

SASS MOUNTED SHOOTERS HANDBOOK
ELEVENTH EDITION
JUNE, 2009
PRAVILNIK ZA KAUBOJSKO GAĐANJE
SA KONJA

SADRŽAJ

UVOD
SASS GAĐANJE SA KONJA
KVALIFIKACIJE
BODOVI
ČLANSTVO
ALIAS
ODEĆA I OPREMA
ORUŽJE
OPSAČI I FUTROLE
MUNICIJA - ČORCI
KONJI
SEDLA I PRIBOR
METE I OPREMA
DIZAJN STEJDŽA
MERENJE VREMENA
BODOVANJE
KAZNENI POENI
PONOJNI NASTUP
BEZBEDNOST
PRAVILA BEZBEDNOSTI
KLASIFIKACIJA JAHAČA
TIMSKI MEČEVI
KART TAKMIČENJA - ZAPREGA
DUH IGRE - SPIRIT OF THE GAME

Uvod

SASS - Single Action Shooting Society je organizacija nastala da sačuva i promoviše sportove u usponu: kaubojsko gađanje i gađanje sa konja. SASS je nadležan za propozicije i pravila u ovim sportovima, izdaje časopis **Cowboy Chronicle**, mesečnik o aktivnostima SASSa, odobrava CAS mečeve na raznim nivoima organizovane od učlanjenih klubova, a jednom godišnje organizuje End of Trail - Svetsko prvenstvo u CASu - kaubojskom akcionom gađanju.

SASS GAĐANJE SA KONJA

Gađanje sa konja je uzbudljiv konjički sport, koji sadrži elemente starih šoua Divljeg zapada, dresure konja, trka oko bureta, ponavljanja istorije, večernjeg gledanja vestern filma. Gađanje sa konja je logičan nastavak kaubojskog akcionog gađanja, za kauboje i kaubojke koji su želeli da uvrste i konje u svoju fantaziju o Divljem Zapadu. Takmičari u gađanju sa konja koriste dva SA revolvera, kalibra 45, napunjena sa po pet posebnih ČORAKA punjenih crnim barutom, a gađaju ukupno deset meta jašući tačno određenom rutom. Nesagorele čestice crnog baruta iz ispaljenog čorka, obično uspešno pogađaju metu sa rastojanja 3 - 5 metara (10 - 15 fita). Jahačima se meri vreme i svaka promašena meta donosi pet

sekundi kaznenih poena dodatih na utrošeno vreme. Takmičar koji najbrže projaše i ima najviše pogodaka - pobeđuje.

Mečevi u pucanju sa konja mogu se održavati bilo gde, gde može da se jaše konj - u rodeima, parkovima, preriji ili pustinji. Ipak, utvrđeno je da je iz bezbedonosnih razloga, najbolje mečeve organizovati u arenama. Arene su obično i lakše za lociranje nego strelišta u prirodi. Preporučena veličina arene treba da bude 90 X 45 metara, mada su neki mečevi održavani i u manjim arenama.

Svi mečevi pod patronatom SASSa, državni, regionalni, nacionalni i Svetsko prvenstvo treba da imaju bar šest stejdževa, (ukoliko loši vremenski uslovi onemogućavaju završetak meča). U tom slučaju, tri ili više stejdževa mogu se uzeti u obzir kao rezultat za meč. U posebnim uslovima, SASS može odustati od meča sa šest stejdževa.

RASPORED I KVALIFIKACIJE

Klub učlanjen u SASS koji se bavi pucanjem sa konja, može organizovati mečeve koji se boduju:

- * dvanaest mesečnih mečeva (svakog meseca po jedan)
- * jedan godišnji meč, posle podnošenja prijave.
- * Prvenstvo države, posle podnošenja prijave.
- * Jedno regionalno godišnje takmičenje posle podnošenja prijave.
- * Jedno nacionalno godišnje takmičenje, nakon podnošenja prijave.

Mečevi su dešavanja koja omogućuju prikupljanje bodova i napredovanje, prema pravilima koja su zacrtana u SASS Mounted Shooters Handbook - SASS Pravilnik o takmičenjima u gađanju sa konja. Godišnji mečevi ne smeju se konfrontirati sa SASS državnim i regionalnim mečevima u datoj državi. SASS državni i regionalni mečevi ne smeju se konfrontirati jedan drugom, takođe sa SASS Nacionalnim ili Svetskim prvenstvom.

BODOVI

Da bi se dobili bodovi, državna prvenstva ili veća moraju imati bar šest stejdževa i minimum deset takmičara. Godišnji i mesečni mečevi moraju imati najmanje četiri stejdža i najmanje deset takmičara kako bi se osvojili bodovi. Minimalan broj stejdževa može varirati uz odobrenje SASSa, a u skladu sa pravilima u ovom priručniku.

