



SHOOTERS HANDBOOK

FIRST EDITION

(Prima edizione)

Marzo 2005

Copyrighth 2005

Old West Shootin Society

Tel : +39-338-2003917

Fax: 030-3737100

www.owss.com

e.mail: oldwestshootingsociety@virgilio.it

INDICE DEL CONTENUTO

Old West Shooting Society.....	pag. 3
Lo spirito del gioco.....	“ 3
Regolamento per le gare dell’OWSS.....	“ 4
Equipaggiamento dei tiratori (armi ammesse nelle competizioni OWSS).....	“ 5
Tipologia del munizionamento impiegabile.....	“ 6
Restrizione per le armi.....	“ 9
Buffetterie e vestiario.....	“ 10
Tipologia degli esercizi o stages.....	“ 10
Esercizio dinamico standard nelle gare OWSS.....	“ 11
Esercizi denominati “precision” nelle gare OWSS.....	“ 12
Distanze dei bersagli negli esercizi dinamici.....	“ 12
Metodi di conteggio dei punti - penalità per gli esercizi di tiro dinamico.....	“ 13
Gestione del poligono e ufficiali di gara.....	“ 13
Comandi di Poligono.....	“ 14
Sicurezza durante le gare OWSS.....	“ 15
Apenndice A bersaglio ufficiale OWSS in cartoncino tipo 1.....	
Appendice A1 bersaglio ufficiale OWSS in cartoncino tipo 2.....	
Appendice C bersagli reattivi pepper popper.....	
Appendice C1 bersagli reattivi piatti e piattelli frangibili.....	

OLD WEST SHOOTING SOCIETY

L' Old West Shooting Society (OWSS) è una società di livello internazionale nata per preservare e promuovere lo sport del Cowboy Action Shooting (CAS).

Il CAS è uno sport multifacciale , amatoriale in cui i contendenti gareggiano con armi tipiche del periodo del Vecchio West : revolver a singola azione, fucili o carabine a leva , fucili giustapposti, fucili a pompa di disegno anteriore al 1899.

Come indicato nel nostro regolamento, sono ben accettate tutte le marche, repliche o originali: purché inerenti al periodo storico di riferimento.

Le gare di CAS infatti sono tutte ambientate e caratterizzate dall' "Old Style". Una caratteristica importante per ricreare l'atmosfera tipica del vecchio West è data dall'abbigliamento dei singoli partecipanti. E' RICHiesto infatti, che ognuno interpreti il West e lo "indossi" come ritiene opportuno.

Ogni iscritto, uomo o donna, dovrà scegliere un alias che verrà registrato al momento dell'iscrizione e che sarà unico per lui e verrà utilizzato durante ogni manifestazione a cui parteciperà.

LO SPIRITO DEL GIOCO

Competere con Lo Spirito del Gioco significa partecipare attivamente a tutto quello che nella competizione è richiesto di compiere. Alcune persone semplicemente definiscono lo Spirito del Gioco niente altro che una sana sportività. In qualsiasi modo lo si voglia chiamare, se non lo si possiede , il Cowboy Action Shooting non è uno sport che fa per te.

L'OWS è uno sport multi facciale , amatoriale in cui i contendenti gareggiano con armi tipiche del periodo del Vecchio West. L'unico vero vincolo durante questi giochi è l'autenticità degli abiti indossati dai partecipanti. Coloro che vorranno avvicinarsi a questo sport lo potranno fare usando le armi messe a disposizione dagli sponsor durante ogni match

REGOLAMENTO PER LE GARE DELL'OLD WEST SHOOTING

Il presente regolamento ha lo scopo di uniformare le gare del circuito Old West Shooting Society.

1. TIPOLOGIA DELLE MANIFESTAZIONI O GARE DEL CIRCUITO OLD WEST SHOOTING SOCIETY

1.1. Il circuito di gare dell'Old West Shooting Society è composto da un numero variabile di gare , di cui almeno 4 , a scelta del tiratore ,valide per il titolo di campione italiano , che si disputeranno dal mese di marzo alla fine del mese di ottobre presso i poligono di tiro delle Sezioni del TSN o in campi di tiro regolarmente autorizzati.

Per la stesura della classifica ci si muoverà in questo modo :

- Il vincitore di ogni gara riceverà il 100% ,
- gli altri riceveranno una loro percentuale calcolata in base al rapporto del punteggio ottenuto dal primo con i successivi.

Esempio : Il vincitore realizza tutti gli esercizi in 22 secondi : riceve il 100 %

Il secondo classificato realizza gli esercizi in 26 secondi : [$22/26 = 0,84$] riceve l' 84%

E così via .

- A fine campionato , per decidere il campione , si fa la media delle percentuali ricevute (le 4 migliori che ogni tiratore partecipante al campionato ha ottenuto). In caso di parità si guarderà la 5° gara o la 6° e così via.
- Al termine del campionato i premi ed eventuali targhe verranno consegnati unicamente ai tiratori presenti, salvo giustificato motivo d'assenza.

1.2. Il tiro sportivo OWS prevede l'utilizzo di armi ed equipaggiamenti facenti riferimento all'epopea del West . Non è permesso usare armi non pertinenti a tale periodo né buffetteria non conformi allo spirito del vecchio west.

1.3. Lo spirito delle competizioni comunque è quello di proporre prove di tiro capaci di testare l'effettiva capacità e abilità individuale dei tiratori e non il loro equipaggiamento.

1.4. Tutti i concorrenti del OWS maneggeranno le loro armi con cura e presteranno attenzione alla direzione verso cui sono puntate in qualsiasi momento. Il maneggio di un'arma in sicurezza è sempre critico sia maneggiando un'arma nelle apposite aree denominate "safety area" (area per la manutenzione), sia nel poligono.

1.5. I fattori chiave per un buon maneggio delle armi sono:

- mantenere il dito fuori dal grilletto finché non si è pronti a far fuoco
- essere sempre consapevoli della direzione della canna (volata) in qualsiasi momento
- mantenere l'arma scarica fino al momento del suo utilizzo in linea.

1.6. Se la gara prevede l'uso di adeguate fondine, sempre nello spirito dell'Old West, le armi scariche dovranno restare nella fondina fino al comando di gara del Safety Officer "**LOAD AND MAKE READY**" "**carica l'arma e tieniti pronto**" a meno che non ci si trovi in una "safety area" o ci si stia equipaggiando per iniziare la gara.

