpnene og ulovlige modifikasjoner. En kommentar fra ladebordansvarlig kan redde skytteren fra en flau diskvalifikasjon på skytelinja. Skytter bør gjøres oppmerksom på enhver ulovlig modifikasjon oppdaget på ladebordet, og ulovligheten korrigeres før skytinga starter, hvis mulig.

D) En god rutine for ladebordansvarlig er å spørre skytteren om denne forstår skyteoppgaven. Dette gjør at timeroperatøren slipper å spørre samme spørsmål, og vi slipper unødige forsinkelser.

E) Lade- og tømmebordansvarlig påser at våpnene peker i sikker retning både til, fra og på lade- og tømmebord.

F) På tømmebordet skal skytterne tømme alle våpnene sine, og tømmebordansvarlig skal visuelt sjekke alle kamre og påse at de er tomme. På rifler og hagler åpnes og lukkes mekanismen flere ganger for å sikre at magasinene er tomme. Alle revolvere som er tatt med til skytelinjen skal sjekkes, selv om de ikke ble benyttet, og kun to mainmatch revolvere kan tas med til skytelinjen.

G) Aldri la en skytter forlate ladebordet med ladet våpen om det ikke er for å gå direkte til skytelinja eller Expediter.

Husk: Hovedansvaret ligger alltid på skytteren. Skytteren skal alltid vite i hvilken skikk sine våpen er, og skal aldri være avhengige av lade- og tømmebordansvarlig for å sikre at våpnene er korrekt ladet og tømt. Lade- og tømmebordsansvarlig er bare et ekstra sikkerhetsnivå. En skytter *kan aldri* skylde på ladebordansvarlig for at våpen ikke er korrekt ladet, og det vil aldri gi grunnlag til en klage for å fjerne eventuelle straffer.

10. Stage Driver/Stage Marshal/Berm Marshal

Hovedoppgaven til en stagemarshal er å sikre at possene forstår/løser stagen likt og at de holder tiden. For å få til dette bør følgende prosedyrer følges:

For første posen hver dag må det beregnes noe mer tid for å få posen organisert. Hjelp dem å komme i gang ved å fordele arbeidsoppgaver på posen som beskrevet i dette kurset. Se til at medlemmene på posen vet hvem Posse Marshallen er, og at Posse Marshal kjenner til alle arbeidsoppgaver posen har. Om en liste med arbeidsoppgaver er delt ut av stevneledelsen, så sørg for at Posse Marshal får en kopi. Hør med posen om noen har spørsmål om arbeidsoppgavene. Kun om det er nødvendig, forklar possemedlemmene om hvordan hver enkelt arbeidsoppgave skal løses for at posen skal holde tiden.

Før posen starter å skyte stagen, gjør følgende:

- Sjekk possens tidsplan for å se om de holder tiden. Om posen er bak skjemaet så kontakt en Range Master, og ta nødvendige grep for å få de i rute igjen.
- Når en posse ankommer, sjekk at de er på rett sted til rett tid.
- Noter tiden når hver posse starter på resultatarket for hver stage.
- Les scenario og stagebeskrivelse, ikke ta det på husken.
- Etter stagegjennomgangen skal arbeidsoppgaver fordeles.

- Så snart oppgavene er fordelt, gi nødvendig utstyr (spotterpinner, timer, props e.l.) til Posse Marshallen.
- Før du gir resultatarkene til resultatfører, se etter at det er de korrekte arkene for stagen.
- Nå kan du lene deg tilbake, og se på skytterne som gjennomfører stagen.

Etter at posen er ferdig med å skyte stagen, gjør følgende:

- Noter tiden når posen er ferdig på resultatarket for riktig stage.
- Gjør klart for neste posse ved å sjekke at timer og kulepenner virker, og at stagen er riktig resatt.

Stage Marshallen har ikke som oppgave å følge alle bevegelsene til skytteren, men har som ansvar å påse at alle skyter stagen i henhold til stagebeskrivelsen. Stage Marshallen er der for å sikre at alle skyter stagen likt, at uoverensstemmelser unngås, løse floker og at de holder seg til tidsskjema. Om dette er et «lost brass» (ikke plukke tomhylser) stevne, gjør posen oppmerksom på at det er det for at tidsskjemaet ikke tillater det (unntatt for haglehylser).

Det anbefales at alle Stage Marshaller har gjennomgått dette kurset, og sånn sett være kjent med regler og retningslinjer. Se etter ulovlig utstyr, ammunisjon og utsyr som kreves for enkelte kategorier, og **håndhev** de oppdaterte reglene **akkurat** som de står skrevet. Ikke forsøk å fortolke noen av reglene, hverken liberalt eller konservativt. Om et problem oppstår, sørg for å følge kommandolinjen ved å ta det opp med RO og Posse Marshal for en rask løsning. Om problemet ikke raskt blir løst, ta det videre til Range Master.

Ikke nøl med å kontakte Range Master med spørsmål. Alle Range Mastere bør ha oppdatert skytterhåndbok og RO materiale tilgjengelig for raskt å kunne løse eventuelle problemer.

STANDPLASS KOMMANDOER

Standardiserte standplass kommandoer benyttes i nesten alle etablerte former for skyting. Det er den mest effektive måten å utøve skyting på. Dessuten gjør dette det mulig for skyttere fra hele verden å forstå standplassprosedyrene, selv om de ikke snakker flytende engelsk. Vi sier ikke at du må gi kommandoene på banen ordrett, men jo nærmere desto bedre. For eksempel i stedet for, «Is the shooter ready?», er ordlyden, «Is the Cowboy ready?» helt ok. Tross alt, western stilen vår tillater litt fargerik variasjon.

Det finnes ingen ting som sier at sikkerhet, effektivitet og moro ikke kan kombineres!

Og husk: SNAKK HØYT og TYDELIG! Mange av våre deltakere begynner å høre litt dårlig, og alle westernskyttene (uansett alder) benytter jo hørselvern.

1. «Do You understand the Course of Fire?» (Forstår du stagebeskrivelsen?)

Dette er som regel det innledende spørsmålet ved ladebordet. Dersom skytteren svarer: «Nei!» må ladebordansvarlig sørge for at skytteren gjøres kjent med stagebeskrivelsen. Besvar alle spørsmålene fra skytteren klart og tydelig.

2. «Is the Shooter Ready?» (Er skytteren klar?)

Dette er normalt den første kommandoen timeroperatøren gir. Og den blir gitt rett før kommandoen «**Stand By**» (**Klar**). Om skytteren ikke er klar, eller ikke har forstått stagebeskrivelsen vil det på dette tidspunktet kunne komme spørsmål. Dersom skytteren er klar kommer det som regel bare et nikk, og vedkommende er klare for «**Stand By**» kommandoen. Om det stilles spørsmål, gi et så utfyllende svar at skytteren blir fornøyd. Siden det tross alt er timeroperatørs hovedoppgave å assistere skytteren, skal diskusjoner om stagen holdes på et minimum på skytelinjen. Når skytteren

har forstått stagebeskrivelsen, gjenta «**Is the Shooter Ready?**», det er ikke nok og bare si «**Stand By**». Det er best at skytteren føler seg bekvem med situasjonen, og får en god startrytme. Vi er ikke ute etter å overraske skytteren med startsignalet. Ikke stress skytteren, men forsøk heller å få ting til å flyte effektivt.

3. «Stand By» skal alltid være siste kommando før et ett til tre sekunders opphold før skytesignal om ikke stagebeskrivelsen sier at skytteren skal si en linje eller utføre en handling før startsignalet går. «**Indicate Ready by Saying the Line**» (**Si linjen når du er klar**) er en alternativ kommando for å oppfordre skytteren til å starte. Men «Stand By» skal fortsatt benyttes etter at skytteren har sagt sin linje.

4. «Muzzle Up, please move to the unloading table» (Munningen i været, og gå til tømmebordet) Denne kommandoen gis etter endt skyting. Skytter er ofte ikke oppmerksom, da skytingen «endelig» er over.