Bodovi se beleže za SASS članove i nisu neophodni da bi se učestvovalo u SASS takmičenju. Bodovi služe da se prati napredovanje takmičara i ekipe za dodelu priznanja i nagrada. Bodovi moraju biti dostavljeni SASSu 15 dana nakon takmičenja. Program počinje početkom godine bodovima sa End of Trail-a (Svetsko prvenstvo) za sve učesnike takmičenja u gađanju sa konja i besplatno je za sve pridružene klubove.

- * Učesnici na godišnjim i mesečnim mečevima dobijaju jedan bod.
- * Učesnici na državnom šampionatu dobijaju dupli bod.
- * Učesnici na regionalnom šampionatu dobijaju trostruki (tripli) bod.
- * Učesnici na Nacionalnom šampionatu dobijaju četverostruki bod.
- * Učesnici na Svetskom prvenstvu dobijaju petostruki bod.

Ovaj priručnik sadrži pravila i regulative za sve mečeve u kaubojskom gađanju sa konja, koje odobrava SASS.

Dodatni materijal nalazi se u priručnicima MRO I i MRO II - koji su predviđeni za obuku sudija - RO. Ovi priručnici pojašnjavaju pravila i uče dobrom vođenju meča.

ČLANSTVO

Takmičari u SASS mečevima gađanja sa konja moraju biti članovi SASSa. Članovi SASSa dobijaju sledeće stvari:

- * Veliku značku
- * Člansku kartu
- * Malu značku
- * Zvaničnu SASS nalepnicu
- * Sertifikat sa ličnim nadimkom

* Predplata na Cowboy Chronicle, mesečni časopis koji izdaje SASS.

ALIAS

Svaki član SASSa treba da izabere nadimak - alias, u stilu lika sa kojim se identifikuje, koji može biti po istorijskoj ličnosti, zvezdi western filma ili TV serije, ili izmišljenom junaku. Alias je kao žig za stoku, ne sme se duplirati ili biti toliko sličan da stvori zabunu. Regstruje se u SASSu i oni su jedini kompetentni da odobre da li je alias prihvatljiv ili ne. Nekoliko pravila se moraju poštovati kada se zavodi novi nadimak:

* Mora da može da se napiše

* Dupliranja nisu dozvoljena.

* Ako ZVUČI isto, onda jeste isto.

* Dodavanje "Drugi" ili II, nije prihvatljivo.

* Rendžer može da bude Texas rendžer, ali ne i The rendžer.

* "John Henry Chisum" toleriše "Jack Chisum", ali ne "john H. Chisum" ili "Jon Chisum"

* Istorijska imena ne mogu se duplirati: "Wyatt Earp" i "Marshal Wyatt Earp" se smatraju istim.

SASS registrator nadimaka se dopunjava svakog dana, ako ima nesporazuma može se rešiti telefonom, ili proveriti na web sajtu.

ODEĆA I OPREMA

Kaubojsko akciono gađanje je kombinacija povratka u prošlost i gledanja western filma. Učesnici mogu da biraju odeću, ali ona mora da odgovara onoj koja se nosila u drugoj polovini 19. veka, ili kao iz western filmova. SASS mnogo polaže na kostimiranje, jer je ono jedinstveno u našem sportu, stvara neformalnu, opuštenu atmosferu, a među učesnicima bliske, prijateljske odnose. Takmičar mora da bude sve vreme kostimiran, za vreme takmičenja, dodele nagrada, večere i igranke.

SASS PRAVILA ZA ODEĆU

Košulje i bluze:

Košulja treba da bude dugih rukava u tradicionalnom western dizajnu, od platna, džinsa, kože, sa dugmadima, resama, smešecim džepovima. Rukavi mogu da se "zavnu" do lakata. Dame mogu da nose bluze kratkih rukava u kaubojskom, ili Viktorijanskom stilu, seljačku bluzu.

Pantalone i suknje:

Pantalone treba da budu u tradicionalnom western stilu. Farmerke su prihvatljive, ali se mora nositi i "čaps" ili "činks" preko njih. Dame mogu nositi jahaće suknje-pantalone, haljine, haljine Viktorijanskog stila pune dužine. Španski i indijanski stil je potpuno prihvatljiv, kao i stil barskih dama (saloon girl). Dame mogu nositi kratke rukave, ili bluze bez rukava.

Šešir

Šešir, kapa i sl. mora se takođe nositi sve vreme meča. Prihvatljivi su filcani ili slamnati šeširi, mogu i vojnički, kao i kape. Takođe meksički sombrero, filcani ili slamnati. Prihvatljivi su indijanske marame za glavu, sa perima i bez. Za dame, takođe, kaubojski šeširi, Viktorijanski, slamnati, mali šeširici, dijademe i drugi ukrasi za kosu koji upotpunjuju lik.

