

SASS WILD BUNCH™ ACTION SHOOTING MANUALE DEL TIRATORE



Compilato ed Edito

Da

The Wild Bunch

Versione 17.5

Gennaio 2025

COPYRIGHT 2008, 2025

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Traduzione di

GUARDIAN ANGEL MORS SASS L#71985

INDICE

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY	1
Iscriversi alla SASS	1
Benefici dell’Iscrizione alla SASS	1
SCEGLIERE un ALIAS	1
Wild Bunch Action Shooting(TM)	1
VESTITI E ACCESSORI	2
PROTEZIONI PER VISTA E UDITO	2
CLUBS AFFILIATI SASS	2
CATEGORIE DI TIRO	2
Categoria MODERN	3
Categoria TRADITIONAL	3
Categoria TEDDY ROOSEVELT	3
Categoria DOUGHBOY	3
Obblighi dell’iscrizione MINIMA per categoria	4
LINEE GUIDA PER I PARTECIPANTI	4
SPIRITO DEL GIOCO	4
Condotta dei partecipanti	4
Sicurezza	4
Personale	4
Mancato ingaggio	5
CONVENZIONI PER LE ARMI DA FUOCO	5
OPERAZIONI SUL CAMPO E REGOLE DI SICUREZZA	6
Stage Conventions	6
Convenzioni per le armi da fuoco	7
Tutte le armi	7
Leve	7
Meccanismi di caricamento / alimentazione	7
Percussori	7
RITOCCHI ESTETICI	7
PISTOLA 1911	8
Pistola 1911 – Categorie Modern e Traditional	8
Parametri comuni	8
Pistola 1911 – Modifiche per la categoria TRADITIONAL	8
Pistola 1911 – Modifiche per la categoria MODERN	9
Pistola 1911 -OPERAZIONI SUL CAMPO	10
1911 Sicurezza e Maneggio	10
1911 Operazioni al tavolo di carico	10
1911 Sulla Linea di Tiro	10
1911 Operazioni al Tavolo di Scarico	10
FUCILI	11
Calibri dei Fucili	11
Cani, Grilletti e Guardie dei Fucili	11
Canne dei Fucili	11
Calci e Impugnature dei fucili	12
Organi di Mira dei fucili	12
FUCILE – OPERAZIONI SUL CAMPO	12
Convenzioni di Sicurezza e Maneggio – Fucili	12

Condizioni di Sicurezza Durante L'esercizio a Fuoco - Fucili.....	12
SHOTGUNS.....	13
Calibri degli Shotguns.....	13
Shotguns pieghevoli.....	13
Cani, Grilletti e Guardie degli Shotguns.....	13
Canne degli Shotgun.....	13
Calci e Impugnature degli Shotguns.....	14
Organi di Mira degli Shotguns.....	15
SHOTGUNS -OPERAZIONI SUL CAMPO.....	15
Convenzioni di Sicurezza e maneggio – Shotguns.....	15
Condizioni di Sicurezza durante l'esercizio a fuoco – Shotguns.....	15
FONDINE, CARTUCCERE e BANDOLIERE.....	15
Fondine.....	15
Cartucchiere, Bandoliere, Caricatori e Tasche.....	16
Cinture e asole per Munizioni.....	16
ARTICOLI FUORILEGGE.....	16
SICUREZZA.....	17
CONVENZIONI DI SICUREZZA E MANEGGIO.....	17
Tutte le armi da fuoco.....	19
I Magnifici Sette.....	19
La Regola dei 170°.....	19
Ufficiali di Sicurezza – I Timer Operator – TO.....	20
I comandi in campo.....	20
I Corsi per la sicurezza in campo certificati SASS.....	21
PROCEDURE DI GARA E STANDARDS.....	21
Operazioni in campo.....	21
No Alibi / Reshoot / Restart	21
Ruoli in gara e terminologia.....	22
PANORAMICA DELLE PENALITA'.....	23
ASSEGNAZIONE DI PENALITA' E RICORSI.....	26
Punteggio.....	26
CONVENZIONI SUL MUNIZIONAMENTO.....	27
Power Factor.....	27
Requisiti delle Munizioni.....	28
Convenzioni sulle Munizioni.....	28
Colpo non controllato.....	29
Convenzioni per le aree di carico e scarico.....	29
Precauzioni per il piombo.....	30
GARE COLLATERALI E A SQUADRE.....	30
BAM – Gara Collaterale Bolt Action Military Rifle.....	30
Gare a Squadre di Wild Bunch.....	30

DIAGRAMMA DI FLUSSO DELLE MISS.....31
Pocket RO CARD32
GLOSSARIO DEI TERMINI.....33
ii

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

La Single Action Shooting Society è una organizzazione internazionale formata nel 1987. Originariamente formata per preservare e promuovere lo sport del Cowboy Action Shooting™, le gare di Wild Bunch Action Shooting™ si sono aggiunte alla famiglia degli Sport di Tiro della SASS nel 2009.

La SASS opera come corpo governante e ratificante dello sport, promulgando le regole che assicurano sicurezza e coerenza alle competizioni in tutto il mondo. La SASS appoggia le gare di campionato incluse quelle statali, Territoriali, Regionali, Nazionali e il campionato Mondiale , tutte tenute annualmente attraverso la nazione e internazionalmente.

ISCRIVERSI ALLA SASS

L'iscrizione in SASS significa cose diverse per gente diversa, e il ragionamento dietro ciascuna scelta varia grandemente. Mentre ci può essere una semplice, singola ragione per aggiungersi per alcuni, i più puntano a benefici sia tangibili quanto intangibili che compongono il vero valore della loro iscrizione. La SASS è una delle poche organizzazioni di tiro che supporta attivamente la partecipazione familiare e il cameratismo al di sopra della pura competizione. I membri della SASS sono effettivamente le migliori persone che potresti incontrare... dovunque.

L'iscrizione alla SASS assicura che l'organizzazione può continuare a provvedere una serie di regole e disposizioni codificati per questo sport, fornire servizi esemplari ai membri, e rimanere vitale per la longevità dello sport come l'attività internazionalmente riconosciuta in cui partecipiamo oggi.

I BENEFICI DELL'ISCRIZIONE ALLA SASS

- Numero, Alias e badge SASS REGISTRATI
- Sconti per viaggi, auto a noleggio e hotel
- Possibilità di pianificare sconti per prescrizioni
- Ingresso agli eventi ratificati SASS
- Sottoscrizione al Cowboy Chronicle
- Pieno accesso al Forum SASS
- Prezzi esclusivi per i soci sul merchandise

SCEGLIERE UN ALIAS SASS

Il tuo SASS shooting alias è esclusivamente tuo. Ad ogni membro SASS è richiesto di selezionare un alias che rappresenti da vicino un personaggio o una professione tipici dell'OLD WEST, come nei film western o militari. Nella tradizione dei registri dei marchi di bestiame dell'Old West, il tuo alias non può in nessun modo essere duplicato o facilmente confuso con quello di ogni altro iscritto. Le linee guida complete per scegliere un alias sono disponibili sul sito web SASS. Il registro degli alias SASS cambia quotidianamente. Per favore contattare il quartier generale SAS per verificare la disponibilità dell'alias da voi scelto.

WILD BUNCH ACTION SHOOTING™

Il SASS Wild Bunch™ Action Shooting è uno sport di tiro multifacciale, amatoriale, in cui I concorrenti gareggiano con armi tipiche di quel periodo dell'Old West che si colloca all'inizio del 20°secolo: pistole semiautomatiche 1911 , fucili lever action, e shotguns. La competizione di tiro è esercitata in un unico, caratterizzato , Old West style.

I concorrenti sparano in diversi esercizi a fuoco (stages) “da-una-a-tre-armi” in cui loro ingaggiano bersagli metallici e/o cartacei in scenari e sequenze di tiro specificamente ideati. I punteggi si basano su precisione e velocità.

Gli appassionati di storia Americana e i tiratori seri concordano che l'uso di armi antiche, costumi autentici, bersagli caratteristici, e la velocità fanno del Wild Bunch Action Shooting™ una delle più interessanti fra tutte le discipline di tiro sia per gli spettatori che per i concorrenti.



L'aspetto veramente unico del SASS Wild Bunch Action Shooting™ è il requisito di indossare abbigliamento autentico del periodo o riferito al western dello schermo (TV e/o Cinema). Ad ogni partecipante è richiesto di adottare un alias appropriato a un personaggio o una professione della fine del 19° secolo o di una western star di Hollywood, e sviluppare un costume che vi si accordi.

ABBIGLIAMENTO E ACCESSORI

Il SASS Wild Bunch™ Action Shooting è una combinazione di rievocazione storica e Saturday morning at the matinee (festa in costume). I partecipanti devono scegliere lo stile del costume che desiderano indossare, ma tutti gli indumenti devono essere tipici della fine del 19° secolo e inizi del 20° secolo. Viene enfatizzato l'abbigliamento militare statunitense fra il 1900 e il 1916 e la moda del periodo Edoardiano. L'abbigliamento western così come Pike, Dutch, Lyle, o Tector nella scena finale del film the Wild Bunch (e.g., pantaloni stile western con o senza bretelle, e camicia western a manica lunga) è appropriato. I gilet sono optional. Gli stivali devono essere SASS legal. Anche l'Abbigliamento messicano è appropriato.

SASS mette grande enfasi nel vestirsi in costume perché aggiunge tantissimo alla caratterizzazione del nostro gioco e aiuta a creare una festiva, informale atmosfera che sostiene l'amichevole, fraterno sentimento che noi incoraggiamo nei nostri concorrenti.

Tutti I tiratori devono essere in costume, e si incoraggiano gli ospiti e anche le famiglie ad esserlo. **I tiratori devono rimanere in costume a tutti gli eventi della gara: cene, premiazioni, balli, eccetera.**

Vestiti ed equipaggiamenti devono essere indossati in maniera appropriata, come era inteso, e come sarebbero stai indossati nel VECCHIO WEST o come si vede nei B-Western e in televisione.

PROTEZIONI PER VISTA E UDITO

La protezione dell'udito è altamente raccomandata, e la protezione degli occhi è obbligatoria dentro e intorno le aree di tiro. Sebbene gli occhiali tipici del periodo siano belli da vedere, occhiali a piena protezione / forte impatto sono fortemente raccomandati. Questa protezione è raccomandata per chiunque sia nell'area del campo di tiro, tuttavia è obbligatoria per gli spettatori che si trovino nei pressi della linea di mira dei bersagli metallici.

CLUBS AFFILIATI SASS

I club affiliati SASS sono la spina dorsale della SASS e dello sport del Wild Bunch Action Shooting™. Il club SASS sono numerosi, - si trovano in ogni stato della nazione così come in almeno 15 paesi stranieri. Questi club sono la vostra risorsa locale e gli organizzatori di gare di Cowboy Action e Wild Bunch Action Shooting™ mensili ed annuali. I club SASS promuovono la crescita organizzata del nostro sport in maniera coerente con le regole e disposizioni SASS. L'affiliazione alla SASS assicura che non importa dove i tuoi viaggi ti portano, tu saprai sempre esattamente cosa aspettarti in termini di sicurezza e coerenza mentre ti godi il tuo sport. Trovare il club SASS locale più vicino a te è il primo passo per esplorare il Wild Bunch Action Shooting™. Incontrerai persone fantastiche, riceverai un caldo benvenuto, e tutte le informazioni e i consigli che un nuovo membro e tiratore possa chiedere! Puoi contare su oltre 45 anni di record SASS tracciati – non farti imbrogliare da imitatori che possono mettere a rischio la tua sicurezza. Per trovare un club locale affiliato SASS vicino a te e rivedere il loro calendario gare, visita in nostro sito web : www.sassnet.com

CATEGORIE DI TIRO

Il Wild Bunch Action Shooting™ offre le seguenti categorie. Le due categorie base sempre offerte sono Modern e Traditional. Queste sono categorie Open e possono essere sparate da uomini, donne e ragazzi di tutte le età. A discrezione del direttore di gara, ci sono due categorie aggiuntive riconosciute da SASS come categorie da gara principale: Teddy Roosevelt e Doughboy. Inoltre, sempre a discrezione del direttore di gara, tutte le categorie possono essere suddivise in Junior boy/girl (junior è fino ai 16 anni), Ladies e Senior (senior è dai 65 anni in su). Età, sesso e residenza sono tutte confermate/ determinate in base alla dichiarazione riportata nella carta d'identità di ciascuno. È decisione del direttore di gara se offrire o meno le categorie



aggiuntive e si basa sul numero di iscrizioni pervenute. Il consenso e la supervisione di un genitore o responsabile è richiesto per ogni concorrente al di sotto dei 18 anni di età.

CATEGORIA MODERN

La categoria Modern è una categoria aperta da gara principale, non ha restrizioni per età o sesso e comprende i seguenti parametri:

- Sono ammesse pistole in stile Modern o traditional
- Possono essere sparate in qualsiasi stile di tiro
- Può usare qualsiasi fucile (calibro dal 38 in su) e shotgun legali per gara principale (main Match)
- Può usare qualsiasi munizione legale da gara principale

CATEGORIA TRADITIONAL

La categoria Traditional è una categoria aperta da gara principale, non ha restrizioni per età o sesso e comprende i seguenti parametri:

- Sono ammesse solo pistole in stile traditional
- Devono essere sparate ad una mano non supportata (stile duelist). La mano di supporto può essere usata solo per ricaricare, azionare il carrello e in caso di malfunzionamenti
- Può usare qualsiasi fucile (calibro dal 38 in su) e shotgun legali per gara principale (main Match)
- Può usare qualsiasi munizione legale da gara principale

CATEGORIA TEDDY ROOSEVELT

La categoria Teddy Roosevelt è una categoria aperta da gara principale, non ha restrizioni per età o sesso e comprende i seguenti parametri:

- La Teddy Roosevelt usa un lever action in calibro da fucile in luogo del SASS main match rifle (in calibro da pistola) con i bersagli per i concorrenti in Teddy Roosevelt posizionati più lontano
- Fucili a leva o a pompa in calibro da fucile come da produzione di PRIMA della fine della 1° Guerra Mondiale. Per calibro da fucile si intende una cartuccia con il bossolo lungo almeno 1.8” (45.7 mm). Il Winchester 1895 e il Savage 99, originali o repliche, insieme alle diottrici del periodo montate sul castello sono legali per la Teddy Roosevelt

Si raccomanda che i bersagli da fucile per la Teddy Roosevelt siano posizionati ad una distanza compresa fra 25 e 75 yards (fra 23 e 68 metri) e siano realizzati in acciaio AR 500. Il fucile sarà caricato con non più dei colpi previsti dalla descrizione dello stage – fino a un massimo di 7 colpi- e sarà posizionato come previsto dalla descrizione dello stage. Con camera vuota, otturatore completamente in battuta, o con azione a leva o pompa chiusa e cane abbattuto. A meno di diversa decisione del direttore di gara, si useranno solo proiettili in piombo. Proiettili con gas check sono ammessi – **NO** proiettili blindati.