5. «Range Clear» (Banen er klar)

Når skytteren har hylstret revolverne, langvåpen er plukket opp og peker i sikker retning, og er på vei mot tømmebordet med mekanismene åpne, gis denne kommandoen. Det kan da gjøres klart for å plukke tomhylser og stille opp fallmål igjen.

6. «Down Range» ropes før noen kan gå nedover banen mot blinkene.

7. «Unload and Show Clear» (Tøm våpen og gjør klar til visitasjon)

Denne kommandoen gis av tømmebordansvarlig når skytteren kommer til tømmebordet. (Dette gjelder alle våpen som har vært på skytelinjen.)

8. «Gun Clear» (Våpenet er tomt)

Denne kommandoen er grei å gi etter hvert våpen som blir tømt og visitert. Når alle våpnene er visiterte kan kontrolløren avslutte med «**Takk**».

ANDRE KOMMANDOER

1. «Action Open» (Åpne mekanismen)

Denne kommandoen benyttes av timeroperatøren når en skytter legger ned eller stiller fra seg et gevær med mekanismen lukket. Dersom skytteren setter fra seg et gevær med lukket mekanisme, forlater posisjonen, men returnerer og klarer mekanismen før neste våpen avfyres, får hendelsen ingen konsekvenser med mindre det er et skarpt skudd i kammeret. Da er det en SDQ.

2. «Muzzle!» («Pass på munning!») Dette er en advarsel til skytteren om at han er i ferd med å bryte sikkerhetsvinkelen med et våpen, og han bør peke i sikker retning.

3. «Cease Fire!» or «Stop!» (STANS!) Om en farlig situasjon oppstår skal timeroperatøren straks rope «Cease Fire» eller «Stop!». **Skytteren skal straks stoppe opp, slutte å skyte. Med vilje ikke å adlyde kommandoen «Cease Fire!» eller «Stop!» gitt av, eller kontroll av, CRO/TO vil resultere i en Match DQ.**

4. «Yellow Flag» (Gult flagg)

På baner hvor stagen ikke er adskilte, og samme skytelinje benyttes, kan det enkelte ganger være behov for å reparere en eller annen blink på den ene stagen. Så snart kommandoen «**Gult flagg**» er gitt, skal alle berørte stager la skyttere som har påbegynt øvelsen gjøre seg ferdige. Når skytingen er ferdig skal alle våpen, som er i bruk, enten legges på lade- eller tømmebordet og skytterne ta «et steg tilbake». Så snart våpnene er sikret skal hver stage vise sitt gule flagg. Så snart alle involverte stager signaliserer med sitt gule flagg kan den aktuelle Range Offiseren gå frem på banen. Når reparasjonen er gjennomført, og Range Offiseren er bak skytelinjen igjen, gis kommandoen «**All Clear**» (**Klart**), de gule flaggene tas ned og skytingen gjenopptas.

5. «Red Flag» (Rødt flagg) betyr «Cease Fire!». Som med de nevnte gule flaggene, brukes ofte flaggene sammen med et fløytesignal eller utrop («Cease Fire!») All skytingen må stanses straks, og våpen legges ned eller sikres på annen måte. Så snart årsaken til «Cease Fire» er avklart, tas de røde flaggene ned og kommandoen «**Alt Klart!**» gis. Skytingen kan gjenopptas, og de skytterne som ble avbrutt får starte stagen på nytt.

STAGEPRAKSIS

Dette er en liste med standardisert oppførsel på banen, som enhver skytter forventes å kunne. Denne praksisen gjelder på alle SWS stevner såfremt intet annet er beskrevet i stagebeskrivelsen.

1. Fallmål for hagle kan beskytes til de er nede.
2. Fallmål, uansett våpentype, må falle for å regnes som treff. Fallmål som står oppe når skytter har startet neste skytesekvens, telles som bom.
3. Alle utplasserte våpen, skal ha munning pekende sikkert nedover banen, mot blinkene. Alle gevær, som plasseres liggende på et plant underlag, skal legges flatt, og minst ha hele avtrekkerbøylene plassert på underlaget. Når et enhåndsvåpen plasseres på et plant underlag, skal hele våpenet ligge inne på underlaget.
4. Utplasserte hagler skal være åpne og tomme.
5. En skytter får ikke starte en stage med ammunisjon i hånden.
6. Etter bruk skal gevær klareres og plasseres med munning pekende sikkert nedover banen, mot blinkene. Hvis mekanismen lukkes etter å ha blitt klarert vil skytteren etter endt stage, visitere den til timeroperatøren. Ingen andre enn skytteren kan håndtere våpenet inntil mekanismen er åpnet og klarert. Passende straff blir gitt om våpenet ikke er tomt.
7. Revolvere skal hylstres etter skytesekvensen.
8. Revolvere skal trekkes og brukes i henhold til den kategorien skytteren konkurrerer i.
9. Om ingen startposisjon er beskrevet skal skytteren stå oppreist med revolverne hylstret, og begge hendene langs siden, uten å berøre noe våpen.
10. «Cowboy port arms» defineres som stående oppreist med kolben på geværet i høyde med eller under midjen, og munningen på løpet i høyde med eller over skulderen. Geværet skal holdes med begge hendene.

TILLEGG A – BANEINSTRUKS

Alle deltakere er Safety Officers (sikkerhetsansvarlige), men Range Offiserene har hovedansvaret med å påse at sikkerhetsreglene følges konsekvent. Følgende sammendrag spesifiserer sikkerhetsbrudd og tilhørende straffer.

Straff for bruk av ulovlig utrustning har ikke tilbakevirkende kraft. Om en skytter har ulovlig utrustning på seg, så idømmes ikke straff for de stager som allerede er skutt.

Om en Range Offiser velger å overse et regelbrudd for en skytter, kan resultatet bli at alle som følger reglene straffes.

1. Alle våpen må behandles med respekt! Å peke på eller sveipe en person, eller gruppe av personer, med et tomt våpen medfører SDQ. Dersom våpenet er ladd medfører samme feil MDQ! Håndtering av våpen andre steder enn på skytelinjen må unngås, men om det er nødvendig å håndtere våpenet skal dette gjøres på angitte områder.

2. Sikker våpenhåndtering er skytterens ansvar. 170° regelen gjelder. Gevær skal ha åpne mekanismer med tomme kamre og magasiner, og munninger i sikker retning når de bæres til og fra angitte lade- og tømmeområder for hver stage. Kamre og magasiner må være tomme, og mekanismer åpne, på alle våpen under transport på et stevne. Munningsretning er viktig mellom, før og etter at stage skytes. En munnung kan ikke tillates å sveipe andre deltakere mellom stagen, eller når våpen tas fra guncart til ladebord. Munningene på gevær må også bæres i sikker retning (opp, og svakt i retning blinkene, down range) også når en returnerer til tømmebordet. En hylstret revolver (ladd eller tom) med hanen helt nede på et tomt kammer eller brukt hylse anses som sikker, og må ikke tolkes som å sveipe andre skyttere om den er sikkert plassert i hylster. Å ikke klare å håndtere sikker våpenretning, selv om ingen blir sveipet, gir grunn for en SDQ, og ved gjentatte forseelser MDQ.

3. Ingen våpen kan være ladd uten under direkte oppsyn av utpekte personer på skytelinjen eller angitte lade- og tømmeområder. MERK: Skyttere som bruker perkusjons revolvere må påse at de holder munningen i sikker retning under lading, og at alle kamre med påsatt tennhette er tømt og klarerte før de forlater tømmebordet. Det er ikke tillatt å feste tennhettene til niplene med hanen. Noen Range Offiserer forlanger at perkusjons revolvere tømmer alle kamre før skytteren forlater skytelinjen. Brudd på lade- og tømmeprosedyrene medfører SDQ. Å forlate tømmebordet uten å klarere alle våpen er brudd på regelen, og straffen skal tildeles til den stagen overtredelsen skjedde.