1.7. Non saranno mai ammessi puntamento in bianco in nessuna competizione.

1.8. Ogni singola manifestazione dovrà prevedere non meno di 3 stages: due esercizi di tipo standard " Precision " (un esercizio con fucile – carabina; un esercizio con revolver) e un esercizio dinamico variabile a seconda delle attrezzature di chi ci ospita

- 1.9. Verrà disputata una gara di finale nazionale, che si terrà il 16 ottobre presso il campo di tiro dell'Old Gunner Shooting Club. La gara di finale nazionale dovrà prevedere almeno 6 esercizi o stages.
- 1.10. La tipologia degli stages o esercizi dovrà essere in linea con le modalità descritte di seguito.
- 1.11. Gli organizzatori delle varie manifestazioni del circuito dovranno prima dell'inizio di ogni match dare comunicazione ai concorrenti, mediante affissione, della composizione della **"GIURIA DI GARA"**, che sarà composta da tre membri, uno scelto fra i tiratori di provata esperienza e due fra i membri dello staff dell'organizzazione. A questa giuria dovranno essere rivolte tutte le lamentele concernenti il conteggio dei punti, la stesura della classifica o valutazioni di eventuali scorrettezze notate durante lo svolgimento della gara.
- 1.12. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare, senza preavviso alcuno, lo standard delle gare.

2. EQUIPAGGIAMENTO DEI TIRATORI

2.1 Armi ammesse (elenco generico di tipi di armi e calibri e non complessivo)

- 2.2 Tutti i revolver a Singola Azione (single action) a retrocarica, originali o repliche: quali Colt, S&W, Remington, Open Top, Ruger Vaquero, etc: tutte inerenti al periodo western. Calibri ammessi alle competizioni: .38 (L.C.- S&W, S&W Spl.) 38/40, .41 L.C., .44 (Colt, S&W Am., S&W Russ. S&W Spl.), 44/40 WCF., .45 (S&W, Long Colt), con palla in piombo o ramata, con cartucce di serie o ricaricate a polvere nera o infume
- 2.3 I revolver ad avancarica ammessi nelle categorie specifiche sono solo quelli con calibro non inferiore al .36 inerenti al periodo del west.
- 2.4 I fucili e le carabine a leva, o single shot, originali o repliche. Calibri ammessi alle competizioni: 38 (L.C., S&W, S&W Spl.) 38/40, .41 L.C., .44 (Colt, S&W Am., S&W Russ. S&W Spl.), 44/40 WCF., .45 (S&W, Long Colt), 45/70, 45/90, 45/110, 45/120, cal. 50/70 e 50/90, con palla in piombo o ramata, cartucce ricaricate a polvere nera o infume
- 2.5 I fucili ad avancarica ammessi nelle categorie specifiche sono quelli a percussione con calibro non inferiore al .36.
- 2.6 I fucili ad anima liscia, a canne giustapposte, a cani esterni o interni, purché con estrattori non automatici, mono o doppio grilletto e con canne non inferiori a 20" pollici. I fucili ad anima liscia a pompa o a leva, originali o repliche, dei modelli Winchester 1897 (a pompa) e 1887 e 1901 (a leva).
- 2.7 Calibri ammessi il cal. 12, 16 e 20, con munizione spezzata (pallini).
- 2.8 A cura dell'organizzazione di ogni singolo match può essere previsto, per un singolo esercizio, o per una string del medesimo, l'uso di un'arma diversa da quelle riportate nell'elenco (fucili e revolver ad avancarica, fucili a colpo singolo, ecc.). Le armi, per chi non ne fosse in possesso, verranno messe a disposizione dagli organizzatori stessi o dagli sponsor. Il tiratore dovrà provvedere all'acquisto delle relative munizioni nella sede della manifestazione stessa.

2.9 E' possibile usare armi camerate per calibri moderni (es.: .357 Mag., .41 Rem. Mag. o .44 Rem. Mag.) ma dovranno essere usate nelle competizioni con cartucce, di fabbrica o ricaricate, previste dalle regole 2.2 e 2.4.

3. TIPOLOGIA DEL MUNIZIONAMENTO IMPIEGABILE CON LE ARMI A RETROCARICA

- 3.1. Le munizioni per le armi a retrocarica ricaricate a cura del tiratore a polvere nera o infume, dovranno avere caratteristiche di sicurezza simili a quelle di serie, al fine di evitare cariche "over" o "under", cioè sovracaricate o sottocaricate, **entrambe oltremodo pericolose**. Il munizionamento dovrà avere inoltre palle, di fabbrica o di fusione domestica, sia in piombo che ramate, che per caratteristiche, dimensioni e pesi ricalchino quelle indicate per la specifica munizione, come peraltro riportato nei manuali di ricarica.
- 3.2. Nelle competizioni, qualora sia verosimile che un concorrente usi munizionamento non conforme agli standard prescritti, il Deputy Range Master o la giuria di gara (vedi reg. 1.11) avrà la facoltà di controllarne il munizionamento. A tale scopo in ogni gara del circuito OWSS dovrà essere messo a disposizione un cronografo per la misurazione della velocità e una bilancina di precisione per il controllo del peso della palla.
- 3.3. Il concorrente che a giudizio insindacabile della giuria di gara usi munizionamento non conforme agli standard, sarà squalificato dal match.
- 3.4. Anche una palla che arrivi di traverso sul bersaglio è segno incontestabile di munizionamento non conforme agli standard di sicurezza e comporterà la squalifica del tiratore dal match.

4. RESTRIZIONI PER LE ARMI

Un numero generico di restrizioni viene elencato qui di seguito

- 4.1.1. Tutte le armi di ogni tipo dovrebbero mantenere l'aspetto originale del periodo. L'arma deve sembrare di quel periodo.
- 4.1.2. Guance moderne anatomiche non sono permesse. Guance di ricambio fatte di avorio, plastica, ogni tipo di legno, sono ben accette purché non vengano considerate guance tipo "target" moderne.
- 4.1.3. Cambiamenti estetici minori, come incisioni, sono accettate perché non costituiscono un'alterazione dell'arma per migliorare il tiro. Zigrinare la fascetta per migliorare il grippaggio non è consentito. E' consentito zigrinare la guancia poiché era una miglioria eseguita anche nel periodo storico.
- 4.1.4. Modificare la lunghezza del calcio o cambiare la lunghezza delle canne è permesso, nei casi in cui la legge lo permetta.
- 4.1.5. Mirini colorati (o in fibra ottica, ecc) o diottrici non sono permessi.
- 4.1.6. Scarpe da tiro, stivali per bilanciarsi o altri capi di abbigliamento per migliorare il tiro non sono permessi.
- 4.1.7. La dimensione del mirino può essere modificata per migliorare il punto di impatto. Ricordarsi che però anche il mirino deve sembrare del periodo.