CATEGORIA DOUGHBOY

La categoria Doughboy è una categoria aperta da gara principale, non ha restrizioni per età o sesso e comprende i seguenti parametri:

- La categoria Doughboy usa un fucile militare bolt action invece del fucile da gara principale SASS legal con i bersagli per i concorrenti Doughboy posizionati più lontano
- Il fucile deve essere un bolt action nel calibro originale come in dotazione alle forze armate di qualsiasi paese nel periodo che va fino alla fine della 2° Guerra Mondiale. Deve essere come da ordinanza con le mire da combattimento originali e nessuna modifica esterna. Fucili originali con cannocchiale non sono ammessi
- Sono ammesse modifiche interne
- Riproduzioni fedeli sono ammesse
- Salvo diversa indicazione del direttore di gara si useranno solo proiettili in piombo. Proiettili con gas check sono ammessi – **NO** proiettili blindati.



I fucili dei Doughboy saranno caricati con non più di 5 colpi e saranno posizionati conformemente alla descrizione dello stage. L'otturatore sarà completamente aperto. Ricariche saranno effettuate singolarmente o con clip a striscia. Il Garand non è ammesso.

OBBLIGHI DI ISCRIZIONI MINIME

Nell'interesse di assicurare e promuovere un ambiente veramente competitivo al livello dei Campionati Autorizzati SASS (Statale, Regionale, Nazionale, e Campionato del Mondo), tutte le parzializzazioni di categorie *possono* essere offerte, tuttavia, le categorie al di sopra di quelle base saranno onorate solo al raggiungimento del numero minimo di iscrizioni decretato dalla SASS e dagli accordi di Campionato.

Le categorie di tiro offerte ad ogni gara, incluse la Teddy Roosevelt e la Doughboy come Categorie principali, sono, in ultima analisi, a discrezione del Direttore o degli Ufficiali di Gara per assicurare il successo e la fattibilità di ogni singola gara a meno che il singolo contratto non indichi diversamente.

LINEE GUIDA PER I PARTECIPANTI

SPIRITO DEL GIOCO

Come il gioco del SASS Wild Bunch™ Action Shooting si è evoluto dal Cowboy Action Shooting™, così i nostri soci hanno sviluppato e adottato un atteggiamento verso la loro partecipazione che noi chiamiamo “The Spirit of the Game” (Lo spirito del gioco). Competere “in The Spirit of the Game“ significa partecipare pienamente in quello che la competizione richiede. Non si cercano modi per trarre vantaggio da quanto è o non è stabilito come regola o procedura di tiro. Qualcuno potrebbe chiamare lo Spirit of the Game nient'altro che una sana sportività. Comunque tu la chiami, se non ce l'hai, il Wild Bunch Action Shooting™ **NON FA PER TE.**

Una infrazione allo spirito de gioco avviene quando un concorrente intenzionalmente trascura le istruzioni della gara per ottenere un vantaggio nella competizione (i.e., prendere la penalità risulterebbe in un punteggio inferiore o una velocità maggiore che seguendo le istruzioni) e non viene inflitta solo perché il concorrente “ha fatto uno sbaglio”. In questi casi, una penalità di 30 secondi per mancato ingaggio/Spirit of the Game verrà inflitta in aggiunta alle penalità per il bersagli mancati (misses), le procedure e le infrazioni di sicurezza minori (minor safety violations) .

Due penalità per lo “spirit of the game” durante una gara porteranno alla squalifica dalla stessa.

CONDOTTA DEI PARTECIPANTI

Sicurezza

Il nostro sport, per sua natura, è potenzialmente pericoloso e un incidente serio può capitare. Ci si aspetta che ogni partecipante a una gara SASS sia un ufficiale di sicurezza. La prima responsabilità di un/a tiratore/trice è la propria condotta in sicurezza, ma ci si aspetta che tutti i tiratori prestino attenzione alle azioni degli altri che non sono sicure.

Ogni Range Officer o tiratore può riprendere ogni partecipante circa una situazione non sicura osservata, e ci si aspetta che la cosa venga rapidamente corretta e non si ripeta. Ogni discussione relativa alla correzione di situazioni legate alla sicurezza ci si aspetta che venga risolta con l'espulsione dal campo di gara del tiratore. Prego fare riferimento alla sezione Regole di Sicurezza di questo manuale per tutte le Regole di Sicurezza. I partecipandi devono anche:

- Trattare e rispettare ogni arma come se fosse carica
- Il maneggio in sicurezza delle armi da fuoco è responsabilità del tiratore. Fare riferimento alla sezione Sicurezza per tutte le regole circa il maneggio in sicurezza delle armi da fuoco.



- Tutti i tiratori devono dimostrare una rudimentale familiarità e competenza con le armi che vengono usate. Ci si aspetta che i tiratori competano al massimo delle loro capacità tutte le volte.
- Le gare SASS non sono dei forum dove apprendere le basi del maneggio delle armi.
- Il movimento non è consentito con un colpo carico sotto il cane di qualsiasi arma. Il “Movimento” è definito dalla regola del Traveling nel basket. Ogni volta che un tiratore ha un colpo carico sotto il cane di un’arma in mano, almeno un piede deve rimanere sul posto al suolo. La prima violazione causerà una penalità di squalifica dallo stage. La seconda violazione causerà la squalifica dalla gara. **Nota:** spostare il piede per mantenere l’equilibrio o aggiustare la postura di tiro è ammesso fintantoché il tiratore non cambi effettivamente di posto.
- “Sparare in movimento” o “step shooting” è espressamente vietato. Vedere le regole per le condizioni di sicurezza per le armi in movimento.
- Bevande alcoliche sono proibite nell’area del campo di tiro per tutti i tiratori, ospiti, ufficiali di campo, e altri, finché le operazioni di tiro non siano concluse per la giornata. Nessun tiratore può consumare alcolici finché lui o lei non abbia completato la prestazione della giornata e abbia riposto le sue armi.
- Nessun tiratore può ingerire sostanze che influiranno sulla sua capacità di partecipare col massimo stato di lucidità e in maniera completamente sicura. Farmaci, prescritti o meno, che possano causare sonnolenza o altro indebolimento fisico o mentale devono essere evitati.

Personale

In aggiunta alle regole di sicurezza menzionate qui sopra ci si aspetta che i partecipanti seguano queste regole di condotta:

- Il tiratore deve obbedire a tutti i comandi dati dal Timer Operator
- Una volta che il tiratore è obbligato allo stage (quando il primo colpo effettivamente esce dalla canna) il tiratore deve rimanere nello stage finché non è completato, e il tiratore non sia andato all’area di scarico per svuotare tutte le armi.
- Ogni tiratore, ospite, ufficiale di gara che usi linguaggio osceno, sia irrispettoso, offensivo, rude, o diventi bellicoso o minaccioso in qualsiasi maniera sarà squalificato dall’evento e, a discrezione del Direttore di gara, gli sarà richiesto di lasciare il campo.
- Conflitti interpersonali non saranno tollerati.
- Una “Sana Sportività” definisce al meglio lo “Spirito del Gioco”. Sia un bello sport. Divertitevi.

Mancato Ingaggio

Una infrazione di mancato ingaggio avviene quando un concorrente intenzionalmente trascura le istruzioni della gara per ottenere un vantaggio nella competizione e non viene assegnata solo perché il concorrente “ha fatto uno sbaglio”. Un mancato ingaggio si applica solo alle situazioni di non-shooting come rifiutarsi di legare un manzo, tirare un candelotto di dinamite, o comunque tentare di completare delle procedure non di tiro come previsto dalle istruzioni per lo stage. In questi casi una penalità di 30 secondi per mancato ingaggio/Spirit of the Game verrà inflitta, in aggiunta alle penalità per il bersagli mancati (misses), le procedure e le minor safety violations.

CONVENZIONI PER LE ARMI DA FUOCO

Le competizioni di tiro SASS sono suddivise in tipi separati di gare: principali, a squadre, e collaterali. Le regole riguardanti le armi da fuoco approvate SASS dipendono dal tipo di gara in cui competi.

Originali o repliche possono essere usate in competizione premesso che siano in buone e sicure condizioni. In ciascuna delle rispettive sezioni, sono elencate le modifiche ammesse. Solo perché un produttore progetta un particolare o un’arma per questo sport o solo perché sia disponibile non significa necessariamente che sia legale per la competizione. Solo le modifiche qui referenziate come ammesse sono approvate. Tutte le altre sono illegali. Dato che ogni sport legato alle armi da fuoco è intrinsecamente pericoloso la SASS non raccomanda o



suggerisce la modifica di qualsiasi arma da fuoco o la rimozione di qualsiasi dispositivo di sicurezza. I partecipanti a questo sport si assumono la responsabilità per l'uso e/ o le modifiche alle loro armi e non dipende dalla SASS o da ognuno dei club affiliati giudicare in merito. Consultare sempre il produttore dell'arma prima di modificarla. Le armi da fuoco devono operare come descritto nei progetti originali e devono funzionare in maniera sicura.

La SASS riconosce il desiderio di migliorare le performance delle armi da fuoco. Produttori d'armi, importatori, armaioli, e gli iscritti nel loro complesso devono usare cautela in ogni ambito per sviluppare meccanismi progettati per aumentare le prestazioni delle armi usate per il Wild Bunch Action Shootin™. Ogni modifica alle armi non referenziata in questo manuale è proibita. Le parti interessate nell'aver modifiche, parti, o armi considerate per l'approvazione e l'inclusione nel testo delle modifiche accettate SASS, può richiedere il Modulo per la modifica di Armi da fuoco dal quartier Generale SASS. La ricevuta di accettazione scritta dal Quartier Generale SASS sarà l'unica fonte di approvazione. A meno che non sia referenziata tra queste convenzioni, ogni modifica, parte, o arma usata senza approvazione è illegale.

OPERAZIONI IN CAMPO E REGOLE DI SICUREZZA

“Convenzioni” si riferisce a comportamenti standard in campo e a regole che ci si aspetta ogni tiratore conosca e segua in ogni momento. TUTTE le Convenzioni di SICUREZZA SASS NON sono negoziabili e non dovranno mai essere annullate dal progetto di una gara o dalla descrizione di una sequenza di tiro. Le Convenzioni di stage sono regole standard a meno che non siano diversamente dirette dal progetto/ descrizione di un esercizio (esempio: i bersagli abbattibili devono cadere per contare)

CONVENZIONI DI STAGE

Le Convenzioni di Stage (o Convenzioni per gli esercizi) sono comportamenti standard in campo: una lista di pratiche che ogni tiratore deve conoscere ed applicare in ogni esercizio. Le seguenti convenzioni di stage (o stage default) devono essere seguite in tutte le gare SASS, a meno che sia scritto diversamente della descrizione dello stage (nel briefing per capirci...)

- Tutti i bersagli abbattibili devono cadere per contare. Ogni abbattibile ancora in piedi una volta che il tiratore ha ingaggiato la successiva sequenza nell'esercizio sarà contato come miss
- I bersagli abbattibili che non cadono non possono essere reingaggiati a meno che non sia disposto diversamente nella descrizione dell'esercizio
- Nessun bersaglio mancato può essere reingaggiato
- Se non c'è una posizione di partenza definita, il tiratore può partire in qualsiasi posizione fintantoché le sue mani non tocchino nessuna arma, munizione o caricatore
- Nel caso un bersaglio sia difettoso o abbassato il tiratore dovrà “ sparare dove era”. Per ragioni di sicurezza un bersaglio al suolo non deve mai essere ingaggiato
- In caso di sospetta palla in canna, il TO istruirà il tiratore di mettere in sicurezza l'arma e proseguire con l'arma successiva. Se la canna verrà poi trovata libera al tiratore verrà concesso un reshoot.
- Tutte le armi lunghe posizionate avranno la canna rivolta in sicurezza verso i bersagli, a meno che l'allestimento dello stage non preveda un rest per il posizionamento in verticale dell'arma lunga. (il posizionamento in verticale non ha restrizioni in SASS)
- Tutte le armi lunghe inizialmente posizionate su una superficie piana orizzontale devono essere disposte in piano con almeno la parte posteriore della guardia sulla superficie di posizionamento.
- Tutte le armi corte inizialmente posizionate sopra una superficie piana orizzontale devono essere posizionate con l'intera arma disposta in piano sopra la superficie di posizionamento
- I tiratori non possono cominciare un esercizio con delle munizioni in mano
- Dopo la string di tiro le armi lunghe sono messe in sicurezza con la volata in direzione sicura e l'azione ciclata
- La 1911 deve essere scartata con la camera vuota da cartucce vive. Il carrello potrà essere chiuso o bloccato aperto. Potrà avere inserito un caricatore vuoto o nessun caricatore. Una volta caricata non sarà



- mai rinfoderata finché non sarà svuotata dal TO alla fine dello stage
- Le pistole devono essere mostrate vuote in linea di tiro alla fine dello stage prima di essere rinfoderate
- Il maneggio sicuro dell'arma è responsabilità del tiratore. La regola dei 170° è sempre in vigore
- Solo il tiratore può maneggiare la propria arma dal tavolo di carico al tavolo di scarico

CONVENZIONI PER LE ARMI DA FUOCO

Tutte le armi

- Tutte le armi devono essere progettate per sparare attraverso un meccanismo ad impatto così come richiesto per gli inneschi centerfire. Tutti gli altri sistemi di sparo sono illegali.
- Modifiche interne non descritte qui che non possono essere visibili con l'arma ad azione chiusa sono ammesse premesso che non interferiscano con le operazioni esterne o entrino in conflitto con le modifiche elencate qui.
- Modificare i meccanismi di sparo, armamento, cameramento o leveraggi (armi lunghe) in qualsiasi modo che cambi il funzionamento da una operazione interamente manuale a qualsiasi altra (e.g., inerziale, a presa di gas o per rinculo) è espressamente proibito.
- Tutte le armi possono essere restaurate o riparate alle condizioni originali.
- Pezzi di ricambio possono essere fatti di materiali diversi dagli originali a meno che questi materiali siano specificatamente proibiti.
- Tutte le parti possono essere alleggerite, riprofilate, lucidate, sbavate, o rimpiazzate sempreché non siano proibite in queste Convenzioni.
- Le viti di fabbrica possono essere rimpiazzate con viti con testa a brugola o altri tipi (es. Torx).
- Fusti e bascule possono essere forati e filettati (per accettare organi di mira approvati).

Leve

- Le leve in stile John Wayne possono essere sostituiti per le leve standard di fabbrica
- Le leve possono essere avvolte o imbottite con cuoio o fintapelle
- Con l'eccezione della leva John Wayne, tutte le leve devono mantenere forma e dimensioni della leva originale
- La leva può essere tagliata e saldata purché forma e dimensioni non cambino
- Scambiare la leva di un mod 1873 con quella di un mod 1866 è ammesso
- Tutti i fucili a leva devono avere una leva con una corsa non inferiore a 4- 1/8" (10.5 cm) quando misurata come segue: Con azione chiusa misurare tre pollici indietro dalla faccia posteriore del grilletto nel punto in cui entra nel castello. Segnare questo punto sia sul calcio che sulla leva, aprire la leva alla sua massima estensione e misurare la distanza fra i due segni.