4. Seksløpere skal ALLTID lades med bare fem skudd, og hanen hvilende på det tomme kammeret. Fem skudds revolvere kan lades med fem skudd, såfremt hanen hviler på et "dummy" kammer, sikkerhetshakk eller nål i sylindren slik at hanen ikke hviler på en skarp patron. Hvis en stagebeskrivelse krever ett skudd omladning, kan det siste kammeret på en perkusjonsrevolver lades ved ladebord, og påsettes hette etter timersignal før første skudd er avfyrt eller etter siste skudd er avfyrt. En fullstendig omladning av perkusjonsrevolver håndteres ved å legge ut en ladd, men uhettet, revolver i sikker retning, eller bytte uhettede sylindere, for så og hette mens klokka går. Å lade en revolver til maksimum kapasitet og hvile hanen på en skarp patron, eller og hylstre/plassere ut en fullt ladet revolver resulterer i en SDQ.

5. En oppspent revolver må aldri forlate skytterens hånd. (Stage DQ) Dette gjelder IKKE fra hånd til hånd om man lader eller lader om på standplass.

6. Revolvere skal hylstres med hanen på enten en brukt hylse eller tomt kammer ved skytesekvensens slutt, såfremt ikke stagebeskrivelsen sier noe annet, for eksempel: "Forflytt til

neste posisjon, og legg revolver på bord.” En skytesekvens er definert som skudd fra en type våpen før neste type våpen engasjeres. (Gunfightere kan velge å skyte fem skudd, sikkert legge ned de ladde revolverne, med hane hvilende på en brukt hylse, skyte et annet våpen, returnere til revolverne for så å avslutte skytesekvensen før de hylstres.)

7. Nedspenning er ikke tillatt for å unngå straff dersom våpenet er oppspent på feil tidspunkt eller sted etter at et skudd er avfyrt og kulen har forlatt løpet. Ingen våpen kan nedspennes på skytterlinjen, unntatt når våpenet peker down range og et avtrekk foretas, under direkte overvåking av timer operatør. (Dette forutsetter en positiv indikasjon/anerkjennelse fra TO til skytter). Straffen for nedspenning er SDQ.

8. En oppspent revolver må avfyres før våpenet kan gjøres sikkert og eventuelt hylstres. Dersom man har kamret en patron i riflen skal denne enten avfyres eller mekanisme åpnes før rifla kan gjøres sikker. Haglepatroner kan tas ut uten straff for å gjøre denne sikker.

9. Dersom et våpen avfyres i feil rekkefølge eller fra feil posisjon, vil skytteren ilegges en prosedyrefeil. Dersom skytter velger, eller blir tvunget til å bomme på sitt mål pga. farlige vinkler, kan skytteren lade om for å unngå straffen for bom. Dette betyr ikke at skytteren når som helst kan lade om for å rette opp en bom. Ikke avfyrte skudd som er kastet ut av riflen kan erstattes.

10. Å glemme en skarp patron i revolveren er en bom, med mindre patronen er under hanen, da gir den SDQ.

11. Sikker håndtering av våpen under en skytesekvens er som følger:

- **Revolvere**

Sikkert for bevegelse med revolver i hånd, under hylstring eller å legge fra seg:

- Hane helt nede på et tomt kammer.
- Hane helt nede på en brukt hylse (selv om den ikke er utplassert i denne tilstanden).
- Mens punktene nevnt ovenfor gjelder, så er det flere hensyn å ta for Gunfightere. **Når «Gunfighter-stil» benyttes, kan ikke en Gunfighter hylstre revolvere med intensjon om bruke de igjen i en ny skytesekvens.** Så snart revolverne er oppspent, må alle skudd avfyres før de kan hylstres, så sant de ikke er dratt på feil tidspunkt eller det har skjedd et våpenbrudd eller at det er feil med ammunisjon. Fysisk stagedesign kan tillate en deltaker som skyter «Gunfighter-stil» til å plassere revolvere mellom skytesekvenser.

- **Rifle**

Sikker å legge fra seg:

- Tom
- Hane helt nede på tomt kammer eller brukt hylse, med lukket mekanisme (replassert for videre bruk).

Sikker for bevegelse med rifle i hender:

- Hane helt nede på tomt kammer eller brukt hylse, med lukket mekanisme.
- Åpen mekanisme, med patron i kammer eller heis.

- **Hagle**

Sikker å legge fra seg:

- Tom

Sikker for bevegelse med hagle i hender:

- Åpen mekanisme, men patron i kammer eller heis.
- Hane(r) helt nede på tomt kammer(e) eller brukt(e) hylse(r), med lukket mekanisme

12. En skytter med våpen i hånd får aldri lov til å bevege seg med en skarp patron under spent hane. Bevegelse er definert som det samme som ”travelling” i basketball. Med en gang et våpen er spent, må et bein være på samme sted inntil våpenet er sikkert.

Å «skli/dra» på bena for å beholde balansen eller å justere stillingen er tillatt så sant skytter ikke faktisk forflytter seg til en ny posisjon.

Dette betyr, for revolvere, du kan bevege deg, hylstre eller replassere, når hanen er på et tomt kammer eller brukt hylse. Du kan bevege deg med gevær når mekanismen er åpen, eller med hanen på tomt kammer eller brukt hylse. Å skyte i bevegelse er ikke tillatt. Straffen for det er SDQ. Når rifle replasseres, må mekanismen være lukket med hane på enten et tomt kammer eller en brukt hylse. Hagle kan kun replasseres åpen og tom.

13. Enhver avfiring av skudd som treffer bakken eller en kulisser fra 1,5 m til 3 m fra skytteren, på skytelinjen, vil resultere i en SDQ. Enhver avfiring av skudd som treffer bakken nærmere enn 1,5 m fra skytteren, på lade- eller tømmerbord eller andre steder utenom skytelinjen, eller enhver avfiring som blir ansett farlig, vil resultere i en MDQ.

Merk: Match Director har muligheten til å sette opp kulisser som står delvis i veien. Når det blir gjort har Match Director muligheten til å erklære kulissen som lovlig å treffe uten å få straff for det.

14. Når en revolver trekkes fra hylster, kan den ikke spennes før den er i 45° down range (Minor Safety Violation).

15. Et skudd over vollen er alltid en dårlig ide, men på enkelte baner er det verre enn andre. Lokale regler bestemmer riktig straff i så måte, og den kan være opp til MDQ.

16. Rifle kan utplasseres med fullt magasin, og mekanismen lukket, med hanen hvilende mot tomt kammer (men ikke i halvspenn), munningen skal peke i sikker retning (innenfor 170° regelen), men munningen skal aldri stå på bakken.

Merk: Om munningen er på bakken vil våpenet vende svakt «up range», og 170° regelen brytes.

17. Hagler utplasseres alltid åpne, med magasin og kammere uten skudd, aldri med munningen på bakken. Lading skal kun skje etter startsignalet, om ikke annet er beskrevet i stagebeskrivelsen. Hagle kan tømmes og omlades uten at dette medfører straff. Det er lov å spenne hanene på hanehagler før startsignalet, uansett om hagler er utplassert eller er i skytterens hender. Tidtaking er vanskelig om det skytes dobbelt skudd med haglen. Derfor bør ikke stager gi mulighet for «dobbeltap» med hagle.

18. Langvåpen skal være klarerte og plasseres med løpene i sikker retning mot blinkene. 10 sekunder Minor Safety ilegges dersom våpenet ikke blir klarert før neste skudd avfyres. Dersom det er siste våpen på stagen må våpenet klareres før det forlater skytters hånd på tømmebordet for å unngå straff. Dette gjelder ikke rifler som blir sikkert plassert for videre bruk, etter å ha blitt benyttet på feil sted eller til feil tid.

Eksempler:

A. Skytteren går tilbake til langvåpenet og klarerer det før neste våpen avfyres, og det ikke er skarpe patroner i kammeret – **ingen straff**.

B. Skytteren går tilbake til langvåpenet etter at stagen er ferdig skutt og en tomhylse er i mekanismen eller spretter ut når mekanisme åpnes – **Minor Safety Violation(MSV)**.

C. Skytteren går tilbake til langvåpenet og åpner mekanismen. En skarp patron faller ut av kammeret – det idømmes **SDQ** siden rifla har forlatt skytterens hånd med et skarpt skudd i kammeret og hanen spent. I denne situasjonen hjelper det ikke å gå tilbake for å åpne mekanismen før neste våpen engasjeres, **da straffen ilegges så snart våpenet forlot skytterens hånd.**

Dersom noen andre enn skytteren åpner mekanismen på våpenet, vil fortsatt skytteren ilegges straff for eventuelle brudd!

