

RANGE OFFICER BASIC SAFETY COURSE, Level 1 SASS

Osnovni kurs za bezbedno vođenje meča, nivo 1

Uvod: Ovaj kurs je nastao kao iskustvo iz višegodišnjeg vođenja CAS mečeva i potrebom za ujednačenošću i doslednošću u tim prilikama. Takmičari na SASS mečevima imaju koristi od onoga što ovaj kurs obezbeđuje. SASS predlaže što širu upotrebu ovog materijala među svojim članovima. Oni SASS članovi koji završe ovaj kurs učeći od instruktora koji ima oranž značku, (znači da je instruktor prošao Range Officers Training Course) i koji polože Range Operations Basic Safety Test, dobiće žutu SASS značku kao dokaz da su uspešno savladali kurs.

DOSLEDNOST I UJEDNAČENOST JE VAŽNA-Nedefinisana pravila i "sive zone" stvaraju lošu atmosferu, nerazumevanje i svadje.

Svrha ovog kursa je da obezbedi sigurnost i ujednačenost u svakom SASS meču, bez obzira na veličinu. Svaki takmičar na strelištu je istovremeno i Safety Officer-zvaničnik za bezbednost i odgovoran je za svoju bezbednost i onih koji su mu u blizini. Naša je namera da svaki SASS član poseduje znanje da može da funkcioniše kao Range Officer-sudija, uz pomoć iskusnijih kolega. Uloga Range Officera je da vodi meč efikasno, bezbedno i dosledno. Zvaničnici klubova su odgovorni da postavite osobu koja je kvalifikovana, iskusna i zrela da vodi meč, tj. da bude Range Officer-sudija.

Pravila opisana u ovom kursu ne utiču negativno na klubove, niti im povećavaju troškove, ona samo uče članove da budu bezbedni, a da sankcionišu svako nebezbedno ponašanje sa oružjem. Takmičari koji putuju negde na meč, osećaću se bolje kada znaju da su pravila ista kao ona koja se primenjuju u matičnom klubu, kako za bezbednost, tako i za opremu, oružje, sistem bodovanja, a da sve to zajedno odgovara SASS pravilniku.

Svi SASS Range Officeri - sudije moraju da poznaju i da razumeju SASS priručnik, da budu informisani i da prate sve promene u njima. Preporučljivo je da svi vodje ekipa poznaju ovaj Basic Range Operations Course (Osnovni kurs za vođenje meča) Od decembra 2003.g. sve osobe koje pretenduju na mesto Territorial Governor, moraju da imaju kompletiran ovaj kurs, kao i Range Officer Training Course (kurs za sudije). Moramo da znamo da je oružje potencijalno opasno i da može da bude i smrtonosno, zato je potrebna najveća pažnja prilikom rukovanja i korišćenja. **UVEK POSTUPAJTE SA ORUŽJEM KAO DA JE NAPUNJENO I SPREMNO ZA PALJBU !**

Dobar sportski odnos najbolje definiše moto "The Spirit of the Game". Kada se kreira i vodi meč, svaki Match Director i Range Officer treba da ima na umu da je to u funkciji bezbednosti i uživanja takmičara. RO moraju da budu profesionalni, pristojni i prijateljski raspoloženi. SASS Pravilnik mora da se poštuje prilikom dizajniranja meča a SASS pravila da se sprovedu ujednačeno i dosledno. Ova pravila su nastala tokom godina takmičenja i obezbeđuju visok stepen bezbednosti i ujednačenosti. Ovaj kurs je napravljen kako bi se bolje shvatila pravila i kako ih primenjivati. Uspešni završetak ovog osnovnog kursa pokazuje vašu pripadnost SASS-u i pokazuje vašu volju da pomognete kada je potrebno. Naš je cilj da obezbedimo sigurno i zabavno streljačko iskustvo za sve, zato svaki takmičar ili zvaničnik, koji se ne ponaša primereno, koristi ružne reči ili je ratoboran, ili na bilo koji drugi način ometa ono što je zacrtano, treba da se udalji sa takmičenja.

BEZBEDONOSNA PRAVILA - PRVO, POSLEDNJE I UVEK ! Svi takmičari su zvaničnici za bezbednost (Safety Officer)

Naš sport po svojoj prirodi je opasan i može da dovede do teških posledica. Ipak, istorija SASS-a ne pamti ozbiljne incidente. Od svakog učesnika se očekuje da bude Safety Officer. Svaki takmičar je odgovoran za svoje bezbedno ponašanje i od njega se očekuje da bude oprezan i u odnosu na druge koji se nebezbedno ponašaju. I RO i takmičari su u obavezi da spreče nebezbedno ponašanje pojedinaca, da ih isprave i da se greška ne ponovi. Osoba koja je opomenuta u vezi nebezbednog ponašanja, a konfrontira se, treba da se udalji sa strelišta. Iako je svaki učesnik Safety Officer (zvaničnik za bezbednost), samo ovlašćeni Posse Officials i Match Officials, kako je opisano u ovoj brošuri, mogu da sude takmičaru, bilo na vatrenoj liniji ili van nje.

RANGE OFFICERS - SUDIJA

Svrha uvežbanih klubskih Range Officera je da obezbede da CAS sport ima kompetentne, čvrste i fer zvaničnike u svim nivoima takmičenja i da izvršavaju svoje zadatke u odnosu na takmičare. Glavni zadatak RO-a je da ASISTIRA takmičaru da BEZBEDNO reši "stejdž"(zadatak) i da bude sinonim bezbednosti uvek i na svakom mestu.

Moto Range Officers je: SVRHA RANGE OFFICERA JE DA BEZBEDNO ASISTIRA TAKMIČARU U REŠAVANJU ZADATAKA. Dve reči su veoma važne: ASISTIRANJE (pomaganje) i BEZBEDNOST. Primetićete da se reč "kažnjavanje" ne pojavljuje tako često kao "asistiranje", što opet ne znači da ne treba kazniti takmičara kada je to potrebno. No, kažnjavanje nije prioritet. RO treba da spreči bezbedonosnu povredu pre nego što se ona desi. Pomaganje-asistiranje takmičaru može da ima više oblika, a najvažniji su:

