

# COWBOY ACTION SHOOTING™

## Manuale del Tiratore



Scritto e pubblicato

da

The Wild Bunch

**Diciottesima Edizione**

**Gennaio 2012**

Traduzione: Sweetheart Magdalene  
OWSS # 379

Revisione: The Wild Bunch SASS Italy

COPYRIGHT 1987 - 2011  
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.  
TUTTI I DIRITTI RISERVATI

## INDICE GENERALE

LA SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY .....	3
LO SPIRITO DEL GIOCO .....	4
LA SCELTA DELL' ALIAS .....	4
ABBIGLIAMENTO E ATTREZZATURA PERSONALE .....	5
CONVENZIONI SASS SULLE ARMI DA FUOCO .....	5
TUTTE LE ARMI .....	6
CANI .....	6
CANNE .....	6
GRILLETTI E GUARDAMANO .....	7
CALCI E GUANCE .....	7
MIRINI .....	7
TUTTE LE ARMI .....	7
RIFLE .....	8
REVOLVER – MODELLI A MIRE FISSE .....	8
REVOLVER – MODELLI A MIRE REGOLABILI .....	8
SHOTGUN .....	9
DECORAZIONI .....	9
VITI .....	9
BASCULE E CARCASSE .....	9
LEVE .....	9
MECCANISMI DI CARICAMENTO /ALIMENTAZIONE .....	10
PERCUSSORI .....	10
SMORZATORI DI RINCULO .....	10
ASTE DI ESTRAZIONE DEI REVOLVER .....	10
IMPUGNATURE DEI REVOLVER .....	10
PERNI DI ROTAZIONE TAMBURINO DEI REVOLVER .....	11
TAMBURI DEI REVOLVER .....	11
APERTURA DELLE CANNE DELLA DOPPIETTA .....	11
REQUISITI DEI RIFLE .....	11
CALIBRI DEI RIFLE .....	11
REQUISITI DEI REVOLVER .....	12
CALIBRI DEI REVOLVER .....	12
REQUISITI DEGLI SHOTGUN .....	12
CALIBRI PER SHOTGUN .....	12
ALTRE ARMI APPROVATE .....	13
FONDINE, CINTURONI PORTAMUNIZIONI e BANDOLIERE .....	13
MUNIZIONI .....	14

[1]

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY  
Manuale del Tiratore

CATEGORIE.....	15
IN BASE ALL'ETA' .....	15
DUELIST .....	16
GUNFIGHTER .....	16
CATEGORIE POLVERE NERA .....	17
FRONTIER CARTRIDGE.....	17
FRONTIERSMAN .....	17
CLASSIC COWBOY/COWGIRL.....	18
"B" WESTERN.....	18
SIDE MATCH .....	19
THE PLAINSMAN.....	19
PISTOLE DA TASCHINO e DERRINGER .....	19
LONG RANGE (o PRECISION) RIFLE.....	20
REGOLE BASE PER LE COMPETIZIONI LONG RANGE.....	20
PUNTEGGIO E TEMPO.....	21
INTENZIONE DI MANCATO INGAGGIO .....	22
OPERAZIONI DI CAMPO .....	22
REGOLE DI STAGE .....	24
REGOLE DI SICUREZZA .....	25
OGGETTI ILLEGALI .....	29
SASS MOUNTED SHOOTING.....	30

## LA SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

La Single Action Shooting Society è un'organizzazione internazionale nata per salvaguardare e promuovere lo sport in rapida diffusione del Cowboy Action Shooting™. La SASS appoggia gare regionali programmate da club affiliati, e ogni anno organizza l'END of TRAIL, il Campionato Mondiale di Cowboy Action Shooting & Wild West Jubilee™.

Il CAS è uno sport dalle varie sfaccettature, 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 anteriori al 1899. Le competizioni di CAS hanno come ambientazione l'inconfondibile e unico stile "Old West".

I tiratori competono in numerosi esercizi (sequenze di tiro) usando da una a quattro armi e ingaggiando bersagli di acciaio e/o cartone. Il punteggio è basato sulla precisione e sulla velocità.

L'unico vero vincolo durante queste gare è l'obbligo da parte dei partecipanti di indossare un abbigliamento in autentico stile western o del periodo. Ad ogni tiratore è richiesto di utilizzare un alias basato su un personaggio o una professione della fine del 18° secolo, o su una star di film western di Hollywood, e di creare un abbigliamento secondo l'alias scelto.

L'alias del tiratore SASS è esclusivo. Seguendo la tradizione dei registri delle marchiature delle mandrie del Vecchio West, la SASS proibisce la duplicazione dell'alias di un altro tiratore. Ci sono un solo Tex, un solo Kid Curry e un solo Loophole Pettifogger.

I club affiliati SASS hanno l'obbligo di rispettare l'inviolabilità degli alias dei membri SASS e il loro numero di iscrizione SASS, menzionandoli entrambi negli eventuali articoli che compaiono nelle edizioni del *The Cowboy Chronicle* e dando loro priorità rispetto ai membri di club locali non affiliati SASS o che stanno usando alias duplicati.

La storia Americana appassiona, e di conseguenza i tiratori seri concordano nell'usare armi d'epoca, abbigliamento originale, bersagli unici, mentre la velocità di azione rende il Cowboy Action Shooting™ uno degli sport d'armi più interessanti al mondo sia per i tiratori che per gli spettatori.

Il presente manuale comprende le regole specifiche, i regolamenti e le linee guida generali adottate dalla Single Action Shooting Society. **I Corsi SASS per le operazioni di Base e per l'Addestramento dei Range Officer offrono un'interpretazione più approfondita e tutti i chiarimenti di suddette regole insieme alle eventuali penalità.** Sul sito internet della SASS, [www.sassnet.com](http://www.sassnet.com), è sempre disponibile la versione più aggiornata del Manuale del Tiratore. È intenzione, e speranza, della SASS che questo materiale aiuti a preservare e proteggere il Cowboy Action Shooting™ dai trucchetti e dalle scorciatoie tecniche al limite dell'illegale che hanno già dimostrato di avere effetti negativi in altre discipline con armi. I fondatori della SASS credono che l'END of TRAIL e le gare di club e annuali non siano solo un'occasione per competere, ma anche una buona opportunità per socializzare e per divertirsi insieme.

## LO SPIRITO DEL GIOCO

Con l'evoluzione del Cowboy Action Shooting™, i partecipanti hanno sviluppato e adottato una condotta di comportamento che amiamo definire "Spirito del Gioco". Gareggiare secondo lo Spirito del Gioco significa partecipare in modo completo a ciò che la competizione richiede. Non si cercano scappatoie per ottenere dei vantaggi entro o oltre ciò che è previsto negli esercizi e nelle procedure. Alcuni lo potrebbero definire nient'altro che una sana lealtà sportiva. Comunque lo si voglia chiamare, il Cowboy Action Shooting™ non è lo sport adatto per chi non lo possiede.

Un'infrazione allo "Spirito del Gioco" avviene quando un tiratore, intenzionalmente o volontariamente, non rispetta le istruzioni di un esercizio per ottenere un vantaggio personale nella competizione (ad esempio, scegliere di commettere una penalità perché in questo modo si ottiene un tempo migliore o più veloce che non seguendo le istruzioni), e non è addebitato solo perché il tiratore ha commesso un errore. In tal caso, in aggiunta alle penalità per miss o procedure, verranno addebitati 30 secondi per intenzione di mancato ingaggio/spirito del gioco.

È considerato infrazione allo "Spirito del gioco" anche l'utilizzo di munizioni che non rispettano i requisiti di fattore di potenza o velocità minima. Due penalità per "Spirito del Gioco" verranno sanzionate con una squalifica dalla gara MDQ.

## LA SCELTA DELL'ALIAS

Ogni membro SASS è tenuto a scegliere un alias da tiratore che rappresenti un personaggio o una professione del Vecchio West, o tratto dai film western. L'alias non può in nessun caso essere duplicato o facilmente confondibile con l'alias di un qualsiasi altro membro SASS. La sede centrale della SASS deciderà in via definitiva se accettare o no un alias.

Le seguenti sono le regole adottate per l'inserimento di un nuovo alias nel registro SASS:

- Deve essere presentabile di fronte a un pubblico vasto
- Non sono ammessi duplicati
- Se "SUONA come", allora "E' come"
- Non sono ammesse variazioni come "Due", "Secondo", etc...
- "Ranger" potrebbe essere modificato in "Texas Ranger" ma non "The Ranger."
- "John Henry Chisum" può essere modificato in "Jack Chisum", ma non in "John H. Chisum" o "Jon Henry Chisum."
- Nomi storici non possono essere modificati per farli sembrare diversi. "Wyatt Earp" e "Marshal Wyatt Earp" sono considerati la stessa cosa.

Il Registro degli Alias SASS cambia ogni giorno. È possibile contattare l'ufficio SASS telefonicamente, via fax o e-mail per avere la conferma della disponibilità dell'alias scelto.

Nel caso non venga scelto un alias, il numero di iscrizione della SASS farà da sostituto. Ogni cambio o variazione di alias successivi sono soggetti a una "tassa per cambio di nome".

## **ABBIGLIAMENTO E ATTREZZATURA PERSONALE**

Il Cowboy Action Shooting™ è la combinazione di revival storico e sabato pomeriggio trascorso a teatro. I partecipanti possono scegliere lo stile di abbigliamento che desiderano, ma tutti gli abiti devono essere tipici della fine dell'800, di un film o di una serie televisiva B-Western.

La SASS pone un accento forte sull'abbigliamento, che contribuisce enormemente a mantenere l'unicità di questo gioco e aiuta a creare un'atmosfera di festa, informale, a sostegno dello spirito di amicizia e fratellanza che si vuole promuovere nei tiratori.

Tutti i tiratori devono indossare l'abbigliamento consono, che è consigliato anche per i visitatori e i familiari. I tiratori devono rimanere in costume per tutta la durata della gara e di tutti gli eventi correlati: cene, cerimonie di premiazione, balli, etc.

TUTTO l'abbigliamento e l'attrezzatura personale DEVE essere indossato nel modo corretto per il quale era pensato nel VECCHIO WEST, o per come visto nei film o nelle serie Tv B-western.

## **CONVENZIONI SASS SULLE ARMI DA FUOCO**

Le gare SASS di Cowboy Action Shooting™ sono divise in tre tipologie separate di competizione: main match, team match e side match. Le regole SASS sulle armi autorizzate dipendono dal tipo di competizione alla quale si prende parte.

