

COMITÉ INDUSTRIAL DE SEGURIDAD PARA TRABAJADORES Y EMPLEADORES

BOLETÍN DE SEGURIDAD # 1

RECOMENDACIONES PARA EL USO DE ARMAS DE FUEGO, CARTUCHOS DE SALVA Y CARTUCHOS DE PRUEBA

Nunca debe utilizarse munición activa ("munición") en el set de rodaje ni introducirse en ningún espacio de trabajo, incluyendo cualquier estudio, escenario o locación, salvo que entre en las excepciones específicas que se describen en el Boletín de Seguridad # 2 - *Prohibiciones y Restricciones Especiales sobre el Uso de Munición Activa*. Consulte el Boletín de Seguridad # 2 para conocer los lineamientos para el manejo de cartuchos.

Consulte el Glosario que figura al final de este documento, donde se definen algunos términos clave.

#

El objetivo de estos lineamientos es ofrecer recomendaciones para el manejo, uso y almacenamiento seguro de armas de fuego. Se consideran armas de fuego las escopetas, pistolas, ametralladoras, rifles y armas de avancarga.

En estos lineamientos también se incluyen las armas de fuego cargadas con cartuchos de salva ("salvas") y cartuchos de entrenamiento ("cartuchos de entrenamiento"). Los cartuchos de entrenamiento no tienen ningún componente explosivo y se recomienda que tengan balines "BB" audibles. Los cartuchos de entrenamiento se utilizan con frecuencia para simular la carga de un arma de fuego.

Todo uso, manejo, almacenamiento y transporte de armas de fuego, cartuchos de salva y cartuchos de entrenamiento deberá cumplir todas las leyes y normativas federales, estatales y locales aplicables.

El Jefe de Utilería, el Auxiliar del Jefe de Utilería o el Armero (**colectivamente, el "Jefe de Utilería"**) será la persona que actúe en interés de la Producción para la obtención, mantenimiento y manejo de todas las armas de fuego. Las armas de fuego se consideran utilería en la industria cinematográfica y son responsabilidad del Jefe de Utilería. El Jefe de Utilería colaborará con la Producción para garantizar el cumplimiento de estos lineamientos.

La Producción, previa consulta con el Jefe de Utilería, deberá considerar el uso de armas de goma, Non-guns, réplicas no funcionales y réplicas con simuladores de retroceso ("armas de fuego de utilería"). Si bien estos dispositivos no son armas de fuego, deben

seguirse las prácticas de seguridad habituales para armas de fuego. Este Boletín de Seguridad debe distribuirse con la lista de llamados todos los días en que se utilicen armas de fuego y armas de utilería.

Responsabilidades de la Producción

1. Verifique cuáles son las licencias o permisos específicos requeridos por la Autoridad Competente ("AHJ, por sus siglas en inglés") a nivel local, estatal, federal y/o internacional.
2. Puede que sea necesario informar a los departamentos de seguridad y protección del estudio antes de que la Producción haga uso de armas de fuego en las instalaciones del estudio. Asimismo, puede ser necesario que se informe a las fuerzas de seguridad locales o a la AHJ correspondiente antes de utilizar un arma de fuego.
3. Cerciórese de que las calificaciones del Jefe de Utería son las necesarias para trabajar con el tipo de arma de fuego que se va a utilizar. Sus competencias incluyen el conocimiento del manejo, uso, custodia y familiaridad con el tipo de munición de salva o de entrenamiento que se va a utilizar.
4. En caso de que el Jefe de Utería no esté familiarizado con las armas de fuego que se utilizarán, deberá consultar a un experto que sí lo esté.
5. Asegúrese de que el Jefe de Utería conoce al representante de Producción adecuado para comunicarle cualquier duda relacionada con la seguridad.
6. Permita que el Jefe de Utería desempeñe con seguridad todas las funciones y responsabilidades que se le asignen. Para lograrlo, el Jefe de Utería debe contar con el personal adecuado, para lo que se tendrá en cuenta, entre otros factores, el número de armas de fuego necesarias para una determinada escena o secuencia.
7. Asegúrese de que se ha asignado una cantidad de tiempo suficiente para la capacitación, las reuniones de seguridad y los ensayos.
8. Establezca protocolos de seguridad para todas las actividades de producción relacionadas con armas de fuego, incluso las que puedan producirse con menor frecuencia, como recreaciones (por ejemplo, secuencias de batallas históricas con grupos de recreación), documentales y secuencias de disparos personalizadas.