19. Et våpen som etterlates med en skarp patron i kammeret medfører SDQ. En skarp patron som etterlates i magasin eller på tilbringer, eller en tomhylse som etterlates i kammer, magasin eller på tilbringer på det våpenet det var ladet for, medfører 10 sekunders MSV. Et våpen som feilfunksjonerer og er erklært som sådan og som inneholder skarpe patroner eller tomhylser vil ikke utløse straff såfremt våpenet er gjort sikkert (Gitt til RO, eller lagt ned på en prop med munning i sikker retning). På dette tidspunktet er våpenet fortsatt ladd, alle er klar over det, og våpenet kan håndteres på en passende måte.

20. Alle skyttere må vise at de har grunnleggende ferdigheter med våpnene som brukes. Det forventes av skyttere holder seg innen sine egne begrensninger. Stevner er ikke et sted for å lære grunnleggende våpenferdigheter.

21. Westernskyting er ingen hurtigtrekkskonkurranse. Ethvert trekk fra hylster som medfører farlig våpenhåndtering og "fanning" resulterer i Stage DQ. To forseelser medfører MDQ. MERK: "Slip-hammering" er ikke det samme som "fanning" og er tillatt.

22. Selv om krysstrekk- og skulderhylster er tillatte utgjør de en betydelig sikkerhetsrisiko. Ingen hylstere kan vinkles mer enn 30° fra vertikalen når de benyttes. Det må utvises stor forsiktighet når våpen trekkes fra krysstrekk- eller skulderhylster. Skytter må vri kroppen om nødvendig for å unngå at munningen bryter 170°-regelen under prosessen. (MERK: 170°-regelen innebærer at løpsmunning skal være rettet "down range" +/- 85° i enhver retning. Dersom skytter er i ferd med å bryte 180° sona med løpsmunningen betyr det at 170°-regelen er brutt og skytter må ta konsekvensene av dette.) **Restriksjonen mot å bryte 180° downrange vinkel gjelder ALLE HYLSTRE og ALLE METODER for hylstring og trekking. Denne godkjenningen gjelder for ALLE typer hylstre, fra vinklede «strong-side», krysstrekk til skulder- og Huckleberryrigger. Revolverens munning kan være rett ned i 180° i det den forlater kanten på hylsteret, men MÅ umiddelbart vinkles innenfor 170° down range. (Samme ved hylstring).** Det må presiseres at i løpet av stagens gang må skytter tillates å trekke og hylstre revolvere fra **godkjente/lovlige** hylstre samt vertikalt utplasserte sideliggerhagler uten å ilegges straff.

Ethvert våpen som bryter 170°-regelen medfører SDQ.

23. Forflytning med et ladet og oppspent våpen er ikke tillatt. Forflytning er definert som forflytning i basketball. Når skytter har et ladet og oppspent våpen i hendene må minst en fot være i ro på bakken. 1. forseelse resulterer i en SDQ, 2. forseelse resulterer i MDQ. Dette inkluderer å forlate ladebordet med ladd og oppspent våpen. Å skyte i bevegelse er ikke tillatt. Straffen for det er SDQ.

Å «skli/dra» på bena for å beholde balansen eller å justere stillingen er tillatt så sant skytter ikke faktisk forflytter seg til en ny posisjon.

24. Et uladd våpen som mistes (fra ladebord og til tømmebord) resulterer i Stage DQ. Et uladd våpen som mistes utenfor skytelinja (etter tømmebord, før ladebord) medfører ikke straff. Skytter skal ikke plukke opp et mistet våpen selv. RO skal plukke opp våpenet, undersøke og eventuelt

klarere det (om nødvendig), før det overleveres skytter og denne gis korrekt straff. Mistes et ladd våpen medfører det MDQ. **Dette gjelder IKKE for hylstrede revolvere som forblir i hylsteret ved en utsyrsfeil (f.eks. ødelagt beltespenne) som forårsaker at våpen- eller ammobelte faller av. Skytter kan sikkert plukke opp beltet og fortsette stagen uten straff, eller vente til etter stagen er avsluttet før beltet hentes. Et åpent og tomt langvåpen som sklir og faller, etter å ha blitt plassert og ikke bryter 170° vinkelen eller sveiper noen resulterer i enten en «Prop failure» eller en 10 sekunders MSV, avhengig av omstendighetene.**

Så lenge skytter berører våpenet anses det som å være under kontroll. Ingen straff gis før våpenet blir liggende rolig, uansett hvor det blir. Så fastslå våpenets tilstand der det ligger, og om våpenet brøt 170°-regelen på vei dit, og gi riktig straff (om noen i det hele tatt skal gis).

25. Ammunisjon som mistes ved omlading på en stage eller som blir kastet ut fra et våpen kan plukkes opp før skytteren har avsluttet stagen, eller erstattes med en patron hentet fra skytters kropp eller annet sted som beskrevet i stagebeskrivelsen. **Om patronen ikke avfyres telles den likt som bom.**

Patroner som **mistes eller** sikkert blir satt ned på en kulisse eller et bord, **kan plukkes opp og benyttes så sant det ikke** medfører tap av munningskontrollen.

26. Tømmebordsansvarlig MÅ kontrollere alle våpen før de forlater stagen. På rifler må det tas flere ladegrep slik at tømmebordsansvarlig kan kontrollere at magasinet er tomt. Alle revolvere, om de ble benyttet på stagen eller ikke, skal kontrolleres, inkludert perkusjonsrevolvere. Hagler må ha åpen mekanisme, og hagler med magasin må det tas flere ladegrep, slik at magasin og kammer kan kontrolleres. Det er akseptabelt å etterlate ett eller flere kammere i sylindren ladet på en perkusjonsrevolver, så lenge tennhettene er fjernet fra niplene.

27. Alkoholholdige drikker er ikke tillatt på skytebanen for skyttere, gjester, ROer eller andre inntil skytingen er over for dagen og våpnene er pakket bort. Du må også ta hensyn til lokale baneregler. Brudd på denne regelen medfører MDQ.

28. Skyttere får ikke innta noe som vil redusere hans eller hennes evne til å delta med maksimal konsentrasjon og tilstedeværelse og på en sikker måte. Både resept- og reseptfrie medikamenter som medfører sløvhets eller annen reduksjon i fysisk eller mental tilstand skal unngås. Brudd på denne regelen medfører MDQ og bortvisning fra banen.

29. Beskyttelse for øyne er påkrevet og hørselsbeskyttelse er anbefalt for alle som befinner seg på eller ved standplass (firing line). Selv om små, runde og tidsriktige briller ser bra ut, så anbefales egnede skytebriller. Øyebeskyttelse er påkrevet for alle skyttere og tilskuere som befinner seg i direkte linje til synlige stålmål.

30. All lading og tømning skal kun skje på anviste plasser.

MERK: Perkusjons-revolver skyttere må forsikre seg om at pipen peker i sikker retning under lading. Og de må ha avfyrt alle kamrene, eller fjernet alle tennhetter fra niplene før de forlater tømmebordet. Det er ikke tillatt å presse fast tennhetter med våpenets hane. Tennhetter kan bare settes på niplene ved ladebordet eller på skytelinjen.

31. Klikking med våpen ved ladebord er ikke tillatt og resulterer i Stage DQ. Det kan kun utføres på sikkerhetssoner tildelt av arrangør. Klikking er definert som handlingen å bringe våpen inn i skytterposisjon, spenne hanen og presse inn avtrekker som ved en normal avfiring.

32. Kun påmeldte skyttere kan bære våpen på banen.

33. Om en skytter får feil på et våpen, og det ikke kan repareres på skytelinjen, kan ikke våpenet flyttes fra skytelinjen/tømmebordet før det er sikret. Det gis MDQ om skytteren forlater skytelinjen med våpenet uten tilsyn av en «Match Official».

34. Våpen og ammunisjon som er utplassert på annet sted enn utpekt i stagebeskrivelsen er skytters problem og skytter idømmes en **prosedyrefeil** dersom dette ikke lar seg rette av skytteren selv i løpet av stagens gang.