Gli originali e le repliche possono essere usati nelle competizioni ammesso che si trovino in condizioni di funzionamento buono e sicuro. Le modifiche consentite sono elencate per ciascuna sezione. Il fatto che un armaiolo fabbrichi delle parti di armi per questo sport, o il fatto che l'arma sia disponibile in commercio, non significa che quelle armi siano autorizzate alla competizione. Solo le modifiche elencate di seguito come legali sono approvate. Tutte le altre sono illegali. Come ogni disciplina sportiva legata all'uso di armi, può essere essenzialmente pericolosa, e la SASS non consiglia la modifica di alcuna arma, né la rimozione di alcun congegno di sicurezza. I partecipanti a questo sport accettano la responsabilità dell'uso e/o la modifica delle proprie armi, e giudicarne la fattura non è compito della SASS né dei membri dei club affiliati. Si consiglia di consultare un produttore di armi prima di effettuare qualsiasi modifica. Le armi devono funzionare come previsto nei progetti originali precedenti il 1900 e devono funzionare in modo sicuro.

La SASS capisce il desiderio di migliorare le prestazioni delle proprie armi. Produttori di armi, importatori e armaioli, e tutti i membri della categoria devono essere cauti nell'accettare richieste di implementazione di meccanismi al fine di migliorare il funzionamento delle armi da fuoco per il Cowboy Action Shooting™ nella SASS. Ogni modifica alle armi che non è esplicitamente elencata in questo manuale è proibita. Le persone interessate a sottoporre modifiche di parti di armi o armi intere all'approvazione, e quindi all'incorporazione nel testo delle modifiche autorizzate dalla SASS, può chiedere alla SASS il modulo Firearms Modification Consideration (Esame delle modifiche delle armi da fuoco). Una risposta scritta da parte della SASS sarà la sola forma di approvazione ritenuta accettabile. Se non incluse nelle seguenti Clausole, tutte le modifiche ad armi o parti di armi saranno considerate illegali senza suddetta approvazione.

Il tiratore verrà squalificato in ogni esercizio nel quale un'arma considerate illegale dalla SASS è stata utilizzata.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY  
Manuale del Tiratore

## TUTTE LE ARMI

- Tutte le armi devono essere progettate per sparare tramite un meccanismo di impatto come previsto per gli inneschi a percussione centrale, anulare, o per capsule a percussione. Tutti gli altri meccanismi di sparo sono illegali.
- Modifiche interne non elencate in questo manuale non visibili con l'arma a riposo (azione chiusa) sono consentite se non influiscono sul funzionamento esterno e se non sono in conflitto con le modifiche qui elencate.
- La modifica dei meccanismi di sparo, armamento, alloggiamento e azionamento in qualsiasi modo tale da cambiare il processo da uno stile completamente manuale a uno stile diverso (es.: operazioni di ritorno, di smorzamento del rinculo o di recupero di gas) è espressamente proibita.
- Tutte le armi devono essere riparate e/o riportate alle loro condizioni originali.
- La sostituzione di parti in materiali diversi da quelli originali è possibile a meno che suddetti materiali non siano espressamente proibiti.
- Tutte le parti possono essere limate, risagomate, lucidate, smussate o sostituite a meno che tali atti non siano proibiti nelle seguenti clausole:

### CANI

- I cani possono essere sostituiti e cambiati con cani progettati per bascule della stessa dimensione. (es., cani per revolver a bascula piccola non possono essere installati su revolver a bascula grande e viceversa).
- Le parti interne del cane possono essere cambiate (es., per consentire uno spacco di sicura carico/scarico nel revolver).
- Cani per revolver stile Bisley possono essere usati solo in combinazione con impugnature Bisley.
- Cani per revolver in stile Ruger Super Blackhawk/Montado (es., cani ribassati o allargati) sono accettati sia su revolver a mire fisse sia su revolver a mire variabili.
- Possono essere aggiunti congegni di ferma del cane – hammer stop.
- Su ciascun revolver può essere variata la corsa di armamento del cane.
- Lo spacco nella tacca di mira posteriore nel cane del revolver può essere allargato.
- Lo zigrino può essere rimodellato.

### CANNE

- Canne e camera possono essere ricamerate, allineate o assottigliate per qualsiasi tipo di calibro approvato per quella specifica arma a condizione che vengano rispettati i limiti di sicurezza.
- Canne originali possono essere sostituite con canne nuove ma storicamente corrette. (es., circolari, ottagonali o semicircolari) per quel particolare **tipo** di arma.
- Le canne possono essere accorciate o strozzate.
- Le canne dei rifle devono mantenere una lunghezza pari almeno a 40cm.
- Le canne dei rifle possono essere modificate per incorporare apparecchiature di supporto per un serbatoio tubolare alternativo ed è possibile modificare la capacità appropriata al modello di arma.
- Le canne possono essere modificate per alloggiare mirini in stile d'epoca, come descritto nella sezione Mirini.

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

- Le canne degli shotgun devono mantenere una lunghezza minima di almeno 46cm.
- Le canne degli shotgun possono avere strozzatori interni a condizione che non si estendano oltre la voltata.
- Nelle armi in calibro da revolver non sono ammesse canne da competizione pesanti o “Bull Barrel”.
- Le canne possono essere fatte solo di acciaio o di ferro.
- Non sono consentiti congegni di contrappeso visibili.
- I compensatori non sono autorizzati.

#### **GRILLETTI E GUARDAMANO**

- I grilletti possono essere risagomati per ridurne la larghezza.
- La posizione dei grilletti può essere adattata.
- Possono essere aggiunti dei trigger stop.
- I guardamano degli shotgun possono essere avvolti da pelle o da altro materiale naturale.
- Non è consentito piegare i guardamano delle doppiette per far sì che i grilletti siano più esposti.
- Non sono consentite scarpette copri grilletto.

#### **CALCI E GUANCE**

- La lunghezza e lo stile del calcio possono essere modificate o sostituite (es., il calcio della carabina può essere sostituito con un calcio per rifle e viceversa).
- Colorazioni, intagli, o intarsi a laser sono consentiti su aste, calci e guance.
- Un’imbottitura per la riduzione del rinculo permanente, non regolabile, ad allacciatura è consentita sul calcio del rifle e dello shotgun.
- I calcioli possono essere sostituiti con calcioli nello stile disponibile in origine presso il fabbricante.
- È possibile applicare al calciolo o al calcio un pezzo di pelle o di altro materiale naturale.
- Guance e calci in materiale naturale o fac simile sono accettati a condizione che non siano stati modificati in guance o calci anatomici. Ossia, devono avere la stessa forma di base delle guance e dei calci delle armi originali.
- Le guance dei revolver devono essere a filo con il bordo della fascetta e del sottoguardia ma la guancia può essere più lunga delle fascette.
- Guance moderne in gomma dura, anatomiche, autobloccanti, e simili non sono consentite.
- Nelle doppiette è possibile posizionare una fascia protettiva di cuoio per proteggere la mano dal calore della canna.
- Non è consentito posizionare del cuoio o del materiale grippante sull’astina degli shotgun a pompa.

#### **MIRINI**

##### **TUTTE LE ARMI**

- I mirini devono avere l’aspetto di quelli d’epoca cowboy - goccia, lama, fattura semplice; diversamente sono approvati mirini (come l’XS Cowboy Express) fatti di materiali quali acciaio, ferro, avorio, finto avorio, ottone, oro, peltro, rame o argento.

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

- Colori diversi da quelli originali dei materiali elencati o altri colori “fluorescenti” non sono consentiti né sul mirino né sulla tacca di mira.
- Mirini anteriori o posteriori possono essere anneriti, o placcati in colori secondo le direttive elencate precedentemente. Se l’annerimento o la placcatura sono applicati al mirino anteriore, la colorazione o la placcatura devono coprire l’intera superficie frontale, per dare l’impressione di essere tinta unita.
- Su tutte le tacche di mira è possibile adattare il taglio.
- Il mirino può essere alzato o abbassato per allineare il punto di mira e il punto d’impatto.
- Il retro del mirino anteriore può essere zigrinato.

#### **RIFLE**

- I mirini montati sul calcio possono utilizzare aperture a occhiello con foro centrale intercambiabile.
- Non sono permesse mire montate sugli otturatori o sulle carcasse.
- Mirini a coda di rondine possono essere fresati nella canna per sostituire il mirino.
- Sono consentiti mirini Beech style e a tunnel.
- I mirini possono comprendere una goccia o inserti di acciaio, peltro, avorio, finto avorio, ottone, oro, rame, peltro o argento, e non potranno avere colore diverso dal materiale utilizzato.
- I mirini posteriori possono avere inserti dello stesso colore per consentire la regolazione del mirino.
- Mirini anteriori a rampa sono autorizzati se già originariamente sull’arma.
- Mire regolabili moderne sulla canna o sulla carcassa non sono consentite.

#### **REVOLVER – MODELLI A MIRE FISSE**

- I revolver a mire fisse possono usare solamente mirini fissi in metallo in stile tradizionale, montati su canna a configurazione semplice, a lamina, goccia o cianfrinato.
- L’unica tacca di mira consentita è la tacca di mira con taglio inserita sulla bascula, sul cane o parte del meccanismo.
- Non sono consentite mire anteriori a rampa.
- Non sono consentiti mirini con inserti fluorescenti o bianchi.
- Eccezioni consentite: open-top originali, revolver avancarica, revolver avancarica convertiti, e le repliche moderne possono presentare un mirino anteriore o posteriore a coda di rondine, e devono essere conformi ai modelli comunemente riscontrati sugli originali. Mirini posteriori montati sulla canna sono autorizzati su revolver open-top. La chiusura posteriore con mire posteriori regolabili della Beretta “Laramie” può essere sostituita con chiusura posteriori (a mire fisse) modello “Russian” perché l’arma possa essere considerata revolver a mire fisse. Ogni altro revolver di qualsiasi altra fattura o modello che abbia un mirino anteriore o posteriore a coda di rondine o regolabile a vite, sia rimuovibile che fisso, è considerato un revolver a mire regolabili.

#### **REVOLVER – MODELLI A MIRE REGOLABILI**

- I revolver a mire regolabili possono avere mirini posteriori a coda di rondine o regolabili e/o mirini anteriori a coda di rondine.
- Il retro del mirino anteriore dei revolver a mire regolabili può essere rimodellato (ad esempio, arrotondato).
- Mirini anteriori a rampa sono consentiti se già in origine sull’arma.