1. INFORMACIJA - Najbolji način da pomognete strelcu je da date jednobraznu, doslednu, kompletnu informaciju o "stejdžu", odnosno, zadatku, kao što je startna pozicija, broj metaka po svakom oružju, mesto gde se "stejdžuje" oružje (odnosi se na ostavljanje oružja na određeno mesto sa svrhom da bude upotrebjeno u rešavanju zadatka kada za to dodje vreme), koji je cilj-svrha "stejdža". Osnovne informacije se pojavljuju u opisu stejdža koji takmičari dobijaju znatno pre takmičenja, ali sitni detalji obično ne. Na primer, strelac zna da je startna pozicija sedeći na stolici, ali ne zna da može da malo pomeri stolicu kako bi uspešnije startovao. Budite dosledni u svemu što govorite i govorite to na isti način. Neka samo jedan RO odgovara na pitanja vezana za određeni stejdž. Na taj način, na svako pitanje se dobija isti odgovor. Svaka grupa treba da čuje istu informaciju na isti način. Uvek čitajte opis stejdža reč po reč, kako je napisano, bilo da ste ga zapamtili ili ne.
2. STRELČEVA OPREMA - Drugi način da pomognete takmičaru je da ga "pregledate", pre nego što počnete da izdajete odgovarajuće komande, a to je da utvrdite da li ima sve što mu je potrebno da bi izvršio zadatak. Na primer: na strelcu nisu vidljive patrone, (možda ih ima u džepovima) ali ga ipak pitajte da li ih poseduje. Još je važnije da svaki takmičar ima odgovarajuću zaštitu za oči i uši.
3. PROCENA - Procenite strelčevo psihofizičko stanje, neki ljudi imaju žestoku tremu, ako je potrebno dati mu pauzu da se "sabere" pre nego udje u meč.
4. PREDVIDJANJE - Vremenom i sticanjem iskustva RO će biti sposoban da predvidi strelčev sledeći potez, i da ga spreči da napravi grešku, a takodje da ne povredi bezbedonosne odredbe. Ako to uspevate, onda ste stvarno dobar RO.
5. STAV, ODNOS - Najbolji RO imaju najbolji stav. Ako dobro obavljate posao i dobro se zabavljate, uvidećete da se i ostali, generalno, dobro zabavljaju. Na taj način nema konfrontacija, i sve teče mnogo efikasnije. Zapamtite, vaš stav je odlučujući na to kako će se odvijati takmičenje.
6. "VODJENJE" - Ovo je najdirektniji način da pomognete strelcu kada počne meč. RO treba da "vodi" strelca samo ako je to potrebno, (zbunjenost) (Na pr. takmičar hoće da ostavi dugo oružje posle upotrebe "zatvoreno", ili revolverom nanišani puščanu metu). Ipak, svrha RO-a nije da rešava stejdž umesto takmičara, mudro je oceniti kome je pomoć potrebna i ko je prihvata, a ko ne. Neki takmičari ne vole da im se pomaže.

BEZBEDNOST - Kada se govori o bezbednosti, misli se na asistiranje takmičaru, a bez incidenata. Svaki incident može biti potencijalna opasnost za učesnike i osoblje. Zato je važno preduzeti sve mere da se incidenti ne događaju. Kako se to postiže?

1. COURSE DESIGN - Dizajniranje stejdža

Pojedini stejdževi su nebezbedni sami po sebi i treba ih izbegavati ili redizajnirati (ispraviti kritična mesta). Primer: strelac napušta streljačku poziciju i trči "uz strelješte", prema gledaocima. Kada dodje do mesta gde treba da izvadi revolver, može se desiti da u brzini cev "predje" po prisutnima. Rešenje: "stejdžovati" revolver, tako da rizik od preranog vadenja ne postoji, ili promeniti pravac kretanja takmičara, tako da trči "niz strelješte", suprotno od gledalaca. Nemojte se libiti da odbijete sudjenje na nebezbednom-rizičnom stejdžu. Insistirajte na ispravkama pre početka takmičenja.

2. PREDVIDJANJE - ponovo, ako uspete da predvidite strelčev sledeći potez, bićete u stanju da sprečite eventualno nebezbedno ponašanje. Svakako, ne izlažući sebe opasnosti, nego verbalno ili lakim fizičkim kontaktom.

3. GLEDAJTE ORUŽJE ! Neki RO su skloni da gledaju u pogrešne stvari. Zapazićete da oni

često broje strelčeve promašaje, i gledaju manje važne stvari. Da bi sudija bio objektivn i korektan, treba da gleda u strelčevo oružje. Tako možete da ocenite gde je oružje upereno i koju metu strelac nišani. Možete da ga opomenete da ne gadj a određenu metu pogrešnim oružjem. Takodje, gledajući u oružje možete da konstatujete "Squib load" - slabo napunjen metak koji samo "pučne" i vrlo je moguće da nije izašao iz cevi. Po potrebi, zaustaviti takmičara. Ako je oružje blizu da povredi ugao od 170 stepeni, takodje opomenuti takmičara.

4. **STOJTE-PRATITE TAKMIČARA "ZA DUŽINU RUKE"** Da bi sprečio nebezbedan potez takmičara, RO treba da mu bude blizu, tj. na udaljenosti ispružene ruke. Najpravilnije je iza strelca i malo na "jaču" stranu, odnosno onu koju takmičar koristi za pucanje. Ne dozvolite da vam strelac "pobegne"! Nakon što ste "odsudili" nekolicini takmičara i osetili zamor ili izgubili koncentraciju, ili iz bilo kog razloga ne možete da adekvatno pratite takmičenje, predajte dužnost (tajmer) drugom Range Officeru. To je takodje način da RO doprinese opštoj bezbednosti.

RANGE OFFICER, STAV - ODNOS,

1. Budite uljudni sa takmičarima i ne preterano revnosni-strogi.
2. Budite čvrsti, ali fer.
3. Kada kaznite takmičara, ne stupajte snjim u bliske-familijarne razgovore. Zastupajte svoje stanovište, ali profesionalno i korektno.
4. Ne budite zadrti. "Hard ass"
5. Budite od pomoći takmičaru, razlikujte iskusnog strelca od početnika i postavite se adekvatno. Ako je početnik u pitanju, pažljivo ga propratite od punjenja oružja do pražnjenja.
6. Uvek se oslanjajte na SASS priručnik kada su pravila u pitanju. Nemojte da tvrdite nešto po sećanju, možda niste u pravu. Sprovodite pravila kako su napisana, a ne kako vi mislite da treba. Zato postoje Range Operations Safety Course i RO Training Course, koji su uskladjeni sa SASS Shooters Handbook.
7. Ako se neko žali na vaše sudjenje, može se desiti da vas nadglasaju više instance, ne uzimajte to suviše lično. Budite zadovoljni što to ide u korist takmičara.
8. Nemojte se svadjati niti "nastavljati" sa takmičarima ili drugim zvaničnicima-kolegama. Budite čvrsti, ali fer, a ako je neko baš uporan, izbegnite svadju-sukob. Teške reči medju naoružanim ljudima nisu prihvatljive. Ovakve nemile situacije odmah prosledite Range Master-u, ili Match Director-u.
9. Neka vam je pravilnik uvek pri ruci.
10. Ako ste u dilemi, rešite je u korist takmičara.

PROCEDURE I TERMINI U MEČU

Sve navedene funkcije zvaničnika su i Range Officeri. RO koji "upravlja" tajmerom naziva se Timer Operator i on je glavni na određenom stejdžu.

1. **MATCH DIRECTOR** - Direktor meča je glavni za organizaciju celog takmičenja i odgovoran za postavljanje stručnih RO-a i ostalih zvaničnika. (postoji poseban priručnik SASS-a sa uputstvima za direktore mečeva)
2. **RANGE MASTER** - Supervizor strelišta, ovlašćen da nadgleda sve stejdževe, da se uveri da su na njima odgovarajući zvaničnici, da prover i da li su uredjaji u funkciji i bezbedni za takmičare, zvaničnike i goste.
3. **POSSE MARSHAL** - Vodja grupe-ekipe, vodi računa da se sprovedu uputi RO-a. Preporučljivo je da je upućen u Basic Range Operations Course - upravo ovaj priručnik.
 - a) Vodi grupu-ekipu kroz meč i trudi se da to bude efikasno, bez zastoja.
 - b) Treba da mu budu jasni svi stejdževi (kretanje, redosled, itd.) i da može da odgovori na sva pitanja vezana za meč.
 - c) Treba da odredi zamenika, ukoliko već nije određen.
4. **DEPUTY** - Zamenik Maršala
 - a) Vrš i dužnost Posse Marshal-a dok se ovaj takmiči ili je zauzat zbog nečeg drugog.
 - b) Marshal i Deputy treba da se takmiče odvojeno, kako bi jedan od njih uvek bio dostupan.
5. **TIMER OPERATOR** - Rukovaoc tajmerom je:
 - a) Glavni Range Officer na datom stejdžu i na vatrenoj liniji, dok god rukuje tajmerom.
 - b) Određuje trojicu SPOTTERA - pregledači meta, koji treba da imaju jednobrazne maram e ili palice, kako bi se identifikovali.
 - c) Timer Operator nema pravo "veta" - nadglasavanja Spottera, ali može da ga pita gde je eventualni promašaj ili pogodak.