Responsabilidades del Jefe de Utería

1. Permanecer presente siempre que se utilice o manipule un arma de fuego.

2. Conocer las normas, reglas y regulaciones de las armas de fuego, cartuchos de salva y cartuchos de fogueo utilizados en la producción, así como las prácticas de manejo, uso y almacenamiento seguros de las armas de fuego, cartuchos de salva y cartuchos de entrenamiento que se utilizan en la industria cinematográfica.
3. Garantizar que todas las armas de fuego permanezcan bajo la custodia del Jefe de Utilería hasta el momento en que se transfieran a los miembros del reparto. El Jefe de Utilería y los miembros del reparto autorizados son las únicas personas que deben manejar un arma de fuego en el set de rodaje.
4. Garantizar la custodia y el control de todas las armas de fuego en todo momento.
5. Nombrar y supervisar a otras personas debidamente calificadas que trabajen bajo las órdenes del Jefe de Utilería para que le ayuden cuando sea necesario.
6. Confirmar que se han obtenido los permisos de armas de fuego correspondientes para la posesión y el uso de armas de fuego de producción, salvas y cartuchos de entrenamiento.
7. Cargar las armas de fuego con cartuchos de salva o de entrenamiento por separado y de forma segura, de acuerdo con las leyes federales, estatales y locales.
8. Conocer y respetar las advertencias del fabricante, las fechas de caducidad, las instrucciones de almacenamiento y los procedimientos de manejo de las armas de fuego, los cartuchos de salva y los cartuchos de entrenamiento.
9. Cargar las armas de fuego con cartuchos de salva o de entrenamiento inmediatamente antes de utilizarlas en una escena.
10. Permitir que el reparto y el equipo que deban permanecer cerca de la secuencia de disparo presencien la carga del arma de fuego.
11. Utilizar la carga adecuada de munición de salva y un adaptador de munición de salva, si es necesario, para la escena.

Capacitación

El Jefe de Utilería deberá conocer las normas, reglamentos y prácticas de las armas de fuego, cartuchos de salva y cartuchos de entrenamiento utilizadas en la industria cinematográfica. Este conocimiento puede obtenerse de diversas fuentes, por ejemplo, de la capacitación y experiencia específicas de la industria.

No deberá entregarse ningún arma de fuego a ninguna persona que no haya recibido formación sobre el manejo seguro, el uso, los procedimientos de disparo adecuados y el

uso correcto de todos los dispositivos mecánicos de seguridad para cada tipo de arma de fuego. En caso de que haya alguna duda sobre la capacitación de la persona que vaya a utilizar el arma de fuego, la Producción, previa consulta con el Jefe de Utilería, determinará si es necesario proporcionar formación adicional y se asegurará de que se dedique el tiempo adecuado a dicha formación.

Todos los miembros del reparto y del equipo que estén cerca de armas de fuego en funcionamiento deben recibir formación sobre las zonas seguras y sobre la conducta adecuada del personal que se encuentre cerca de armas de fuego. Esta capacitación puede realizarse por medio de una reunión de seguridad o por otros medios que determine la Dirección de Producción.

Reunión de Seguridad

La Producción deberá organizar una reunión de seguridad con todo el personal involucrado para repasar los temas de seguridad relevantes antes de utilizar cualquier arma de fuego. Esta reunión de seguridad incluirá un recorrido y/o un simulacro con el Jefe de Utilería, el representante de Producción designado y cualquier otra persona que vaya a utilizar y/o manipular un arma de fuego.

Si en algún momento se produce un cambio significativo en la secuencia de un arma de fuego, el Primer Subdirector organizará una reunión adicional para que todos comprendan los cambios. El Jefe de Utilería asistirá a todas las reuniones y ensayos de seguridad.

Se deben discutir los siguientes puntos en la reunión de seguridad:

1. Es importante tratar todas las armas de fuego y las armas de utilería, ya sean reales, pistolas de goma, Non-guns, réplicas no funcionales o réplicas con simuladores de retroceso, como si fueran armas de fuego funcionales y cargadas.
2. Los tipos de armas de fuego que se utilizarán, sus características de seguridad y lo que cabe esperar cuando se utilicen.
3. El tipo de cartuchos de salva y cartuchos de entrenamiento que se utilizará y cómo pueden diferenciarse entre sí dichos cartuchos de salva y cartuchos de entrenamiento.
4. La secuencia de las armas de fuego, incluida la acción prevista, las posibles desviaciones, los planes para interrumpirla, los procedimientos de emergencia y la cadena de mando.
5. Los objetivos de tiro y las posiciones de la boca del cañón en relación con el elenco y los miembros del equipo que puedan encontrarse en las proximidades de la línea de fuego.

