



OLD WEST SHOOTING SOCIETY SASS ITALIA

**Regolamento delle gare di
Cowboy Action Shooting
Long Range & Plainsman
(Quinta edizione)
Ottobre 2008**

OLD WEST SHOOTING SOCIETY - SASS ITALIA - ©

Tel : +39-338-2003917

Fax: 030-3737100

www.owss.it

e-mail:

oldwestshootingsociety@virgilio.it

info@owss.it

INDICE DEL CONTENUTO

Codice di comportamento del tiratore Old West	
Shooting Society - Sass Italia e CowBoy Action Shooting	pag 3
Old West Shooting Society - Sass Italia	“ 3
Lo spirito del gioco	“ 3
Regolamento per le gare Sass Italia-OWSS	“ 4
Armi, Equipaggiamento e categorie di tiro	“ 6
Fondine, cinturoni p.c., bandoliere	“ 10
Tipologia del munizionamento impiegabile	“ 11
Restrizione per le armi	“ 12
Tipologia degli esercizi o stages	“ 12
Tipologia e distanze dei bersagli negli esercizi dinamici	“ 15
Metodi di conteggio dei punti – penalità per gli esercizi di tiro	“ 16
MSV – SDQ - MDQ	“ 18
Gestione del poligono e ufficiali di gara	“ 19
Comandi di Poligono	“ 23
Sicurezza durante le gare Sass Italia - OWSS	“ 23
Regole da rispettare	“ 24
Appendice A	
bersaglio ufficiale Sass Italia - OWSS in cartoncino tipo 1	“ 27
Appendice A1	
bersaglio ufficiale Sass Italia - OWSS in cartoncino tipo 2	“ 28
Appendice B	
bersagli reattivi pepper popper	“ 29
Appendice C-C1	
bersagli reattivi piatti, targhe e piattelli frangibili	“ 30
Appendice D	
Score sheet	“ 31
Appendice E	
Tabella riassuntiva delle penalità MSV – SDQ – MDQ	“ 32
Rispettiamo la natura	“ 32

OLD WEST SHOOTING SOCIETY SASS ITALIA

CODICE DI COMPORTAMENTO DEL TIRATORE DI COWBOY ACTION SHOOTING

1. Tratterò qualunque arma come se fosse carica;
2. Non punterò mai l'arma verso qualcosa che non intendo colpire;
3. Sarò sempre sicuro del mio bersaglio e di tutto quanto si trovi dietro di esso;
4. Terrò sempre il dito fuori dalla guardia del grilletto fino a quando l'arma non è puntata sul bersaglio;
5. Ubbidirò immediatamente ai comandi impartiti dal R.O.;
6. Agirò sempre da vero sportivo;
7. Rispetterò la natura e le risorse dell'ambiente.

In qualità di socio della “**Old West Shooting Society - SASS Italia**” prendo atto del suddetto codice di comportamento e mi impegno a rispettarlo e a farlo rispettare.

OLD WEST SHOOTING SOCIETY - SASS ITALIA

L'Old West Shooting Society - SASS Italia, per brevità d'ora in poi citata come “OWSS -SASS Italia” è una società di livello internazionale nata per preservare e promuovere lo sport del Cowboy Action Shooting (C.A.S.), che rappresenta ufficialmente la Single Action Shooting Society per l'Italia.

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

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

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

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

LO SPIRITO DEL GIOCO

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

Il CAS è uno sport multifacciale, amatoriale in cui i contendenti gareggiano con armi tipiche del periodo del Vecchio West. L'unico vero vincolo durante questi giochi è l'autenticità degli abiti indossati dai partecipanti.

Per tutto quello che non è citato nel presente regolamento si fa riferimento al regolamento SASS corrente

REGOLAMENTO PER LE GARE **DELL' OLD WEST SHOOTING SOCIETY** **SASS ITALIA**

Il presente regolamento ha lo scopo di uniformare le gare di CAS del campionato italiano, di cui la OWSS- SASS Italia ha il patrocinio.