4.1.8. Non più di due pistole possono essere portate cariche sulle linee di tiro.

4.1.9. Secondo lo Spirito del Gioco se devi chiedere di poter utilizzare una certa modifica che ti permetterebbe di migliorare le tue prestazioni, essere più competitivo, avvantaggiarti sugli altri grazie a un accorgimento moderno.... Beh la risposta sarà sempre **NO**.

5. BUFFETTERIE E VESTIARIO

5.1. L'OWSS dà molto rilievo ai costumi perché dà valore aggiunto alle gare, crea un'atmosfera informale e aiuta i partecipanti ad inserirsi nello spirito del gioco. Infatti tutti i tiratori devono essere in costume e invitiamo i famigliari a vestirsi per presenziare durante le manifestazioni. Tutti i partecipanti devono restare in costume durante tutti gli eventi legati all'evento: rinfreschi, premiazioni , etc etc.

5.2. Il modo migliore per sviluppare un proprio costume è decidere che tipo di "professione" si vuole impersonificare o rappresentare: cercare di sviluppare il proprio personaggio facendo anche delle piccole ricerche in modo che sia il più realistico possibile . Anche alcune marche di jeans vengono accettate: Denim, Levi's; sono proibiti i jeans creati da stilisti moderni.

5.3. Il costume minimo accettato per i soci OWSS è composto da camicia, jeans, (ed eventualmente stivali e cappello). Chi partecipa alla gara deve indossare anche il cinturone con fondina. Sono accettati sia i cinturoni facenti riferimento all'epoca e nei vari stili (ad esempio: Traill Boss, Vaquero, Texas e Arizona Ranger, Gallatin, ecc.) sia quelli ideati per i film e le varie serie western Tv, i c.d. "hollywood holster".

5.4. Per incentivare la diffusione dello sport del CAS è consentito anche ai non iscritti all'OWSS e alle persone che non abbiano il costume minimo e la relativa buffetteria, di partecipare alle gare del circuito.

6. TIPOLOGIA DEGLI ESERCIZI O STAGES

6.1. L'OWS non è da intendersi come una competizione di precisione. Bersagli piccoli e distanze troppo elevate non rientrano nello spirito del gioco e non favoriscono l'avvicinamento di nuovi tiratori. Sia i tiratori con o senza esperienza hanno una cosa in comune: vogliono colpire i loro bersagli. Qualcuno li colpisce (o li manca) in minor tempo rispetto ad altri. Troppe miss, una elevata difficoltà nello svolgimento degli esercizi sono i deterrenti per quei tiratori che non riescono ad ottenere dei buoni risultati. Domandate a qualsiasi Cowboy Shooter con esperienza, e lui/lei vi darà che non esistono bersagli troppo grossi o troppo vicini per non essere sbagliati!!

6.2. Solo negli esercizi denominati " Precision " è importante la capacità di prendere il bersaglio e fare centro.

Le tipologie degli esercizi nell'OWS sono:

6.3. String

6.3.1. Componente di un Esercizio Standard in cui vengono calcolati ogni volta tempo e punteggio. I punteggi e le penalità vengono registrati al termine di ciascuna string, ed i risultati ottenuti in ciascuna string vengono quindi conteggiati per generare un risultato finale dell'esercizio.

6.4. Esercizio Standard

6.4.1. Esercizio composto da una o più singole string, il cui tempo viene registrato separatamente. I punteggi, detratti delle eventuali penalità, vengono sommati fino al completamento dell'esercizio per dar luogo al risultato finale dell'esercizio.

6.5. Esercizio

6.5.1. Esercizio singolo conteggiato con tempo e punteggio a sé stanti.

6.6. Gara

6.6.1. Una gara è composta come minimo da due esercizi. La somma dei singoli punteggi degli esercizi sarà utilizzata per dichiarare il vincitore della gara. In gara dovrà essere utilizzato più di un tipo di arma da fuoco (ad esempio SAA revolver, coach gun, lever action, ecc.).

6.7. Campionato

6.7.1. È composto da più gare OWS specifiche, disputate in luoghi diversi ed in date diverse. La somma dei risultati ottenuti da ciascun tiratore, in ogni singola gara specificata dagli organizzatori del Campionato, verrà utilizzata per dichiarare il vincitore del Campionato.

6.8. Shoot-Off o Duello

6.8.1. Evento condotto separatamente dalla gara. I tiratori qualificatisi competono gli uni contro gli altri ingaggiando contemporaneamente ciascuno la propria serie di bersagli metallici (uguali per tutti i tiratori) secondo un sistema ad eliminazione diretta. Questo sistema di tiro verrà utilizzato principalmente come fuori gara per l'assegnazione di premi particolari. Verrà dato molto peso a questo esercizio durante la finale del campionato per determinare il campione: sfida ad eliminazione diretta dei primi 16 cowboy in graduatoria e presenti il giorno della gara finale.

7. ESERCIZIO DINAMICO “STANDARD” MINIMO DA REALIZZARSI IN OGNI MATCH O GARA DELL’OWSS

7.1. Revolver – un esercizio con una sagoma di cartoncino tipo OldWest 1 (vedi appendice A1) che il tiratore affronta alle distanze di 7 – 15 e 20 metri.

7.1.1. String 1 – distanza 7 metri – partenza con l'arma impugnata, con la sola mano forte, a 45 gradi. Al via ingaggiare con 5 colpi (a scelta del tiratore se a una o due mani)

7.1.2. String 2 – distanza 15 metri - partenza con l'arma impugnata, con entrambe le mani, a 45 gradi. Al via ingaggiare con 5 colpi la sagoma.