6. Las medidas de seguridad adicionales implementadas (por ejemplo, el equipo de protección personal ("EPP"), la protección del objetivo de la cámara y los bloqueos).
7. El proceso de custodia y control de las armas de fuego.
8. Presente al médico y al demás personal de emergencia apropiado.
9. Ordene a todo el reparto y al equipo no requerido para la secuencia con armas de fuego que desalojen la zona una vez concluida la reunión de seguridad y que no regresen hasta que se haya dado la señal de "todo despejado".
10. Establezca y utilice canales y métodos de comunicación eficaces (por ejemplo, órdenes de voz, comunicación por walkie-talkie y señales manuales).
11. Responda a cualquier pregunta del reparto o del equipo relacionada con la secuencia de las armas de fuego.

Ensayo

Se deberá realizar un ensayo antes de utilizar un arma de fuego para que el actor conozca el rango de acción previsto y la distancia mínima de seguridad adecuada. El Jefe de Utilería determinará la distancia mínima de seguridad. Este ensayo también establecerá los ángulos de filmación adecuados y las zonas seguras para el reparto y el equipo.

Protocolos de Seguridad

1. No se convencerá, coaccionará ni forzará a ninguna persona para que manipule un arma de fuego.
2. El personal no necesario deberá ser excluido del set de rodaje cuando se utilicen armas de fuego para reforzar la seguridad del reparto y el equipo.
3. Se facilitarán escudos protectores, protección ocular y auditiva y otros EPP aplicables, que deberán ser empleados por todo el personal que participe en la secuencia con armas de fuego.
4. Se informará al reparto y al equipo, incluido el Departamento de Sonido, sobre los tipos y cargas de cartuchos de salva o cartuchos de entrenamiento que se utilizarán.
5. Todo el personal debe mantener una distancia de seguridad predeterminada siempre que se cargue, manipule o dispare un arma de fuego.
6. El Jefe de Utilería debe inspeccionar el arma de fuego y el cañón antes de cada

secuencia de disparo.

7. Sólo una persona calificada (con licencia o experiencia) debe cargar el arma de fuego con cartuchos de salva o cartuchos de entrenamiento. Siga las recomendaciones del fabricante para el manejo, almacenamiento y eliminación de los cartuchos de fogeo o cartuchos de entrenamiento.
8. Sólo debe cargarse en el arma de fuego el número necesario de cartuchos de salva o de munición de entrenamiento para la toma.
9. Cada vez que el Jefe de Utilería entregue un arma de fuego a un actor, deberá informar al actor del tipo de cartuchos de salva o de entrenamiento que se están utilizando y ofrecer al actor, al reparto y al equipo la oportunidad supervisada de verificarlas.
10. Utilice todos los dispositivos de seguridad hasta que el arma de fuego esté lista para su uso.
11. Cualquier persona que manipule el arma de fuego se abstendrá de apuntar a otras personas, incluso a sí misma. En caso de que sea necesario apuntar con un arma de fuego a otra persona en cámara, se consultará al Jefe de Utilería para determinar las opciones disponibles. Recuerde: un arma de fuego, incluida una cargada con cartuchos de salva, puede causar graves daños a cualquier objeto o persona a la que se apunte con el arma de fuego.
12. El actor nunca debe apoyar el dedo en el gatillo hasta que esté listo para disparar.
13. No se debe jugar con armas de fuego ni con armas de utilería.
14. El arma de fuego no debe dispararse cuando el cañón esté obstruido por algo que no sea un adaptador de salvas que haya instalado correctamente una persona debidamente calificada.

Al finalizar cada secuencia de disparo

1. No se debe permitir a nadie entrar en el set de rodaje hasta que el Jefe de Utilería retire todas las armas de fuego y anuncie al reparto y al equipo que las armas de fuego han sido retiradas y que ya es seguro desplazarse por el set de rodaje. Esto suele ocurrir anunciando "todo despejado".
2. No deje nunca un arma de fuego o de utilería desatendida.
3. Las armas de fuego de salva serán descargadas de inmediato después de la escena por una persona calificada.

4. Se debe informar inmediatamente al Jefe de Utilería sobre cualquier avería. Las armas de fuego que funcionen mal o se atasquen deberán ser corregidas por una persona calificada o puestas fuera de servicio hasta que se corrija el problema.
5. El Jefe de Utilería debe inspeccionar el arma de fuego y el cañón después de cada secuencia de disparo.