Obuća:

Čizme mogu biti na "šniranje" (sa pertlama) ili bez, moraju biti tradicionalnog dizajna, od kože ili imitacije kože. Mokasine ili vojničke čizme, takođe, moraju biti od kože ili imitacije. Dame mogu nositi Viktorijanske cipele ili duboke cipele sa pertlama. One mogu biti od kože, imitacije kože, svile ili brokata.

Ostali detalji:

Vrlo su preporučljivi kako bi upotpunili izgled, a to su: rukavice, marame oko vrata, vezane ili sa "slajderom", kaput, jakna, prsluk, daster, frak, čaps, štitnici zglobova (cuffs), sat sa lancem, držači rukava, nož sa futrolom, tregeri, pojasevi, šuferice. Dame mogu još imati periodski nakit, ukrase za kosu, ogrtač, korset, itd.

NEDOZVOLJENO

Korišćenje nedozvoljenih stvari je razlog za diskvalifikaciju sa stejdža.

- * Za muškarce, košulje kratkih rukava.

- * Moderno dizajnirane farmerke.

- * Moderne majice kratkih ili dugih rukava, ili bez rukava za sve takmičare. Košulje dugih rukava Henley stila su prihvatljive.

- * Spandex ili ostali moderni "napumpani" materijali.

- * Moderni šeširi (Šedi Bredi). Slamnati šeširi tradicionalnog dizajna su prihvatljivi. (Stetson, Bailey, Sombrero)

- * Bezbol kape

- * Sve vrste sportskih cipela, borbene taktičke čizme, bilo od kog materijala.

- * Oprema od najlona, plastike, kordure i slično.

- * Reklamni logo sponzora ili druge firme su zabranjeni. Mali logo proizvođača je prihvatljiv.

ORUŽJE

Svaki učesnik mora da ima dva revolvera. Isključivo fiksni nišana, jednostrukog dejstva (SA), i kalibra .45 Long Colt, dizajna pre 1898. ili repro. Primeri : Colt SAA, Bisley, S&W, Schofield i Russian, Remington 1875 i 1890, Ruger Vaquero i Montado. Oružje treba da ima spoljni izgled kao fabrički. Dozvoljene modifikacije su ograničene na graviranje, proširenje zadnjeg nišana, smanjenje prednjeg nišana. Moderne gumene drške nisu dozvoljene. Obarače treba da budu "u funkciji", "slip hammer" revolveri su nebezbedni. Montiranje drške "ptičja glava" je dozvoljeno. Druge "custom" drške koje menjaju profil revolvera, nisu dozvoljene. Udarči Bisley stila su dozvoljeni na SA revolverima. Udarac Bisley može zameniti standardni, ukoliko je istog proizvođača. Na primer: udarač na Ruger Vaqueru može se zameniti sa udaračem Ruger Bisley.

OPASAČI I FUTROLE

Svaki učesnik mora da ima opasač i dve futrole. Najčešće se futrole nose jedna na jačoj strani, a druga u "cross draw" stilu, na drugoj strani. Ovo dozvoljava jahaču da puca jednom rukom, a drugom da drži uzde. Dozvoljeno je postaviti futrole na sedlo. Opasači i futrole moraju biti od kože i moraju bezbedno držati oružje kroz dosta stresno kretanje na konju. Takođe, moraju biti tradicionalnog vestern dizajna. Futrola se definiše kao koža koja je u obliku revolvera i u koju se smešta revolver. Bisage i zobnice se ne mogu koristiti u tu svrhu jer su nebezbedne. Futrole su one koje su na opasaču, podpazušne, ili montirane na bisage.

MUNICIJA - ČORCI

Čorci za sva takmičenja u pucanju sa konja, pod pokroviteljstvom SASSa, moraju biti obezbeđeni od organizatora. Revolvere puni zvaničnik - oružar (Armorer), za svakog takmičara. Čorci su napunjeni crnim barutom, ili substitutom kao što je Pyrodex. Bojeva municija ne sme se nositi za vreme meča. Iskusni takmičar se određuje za oružara i on puni i prazni sve revolvere. Ipak svaki jahač treba da proveri da li je revolver korektno napunjen i da slučajno nema "visokih" kapisla koje mogu da uspore ili blokiraju revolver.

K O N J I

Može se koristiti svaki konj ili mazga. Takmičar mora jahati istog konja kroz ceo meč. Međutim, ako direktor meča proceni da je konj postao fizički ili mentalno nesposoban da završi meč, može dozvoliti takmičaru da uzme rezervnog konja (ako ga ima) ili da pozajmi konja, kako bi završio meč. Takmičaru ne bi trebalo dozvoliti da ponovo jaše konja koji je već proglašen nesposobnim. Najviše dva jahača mogu koristiti istog konja. Takmičar može da se takmiči više puta (uz plaćanje kotizacije), ali mora imati drugog konja za svaki nastup i ne sme ih "kombinovati". Konji treba da budu dobro naviknuti na pucnjavu pre meča. Zvanična takmičenja nisu mesto za elementarno privikavanje konja na pucnjavu. Novi takmičari treba da demonstriraju pripremljenost i sebe i konja za ovakve mečeve. Znači, jahač treba da ima punu kontrolu nad konjem, jednom rukom, dok drugom puca.