Meccanismi di alimentazione/caricamento

- Il carrier e/o il meccanismo elevatore nei fucili può essere alleggerito, saldato, modificato o sostituito
- Un sistema di caricamento rapido a due colpi può essere aggiunto

Percussori

- La lunghezza del percussore può essere estesa
- La parte visibile della porzione posteriore dei percussori non può essere alterata
- Riduttori di frizione come i cuscinetti a sfere non sono ammessi nella porzione posteriore dei percussori o delle loro estensioni

Ritocchi estetici

- Chiodini in stile, intagli, incisioni, zigrinature, intarsi, e altri simili abbellimenti sono ammessi su calci e impugnature purché non costituiscano miglioramenti di tipo radicale o "target". (Vedi I requisiti specifici per le pistole.)



- L'incisione di bascula, fusto, telaio dell'impugnatura, o della canna è permessa purché non costituisca un modo per migliorare il grip sull'impugnatura stessa.
- Una leggera finitura perlata può essere applicata all'esterno di ogni arma

PISTOLA Mod.1911

Una pistola mod 1911 a grandezza piena, con caricatore monofilare è usata nel Wild Bunch Action Shooting™.

- Deve essere in calibro .45ACP
- Il termine “pistola 1911” qui si riferisce al modello 1911A1 così come ai suoi cloni
- Non più di una main match pistol può essere portata sulla linea di tiro.

Pistola 1911 – Categorie Modern e Traditional

Le categorie di tiro Modern e Traditional hanno un numero di parametri in comune per quanto concerne la pistola 1911. Per prima cosa, facciamo una lista dei parametri comuni per entrambe le categorie, quindi nelle sezioni successive osserveremo i parametri specifici di ciascuna categoria.

Parametri comuni

- La lunghezza della canna deve essere di 5 pollici (12.7 cm)
- Non sono ammessi fori di compensazione sulla canna o altri riduttori di rinculo
- Il bushing della canna (il manicotto che la tiene in sede alla volata) deve essere standard. Non sono ammesse le “Bull” barrels.
- La sede del caricatore può essere smussata, ma non può essere sovradimensionata, estesa, o svasata
- Le 1911 (full size) in acciaio inox sono permesse
- Le 1911 (full size) col fusto in alluminio sono permesse
- Avvolgimenti intorno all'impugnatura che ne coprano la parte anteriore del telaio sono illegali
- Non sono ammessi poggiadito tipo target
- Un solco può essere scavato nell'impugnatura per facilitare il raggiungimento del pulsante di rilascio caricatore, ma nessun materiale può estendersi oltre il profilo originale dell'impugnatura. Impugnature che sono più sottili da una parte o dall'altra ma hanno la “candela” dritta sono ammesse.
- I caricatori devono essere di lunghezza standard e possono essere riempiti fino a sette colpi
- Colpi sovracaricati che vengono sparati sono penalizzati in quanto munizioni “illegalmente ottenute”
- Un pad può essere aggiunto al caricatore se soddisfa i seguenti requisiti: deve essere fatto di cuoio naturale. Non deve essere più largo del contorno base del caricatore. Lo spessore totale del pad non deve estendersi per più di ¼” (6.5 mm) oltre la base originale
- I caricatori vuoti non possono pesare più di tre once (85 g)
- I codoli porta molla dritti, a cuneo o arcuati sono permessi. I codoli possono essere rigati o zigrinati
- L'anello per correggiolo è opzionale
- Accuratizzazioni e preparazioni interne sono ammesse
- Le sicure all'impugnatura e al pollice devono funzionare correttamente

Pistola 1911 – Modifiche per Categoria Traditional

La categoria Traditional del Wild Bunch ha specifici parametri a cui si deve aderire in aggiunta alle regole che la Traditional condivide con la categoria Modern. Telaio e carrello devono conformarsi allo stile “militare” di 1911 e 1911 A1 (esempio: no slitte o rails per torce o simili, non parapolvere maggiorati e così via). La finitura sulle pistole traditional varia dalla brunitura lucida alla più opaca Parkerizzazione. Tutte queste finiture sono legali. Sono ammessi anche colori opachi come il verde OD, marrone scuro opaco, bronzo deserto eccetera. Non sono ammessi colori brillanti come rosso, giallo, arancio o bianco. Le pistole possono anche essere placcate, tartarugate o pitturate. Quando si menzionano zigrinatura, opacizzazione o



chiazzaatura, significa incidere effettivamente una forma su telaio o carrello. Nota: “Standard” in tutti i casi significa “Specifiche Militari Standard”.

- Il peso della pistola scarica con un caricatore vuoto inserito non può eccedere le 40 onces (1,134 kg)
- Solo mire fisse “stile militare” a lama semplice anteriore e posteriore sono ammesse. La 10-8 National Match e la Harrison Design 003 sono mire posteriori approvate
- Le mire anteriori possono essere inserite a coda di rondine, fissate con un perno o ribattute
- Le mire devono essere del colore o in una delle combinazioni di colore del carrello inclusi ma non limitati a brunito, nero o acciaio inox naturale. Il retro di un mirino colorato può essere riportato al colore naturale dell'acciaio.
- Zigrinature o striature solo sulla parte posteriore del carrello. Non sono ammesse zigrinature o striature sulla parte anteriore.
- Solo le sicure standard all'impugnatura sono ammesse. Non sono ammesse sicure a coda di castoro
- Solo sicura al pollice standard – non può essere allungata
- Solo pulsante di rilascio caricatore standard – non può essere allungato
- Solo asta guida molla standard. Non sono ammesse aste guida molla a lunghezza piena.
- Grilletti pieni lunghi o corti sono permessi. Non sono ammessi grilletti dritti o alleggeriti tipo match.
- Finestra di espulsione abbassata e svasata è ammessa.
- Zigrinatura sulla parte anteriore della guardia non è ammessa.
- Solo il cane standard a sperone è ammesso
- Solo Pulsante di rilascio caricatore standard – non può essere allungato o maggiorato.

Pistola 1911 – Modifiche per la categoria Modern

La categoria Modern del Wild Bunch ha parametri specifici cui bisogna conformarsi in aggiunta alle regole che la categoria Modern condivide con la categoria Traditional. Le finiture della pistola variano largamente. Brunitura, placcatura, lucidatura, verniciatura, eccetera sono tutte legali.

- Binari leggeri per parapolvere sono legali
- La pistola scarica con caricatore vuoto inserito non deve pesare più di 42 onces (1,19 kg)
- Mire posteriori fisse o regolabili e mirini a lama sono ammessi
- Le mire non possono essere ottiche o con inserti in fibra ottica. Mire laser non sono ammesse. Le mire possono essere pitturate o avere punti o inserti colorati.
- Sono ammesse zigrinature o rigature sia sul davanti che sul retro del carrello
- Non sono ammesse “costole” esterne sulla parte superiore del carrello. Questo significa che nessuna “costola” esterna tipo una BoMar può essere attaccata alla parte superiore del carrello con viti, saldature , o ogni altro mezzo.
- La parte superiore del carrello può essere spianata, rigata e/o opacizzata per ridurre il riflesso
- Le “costole” originali della Colt Gold Cup sono legali. Costole, ricavate come parte del carrello dal costruttore, come nel caso della Colt Gold Cup sono approvate
- Sicure all'impugnatura maggiorate a coda di castoro sono ammesse.
- La sicura al pollice può essere maggiorata e ambidestra.
- Il rilascio del carrello (hold open) può essere maggiorato
- Asta guida molla a lunghezza piena è ammessa.
- Grilletto da competizione è ammesso.
- Cane alleggerito da competizione è ammesso.
- Zigrinatura su guardia e parte anteriore dell'impugnatura è ammessa questo significa che è ammesso ogni tipo di zigrino, punteggiatura e/o rigatura ed è legale.
- Sedi per le dita sul davanti dell'impugnatura sono **ILLEGALI**



- Estrattore esterno è ammesso

PISTOLA 1911 – OPERAZIONI IN CAMPO

1911 Sicurezza e Maneggio

Quando si maneggia la 1911, il dito del tiratore deve essere FUORI della guardia del grilletto, durante i movimenti, il ricaricamento o la risoluzione di un malfunzionamento una volta che la pistola è carica. Di solito al tiratore viene dato l'avviso "FINGER!" (dito) la prima volta. Una ripetuta violazione costa al tiratore una penalità MSV. Caricare significa mettere una cartuccia viva nella camera della pistola.

- I caricatori possono essere riempiti con max sette colpi in ogni momento a meno che non vi sia limitazione sulle istruzioni dello stage.
- E' consentito muoversi con la 1911 in mano col carrello chiuso su camera vuota senza caricatore o con caricatore pieno o vuoto fintanto che la pistola non è caricata per la prima volta nello stage.
- Dopo aver caricato per la prima volta, il tiratore può muoversi con la 1911 fintantoché la camera è vuota di una cartuccia viva. Il carrello può essere chiuso o agganciato aperto.
- Una pistola carica può lasciare la mano del tiratore dopo che un malfunzionamento è stato dichiarato. Altrimenti la 1911 deve essere scartata con la camera vuota da cartuccia viva. Il carrello può essere chiuso o agganciato aperto.
- Il cambio di caricatore in movimento è ammesso con il dito fuori dalla guardia del grilletto. Una volta che il carrello va in chiusura e una cartuccia viva è in camera diviene effettiva la regola del "travelling" nel Basket.
- Alla fine della prestazione a fuoco la 1911 deve essere mostrata vuota sulla linea di tiro. Alla fine della string di tiro e prima che la pistola sia rinfoderata i seguenti comandi dell' RO **devono essere dati:**

UNLOAD and SHOW CLEAR: questo significa rimuovere ogni cartuccia viva e il caricatore se inserito, e con il carrello aperto tenere la pistola in modo che l'ufficiale (TO) possa chiaramente vedere che non c'è caricatore inserito e la camera è vuota.

SLIDE FORWARD: Questo consente la chiusura del carrello.

HAMMER DOWN: Con la pistola puntata in direzione sicura tirare il grilletto consentendo al cane di abbattersi, senza impedimenti.

HOLSTER: quindi mettere la pistola svuotata e sicura in fondina.

1911 Operazioni al tavolo di carico:

- Un caricatore sarà inserito nella 1911, con la camera vuota. La pistola rimarrà in fondina o verrà rinfoderata.
- HOLSTER: rinfoderare la pistola vuota/in sicurezza.

1911 Operazioni Sulla linea di tiro:

- A meno che non sia specificatamente indicato diversamente la cartuccia sarà camerata solo al momento del bisogno come prescritto dalla sequenza di tiro.

Le condizioni di sicurezza di una pistola durante l'esercizio a fuoco sono come segue:

- Sicura per movimento in mano prima del primo caricamento:
 - Carrello chiuso su camera vuota senza caricatore o con caricatore vuoto/pieno inserito
- Sicura per il movimento in mano dopo il primo caricamento:
 - Camera vuota da cartuccia viva
 - Carrello chiuso o bloccato aperto
 - La pistola può contenere un caricatore pieno, vuoto o nessun caricatore



- Sicura per lasciare la mano del tiratore:
 - Camera vuota da cartuccia viva.
 - Carrello può essere chiuso o bloccato aperto
 - La pistola può contenere un caricatore vuoto o nessun caricatore
- Sicura per il rinfodero:
 - Prima che la 1911 sia caricata, se estratta nel momento o posto sbagliato
 - Carrello chiuso e cane abbattuto su camera vuota senza caricatore. Solo dopo l'ispezione dell'RO sulla linea di tiro

1911 Operazioni al tavolo di scarico:

- La pistola già scaricata(ispezionata sulla linea di tiro dopo il completamento dell'esercizio a fuoco) dovrà rimanere in fondina in quanto già svuotata mentre le armi lunghe verranno svuotate al tavolo di scarico.

FUCILI

I fucili o le carabine usati durante I main e I team matches devono essere originali o repliche di lever o slide action costruiti durante il periodo che va approssimativamente dal 1860 fino al 1899, con caricatore tubolare e cane esterno. Si fa eccezione per le categorie Teddy Roosevelt e Doughboy. Esempi includono il mod 1873, 1892 e 1866 Uberti o Winchester, l'Henry Big Boy, e il Marlin 1894 fra gli altri. Fucili con caricatore a pacchetto non possono essere usati. Talune categorie richiedono l'uso di un tipo specifico di fucile o munizione. I fucili devono essere mostrati vuoti al tavolo di scarico alla fine di ogni stage.

Calibri dei fucili

- Deve essere un centerfire da un minimo del .38 a un massimo del .45
- Non sono ammessi calibri da fucile
- Deve essere un calibro comunemente disponibile. Esempi includono ma non sono limitati a: .357 Magnum, .38 Special, .38-40, .44-40, .44 Special, .44Magnum, e .45 Colt
- Le categorie Teddy Roosevelt e Doughboy hanno parametri specifici per i calibri da fucile. Vedere le categorie di tiro per ulteriori disposizioni.
- Le gare collaterali BAMM hanno diversi parametri per i calibri. Vedere la descrizione delle gare BAMM per i dettagli

CANI, GRILLETTI E GUARDIE dei fucili

- I cani possono essere rimpiazzati o sostituiti con altri del disegno originale per la stessa arma.
- I grilletti possono essere profilati.
- La posizione dei grilletti può essere regolata.
- Non sono ammesse "appendici" sui grilletti.

CANNE dei fucili

- Le canne originali possono essere sostituite con canne nuove dello stile corretto per quel particolare modello di arma.
- Le canne possono essere accorciate e/o intestate.
- Le canne devono mantenere una lunghezza di almeno 16"(40 cm).
- Le canne possono essere alterate per accettare gli attacchi per montare una configurazione di serbatoio alternativa e con diversa capienza appropriati al modello di arma che viene alterata.
- Le canne possono essere alterate per accettare mire del periodo così come descritto nella Sezione mire
- Le canne devono essere fatte solo di acciaio o ferro.



- Contrappesi visibili non sono ammessi.
- Fori di compensazione non sono ammessi.

CALCI E IMPUGNATURE dei fucili

- Lunghezza e stile del calcio possono essere alterate o cambiate (e.g., calcio da carabina su fucile e viceversa).
- Zigrinature, intagli o incisioni al laser sono ammesse su calci e astine.
- Un recoil pad (imbottitura) fisso e non regolabile, di tipo coi lacci, o slip on è ammesso nei calci dei fucili.
- I calcioli possono essere cambiati con altri che erano generalmente disponibili presso il fabbricante originale.
- Un pezzo di cuoio o altro materiale naturale simile può essere aggiunto al calcio o al calciolo. Questo include anche la parte dell'impugnatura.
- Impugnature o calci di materiale simulato o naturale sono accettabili sempreché non siano “customizzati” tali da costituire impugnature o calci di tipo “target”. Significa che devono avere la stessa forma dei calci e impugnature che si trovano nelle armi originali.