7.1.3. String 3 – distanza 20 metri – partenza con l'arma impugnata, con entrambe le mani, a 45 gradi. Al via ingaggiare con 5 colpi la sagoma.

7.1.4. Il tempo di esecuzione verrà rilevato per ogni singola string e quindi sommato.

7.2. Rifle lever action (carabina o fucile) – esercizio con una sagoma in cartoncino di tipo OldWest, due pepper popper (appendice B) e 3 piatti metallici da 20 cm. di diametro o piastre metalliche 20x20 cm. (appendice C) che il tiratore ingaggia dalla distanza di 25/ 30 o 35 metri. Le sagome metalliche possono avere forma diversa purchè all'interno della stessa si possa disegnare un cerchio avente diametro di 20 cm.

7.2.1. String 1 - partenza con il fucile rifornito con 5 colpi , ma non con il colpo in camera, imbracciato con entrambe le mani, a 45 gradi. Al via ingaggiare con 5 colpi la sagoma, rifornire e terminare con altri 5 colpi.

7.2.2. String 2 – partenza con il fucile rifornito con 5 colpi, posizionato su di un tavolo con canna rivolta verso una zona sicura. Al via ingaggiare i 2 pepper p. e i 3 piatti metallici. E' consentito di rifornire l'arma.

7.2.3. Il tempo di esecuzione verrà rilevato per ogni singola string e quindi sommato.

7.3. In base alla disponibilità dell'ambiente che ci ospita, gli esercizi possono essere variati . Verrà data comunicazione nel calendario generale. Si riserva la possibilità di incontrare imprevisti e di variare durante le manifestazioni senza preavviso .

7.4. L'organizzazione di gara ha l'obbligo di pubblicare prima dell'inizio della competizione la descrizione degli esercizi dinamici. Il giudice di gara assegnato ad uno specifico esercizio dovrà leggere il briefing dell'esercizio, ad alta voce, parola per parola, ad ogni gruppo di tiratori senza dare delle interpretazioni personali a ciò che viene letto .

7.5. La spiegazione scritta dell'esercizio o degli esercizi dinamici, dovrà fornire almeno le seguenti informazioni:

- Metodo di conteggio
- Bersagli (tipo e numero) e distanze minime e massime
- Numero minimo di colpi
- Condizione di pronto dell'arma o delle armi
- Posizione di partenza
- Segnale di avvio (udibile o visivo)
- Procedura

8. ESERCIZI DENOMINATI “ PRECISION “

8.1. Le competizioni di tiro mirato durante l'OWS sono caratterizzate dall'enfasi che si dà alla precisione del tiro : infatti il punteggio è determinato dai colpi messi nel bersaglio. Il calcolo del punteggio sui bersagli di carta sarà quello utilizzato nelle gare UITS.

8.2. Nelle gare OWS tutti i colpi sono validi . Il numero dei colpi da sparare verrà deciso di gara in gara.

8.3. Esistono diverse categorie tra cui le organizzazioni possono scegliere:

8.3.1. Lever action : tiro a 25/30/50 metri

8.3.2. Single Shot – Armi a colpo singolo – quali Sharp's e simili : tiro a 35/50/100 metri

8.3.3. Six Shooters : tiro a 25 metri

8.3.4. Black Powder Revolver : tiro a 25 metri (revolver ad avancarica)

8.3.5. Black Powder Rifle : tiro a 50 metri (carabine a palla ad avancarica)

8.4. Nel tiro mirato non sono accettate ottiche ma solo le mire che le armi hanno sulla canna: tacca di mira frontale e posteriore. Viene accettato che venga cambiata la lama del mirino frontale per poter regolare l'alzo della mira dove l'arma lo permette.

8.5. Qualsiasi tipo di propellente è accettato in queste gare: l'unica restrizione è di utilizzare il propellente giusto per il tipo di arma che si usa e che si rispettino i valori minimi di velocità precedentemente stabiliti.

8.6. L'organizzazione si riserva il diritto di applicare modifiche, anche sostanziali, senza preavviso alcuno

9. DISTANZE DEI BERSAGLI NEGLI ESERCIZI DINAMICI

- 9.1. I bersagli **metallici** da ingaggiare con le carabine/fucili a leva non possono essere posizionati a distanze inferiori ai 20 metri. Distanza che viene ridotta a 10 metri se ingaggiabili con la pistola e a 8 metri se ingaggiabili con fucile ad anima liscia.
- 9.2. le distanze per i bersagli di cartoncino, che non possono comunque essere ingaggiati con il fucile ad anima liscia, sono lasciate alla discrezione dell'ideatore dell'esercizio.
- 9.3. i piatti e le targhe metalliche devono, se colpite, sempre cadere dal loro sostegno o ribaltarsi.

10.METODI DI CONTEGGIO DEI PUNTI - PENALITÀ PER GLI ESERCIZI DI TIRO DINAMICO

- 10.1. Il tempo ufficiale in ogni competizione deve essere rilevato con timer elettronici.
- 10.2. Il conteggio dei punti avverrà con il sistema "Vickers", che tiene conto del solo tempo impiegato per completare l'esercizio o la string (tempo reale). Bisognerà poi aggiungere qualsiasi altra penalità applicabile e totalizzare il tutto per ottenere il punteggio finale.
- 10.3. Il bersaglio Old West non è suddiviso in con zone dei punteggio . Il bersaglio è preso o mancato . Mancare il bersaglio con uno o più colpi comporta una penalità di 5 secondi per colpi sbagliato . Tutti i colpi vanno sparati e se un bersaglio , per scelta del tiratore , non viene ingaggiato , questo prenderà 20 secondi di penalità.
- 10.4. I bersagli abbattibili (piatti e pepper p.) dovranno sempre cadere per essere correttamente conteggiati. Per ogni bersaglio non abbattuto dovrà essere assegnata una penalità di 5,0 secondi, da sommare al tempo ufficiale rilevato dal timer. Tutti i colpi vanno sparati e se un bersaglio , per scelta del tiratore , non viene ingaggiato , questo prenderà 20 secondi di penalità.
- 10.5. Verrà assegnata anche una penalità di 3,0 secondi per ogni errore di procedura nell'esecuzione dell'esercizio
- 10.6. Il punteggio ottenuto negli esercizi di Precision verrà diviso per 10 e trasformato in secondi che verranno poi tolti al tempo totale dei secondi degli esercizi di dinamico.
- 10.7. Il tempo ufficiale di ogni singolo esercizio o string e la somma dei punti di penalità che determinerà la classifica di gara, dovranno essere rilevati e riportati su di una scheda score sheet (vedi appendice D).