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

- Mirini anteriori con inserti fluorescenti o bianchi non sono consentiti.
- I mirini POSTERIORI dei revolver a mire regolabili possono essere sostituiti con mirini di facile reperibilità dello stesso tipo e misura. Mirini moderni come il Bomar e il Millett non sono consentiti.
- Le mire posteriori possono essere dotate di un inserto dello stesso colore del mirino posteriore per facilitare la regolazione del mirino stesso.
- I mirini anteriori dei revolver a mire regolabili non possono essere tagliati.

### SHOTGUN

- I mirini anteriori possono essere solo in ottone.

### DECORAZIONI

- Bulinature, intagli, incisioni, puntinature, intarsi nello stile di quel periodo e altre decorazioni sono consentite su calci e guance a condizione che non sia un cambio radicale o miglioramento dell'effetto grippante.
- L'incisione di carcasse, bascule, impugnature, tamburi o canne è consentito a condizione che non costituisca un miglioramento dell'effetto grippante.
- Nessuna parte delle impugnature può essere puntinata, retinata o zigrinata o altrimenti modificata per ottenere un effetto grippante migliore.
- All'esterno di ciascuna arma SAA è possibile applicare una leggera satinatura.
- Le superfici metalliche possono rimanere del colore originale o possono essere brunate, damascate, placcate (o con nichel, oro o argento), annerite, tartarugate, anticate o ingemmate.

### VITI

- Viti di fabbrica possono essere sostituite con viti a testa cilindrica bassa con cava esagonale o altri tipi di viti.

### BASCULE E CARCASSE

- Le bascule e le carcasse possono essere trapanate o forate (per esempio per l'inserimento di un tipo di mirino approvato).
- A revolver Ruger Blackhawk e Ruger Old Army a mire regolabili è consentito modificare la bascula, saldarela e ricreando una nuova sede del mirino per replicare i modelli Colt SAA o Vaquero. Le bascule riconfigurate dovranno adattarsi alle canne, cani e impugnature tipiche originali Ruger Vaquero perché possano mantenere la definizione di revolver a mire fisse.
- I revolver a percussione possono essere convertiti in modelli a retrocarica comuni nel periodo. Possono essere modificati aggiungendo una fresata allo scudo di rinculo e scaricando il cane (es., la modifica Manhattan). Le riproduzioni di revolver a percussione possono rimodellare la bascula per avvicinarsi quanto più possibile ai progetti originali d'epoca.
- Le dimensioni della finestra di estrazione di shotgun a pompa non possono essere modificate.

### LEVE

- Le leve di stile "John Wayne" possono sostituire leve di fabbricazione standard nei rifle.

[9]

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

- Le leve possono essere rivestite o ricoperte di pelle o altro materiale naturale.
- Blocchi di riempimento o altri tipi di meccanismi atti a prevenire o ridurre drasticamente il movimento delle dita nel loop della leva non sono consentiti.
- Con la sola eccezione delle leve stile “John Wayne”, ogni leva in sostituzione deve mantenere lo stesso profilo e la stessa dimensione dell’originale.
- La leva può essere tagliata e saldata a condizione che il profilo esterno di base e la dimensione non varino.
- È consentito intercambiare la leva di un rifle 1873 con la leva di un rifle 1866.
- Tutti i rifle a leva devono avere un’apertura della leva di almeno 10,5cm calcolati come riportato di seguito:

Con l’azione chiusa, calcolare circa 7,5cm dal punto più arretrato del grilletto fino al punto in cui entra nella bascula. Segnare il punto sia sul calcio sia sulla leva in corrispondenza, aprire la leva alla sua massima estensione e misurare la distanza tra i due segni.

*Eccezione: Il Browning BL-22 in calibro .22, è legale per la categoria Buckaroo ed è un rifle legale per i side match con rifle calibro .22.*

### **MECCANISMI DI CARICAMENTO/ ALIMENTAZIONE**

- Il trasportatore e/o l’elevatore nei rifle possono essere alleggeriti, saldati, modificati o sostituiti.
- Negli shotgun a leva può essere aggiunto un sistema di alimentazione doppio.
- Le aste di caricamento su revolver a percussione possono essere rimosse o modificate per consentire di cambiare la lunghezza delle canne.
- Le aste di caricamento su revolver a percussione possono essere rimosse o modificate per regolare la profondità di carico.

### **PERCUSSORI**

- È possibile estendere la lunghezza del percussore.
- La forma del percussore nella porzione posteriore del percussore o della prolunga del percussore non può essere modificata.
- Non sono consentiti congegni per la riduzione dell’attrito come rondelle nella porzione posteriore del percussore o della prolunga del percussore.

### **SMORZATORI DI RINCULO**

- Possono essere aggiunti congegni interni per la riduzione del rinculo.

### **ASTE ESTRAZIONE DI BOSSOLI DI REVOLVER**

- Possono essere installate aste di estrazione con prolunghe o a occhio di bue in stile Colt.

### **IMPUGNATURE DEI REVOLVER**

- Impugnature Birdshead e guance possono essere installate su ogni SAA o riproduzione moderna ma non possono essere utilizzate in caso di cane stile Bisley.
- Le impugnature possono essere sostituite, arrotondate o allungate (ad esempio, l’impugnatura di un SAA può essere sostituita con l’impugnatura di un 1860 Army, e viceversa).
- Sono consentite impugnature di ottone o alluminio.

[10]

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY  
Manuale del Tiratore

- Impugnature in stile Bisley possono essere utilizzate solo in presenza di un cane in stile Bisley.

### **PERNI ROTAZIONE TAMBURO DEI REVOLVER**

- Il perno rotazione tamburo può essere accorciato.
- È possibile trattenere il perno rotazione tamburo con una vite.

### **TAMBURI DEI REVOLVER**

- I tamburi a percussione centrale o anulare non possono avere meno di cinque o più di sei camere.
- La parte anteriore del tamburo può essere smussata.
- Tamburi pieni possono essere scanalati.
- Lo scivolo dello scasso della leva arresto tamburo può essere tagliato e esteso.
- Il revolver può essere modificato per consentire al tamburo di ruotare in senso orario o antiorario.
- I tamburi possono essere ricamerati, allineati o assottigliati per adattarsi a ogni calibro da revolver, a condizione che vengano mantenuti i limiti di sicurezza di fabbricazione.
- I tamburi possono essere fatti solo di acciaio o ferro.

### **APERTURE DELLE CANNE DELLA DOPPIETTA**

- Congegni interni che garantiscono l'apertura delle canne della doppietta possono essere aggiunti o modificati.
- Può essere aumentato l'angolo di apertura delle canne della doppietta.
- La leva superiore di apertura di una doppietta può essere curvata (ri-profilata) non più di ½" dal centro del codolo verso l'esterno della leva stessa.

### **REQUISITI DEI RIFLE**

I rifle o le carabine usate nei main match e nei team match devono essere originali o repliche di rifle a leva o a pompa prodotti approssimativamente tra il 1860 e il 1899, con incluso un serbatoio tubolare e cane esposto. I rifle con caricatori lineari non possono essere utilizzati. Alcuni tipi di categorie di tiro prevedono tipi specifici di rifle e munizioni. Per maggiori informazioni si veda alla sezione relativa alla categoria.

#### **CALIBRI DEI RIFLE**

- A percussione centrale con calibro minimo .32 e non superiore a .45.
- Devono essere calibri di comune reperibilità per i revolver. Si includono, non limitatamente, .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .38-40, .44-40, .44 Special, .44 Magnum, e .45 Colt. Le uniche eccezioni consentite sono il calibro .25-20 e .56-50. Non sono consentiti calibri quali il .30-30 o il .38-55.
- I tiratori nella categoria Buckaroo e Buckarette che decidono di gareggiare con rifle calibro .22 possono usare solamente munizioni a percussione anulare a velocità standard in calibro .22.

## **REQUISITI DEI REVOLVER**

Gli unici revolver approvati dalla SASS per le competizioni main match sono revolver a singola azione prodotti anteriormente al 1899, le riproduzioni autorizzate e i revolver single action a mire regolabili approvati dalla SASS. Le regole per stabilire la legalità dei revolver dipende dalla categoria nella quale gareggia il tiratore. I mirini sono un aspetto fondamentale nello stabilire in quale categoria un revolver deve essere utilizzato. Alcune categorie di tiro prevedono tipologie precise di munizioni e di revolver. Per dettagli specifici si vedano le singole sezioni.

Non è consentito portare sulla linea di tiro più di due revolver alla volta.

### **CALIBRI DEI REVOLVER**

- Calibri a percussione centrale non inferiori al calibro .32 e non superiori al calibro .45 o calibri di arma ad avancarica non inferiori a .36 e non superiori a .45.
- Deve essere un calibro comunemente reperibile per i revolver. Si includono, non limitatamente a, .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .44 Magnum, .44-40, e .45 Colt.
- Munizioni a percussione anulare velocità standard di calibro .22 sono consentite solo nella categoria Buckaroo.
- Pur essendo legali, i revolver ad avancarica calibro .32 e .36 non sono sufficientemente potenti da abbattere tutti i bersagli mobili.

## **REQUISITI DEGLI SHOTGUN**

Sono consentiti tutti gli shotgun a canna singola o doppiette tipiche del periodo compreso approssimativamente tra il 1860 e il 1899, con o senza cani esterni, con grilletto singolo o doppio. Eiettori automatici sono consentiti SOLO per shotgun a pompa, a leva e a canna singola. Le doppiette non possono essere dotate di eiettori automatici. Sono consentiti shotgun, d'epoca o riproduzioni, a leva, serbatoio tubolare e cane esposto. L'unico shotgun a pompa autorizzato è lo shotgun Winchester 1897, sia originale che riproduzione. Alcune categorie di sparo richiedono dei tipi di shotgun e di munizioni particolari. Non sono consentite configurazioni militari, come le armi da trincea. Per maggiori informazioni, consultare le sezioni relative alle varie categorie.

### **CALIBRI PER SHOTGUN**

- Shotgun a leva, doppiette e a canna singola devono essere a percussione centrale minima di calibro .20 e massima di calibro .10.
- Shotgun a pompa devono essere a percussione centrale minima di calibro .16 e non superiore a .12.
- Shotgun a leva, doppiette e a canna singola a percussione centrale in calibro .410 sono consentiti solo nella categoria Buckaroo.