MIRE dei fucili

- Mire posteriori montate sul codolo possono utilizzare diottrici intercambiabili e eyecups.
- Non sono permesse mire montate su castello od otturatore.
- Le “code di rondine” possono essere fresate sulle canne per poter rimpiazzare le mire.
- Mirini a tunnel o beech style sono ammessi.
- Il mirino può includere una perla o inserto in acciaio, ferro, avorio, simil-avorio, ottone, oro, peltro, rame, o argento. La perla o inserto dovrà essere del colore del succitato materiale.
- Mire posteriori possono essere brunite, annerite o inox o di ogni colore ammesso per i mirini. Le mire posteriori possono utilizzare un inserto di ogni colore ammesso per i mirini.
- Colori diversi da quelli dei materiali referenziati qui sopra o ogni “materiale fluorescente” NON possono essere applicati a mire sia anteriori che posteriori.
- I mirini a rampa sono ammessi se originali sull'arma.
- Mire moderne regolabili su canna e castello NON sono ammesse.
- La parte posteriore del mirino può essere dentellata
- Il mirino può essere alzato o abbassato per regolare l'allineamento al punto di mira
- Tutte le mire posteriori possono avere l'apertura regolata

FUCILE – OPERAZIONI IN CAMPO

Convenzioni di Sicurezza e Maneggio – Fucili

- I fucili possono essere posizionati con il serbatoio riempito, azione chiusa, cane abbattuto su camera vuota (non sulla monta di sicura), con la volata puntata in direzione sicura (vedi regola dei 170°)
- La volata non è mai posizionata inizialmente al suolo



- I fucili saranno svuotati e scartati con la canna puntata in direzione sicura. Se l'azione dovesse chiudersi dopo essere stata svuotata, il tiratore, alla conclusione dello stage, la mostrerà vuota al TO. Nessuna persona oltre al concorrente può maneggiare l'arma lunga prima che l'azione sia aperta e l'arma mostrata scarica.
- Se il fucile è l'ultima arma usata, deve essere scaricata prima di lasciare le mani del tiratore al tavolo di scarico. (Questo non si applica ad armi sparate fuori sequenza, messe in sicurezza e quindi riposizionate per ulteriore uso.)
- Una volta che il fucile ha il cane armato il colpo sotto il cane deve essere sparato oppure l'azione aperta per far tornare il fucile in condizione sicura.
- Colpi non sparati ed espulsi possono essere rimpiazzati durante l'esercizio.

Condizioni di sicurezza durante l'esercizio a fuoco – Fucili

Un fucile è considerato sicuro per lasciare la mano del tiratore solo nelle seguenti condizioni (alcune condizioni possono essere corrette prima di sparare l'arma successive):

- Vuoto
- Cane abbattuto su camera vuota o colpo già sparato e azione chiusa (riposizionato per ulteriore uso).

Un fucile è considerato Sicuro per il movimento (in mano mentre ci si muove attraverso lo stage) solo nella seguente condizione:

- Cane abbattuto su camera vuota o bossolo sparato, azione chiusa
- Azione aperta, cartuccia su carrier/elevatore o in camera.

SHOTGUNS

Ogni Winchester 1897 e Modello 12 a pompa in cal.12, in stile Civile o Militare è ammesso. La riproduzione IAC del Winchester '93/'97 è anch'essa approvata. Questo shotgun può essere identificato dai numeri '93/'97 sulla parte sinistra della canna e dalle parole IAC Billerica, MA sulla parte destra della canna. I Winchester 1893 originali sono stati dichiarati non sicuri dal produttore e pertanto NON sono legali per l'uso nelle gare di Wild Bunch Action Shooting™. Le riproduzioni accurate (repliche) sono ammesse.

Ogni doppietta o monocanna tipici del periodo che va approssimativamente dal 1960 al 1899 con o senza cani esterni, monogrillo o bigrillo è ammesso. Espulsori automatici sono ammessi SOLO negli shotgun monocanna, a leva e a pompa. Le doppiette non possono usare estrattori automatici.

Shotgun a leva con caricatore tubolare e cane esterno del periodo sono ammessi, sia originali che repliche.

Calibri degli Shotgun

- Doppiette, monocanna e shotguns a leva devono essere centerfire (a fuoco centrale) almeno in calibro 20ga e non più grandi del 10ga
- Gli slide action (pompa) devono essere centerfire (a fuoco centrale) almeno in calibro 20ga e non più grandi del 12ga

Shotgun Pieghevoli

- Il meccanismo interno che garantisce gli shotgun pieghevoli dalla chiusura accidentale può essere aggiunto o modificato
- L'angolo di apertura degli shotgun pieghevoli può essere incrementato
- La leva di apertura negli shotgun pieghevoli può essere piegata (ri – profilata) per non più di ½” (12.7 mm) dal centro del codolo all'estremità esterna della leva

CANI / GRILLETTI E GUARDIE degli shotgun

- I cani possono essere rimpiazzati o scambiati con altri del disegno originale per la stessa arma.
- I grilletti dello shotgun possono essere ridotti in larghezza.
- La posizione del grilletto dello shotgun può essere regolata.



- Le guardie possono essere avvolte con cuoio o altro materiale naturale.
- Non sono ammesse “appendici” sui grilletti.

CANNE degli shotgun

- Le canne originali possono essere sostituite con canne nuove dello stile corretto per quel particolare modello di arma.
- Le canne dello shotgun possono essere alterate per accettare gli attacchi per montare una configurazione di serbatoio alternativa e con diversa capienza appropriati al modello di arma che viene alterata.
- Le canne dello shotgun devono mantenere una lunghezza di almeno 45 cm (18”).
- Le canne dello shogun possono montare strozzatori all’interno purché questi non fuoriescano dalla volata
- Le canne degli shotguns devono essere fatte solo di acciaio o ferro.
- Contrappesi visibili non sono ammessi.
- Fori di compensazione non sono ammessi.

CALCI E IMPUGNATURE degli shotgun

- Lunghezza e stile del calcio possono essere alterati o rimpiazzati.
- Zigrini, intagli e incisioni laser sono ammessi su astine, calci e impugnature
- Un recoil pad fisso e non regolabile, di tipo a lacci, o slip on è ammesso nei calci degli shotguns.
- I calcioli possono essere cambiati con altri che erano generalmente disponibili presso il fabbricante originale.
- Un pezzo di cuoio o altro materiale naturale simile può essere aggiunto al calcio o al calciolo.
- Impugnature o calci di materiale simulato o naturale sono accettabili sempreché non siano “customizzati” tali da costituire impugnature o calci di tipo “target”. Significa che devono avere la stessa forma dei calci e impugnature che si trovano nelle armi originali.
- Cuoio sul manicotto di azionamento dello shotgun a pompa non è ammesso

MIRE degli Shotgun

- il mirino deve essere a perla o di forma semplice a paletto.
- Le mire a metà canna sono ammesse e devono essere dello stesso colore del mirino.
- I mirini possono essere bruniti, anneriti, color acciaio, avorio, simil-avorio, ottone, oro, peltro, rame o argento..

SHOTGUN - OPERAZIONI SUL CAMPO

- Nel Wild Bunch Action Shooting™, le doppiette sono caricate sotto la supervisione del TO nel luogo di posizionamento e posizionate aperte. L’azione non potrà essere chiusa se non “dopo il beep”. Ogni colpo aggiuntivo deve essere caricato dal corpo o da specificato luogo/ posizione. Se si usa un posizionamento verticale la doppietta sarà posizionata vuota
- Gli altri shotgun possono essere caricati col numero di colpi richiesto per la sequenza iniziale, ma NON oltre i sei colpi. Il caricatore dello shotgun sarà riempito dopo aver chiuso l’azione e aver abbattuto il cane sulla camera vuota. Ogni colpo aggiuntivo deve essere caricato dal corpo o da specificato luogo/ posizione.
- Gli shotgun a cani esterni possono essere armati all’inizio dello scenario, sia che siano posizionati o tenuti in mano dal tiratore.
- I colpi dello shotgun possono essere rimossi senza penalità per for tornare l’arma in condizione sicura.
- Shotguns scarichi verranno posizionati con l’azione aperta



- Gli shotgun saranno svuotati e scartati con le canne puntate in direzione sicura. Se l'azione si chiude dopo che è stata svuotata l'arma, il tiratore, alla fine dello stage, la mostrerà vuota al TO. Nessuna persona oltre al concorrente potrà maneggiare l'arma prima che sia aperta e mostrata vuota.

Condizioni di sicurezza durante l'esercizio a fuoco – Shotguns

Uno shotgun è considerato SICURO per lasciare le mani del tiratore solo nelle seguenti condizioni (alcune condizioni possono essere corrette prima di sparare l'arma successiva):

- Vuoto
 - No cartuccia viva nella camera, azione ciclata, e volata in sicurezza verso il parapalle
 - Cane abbattuto su camera vuota o colpo esplosivo, azione chiusa (riposizionato per ulteriore uso)
 - Azione aperta

Uno shotgun è considerato Sicuro per il movimento, (in mano mentre ci si muove attraverso lo stage) solo nelle seguenti condizioni:

- Azione aperta, colpo in camera o sul carrier/elevatore.
- Cane completamente abbattuto su camera/e vuota/e o colpo sparato, azione chiusa.

FONDINE, CARTUCCIERE, E BANDOLIERE

Fondine

- Tutte le pistole devono essere portate in una fondina sicura, capace di trattenerle durante tutti i normali movimenti.
- La fondina deve essere di disegno tradizionale o militare realizzata in cordura o cuoio.
- La fondina non deve discostarsi dalla verticale per più di 30° quando indossata
- La fondina deve coprire per intero sia la canna che la finestra di espulsione. Non sono ammesse fondine di tipo speed aperte davanti.
- Se una fondina ha la patta o il laccio non è necessario che restino chiusi durante la competizione
- Non sono ammessi equipaggiamenti di tipo competition in metallo o plastica.
- Durante le competizioni non si possono usare fondine tipo ascellare o cross draw.

Cartucchiere, Bandoliere, caricatori e Tascapane

- Cartucchiere, bandoliere e tasche devono essere di disegno tradizionale, (esempio: le bandoliere devono essere sciolte e non assicurate in nessun modo che ne prevenga il movimento)
- Tasche moderne a caduta, asole per shotgun in stile combat, porta colpi da caviglia, polso o astina non sono ammessi.
- I tascapane dovranno avere una patta e devono portare il loro contenuto sfuso senza speciali accorgimenti che per un ripescaggio rapido.
- I porta caricatori devono essere indossati in verticale aderenti al corpo del tiratore (non devono inclinarsi verso l'esterno del corpo).
- I porta caricatori possono contenere più caricatori, uno per asola.
- I porta caricatori non possono essere indossati sopra altri porta caricatori o sopra porta colpi da shotgun o asole per cartucce.
- La parte piatta del caricatore deve essere parallela al corpo. I porta caricatori non possono trattenere caricatori con la parte sottile prossima alla cintura. La parte piatta dei caricatori deve essere parallela alla cintura.
- Porta caricatori singoli possono essere cuciti direttamente sulla cintura ma devono trattenere il caricatore nella stessa maniera degli altri a tasca.
- Caricatori aggiuntivi o munizioni sfuse che il tiratore desidera avere oltre quelle che può portare nei porta caricatori o cartucchiere possono essere posizionati in punti e modi di sua scelta.



Caricatori aggiuntivi e munizioni sfuse possono essere portati in linea in ogni maniera sicura.

Cinture e asole per munizioni

- Le munizioni richieste per caricare/ricaricare durante il corso di ogni stage devono essere portate sulla persona del tiratore, in una bandoliera, cintura porta colpi per cartucce o shotshells, tascapane, tasche o essere posizionate in sicurezza come richiesto dalle istruzioni dello stage.
- Munizioni per fucile o pistola non possono essere portate in asole per shotshell.
- Nessuna munizione può essere portata in bocca, nel naso, orecchie, incavo fra i seni, o altro orifizio corporeo.
- Le asole per cartucce non possono essere foderate di metallo o plastica. Tuttavia l'intera asola può essere fatta di metallo.
- L'uso di munizioni prese da asole montate su astine e calci (di fucile) non è ammesso.
- I porta colpi a manicotto sono accettabili; tuttavia porta colpi a manicotto non possono essere indossati sopra ad altri porta colpi per Shotgun.
- Le cartucchiere devono essere indossate in modo che le cartucce siano all'altezza o sotto l'ombelico.
- I porta colpi per shotgun non possono accomodare più di due colpi per asola e quelli per fucile/pistola non più di un colpo per asola
- I porta colpi per lo shotgun devono conformarsi al girovita del tiratore (esempio, non devono cadere dalla cintura).
- Asole inclinate lateralmente in cartucchiere o manicotti sono ammesse.

ARTICOLI FUORILEGGE

La SASS vuole che i partecipanti alle nostre gare siano sicuri, si divertano, sviluppino le loro capacità competitive e si godano le ricche tradizioni del Vecchio West e dei primi militari. Vi chiediamo di aggiungervi a noi nell'amichevole spirito di competizione e preservazione della nostra eredità. L'uso o la presenza di uno degli articoli, equipaggiamenti fuorilegge qui sotto elencati, o l'uso di un'arma non legale SASS darà luogo alla squalifica dallo stage (SDQ) per ogni stage dove l'articolo illegal è usato. Le penalità non sono retroattive ma devono essere corrette prima di sparare lo stage successivo.

- Guanti da tiro moderni
- Tracolle o baionette nelle armi lunghe da gara principale (la tracolla è ammessa nella categoria Doughboy)
- Camicie a manica corta (solo per i tiratori maschi)
- Magliette a manica corta, lunga e tank top per tutti i concorrenti(le maglie a manica lunga e bottoni tipo Henley sono accettabili)
- Cappelli moderni piumati da cowboy (Shady Bradys)
- Cappelli di paglia di disegno tradizionale sono accettabili (esempio: Stetson, Baily, Sombreros ecc.)
- I jeans di designer non sono ammessi. Jeans di designer include jeans moderni con loghi o slogans ricamati, inserti in seta, scritte tipo "PINK" o "BABY". Jeans con ornamenti fantasiosi o vistosi sono accettabili.
- Berretti da baseball.
- Tutti i tipi di scarpe sportive o stivali da combattimento non importa di che material siano costruiti.
Nota: Stivali militari del periodo con soles non grippanti, se appropriati al costume sono legali per il Wild Bunch Action Shooting™ .
- Accessori in nylon, Velcro o plastica
- Fondine che si discostano dalla verticale oltre i 30° quando indossate
- Presenza di loghi di fabbricanti, sponsors o squadre sulle divise. L'etichetta del fabbricante su divise o equipaggiamenti è accettabile.