- d) Timer Operator treba da oceni veštinu strelca, i ako je početnik, da mu pomogne u svakom pogledu.
- e) Iskusnim strelcima ostavite dovoljno prostora, jer se mnogo brže kreću i nemojte dozvoliti da im stojite na putu, odnosno da smetate.
- f) Timer Operator ne treba da startuje meč ukoliko strelac nije spreman. Ne računa se pogrešno napunjeno oružje ili nedovoljan broj metaka kod strelca.
- g) Timer Operator ne broji strelčeve promašaje za vreme meča, nego pazi na bezbednost, pravilno gadjanje meta i redosled kretanja.
- h) Timer Operator mora da vodi računa da poslednji metak mora obavezno da ostane "zabeležen" u tajmeru, jer je najvažniji. Ne moraju baš svi pucnji da budu "snimljeni", ali je poželjno. U vezi sa ovim: obzirom da karabini imaju najslabiji pucanj, to je i uređaj sklon da ga ne registruje, zato treba izbegavati kreiranje stejdža koji se završava karabinom.
- i) Ne morate registrovati baš svaki pucanj, (na tajmeru) poželjno je što više, ali je poslednji, naravno, obavezan.
- j) Kada počne meč, RO ostaje za dužinu ruke iza strelca, dok god se stejdž ne završi. Nakon toga, RO odmah pokazuje takmičaru tajmer, odnosno, vreme koje je utrošio. Kada su revolveri vraćeni u futrole, duga oružja prazna i "otvorena" i uperena bezbedno, strelac odlazi na mesto za punjenje-pražnjenje, a Timer Operator objavljuje: "Range is Clear" - Strelište slobodno!, a zatim saopštava strelčevo vreme "Score Keeper"-u (zapisničar), jasno i glasno.
- k) Timer Operator određuje - postavlja tri "Spotter"-a (pregledača meta) da pregledaju mete, izbroje promašaje i proceduralne greške i saopšte ih "Score Keeper"-u, jasno i glasno.
- l) Samo Timer Operator ili "Expedito" poziva sledećeg strelca na vatrenu liniju.

6. EXPEDITOR ili XP OFFICER

- a) Ovaj zvaničnik je zadužen da grupe takmičara stižu na vreme i završavaju gadjanje u predviđenom vremenu na datom stejdžu.
- b) Glavni zadatak mu je da pozove "on deck" strelca (sledećeg koji je po rasporedu za takmičenje), da se uveri da je strelac spreman, opremljen, da mu je stejdž jasan, tako da može bez zastoja da udje u meč.
- c) Linije vodilje XP Oficera su:
 1. Kada strelac koji je na vatrenoj liniji opali prvi metak, XP Officer poziva sledećeg takmičara sa stola za punjenje (Loading Table) na poziciju "on deck"-krajnja priprema.
 2. Kada je strelac stigao, XP Officer mu postavlja pitanje; "Do you understand the course of fire"?- Da li je stejdž jasan?, zatim:"Do you have any questions about the stage"?- Imate li pitanja vezana za stejdž?
 3. XP Officer se ne upušta u nepotreban razgovor sa strelcem, omogućujući mu da se koncentriše i pripremi za nastup.
 4. Ako je strelac spreman, XP Officer se koncentriše na vatrenu liniju, da se uveri dali je stejdž slobodan, mete nameštene, (polepljene), čaure pokupljene i ako je sve u redu, dozvoljava strelcu da ide na vatrenu liniju, stejdžuje oružje i municiju kako je propisano i da bez zadržavanja zauzme startnu poziciju.
 5. Od startne pozicije brigu o strelcu preuzima Timer Operator (RO-sudija koji rukuje tajmerom.)
- d) XP Officer može biti član ekipe, a na većim takmičenjima, najbolje je imati Berm Marshala ili Stage Drivera,(Rukovodioc stejdža, u slobodnom prevodu)
- e) On-deck pozicija treba da ima nizak sto, gde će on-deck strelac odložiti dugo oružje pre nego nastupi. Dobro je imati kopiju scenarija na ovom stolu.
- f) XP Officer ne broji promašaje i pogodke, ne postavlja mete, ne rukuje tajmerom, niti skuplja čaure.

- h) Nije neophodan na malim takmičenjima, ali na velikim i te kako može da uštedi vreme.

7. SCORE KEEPER - ZAPISNIČAR

- a) Ne može da vodi zapisnik ukoliko mu se takmiči član porodice.
- b) vodi računa o redosledu takmičara i zavodi vremena i kaznene bodove. Ako treba, izračunava i totalni skor. Dobro je da zapisničar ponovi glasno vreme takmičara koje mu je saopštio Timer Operator.
- c) Score Keeper može biti i jedan od "Spottera" - pokazivača.
- d) Penalties - kazneni bodovi se zavode tako da ne zbune operatera na računaru. Ako na pr. strelac ima 5 promašaja, nemojte zapisati jednostavno "5", jer to može da se protumači kao 5

sekundi dodatak, odnosno jedan promašaj. Najbolje je pisati: 1/5, 2/10 ili 3/15 za promašaje, a 1/10 za proceduralnu grešku.

e) Takmičar mora da bude upoznat sa brojem promašaja i ostalim kaznenim bodovima, jer kasnije više nema diskusije oko toga.

8. SPOTTERS - Pokazivači, pregledači

a) Takodje ne pokazuju članovima porodice.

b) Odgovorni su da broje pucnje i promašaje i da li su mete pogodjene odgovarajućim oružjem i odgovarajućim redosledom. Pomažu Timer Operatoru kada on nije u mogućnosti da zapazi određenu povredu bezbednosti ili procedure, vezano za potezanje oružja i slično. Takodje su ovlašćeni da zaustave takmičara, ukoliko je napravio nebezbedan potez, a Timer Operator to nije zapazio, ili nije reagovao dovoljno brzo.

c) Treba uvek da bude u poziciji da vidi sve mete u datom stejdžu. Po jedan Spotter treba da bude sa svake strane takmičara.

d) Ustanovljava promašaje vizuelno i audio, ukoliko je moguće.

e) Dileme rešava u korist takmičara.

f) Treba da postoje tri Spottera, za slučaj dileme, spor rešavaju glasanjem 2 prema 1. Kao sto je već rečeno, dobro je da imaju jednobrazne marame ili palice, kako bi se znalo koja im je funkcija.

g) Nije dužnost Timer Operatora da broji promašaje. Glavni zadatak mu je da asistira strecu i tu treba da mu je usmerena pažnja.

h) Ako postoji dilema, Timer Operator treba da potvrdi da su se dva od tri Spottera složili oko promašaja i pogodaka.