11.GESTIONE DEL POLIGONO E UFFICIALI DI GARA

- 11.1. In base all'estensione della gara i compiti e le responsabilità relative alla competizione possono essere così suddivisi:
- 11.1.1. "**Major Match Director**" ("**M.M.D.**")- E' il responsabile di tutta la gara compresa l'amministrazione, la divisione dei tiratori in squadre, la programmazione degli avvenimenti, la costruzione degli esercizi, il coordinamento di tutto il personale, dei servizi, ecc...: Il "Major Match director" è nominato dall'organizzazione (Club o TSN) ospitante. Opera in accordo e d'intesa con il "Deputy Range Master".
- 11.1.2. "**Deputy Range Master**" ("**D.R.M.**")- Ha autorità su tutte le persone e le attività che si svolgono sul campo di gara, (inclusa la sicurezza del campo stesso), sullo svolgimento degli esercizi e sull'applicazione del presente regolamento. Tutte le squalifiche dalla gara ed i ricorsi al Comitato di Arbitraggio devono essere portati alla

sua attenzione. Il “Deputy Range Master” di solito viene nominato dal “Major Match Director” e lavora in collaborazione con questi.

11.1.3. **“Sheriff Range Officer” (“S.R.O.”)** – Lo Sheriff Range Officer impartisce i comandi per lo svolgimento di un esercizio, assicura che i tiratori osservino le disposizioni riguardanti l’esercizio e segue da vicino il tiratore per verificare il rispetto delle norme di sicurezza. Egli inoltre dichiara tempo, punteggio e penalità assegnati a ciascun tiratore e verifica che questi vengano correttamente trascritti sullo Score Sheet Match o statino del tiratore (è sottoposto all’autorità del Deputy Range Master).

11.1.4. **Sheriff Stats Officer (“S.S.O.”)** -Lo Stats Officer raccoglie, classifica, verifica, tabula e conserva tutti gli statini di gara ed in fine genera le classifiche provvisorie e finali. Egli assicura che statini incompleti, o non correttamente compilati, vengano immediatamente portati all’attenzione del Deputy Range Master (è sottoposto all’autorità del Range Master).

12.COMANDI DI POLIGONO

12.1. Durante le operazioni di carico e di approntamento delle armi per affrontare ogni singolo esercizio del match, da parte dei Sheriff Range Officer, dovranno essere utilizzati i seguenti comandi:

12.1.1. **“LOAD AND MAKE YOU READY” “carica l’arma e tieniti pronto”**. Il tiratore, indossate cuffie e occhiali, si dispone davanti ai bersagli nella posizione di partenza, e compie le operazioni di caricamento dell’arma o delle armi, mantenendo le stesse in direzione sicura, verso il parapalle, durante le manipolazioni.

12.1.2. le six-shooters dovranno essere caricate solo ed esclusivamente con 5 cartucce nel tamburo, il cane a riposo sulla camera del tamburo vuota.

12.1.3. I fucili e i lever action come previsto per l’esercizio, quindi con i colpi solo nel serbatoio (per i lever action) o in mano per i fucili ad anima liscia. Mai i colpi in camera.

12.1.4. Terminate le operazioni di carico ed approntamento delle armi, se il tiratore assume la posizione corretta, il Range Officer è autorizzato a ritenere che il tiratore sia pronto e dice:

12.2. **“ARE YOU READY ?” “Tiratore sei pronto ?”**. Se il tiratore non è pronto al comando “are you ready?” deve gridare **“NOT READY”**. Si consiglia, al fine di evitare malintesi che completate le operazioni di approntamento, il tiratore assuma la posizione richiesta per lo “start” e soprattutto che metta le mani nella posizione prevista, in modo da indicare al Range Officer di essere inequivocabilmente pronto.

12.3. **“STANDBY” “stai in attesa”**. Questo comando è seguito dal segnale di aprire il fuoco entro 5 secondi. I segnali possono essere verbali, sonori, ottici o automatici.

12.4. **“IF YOU ARE FINISHED, UNLOAD AND SHOW CLEAR” “Se hai finito, scarica l’arma e fammi controllare che la/e camera/e di cartuccia sia vuota/e”** Al termine dell’azione di sparo l’arma viene scaricata e tenuta pronta per l’ispezione da parte del Sheriff Range Officer. Le procedure di scaricamento vanno effettuate con la volata puntata sempre verso i bersagli o parapalle. Il tiratore farà osservare allo S.R.O. la propria arma. Le armi verranno considerate scariche quando:

- 12.4.1. i revolver avranno le camere del tamburo vuote (dovranno essere espulsi tutti i bossoli spenti), il cane nella posizione di riposo (abbattuto);
- 12.4.2. i fucili, le carabine lever action e i pump gun : con serbatoio vuoto e con la camera di cartuccia vuota a vista , leva o pompa di caricamento aperta;
- 12.4.3. i fucili ad anima liscia: con le camere vuote (se con cani esterni, questi dovranno essere in posizione di riposo).

12.5. **“GUN CLEAR, HAMMER DOWN, HOLSTER” “Arma scarica, abbatti il cane e riponi l’arma in fondina o nella custodia”** Il S.R.O. dopo il controllo di sicurezza ordina al tiratore di riporre l’arma nella fondina o nella custodia. Solo dopo aver ottemperato a tale comando il tiratore è autorizzato a lasciare lo stage.

12.6. **“RANGE IS CLEAR” “Il poligono è libero”**. Nessuna persona si può muovere dalla linea di tiro prima che il Sheriff Range Officer impartisca questo comando. Quando viene impartito l’ordine i tiratori e gli Ufficiali di gara possono andare a conteggiare punti, ripristinare lo stage , ecc..