SICUREZZA

CONVENZIONI DI SICUREZZA E MANEGGIO

Tutte le armi da fuoco

- Tutte le armi da fuoco posizionate devono avere le canne puntate in direzione sicura
- Un'arma lunga inizialmente posizionata su una superficie orizzontale deve stare appoggiata in modo che almeno la parte posteriore della guardia sia sull'area di posizionamento.
- Una pistola inizialmente posizionata su una superficie piana orizzontale deve essere posizionata con l'intera arma sopra la superficie di posizionamento.
- Tutte le armi da fuoco rimarranno scariche tranne che sotto la diretta osservazione di persona designata sulla linea di tiro e nelle aree di carico e scarico designate.
- Le volate delle armi lunghe devono essere mantenute in direzione sicura in ogni momento (generalmente in su e leggermente verso i bersagli).
- Finché il tiratore ha il contatto con l'arma da fuoco questa è considerata sotto il suo controllo.
- Se un tiratore inciampa e cade durante l'esercizio a fuoco, premesso che nessuna regola di sicurezza sia stata violata, al tiratore sarà permesso di rialzarsi e continuare l'esercizio a fuoco.
- Ogni arma scarica che cade sulla linea di tiro comporterà una penalità di squalifica dallo stage (SDQ). Questo non si applica a una pistola che rimane in fondina nel caso di rottura dell'equipaggiamento (esempio: si rompe la fibbia del cinturone) che causi la caduta del cinturone o della cartucciera. Il tiratore potrà recuperare il cinturone / cartucciera caduto e continuare l'esercizio senza penalità oppure aspettare di finire l'esercizio per raccogliarlo.
- Un'arma da fuoco carica che cade causa una squalifica dalla gara (MDQ).
 - A un tiratore non sarà consentito raccogliere un'arma caduta. Il TO dovrà raccogliere l'arma, esaminarla, scaricarla (se necessario), restituirla al tiratore e infliggere la penalità appropriate.
 - Questo non si applica a una pistola che rimane in fondina nel caso di rottura dell'equipaggiamento (esempio: si rompe la fibbia del cinturone) che causi la caduta del cinturone o della cartucciera. Il tiratore potrà recuperare il cinturone / cartucciera caduto e continuare l'esercizio senza penalità oppure aspettare di finire l'esercizio per raccogliarlo.
- Se un'arma è sparata fuori sequenza o da un luogo o posizione sbagliata, al tiratore verrà inflitta una singola penalità procedurale. In questa situazione, se il tiratore decide o è costretto, a mancare un bersaglio appropriato per angolo non sicuro o bersaglio non disponibile, un colpo può essere ricaricato per evitare la penalità per bersaglio mancato (miss) (il temuto "doppio rischio" per procedura e miss). Questo non significa che il tiratore può ricaricare un fucile o pistola in ogni altro momento per recuperare una miss.
- Se un concorrente ha un malfunzionamento che non può essere risolto durante l'esercizio a fuoco, il tiratore non potrà lasciare la linea di tiro finché l'arma non sarà stata scaricata. La Squalifica dalla Gara (MDQ) sarà inflitta al tiratore che lascia la linea di tiro con arma malfunzionante a meno che non sia sotto la diretta supervisione di un ufficiale di Gara.
- Non c'è penalità per un bossolo vuoto rimasto in un'arma aperta o che il tiratore ha ciclato. Se un tentativo appropriato di ciclare l'arma è stato fatto essa avrà il cane armato.



- Non si può disarmare un cane per evitare una penalità se armato nel momento o luogo sbagliato una volta che il primo colpo è stato sparato. NESSUNA arma può essere disarmata sulla linea di tiro tranne che puntandola verso i bersagli e tirando il grilletto mentre si è sotto la diretta supervisione del Timer Operator (TO). Questo richiede la positiva indicazione/riconoscimento da parte del TO al tiratore. (il TO deve autorizzare il tiratore). La penalità per aver disarmato è la squalifica dallo stage (SDQ).
- Al tiratore con un'arma in mano non sarà mai consentito di muoversi con un colpo vivo sotto il cane armato. Movimento è definito come il “travelling” nel basket. Una volta che il cane è armato un piede deve rimanere sul posto al suolo finché l'arma non sarà messa in sicurezza. Questo significa che il tiratore può muoversi con la 1911 finché la camera è vuota da cartuccia viva. Il carrello potrà essere chiuso o bloccato aperto. Potrà essere senza caricature, con caricatore vuoto, o con caricatore pieno. Ci si può muovere con un fucile o shotgun con azione aperta e con o senza colpo sul carrier oppure azione chiusa su camera vuota o bossolo spento.
- Le armi lunghe avranno l'azione ciclata alla conclusione di ciascuna string. Se l'azione dell'arma lunga si chiude dopo essere stata ciclata, il concorrente, alla fine dello stage, la mostrerà al TO. Una penalità appropriata verrà inflitta se non sarà vuota da munizioni vive/colpi non sparati.
- Armi malfunzionanti che contengono ancora colpi non generano penalità fintanto che il malfunzionamento è dichiarato, e l'arma messa in sicurezza (piazzata sopra un allestimento o altro posto sicuro con volata in direzione sicura). A questo punto, l'arma è ancora carica, tutti lo sanno, e l'arma può essere maneggiata nella maniera appropriata. È inappropriato consegnare l'arma a qualcuno – deve essere posata in sicurezza.
- Solo il tiratore può fisicamente scaricare un'arma malfunzionante durante l'esercizio a fuoco. Se il tiratore non può scaricare l'arma, questa deve essere posizionata su un allestimento disponibile o altro posto sicuro con la volata puntata in direzione sicura. Una volta che l'arma malfunzionante ha lasciato la mano del tiratore non potrà più essere riusata nello stage. Il riuso è trattato come arma illegalmente ottenuta. È una penalità procedurale e ogni bersaglio colpito con questa sarà contato come miss. Non saranno fatte correzioni sul tempo di esecuzione dell'esercizio.
- Una volta che il tiratore posiziona le sue armi sulla linea di tiro, nessuna altra persona toccherà le armi. Unica eccezione è se il RO (Range Officer) lo ritenga necessario per prevenire una violazione di sicurezza. (Ogni penalità sarà comunque applicata). Il tiratore sarà l'unica persona che muoverà le sue armi dalla linea di tiro al tavolo di scarico. I componenti della posse saranno istruiti di NON toccare o muovere nessuna arma da dove il tiratore le ha riposizionate fino al completamento della string di tiro con ciascuna arma. In circostanze eccezionali, un tiratore può chiedere assistenza nel maneggio delle sue armi dopo che l'esercizio a fuoco è completato.

I Magnifici Sette

1. Tratta sempre ogni arma da fuoco come se fosse carica
2. Mai consentire alla volata di infrangere la regola dei 170°
3. Sii sicuro del tuo bersaglio e di quello che c'è davanti
4. Tieni il dito lontano dal grilletto finché non sei pronto a sparare
5. Le armi rimangono scariche al di fuori del normale esercizio a fuoco – dall'area di carico all'area di scarico
6. Tratta ogni arma da fuoco con rispetto
7. Parla!



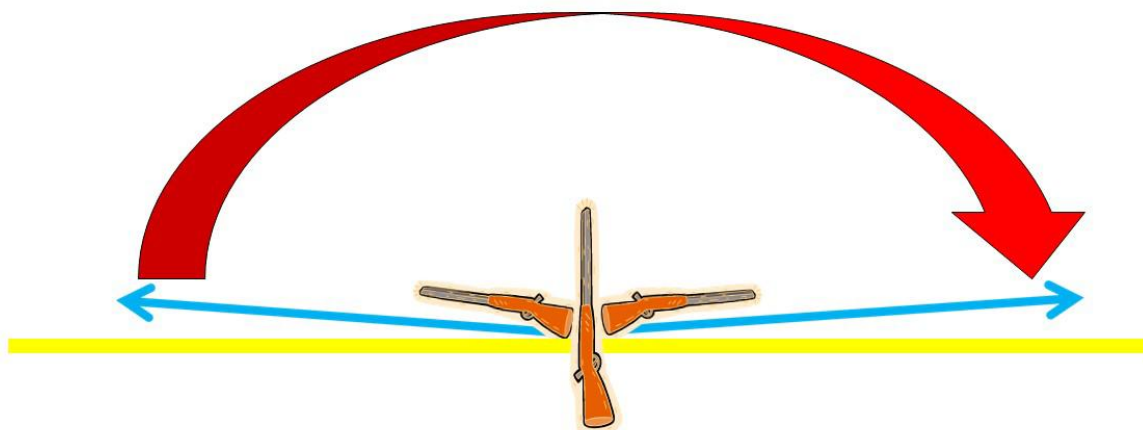
La Regola dei 170°

La regola dei 170° significa che la volata di ogni arma deve essere sempre puntata dritta verso i bersagli (+/- 85° in ogni direzione). Direzione e controllo della volata sono importanti prima durante e dopo aver sparato uno stage. La regola dei 170° è la spina dorsale di tutto il maneggio in sicurezza delle armi da fuoco ed è sempre in vigore.

- A una volata non è permesso “spazzare” gli altri partecipanti in nessun momento
- Le armi lunghe devono aver le azioni aperte con camere e serbatoi vuoti e le volate puntate in direzione sicura quando sono trasportate ad una gara.
- Una pistola in fondina (carica o vuota) con il cane completamente abbattuto su camera vuota o bossolo spento è considerata sicura e non può essere interpretata come spazzante un altro tiratore mentre è al sicuro in fondina
- Il mancato controllo della direzione della volata è base perché venga inflitta una penalità di squalifica dallo stage (SDQ), e per violazioni ripetute la squalifica dalla Gara (MDQ).

NOTA: Ulteriore eccezione è data quando si raccoglie e si riposiziona lo shotgun a due canne (la doppietta) posizionato verticalmente senza penalità.

The 170° Rule



170° rule means that the muzzle of firearm must always be straight down range +/- 85° in any direction

Ufficiali di Sicurezza – Timer Operator – TO

Il ruolo del Timer Operator TO è di assistere in sicurezza il tiratore durante l'esercizio a fuoco. Il coaching e il costringere il tiratore per evitare azioni non sicure è atteso quando appropriato, minimizzando le penalità procedurali e di sicurezza ogni quando è possibile. Il contatto fisico del Range Officer col tiratore inteso a prevenire una violazione di sicurezza maggiore non è considerato interferenza dell'RO e non porterà mai a un reshoot.

Wild Bunch Action Shooting™ Handbook
© Single Action Shooting Society, Inc.
Version 17.5, January 2025



Il coaching appropriato o il non coaching NON sono considerate interferenza dell'RO e non porteranno mai a un reshoot.

Il mancato posizionamento di armi e munizioni nelle posizioni/posti designate è colpa del concorrente e sono computate come penalità procedurali a meno che il concorrente non sia capace di correggere la situazione senza assistenza, mentre completa lo stage sotto timer. La penalità per l'uso di munizioni "illegalmente ottenute" (esempio: non portate in linea/ posizionate dal tiratore in maniera approvata) è una PROCEDURA (penalità procedurale). Ogni bersaglio colpito usando queste munizioni viene conteggiato come mancato (miss). NON ci saranno "aggiustamenti" al tempo dell'esercizio.

Ci si aspetta che il Timer Operator sarà il responsabile per la soluzione in materia di sicurezza dei problemi che insorgono nelle aree di carico, scarico e in linea di tiro. Tuttavia, siccome tutti i tiratori sono considerati Ufficiali di Sicurezza, ogni tiratore che osservi una infrazione di sicurezza non colta dal TO dovrebbe portarla all'attenzione del TO, così che venga risolta.

Comandi in campo

I comandi in campo standard sono il modo più efficiente di far funzionare una linea di tiro e sono usati in quasi tutti gli sport di tiro organizzati. Come materia di sicurezza, a tutti i tiratori è richiesto di obbedire a tutti i comandi in campo dato dal TO. Per una più approfondita comprensione dei comandi in campo pianifica il tuo corso per SASS RO1 oggi stesso.

IMPORTANTI COMANDI IN CAMPO DI USO COMUNE

- **“Cessare il fuoco o STOP!”** - Comando chiamato dal TO o da ogni RO/Ufficiale di Gara che sia testimone dello sviluppo di una condizione non sicura. Il tiratore deve smettere di sparare e di muoversi immediatamente. Mancata obbedienza al comando del Cessate Il Fuoco o STOP dato e sotto il controllo del TO comporterà la Squalifica dalla Gara (MDQ)
- **“Muzzle! (Volata!)”** – questo comando avvisa in maniera veloce ed efficiente il tiratore che la volata della sua arma sta raggiungendo il limite dei 170° e deve essere puntata in direzione sicura (verso i bersagli)
- **“Down Range”** – questo comando è annunciato prima che qualcuno si diriga oltre la linea di tiro per qualsiasi ragione, incluso il resettare o riparare i bersagli. Quando è annunciato il comando “Down Range” tutti i partecipanti alle aree di carico e scarico, devono smettere di caricare/scaricare. Pratica comune è alzare le mani in aria per confermare visivamente che nessuna arma viene maneggiata quando qualcuno è down range. (Si applica in prima istanza quando i tavoli di carico e scarico sono orientate verso i bersagli.
- **“Finger! (Dito!)”** – Questo comando avvisa in maniera rapida ed efficiente il tiratore che il suo dito è dentro la guardia del grilletto e deve essere immediatamente rimosso dalla guardia del grilletto. Mancare di togliere il dito dall'interno della guardia mentre ci si muove con la pistola, si ricarica la pistola, o si risolve un malfunzionamento della pistola è una Minor safety Violation (MSV).

Corsi certificati SASS per la Sicurezza in Campo

Per una più approfondita comprensione e discussione di tutte le pratiche SASS, inclusi Operazioni In campo, Ruoli in Gara, Regole, Procedure, e Penalità, la SASS incoraggia TUTTI i tiratori di programmare e seguire un Corso RO Certificato SASS all'inizio del loro viaggio negli Sport di Tiro SASS. In aggiunta , si impareranno i fondamentali per tutte le posizioni di gara che hanno una funzione critica nella onesta, efficiente, e SICURA esecuzione di una gara. I Corsi per SASS RO sono tenuti da istruttori certificati SASS e possono essere programmati attraverso il club locali.



PROCEDURE DI GARA E STANDARD

Operazioni in Campo

Il Wild Bunch Action Shooting™ non è inteso come una competizione di tiro di precisione. Il Wild Bunch Action Shooting™ è tipizzato dall'inserimento di bersagli come gruppi di piatti, alberi duellanti, e bersagli ostaggiati. Il Wild Bunch è uno sport di tiro dinamico che promuove velocità, movimento e precisione. Non è una competizione dove devi “fare centro”. Bersagli piccoli e lunghe distanze portano l'azione fuori dal gioco e lo rendono scoraggiante per i nuovi tiratori. Piccoli o più lontani/ difficili bersagli piazzati strategicamente nella gara vanno bene, ma questo concetto non deve dominare il design.

Esperti o meno tutti i tiratori vogliono colpire i loro bersagli. Alcune persone li colpiscono (o sbagliano) più velocemente di altre. Troppi bersagli mancati, o la percezione che i bersagli sono troppo difficili da colpire, scoraggiano la gente dal continuare a giocare, specialmente i tiratori meno dotati.

Benché una più dettagliata guida alla progettazione e amministrazione di una gara sia disponibile nella Guida SASS per Direttori di Gara, non esistono regole assolute sul come disporre i bersagli.

- Si usano bersagli metallici (o cartacei) di dimensioni generose
- Bersagli reattivi come i pepper popper e piatti cadenti si usano quando sono pratici per stimolare il feedback del tiratore e il gusto degli spettatori.
- I bersagli sono posizionati a distanze corte o medie. Non ci sono regole assolute, le seguenti sono distanze raccomandate per tipo di arma, usando un bersagli di dimensioni approssimativamente di 12”-16” in diametro (35- 40 cm)
 - Bersagli per pistola da 7 a 15 yards (6.4 – 13.7 metri)
 - Bersagli per shotgun da 8 a 16 yards (7.3 – 14.6 metri)
 - Bersagli per fucile da 13 a 50 yards (11.8 – 45.7 metri)

Se si usano bersagli a distanze inferiori, i bersagli dovranno essere opportunamente inclinati verso il suolo in modo da eliminare la maggior parte del ritorno di schegge causato dalla vicinanza dei bersagli.