Nije dozvoljeno maltretiranje i zlostavljanje konja. Ako Range Master proceni da je konj maltretiran, odmah će izdati opomenu jahaču. Ukoliko se ne popravi, jahač će biti udaljen sa meča.

SEDLA I OPREMA

Takmičarima se preporučuje da koriste sedla kaubojskog tipa: Hope Tree, Mother Hubbard ili McClellan. Ukoliko nema, takmičar može koristiti bilo koje kožno sedlo u dobrom funkcionalnom stanju. Oglavi, uzde, kaiševi preko grudi treba da budu od kože. Osnovna je ideja da i konj i takmičar izgledaju autentično, kao iz vremena osvajanja Zapada. Moderna neoprenska oprema i zaštita konja je dozvoljena, ali u bojama i oblicima koji neće kvariti opšti retro izgled konja i jahača. Takmičari mogu koristiti uobičajene "žvale" i "đemove" kako bi kontrolisali konja, ali ne suviše surovog dizajna. Na opremi se ne smeju nositi reklamni logoi.

METE I OPREMA

Uobičajene mete u SASS jahaćim mečevima su baloni. Kada su korektno naduvani, treba da budu 6 do 9 inča veličine (15 do 23 cm) i treba da budu jednaki za sve takmičare. Baloni treba da budu u dve jasno različite boje, kako bi takmičari jasno razlikovali prvu polovinu stejdža od druge. Iz bezbednosnih razloga nosači balona treba da budu od materijala kao što je PVC, prečnika oko 20 mm. "Motka" se na vrhu "bonsekom" zaseče vertikalno do 20 mm. i to je mesto da se "zakači" balon. "Motka" treba da bude 48 inča do 60 inča visoka (122 cm do 152 cm). Gumene saobraćajne kupe mogu poslužiti odlično kao dodatno ojačanje za motku.

DIZAJN STEJDŽA

Stejdž se postavlja tako da se pokaže spretnost jahača i konja, a i da gledaoci uživaju u prizoru. Kada se dizajnira stejdž, prvo se misli na bezbednost jahača, konja i gledalaca. SASS obezbeđuje brošuru sa bezbednim stejdževima, koja nije obavezna, ali se vrlo preporučuje. Standarni stejdž za pucanje sa konja ima 10 meta. Takmičar nastupa sa dva revolvera napunjena sa po pet metaka - čoraka. Revolveri se koriste jedan po jedan, ne istovremeno. Prvim revolverom jahač rešava prvu polovinu stejdža, zatim vraća prazan revolver u futrolu, vadi drugi revolver i rešava drugu polovinu stejdža.

Range Master (sudija) je odgovoran da pregleda stejdž, pre nego pusti jahača u meč. Način pucanja u stejdžu sapoštava se na sastanku jahača i "jači" je od bilo kakvog štampanog materijala. Nema "uletanja" u arenu (ujahivanje galopom). Svi jahači startuju sa zatvorenom kapijom. Sva burad treba da budu od plastike i zatvorena na oba kraja. Ne smeju biti postavljena bliže od 25 stopa (oko 8 metara) od bočne i čeonih ograda arene. Mete treba da budu najmanje 30 stopa (oko 9 metara) od bočnih i čeonih ograda. Posle završetka stejdža, takmičar se odmah javlja oružaru, koji će isprazniti revolvere.

MERENJE VREMENA

U takmičenjima pucanja sa konja koriste se dve vrste tajmera. Tajmeri sa elektronskim zrakom su preporučljiviji. Sa ovakvim tajmerom, jahač sam startuje meč, tako što "preseče" zrak, kada ulazi u stejdž. Na kraju stejdža, takođe, projahuje kroz zrak i automatski "zaustavlja" vreme. Ovakav tajmer se kupuje od firme Farm Tek i još nekih. Drugi tip tajmera je svaka "štoperica". U svakom slučaju, jahač startuje sa startne linije, a završava kada pređe liniju finiša.

BODOVANJE

SASS mečevi u gađanju sa konja boduju se na osnovu vremena provedenog u rešavanju stejdža, dodavanjem 5 sekundi za svaku promašenu metu i ostale bezbedonosne ili proceduralne kazne, koje mogu biti izdate od strane Range Mastera. Zbir svih stejdževa je takmičarev skor - ukupni učinak. Odluka Range Mastera je konačna.