Al finalizar el uso de armas de fuego

1. Se deberán devolver todas las armas de fuego al Jefe de Utilería, quien se asegurará de que se limpien, revisen e inventariaran al final de cada jornada. La Producción debe reservar tiempo en su programa de rodaje para este procedimiento.
2. Se debe hacer un barrido de la zona en busca de casquillos gastados al final de cada día. Los casquillos usados deben eliminarse de manera adecuada.
3. Asegure el almacenamiento seguro de las armas de fuego, las armas de utilería, los cartuchos de salva y los cartuchos de entrenamiento. Se deben proteger estos artículos si se mantienen en la locación durante la noche.

Glosario

MUNICIÓN también conocida como MUNICIÓN ACTIVA: Uno o varios cartuchos cargados o cartuchos de escopeta compuestos por un casquillo de percusión, un casquillo, una determinada cantidad de pólvora y un proyectil.

En el presente boletín de seguridad, la palabra munición no incluye:

- a) los cartuchos de salva y los cartuchos de entrenamiento;
- b) los proyectiles (independientemente del material o del fabricante) cuyo único fin sea crear efectos especiales de tipo impacto de bala, como los proyectiles disparados con rifles de aire comprimido, pistolas de aire comprimido, pistolas de cápsula de aire y/o de gas, pistolas de paintball, pistolas de aire comprimido, pistolas de muñón disparadas con escuadra, ballestas o dispositivos de tipo ballesta, hondas o cualquier otro dispositivo de efectos especiales diseñado para propulsar un proyectil y crear un efecto especial de tipo impacto de bala; y
- c) cualquier proyectil propulsado que deba fotografiarse en vuelo. Consulte el Boletín de Seguridad # 30, *Lineamientos Recomendados para Trabajar con Seguridad con Utilería de Aristas, Punzantes y Proyectiles*.

Todos estos proyectiles sin munición deben ser supervisados y manejados bajo la dirección del Técnico de Efectos Especiales autorizado a cargo.

ARMERO: Éste es el técnico profesional, experto y con licencia que es contratado por la Producción, trabaja bajo la dirección y supervisión del Jefe de Utilería y mantiene el control de las armas de fuego en el set de rodaje.
adaptador de disparo en blanco también conocido como tapón:

ADAPTADOR DE DISPARO EN BLANCO también conocido como TAPÓN: Dispositivo instalado en el cañón del arma de fuego por una persona debidamente calificada para facilitar la funcionalidad con cartuchos de salva.

BALA DE SALVA también conocida como SALVA: Un cartucho que consta de una tapa de percutor, un casquillo y cierta cantidad de pólvora, pero que no tiene proyectil. Las municiones de salva son elaboradas por un fabricante autorizado utilizando equipos de carga especializados, automatizados o manuales.

CUSTODIA Y CONTROL: Es el proceso para establecer el dominio y control del arma de fuego. Especifica quién retira el arma de fuego de un almacén de seguridad, quién se registra con el Primer Asistente del Director o su designado, quién entrega el arma de fuego al actor y quién vuelve a colocar el arma de fuego en un almacén de seguridad. Una vez que se haya establecido una cadena de custodia, cualquier desviación prevista de la

misma deberá abordarse en primer lugar en una reunión de seguridad.

BALAS INERTES DE PRUEBA también conocidas como BALAS DE PRUEBA: Cartuchos inertes compuestos por un percutor simulado (normalmente un disco de metal macizo mecanizado), un casquillo y un proyectil. Lo ideal es que los cartuchos de entrenamiento incluyan un balín en su interior para dar una indicación audible de que es inerte.

AVANCARGA: Arma de fuego cargada por la abertura delantera del cañón.

NON-GUN: Es una réplica de arma de fuego diseñada para aceptar y descargar pequeñas cargas explosivas mediante un impulso eléctrico para crear un destello y un ruido artificiales. Las Non-gun deben tratarse con las mismas precauciones de seguridad que un arma de fuego real.

ARMAS DE FUEGO DE UTILERÍA: Incluidas, entre otras, las armas de goma, las Non-gun, las réplicas no funcionales y las réplicas con simuladores de retroceso.

JEFE DE UTILERÍA: Es el miembro del reparto y del equipo responsable de adquirir la utilería adecuada, organizarla y supervisar su uso en el set de rodaje. Las armas de fuego se consideran utilería en la industria cinematográfica y son responsabilidad del Jefe de Utilería o de alguien designado por él (es decir, el Armero). El Jefe de Utilería debe mantener todas las licencias, permisos y documentación necesarios, relacionados con las armas de fuego, munición y salvas, para la jurisdicción en la que se esté realizando el trabajo.