9. LOADING - UNLOADING OFFICER, Zvaničnik za punjenje i pražnjenje oružja.

a) Njihova je dužnost da vizuelno pregledaju sva oružja da li su propisno napunjena. Zajedno sa takmičarem broje metke kojima će se puniti oružje.

b) Posebnu pažnju treba da obrate kod revolvera da ne dospe pun metak ispod spuštenog udarača. (udarne igle)

c) Loading Officer takodje pregleda strelčevu opremu, naročito oružje (da nije slučajno ilegalno modifikovano). Tako opomena LO-a može da spasi takmičara od diskvalifikacije na vatrenoj liniji. Ako je moguće, strelac treba da ispravi sve što mu je napomenuto, pre nastupa.

d) Nije na odmet da i LO pita strelca da li mu je jasan stejdž. Objašnjenje će uštedeti vreme Timer Operatoru i sprečiti nepotrebne zastoje.

e) LO treba da pazi da oružje takmičara bude bezbedno upereno kada dolazi za sto za punjenje, i kada kreće na vatrenu liniju.

f) Kada se vraćaju sa stejdža, takmičari su dužni da pokažu LO-u da je sve oružje ispražnjeno, (ako nije, da ga isprazne) a LO da se vizuelno uveri u to. Puške i sačmare se "izrepetiraju" da se vidi da su prazne, a revolveri se pregledaju komora po komora (ležiste metka), bez obzira dali su korišćeni u datom stejdžu ili ne. Najviše dva revolvera se smeju nositi u glavnim mečevima.

g) Nikad se ne sme dozvoliti da se takmičar udalji od stola za punjenje sa napunjenim oružjem, osim ako ide na vatrenu liniju, u meč. Zapamtite: Konačna odgovornost ipak leži na strelcu. On mora uvek da zna u kakvom mu je stanju oružje, i ne treba da očekuje da mu LO kaže dali mu je oružje propisno napunjeno ili ne. LO je prosto, dodatno obezbedjenje. Takmičar ne sme nikad da okrivljuje LO-a za pogrešno napunjeno oružje, niti to može biti razlog za povlačenje kaznenih bodova.

RANGE COMMANDS - Takmičarske komande

Komande se koriste u svim streljačkim disciplinama i obično su standardizovane. To j najefikasniji način da se uspešno vodi meč. To omogućuje takmičarima iz celog sveta da se snalaze u meču, čak iako ne govore tečno engleski jezik. Ne morate da znate komande baš "slovo po slovo", ali sto približnije, to bolje. Na pr. umesto: "Is the Shooter ready?" - (Da li je strelac spreman?), može se reći: "Is the Cowboy ready?" - (Dali je kauboj spreman?). Na posletku, duh Divljeg zapada i našeg sporta dozvoljava slobodu i individualnost. Nema razloga da bezbednost, efikasnost i lep provod ne funkcionišu zajedno. Zapamtite: govorite jasno i glasno, neki strelci slabije čuju, a još i nose zaštitu za uši.

1. "Do you understand the course of fire!" - "Dali ti je stejdž jasan?" je uobičajeno pitanje na stolu za punjenje. Negativan odgovor zahteva dodatna objašnjenja strelcu. Odgovorite mu jasno i dosledno. Nemojte da se takmičar oseća kao da ga požurujete.

2. "Is the Shooter ready?" - "Dali si spreman?" je uobičajeno pitanje Timer Operatora, a izgovara se nepoređno pre komande "Stand by!" - "Pozor!" ili "Spremi se!" Ako takmičar nije spreman, ili ima pitanje, odgovorite mu na najbolji mogući način, ali ne otežite, razgovor na vatrenoj liniji ne sme da bude dugačak. Nakon objašnjenja, ponovite pitanje: "Dali si spreman?", nemojte odmah komandovati: "Stand by!" - "Pozor!". Ne treba iznenaditi strelca tajmerom-startnim signalom, ali ga ne treba pustiti da se predugo "namešta". Na Range Officeru je odgovornost da meč protiče efikasno.

3. "Stand by!" - "Pozor!" je poslednja komanda koja se upućuje strelcu, a posle pauze od 1 do 3 sekunde treba da se čuje startni signal tajmera. Postoji i komanda: "Indicate ready by Saying the Line" - "Pokaži da si spreman kad izgovoriš rečenicu", opciono se koristi kako bi strelac sam startovao meč, ali i posle te rečenice treba koristiti komandu: "Stand by!" - "Pozor!"

4. "Muzzle Up, Please, move to the Unloading table" - Cev gore, molim, idite do stola za pražnjenje. Ova komanda se izdaje na kraju stejdža, jer se strelac nakon pucanja opušta i ovom komandom ga podsećate šta treba dalje da radi.

5. "Range clear" - Strelište (stejdž) slobodan !

Ova komanda se izdaje kada je strelac završio gadjanje, stavio revolvere u futrole, skupio svoje dugo oružje koje je "otvoreno" i upereno bezbedno i kreće se prema stolu za punjenje-pražnjenje. Tada je bezbedno da se eventualno pokupe čaure i pripremi za sledećeg strelca.

6. "Down Range!" - U strelište !

Komanda da može da se udje u strelište i nameste i polepe mete.

7. "Unload and Show Clear!" - Isprazni i pokaži prazno !

Komanda koju izdaje Loading-Unloading Officer kada takmičar dodje do stola za pražnjenje i odnosi se na svo oružje koje se nalazi kod strelca.

*. "Gun Clear!" - Oružje prazno!

Uobičajeni komentar Unloading Officera nakon što je konstatovao da je oružje prazno. "Thank You" - Hvala, je prigodno, nakon što je svo oružje pregledano.

ADDITIONAL COMMANDS - DODATNE

KOMANDE

1. "Action Open!" - Otvori oružje! Komanda koju izdaje TO ukoliko strelac pokuša da odloži dugo oružje zatvoreno nakon pucanja. TO treba da učini sve što je u njegovoj moći da spreči strelca da ostavi dugo oružje zatvoreno, ili da krene dalje sa takvim oružjem. Ukoliko se strelac posle opomene vrati i "otvori" oružje, kazneni bodovi se ne dodeljuju.

2. "Muzzle!" - Cev! Ova komanda opominje strelca da je cev oružja blizu bezbedonosnog ugla 170 stepeni i da pripazi.

3. "Cease Fire!" or "Stop!" - Prekini paljbu! ili Stop! Ako primeti neku opasnu situaciju, Timer Operator izdaje ovu komandu. Takmičar mora odmah da prekine sa pucanjem, ili da stane, ako je u kretanju. Nepoštovanje ove komande je težak prekršaj i može da dovede do diskvalifikacije (DQ) sa celog meča. (Ponekad je vrlo delotvorno)

4. "Yellow Flag" - Žuta zastavica, Na strelištima gde više stejdževa funkcionise paralelno i istovremeno, a bez jasnih razgraničenja(ograde), ponekad je potrebno promeniti ili popraviti mete. Onda se ističe žuta zastavica na tom stejdžu. Na okolnim-susednim stejdževima, dozvolice se strelcu koji se takmiči da završi zadatak, pokupi i odloži oružje na sto za pražnjenje, i da odstupi. Pošto je oružje obezbedjeno, susedni stejdževi ističu svoje žute zastavice, što je znak Range Officeru i ostalom osoblju da je bezbedno ići do meta i ispraviti nedostatak. Nakon otklanjanja greške, zvaničnici-osoblje se vraćaju na bezbedne pozicije i RO komanduje: "All Clear!" - Sve je slobodno! Svi povlače svoje žute zastavice i takmičenje se nastavlja.