La SASS raccomanda che i colpi di pistola per ciascun stage siano almeno 28 (4 caricatori)

No Alibi/ Reshoot/ Restart

Le gare SASS sopra al livello club sono gare “No Alibi”. Una volta che il primo colpo è sparato, il concorrente è obbligato a finire lo stage e deve farlo al meglio delle sue possibilità.

- I reshoot non sono riconosciuti per malfunzionamenti di armi o munizioni. Tuttavia, se c'è un difetto in campo (bersagli difettosi, timer guasto, tempo non registrato, o interferenza del Range Officer) che sono oltre il controllo del tiratore, un reshoot può essere concesso.
- In un reshoot il tiratore ricomincia da zero, portandosi però le penalità di sicurezza già inflitte
- Il restart (ricomincia) sarà ammesso per un tiratore per avere una partenza “pulita” prima che il primo colpo venga sparato. Restart multipli dello stesso tiratore che , a giudizio del TO, servono solo per “prendersi un vantaggio”, non saranno considerate in quanto non sono nello “Spirito del Gioco”.

Ruoli in Gara & Termini in Gara

Questa sezione è una lista sommaria delle definizioni dei ruoli di gara, Ufficiali di Gara e termini. Per una più profonda comprensione riguardo ai Ruoli di gara e alle funzioni cruciali che svolgono per favore frequenta un corso per SASS RO1.



- Posse – un gruppo di tiratori programmato per sparare insieme tutti gli stages nel corso di una gara
- Match Director (Direttore di Gara) – si fa carico dell'intera gara e gli è richiesto di assicurare che ufficiali qualificati ricoprano tutte le aree della competizione. Il Match Director è di solito colui che ha progettato la gara ed ha l'autorità per annullare una penalità MSV data dal RO per un reshoot.
- Range Master (Maestro di Campo)- è incaricato di supervisionare tutti gli esercizi ed assicura che ufficiali qualificati siano presenti in ogni stage. Lui o lei revisiona tutti gli stages e assicura che siano progettati e costruiti per operare in maniera sicura sia per i concorrenti che per gli ufficiali.
- Match RO – agisce da intermediario fra i Posse Marshals e il Range Master nella risoluzione di controversie relative all'applicazione di regole / penalità.
- Posse Marshal/ Deputy Posse marshal – è incaricato della posse e gli è richiesto di assicurare che tutte le posizioni nella posse siano coperte per far girare in modo efficiente e sicuro la posse durante ogni esercizio a fuoco, assicurando che siano seguite tutte le regole e disposizioni.
- Timer Operator (TO) – è incaricato della linea di tiro finché lui o lei aziona il timer e ha l'obiettivo primario di assistere in sicurezza il tiratore durante l'esercizio a fuoco.
- Spotters/ Contatori – hanno la responsabilità di contare colpi e miss e di verificare che i bersagli siano ingaggiati nell'ordine corretto per il numero di colpi richiesto. Sono richiesti tre spotters – la maggioranza (2/3) decide sulle miss.
- Scorekeeper (Segnapunti) – registra tempi e penalità in modo appropriato per ciascun concorrente negli statini forniti per ciascuno stage.
- Loading Table Officer (Ufficiale al Tavolo di Carico) – è responsabile di ispezionare visivamente e assicurare che tutte le armi siano caricate solo col corretto numero di colpi, verificare che non ci siano colpi sotto il percussore di ogni arma, e che il cane di ogni arma sia abbattuto sulla camera vuota
- Unloading Table Officer (Ufficiale al Tavolo di Scarico) – è responsabile di ispezionare visivamente e assicurare che tutte le armi siano scariche (vuote) al completamento dello stage di tiro.

PANORAMICA SULLE PENALITA'

Ci sono cinque tipi di penalità nelle gare SASS: penalità da 5 secondi, da 10 secondi, Penalità di Squalifica dall'esercizio, penalità di Squalifica dalla gara , e penalità da mancato ingaggio/Spirito del Gioco. Un corso certificato di SASS RO fornisce una più approfondita comprensione di tutte le penalità.

PENALITA' DA 5 SECONDI

Le miss sono penalità da 5 secondi. Bersagli da fucile, da pistola e da shotgun devono essere ingaggiati con il tipo di arma appropriato. Una miss è definita come il mancare il bersaglio appropriato usando l'arma appropriata ed include:

- Ogni bersaglio mancato
- Ogni colpo non sparato
- Ogni bersaglio colpito con un'arma non corretta, sia intenzionalmente che per errore
- Ogni bersaglio colpito con munizioni “illegalmente acquisite”

Per aiutare a capire il concetto, viene fornito un “DIAGRAMMA DI FLUSSO DELLE MISS” nella sezione 7 di questo manuale. E' anche bene capire che “UNA MISS NON PUO' CAUSARE UNA PENALITA' PROCEDURALE”(la cosiddetta Double Jeopardy).

PENALITA' DA 10 SECONDI

Le penalità da 10 secondi includono le penalità Procedurali e le Minor Safety Violation (violazioni Minori di Sicurezza).gli errori procedurali sono semplici, non intenzionali errori causati da “ attimi di vuoto mentale”o confusione, in cui il concorrente ingaggia lo stage in maniera diversa da come era intesa. Non



se ne può infliggere più di una per ogni stage/esercizio. Le Minor safety Violations (MSV) sono infrazioni di sicurezza minori che non mettono direttamente in pericolo persone.

Le infrazioni Procedurali (P) includono:

- Mancato tentativo di sparare un'arma, ingaggiare un allestimento o eseguire una manovra
- Sparare ai bersagli nell'ordine sbagliato
- Ingaggiare lo stage nell'ordine sbagliato.
- Uso di munizioni "illegalmente acquisite" (esempio: non portate in linea di tiro o posizionate dal tiratore in maniera approvata)
- Uso di armi "illegalmente acquisite" (esempio: non portate in linea di tiro o posizionate dal tiratore in maniera approvata).

Cartucce sovraccaricate (in eccesso) che vengono sparate sono una penalità procedurale. Non verranno eseguiti aggiustamenti sul tempo dell'esercizio. Se colpiscono bersagli non colpiti, quei bersagli rimarranno mancati (miss). Se colpiscono un bersaglio extra per lo stage non verrà conteggiato nello scoring.

- Prima infrazione per Mancata adesione alle linee guida della categoria in cui si compete (shooting out of category).
- Sparare più colpi di quelli specificati nelle istruzioni per l'esercizio.
- Sparare una qualsiasi arma da una posizione diversa da quella richiesta dalla descrizione dell'esercizio

Accomodamenti sono sempre ammessi per coloro che sono inabili a portare a termine specifiche procedure di un esercizio a causa di limitazioni fisiche senza che siano inflitte penalità procedurali.

Le PENALITA' MINOR SAFETY (MSV) includono:

- Non ciclare l'azione dell'arma lunga alla fine della stringa di tiro prima di sparare l'arma successiva.
- Mancare di estrarre il dito dalla guardia durante i movimenti, durante il cambio caricatore, mentre si risolve un malfunzionamento
- Armi lunghe aperte e scariche che scivolano e cadono – ma senza infrangere i 170° o spazzare nessuno

SQUALIFICA DALL'ESERCIZIO/ STAGE DISQUALIFICATION (SDQ)

Una Squalifica dallo Stage (SDQ o "Stage DQ") è generalmente una violazione di sicurezza di più seria natura e significa che il tempo e la performance del concorrente nell'esercizio a fuoco è squalificata come risultato della violazione commessa dal tiratore.

- Sparare in movimento (movimento fluido e continuo mentre si ingaggiano i bersagli)
- Ogni arma scarica caduta sulla linea di tiro (dal tavolo di carico al tavolo di scarico)
- Armi lunghe che scivolano e cadono infrangendo la regola di sicurezza dei 170°
- Violazione della regola dei 170°/ mancato controllo della direzione della volata.
- Un colpo che impatta al suolo o su allestimento non sacrificabile fra i 5 e i 10 piedi (da 1,5 a 3 metri) dal tiratore. Ad eccezione di allestimenti dichiarati "sacrificabili" o "squib loads (cartucce senza polvere o difettose)"
- Arma carica e con cane armato che lascia la mano del tiratore
- Posizionare o scartare un'arma lunga contenente un colpo vivo in camera (una volta che lascia la mano del tiratore)
- Riposizionare un'arma lunga per ulteriore uso con cane non completamente abbattuto su camera vuota o bossolo spento e azione chiusa



- Cartuccia viva lasciata in camera di un'arma
- Rinfoderare la pistola precedentemente caricata senza che sia stata svuotata da un Ufficiale di gara
- Seconda infrazione , nella stessa gara, per non adesione alle linee guida della categoria in cui il tiratore compete (Shooting Out Of Category)
- Cambiare posto con una cartuccia viva sotto cane armato o con un'arma con cane abbattuto su una cartuccia viva .
- Cambiare posto/muoversi con un'arma lunga con azione chiusa e cane armato (eccezione per le armi lunghe dal tavolo di carico all'esercizio senza colpo camerato)
- Maneggio non sicuro delle armi da fuoco
- Caricare in una posizione diversa da quella designata o dalla linea di tiro
- Uso di arma illegale o illegalmente modificata
- Uso o presenza di oggetti fuorilegge o equipaggiamenti illegali
- Posizionare o infoderare una pistola con cane abbattuto su cartuccia viva
- Spazzare qualcuno con un'arma scarica.
- Mancato rispetto delle procedure di carico e scarico
- Lasciare la linea di tiro dopo aver iniziato l'esercizio per qualsiasi ragione.
- Sparare "in bianco" ai tavoli di carico o di scarico
- Disarmare una pistola, fucile o shotgun per evitare penalità senza il positivo consenso del TO
- Un colpo vivo lasciato nel caricatore inserito nella 1911 quando l'arma lascia le mani del tiratore
- Mancato svuotamento delle armi con la procedura di scarico - Arrivare all'area di carico designata con armi non scaricate dopo aver completato uno stage nello stesso giorno (penalità inflitta nello stage precedentemente completato)

SQUALIFICA DALLA GARA/ MATCH DISQUALIFICATION

La Squalifica dalla Gara (MDQ o "Match DQ") è la più seria in natura, e significa che il tiratore mette via le sue armi e ha finito di sparare per tutta la durata della gara.

- Due penalità per Spirito del Gioco/Mancato Ingaggio.
- Due penalità cumulate di SDQ (anche nello stesso stage). Ciò non si applica a una singola azione che porta a penalità multiple (esempio: violare i 170° con arma scarica E simultaneamente spazzare qualcuno)
- Atteggiamento belligerante / Condotta Antisportiva
- Intenzionale disobbedienza al comando di "Cessate il Fuoco" o "Stop" dato da e sotto il controllo del TO
- Sparare sotto l'influenza di alcool, farmaci, o altri medicinali che possano limitare le capacità fisiche o mentali del tiratore
- Un tiratore che lascia la linea di tiro con arma mal funzionante non svuotata a meno che non sia sotto la diretta supervisione di un Ufficiale Di gara
- Sparare munizioni illegali. Questo include munizioni che superano le velocità massime e cartucce da shotgun ricalibrate a "collo di bottiglia" o cerchiate. Questo NON include munizioni che non raggiungono il power factor.
- Far cadere un'arma carica.
- Ogni colpo che colpisca il suolo o un allestimento non sacrificabile a meno di 5 piedi (1,5 metri) dal tiratore
- Lasciare lo stage con armi mal funzionanti che contengano cartucce vive a meno che non sia sotto la diretta supervisione di un Ufficiale di Gara



- Ogni sparo al tavolo di carico o di scarico.
- Ogni sparo che è considerato non sicuro.
- Puntare un'arma carica contro qualcuno (spazzare).
- Tre mancate adesioni, nella stessa gara, alle linee guida della categoria in cui il tiratore compete (shooting out of category)
- Conflitti interpersonali

Un colpo sopra il parapalle è sempre una cattiva idea ma è peggio in alcuni campi piuttosto che in altri. Le disposizioni locali per la gara e la struttura stabiliscono la penalità appropriata fino anche alla Squalifica dalla Gara (MDQ)

Penalità per Mancato ingaggio / Penalità per Spirito del Gioco

Una infrazione per Mancato Ingaggio o per Spirito del Gioco porta una penalità di 30 secondi. L'accumulo di due penalità per mancato Ingaggio/ Spirito del Gioco nella stessa gara risulta nella penalità di squalifica dalla Gara (MDQ).

- Sparare uno stage intenzionalmente in modo diverso da come era inteso per guadagnare un vantaggio nella competizione (Spirito del Gioco)
- Munizioni che non raggiungono il power factor o la velocità minima. La penalità si applica per ogni stage dove il tiratore ha subito controlli e le sue munizioni non sono trovate conformi al power factor o alla velocità minima (Spirito del Gioco)
- Rifiutarsi intenzionalmente di eseguire qualsiasi procedura non di tiro descritta nelle istruzioni dello stage (Mancato Ingaggio)

ASSEGNAZIONE DI PENALITÀ E RICORSI

Durante l'esercizio a fuoco, un tiratore può incorrere in penalità che bisogna siano assegnate.

L'autorità immediata sullo stage a questo fine è il Timer Operator (TO), assistito dalle informazioni degli spotters. La possibilità di valutazione delle penalità include le violazioni di sicurezza, gli errori procedurali, il completamento appropriato delle attività dell'esercizio, armi ed equipaggiamenti illegali, munizioni appropriate, abbigliamento appropriato e altri specifici requisiti di categoria come l'adeguata produzione di fumo nelle categorie a polvere nera. Il TO può unilateralmente assegnare penalità per violazioni di sicurezza ed errori procedurali quando sono chiaramente commessi (questo non include il valutare le misses). Valutare le misses è compito esclusivo degli spotters.

Nel caso che un concorrente senta che il TO sia in errore o sia stato giudicato non correttamente e le armi siano state messe in sicurezza e scaricate, la decisione può essere con **educazione** e con **calma** contestata, inizialmente al TO e/o Posse Marshal, e **solo dal concorrente** coinvolto. La discussione dovrebbe essere portata fuori dalla linea di tiro per non causare ritardi nel flusso di tiro, **coinvolgendo solo quegli ufficiali** in linea in quel momento e il tiratore (tiratore, TO e spotters). Il TO deve restare completamente obiettivo, considerare i fatti e le prove così come sono, e deve essere preparato a discutere i dettagli indirizzando ogni quesito il tiratore possa avere. Registrazioni video/audio o fotografie non saranno mai ammesse a essere presentate come prove a nessun riguardo. Ricordate: il beneficio del dubbio va sempre al tiratore. Ai concorrenti è di solito richiesto di registrare il loro appello o contestazione **prima di lasciare l'esercizio o la bay** dove l'evento in questione ha avuto luogo.