Ukoliko takmičar hoće da se žali na odluku RMa, mora da uloži protest kod Direktora Meča i uplati 50 \$ gotovinski. Odbor za žalbe treba da postoji na svakom meču pod patronatom SASSa, a sastoji se od tri

iskusna MRO-I člana i jednog alternativnog koji će saslušati protest - žalbu. Odbor za žalbe određuje Direktor Meča pre sastanka takmičara. Protest neće biti uzet u obzir, niti razmatran dok god se ne uplati gotovinski 50 \$ Direktor Meča. Odbor za žalbe saslušaće protest i u razumnom vremenu, tajno glasajući, doneti odluku, a prema SASS Mounted shooting pravilniku. Ako se protest prizna kao opravdan, 50 \$ se vraća takmičaru, u protivnom se zadržava na ime kluba koji je organizator takmičenja. Ukoliko slučaj nije obuhvaćen pravilnikom SASS Mounted Shooters Handbook, odbor organizatora donosi konačnu odluku.

KAZNENI ODREDBE

Kaznene odredbe se izbegavaju koliko god je to moguće. To se postiže dobrim dizajniranjem stejdža i obraćanjem pažnje na detalje.

Kaznene mere - 5 sekundi

- * Promašena meta
- * Prevrnuto bure
- * Prevrnut konus glavne kapije
- * Ispušten revolver posle završetka stejdža.
- * Ako jahač ne vrati prvi revolver u futrolu nakon pucanja.
- * Vrtenje revolvera oko prsta.
- * Neangažovanje (Negađanje) mete

Proceduralne kazne - 10 sekundi

- * Greška u jahanju ispravnim kursom
- * Prolaženje pored mete kako bi se stekla prednost
- * Obaranje panela, ograde i ostalih elemenata postavljenih radi usmeravanja jahača i konja od strane Direktora meča.

Diskvalifikacija sa stejdža - 99,99 sekundi

- * Nepoštovanje SASS pravila o oblačenju
- * Počinjanje meča bez saglasnosti Range Mastera
- * Ukoliko takmičar napuni ili puca šest metaka iz jednog revolvera.
- * Ako jahač sjaše, ili iz drugih razloga ne završi stejdž.
- * Ukoliko dva puta slučajno aktivira tajmer za vreme zagrevanja.
- * Slučajno opaljenje van arene, pre ili posle stejdža.
- * Ukoliko se ne pridržava pravila punjenja i pražnjenja.
- * Prolaženje kroz zrak tajmera pre završetka stejdža.
- * Nezgoda sa zapregom, slomljen neki deo, kada kurs ne može bezbedno da se završi, ili takmičar ispadne iz kola.

Diskvalifikacija sa Meča - Match DQ

- * Dopunjavanje revolvera i nastavljavanje stejdža posle slučajnog opaljenja.
- * Takmičar koji ima bojevu municiju na sebi, konju ili opremi.
- * Ne poštovanje pravila kada su u pitanju konji.
- * Korišćenje druge municije - ćoraka, osim one koju je obezbedio organizator.
- * Konzumiranje alkoholnih pića pre završetka kompletnog meča i pražnjenja, pregledanja i odlaganja oružja.
- * Uzimanje supstanci ili lekova koji mogu da umanje sposobnost bezbednog učestvovanja u meču.

Razlozi zbog kojih direktor meča može da izda Match DQ - Diskvalifikaciju sa meča

- * Ne poštovanje pravila vezanih za oružje.
- * Takmičar koji namerno uđe u pogrešnu diviziju.
- * Flagrantno kršenje bezbedonosnih pravila.
- * Nesportsko ponašanje, neprikladno izražavanje, konflikti sa drugima.
- * Maltretiranje životinja.

Samo jedna proceduralna kazna 10 sekundi može biti izdata jahaču po stejdžu.

Oružje ispušteno kada je takmičar počeo stejdž je "mrtvo oružje" i jahač dobija kaznu 5 sekundi plus svaka promašena meta ili neopaljeni metci. Jahač koji ispusti oružje pre nego prođe "startni zrak", izlazi iz reda za takmičenje, dok oružje ne pregleda zvaničnik meča. Neće biti kazne za oružje ispušteno nakon prolaska kroz "finiš", ali zvaničnik opet treba da pregleda oružje.

U slučaju da oružje padne u areni, samo zvaničnik sme da ga podigne.

Jahač koji sjaše ili padne u meču dobija 99,99 sekundi skor i taj stejdž je završen. Takođe, stejdž koji se ne završi kompletno, povlači skor 99,99 sekundi za taj stejdž. Ukupno vreme za sjahivanje-pad sa konja ne sme biti veće od 99,99 sekundi.

Neće biti kazne ako takmičar obori metu. Ipak, da bi se priznao pogodak, balon treba da bude pogođen.

Baloni koji se slučajno izduvaju, moraju se gađati. Odluka Range Mastera je konačna.