5. "Red Flag" - Crvena zastavica, znači: "Prekini paljbu!" (Cease Fire!) Kao i kod žute zastavice, i crvena može da se proprati sirenom, pištaljkom ili povikom: "Prekini paljbu!" Svako pucanje mora ODMAH da se prekine i oružje odloži, ili na drugi način obezbedi. Kada se otkloni situacija zbog koje je prekinuto takmičenje, izdaje se komanda "All Clear!" - Sve čisto, ili sve je slobodno, povlači se crvena zastavica, takmičenje se nastavlja, a svi strelci koji su ometeni dobijaju "Reeshot" - ponovni nastup na datom stejdžu, ispočetka.

APPENDIX "A" - RANGE RULES

- PRAVILA NA STRELIŠTU

Svi učesnici su "Safety Officeri", ali Range Officer mora da vodi računa da se bezbedonosna

pravila konstantno sprovode i to mu je jedna od najvažnijih odgovornosti. Navešćemo bezbedonosne povrede i kaznene odredbe vezane za njih.

1. Poštujte svako oružje. "Poklapanje" ili "Prelažanje" ustima cevi bilo kog praznog oružja po pojedincu ili grupi, rezultiraće diskvalifikacijom sa stejdža. Ako je oružje napunjeno, ovaj prestup se kažnjava diskvalifikacijom sa celog meča. Rukovanje-manipulisanje oružjem treba izbegavati, osim na mestima predviđenim za to, a to je vatrena linija i "Safe Areas".

2. Duga oružja (puške i sačmare) treba da su "otvorena" sa praznim magacinima i ležištima metka, a cev uperena u bezbednom pravcu. Tako se treba ponašati za sve vreme trajanja meča i kretanja sa stejdža na stejdž. Ne sme se dozvoliti da cev oružja "prelazi" po prisutnima. Dugo oružje se nosi vertikalno, malo višlje i malo udaljeno od tela. Nepažljivo nošenje oružja je razlog za diskvalifikaciju sa stejdža, a ako se slučaj ponovi i sa meča.

3. Sva oružja su prazna dok takmičar ne dodje za sto za punjenje-pražnjenje i zvaničnik mu ne odobri punjenje oružja. Napomena: takmičari sa perkusionim revolverima moraju posebno da obrate pažnju, jer kada pune svoje oružje cev dolazi u kritičan položaj. Takodje, kada napuštaju takmičenje, moraju da provere sve komore na revolverima, ako je ostalo neko napunjeno ležiste, da ga dekapisiraju (skinu perkusionu kapislu). Nije dozvoljeno postavljati i učvršćivati perkusione kapisle koristeći udarač revolvera. Neki Range Officeri će zahtevati da se perkusioni revolver potpuno isprazni (ne samo kapisla), pre nego što se napusti vatrena linija. Ne poštovanje pravila punjenja i pražnjenja su razlog za diskvalifikaciju (DQ) sa stejdža.

4. Revolveri se UVEK pune sa 5 (pet) metaka, a udarač spusta na praznu komoru-ležiste. Revolveri koji imaju samo pet ležista, takodje se pune sa pet metaka, a udarač spušta između komora, nikako na metak ! Svo oružje se puni sa onoliko metaka koliko je propisano za dati stejdž. Punjenje dugog oružja sa većim brojem metaka nego je propisano, rezultiraće kaznom "Minor Safety Penalty" - mala bezbedonosna povreda, a to je dodavanje 10 sekundi na strelčevo vreme. Punjenje revolvera potpuno (bez praznog ležista) i spuštanje udarača na pun metak, rezultiraće diskvalifikacijom sa stejdža.

5. Napet revolver ne sme da se odlaže (da napusti ruku strelca), niti da se prebacuje iz ruke u ruku. I ovakva greška se kažnjava diskvalifikacijom sa stejdža.

6. Po završetku pucanja revolverom, on se vraća u futrolu sa udaračem spuštenim na opaljenu čauru ili prazno ležiste, osim ako scenario ne predviđa drugačije, da se revolver "stejdžuje", kako bi se kasnije ponovo upotrebio.

Shooting String je pucanje jednom vrstom oružja, dok se ne predje na drugo, a broj metaka može biti različit. Revolver koji se nakon pucanja ne vrati u futrolu sa udaračem POTPUNO spuštenim na opaljenu čauru ili prazno ležiste, rezultiraće diskvalifikacijom sa stejdža, ukoliko se greška ne ispravi, pre upotrebe sledećeg oružja.

7. "Dekokiranje" - lagano spuštanje udarača na revolveru, pušci ili sačmari sa spoljnim udaračima, ne sme se raditi, ukoliko je pun metak u ležistu. Dekokirano oružje na ovaj način, mora se obezbediti ili prijaviti zastoj pre nastavka takmičenja. Takodje se ne sme dekokirati kako bi se izbegli kazneni bodovi, ako je oružje napeto u pogrešnom momentu. Kazna za dekokiranje preko punog metka je takodje diskvalifikacija (DQ) sa stejdža.

8. Ako se napunjen revolver napne (nategne), metak ispod udarača mora se ispaliti kako bi se oružje dovelo u bezbedno stanje. Ako se napunjena puška (karabin Lever ili Pump) napne, metak ispod udarača se mora ispaliti, ili repetiranjem izbaciti iz ležista, kako bi se oružje dovelo u bezbedno stanje. Posle repetiranja, ne vraćati zatvarač, jer ćete ubaciti nov metak i ponovo napeti oružje. Patrone iz dvoceve sačmarice se mogu izvaditi bez kaznenih poena.

9. Ako je oružje opaljeno van scenarija ili iz pogrešne pozicije, strelac će dobiti proceduralnu kaznu. U ovakvoj situaciji strelcu se dozvoljava da dopuni oružje, kako bi izbegao i kaznu za promašaj (the dreaded "Double Jeopardy"), - dvostruka opasnost, proceduralna kazna + promašaj. Ovo ne znači da strelac može da dopuni oružje u bilo kom trenutku, kako bi nadoknadio promašaj, nego samo za pomenutu situaciju. Neopaljeni ili "ejektirani" (metci izbačeni iz ležišta oružja), mogu se dopunjavati.

10. Bezbedno stanje oružja za vreme meča je sledeće: - Revolveri su bezbedni da bi se strelac kretao sa njim u ruci, stavio ga u futrolu ili "stejdžovao" kada je udarač POTPUNO spušten na prazno ležiste ili opaljenu čauru. Ako je udarač na opaljenoj čauri, revolver se ne "stejdžuje", ali može da se "restejdžuje". Izuzetak je pucanje u "Gunfighter" kategoriji koja zahteva ispaljivanje svih metaka (iz revolvera) pre nego se vrate u futrole ili odlože. Jedino ako su revolveri potegnuti

u pogrešno vreme ili se desio zastoj. Dizajn stejdža može da dozvoli strelcu "Gunfighter" stilom da stejdžuje ili restejdžuje revolvere između sekvenci. Inače, ostavljanje neopaljenih metaka u revolveru znače promašaj, osim ako je metak ispod udarača, onda je diskvalifikacija sa stejdža.

- Puška je bezbedna da se odloži kada je prazna i "otvorena".