Se il contenzioso non è risolto con soddisfazione del tiratore dal TO e /o Posse Marshal, e si desidera andare avanti con la questione, si può elevare l'appello al Match RO o al Range Master. Il Match RO o il Range Master obbiettivamente e senza pregiudizio considererà l'appello solo sulle basi della linea di



condotta e l'interpretazione delle regole, e potrà condurre le proprie indagini interrogando le persone direttamente coinvolte nella questione (TO, Spotters e il tiratore). Per casi che coinvolgono equipaggiamenti e/o armi illegali, modifiche illegali, munizioni discutibili, abbigliamento o vestiti illegali, una ispezione diretta deve essere fatta, includendo se necessario il seguire la procedura per giudicare il power factor o la produzione di fumo.

Se il contenzioso non è risolto con soddisfazione del tiratore dal Range Master, e si desidera andare avanti con la questione, si può elevare l'appello al Match Director (MD). Il MD condurrà le sue indagini come per le procedure di cui sopra usando le stesse linee guida. **La Decisione del MD è finale.**

A discrezione del MD, una giuria speciale per contestazioni comprendente tre Territorial Governors (TGs) non dallo stesso stato del tiratore, può essere riunita per aiutare il MD nel raggiungere un ragionevole giudizio. Il processo per raccogliere una giuria di esperti e conoscenti TG che non hanno familiarità con il contenzioso può richiedere che il tiratore paghi una tariffa di protesto e compili un form di protesto. Una volta che la tariffa è pagata e l'appropriata documentazione raccolta, la giuria verrà riunita. Un'attenta indagine sui fatti avrà luogo nella stessa obiettiva e non pregiudizievole maniera. Se quanto scaturirà sarà a favore del tiratore la tariffa sarà restituita. In questo caso il MD agirà puramente come amministratore del processo.

Scoring (punteggi)

Il punteggio delle gare SASS si basa sul tempo impiegato nell'esercizio a fuoco (Total Time Scoring), più i punti di penalità, gli errori di procedura e varie altre infrazioni alle regole. Ogni esercizio è conteggiato singolarmente, e il totale dei tempi combinati con le penalità in cui si è incorsi in tutti gli esercizi è usato per determinare la posizione finale in classifica, che sia per categoria, generale o entrambe.

Quando si usa il Total Time scoring, deve essere calcolato un tempo massimo ammesso per ciascun esercizio prima della gara, ed è usato come punteggio da assegnare come Stage Disqualification score (SDQ) e massimo punteggio dell'esercizio.

Il massimo tempo ammesso per un esercizio è il totale di tutte le miss possibili più 30 secondi.

(Esempio: 5 secondi ciascuno per tutti i bersagli disponibili (10 rifle, 21 pistol, 6 shotgun = 37 bersagli x 5 secondi = 185 secondi. Si aggiungono 30 secondi per un massimo punteggio di 215 secondi).

Il punteggio per un SDQ è il massimo tempo ammesso per quell'esercizio, come per la descrizione di cui sopra per calcolare il massimo tempo ammesso. Il punteggio per un DNF (esercizio non completato) è lo stesso di uno Stage Disqualification — il massimo tempo ammesso per quello stage. Il punteggio per una Match Disqualification (MDQ) è "NO SCORE". Una MDQ risulta dalla rimozione del concorrente da tutti i fogli punteggio (score sheets); quindi, rimozione dall'intera gara. Due SDQ/DNFs (o una di ognuno) nella stessa gara danno luogo al MDQ.

I vincitori della classifica generale (overall), che spesso includono i top shooters sia maschi che femmine sono tradizionalmente premiati alle gare SASS. Il miglior punteggio (best score) per gli esercizi della gara principale (main match) determina il vincitore assoluto!



CONVENZIONI PER LE MUNIZIONI

Power factor per la pistola 1911

Il peso di palla minimo per la pistola 1911 è .177gr e il power factor minimo è 150. La velocità massima standard per la pistola 1911 è di 1000fps (304.8 m/s)

Power factor per il Fucile

Il minimo standard per le munizioni a fuoco centrale senza fumo usate per il fucile in tutte le competizioni di Wild Bunch Action Shooting™ è non meno di 60. La velocità massima standard per il fucile è 1400 fps (426.7 m/s)

Le velocità massime sono 1000fps per le pistole e 1400 per i fucili. Munizioni che superano queste velocità sono considerate illegali (questo non include munizioni che non raggiungono il power factor). Le categorie Teddy Roosevelt e Doughboy, le gare collaterali, e i fucili da long range (tiro a lunga distanza) sono esenti dai requisiti di power factor e velocità.

Power factor

Un Range Master, un Match RO, o il match Director possono, a loro discrezione, richiedere il test di ogni munizione sospettata di non rispettare le specifiche SASS per le munizioni in ogni momento durante la gara. Se la munizione senza fumo di un concorrente viene testata per il power factor, gli sarà richiesto di fornire cinque colpi per ogni arma sospetta, già caricati al tavolo di carico. Dei cinque colpi uno sarà smontato e il proiettile pesato. Gli altri quattro saranno cronografati usando l'arma del concorrente per registrare i dati di velocità. La volata sarà alzata ad almeno 80° in verticale prima che ogni colpo sia sparato.

Il concorrente non può scegliere l'arma che sarà valutata, tutte le armi, a prescindere dal calibro sono soggette a test in ogni momento.

Se la velocità media dei quattro colpi raggiunge o supera il power factor calcolato di 60 per il fucile e/o 150 per la pistola 1911, E la velocità minima di 400fps (122 m/s), la carica sarà considerata legale. Se la carica non raggiunge il power factor di 60 per il fucile e/o il power factor di 150 per la pistola 1911, O la velocità minima di 400fps (122m/s), al concorrente verrà inflitta una penalità di 30 secondi per Spirito del Gioco (SOG) per l'ultimo stage completato. Ogni successivo stage completato con la munizione illegale causerà una penalità SOG inflitta per quello stage. Due penalità per SOG porteranno alla squalifica dalla gara (Match DQ).

Requisiti per le munizioni

Il tiratore sarà ritenuto responsabile per danni causati ai bersagli o ferite al personale dovuti a rimbalzi o schegge di munizioni inappropriate o illegali. Questa MAJOR Safety Violation (violazione di sicurezza maggiore) porterà istantaneamente all'espulsione dalla gara (Match DQ).

Munizioni per pistola 1911 e Fucile

- Non può essere blindata, semi-blindata, a punta cava, placcata, o con gas check. Deve essere tutto piombo. Proiettili rivestiti in Moly-Disulfide o polimero o equivalenti sono accettabili. *Proiettili con gas check sono ammessi nelle categorie Teddy Roosevelt e Doughboy, così come nelle gare collaterali BAMM.*
- Devono essere a proiettile singolo. I proiettili a frammentazione (o multipli) sono illegali.
- Munizioni con palla al di sotto del colletto del bossolo non sono ammesse.
- Tutte le munizioni a fuoco centrale devono essere progettate per impacchettare proiettile, polvere, e innesco dentro un singolo bossolo metallico fatto per entrare di precisione nella camera dell'arma. L'innesco deve essere del tipo che usa solo una piccola quantità di materiale chimico sensibile all'impatto collocato al centro del fondello del bossolo.
- Le munizioni per pistola 1911 devono avere un proiettile del peso minimo di 177 gr
- Munizioni azionate elettricamente sono illegali

MUNIZIONI DA SHOTGUN

Wild Bunch Action Shooting™ Handbook
© Single Action Shooting Society, Inc.
Version 17.5, January 2025



- I pallini devono essere in piombo della misura del 6 o più piccola per tutti gli eventi (niente pallini in acciaio o placcati)
- Cartucce ad alta velocità o magnum non sono ammesse
- I bossoli non possono essere ricalibrati con l'uso di una matrice non costruita specificamente per quel calibro.
- Munizioni con terminale a cono (crimpato parzialmente o con crimpatura per ogiva) non sono ammesse
- Il bossolo non può essere "anellato" (cioè inciso tutto intorno tale da far partire bossolo, borra e pallini come un unico proiettile).

Convenzioni per le Munizioni

- Il tiratore non può cominciare lo stage con munizioni in mano
- Ogni munizione caduta al tiratore mentre ricarica od è espulsa da qualsiasi arma durante uno stage può essere *raccolta e reinserita*, o in alternativa, rimpiazzata prendendola dalla persona o da altra area come ammesso dalla descrizione dello stage.
- Colpi caduti o colpi posizionati in sicurezza sopra un allestimento dalla loro area di caricamento originale possono essere raccolti e usati. In ogni caso di raccolta di un colpo caduto o posizionato in sicurezza si deve usare molta attenzione per non perdere il controllo della volata.
- Munizione illegalmente acquisita è ogni munizione non portata in linea e/o posizionata dal tiratore in maniera approvata
- Il Mancato portare il linea abbastanza munizioni per completare l'esercizio è conteggiato come miss per ogni colpo non sparato.
- Un tiratore non può lasciare la linea di tiro una volta che l'esercizio è cominciato per raccogliere munizioni o armi finché tutte le armi portate in linea non siano verificate vuote. La penalità per questa violazione è la Squalifica dallo Stage (SDQ).
- Una cartuccia viva lasciata nella camera dell'arma lunga porta alla Squalifica dallo Stage (SDQ).
- Armi mal funzionanti che ancora contengono colpi non danno penalità premesso che il malfunzionamento sia dichiarato e l'arma messa in sicurezza.

Colpo incontrollato

Un colpo incontrollato (conosciuto anche come colpo accidentale/ AD) è definito come ogni colpo di arma da fuoco che non era controllato o voluto dal tiratore, sia che fosse accidentale o sparato in maniera non sicura (esempio: sopra il parapalle).

- Un colpo oltre il parapalle comporta varie penalità. Le regole specifiche del sito per campo e gare stabiliscono la penalità, fino a e possibilmente includendo la squalifica dalla Gara (MDQ)
- Il colpi incontrollati hanno penalità:
 - Ogni colpo che colpisce il suolo o allestimento non sacrificabile fra i 5 e i 10 piedi dal tiratore: Stage Disqualification (SDQ)
 - Ogni colpo che colpisce il suolo o allestimento non sacrificabile a meno di 5 piedi dal tiratore, ogni colpo alle aree di carico e di scarico, ogni colpo fuori dalla linea di tiro, o ogni colpo considerato non sicuro causa la squalifica dalla Gara (MDQ)
 - La distanza dell'impatto sarà misurata dal dito del piede del tiratore più vicino al punto d'impatto dove lui o lei era in piedi al momento del colpo.
 - Ogni colpo in direzione sicura dopo l'inizio dell'esercizio durante la correzione di un malfunzionamento da parte di un armaiolo o persona ragionevolmente competente non sarà penalizzato.



- I direttori di Gara hanno la facoltà di piazzare allestimenti che i tiratori dovranno negoziare. Così facendo, i direttori di gara possono dichiarare gli allestimenti sacrificabili (sparabili) senza penalità.

Convenzioni alle aree di carico e Scarico

Gli stage di tiro in tutte le Gare SASS prevedono un'area di carico e scarico in prossimità della linea di tiro. La responsabilità per caricare e scaricare le armi è e resta del concorrente. I tiratori devono sempre conoscere la condizione delle loro armi da fuoco e non dovrebbero mai dipendere dagli ufficiali di carico e scarico per assicurare che le armi siano correttamente caricate e scaricate.

- Carico e scarico saranno condotti solo nelle aree designate.
- Il concorrente non potrà mai incolpare l'Ufficiale di Carico o Scarico per un'arma non caricata correttamente, o un'arma non scaricata. In nessun momento questo sarà alla base per la rimozione di penalità.
- Tutte le armi da fuoco rimarranno scariche eccetto che sotto la diretta osservazione di persone designate sulla linea di tiro e nelle aree di carico e scarico designate.
- Ogni mancata osservanza di un concorrente delle procedure di carico e scarico causerà una penalità di squalifica dallo stage (SDQ) inflitta al seguente punto: una volta che il controllo delle armi sia lasciato; siano le armi in un rack nello stage o nel guncart del tiratore (quindi hanno lasciato la mano del tiratore), avendo **bypassato** il tavolo di carico/scarico.
- Lasciare il tavolo di scarico senza aver svuotato tutte le armi causerà la penalità inflitta per lo stage dove l'infrazione è stata commessa. Ai concorrenti che arrivano al tavolo di carico designato con armi non svuotate dopo aver completato uno stage **nello stesso giorno** sarà inflitta una penalità di squalifica dallo stage per lo stage appena completato.
- I concorrenti non dovranno lasciare l'area di carico con armi cariche a meno che non siano chiamati all'esercizio come prossimo concorrente a iniziare l'esercizio dal Timer Operator o dall'Expedito.
- Sparare in bianco al tavolo di carico non è ammesso e porta alla squalifica dallo stage (SDQ). Sparare in bianco è definito come il portare l'arma in posizione di tiro, armare il cane e tirare il grilletto come se si sparasse normalmente.
- I concorrenti devono scaricare ognuna delle loro armi all'area di scarico designata e farla ispezionare visivamente per essere sicuri che ogni camera sia vuota. Fucili e shotgun devono essere ciclati per verificare che i serbatoi siano vuoti. La pistola 1911, già svuotata in linea di tiro, può rimanere in fondina.

Precauzioni per il piombo

Un aspetto spesso trascurato è l'esposizione al piombo. I problemi dell'esposizione al piombo non sono limitati alla ricarica. I tiratori maneggiano munizioni al piombo mentre caricano le loro armi e possono essere esposti alla polvere di piombo se in prossimità della linea di tiro. Nel tempo l'esposizione al piombo causa livelli di piombo nell'organismo superiori a quanto i Dottori raccomandano.

Semplici precauzioni possono aiutare a limitare e/o eliminare alti livelli di piombo. Dopo aver sparato, maneggiato munizioni, o ricaricato ci si dovrebbe lavare sempre le mani accuratamente, specialmente prima di mangiare o fumare. Salviettine umidificate aiutano specie in quei campi dove l'acqua scarseggia. Ci sono salviettine e saponi specifici per pulire il piombo dalle mani.

GARE COLLATERALI E GARE A SQUADRE

Le gare collaterali e le gare a squadre sono un'aggiunta di divertimento a una gara principale. Le gare collaterali non hanno requisiti di costume o categoria di tiro legati alla registrazione alla gara principale. (esempio: un concorrente registrato come tiratore in categoria Traditional per la gara principale può competere nella gara collaterale per Modern speed pistol). Questo include le competizioni di Shoot-off.