**OGNI MODIFICA ESTERNA ALLE ARMI NON CONTEMPLATA NEL PRESENTE MANUALE È ESPRESSAMENTE PROIBITA!**

## ALTRE ARMI APPROVATE

Il seguente elenco riporta armi il cui utilizzo è stato approvato:

- Revolver Model P a bascula piccola come la Cimarron Firearms Lightning, Uberti Stallion, e Ruger Single Six .32 H & R Magnum.
- Henry Big Boy Rifle (non autorizzato nelle categorie Classic Cowboy/Cowgirl).
- US Firearms Omni Potent Revolver.
- Marlin 1894 Tube Feed Rifle—.32 H&R Magnum.
- Nagant Single Action Revolver originali o riproduzioni.

## FONDINE, CINTURONI PORTA COLPI e BANDOLIERE

- Tutti i revolver devono essere trasportati in fondine sicure in grado di trattenere l'arma durante tutto l'esercizio.
- Le fondine per i main match devono essere posizionate una su ciascun fianco e separate almeno per una distanza pari a due pugni dal centro del cinturone. (NOTA: le fondine per pistole da taschino e Derringer non sono considerate fondine da main match).
- Le fondine non possono essere inclinate per più di 30° dalla verticale quando sono indossate.
- Le munizioni richieste per ricaricare durante la sequenza di tiro di ciascun esercizio devono essere portate sulla persona tramite bandoliere, loop in cinturoni portacolpi, tasche, fondine o sacchetti, oppure devono essere posizionate in sicurezza come descritto negli esercizi. **Fasce portacolpi di pelle sono consentite, che non sono tuttavia consentite sui portacolpi dei cinturoni per cartucce dello shotgun. I cinturoni per munizioni da shotgun devono avere una fila singola di porta colpi.** Munizioni per rifle o revolver non possono essere trasportate nei loop per shotgun. Nessuna munizione può essere portata in bocca, nelle orecchie, nel naso, nella scollatura o in alcun altro orifizio corporeo.
- Le bandoliere, le cinture porta colpi e le borse devono essere di fattura tradizionale (es., le bandoliere devono essere larghe, e in alcun modo devono essere assicurate per evitare che si muovano). Sacchetti moderni a caduta, cartucchiere per shotgun da combattimento, bandoliere da polso o braccio e simili non sono permesse. I borselli dovranno avere un risvolto e il contenuto dovrà essere lasco, senza divisorie che ne possano in qualche modo favorire l'organizzazione interna o il recupero rapido .
- Loop per cartucce non possono avere regolatori di plastica o metallo, ma possono tuttavia essere interamente in metallo.
- Loop per munizioni da shotgun non possono ospitare più di due cartucce per postazione, mentre i loop per munizioni da revolver o rifle possono ospitare solo una munizione ciascuno.
- I cinturoni portacolpi devono essere indossati in modo che le munizioni siano all'altezza dell'ombelico o sotto.
- I loop per munizioni shotgun devono adattarsi al profilo del tiratore (non sono ammesse sporgenze dalla cintura).
- Non sono consentiti loop per cartucce posizionati sul calcio dello shotgun o sull'avambraccio.

## MUNIZIONI

Lo standard minimo per le munizioni senza fumo a percussione centrale usate nelle **categorie a polvere infume di tutte le** gare SASS nazionali, regionali, internazionali e nelle competizioni mondiali richiede un fattore di potenza minimo di 60 e una velocità minima di 400 piedi/sec. La velocità massima standard per i revolver è di 1000piedi/sec. La velocità massima standard per i rifle è 1400 piedi/sec. Le pistole da taschino, le Derringer e i rifle long-range sono esentati dal fattore di potenza e dai requisiti di velocità.

I fattori di potenza si calcolano semplicemente moltiplicando il peso dei proiettili per la velocità, e dividendo il numero risultante per 1000. Di seguito alcuni esempi: un proiettile da 100 gr a una velocità di 600 piedi/sec ha un fattore di potenza pari a 60:  $(100 \times 600) / 1000 = 60.00$ . Un proiettile da 77 gr a una velocità di 800 piedi/sec ha un fattore di potenza pari a 61.6  $(77 \times 800) / 1000 = 61.60$ . Un proiettile da 200 gr a una velocità di 400 piedi/sec ha un fattore di potenza pari a 80  $(200 \times 400) / 1000 = 80.00$

- I tiratori sono ritenuti responsabili per il danno causato a un bersaglio o a persone a causa di un rimbalzo causato da munizioni non appropriate. La violazione grave di questa norma di sicurezza dà luogo a squalifica immediata ed eliminazione dalla gara.
- Le munizioni per revolver e rifle non possono essere incamiciate, semi-incamiciate, placcate, con gas check o ramate. Devono essere esclusivamente di piombo. Sono accettati proiettili rivestiti di bisolfito di molibdeno o equivalenti.
- Le munizioni per revolver e rifle devono essere a proiettile singolo. Munizioni a proiettili multipli sono illegali.
- Munizioni con palla rientrante completamente nella bocca della cartuccia non sono consentite.
- All'interno di questo manuale, per polvere nera si intende polvere nera o sostituti quali Pyrodex, 777, APP, o propellenti dello stesso tipo indicati per armi ad avancarica. Sono proibiti come sostituti propellenti contenenti nitrocellulosa. Qualsiasi combinazione di polvere nera e propellente senza fumo (il cosiddetto doppio caricamento) è specificatamente proibito.
- La dimensione della pallottola per shotgun deve essere piombo spezzato N° 4 o più piccolo per tutte le occasioni (niente pallini di acciaio o placcati).
- Cartucce Magnum o ad alta velocità shotgun non sono consentite.
- Le cartucce per shotgun non possono essere ridimensionati tramite dies non prodotti per quel calibro specifico.
- Le cartucce dello shotgun non possono essere strozzate per fare in modo che il bossolo, la borra e il propellente vengano sparati come un unico proiettile.
- Shotgun a leva o a pompa possono caricare non più di due cartucce vive per volta negli esercizi dei main match a meno che non sia diversamente specificato nella descrizione dell'esercizio. Nelle gare a squadre, gli shotgun possono essere caricati alla loro massima capacità.
- Tutte le munizioni a percussione centrale o anulare devono essere progettate per riunire il proiettile, polvere da sparo e innesco in una sola cartuccia fatta precisamente per adattarsi alla

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY  
Manuale del Tiratore

camera dell'arma. L'innesco deve essere del tipo a reagente chimico a basso carico d'impatto posizionato centralmente o sull'anello. Munizioni sparate elettricamente sono illegali.

## CATEGORIE

La SASS suddivide le categorie di tiro in base all'età, al sesso, all'abbigliamento, all'attrezzatura personale, allo stile di sparo e al propellente di sparo. L'età dei tiratori è intesa come l'età effettiva del tiratore rilevata il primo giorno di gara. Tutte le categorie di tiro SASS sono suddivise per sesso, ad esempio, Lady Duelist, Lady Gunfighter, Lady 49'er, Lady Wrangler, etc. I tiratori possono competere in tutte le categorie per le quali hanno diritto. Non vi sono categorie per soli uomini.

### IN BASE ALL'ETÀ

- Tutti i revolver per main match.
- I revolver possono essere utilizzati tutti gli stili ad eccezione del Gunfighter.
- Tutti gli shotgun e i rifle per main match autorizzati dalla SASS.
- Tutte le munizioni autorizzate dalla SASS.
- La categoria Junior include ragazzi di o sotto i 16 anni. La categoria può essere suddivisa per sesso ed età. "Young Guns" dai 14 ai 16 anni e "Buckaroos" sotto i 13 anni. La competizione di minori di 14 anni comporta cautela. Leggi locali, regolamenti, clausole assicurative potrebbero proibire la presenza in gara di alcune categorie.
- Tutti i tiratori di età inferiore ai 21 anni devono rimanere sotto la supervisione, previo loro consenso, dei genitori.
- I "Buckaroos" devono usare revolver, rifle e shotgun che rispondono ai requisiti esterni standard, ma possono avere camera calibro .22 LR per revolver e rifle, e .410 per gli shotgun. Per queste armi è obbligato usare munizioni a velocità standard. I bersagli abbattibili non devono essere necessariamente abbattuti dai tiratori della categoria Buckaroo. Il bersaglio sarà considerato centrato se colpito chiaramente. A sostituzione dei bersagli aerei tipo piattello DEVONO essere posizionati bersagli alternativi.
- I tiratori della categoria Buckaroo che scelgono di utilizzare per revolver e/o rifle munizioni a percussione centrale devono rispettare tutti i requisiti di potenza e velocità per munizioni a percussione centrale.
- La categoria per donne potrebbe essere suddivisa secondo lo stile di tiro, ad esempio, Lady Duelist e Lady Gunfighter.
- La categoria Cowboy include tiratori fino al compimento del 36° anno di età.
- La categoria Wrangler include tiratori dai 36 anni in su.
- La categoria "49ers" - Forty-Niners include tiratori dai 49 anni in su.
- La categoria Senior include tiratori dai 60 anni in su. I Senior Duelist sono a loro volta una categoria. I tiratori della Categoria Senior Duelist possono usare tutte le armi e le munizioni autorizzate dalla SASS, ma devono sparare obbligatoriamente solo in stile Duelist o Double Duelist.

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

- La categoria Silver Senior include tiratori dai 65 anni in su.
- La categoria Elder Statesmen/Grand Dames comprende tiratori/tiratrici dai 70 anni in su.

## DUELIST

- Tutti i revolver a mire fisse per main match.
- Sono consentiti solo lo stile Duelist e il Double Duelist.
- Lo stile “Duelist” consiste nello sparare con un revolver armato e azionato con una mano sola, senza sostegno. Il revolver, la mano o il braccio che sparano non possono essere toccati dall’altra mano tranne nel caso di un mal funzionamento, o quando il revolver viene fatto passar da una mano all’altra.
- Lo stile “Double Duelist” consiste nello sparare con un revolver armato e azionato solo con la mano che si trova dal suo lato, reciprocamente; ovvero, revolver sinistro con la mano sinistra e revolver destro con la mano destra. Il revolver, la mano o il braccio che sparano non possono essere toccati dall’altra mano tranne nel caso di un mal funzionamento, o quando il revolver viene fatto passare da una mano all’altra.
- In nessuna occasione al tiratore è consentito avere più di un revolver in mano nello stesso momento.
- Tutti gli shotgun e i rifle per main match autorizzati dalla SASS.
- Tutte le munizioni autorizzate dalla SASS.