- kada je udarač spušten na praznu komoru ili na čauru opaljenog metka, zatvorena, samo za ponovno stejdžovanje-restejdžovanje.

- Puška je bezbedna za kretanje (sa njom u rukama), kada je udarač potpuno spušten na čauru opaljenog metka-zatvorena, ili otvorena sa metkom na donosaču ili u cevi.

- Sačmarica je bezbedna da se odloži - prazna i otvorena

- Bezbedno kretanje sa sačmarom u rukama - otvorena, sa metcima ili praznim čaurama u cevi ili na donosaču.

11. Strelcu sa oružjem u rukama nikako ne dozvoliti da se kreće, ukoliko je oružje napeto i metak u cevi. Pod "kretanjem" se podrazumeva pokret sa obe noge, kao "koraci" u košarci. To znači, ako napne oružje, jedna noga strelca mora da ostane u mestu, dok god se oružje ne učini bezbednim. To znači, kada je revolver u pitanju, možete da se krećete, restejdžujete revolver, ili ga vratite u futrolu, kada je udarač spušten potpuno, na praznoj komori ili čauri opaljenog metka. Možete da se krećete sa puškom u rukama, ako je otvorena, ili je udarač spušten do kraja na praznom ležištu ili opaljenoj čauri. Ako se restejdžuje puška, mora biti zatvorena sa udaračem spuštenim do kraja na praznom ležištu ili opaljenoj čauri. Sačmare (dvocevke) se smatraju bezbednim za kretanje kad god su otvorene (može i sa patronima u ležištima), a mogu da se stejdžuju i restejdžuju samo kada su otvorene i prazne.

12. Svako opaljenje gde metak pogodi u zemlju, ogradu ili kulisu na manjoj udaljenosti od 1,5 metara od strelca, rezultira diskvalifikacijom (DQ) sa celog meča. Takođe, slučajno opaljenje na stolu za punjenje-pražnjenje, kao i svako drugo opaljenje koje ugrozi nekoga. Slučajno opaljenje gde metak udari u zemlju, kulisu ili ogradu na udaljenosti 1,5 do 3 metara od strelca, rezultiraće diskvalifikacijom sa datog stejdža. Direktori meča imaju pravo da postave kulise i odrede da li sme da se puca u njih ili ne, a strelci su dužni da to poštuju.

Kada se poteže revolver, ne bi trebao da se napinje, dok ne predje ugao 45 stepeni. Metak opaljen preko ograde (ukoliko postoji), je uvek loše rešenje, ali je na pojedinim strelištima opasnije nego na drugim. Prema tome treba odrediti kaznene bodove za određeni stejdž, uključujući i DQ sa meča.

13. Puške se stejdžuju zatvorene, napunjene, bez metka u cevi i sa udaračem potpuno spuštenim na prazno ležište (udarač ne sme biti na sigurnosnom "zubu") i uperene bezbedno (pravilo 170 stepeni). Nikad ne stejdžovati pušku sa ustima cevi na zemlji !

14. Sačmare se uvek stejdžuju otvorene i prazne, a pune se "dok vreme ide". Izuzetak može da bude ako scenario stejdža počinje sa sačmaricom u rukama. Pravilo za stejdžovanje sa ustima cevi na zemlji vazi i za sačmare - zabranjeno je ! "Orozare" (dvocevke sa spoljnim udaračima) dozvoljeno je napeti pre početka scenarija, bilo da su stejdžovane, ili u rukama strelca.

Bodovanje je otežano ako se dvocevkom opaljuju obe cevi istovremeno. Zato treba izbegavati kreaciju ovakvih stejdževa, gde bi bilo zgodno koristiti "double tap"- oba metka istovremeno.

15. Duga oružja (puške i sačmarice) treba da se otvore i budu prazne na kraju streljačke sekvence, a pre upotrebe sledećeg oružja. Ovo se ne odnosi na oružja koja su opaljena slučajno, van scenarija, a zatim obezbedjena i restejdžovana.

16. Pun metak zaboravljen u ležištu povlači diskvalifikaciju (DQ) sa stejdža. Pun metak zaboravljen u magacinu ili na donosaču, a takođe i opaljena čaura, povlače kaznu dodatak 10 sekundi (Minor Safety Violation - Mala bezbedonosna povreda). Oružja u zastoju, iako napunjena, ne povlače kaznu, ukoliko je zastoj prijavljen, oružje osigurano, predato RO-u, ili položeno na najbližu kulisu (ogradu, sto), sa cevi okrenutom u bezbednom pravcu. Nakon toga, sa oružjem se postupa na odgovarajući način, ali su svi upoznati da je oružje napunjeno.

17. Svi takmičari moraju da budu obučeni za upotrebu oružja koja se koriste. Iako su klubski i manji nezvanični mečevi odlični za trening, zvanični SASS mečevi nisu mesto gde bi se učile osnove rukovanja oružjem. Osnove bezbednog rukovanja oružjem najbolje se uče van takmičenja, kada je atmosfera opuštenija i nema stresnih situacija. Kasnije u mečevima, znanja se utvrđuju i stiče iskustvo i to je najispravniji put.

18. Zvanični SASS mečevi nisu takmičenja u brzom potezanju. Svako nebezbedno potezanje iz futrole, ili "fanning" pucanje, biće sankcionisano DQ sa stejdža. Ako se ponovi greška, onda sledi

DQ sa meča. Napomena: "Slip Hammering" je dozvoljen način pucanja i nije isto što i "fanning" 19. "Cross Draw" i podpazušne futrole su dozvoljene, ali predstavljaju potencijalnu opasnost prilikom izvlačenja i vraćanja oružja u njih. Nijedna futrola ne sme da bude nagnuta više od 30 stepeni u odnosu na vertikalnu kada se nosi. Posebna pažnja i "uvrtanje" tela je potrebno kako se ne bi povredio bezbedonosni ugao od 170 stepeni, prilikom vadjenja i vraćanja revolvera u "cross draw" ili podpazušnu futrolu.

Strelci koji se takmiče u "Gunfighter" ili "B-Western" kategoriji moraju da imaju dve tzv. "standard" futrole, nije dozvoljen "cross draw", niti podpazušna, niti fotrole sa "držkama unaped". Svako oružje koje povredi ugao 170 stepeni, rezultiraće DQ sa stejdža strelca koji je to uradio.

20. Za vreme kretanja u stejdžu, sva oružja moraju da imaju udarač spušten do kraja na opaljenu čauru ili prazno ležište, ili da budu otvorena. Kretanje nije dozvoljeno sa napunjenim i napetim oružjem. Kretanje je definisano kao "koraci" u košarci. Kada takmičar ima napunjeno i napeto oružje u ruci, jedna noga mora čvrsto stajati na zemlji - u mestu. Prva povreda ovog pravila povlači DQ sa stejdža, a ako se ponovi, DQ sa celog meča.

21. Svako nenapunjeno-prazno oružje ispušteno za vreme meča povlači DQ sa stejdža. Prazno oružje ispušteno van vatrene linije, ne povlači kaznene odredbe. Ako u meču strelac ispusti oružje, on ne sme da ga podiže. Podiže ga Range Officer, isprazni ukoliko je napunjen, vraća strelcu i kažnjava ga. Ako je ispušteno napunjeno oružje, strelac dobija DQ sa celog meča. Ako strelac nakon upotrebe dugog oružja, pažljivo odloži otvoreno i prazno oružje, a ono slučajno padne, a ne povredi ugao 170 stepeni, niti "predje" preko nekoga, rezultiraće "Prop Failure"-greška opreme (strelišta), ili 10 sec. "Minor Safety Violation"-mala bezbedonosna povreda, zavisno od situacije. Ako se prazno dugo oružje NEPAŽLJIVO odloži i padne, onda je to DQ sa stejdža.