Og ikke ha med nok ammunisjon til å fullføre stagen er IKKE en prosedyrefeil. (scores som bom som for ikke-avfyrte skudd) Prosedyrefeilen i dette tilfellet vil være om ammo (som med våpen) ikke blir riktig utplassert som beskrevet i stagebeskrivelsen (som i eller på en prop) og det ikke blir korrigert av skytter på klokka uten assistanse.

Så snart en skytter er forpliktet til å fullføre stagen (første runden har gått down range) må skytteren forbli på stagen til den er fullført og skytter kan gå til tømmebord for å klarere alle våpen. Straffen for denne handlingen er Stage DQ.

Å benytte "ulovlig tilegnet" ammunisjon (for eksempel ikke tatt med til standplass/satt ut ved angitte posisjoner av skytteren på en godkjent måte) vil bli straffet som en prosedyrefeil. Bliker truffet med denne ammunisjon telles på samme måte som BOM. INGEN justeringer vil bli foretatt på stagens råtid.

35. Skytteren skal tømme alle sine våpen på tømmebordet, og få disse visuelt inspisert, for å forsikre seg om at alle kamre er tomme. På gevær og hagler skal det tas flere ladegrep, for å vise at magasinene er tomme. Alle revolvere som er tatt med til skytelinjen skal inspiseres, uansett om de har vært brukt eller ikke, og det er bare lov å ha med to Main Match-revolvere til skytelinjen.

36. Skyttere som kommer til ladebordet med våpen som ikke er tømt, etter tidligere å ha skutt en stage samme dag, får SDQ på den forrige stagen.

37. Skyttere kan ikke forlate ladebordet med ladde våpen, om de ikke er på direkte vei til skytelinjen som neste skytter.

38. Personkonflikter blir IKKE bli tolerert.

SAMMENDRAG

1. Det forventes at Range Officers skal ha hovedansvaret med å observere og løse alle sikkerhetsrelaterte spørsmål som oppstår i lade- og tømmeområdet og ved skytelinjen. Chief Range Officer skal ta den endelige beslutning når det gjelder straffetillegg og resultat. Skytterens aktsomhet tas med i vurderingen når det avgjøres om straffetillegg skal gis eller ikke, basert på faktorer som banens oppbygging og eventuelle feil på rekvisitter.

2. I de tilfeller en skytter ikke er enig med en Range Officers avgjørelse, har skytteren rett til å «høflig» be om at en i stevneledelsen (Range Master eller Match Director) ser over beslutningen. En Range Officers beslutning kan bare omgjøres ved tolkning av baneregler eller regelverk.

Ved større mesterskap skal Match Director sette opp en jury med egnede skyttere, for å se på skytterens klage og foreta en bedømming. Det forslås tre personer for å sikre flertall, og at de ikke er fra skytterens klubb. Match Director administrerer jurymøtet, men avstår selv fra å stemme i

saken.

Det kan tas en avgift for innlevering av protest, for å hindre unødige klager. Denne avgiften betales ofte tilbake om protesten tas til følge.

3. **Minor Safety Violation** som skjer under skyteoppgaven, og som ikke innebærer noen direkte risiko for personer resulterer i et **10 sek tillegg**, og legges på skytterens tid for den respektive stagen. MSV er «mindre» sikkerhetsovertredelser som **å etterlate tomhylse eller skarp patron i magasin eller heis i det langvåpenet hvor den var ladet, eller å spenne en revolver før den når 45 grader downrange.**

4. **Major Safety Violation**, medfører diskvalifikasjon fra stagen eller matchen.

Major (store) sikkerhetsovertredelser er f.eks. hendelser som: å miste et våpen, vådeskudd, skudd som treffer bakken nærmere skytteren enn 3 meter, bryte 170° regelen, sveipe en person med munningen og lignende handlinger som har stort potensiale for personskade. Å begå to (eller flere) Stage DQs gir Match DQ (selv om det er på samme stage). Dette gjelder IKKE om en hendelse potensielt gir flere straffer (f.eks. å bryte 170° med et tomt våpen og samtidig sveipe noen). Det er omstendigheter hvor en enkelt Major Safety Violation medfører **Match diskvalifikasjon**. (Se under opplisting av straffer).

5. Hver stage må tilrettelegges med et sikkert og stødig sted å sette fra seg våpen på, som er pålagt å benytte. Uansett, om det er tilgjengelig eller ikke, det er **skytters ansvar** å sette fra seg våpen på en sikker måte. Om våpenet faller ned, skal RO finne årsaken til hendelsen: Enten er det **feil på en rekvisitt** (Prop Failure) eller et **sikkerhetsbrudd** (Safety Violation) utført av skytter.

OMSKYTINGER/OMSTARTER

SWS stevner, over klubbnivå, er så kalte «No Alibi» stevner. Så snart det første skuddet er avfyrt (kule forlatt løpet) på stagen, er skytteren forpliktet til stagen og må fullføre etter beste evne. Omskytinger/omstarter gis ikke for ammunisjons- eller våpenfeil. Om det derimot er en feil ved stagen utenfor skytterens kontroll (feil på rekvisitter, timer, eller RO gjør feil), kan omstart gis. Ved omskyting/omstart begynner skytteren stagen på nytt, men tar med seg eventuelle sikkerhetsstraffer. Ved approberte stevner gis aldri omskytinger/omstarter unntatt for:

- Rekvisitt eller annet stevneutstyr feiler
- En Range Offiser forstyrrer skytter
- Feil ved timer eller uregistrert tid

F.eks., om RO stopper skytteren fra å fullføre en skytesekvens pga mistanke om ammunisjonsfeil, og våpenet viser seg å være ok, da har RO hindret skytteren og omskyting innvilges.

Korrekt coaching (eller ingen coaching), regnes ikke som at RO forstyrrer skytter og gir ingen grunn til omskyting/omstart.

Omstart skal innvilges for at en skytter skal kunne få en start uten store problemer. Dersom en skytter ber om å få omstart flere ganger, og det etter timeroperatørens bedømming skyldes at skytteren forsøker å oppnå en fordel, skal det ikke gis siden det anses som et brudd på *Spirit of the Game*.

TILLEGG - B

«DE TI BUD»

- Sikkerhet
- Ha det gøy
- Bruk sunn fornuft
- Tvilen kommer skytter til gode
- Vær mot andre slik du vil andre skal være mot deg
- Behandle alle likt (Sam Colt made us that way)
- Hold stagen gående (om et problem oppstår, ta det med bort fra skytelinja)
- Sikre at alle jobber og posisjoner besettes
- Assister om det er behov
- Gjør det enkelt

RESULTATFØRING

Det anbefales at SASS-stevner benytter et overall ranking system. Dette poengsystemet utjevner forskjellen på stagen og fremmer den jevneste skytteren. Ved benyttelse av dette systemet, er det anbefalt et SDQ-tillegg på 999,0 sek på den aktuelle stagen, og et MDQ-tillegg på 999,99 sek på alle stager. Det anbefalte tillegget for ikke å fullføre en stage er en SDQ.

Andre resultatsystem kan anvendes i stasmesterskap og lokale stevner i SASS, og SWS, slikt som overall time (totaltid). Om totaltid benyttes, skal en tillatt maksimaltid på hver stage regnes ut før stevnet starter, og brukes som SDQ-tid. Det anbefales at den tillatte maksimaltiden er summen av stagens mulige bom pluss 30 sekunder (en stage med 10 rifle, 10 revolver og 4 hagle gir 24 bom ganger 5 sekunder pluss 30 sekunder, altså totalt 150 sekunder).

SASS-stevner på statsnivå eller høyere kan ikke selge, eller på annen måte innføre resultatfremmende tiltak, som «Free Misses» eller «Do-Overs».

OVERSIKT OVER STRAFFER

5 SEKUNDERS STRAFFER

Rifle, revolver og hagleblikker må engasjeres med korrekt type våpen. En bom er definert som ikke å treffe riktig type blink med riktig type våpen. Blinkplassering bør alltid gjøres slik at skytter gis muligheten for en ren bom uten diskusjoner. Blinker som overlapper hverandre bør ikke benyttes da de er en prosedyrefelle for skytter og det er vanskelig å avgjøre skytters intensjon.