BAM - BOLT ACTION MILITARY Rifle Side MATCH

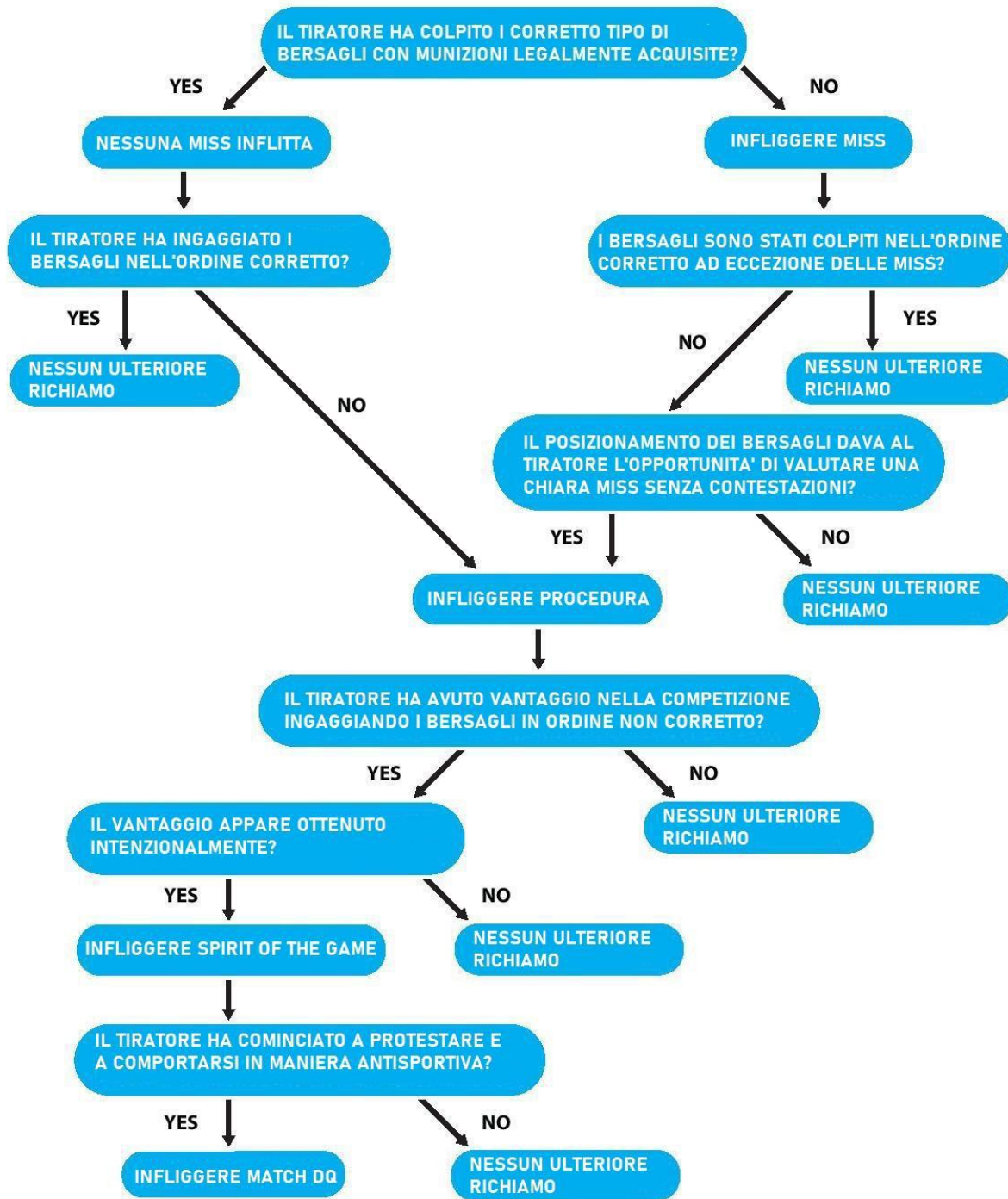
Il fucile deve essere un bolt action in calibro originale fra quelli in dotazione alle forze armate di qualsiasi paese fino alla fine della Seconda Guerra Mondiale (WWII). Deve essere nell'edizione originale con le mire da battaglia originali e **SENZA** modifiche esterne. Fucili originali con cannocchiale non sono ammessi. Modifiche interne sono permesse. Fedeli riproduzioni sono permesse.

A meno che una eccezione non sia prevista per una gara specifica, **TUTTI** i proiettili per BAM devono essere in piombo puro o lega di piombo. I gas check sono ammessi, ma non i proiettili camiciati (blindati).

Le gare a squadre di Wild Bunch. Le gare a squadre possono essere condotte in accordo con il desiderio dei Direttori di gara. Le gare a squadre sono da lungo tempo le favorite tra i concorrenti alle gare SASS ed incoraggiano lo spirito di cameratismo. Maggiori informazioni e risorse sono disponibili per i Direttori di gara nel manuale SASS wild Bunch Range Operations e nella guida per Direttori Di Gara.



SECTION 7 – MISS FLOW CHART





	M S V	S D Q	M D Q
Empty long guns that slip and fall but don't break 170 or sweep anyone	X		
Leaving the stage anytime between when the first and last shots have been fired on the stage		X	
Leaving the firing line after stage has begun before all firearms have been verified as clear		X	
Loading at other than designated location		X	
Any dropped unloaded firearm on the firing line		X	
Discharge impacting 5-10 feet from shooter, while on the firing line		X	
Changing location or leaving the designated loading area with a live round chambered in a long gun with the action closed		X	
Unsafe gun handling		X	
Use of illegal or illegally-modified firearm		X	
Dry firing at the loading or unloading table(s)		X	
Violation of 170 rule (without sweeping anyone)		X	
Sweeping anyone with unloaded firearm		X	
Arriving at the designated loading area with uncleared firearms after completing a stage within the same day (assessed on the previously completed stage)		X	
De-cocking to avoid a penalty if cocked at the wrong time, position or location		X	
Not adhering to loading or unloading procedures		X	

SASS® Wild Bunch Action Shooting

1

SEE REVERSE FOR PAGE 2



	M S V	S D Q	M D Q
Shooting on the move (shooting multiple shots during continuous movement)		X	
Leaving the designated loading area with a RIFLE having a live round under a cocked hammer/hammer down on a live round		X	
Staging or discarding a long gun containing a live round in the chamber (once it leaves the shooter's hands)		X	
Use or presence of outlawed/illegal items		X	
Dropped gun (loaded)			X
Discharge impacting within 5 feet from shooter, while on the firing line or any discharge away from the firing line. Any discharge in the loading or unloading areas.			X
Sweeping anyone with loaded firearm			X
Willful failure to comply with a "cease fire" or "Stop" command given by, and while under the positive control of, the CRO/TIO			X
Any two (2) stage DQ penalties or 2 F.T.E./S.O.G.'s during the course of a match			X
Belligerent attitude/unsportsmanlike conduct			X
Shooting under the influence of alcohol, drugs, or impairing medications			X
Leaving the firing line with a malfunctioning firearm unless under direct supervision of a match official			X
Shooting out of category. e.g., Not wearing the correct items in Classic Cowboy or not making enough smoke in B/P Categories 1st violation is a procedure, 2nd violation is SDQ, 3rd violation is MDQ	P	2	3
Procedural: Unintentional errors caused by confusion or mistakes. 10 seconds; no more than one procedural penalty may be assessed per stage.			
Failure to Engage/Spirit of the Game: Willfully shooting a stage other than the way it was intended in order to gain a competitive advantage, not meeting the Ammunition Power Factor or willfully disregarding a non-shooting procedure. 30 seconds.			
Reshoots are granted for failure of props/match equipment; Range Officer impeding shooter progress; or timer failure.			
Reshoots for failure of shooter equipment or firearms may be granted at the discretion of the Match Director (except at annual or state/regional champion-ships and above). Only safety penalties carry over. Restarts shall be allowed for a competitor to achieve a "clean" start, up to the point at which the first round goes down range. Multiple restarts by the same shooter, that in the judgment of the R.O. are seen to be taking advantage, will not be entertained as they are not in the spirit of the game.			

2



GLOSSARIO DEI TERMINI

Action Cycled (Azione Ciclata)(armi lunghe a leva e a pompa) - Aprire l'azione abbastanza da armare il cane.

Action Closed (Azione Chiusa)(armi lunghe a leva e a pompa) - Otturatore in "batteria" (cioè che non sia possibile chiuderlo ulteriormente manipolando il meccanismo a leva o a pompa.

Action Open (Azione Aperta) (armi lunghe a leva e a pompa) - Otturatore non completamente chiuso.

170° Safety Rule (Regola di sicurezza dei 170°) - significa che la volata deve essere sempre puntata verso il parapalle +/- 85 gradi in ogni direzione

Basketball Traveling Rule(regola del traveling come nel Basket) - conosciuta anche come movimento con un'arma. Una volta che il cane è armato, un piede deve rimanere fermo a terra finché l'arma non torna in sicurezza. Questo significa che con la pistola uno può muoversi solo con la camera vuota e il dito fuori dalla guardia. Uno può muoversi con un fucile o shotgun quando l'azione è aperta oppure col cane abbattuto su camera vuota o bossolo sparato ad azione chiusa.

Charging (caricamento) - l'atto di introdurre una cartuccia viva nella camera della pistola.

Firearm Cleared (Arma Svuotata) - nessuna cartuccia viva o bossolo vuoto in camera, nel caricatore o sull'elevatore.

Cocked (armato) - cane non abbattuto (in piena o mezza monta)

Committed to a Firearm(obbligato a un'arma) - il momento in cui un'arma deve essere messa in sicurezza per lasciare la mano del tiratore.

Committed to a Stage(obbligato a continuare l'esercizio) - quando il primo colpo è stato sparato verso i bersagli (down range).

Commonly Available (comunemente disponibile) - ottenibile da chiunque in circostanze ordinarie e con mezzi ordinari.

Course od Fire (Esercizio a Fuoco) - una volta che il tiratore si è dichiarato pronto (ready), dal beep del timer all'ultimo colpo sparato.

Down Range (verso i bersagli o il parapalle) - 180 gradi dal **tiratore** verso i bersagli di un esercizio (stage).

Dropped Firearm (Arma Caduta) - un'arma di cui il tiratore ha perso il controllo e che viene a giacere in posti o posizioni diverse da quelle prescritte.

Dry Firing (Sparare in Bianco) - è definito il portare un'arma scarica in posizione di tiro, armare il cane e tirare il grilletto come se si sparasse normalmente.

Duelist Shooting Style (Stile di tiro Duelist) - una pistola sparata con una sola mano, non supportata. La Pistola, la mano o il braccio non possono essere toccati dall'altra mano tranne che per ricaricare o risolvere problemi di malfunzionamento. Questo metodo di tiro è richiesto per i concorrenti nella categoria Traditional di Wild Bunch™ Action Shooting .

Engaged (Ingaggiato) - nel tentativo di sparare un colpo ad un bersaglio.

Equipment (Equipaggiamento) - ogni articolo non di vestiario che si porta sulla linea di tiro.

Failure to Engage (Mancato Ingaggio) - trascurare intenzionalmente le istruzioni di un esercizio per ottenere un vantaggio nella competizione e non è semplicemente perché il tiratore "si è sbagliato". Si applica solo alle situazioni non di tiro come rifiutarsi di legare un manzo, tirare un candelotto di dinamite, o comunque fare almeno un tentativo di completare altre procedure non di tiro scritte nelle istruzioni dell'esercizio



Firing Line (Linea di Tiro) - Da dove la prima arma è posata sul tavolo di carico fino a quando tutte le armi sono confermate svuotate al tavolo di scarico.

Free Style (Stile Libero) - il tiratore ha l'opzione di sparare con lo stile a due mani o con lo stile Duelist. Ammesso nella categoria Modern del Wild Bunch™ Action Shooting.

Hammer Down (Cane Abbattuto) - cane completamente giù sulla posizione finale di riposo.

Illegally Acquired Ammunition (Munizione Illegalmente Acquisita) - ogni cartuccia NON portata in linea o posizionata dal tiratore in maniera approvata o colpi caricati in soprannumero che vengono sparati.

Loaded Firearm (Arma Carica) - ogni arma con colpi non sparati in camera.

Location (luogo) - un punto fisico nello stage (esempio: “dietro la porta...”)

Mayor Safety Violation (Violazione di Sicurezza Maggiore) - una infrazione alla sicurezza che ha alto potenziale di causare ferite a persone

Minor Safety Violation (Violazione di Sicurezza Minore) - maneggiare o sparare un'arma in maniera non sicura ma che non mette direttamente in pericolo persone.

Miss (Mancato) - il mancare di colpire il bersaglio appropriato usando il tipo appropriato di arma.

Overloaded Rounds (colpi sovracaricati) – *Fucile*: caricare più colpi di quelli richiesti dallo stage o più di 10, comunque siano meno. *Shotgun*: caricare più colpi di quelli richiesti dallo stage o più di 6, comunque sia meno.

Pistola: caricare più di 7 colpi nel caricatore

Pistol in Hand (Pistola in Mano) - è quando la volata della pistola esce dalla bocca della fondina o interrompe il contatto con l'allestimento dove era posizionata.

Position (Posizione) - la postura e l'atteggiamento del tiratore (esempio: “il tiratore parte con le mani che toccano il cappello...”).

Power Factor (Fattore di Potenza) - peso del proiettile (in grains) moltiplicato per la velocità (in piedi al secondo) e diviso per 1000. Il minimo standard in tutte le gare di Wild Bunch™ Action Shooting è non meno di 150. La massima velocità per pistole è 1000 fps. La massima velocità per fucili è 1400 fps.

Procedural (Infrazione Procedurale) - una azione non intenzionale dove il concorrente non segue le istruzioni dell'esercizio e può includere azioni/omissioni oltre che sparare un colpo (esempio: mancata adesione ai requisiti di categoria).

Progressive Penalty (Penalità Progressiva) - Procedura per la prima infrazione; Squalifica dall'esercizio (SDQ) per la seconda infrazione; Squalifica dalla gara (MDQ) per la terza infrazione. Esempio: mancata adesione ai requisiti di categoria.

Reshoot (Ri-sparare) - punteggio registrato, il concorrente riparte dall'inizio, portandosi le penalità di sicurezza accumulate. Entrambi i punteggi vengono acquisiti.

Restart (Ripartenza) - punteggio non registrato, al tiratore è data una ripartenza pulita.

Shooting String (Sequenza di Tiro) - i colpi con un tipo di arma prima di usare il successivo tipo di arma ingaggiata.

Squib () - Ogni componente di una cartuccia piantato dentro la canna di un'arma da fuoco o un proiettile che esce dalla canna a velocità estremamente bassa.

Stage (Esercizio) - è sinonimo con Esercizio a Fuoco (Course of Fire) , dal beep del timer, una volta che il tiratore si è dichiarato pronto, fino all'ultimo colpo sparato.

Tactical Reload (Ricarica Tattica) - L'atto di inserire un caricatore pieno in una pistola con un colpo vivo in canna.

Two Handed Shooting Style (Stile di tiro a due mani) - Il tiratore tiene e spara una pistola con due mani. Questo metodo di tiro è ammesso per i concorrenti nella categoria Modern di Wild Bunch™ Action Shooting.

Up Range (opposto ai bersagli/parapalle) - 180 gradi dal tiratore dalla parte opposta rispetto ai bersagli di uno stage.



SASS®, Single Action Shooting Society®, END of TRAIL®, EOT®, The Cowboy Chronicle™, COWBOY ACTION SHOOTING™, CAS®, bow-legged cowboy design, Wild Bunch®, Wild Bunch Action Shooting®, e il rocking horse design sono tutti marchi registrati dalla The Single Action Shooting Society®, Inc.

**Single Action Shooting Society® (SASS)
World Headquarters
102 E. Rochester Street
PO Box 960
Akron, Indiana 46910
Local: 574-598-2987
Toll free: 877-411-SASS
Website: www.sassnet.com
General Inquiry E-mail: sass@sassnet.com**