22. Municija koju strelac ispusti ili mu ispadne za vreme takmičenja, ili je "ejektirana", smatra se "mrtvom", odnosno, ne sme se podizati do završetka stejdža. Ispuštena municija se zamenjuje onom koju strelac ima kod sebe, ili se računa kao promašaj. Ni strelac, ni druga osoba ne sme da podiže "mrtvu"- ispuštenu municiju za korišćenje na tom stejdžu. Zaustavite takmičara ako pokuša da podigne "mrtav" metak, a ako to ipak učini, kazna je 10 sekundi Minor Safety Violation - mala bezbedonosna povreda. "Stejdžovana" municija koja ispadne tamo gde je bila, ne računa se "mrtvom". Na primer: ako je municija "stejdžovana" u kutiji na stolu, a strelac je prilikom punjenja oružja ispusti nazad u kutiju, on ima prava da je ponovo koristi. Ali, ako municija padne na sto, onda se smatra "mrtvom" i ne sme se podizati. Ako je municija stejdžovana van kutije, na stolu, šanku ili ogradi, pa ispadne na tu površinu, može se koristiti-podići, pod uslovom da cev oružja ostane uperena bezbedno.

23. Greška strelca da stejdžuje oružje gde je propisano, donosi proceduralnu kaznu, ukoliko sam strelac ne ispravi grešku i nastavi takmičenje.

24. "Unloading Officer" - zvaničnik za punjenje-pražnjenje oružja, mora da pregleda svo oružje, pre nego se strelac udalji sa stejdža. Puške moraju da se "izrepetiraju" i pogleda ležište metka. Takođe i sačmarica. Oba revolvera, bilo da su korišćena u datom stejdžu ili ne, obavezno se pregledaju. Kod perkusionih revolvera, prihvatljivo je ostaviti jednu ili više komora napunjenih, pod uslovom da se "dekapisiraju".

25. Alkoholna pića su zabranjena u zoni takmičenja svima; strelcima, zvaničnicima i gostima, dok se ne završi takmičenje i odloži oružje. Povreda ovog pravila povlači DQ sa celog meča.

26. Nijedan strelac ne sme da koristi supstance koje umanjuju sposobnost i koncentraciju. Lekovi sa ili bez recepta koji mogu da poremete mentalno stanje, moraju se izbegavati. Povreda ovog pravila takođe povlači DQ sa meča, a rezultira i udaljavanjem sa strelišta.

27. Zaštita za oči i uši je obavezna, takođe za gledaoce koji su u "liniji" metalnih meta.

28. Samo registrovani takmičari mogu da nose oružje.

29. Mete za glavni meč preporučljivo je da budu veličine 16 X 16 inča, (40X40 cm). Preporučljiva razdaljina do meta treba da bude za revolver 7 - 10 metara, za sačmaricu 8 - 16 metara i za pušku 13 - 50 metara.

30. Za sada ne postoji donja granica kada je brzina projektila u pitanju. Maksimalna brzina za revolversku municiju je 304 m/sec, a za karabinsku 427 m/sec.

31. Sačmena municija - patrone se nosi na opasačima iznad revolverskog, preko ili iznad pupka. Sačmarski "klizači" ne smeju se nositi preko sačmarskog opasača.

32. Probanje okidanja na "prazno"- "škljocanje" je zabranjeno na stolu za punjenje, a

nepoštovanje ovog pravila povlači DQ sa stejdža. Probanje okidanja na prazno dozvoljeno je samo na obeleženim mestima "Safe Area" - bezbedan prostor.

RANGE OPERATIONS SUMMARY - PREGLED RADNJI

NA STRELIŠTU

1. Očekuje se od Range Officera, a to mu je i primarna dužnost da uočava i reši sve probleme vezane za bezbednost na stolu za punjenje-pražnjenje i vatrenoj liniji. Takođe, donosi konačnu odluku o kaznama i bodovima, uzimajući u obzir i strelčev stav (trud, pažnja, nepažnja itd.) i opremu na strelištu (da li su mete, kulise i barijere u redu i sl.)
2. U slučaju da se strelac ne slaže sa odlukom RO-a, on ima pravo da LJUBAZNO zatraži superviziju nadležnih zvaničnika, a to su Range Master ili Match Director. Odluka RO-a može biti pobijena, ukoliko je pogrešio. Na godišnjim mečevima, ili još važnijim, Match Director određuje žiri sastavljen od oblasnih guvernera (Territorial Governors) da reše žalbe-prigovore takmičara. Najbolje je da ih bude trojica (2:1), a poželjno je da nijedan nije iz države iz koje je takmičar. Direktor meča se u ovom slučaju suzdržava od glasanja, ali ih registruje. Uobičajeno je da se prigovori naplaćuju, kako bi se izbegli frivolni (besmisleni) protesti, a novac se vraća, ukoliko je prigovor opravdan.
3. Male bezbedonosne povrede za vreme meča, koje ne ugroze prisutne, rezultiraće kaznom 10 sekundi dodavanja na vreme koje je strelac proveo rešavajući stejdž. To su slučajevi kada strelac zaboravi da otvori dugo oružje posle upotrebe, ili zaboravi da vrati revolver u futrolu posle završene sekvence.
4. Velike bezbedonosne povrede, rezultiraće DQ sa stejdža ili celog meča. Velike bezbedonosne povrede su: ispuštanje-ispadanje oružja, nebezbedno pucanje, opaljenje gde metak udari bliže od 3 metra od strelca, povreda ugla 170 stepeni, "prelaženje" oružjem po prisutnima i ostali postupci koji su potencijalno opasni. Za najteže povrede bezbednosti sledi DQ sa meča - videti pravilnik o kaznenim odredbama. Bezbedno, stabilno i čvrsto mesto treba da se obezbedi na svakom stejdžu gde će takmičar odložiti dugo oružje, pre nego udje u meč. Ako ga slučajno nema, strelčeva je odgovornost da bezbedno odloži oružje. Ako oružje padne, RO određuje da li je greška opreme strelišta, (Prop Failure), ili mala bezbedonosna povreda.

RE - SHOOTS, Ponavljanje stejdža (ponovni nastup)

Na svim zvaničnim SASS mečevima nema dodeljivanja "Rišuta"- ponovnog nastupa, nakon što je opaljen prvi metak. Izuzetak je:

kvar na metama, ili na drugoj opremi stejdža.

- ako RO omete napredovanje strelca
- greška u tajmeru - nezabeleženo vreme

U slučaju da ponavlja stejdž, strelac startuje ispočetka, bez kazni i promašaja (osim bezbedonosnih)

Primer kada RO usporava strelca: RO zaustavi strelca jer je čuo slab pucanj i sumnja da je projektil zaglavljn u cevi. Ako se ispostavi da je cev "čista", znači da je RO usporio strelca i "Rišut" je u redu.

Na lokalnim mečevima može se davati "rišut" i zbog nekih zastoja na oružju, imajući u vidu neiskustvo strelaca.