- For hver blink det bommes på.
- For patroner som ikke avfyres.
- Og utilsiktet ha igjen en skarp patron i en revolver gir bom, såfremt den ikke er under hanen, det gir en SDQ.
- For hver blink som treffes med feil våpentype, enten med overlegg eller ved et uhell.
- For hver blink som treffes med ulovlig tilegnet ammunisjon.

Som hjelp for å forstå dette konseptet er det et «Miss Flow Chart» i Tillegg C. Det hjelper å tenke på at «**EN BOM FORÅRSAKER IKKE EN PROSEDYREFEIL**».

10 SEKUNDERS STRAFFER

Prosedyrefeil

Enhver prosedyrefeil forårsaket av «hjerneslepp», forvirring, ignorering eller feilvurderinger (ikke mer enn en gis pr stage).

- Glemme og avfyre et våpen.
- Glemme å benytte en rekvisitt eller utføre en manøver som beskrevet i stageprosedyren.
- Skyte blinkene i feil rekkefølge.
- Utføre stagen i en annen rekkefølge (våpen, blinker eller manøvre) enn som beskrevet i stageprosedyren.
- **Ved første gang, på samme stevne**, ikke å følge kravene til den kategorien du deltar i.
- Ved å avfyre våpen på et annet sted enn beskrevet i stageprosedyren.
- Å benytte ulovlig tilegnet ammunisjon (f.eks. ikke tatt med til skytelinjen/eller utplassert riktig av skytter på en godkjent måte). **Se skytterhåndboka side 28.**
- Ikke å hylstre revolvere når ikke annet er beskrevet i prosedyren. **(Var tidligere en MSV)**

Alle disse bruddene er selvstendige men skal ikke legges sammen på en stage.

Tilpasninger er tillatt for skyttere med fysiske begrensninger som ikke klarer å følge bestemte prosedyrer uten at prosedyrefeil gis.

Minor Safety Violations (Mindre Sikkerhetsbrudd)

- Etterlate langvåpen med skarp ammunisjon i magasin eller heis i det våpenet ammunisjonen ble ladet med.
- Åpne og tomme langvåpen som sklir og faller men ikke bryter 170° regelen eller sveiper noen.
- Å spenne en revolver før den når 45° downrange.

STAGE DISKVALIFIKASJON

- Å skyte i bevegelse (f.eks. å avfyre flere skudd ved forflytning).
- Ethvert uladd våpen som mistes på stagen (fra lade- til tømmebord).
- Langvåpen som sklir, faller og bryter 170° regelen.
- Vådeskudd som treffer fra 1,5 til 3 meter fra skytteren. *Merk: Se unntak i punkt 13 i Tillegg A*
- Brudd på 170° regelen/ukontrollert munningskontroll (veiving med våpen).
- Hylstre en revolver uten at hanen er helt nedspent på en tom hylse eller tomt kammer.
- En oppspent revolver forlater skytters hånd. **(Så snart det forlater skytters hånd).**
- En skarp patron etterlates i kammeret på et langvåpen (så snart det forlater skytters hånd).
- Andre forseelse, på samme stevne, hvor en ikke følger kravene til den kategorien en deltar i.
- Å forflytte seg med en skarp patron under oppspent hane eller med hanen nede på en skarp patron. Å forflytte seg med lukket mekanisme på et langvåpen, med hanen oppspent.
- Farlig våpenhåndtering, som f.eks. fanning.
- Å lade våpen på andre steder enn angitt av arrangør.
- Bruk av ulovlig eller ulovlig modifiserte våpen.
- Bruk **eller tilstedeværelse** av ulovlig utstyr.
- Hylstre eller replasere en revolver med hanen på en skarp patron.
- Sveipe noen med et tomt våpen.
- Ved ikke å følge prosedyrene for lading og tømning av våpen.

Punktet for når straffen for å bryte lade- eller tømmebordsprosedyrer, Stage DQ, inntreffer når en går forbi tømmebord er som følger: Om våpen er satt ned i våpenstativ eller guncart (forlater skytters hender).

- Å forlate skytelinjen etter at første runde har gått down range for å hente våpen eller ammo uten at våpen brakt med til skytelinjen er klarerte.
- Klikke våpen på ladebord.
- Spenne ned en revolver, rifle eller hagle med utenpåliggende haner med en skarp patron i kammeret **uten positiv bekreftelse fra Timer Operator.**
- Møte på et angitt område for lading av våpen med tomhylser fra en stage skutt samme dag (straff gis til den forrige fullførte stagen).

MATCH DISKVALIFIKASJON

- To akkumulerte Stage Diskvalifikasjon straffer eller to Spirit of the Game straffer.
- Krigersk eller usportslig opptreden.
- **Med vilje ikke å adlyde kommandoen «Cease Fire!» eller «Stop!» gitt av, eller kontroll av, CRO/TO vil resultere i en Match DQ.**
- Skyte påvirket av alkohol eller medisiner som påvirker skytters mentale evner.
- Skyte ulovlig ammunisjon. Dette inkluderer ammunisjon som overgår den maksimale tillatte hastighet og haglepatroner som er halspresset til en mindre størrelse eller ringskjært. Ammunisjon som ikke møter faktorkravet inkluderes ikke.
- Å miste et ladd våpen.
- Vådeskudd som treffer bakken eller en rekvisitt nærmere skytter enn 1,5 meter, ethvert avfyrt skudd på lade- eller tømmebord, eller avfiring som dømmes farlig. *Merk: Unntak for rekvisitter som erklæres lovlige å treffe.*
- Å sveipe noen med et ladd våpen.
- Tredje forseelse på samme stevne, hvor en ikke følger kravene til kategorien en deltar i.
- Personkonflikter.

En Match DQ betyr at skytter må pakke ned våpnene og er ferdig med skyte den matchen.

FAILURE TO ENGAGE/SPIRIT OF THE GAME

30 Sekunders Straffer

- Med vilje å skyte stagen på en annen måte enn intensjonen for å oppnå en konkurransefordel.
- Benytte ammunisjon som ikke når faktorkravet eller minste tillatte hastighet. Straffen ilegges for hver stage skytter er sjekket på hvor ammunisjon er funnet å ikke møte faktorkravet eller nå minste tillatte hastighet.
- Med overlegg ikke kaster en lasso, dynamittkubbe eller på andre måter ikke utfører prosedyrer som beskrevet i stagebeskrivelsen.

Merk: To brudd på Spirit of the Game eller Failure to Engage medfører en Match Diskvalifikasjon.