## GUNFIGHTER

- Tutti i revolver a mire fisse per main match.
- Sono consentiti solo gli stili Gunfighter e Double Duelist.
- Lo stile “Gunfighter” consiste nello sparare con un revolver in ciascuna mano nello stesso momento. I revolver devono essere armati e azionati con una mano, senza sostegni, uno con la mano destra e l’altro con la mano sinistra. Non vi sono schemi fissi delle modalità di tiro, ma evidentemente l’alternare i revolver sembra essere il più efficace.
- **Le categorie Gunfighter e B-Western sono le uniche categorie che consentono di tenere contemporaneamente in mano due revolver.**
- Se l’esercizio prevede dieci colpi di revolver in una sola sequenza o l’uso di un solo revolver in tutto l’esercizio, il Gunfighter può estrarre entrambi i revolver e ingaggiare i bersagli. Il Gunfighter ingaggerà i bersagli esattamente nell’ordine descritto nelle istruzioni dell’esercizio.
- È possibile armare i due revolver contemporaneamente, ma, per facilitare il controllo del punteggio, i colpi devono essere sparati uno alla volta. Un Gunfighter non potrà rinfoderare i revolver con l’intento di ingaggiare una seconda sequenza di revolver. Una volta armati, tutti i colpi devono essere sparati prima che il revolver venga rinfoderato, a meno che non siano stati estratti nel momento sbagliato o in caso di mal funzionamento di arma e/o munizione. Lasciare

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

inavvertitamente colpi non sparati in un revolver comporterà una miss, a meno che i colpi non siano sotto il cane; in tal caso la penalità sarà uno SDQ.

- Gli esercizi dovranno essere progettati per consentire ai Gunfighter di posizionare o riposizionare i revolver tra una sequenza di tiro e l'altra. Se la progettazione dell'esercizio richiede l'uso di un'altra arma tra i due revolver, o le mani sono impegnate (come ad esempio, tirando i dadi tra un revolver e l'altro), i revolver devono essere estratti, sparati uno alla volta a meno che non possano essere posizionati in sicurezza, appoggiati, piuttosto che rinfoderati. In questo caso, entrambi i revolver possono essere utilizzati nello stesso momento per i primi cinque colpi, riposizionati in sicurezza, e poi impiegati nuovamente per i secondi cinque colpi.
- Tutti gli shotgun e i rifle per main match autorizzati dalla SASS.
- Tutte le munizioni autorizzate dalla SASS..
- Sono richiesti due fondine standard, una su ogni lato. Non sono ammesse fondine cross-draw, doppio cross-draw o a spalla.

## CATEGORIE POLVERE NERA

È previsto che i tiratori nelle categorie a polvere nera debbano ingaggiare bersagli oscurati dal fumo. Per assicurare che ciò avvenga, tutte le cariche di polvere di shotgun, rifle e revolver dovranno produrre una quantità di fumo equivalente a un carico base di 15 grani (1cc) di polvere nera ffg.

### FRONTIER CARTRIDGE

- Tutti i revolver a mire fisse per main match.
- I revolver possono essere utilizzati con due mani o con una mano (stile duelist).
- Tutte le cartucce devono essere caricate a polvere nera (revolver, rifle e shotgun).
- Negli esercizi durante i main match si devono utilizzare doppiette o shotgun a leva.
- Sono accettati tutti i rifle in calibro da pistola autorizzati dalla SASS.
- Il Frontier Cartridge Duelist comporta gli stessi requisiti ad eccezione del fatto che la tecnica di tiro scelta deve essere Duelist o Double Duelist. Per dettagli sulla categoria Duelist si veda la sezione dedicata.

NOTA: I tiratori Frontier Cartridge possono usare tutte le armi e i propellenti autorizzati dalla SASS sia nei main match che nei side match.

### FRONTIERSMAN

- Tutti i revolver a percussione per main match con mire non regolabili (si vedano le eccezioni elencate con riferimento a: mirini a coda di rondine). (Eccezioni: il revolver Uberti 1873 a percussione non è accettato).
- I revolver devono essere azionati in stile Duelist o Double Duelist. Per dettagli sulla categoria Duelist si veda la sezione dedicata.
- Tutte le cartucce devono essere caricate a polvere nera (revolver, rifle e shotgun).
- Negli esercizi durante i main match devono essere usati doppiette o shotgun a leva.
- Sono accettati tutti i rifle in calibro da pistola autorizzati dalla SASS.

## CLASSIC COWBOY/COWGIRL

- Tutti i revolver a mire fisse per main match.
- I revolver devono essere utilizzati in stile duelist o double duelist. Per i requisiti di categoria si veda la sezione Duelist.
- Rifle: tutti i rifle 1873 o precedenti autorizzati SASS o le repliche (es., 1866 Winchester, 1860 Henry, 1873 Winchester).
- Calibri dei revolver: cartucce a percussione anulare .40 o superiore – revolver e rifle. Si includono, non limitatamente: calibri .38-40, .44 Special, .44 Russian, .44 Mag., .44-40, .45 Schofield, .45 Colt o .36 o superiore o per le armi ad avancarica.
- Tutte le munizioni autorizzate SASS che aderiscono ai requisiti di calibro appena accennati.
- Shotgun: a leva o doppiette con cane esterno autorizzati SASS.
- Abbigliamento: devono essere presenti almeno cinque dei requisiti elencati di seguito. Tutti gli oggetti devono essere indossati in modo appropriato durante tutta la fase di gara e nella cerimonia di premiazione.
- Gambali, speroni, bracciali, cravatta o sciarpa, da portare annodata o con fibbia, panciotto, orologio da taschino con catena, giacca, reggi maniche, coltello, stivali alti, ghette, bretelle, non sono consentiti cappelli di paglia o panama.
- In aggiunta agli oggetti elencati, le donne possono scegliere tra i seguenti elementi per competere nella propria categoria: orologio d'epoca, gonna pantalone, sellino, cerchio, corsetto, cappello in stile vittoriano (anche di paglia), gioielli del periodo, ornamenti per i capelli del periodo (es., piume), rete per capelli, reticule (borsetta del periodo) scarpe stringate del periodo, camiciola, mutandoni, calze a rete, piume di struzzo e cappa.
- Non sono consentiti cinturoni Buscadero o a caduta (infatti, parte della guancia del revolver deve sporgere al di sopra del bordo alto della cintura alla quale è fissata la fondina).
- Sono richiesti gli stivali, dal disegno tradizionale con soles di pelle o gomma non antiscivolo (ossia, niente suola carroarmato). I mocassini non sono consentiti.
- Il cappello deve essere indossato per tutta la durata della gara.

## “B” WESTERN

- Tutti i revolver per main match.
- A discrezione del tiratore i revolver possono essere utilizzati in ogni stile riconosciuto dalla SASS.
- Rifle: tutti i rifle riconosciuti dalla SASS dal 1880 in avanti originali o repliche (ad esempio, Burgess, 1892, 1894 Winchester, Lightning Rifle, o Marlin).
- Tutti gli shotgun autorizzati dalla SASS.
- Tutte le munizioni autorizzate dalla SASS.
- Buffetteria: cinturoni Buscadero o a caduta. (tutti i revolver devono essere portati al di sotto del bordo alto del cinturone). Tutte le cinture e i porta fondina devono essere decorati (impunture

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

fantasiose, conchos, puntature o bulinature). Tutte le fondine devono essere del tipo “Double Strong-Side”. Non sono consentite fondine cross draw, doppio cross draw e a spalla.

- Le camicie devono essere in stile B-Western, con bottoni a pressione o qualsiasi dei seguenti elementi: taschini, ricami, appliqués, frange o ricami colorati di diverso tipo. Le camicie shield sono consentite se provviste di bordure o ricami.
- I pantaloni devono essere jeans, pantaloni ranch, o pantaloni con risvolti sulle tasche posteriori, passanti e/o borchie o frange.
- I pantaloni devono essere portati con la cintura. Non sono consentite bretelle. Cappelli di feltro, non di paglia, devono essere sempre indossati.
- Sono richiesti gli stivali, di disegno tradizionale con decorazioni fantasia e con soles lisce non antiscivolo (ossia, niente suola carro armato). Stivali stringati o mocassini non sono consentiti.
- Per gli uomini sono richiesti speroni con rondelle. Le donne possono indossare gonne o gonne pantalone.
- È obbligatorio scegliere almeno uno dei seguenti elementi: guanti o copri mano, scarpe allacciate con nodi o con fibbie o cravatte bolo, giacca, panciotto, gambali o bracciali.
- Tutto l'abbigliamento deve essere fantasioso e molto colorato. Il costume B-Western deve essere indossato durante tutta la gara e durante le cerimonie di premiazione, ad eccezione delle occasioni formali.

## SIDE MATCH

### THE PLAINSMAN

Questa competizione richiede due revolver a percussione calibro .36 o categoria Frontiersman superiore, utilizzando lo stile Duelist.

- Sono obbligatori rifle a colpo singolo a polvere nera tradizionale o con cartucce in calibro da pistola (es., non .30-30). I rifle possono avere eiettori a molla se già presenti nel modello originale. È consentito il calibro .38
- Sono obbligatori shotgun giustapposti o a canna singola, con o senza cane esposto o shotgun a leva.
- Tutte le cartucce devono essere caricate a polvere nera (revolver, rifle e shotgun).

### PISTOLE DA TASCHINO E DERRINGER

Le pistole da taschino e le Derringer sono molto popolari all'interno dei side match, e possono essere talvolta aggiunte come armi supplementari negli esercizi durante i main match.

- Una pistola da taschino è un revolver di progettazione antecedente al 1900 a bascula piccola e a mire fisse con lunghezza della canna pari o inferiore ai 4 pollici. Le pistole da taschino devono essere calibro .31 o superiore. Colt Model “P” e repliche e revolver con tamburi a sbaculamento laterale non sono consentiti indifferentemente dal calibro, dalla bascula o dalla lunghezza della canna. Le pistole da taschino possono essere usate come, o convertite in, revolver per main match.
- Una Derringer è un'arma di progettazione antecedente al 1900 con cane esterno, mire fisse, a retrocarica o avancarica, e bascula piccola con un numero di canne da una a quattro e lunghezza

[19]

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY Manuale del Tiratore

massima di 3,5 pollici. Le Derringer devono sparare in calibro .22 o superiore. La configurazione a canne sovrapposte stile Remington e il Pepperbox a quattro canne della Sharps sono tipiche Derringer autorizzate dalla SASS.

- Munizioni calibro .22 Magnum non sono consentite.

### **LONG RANGE (O PRECISION) RIFLE**

Le competizioni long range o precision rifle della SASS sono diverse dalle gare main match con rifle, e pongono un' enfasi maggiore sulla precisione del tiro più che sul tempo di esecuzione. Il punteggio per questo tipo di competizione si calcola in base al numero di bersagli colpiti, considerando due metodi di spareggio. A discrezione del direttore di gara, in caso di pareggio è possibile utilizzare come riferimento il total time per completare il numero di colpi richiesto, oppure uno shoot-off.