13.SICUREZZA DURANTE LE GARE DI OWS

13.1. Il nostro sport, a causa della sua stessa natura, è potenzialmente pericoloso e può causare gravi incidenti.

13.2. Ogni partecipante alle gare dell’OWS è chiamato ad essere un ispettore della sicurezza. Ogni tiratore è responsabile della propria sicurezza, ma **TUTTI** i tiratori sono chiamati a rimanere all’erta per prevenire eventuali azioni non sicure degli altri partecipanti

13.3. Qualsiasi “Sheriff Range Officer” o tiratore è chiamato a richiamare l’attenzione degli altri tiratori che non rispettano le norme di sicurezza basilari durante le competizioni. Qualsiasi questione che riguarda la sicurezza può provocare l’espulsione di chiunque dalle varie gare.

14.I TIRATORI DOVRANNO SEMPRE RISPETTARE LE REGOLE QUI DI SEGUITO RIPORTATE:

14.1. Tratta e rispetta tutte le armi sempre come se fossero cariche

14.2. La direzione con cui si puntano le armi è importante prima, durante e dopo la gara . Le armi lunghe devono essere trasportate con camera vuota ed eventuale serbatoio scarico, puntando sempre la bocca della canna in una direzione sicura.

14.3. Tutte le armi debbono rimanere sempre scariche tranne quando sono sotto il controllo e la direzione dello Sheriff Range Officer presente sulla linea di tiro

14.4. Tutte le operazioni di verifica delle armi, la vestizione delle buffetterie, cinturoni e fondine devono avvenire nelle apposite aree di sicurezza

14.5. L’organizzazione di gara è responsabile della creazione e della predisposizione di un congruo numero di aree di sicurezza per lo svolgimento della gara. Queste aree dovrebbero essere situate in posti adeguati e facilmente identificabili tramite cartelli. Le aree di sicurezza dovrebbero prevedere un tavolo con direzioni di sicurezza e limiti ben marcati. Le aree di sicurezza dovrebbero prevedere anche apposite strutture per armi lunghe, in quanto tali aree

sono da considerare utilizzabili per tutte le discipline del tiro OWS, in particolare durante i tornei.

- 14.6. Ai tiratori è consentito l'uso delle aree di sicurezza per le seguenti attività, purché essi rimangano all'interno delle suddette aree, e l'arma sia puntata in una direzione sicura. Violazioni di questa norma renderanno i responsabili soggetti alla squalifica dalla gara. E' vietata qualsiasi manipolazione dell'arma . In caso di caduta accidentale dell'arma , bisogna chiamare il Range Office che provvederà a raccogliere l'arma, a controllarla e a rifoderarla personalmente. Il mancato rispetto di una di queste regole comporterà l'allontanamento dal campo.
 - 14.6.1. È possibile estrarre e rinfoderare armi scariche per metterle e toglierle nella loro custodia.
 - 14.6.2. È possibile allenarsi ad estrarre, allenarsi al tiro "in bianco" e rimettere in fondina armi scariche.
 - 14.6.3. Controllare ed azionare l'otturazione di fucili, carabine lever action o pump action
 - 14.6.4. È possibile ispezionare, smontare, pulire, effettuare riparazioni o manutenzioni dell'arma, dei suoi componenti o di altri accessori.
 - 14.6.5. Munizionamento inerte (inclusi colpi inerti per allenamento, salva percussori, bossoli vuoti) e munizioni cariche non devono essere maneggiati in un'area di sicurezza per nessun motivo. L'inosservanza comporterà la squalifica dalla gara.
- 14.7. Eventuali colpi di prova devono essere preventivamente autorizzati da uno Sheriff Range Officer solo in aree appositamente designate. Colpi di prova sparati fuori dalle predette aree provocano l'espulsione immediata del tiratore.
- 14.8. Tutte le SIX SHOOTERS verranno caricate con solo 5 colpi nel tamburo e il cane posizionato abbattuto sulla camera vuota
- 14.9. Nessun arma col cane armato deve mai lasciare la mano del tiratore
- 14.10. Il tiratore non può armare l'arma se non portata in direzione sicura verso il parapalle. Qualsiasi colpo sparato che colpisca il terreno davanti al tiratore, a una distanza inferiore ai 3 metri, anche se in direzione sicura, viene considerato come un colpo accidentale e non sicuro e soggetto quindi a squalifica. Due squalifiche nell'arco del match comportano l'espulsione del tiratore dalla competizione
- 14.11. Le carabine devono essere trasportate puntando la canna verso il basso o verso l'alto, con camera vuota e cane disarmato ovvero con l'azione aperta
- 14.12. Le armi lunghe devono essere impugnate con la mano sinistra al termine della gara, con la camera vuota e completamente scariche
- 14.13. Tutti i tiratori devono dimostrare di avere una rudimentale familiarità con l'arma che vogliono utilizzare durante la gara. Ci si aspetta che ogni tiratori si comporti sempre al meglio delle proprie capacità . Le gare dell'OWS non sono da considerarsi come un forum in cui le persone si incontrano per imparare ad utilizzare le proprie armi.
- 14.14. Le gare dell'OWS non sono gare di estrazione rapida. Qualsiasi tipo di maneggio delle armi di estrazione della fondina o di altro tipo di funning , oltre a quello permesso in certe gare, verrà considerato come un modo insicuro di maneggiare un'arma e questo provocherà la squalifica del tiratore dalla gara in corso.
- 14.15. Massima cautela deve essere prestata quando si maneggiano delle armi portate nelle fondine cross-draw. Se necessario il tiratore, prima o durante l'estrazione , dovrà ruotare il busto in

modo di garantire che le armi non superino mai i 170° durante il processo di estrazione . (NOTA : la regola dei 170° significa che la canna dell'arma non deve mai superare gli 85° in qualsiasi direzione . Se un tiratore si avvicina ai 180° nel momento dell'estrazione è soggetto a penalità e dopo la seconda verrà espulso dalla gara)

- 14.16. Nei trasferimenti tra gli stages i tiratori dovranno trasportare i revolver in fondina, rigorosamente scarichi, col cane abbattuto, i lever action, i fucili e le coach gun nelle custodie, scarichi, o con otturatore o con chiusura aperta.
- 14.17. Qualsiasi cartuccia caduta durante l'operazione di ricarica per riaffrontare un esercizio, viene considerata morta e quindi potrà essere recuperata solo ad esercizio concluso.
- 14.18. Lo Sheriff Range Officer deve controllare le armi dopo la conclusione dell'esercizio in modo da verificare che siano scariche . Inoltre lo Sheriff Range Officer ha il dovere di controllare le armi in qualsiasi momento della giornata in modo da far rispettare qualsiasi norma di sicurezza.
- 14.19. A nessun tiratore è permesso di ingerire qualsiasi tipo di sostanza che possa alterare il suo stato psicofisico durante le giornate dell'OWS
- 14.20. Sono obbligatori sistemi di protezione per le orecchie e occhiali per la protezione degli occhi, sia per i tiratori che per chiunque sia nei paraggi degli stage (sia come tiratori o spettatori)