ULOVLIG UTSTYR

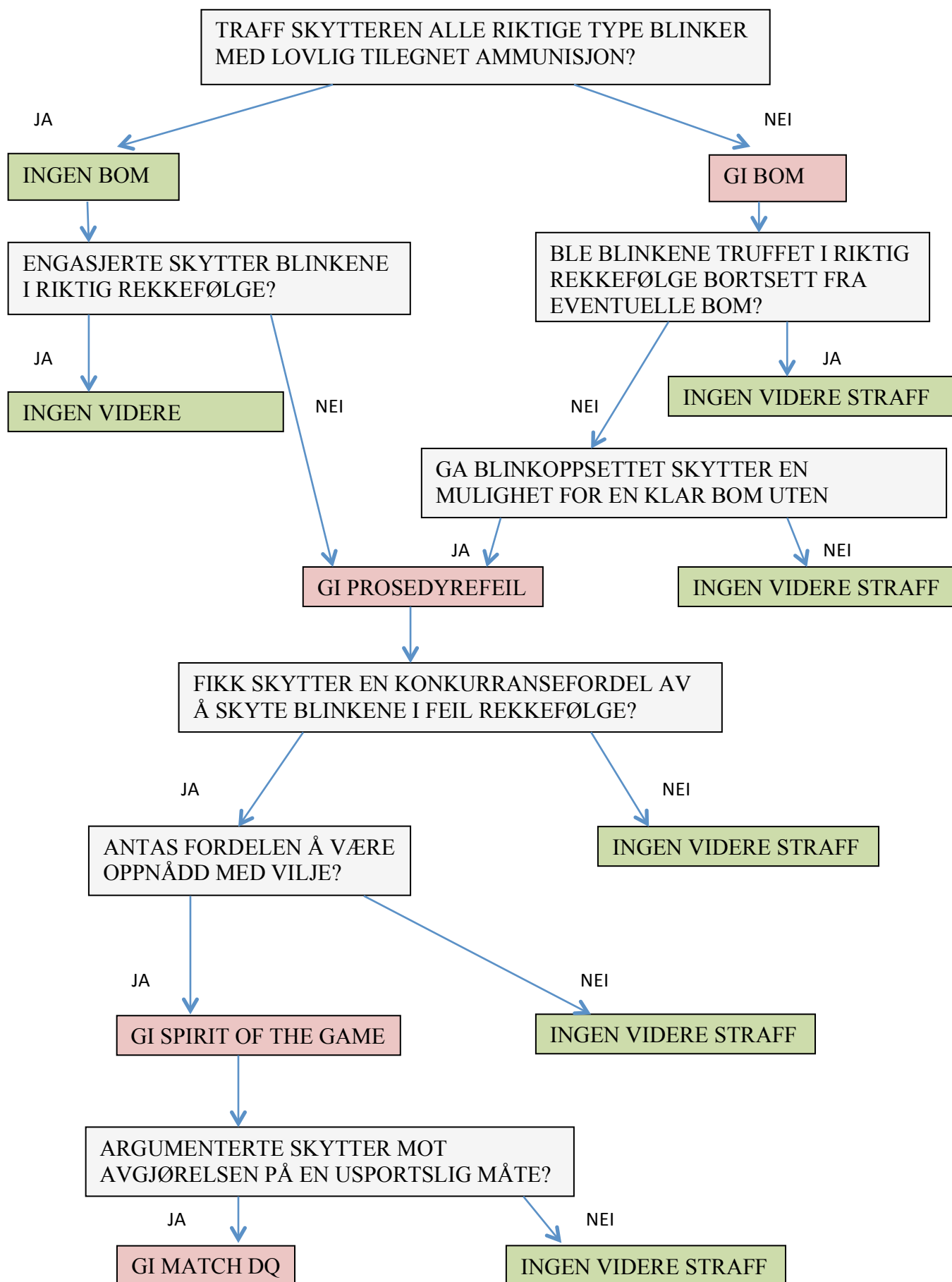
Følgende er eksempler på utstyr som er ulovlig i SWS. Den siste godkjente SASS Håndboken skal i tillegg alltid brukes som referanse angående ulovlig utstyr. Bruk av ulovlig utstyr medfører en Stage Diskvalifikasjon.

- Hylstere som vinkles mer enn 30° fra vertikalen når de benyttes
- To main match revolvere som bæres på samme side av kroppen
- Moderne skytehansker
- Kortermede skjorter (gjelder for menn)
- Kortermede t-skjorter, langermede t-skjorter og «tank tops» gjelder alle skyttere

(Langermede Henly-type skjorter, bestefarskjorter, med knapper er tillatt)

- Moderne cowboyhatter med fjær
- Design jeans
- Baseball caps
- Tennis-, jogge-, aerobic- eller andre moderne sko, militærsko
- Klær som viser produsents, sponsors eller lagets logo. Produsentens merke på klær eller utstyr er tillatt
- Nylon, plastikk eller velcro utstyr

TILLEGG C – MISS FLOW CHART



TILLEGG D – POCKET RO CARD

RO POCKET CARD (Februar, 2016)	M	S	M
“SDQ” = Stage Diskvalifikasjon, “MDQ” = Match Diskvalifikasjon	S	D	D
«MSV» = Minor Safety Violation = 10 sek. straff	V	Q	Q
Tomhylse eller skarp patron etterlatt i et langvåpen etter at neste våpen er avfyrt, eller lagt ned på tømmebord om det er siste våpen	V		
Tomt langvåpen som sklir og faller men ikke bryter 170° eller sveiper noen	V		
Spenne en revolver før den når 45° down range	V		
Forlate skytelinjen etter at stagen har begynt for å hente våpen eller ammo uten at våpen som er tatt med til skytelinjen er klarerte		V	
Forlate skytelinjen mellom når første og siste skudd er avfyrt på stagen		V	
Forlate skytelinja etter at stagen har begynt uten å klarert alle våpen		V	
Lade på andre steder enn de angitte		V	
Å legge ned langvåpen som inneholder en skarp patron (så snart det forlater skytters hånd)		V	
Hylstre eller plassere revolver med hane oppspent (ikke helt nedspent) eller nedspent (på en skarp patron)		V	
Mistet våpen (tomt/ikke ladet)		V	
Vådeskudd som treffer 1,5 til 3 meter fra skytter på skytelinjen		V	
Oppspent revolver som forlater skytters hånd		V	
Forflytte seg eller forlate ladebord med et oppspent våpen/våpen med hane på en skarp patron		V	
Farlig våpenhåndtering (f.eks. fanning)		V	
Bruk av ulovlig eller ulovlig modifisert våpen		V	
Klikking ved ladebord		V	
Møte på ladebord med tomhylser i våpen etter å ha fullført en stage samme dag (straff gis på forrige fullførte stage)		V	
Bryte 170° regelen (uten å sveipe noen)		V	
Sveipe noen med et våpen som ikke er ladet		V	

RO POCKET CARD (Februar, 2016)	M	S	M
“SDQ” = Stage Diskvalifikasjon, “MDQ” = Match Diskvalifikasjon	S	D	D
«MSV» = Minor Safety Violation = 10 sek. straff	V	Q	Q
Nedspenning for å unngå straff for å ha spent våpen på feil tid eller sted		V	
Ikke følge lade- eller tømmeprosedyrer		V	
Å skyte i bevegelse (f.eks. å avfyre flere skudd ved forflytning)		V	
Bruk eller tilstedeværelse av ulovlig utstyr		V	
Mistet våpen (ladd)			V
Vådeskudd som treffer nærmere enn 1,5 meter fra skytter på skytelinjen, eller ethvert avfyrt skudd utenom skytelinjen. Ethvert vådeskudd på lade- eller tømmebord.			V
Sveipe noen med et ladet våpen			V
Med vilje ikke å adlyde kommandoen «Cease Fire!» eller «Stop!» gitt av, eller kontroll av, CRO/TO vil resultere i en Match DQ			V
2 SDQs eller 2 FTEs/SOGs på samme stevne			
Krigersk eller usportslig opptreden			V
Skyte påvirket av alkohol eller medisin			V
Forlate skytelinjen med et malfunksjonerende våpen om ikke under direkte overvåking av RO			V
Skyte utenfor kategorien, f.eks. å ikke være korrekt kledd for Classic Cowboy eller ikke lage nok røyk for svartkrutt kategorier. 1. overtredelse er prosedyrefeil, 2. er SDQ, 3. er MDQ.	P	2	3
<p>Prosedyrefeil: Utisiktede feil pga forvirring e.l. Om en ikke kan følge prosedyrer pga nedsatt helse eller handikapp, skal RO gi skytter rom for å fullføre uten straff om stagen løses etter beste evne. 10 sekunder: Det gis ikke mer enn en pr. stage.</p> <p>Failure to Engage/Spirit of the Game: Med vilje skyte stagen annerledes for å oppnå en konkurransemessig fordel, ikke møte faktorkrav eller med vilje ikke gjøre prosedyrer utenom skyting. 30 sekunder.</p> <p>Omstyringer gis ved feil på rekvisitt/stevneutstyr: RO forstyrrer skytter, timeren slutter å virke. Ved feil på skytters utstyr eller våpen kan det innvilges av Match Director (dette gjelder ikke statsmesterskap eller større i SASS). Kun sikkerhetsstraffer tas med videre.</p> <p>Omstarter skal innvilges for at en skytter skal kunne få en start uten store problemer. Dersom en skytter ber om å få omstart flere ganger, og det etter timeroperatørens bedømming skyldes at skytteren forsøker å oppnå en fordel, skal det ikke gis siden det anses som et brudd på Spirit of the Game.</p>			

ORD OG UTRYKK

170° regelen – betyr at munningen på våpenet må alltid peke downrange +/- 85° i alle retninger.