Le categorie con long range o precision rifle sono cinque, più una aggiuntiva opzionale:

- A leva, con calibri da pistola
- A leva, con calibri da carabina
- Single Shot
- Buffalo Single Shot
- Ottiche
- Open Category (questa categoria può essere usata come opzione dal direttore di gara per includere le armi che non rientrano nelle categorie Long Range ufficiali).

Le categorie a polvere nera possono essere aggiunte a qualsiasi, ovvero tutte, le categorie di base a discrezione del direttore di gara. Ogni categoria è a sé stante e compete singolarmente.

### **REGOLE BASE PER LE COMPETIZIONI LONG RANGE**

- I mirini anteriori sulla canna possono variare dalla semplice lama montata su di un supporto fino ai mirini con anemometro con cappuccio e ad inserti intercambiabili con bolla montata come parte integrante del mirino o aggiunta alla base dello stesso.
- I mirini posteriori possono essere o basi di ferro con spacco montante sulla canna o mirini a punta secondo il disegno originale o mirini con sistemi di regolazione. I mirini di tipo flip-up montati sulle canne per il long range possono avere la foglia di mira forata. Un esempio lo troviamo sullo Springfield Trapdoor.
- **Non sono consentiti mirini Bolt o posizionati sulla carcassa.**
- I rifle in calibro da carabina devono essere tradizionali, del periodo, con cartucce a percussione anulare. Nessun revolver o rifle ad avancarica in uso nei main match sanzionati SASS può essere utilizzato nelle competizioni per calibri da rifle, ad eccezione del .56-50. Di conseguenza, cartucce .30-30 (.30 WCF), .38-55 Marlin & Ballard, .43 Spanish, o .45-70 Government sono autorizzate, mentre le .375 Winchester, .444 Marlin, .32-20, o .44-40 non sono consentite. **Shotgun con cartuccia ascutta non sono consentiti.**

[20]

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

- È autorizzato qualsiasi tipo di polvere da sparo (ad eccezione della polvere senza fumo, che non è autorizzata nelle competizioni Buffalo Single Shot).
- Indifferentemente dalla categoria o dal calibro, i proiettili usati nelle competizioni long range o precision rifle devono essere interamente in piombo o lega di piombo con configurazione di base semplice, con gas check o paper patched.
- **Telemetri, o qualsiasi altro strumento di misurazione delle distanze o di aggiustamento delle mire non sono consentiti. Il loro utilizzo costituisce una squalifica dalla gara, match DQ.**

I rifle a leva usati nelle competizioni long range, sia in calibro da revolver o carabina, devono essere originali o repliche di rifle prodotti nel periodo che va approssimativamente dall'anno 1860 all'anno 1899. Sono consentiti rifle o carabine a leva o a pompa, serbatoio tubolare e cane esposto, a condizione che siano in perfette condizioni d'utilizzo.

Le armi per Single Shot e Buffalo Single Shot devono essere originali o repliche di rifle single shot prodotti nel periodo che va approssimativamente dall'anno 1860 all'anno 1899. Tutti i rifle devono avere cane esposto. Le regole per Calibri e cartucce per le armi in calibro da rifle esposte in precedenza si applicano anche ai rifle per Single Shot e Buffalo Single Shot, con l'eccezione che i rifle per il Buffalo Single Shot devono essere di calibro .375" o superiore.

Le gare Buffalo Single Shot presentano ulteriori restrizioni che richiedono rifle originali o repliche di progettazione USA. Eiettori a molla sono proibiti, ad eccezione che per i rifle Springfield Trapdoor.

Le armi per la categoria Ottiche devono possedere i requisiti esposti in precedenza con particolare accorgimento alle seguenti regole:

- Nessuna limitazione di potenza o portata dei mirini telescopici.
- Il corpo del tubo del telescopico dovrà avere un diametro pari o inferiore a 0,75" e ogni lente oculare o lente obiettivo o anelli di registrazione o di montaggio dovranno avere diametro inferiore a 1".
- **Non sono consentiti meccanismi interni di aggiustamento alzo e deriva.**
- L'aggancio dovrà essere di stile tradizionale del periodo e avere il sistema di regolazione di alzo e di deriva nel mirino, sia in quello anteriore, sia in quello posteriore. Non sono consentite regolazioni a scatto. È consentito sia con sistema di montaggio sull'arma a coda di rondine sia con sistemi di bloccaggio diretti sulla carcassa.
- Tutti gli agganci per mirini telescopici originali del tipo Cataract, Malcom o le loro varianti o repliche devono essere conformi ai criteri sopra menzionati.

(Nota: Le regole elencate sono le stesse descritte nel regolamento NRA BPCS sui mirini ottici).

## PUNTEGGIO E TEMPO

I punteggi nelle gare sanzionate SASS si basano sul tempo effettivo dell'esercizio al quale si aggiungono punti di penalità per i bersagli mancati. Ogni esercizio è valutato singolarmente e, nella maggior parte delle gare di club, il punteggio complessivo totalizzato in tutti gli esercizi determina la classifica finale, generale o distinta per categorie.

[21]

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

All'END of TRAIL, **Winter Range**, alle gare regionali SASS e a discrezione di ciascun club affiliato, viene utilizzato un rank system. Il rank system è consigliato quando gli esercizi non hanno tutti la stessa durata e lo stesso grado di difficoltà. L'alternativa al rank system è il punteggio basato sul "total time" (tempo totale parziale più le penalità).

I vincitori della classifica generale, che spesso includono sia il miglior tiratore che la miglior tiratrice in gara, sono figure riconosciute per tradizione nelle gare SASS. Il "punteggio migliore" negli esercizi dei main match determinano il vincitore nella classifica generale.

I bersagli per rifle, revolver, e shotgun devono essere ingaggiati con l'arma giusta. Si definisce "miss" il non colpire il bersaglio con il tipo di arma appropriata. I bersagli mancati vengono sanzionati con una penalità di cinque secondi ciascuno in aggiunta al tempo totale parziale dell'esercizio (per le gare annuali e di livello superiore).

Si definisce procedura un "errore" involontario da parte del tiratore che esegue l'esercizio in un modo diverso da quanto stabilito. Le procedure vengono sanzionate con dieci secondi di penalità in aggiunta al tempo totale parziale di quell'esercizio, non più di una per esercizio.

Le infrazioni minori alla sicurezza – minor safety violation, che si verificano durante la sequenza di tiro e non mettono a repentaglio direttamente la sicurezza delle persone vengono sanzionate con una penalità di dieci secondi da aggiungere al tempo totale parziale del tiratore. Sono infrazioni minori alla sicurezza la mancata apertura dell'azione o il mancato rinfodero di un revolver alla conclusione di una sequenza di tiro.

Le infrazioni gravi alla sicurezza – major safety violation, comportano la squalifica del tiratore dall'esercizio o dalla gara. La sanzione di un secondo SDQ – squalifica dall'esercizio nella stessa gara comporterà la squalifica dalla gara MDQ. Tra le infrazioni gravi si possono elencare il far cadere l'arma, uno sparo accidentale che impatta a meno di 3 metri dal tiratore (un impatto inferiore ai 1,5 metri comporta una squalifica dalla gara), la violazione della regola di sicurezza dei 170°, spazzare altre persone con la volata dell'arma, e tutti gli atti simili con la potenzialità di risultare nel ferimento delle persone.

Nel caso in cui un tiratore sia convinto che la chiamata di un RO sia errata, la chiamata contestata può essere immediatamente portata all'attenzione del Match Director o del Range master, i quali valuteranno il ricorso sulla base alle regole vigenti e alle decisioni prese dai club per la gara, e la loro decisione sarà definitiva. Nelle gare principali è possibile nominare una giuria di Territorial Governor ad hoc per le proteste a supporto del Range Master/Direttore di Gara per raggiungere la decisione finale.

## L'INTENZIONE DEL MANCATO INGAGGIO

L'intenzione del "mancato ingaggio" si presenta quando un tiratore intenzionalmente o volontariamente decide di non rispettare le istruzioni dell'esercizio al fine di ottenere un vantaggio nella competizione, e non viene sanzionato solo come conseguenza di un "errore" da parte del tiratore. Un mancato ingaggio si applica solo alle situazioni di non sparo, quali rifiutarsi di prendere un manzo al lazo, tirare un candelotto di dinamite, o qualsiasi altro tentativo di completare l'esercizio in maniera diversa da quanto previsto nell'esercizio. In tal caso, in aggiunta alle penalità per miss, verrà applicata una penalità di 30 secondi per Mancato Ingaggio/Spirito del Gioco.

## OPERAZIONI DI CAMPO

Il Cowboy Action Shooting™ non è inteso come una gara di tiro di precisione. Piccoli bersagli a una distanza elevata rendono difficile rimanere in un contesto di gioco e scoraggiano i nuovi tiratori.

Sia i tiratori esperti che i tiratori meno esperti vogliono riuscire a colpire i loro bersagli. Alcuni semplicemente colpiscono (o mancano!) i loro bersagli un poco più velocemente di altri. Troppe miss o la percezione che i bersagli siano troppo difficili da colpire scoraggiano i tiratori dal continuare a competere, in special modo i principianti.

Chiedete pure a un tiratore esperto di Cowboy Action, e lui, o lei, vi diranno che non c'è nessun bersaglio troppo vicino o troppo grande che non si possa mancare! Il manuale SASS per il Direttore di gara fornisce una guida più dettagliata sulla progettazione delle gare.

Si possono utilizzare bersagli di metallo o cartone di dimensioni abbondanti. I bersagli mobili come pepper o abbattibili vengono usati per intensificare il feedback dei tiratori e l'interesse degli spettatori. I bersagli sono posizionati a breve o media distanza. Non vi sono regole a riguardo, ma per bersagli di dimensioni approssimative 40X40cm si consigliano, per arma, le seguenti distanze:

Revolver – 6,5-9 metri

Shotgun – 7-14 metri

Rifle – 11-45 metri

Derringer/Pistole da taschino – alzo a zero per 2,7 metri solo in caso di bersagli di cartone, carta o palloncini. Sono distanze troppo ravvicinate per usare bersagli di metallo in sicurezza.

I bersagli mobili, nel limite del possibile, devono essere posizionati per poter essere abbattuti adeguatamente con un carico non superiore a uno standard .38 Special con palla da 158 gr.