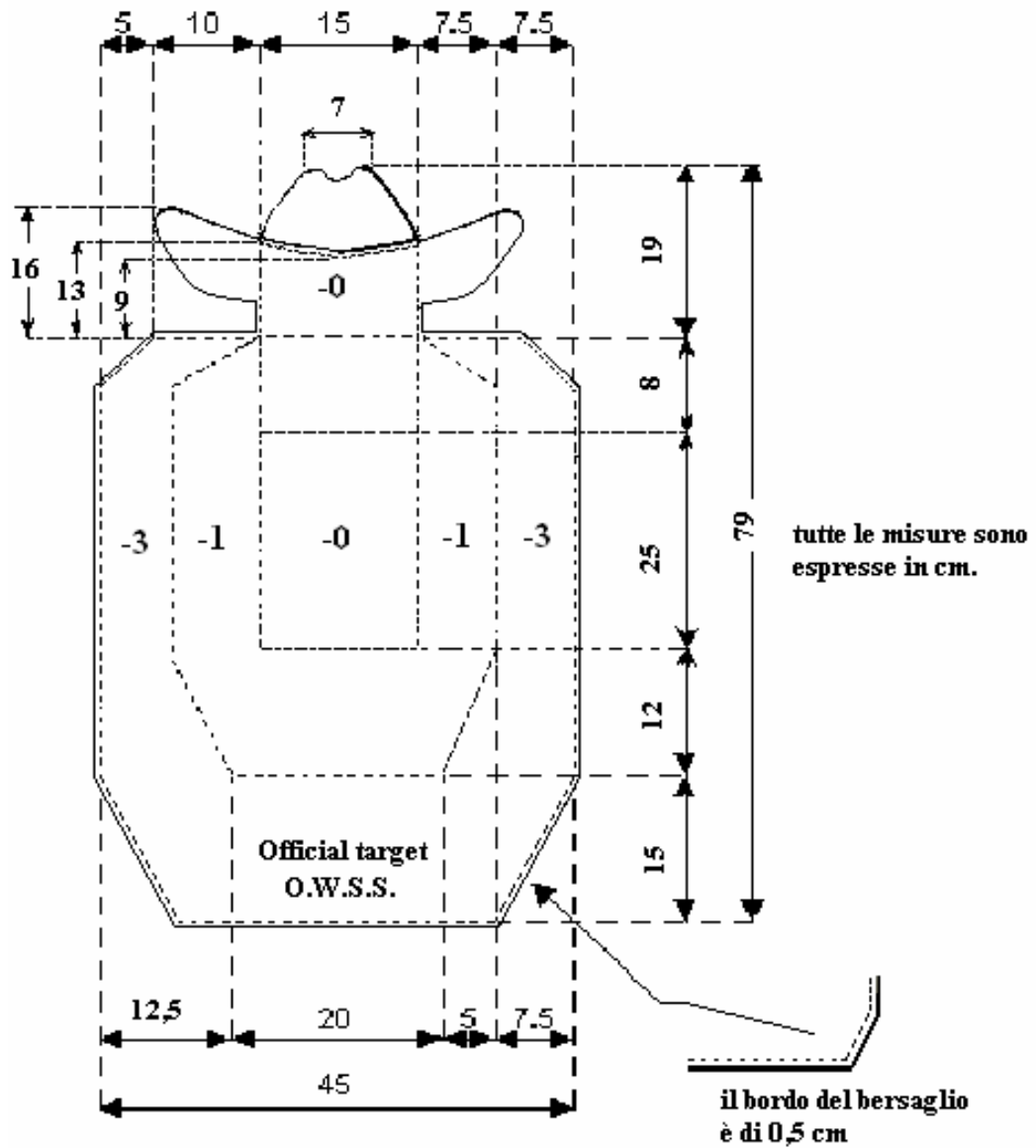
PRINCIPALMENTE , LA NOSTRA SOCIETA' VUOLE CHE I NOSTRI PARTECIPANTI E SPETTATORI , VIVANO I NOSTRI EVENTI IN MANIERA SICURA , SI DIVERTANO , SVILUPPINO LE LORO CAPACITA' NEL TIRO E GIOISCANO DELLO SPIRITO DEL VECCHIO WEST

AL TERMINE DEL PRIMO CAMPIONATO OLD WEST SHOOTING SOCIETY IL PRESENTE REGOLAMENTO VERRA' SOTTOPOSTO AD EVENTUALI REVISIONI E MODIFICHE CHE SI RENDESSERO NECESSARIE.

L'ORGANIZZAZIONE SI RISERVA IL DIRITTO DI APPLICARE MODIFICHE, O VARIAZIONI AL REGOLAMENTO O ALLA REALIZZAZIONE DELLE GARE DEL CAMPIONATO, SENZA PREAVVISO ALCUNO.