Dva pravila o metama: ukoliko takmičar jednim metkom pogodi dva ili više balona iste boje, preostali metak se može koristiti za gađanje eventualno promašenog balona iste boje, po obeleženom kursu.

Gađanje mete je pokušaj da se pogodi meta.

PONOVNI NASTUP

Smatra se da je takmičar počeo takmičenje kada pređe startnu liniju, odnosno elektronski zrak za startovanje. U tom trenutku, jahač prihvata stejdž takav kakav je. Posle toga, slučajno opaljen metak, zastoj na oružju, greška na opremi jahača ili konja, nespreman konj, neće biti razlog za ponovni nastup.

U svim SASS mečevima jahač ne dobija ponovni nastup nakon prelaska startne linije, osim:

* ako je oprema stejdža zatajila

* ako Range Master iz bilo kog razloga uspori ili omete takmičara.

* greška u tajmeru, neregistrovano vreme, po objavi Range Mastera

U ovim slučajevima takmičar dobija ponovni nastup, kao da je prvi. Neće mu se računati eventualni promašaji iz predhodnog stejdža.

Ukoliko takmičar pređe stop linju pre nego je kompletirao stejdž, dobiće vreme 99,99 sekundi. Ukoliko jahač slučajno aktivira startni zrak za vreme zagrevanja, pre nego što mu je Range Master dao znak za početak, neće dobiti nikakvu kaznu, a tajmer će se resetovati. Jahač će dobiti samo upozorenje. Ako ponovo aktivira tajmer slučajno, dobiće kaznu 99,99 sekundi.

BEZBEDNOST

SASS takmičenje u gađanju sa konja traži prosečno do natprosečno umeće u jahanju i pucanju. Oni koji nisu sigurni u sebe treba da kontaktiraju Match Direktora za uputstva oko probnog kvalifikacionog jahanja.

Svaki takmičar je odgovoran za ličnu bezbednost i bezbednost konja. Svaki učesnik je zvaničnik za bezbednost i treba da pazi na svakoga ko se nebezbedno ponaša i da tu osobu opomene ili spreči u tom smislu.

Takmičar ne sme da puca prema gledaocima, osim ako je više od 10 metara, (30 fita) od ograde arene i Direktor meča je dao odobrenje.

Direktor meča određuje Range Mastera, čija je dužnost bezbednost u stejdžu. RM treba da proveri dali je stejdž bezbedan, da je personal van arene, ili u njenom bezbednom delu. Treba da proveri dali su sve mete postavljene i da je raspored isti za sve takmičare. Nijedan takmičar ne sme da uđe u meč, dok RM ne proveri da li je sve u redu i da dozvolu za početak. RM može da prekine meč ukoliko se pojave situacije koje su nebezbedne za takmičara ili gledaoce. Ako je jahač prekinut u takmičenju zbog bezbednosnih razloga, on će dobiti ponovni nastup.

Range Master treba da odredi svaku povredu pravila i da reaguje kako treba. Direktor meča ima pravo da odstrani, diskvalifikuje svakog sa stejdža ili meča ko se ne ponaša sportski, maltretira životinju, ili flagrantno krši bezbedonosna pravila sadržana u ovoj brošuri.

BEZBEDONOSNA PRAVILA

- 1. Svako oružje se tretira kao da je napunjeno. Vrtenje revolvera oko prsta je zabranjeno.**
- 2. Punjenje i pražnjenje oružja treba da obavlja Oružar, određen za to, ili drugačije, ako je takva**

naredba.

3. Svo oružje mora da bude prazno, dok jahač ne dođe na mesto za punjenje.
4. Svi takmičari koriste istu municiju .45 Long Colt, čorke (Blank) koju je obezbedio organizator. Ne može se koristiti lična municija u SASS takmičenjima.
5. Ne napinjite oružje, osim pred samu upotrebu.
6. Od učesnika se očekuje da se takmiče shodno svojim mogućnostima. Ne pokušavajte nešto što prevazilazi vaše ukupne mogućnosti i uvek mislite na pravac u kome je okrenuta cev oružja.
7. Nikad ne okrećite revolver prema licu kako bi se uverili da je napunjen.
8. Svi takmičari treba da imaju solidnu rutinu u bezbednom rukovanju oružjem.
9. Alkoholna pića su zabranjena u areni i na stejdževima. To uključuje takmičare, zvaničnike, goste i bilo ko, ko je u blizini.
10. Takmičari ne smeju da konzumiraju alkoholna pića, dok god ne završe sve stejdževe i spakuju opremu.
11. Takođe su zabranjene supstance i lekovi koju mogu da umanje fizičku ili mentalnu sposobnost takmičara da završi takmičenje.
12. Takmičari ne smeju da nose bojevu municiju za vreme SASS takmičenja u gađanju sa konja, niti u opasačima, niti bisagama. Ukрасna, lažna municija može se nositi u opasaču radi kolorita.
13. Takmičar ima konačnu odgovornost da proveri dali je oružje propisno napunjeno, da nema kapisla koje vire, da se doboš lepo okreće, i da je udarna igla na praznom ležištu. Oružar neće biti odgovoran za eventualne greške.
14. Vulgarno izražavanje, ili komuniciranje se ne toleriše i po odluci Range Mastera kazniće se opomenom ili diskvalifikacijom.
15. Probno kvalifikaciono jahanje za debitante treba da se obavi pre meča.
16. SASS preporučuje zaštitu za oči i uši tokom celog meča.
17. Mislite o svom konju. U areni su gledaoci i deca, budite pažljivi.
18. Ne sme se "preći" oružjem preko bilo koga ko je bliže od 40 fita - 12 metara. Direktor meča određuje zonu gde će svo oružje biti obezbeđeno u futrolama.
19. Jahač preuzima svu odgovornost kao učesnik meča.
20. Konflikti bilo kakve vrste se ne tolerišu.