Le gare SASS al di sopra delle gare di club sono considerate gare “senza alibi”, quando il primo colpo viene sparato down range, il tiratore è obbligato a completare l'esercizio al meglio delle sue possibilità. Reshoot e restart non sono assegnati in caso di mal funzionamento di munizioni o armi. Tuttavia, in caso di problemi al campo (caduta di sostegni, rottura del timer o problemi causati dall'RO) che siano al di fuori del controllo del tiratore, è possibile garantire il restart. In caso di restar/reshoot, il tiratore riparte da zero, portando con sé solo le eventuali penalità di sicurezza già confermate. Il restart è consentito per garantire al tiratore la possibilità di una partenza pulita fino al momento in cui viene sparato il primo colpo down range. Restart multipli da parte dello stesso tiratore che a giudizio dell'RO siano finalizzati al solo ottenimento di un vantaggio nella competizione, non saranno consentiti, poiché esulano dallo Spirito del Gioco.

Il ruolo dell'RO è quello di assistere il tiratore in sicurezza durante tutta la sequenza di tiro. Guidare e prevenire che il tiratore commetta atti non sicuri è dato per scontato quando necessario, per ridurre al minimo il rischio di penalità per procedura e sicurezza, se possibile. Una guida appropriata, o la sua totale mancanza, non sono considerate interferenza da parte dell'RO, e non daranno diritto a un restart/reshoot.

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

L'errato posizionamento o collocazione di armi e munizioni è a carico del tiratore e penalizzato con una procedura, a meno che il tiratore non sia in grado di correggersi, senza essere aiutato durante il completamente dell'esercizio e senza interruzione del tempo. La penalità per "acquisizione illegale di munizione" (ossia, munizione portata sulla linea di tiro o posizionata NON dal tiratore al di fuori delle modalità approvate) verrà valutata come PROCEDURA. Ogni bersaglio colpito utilizzando quella munizione verrà sanzionato con una MISS. NON verranno effettuate modifiche al tempo parziale di esecuzione.

Ci si aspetta che l'RO sia la persona responsabile di osservare e risolvere tutte le questioni relative alla sicurezza che possono verificarsi al tavolo di carico, scarico e sulla linea di tiro. Tuttavia, ciascun tiratore che osservi un'infrazione alle regole di sicurezza sfuggita all'occhio dell'RO è tenuto a comunicarlo all'RO, in modo che tale infrazione venga risolta in tempo reale.

## REGOLE DI STAGE

Le regole di stage o i comportamenti standard di gara sono una lista di norme che ogni tiratore è tenuto a conoscere e a seguire in ogni stage. Questi comportamenti dovrebbero essere automatici in ogni stage per tutte le gare SASS a meno che non vi siano indicazioni specifiche diverse nelle descrizioni degli esercizi.

1. Tutti i bersagli abbattibili da shotgun possono essere re-ingaggiati fino a completo abbattimento
2. Tutti gli abbattibili in generale (shotgun, revolver, rifle) devono essere abbattuti completamente per essere contati validi. Ogni abbattibile ancora in piedi nel momento in cui il tiratore ingaggia la successiva sequenza di fuoco verrà sanzionato con una miss.
3. Tutte le armi impiegate nell'esercizio devono avere le canne rivolte in posizione di sicurezza down range. Tutti i fucili inizialmente posizionati su una superficie piana orizzontale devono essere posizionati piani o che almeno il retro del guardamano sia sulla superficie di sparo. Tutti i revolver posizionati inizialmente su una superficie orizzontale devono appoggiare completamente sulla superficie, nessuna parte sporgente dal bordo
4. Tutti gli shotgun in posizione saranno aperti e vuoti.
5. I tiratori non possono cominciare un esercizio con le munizioni in mano.
6. I fucili saranno scarichi aperti e vuoti con le canne rivolte down range in posizione di sicurezza
7. I revolver devono ritornare in fondina una volta completata la sequenza di sparo.
8. I revolver vengono estratti e utilizzati secondo la categoria di appartenenza del tiratore.
9. Maneggiare le armi in sicurezza è responsabilità del tiratore. La regola di sicurezza del 170 gradi rimane in vigore.
10. Se non vengono date indicazioni in merito alla posizione di partenza, allora il tiratore rimarrà in posizione eretta, i revolver in fondina, con le mani lungo i fianchi e senza toccare alcuna arma.

# SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

## Manuale del Tiratore

11. La posizione Cowboy Port Arms prevede la postura eretta con il calcio del fucile all'altezza o al di sotto della vita del tiratore, la voltata all'altezza o al di sopra della spalla e il fucile tenuto con entrambe le mani.
12. I conflitti interpersonali NON saranno tollerati.

## REGOLE DI SICUREZZA

### ORA E SEMPRE

Questo sport, per sua stessa natura, può essere molto pericoloso e vi è la possibilità che si verifichino incidenti gravi. Ogni partecipante alle competizioni sanzionate SASS è considerato un ufficiale di sicurezza. La prima responsabilità di ciascun tiratore è il proprio comportamento responsabile e sicuro, ma ci si aspetta che tutti i tiratori rimangano vigili per controllare che altri tiratori non si comportino in maniera rischiosa.

Ciascun Range Officer o tiratore può affrontare e discutere con un altro partecipante relativamente a comportamenti non sicuri osservati, e ci si aspetta che tali comportamenti vengano subito corretti e che non si ripetano. Ogni contestazione o protesta relativa a quel comportamento da parte di quel tiratore comporterà l'allontanamento del tiratore stesso dal campo.

I tiratori dovranno osservare le seguenti regole di sicurezza:

1. Sempre e in qualunque circostanza trattare ogni arma come se fosse carica.
2. La direzione della volata è importante prima, dopo, durante un esercizio e tra un esercizio e l'altro. Non si deve consentire all'arma di spazzare gli altri partecipanti in nessuna situazione. Le armi lunghe devono essere trasportate con azione aperta, camera e caricatori vuoti e la volata puntata in direzione di sicurezza quando vengono spostate durante una gara. Un revolver in fondina (carico o scarico) con il cane completamente abbattuto su una camera vuota o su cartuccia sparata è considerato sicuro e non può essere interpretato come spazzare se viene portato al sicuro in fondina. Non riuscire a gestire le volate delle armi in direzioni sicure è sanzionato con una squalifica dall'esercizio, e, in caso di gesto reiterato, dalla gara.
3. Tutte le armi da fuoco rimarranno scariche ad eccezione di quando saranno sotto il diretto controllo dell'RO sulla linea di tiro o nell'area di carico.
4. Tutte le armi a sei colpi saranno sempre caricate solamente con cinque colpi, il cane abbattuto completamente sulla camera vuota. Per le armi a cinque colpi è possibile caricare cinque colpi, ma il cane deve rimanere su una camera finta o **spacco di sicura** del tamburo così che il cane non sia posizionato su una cartuccia/capsula viva. Se un esercizio particolare richiede di ricaricare un colpo, la sesta camera del revolver a percussione può essere caricata sulla linea di tiro e incapsulata senza fermare il tempo, prima che il primo colpo venga sparato, o dopo che è stato sparato l'ultimo colpo. Un reload completo per i tiratori di revolver a percussione si effettua posizionando il revolver carico non innescato down range o sostituendo cilindri non innescati e innescando senza fermare il tempo.
5. Nessun revolver armato deve lasciare la mano del tiratore. (SDQ – Squalifica dall'esercizio) Questa regola non si applica alle situazioni di carico e scarico sulla linea di tiro.
6. I revolver vengono rinfoderati (messi in fondina) con cane abbattuto su cartuccia sparata o camera vuota alla fine di una sequenza di tiro, a meno che la descrizione dell'esercizio non preveda

[25]

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY  
Manuale del Tiratore

diversamente; ad esempio, “spostarsi verso la posizione successiva e posizionare l’arma sul tavolo o il sostegno”. Una sequenza di tiro è definita come gli spari da una data arma prima che l’arma successive venga sparata.

7. Disarmare non è consentito per evitare una penalità se armato nel momento sbagliato o nel luogo errato. Nessuna arma può essere disarmata sulla linea di tiro a meno che non sia puntata down range e venga premuto il grilletto, ovvero sotto la diretta supervisione del Timer Operator (è necessario che il Timer Operator personalmente dia indicazioni in tal senso). La penalità per il disarmo è uno SDQ.
8. Una volta Armato il cane, il colpo sotto il cane deve essere sparato in modo da poterlo riportare nella posizione di sicurezza. Una volta che il rifle è armato, il colpo sotto il cane deve essere espulso o l’azione aperta per riportarlo a una posizione di sicurezza. Le cartucce dello shotgun possono essere rimosse, se necessario, senza penalità, per poter riportare l’arma nella posizione di sicurezza.
9. Se un’arma spara al di fuori della sequenza di tiro o dalla posizione sbagliata, al tiratore verrà assegnata una singola penalità di procedura. In questo caso, se il tiratore sceglie o è forzato a sbagliare il bersaglio perché si trova ad un angolo non sicuro o il bersaglio non è raggiungibile, è possibile ricaricare un colpo per evitare una penalità per miss (la tanto temuta “Double Jeopardy” di procedura o di miss). Ciò non significa che il tiratore può ricaricare un revolver o un rifle in qualsiasi momento per riparare a una miss. Cartucce non sparate ed espulse possono essere **rimpiazzate**.
10. Lasciare inavvertitamente dei colpi non sparati nel revolver è considerato miss, a meno che il colpo non sia sotto il cane, nel qual caso si applica uno SDQ.
11. Le condizioni di sicurezza di un’arma che lascia le mani del tiratore possono variare relativamente al tipo di arma. Per una descrizione dettagliata delle condizioni di movimento in sicurezza delle armi che lasciano le mani del tiratore è possibile consultare il Manuale SASS del Corso per RO di Sicurezza per le Operazioni di Campo – Livello I.
12. A nessuna condizione un tiratore con armi in mano sarà autorizzato a muoversi per il campo con un colpo vivo sotto cane armato. Il movimento è definito come “travelling” nella pallacanestro. Una volta che l’arma è armata, un piede deve rimanere fermo a terra fino a quando l’arma non è in posizione di sicurezza.
13. Un tiratore non potrà armare il cane di un revolver fino a che l’arma non sarà puntata down range in sicurezza. Mentre si trova sulla linea di tiro, ogni sparo che colpisce il terreno entro i 3 metri dal tiratore è considerato pericoloso, e comporterà la squalifica dall’esercizio, mentre se impatta a meno di 1,5 metri comporterà la squalifica dalla gara. Ogni sparo lontano dalla linea di tiro comporterà la squalifica dalla gara.
14. Un colpo al di là della corsia di sicurezza non è mai una buona idea, ma in alcuni campi è peggio che in altri. I regolamenti nelle gare locali stabiliranno personalmente la penalità appropriata, compresa una eventuale squalifica dalla gara.
15. I rifle possono essere posizionati down range rispetto al tiratore con il serbatoio carico, l’azione chiusa, cane abbattuto su camera vuota.
16. Gli shotgun sono sempre posizionati con il serbatoio e camera vuote e sono caricati senza fermare il tempo a meno che l’esercizio non cominci con il shotgun imbracciato dal tiratore. Shotguns con cani esterni possono essere armati all’inizio dell’esercizio, sia in mano al tiratore sia posizionati su tavolo o sostegno. Le armi lunghe non possono essere posizionate con la volata verso il terreno.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY  
Manuale del Tiratore