10 COMMANDMENTS - 10 ZAPOVESTI

- BEZBEDNOST
- NEKA BUDE ZABAVNO
- NEKA BUDE RAZUMNO
- DILEMA SE REŠAVA U KORIST STRELCA
- PONAŠAJ SE PREMA DRUGIMA KAKO BI ŽELEO DA SE ONI PONAŠAJU PREMA TEBI
- PONAŠAJ SE SA SVIMA JEDNAKO (SEM KOLT NAS JE NAČINIO TAKVIM)
- NEKA SE STVARI ODVIJAJU KAKO TREBA, AKO SE POJAVI PROBLEM, REŠI GA BRZO
- UVERI SE DA SU SVE STVARI NA SVOM MESTU
- POMAŽI KAD TREBA
- NEKA BUDE JEDNOSTAVNO

SCORING - BODOVANJE

Za zvanične SASS mečeve preporučuje se rangirno bodovanje. Ovaj sistem bodovanja eliminiše

razliku između pojedinih stejdževa i nagradjuje najjednašenijeg i najpostojanijeg strelca. U ovom sistemu bodovanja preporučljivi skor za diskvalifikaciju sa stejdža je 999,99 sekundi, a za diskvalifikaciju sa meša 999,99 sekundi, ali za svaki stejdž. Preporučljivi skor za nezavršavanje-odustajanje od stejdža je 999,00 sekundi. Ostali načini bodovanja mogu se koristiti na lokalnim takmičenjima, kao što je ukupno vreme (zbir vremena svih stejdževa). Ako se koristi ovaj način bodovanja, skor za DQ se izražunava tako što se sabiraju svi promašaji (koliko god ima meta X 5 sekundi) + 30 sekundi. Na primer: u stejdžu ima ukupno 14 meta, skor za DQ je: $14 \times 5 + 30 = 100$ sekundi.

PENALTY OVERVIEW - PREGLED KAZNENIH ODREDBI

5 (pet) sekundi kazna, dodatak na utrošeno vreme

U stejdžu postoje revolvere, pušane i sačmarske mete i svaka mora biti gadjana odgovarajucim oružjem. "MISS" - Promašaj se računa i kada ne pogodite metu odgovarajucim oružjem.

- svaka promašena meta
- svaki neopaljen metak
- svaka meta pogodjena pogrešnim oružjem, namerno ili slučajno

Da bi se bolje razumelo ovo pravilo, postoji "Miss Flow Chart" - Spisak toka promašaja u odeljku "C". Promašaj ne može povući proceduralnu kaznu.

10 (deset) sekundi kazna

- svaka nenamerna proceduralna greška prouzrokovana zbunjenošću, manjkom koncentracije i slično. Daje se samo jedna po stejdžu.
- greška u pokušaju opaljenja
- greška u kretanju između barijera-kulisa
- pucanje u mete drugačijim redom nego što je propisano
- rešavanje stejdža (oružje, mete, kretanje) drugačije nego što je propisano
- ne pridržavanje pravila kategorije u kojoj se takmiči
- pucanje iz pozicije drugačije nego što je propisana

Male bezbednosne povrede :

- kada se ne otvori dugo oružje posle upotrebe, a pre odlaganja
- zaboravljanje metka ili čaure u magacinu ili donosaču dugog oružja
- punjenje većeg broja metaka nego što je propisano u dugo oružje
- ne vraćanje revolvera u futrolu nakon pucanja (osim ako je propisano drugačije)
- "dekokiranje" oružja iz bilo kog razloga, osim u slučaju zastoja na oružju ili greške na metama i opremi strelišta (kretanje sa oružjem ako je metak ispod udarača je DQ sa stejdža)
- Nepažljivo odloženo dugo oružje koje sklizne i padne, a ne povredi ugao 170 stepeni i ne "predje" preko nikoga.
- podizanje ispuštene - "mrtve" municije

Prilagodjavanje je dozvoljeno za one sa fizičkim ograničenjima, bez izdavanja kaznenih proceduralnih bodova

DISKVALIFIKACIJA SA STEJDŽA - DQ

- ispušteno prazno oružje u meču (od stola za punjenje, preko vatrene linije i nazad)
- opaljenje gde metak pogodi bilo šta na udaljenosti 1,5 do 3 metra od strelca (izuzetak st. 12 u odeljku "A")
- Povreda bezbednog ugla 170, gubljenje kontrole nad oružjem
- vraćanje revolvera u futrolu a da udarač nije potpuno spušten na praznu komoru ili opaljenu čauru.
- napet revolver, ostavljen, ili vraćen u futrolu.
- pun metak zaboravljen u ležistu metka kod dugog oružja
- kretanje - menjanje lokacije sa napunjenim i napetim oružjem ili udaračem spuštenim na pun metak
- nebezbedno "fanning" pucanje
- punjenje oružja van obeleženog mesta (sto za punjenje)
- korišćenje nepropisnog ili nepropisno modifikovanog oružja
- korišćenje nelegalnih predmeta, opreme, odeće, obuće...
- stavljanje revolvera u futrolu ili "stejdžovanje" sa udaračem spuštenim na pun metak

- ne pridržavanje pravila za punjenje i pražnjenje oružja
- "prelaženje" praznim oružjem po bilo kom prisutnom
- "dekokiranje" (bez jakog razloga) revolvera, puške ili sačmarice orožare, kada je pun metak u ležistu

DISKVALIFIKACIJA SA MEČA :

- ako je takmičar već dva puta dobio DQ sa stejdža, ili dva puta kaznu "Spirit of the Game"
- ratoborno, agresivno, nesportsko ponašanje
- takmičenje pod dejstvom alkohola, medikamentata ili drugih supstanci koje deluju na fizičko i mentalno stanje
- pucanje nepropisnom - prejakom municijom
- ispuštanje napunjenog oružja u meču
- opaljenje gde metak pogodi bilo šta na udaljenosti manjoj od 1,5 metara od strelca (izuzetak st. 12 odeljak "A")
- "prelaženje" napunjenim oružjem po prisutnima
- svadje i konflikti

Failure to Engage / Spirit of the Game - Izbegavanje zadatka (povreda pravila "Duh igre") - 30 sekundi kaznenih poena

- namerno izbegavanje zadatka i rešavanje stejdža mimo procedure i pravila kako bi se stekla prednost u meču

ZABRANJENE STVARI - ILEGALNA OPREMA

Ovde su navedeni primeri zabranjenih stvari i opreme, ali se ove stavke često dopunjuju, tako da treba pratiti najnovija izdanja SASS Shooters Handbook kako bi se bilo u toku.

- opasač, redenik za patrone (sačmene) mora da bude odmah iznad revolverskog
- futrole revolverске nagnute više od 30 stepeni u odnosu na vertikalnu
- oba revolvera na istoj strani tela
- municija za glavni meč za revolvere čija početna brzina prelazi 304 m/sec. Minimum nije određen
- municija za pušku čija početna brzina prelazi 427 m/sec. Minimum brzine takodje nije određen
- Punjenje oružja iz "bandoljera" - redenika koji visi preko ramena, a privezan je u donjem delu
- moderne streljačke rukavice
- košulje sa kratkim rukavima
- moderni šeširići (sa malim obodom)
- moderne designer farmerke
- bezbol kape
- patike za tenis, trčanje, džoging, aerobik i sl., taktičke borbene čizme
- odelo sa vidljivim logoom proizvođača ili sponzora
- najlonska, plastična, gumena i kordura oprema
- nošenje "klizača" sa patronama preko opasača za patrone