BEZBEDNOST ... BEZBEDNOST ... BEZBEDNOST

Mislite o tome !

KLASIFIKACIJA JAHAČA

SASS je usvojio klasifikaciju takmičara na osnovu umeća u jahanju i pucanju. Svi mečevi koji se boduju, doneće jahaču i prelazak u višu kategoriju, ukoliko se steknu određeni uslovi. Postoji pet divizija, kao i Senior i Junior Divizija. Osnovnih pet Divizija i Senior Divizija se dalje dele na "Dame isključivo". Ne postoje muške Divizije. Na primer: postoji Treća Divizija i Damska Treća Divizija. Dame mogu da se takmiče u obe Divizije. SASS često proglašava najboljeg muškog i najboljeg ženskog takmičara, bez obzira na njihovu Diviziju. Kada je osvojio određen broj pobeda, takmičar automatski prelazi u višu Diviziju. Napredovanje se evidentira u SASS birou. Klasifikacija Divizija se vrši po određenom protokolu. Da bi jahač napredovao u višu diviziju, on mora da pobedi bar dva takmičara iz svoje Divizije, ili kombinaciju od tri takmičara iz svoje Divizije ili više Divizije. Na primer, jahač pobedi jednog iz svoje Divizije i dvojicu iz više Divizije. Članovi koji namerno prikažu da su u višoj diviziji nego što jesu, biće diskvalifikovani sa svakog SASS meča na kome su prijavili lažnu Diviziju. Od takmičara se može tražiti da dokažu svoj status i napredovanje. Kopije rezultata mečeva treba da se čuvaju. Svi takmičari počinju od Prve Divizije. Prelazak u sledeću Diviziju bazira se na broju pobeda u datoj Diviziji. Takmičar iz Prve Divizije mora da pobedi dva puta, kako bi prešao u Drugu. Takmičar iz Druge Divizije mora da pobedi tri puta, kako bi prešao u višu. Takmičar iz Treće Divizije mora da pobedi četiri puta, a takmičar iz Četvrte, mora da pobedi pet puta. Da bi se jahač kvalifikovao, mora da bude bar tri takmičara u njegovoj Diviziji, osim Treće Divizije, gde treba da bude najmanje četiri takmičara i Četvrta Divizija, gde treba da bude najmanje pet takmičara. Takmičari iz Četvrte Divizije mogu da pređu u Petu i ako osvoje prvo mesto u Svetskom ili Nacionalnom SASS takmičenju, ukoliko ima 50 ili više takmičara.

Senior Divizija

Muškarac od 55 godina i stariji može se takmičiti u ovoj Diviziji. Žene koje su 48 godina istarije mogu se takmičiti kao Senior Lady. Senior Divizija se deli još na dve klase, Open i Limited (Otvorena i Ograničena). Open je ona gde su takmičari iz Treće do Pete Divizije, a Limited iz Prve i Druge Divizije. Napredovanje u Senior Diviziji je uobičajeno kao za ostale, stim što u obe klase, Senior mora da pobeđi potreba broj takmičara iz iste ili više Divizije.

Junior Divizija

Junior takmičari su starosti od 12 do 15 godina. Juniori imaju šest meseci posle svog šesnaestog rođendana da odluče, hoće li u jednu Diviziju niže, ili da ostanu u istoj Diviziji, ali kao odrasli. Juniori mogu da se takmiče za sveukupnog pobednika odgovarajućeg pola, ali sama Junior Divizija nije podeljena po polovima. Junior Divizija je takođe podeljena na klase Open i Limited. Open: Juniori iz Divizija 3. do 5., i Limited iz 1. i 2. Divizije.

Napredovanje u Junior diviziji je sledeće: Puna Limited klasa je ona koja se sastoji od tri takmičara oba pola i iz obe Divizije, Prve i Druge. Puna Open klasa je ona koja se sastoji od četiri Juniora iz sve tri Divizije (3.4. i 5.) i oba pola.