17. Le armi lunghe dovranno avere gli azionamenti aperti e il serbatoio/ le canne vuoto/e alla conclusione di ciascuna sequenza di tiro. Se l'arma non viene vuotata o aperta verrà assegnata una penalità di 10 secondi per minor safety violation. La condizione può essere corretta prima che venga sparato il colpo successivo. Se l'arma lunga è l'ultima arma utilizzata, deve essere vuotata prima di lasciare le mani del tiratore al tavolo di scarico. Questo non si applica alle armi attivate fuori dalla sequenza di tiro, rese sicure e poi riposizionate.
18. Una cartuccia viva lasciata nella camera costituisce motivo di squalifica dall'esercizio. Ogni altra cartuccia, viva o sparata, lasciata in un'arma lunga verrà sanzionata con 10 secondi di penalità per MSV –minor safety violation. Armi mal funzionanti contenenti cartucce vive non incorreranno in penalità, ad eccezione delle miss, a condizione che siano dichiarate e rese sicure.
19. Tutti i tiratori devono dimostrare una rudimentale familiarità e domestichezza con le armi che stanno usando. Ci si attende che i tiratori competano ogni volta al meglio delle proprie capacità. Le gare SASS non sono il luogo adatto per imparare le regole base nel maneggiare un'arma
20. Le gare SASS non sono competizioni fast draw. Ogni maneggio insicuro dell'arma in fase di estrazione dalla fondina o ogni fanning comporteranno la squalifica del tiratore dall'esercizio. Lo "slip-hammering" non è considerato fanning, ed è legale.
21. L'estrazione da fondine cross draw o a spalla e il relativo rinfodero devono essere condotti con estrema cautela. Chi utilizza fondine cross draw deve ruotare il corpo, se necessario, per essere sicuro che la canna non disattenda l'angolo di sicurezza di 170° durante il processo. Non controllare che la voltata delle armi sia sempre rivolta down range comporterà un'immediata squalifica dall'esercizio. La seconda infrazione nella stessa gara comporterà la squalifica dalla gara. (NOTA: La regola di sicurezza di 170 gradi significa che la canna dell'arma deve sempre essere rivolta in un angolo di + o – 85 gradi dalla verticale in ogni direzione. Se un concorrente "arriva vicino" a superare i 180 gradi del piano di sicurezza, egli ha violato la regola dei 170 gradi ed è in errore). I tiratori che competono nella Categoria Gunfighter o "B" Western, devono indossare due fondine standard, una per ciascun lato del corpo. Le fondine cross-draw, a spalla o doppio cross-draw (butt forward) non sono consentite in queste due categorie. È necessario sottolineare anche che nel corso dell'esercizio al tiratore deve essere data la possibilità di estrarre e rinfoderare il revolver in fondine in posizione verticale, e la possibilità di mettere al sicuro e riposizionare in verticale gli shotgun a doppia canna che si trovano nello stage senza incorrere in penalità.
22. Non sono autorizzati spostamenti con armi cariche e armate. Si definisce movimento lo stesso concetto del "travelling" nel basketball. Ogni volta che un tiratore ha in mano un'arma carica e armata deve rimanere con almeno un piede ben piantato per terra. La prima violazione di questa regola comporterà uno SDQ; la seconda violazione comporterà un MDQ. Rientra nella regola anche lasciare il tavolo di carico con un'arma pronta a sparare.
23. Ogni arma scarica caduta durante un esercizio (tavolo di carico e tavolo di scarico compresi) comporterà una Squalifica dall'Esercizio. Un'arma scarica caduta lontano dalla linea di tiro non comporta squalifica. Al tiratore è proibito raccogliere l'arma caduta. L'RO raccoglierà l'arma, la esaminerà, la scaricherà (se necessario) e la restituirà al tiratore,
24. Una munizione caduta al tiratore nel corso del processo di carico o ricarica di qualsivoglia arma, durante un esercizio o "espulsa" è considerata "persa" e non può essere raccolta fintanto che il tiratore ha completato la sequenza di fuoco. La cartuccia deve essere sostituita dal tiratore stesso, se la porta addosso, o dal luogo dove è posizionata come richiesto dalla descrizione dello stage,

## SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

### Manuale del Tiratore

oppure conteggiata come miss se un colpo non è stato eseguito. Cartucce cariche posizionate sullo stage ma cadute nello stesso punto non sono considerate “morte”.

25. L'Ufficiale di scarico DEVE ispezionare tutte le armi prima che queste lascino la zona di esercizio. I fucili a pompa o a leva devono avere l'azionamento ciclato e le camere ispezionate. Tutti i revolver, usati o no nell'esercizio, devono essere ispezionati,
26. Bevande alcoliche sono proibite nella zona di gara, per tutte le persone, tiratori, ospiti, range officers, e altri fintanto che tutte le azioni di sparo non sono terminate e le armi da fuoco sono state ritirate e riposte.
27. Nessun tiratore dovrebbe ingerire qualsiasi sostanza che possa pregiudicare la sua abilità a partecipare alla gara con il massimo grado di consapevolezza e in completa sicurezza. Farmaci prescritti o non prescritti che possono causare sonnolenza o altro pregiudizio fisico e mentale devono essere evitati.
28. Protezioni alle orecchie sono altamente raccomandate e protezioni agli occhi sono obbligatorie dentro e ovunque nelle aree di gara. Mentre piccoli occhiali storicamente corretti sembra vadano bene, occhiali con alto grado di protezione e lenti ad impatto sono caldamente raccomandati. Le protezioni agli occhi sono obbligatorie per tutti i tiratori e spettatori dentro la linea diretta di tiro.
29. Tutta l'attività di carico e scarico deve essere condotta nelle aree prescritte. NOTA: i tiratori con revolver a percussione devono assicurarsi di mantenere una direzione di volata sicura durante il caricamento e di aver sparato o svuotato tutte le camere prima di lasciare il tavolo di scarico. Non è consentito posizionare le capsule sul luminello di un revolver usando il cane dell'arma. I revolver a percussione possono essere innescati solo al tavolo di carico o sulla linea di tiro.
30. Spari a vuoto non sono consentiti al tavolo di carico e comporteranno una squalifica dall'esercizio. Lo sparo in bianco è consentito solo nelle aree di sicurezza designate. Si definisce sparo in bianco l'atto di portare l'arma in posizione di tiro, armare il cane e premere il grilletto simulando una normale attività di sparo.
31. Solo concorrenti regolarmente iscritti possono indossare armi da fuoco.
32. Se il tiratore riscontra un mal funzionamento di una delle sue armi e questa non può essere sistemata sulla linea di tiro, l'arma in questione non può essere spostata dalla linea di tiro/area di scarico finché non sarà stata vuotata. Se ciò avvenisse, il tiratore incorrerebbe in una squalifica dalla gara MDQ, a meno che non vi sia la supervisione dell'ufficiale di gara.
33. I tiratori che si presenteranno alle operazioni di carico di uno stage con armi non completamente scaricate dopo un esercizio verranno sanzionati con una squalifica dall'esercizio SDQ nell'esercizio precedente.
34. I tiratori non sono autorizzati a lasciare la zona di carico con armi cariche a meno che non siano diretti sulla linea di tiro in qualità di next shooter.

[attenzione: i punti 33-37 dei manuali delle precedenti versioni sono stati eliminati]

## OGGETTI ILLEGALI

L'uso o la presenza di uno qualsiasi dei seguenti oggetti illegali comporterà una squalifica dall'esercizio.

- Guanti da tiro moderni.
- Camicie a maniche corte (solo per gli uomini)

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY  
Manuale del Tiratore

- Magliette a maniche corte, a maniche lunghe o con collo tondo per tutti i tiratori (le maglie a manica lunga di tipo Henley con bottoni sono consentite).
- Cappelli da cowboy moderni con piume (Shady Bradys). I cappelli di paglia di foggia tradizionale (es., Stetson, Bailey, sombrero) sono accettati.
- Jeans di disegno moderno
- Cappelli da baseball
- Tutte le tipologie di scarpe sportive o stivali militari, indipendentemente dal materiale con cui sono fatti.
- Equipaggiamenti/bardature in Nylon, plastica, o Velcro.
- Abiti che mostrano il logo di uno sponsor o di chi li ha fabbricati. Sono autorizzate le etichette che mostrano il nome del fabbricante.

La SASS desidera che ogni partecipante si diverta in sicurezza, che migliori le proprie capacità come tiratore e possa godere della ricca tradizione del Vecchio West. La SASS chiede di unirsi a lei nello spirito amichevole della competizione e nella salvaguardia del loro patrimonio culturale.

### IL SASS MOUNTED SHOOTING

Il SASS Mounted Shooting è un evento particolare nel quale cavalleggeri esperti attraversano il campo da tiro in un esercizio nel tempo minore sparando a palloni con cartucce a salve calibro .45. Per ulteriori informazioni è disponibile il Manuale SASS per il Mounted Shooting.

### IL WILD BUNCH SHOOTING

Il SASS Wild Bunch Shooting è una disciplina di sparo separata e inclusa nella SASS. Sebbene per molti versi molto simile al Cowboy Action Shooting, non si tratta di “Cowboy Action Shooting con una 1911”! Il Wild Bunch è una disciplina che fa uso di tre armi, tra le quali una 1911, un fucile in calibro .40 e uno shotgun '97. Per ulteriori informazioni si rimanda al manuale informativo per il Wild Bunch edito dalla SASS.

---

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

215 Cowboy Way  
Edgewood, New Mexico 87015  
(505) 843-1320  
FAX: (877) 770-8687  
E-mail: [sass@sassnet.com](mailto:sass@sassnet.com)  
Web Page: [www.sassnet.com](http://www.sassnet.com)