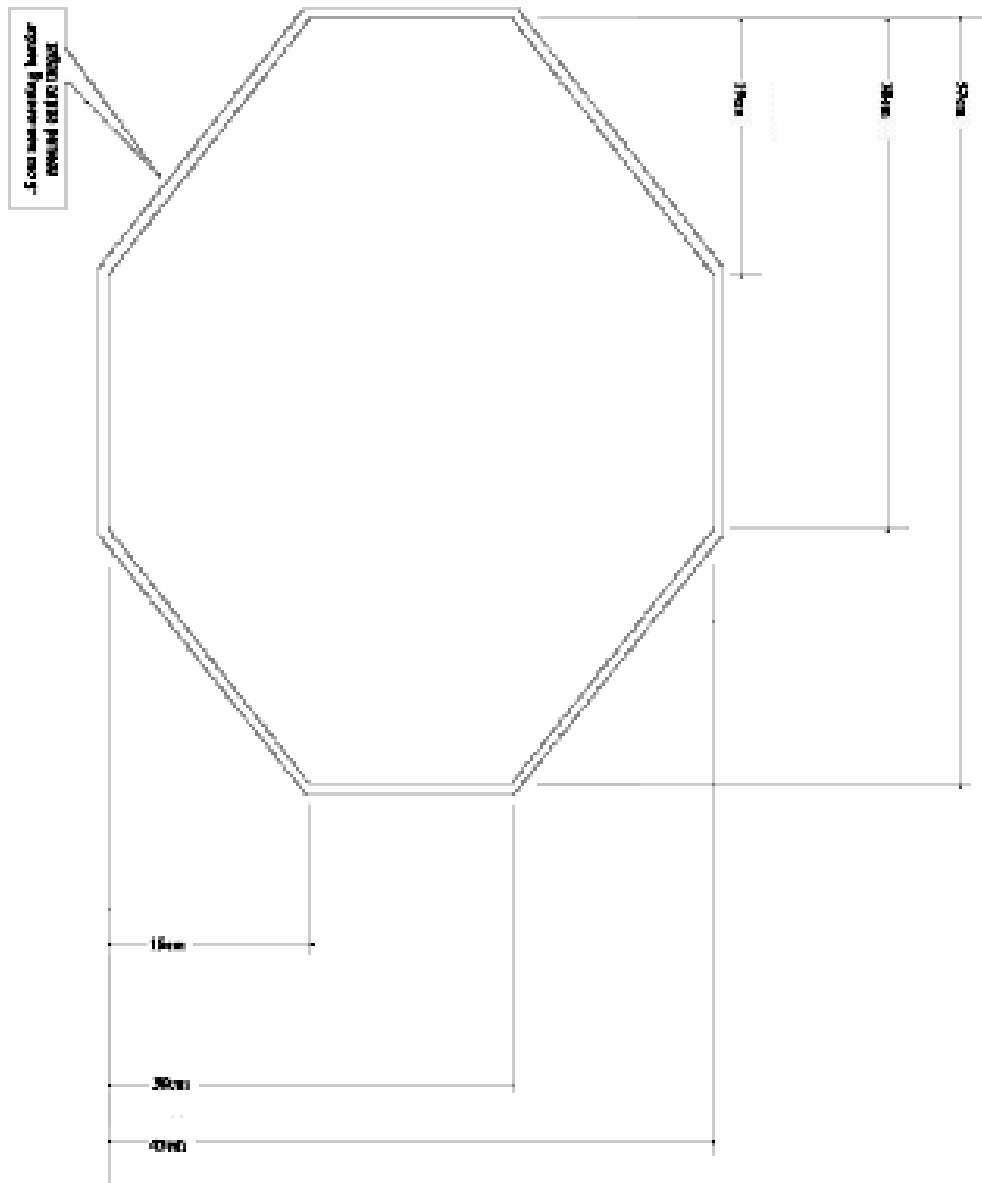
APPENDICE A

Bersaglio Ufficiale
OLD WEST SHOOTING SOCIETY



Bersaglio ufficiale OWSS in cartoncino tipo 1

APPENDICE A1

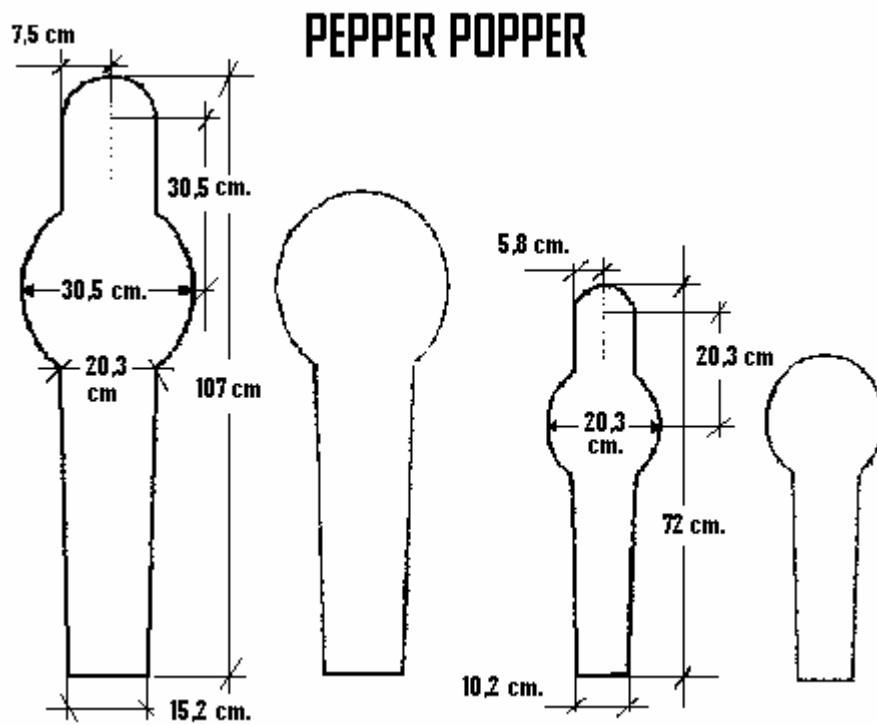


Bersaglio in cartoncino tipo OWSS A1 – bersaglio ufficiale tipo 2

- Vengono poi usati anche bersagli del tipo “Internazionale per Pistola Libera” con la sagoma riportante zone di punteggio da 1 a 10.

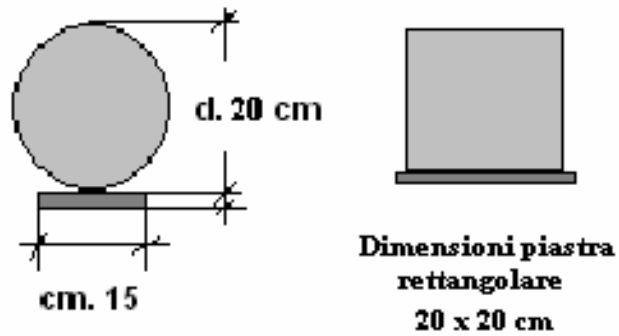
APPENDICE B

Bersagli reattivi - Pepper popper



APPENDICE C

Piatti e piastre metalliche



APPENDICE C1

Bersagli reattivi sostegno per bersaglio frangibile piattello da skeet