Obe Divizije zasnovane na godinama starosti omogućuju takmičarima da 1. Januara u takmičarskoj godini, kada pune određeni broj godina, promene Diviziju. Oni to mogu učiniti i na svoj rođendan, ili 31. Decembra takmičarske godine, kada su napunili odgovarajući broj godina. Kada se jednom odluče, ne mogu se više vraćati u svoju bivšu Diviziju.

SASS priznaje klasifikaciju drugih asocijacija gađanja sa konja koje imaju sličan sistem klasifikacije.

Buckaroos Divisions:

Svako dete staro 11 godina ili mlađe, može biti u ovoj kategoriji. Bakaro jahači projahuju kurs bez oružja. Bakaro takmičari mogu pucati dečjim pištoljima, ali nije obavezno. Roditelji ili staratelji treba da budu prisutni.

TIMSKA TAKMIČENJA

Broj Divizija je osnov za formiranje timskog takmičenja. Dva takmičara čine tim čiji zbir brojeva Divizije iznosi sedam ili manje. Tim od tri jahača mora da ima zbir manji od deset.

KART TAKMIČENJE - PUCANJE IZ KOLA

Takmičenje gde strelac puca iz kola koja vuče konj, takođe deset meta po obeleženom kursu. Idealan je za one koji nisu vični pucanju sa konja, a žele da se učestvuju. Koristi se termin "konj", ali može biti i mazga ili čak magarac. Takođe se koristi termin "kart", a uključuje razna zaprežna vozila, osim kočija. SASS pravila se odnose na oružje, municiju, oblačenje i BEZBEDNOST.

Postoje tri kategorije u kart takmičenjima:

1. Kombinovani tim - Strelac i vozač se takmiče kao tim.

* To je tim sa dve osobe. Jedan vozač i jedan strelac se takmiče u zaprezi.

* Sve kazne se izdaju timu. Primer: Promašena meta se računa pet sekundi i vozaču i strelcu.

* Mora se pucati sa strane kola sa koje je meta, nije dozvoljeno preko grudi. Ako je meta sa desne strane, puca se desnom rukom, a ako je sa leve onda levom rukom.

* Ne sme se pucati preko vozača.

* Ne sme se pucati pored ili preko vozačeve glave.

2. Strelac sačmaricom - Strelci koji su označeni kao vozači pre kvalifikacija, a pucaju iz zadovoljstva.

* Neka pravila važe kao za **Kombinovani tim**

3. Pioneer Cart Shooter - Pionir zaprežni strelac - Takmičari koji sami voze i pucaju.

* Samo Pioneer Cart Shooter sme i da vozi i da puca.

* Može da puca preko grudi.

Sledeća pravila važe za sve aktegorije:

1. Sve zaprege moraju da budu ispravne i dobro održavane. Poželjne su periodske zaprege, ali nisu obavezne.

2. Oprema mora da bude bezbedna i dobro održavana. Poželjno kožna.
3. Zaprega može da bude sa jednim ili dva konja.
4. Kola moraju imati sedišta i za vozača i za strelca.
5. Direktor Meča određuje kurs po kome se rešava stejdž uz pomoć određenog vozača/strelca. Ovi scenariji ne prate uvek one koji su predviđeni za pucanje sa konja, jer kolima treba znatno više prostora.
6. Svi kart timovi treba da budu na sastanku pre svakog stejdža.
7. Svaka ekipa, čovek/konj mora da bude bezbedna.
8. U slučaju udara ili loma delova, nakon starta, vozač mora ODMAH da prekine. Takmičar će dobiti vreme 99,99 sekundi. Takmičar može da promeni: zapregu, opremu i eventualno povređenog konja za sledeće stejdževe, po odobrenju Direktora meča.

SPIRIT OF THE GAME

"Duh igre" ili "Kod Zapada" je dobar i fer odnos prema svima u svakom SASS takmičenju. To podrazumeva potpuno učešće u takmičenju, bez traženja trikova kako bi se stekla nepoštena prednost, bez obzira dali je to u pravilniku i proceduri kursa. Na primer: prolazak pored meta da bi se uštedelo vreme se računa kao "izbegavanje zadatka" i svakako nije u duhu igre. Takmičar kome ne odgovara "Spirit of the Game", odnosno "Code of the West", treba da potraži drugi sport ili aktivnost. Uživanje je glavni razlog ovakvih takmičenja i SASS članovi su najdruželjubiviji ljudi na svetu. Jahači, strelci, ljubitelji Divjeg Zapada, svi čine grupu koja deli zadovoljstvo, ideje, razne tehnike treninga i obuke konja, streljačkih tehnika, a interesantni su i sebi i gledaocima podjednako.