Lukket mekanisme (langvåpen med bøyle eller pumpemekanisme) – Sluttstykke i låst posisjon, dvs. umulig å «lukke enda mer».

Lukket mekanisme (sideligger og enkeltskuddsvåpen) – våpen klart til bruk som krever en handling for å åpnes (f.eks. topp/side hendel/knapp).

Åpen mekanisme (langvåpen med bøyle eller pumpemekanisme) – Sluttstykke ikke helt i lås.

Åpen mekanisme (sideligger og enkeltskuddsvåpen) – våpen klart til bruk som ikke krever en handling for å åpnes (f.eks. topp/side hendel/knapp).

Bekledning – Som deler av bekledning regnes skjorter, bukser, dresser, vester, jakker, frakker, chaps/chinks, leggings, boots og hatter. Våpenlær, ammobelter, armbånd, cuffs eller bandanas/tørkler teller ikke som bekledning.

Revolver med justerbare sikter – en revolver med svalehalespor eller justerbart baksikte og/eller forsikte med svalehalespor. Siktefot er tillatt om det er originalt på våpenet.

Basketball Travelling rule – angående forflytning med våpen. Så snart våpenet er oppspent, må en fot være i ro på bakken til våpenet er gjort sikkert. Dette betyr, at med revolvere, du kan forflytte deg, relassere eller hylstre når hanen hviler på et tomt kammer eller brukt hylse. Du kan forflytte deg med rifle eller hagle når mekanismen er åpen eller hanen hviler på tomt kammer eller brukt hylse.

Kamret patron – En patron som er helt eller delvis i kammeret på et våpen.

Klarert – ingen skarp eller tom hylse er i eller på kammer, magasin eller tilbringer.

Oppspent – hane ikke helt nede (helspenn, halvspenn eller på sikkerhetskakk)

Forpliktet (Committed) – det punktet hvor et våpen må sikres før det kan forlate skytters hånd, og punktet hvor skytter må fortsette skytingen.

Allment tilgjengelig – tilgjengelig for enhver person under ordinære omstendigheter.

Skyteoppgaven (Course of fire) – fra timeren piper etter at skytter har signalisert «klar» til det siste skuddet er avfyrt.

Designer Jeans – moderne jeans som har slagord eller logo brodert, silketrykk eller lignende, hvor det står eksempelvis «Pink» eller «Baby». (Jeans med prangende utsmykning er akseptabelt)

Dobbel duelist skytestil – en revolver spennes og avfyres enhånds uten støtte, med hver hånd, altså, en revolver med venstre hånd og den andre revolveren med høyre hånd. Revolveren, hånd og skytearm kan ikke berøres av den andre hånda, unntatt for å løse et problem med et feilfunksjonerende våpen.

Down range – 180 grader fra skytter mot blinkene på en stage.

Mistet våpen – et våpen som er utenfor skytters kontroll og lander/blir liggende et annet sted en tiltenkt.

Klikking (dry firing) – defineres som handlingen å ta et uladd våpen i skyteposisjon, spenne hane og foreta et avtrekk som ved et normalt avtrekk.

Duelist skytestil – en revolver spennes og avfyres enhånds, uten støtte. Revolveren, hånda eller skytearm kan ikke berøres av den andre hånda, unntatt for å løse et problem med et feilfunksjonerende våpen eller når våpenet føres fra en hånd til den andre.

Engasjert (engaged) – forsøker å avfyre et skudd mot blinken.

Utstyr – ethvert utstyr som ikke er bekledning som tas med til skytelinjen.

Failure to engage (mangelfull engasjering) – med vilje eller intensjon ignorerer stageinstruksjoner for å oppnå en konkurransemessig fordel og ikke fordi skytter gjør en feil. Gjelder kun for situasjoner utenom skytingen som f.eks. ikke å kaste en lasso, kaste en dynamittkubbe eller på andre måter unnlate å følge prosedyrer som beskrevet.

Skytelinjen – fra første våpen er plassert på ladebord til alle våpen er klarert på tømmebord.

Revolvere med faste sikter – løpsmonterte, faste forsikter som enkelt blad, perle eller stang av metall kombinert med enkelt åpent spor til baksiktet frest i ramme, hane eller låsmekanisme (merk unntak for «conversion» revolvere).

Fri stil – skytter har muligheten til å skyte både en- og tohånds.

Gunfighter skytestil – å skyte med en revolver i hver hånd. Revolvere må spennes og avfyres enhånds, uten støtte, en med venstre hånd og en med høyre hånd. Revolverne må ikke avfyres i et bestemt mønster.

Hane nedspent – hane helt nede på endepunktet.

Ulovlig tilegnet ammunisjon – ammunisjon IKKE tatt med til skytelinjen eller utplassert av skytter på en riktig måte.

Ladd våpen – ethvert våpen med skarp(e) patron(er) helt eller delvis i mekanismen/kammer/magasin.

Sted (location) – et fysisk punkt på en stage, f.eks. «i døren...»

Logo – tydelige grafiske design, stylede navn, unike symboler eller andre enheter for å identifisere organisasjoner. Dette inkluderer SASS, klubber, baner, matcher eller andre subkulturer innen CAS fellesskapet. **Unntatt** er badges, pins, beltespinner, skjerfringer, militære distinksjoner i standard størrelser og Ranch logo på chaps/chinks.

Major Safety Violation (store sikkerhetsbrudd) – et sikkerhetsbrudd som har et høyt potensiale for personskade.

Minor Safety Violation (mindre sikkerhetsbrudd) – å håndtere eller avfyre et våpen på en usikker måte, men uten at det er til direkte fare for personer.

Bom – ikke å treffe riktig type blink med riktig type våpen. For videre forklaring se «Miss Flow Chart» i Tillegg C i dette materialet, samt oversikten over «5 sekunders straffer»

Posisjon – utgangsstillingen til skytter, f.eks. «skytter starter med hender på hatten...»

Faktorkrav – Kulevekt (i grain) ganger hastighet (i fot per sekund), delt på 1000. Minimumsfaktoren for SWS stevner er 60 og hastighet under 400 fps er ikke tillatt. Maksimum hastighet for revolverammunisjon er 1000 fps, for rifle 1400 fps.

Prosedyrefeil – en utilsiktet hendelse hvor skytter ikke følger stagebeskrivelsen, kan inkludere handlinger/utelatelser av prosedyrer som beskrevet i stagebeskrivelsen, eller ikke å følge kravene til din kategori.

Progressiv straff – prosedyrefeil for første forseelse, SDQ for den andre og MDQ for den tredje. Gjelder eksempelvis for ikke å følge kravene til en kategori.

Omskyting – resultatet føres, men skytteren starter «på null», har kun med eventuelle sikkerhetstillegg. Begge resultatene leveres inn.

Omstart – ingen tid resultatføres, skytter gis en ny start, men påløpte sikkerhetsstraffer følger med.

Revolver i hånda – når revolvers munning kommer klar av hylsteret, eller bryter kontakten med underlaget hvor den var plassert.

Skytesekvens – skudd fra en type våpen før neste type våpen engasjeres.

Stage aka skytelinja – synonymt med skyteoppgave, fra timeren piper etter at skytter har signalisert klar, og til siste skudd er avfyrt. Refererer også til posisjonene hvor skytter aktivt engasjerer blinkene.

Tohånds skytestil – «tradisjonell» skytestil, skytter holder en revolver med to hender.

Up range – 180 grader fra skytter og i motsatt retning av blinkene.

Kortermet skjorte – En skjorte med ermer sydd/fabrikkert eller på annen måte feste ovenfor albuen. Dette gjelder ikke skjorteermer som er oppbrettet, som ikke er festet.

Tradisjonell – En stil eller sammensetning av klær og/eller utstyr som var vanlig å se eller benytte i den gamle vesten fra 1849 – 1900, eller i B-Westernfilmer. Overlevelsesutstyr og klær som som kunne brukes for å løse oppgaver.