1. TIPOLOGIA DELLE MANIFESTAZIONI O GARE DEL CIRCUITO OWSS - SASS ITALIA

1.1 Il circuito di gare ufficiali di campionato della OWSS - SASS Italia è composto da un numero variabile di gare, ma non meno di 5, organizzate dai Club affiliati o direttamente dall'OWSS-SASS Italy, più una gara di finale, l'**Italian End of Trail**, che assegnerà il titolo di **"campione italiano"** e stilerà la relativa classifica di campionato. Le gare si disputeranno dal mese di febbraio al mese di settembre in campi di tiro regolarmente autorizzati.

1.2 Per accedere alla classifica di campionato, il tiratore, oltre ad essere regolarmente iscritto alla OWSS-SASS Italia, deve partecipare ad almeno tre gare ufficiali del circuito nazionale. La classifica finale del "campionato italiano di cowboy action shooting" verrà stilata sommando le posizioni acquisite da ogni tiratore (rank sistem) e la posizione acquisita nella gara di finale. I tiratori che parteciperanno a tutte le gare del campionato avranno la possibilità di scartare le posizioni di classifica peggiori fra le gare di campionato disputate in più di quelle obbligatorie.

- La gara di finale, "Italian End of Trail" è una gara "INTERNAZIONALE" aperta a tutti coloro che intendano parteciparvi, purchè regolarmente iscritti alla SASS Italia-OWSS o alla SASS. Solo ai fini della classifica finale del campionato italiano, è vincolante la partecipazione ad almeno tre gare.

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

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

1.5 I Club affiliati o i membri della OWSS-SASS Italia anche in collaborazione con Club anche non affiliati o campi di tiro, possono organizzare – sentito il "Wild Bunch", gare di cowboy action shooting, valevoli per il campionato OWSS-SASS Italia, facendone richiesta scritta alla segreteria entro il 20 di ottobre dell'anno precedente al campionato. L'accettazione e la messa in calendario della gara dovrà essere comunicata dal Wild Bunch al Club o al membro che ne ha fatto richiesta, prima dell'emanazione del relativo calendario, che verrà **definito e divulgato** durante l'annuale convention.

1.6 Entro il mese di **gennaio** di ogni anno detto calendario verrà anche inserito in una apposita sezione nel sito ufficiale dell'associazione WWW.OWSS.IT, con eventuali altre date relative alle gare di Long Range e Plainsman, che potranno essere inserite anche successivamente.

- **Gli iscritti OWSS che intendono partecipare alle gare del circuito nazionale dovranno obbligatoriamente far pervenire all'organizzazione dell'evento o alla segreteria della**

OWSS-SASS Italia, almeno 7 giorni prima della data stabilita, un richiesta scritta di partecipazione, contenente i dati dal tiratore e il numero di iscrizione OWSS-SASS Italia, il proprio alias, nonché la categoria nella quale intende gareggiare.

- **L'organizzazione della gara di campionato può richiedere anche il pagamento anticipato della relativa tassa di iscrizione, attraverso vaglia, post-pay o quanto altro.**

1.7 Ogni gara del circuito nazionale dovrà prevedere almeno **5 (6)** esercizi o stages di tipo dinamico o "action" (esercizi progettati in modo da prevedere l'utilizzo di tutte e tre le tipologie di armi – revolver, lever o pump action e shotgun - e almeno due postazioni di tiro)

1.8 L'**Italian End of Trail** è la gara di finale nazionale, che si terrà ogni anno; si potrà svolgere anche in più giorni di gara e comprenderà non meno di 12 esercizi o stage di tiro e potrà essere anche accorpata ad un evento internazionale.

1.9 La tipologia degli esercizi o stages nelle gare del circuito nazionale dovranno essere in linea con lo spirito del CAS e modalità descritte di seguito (regola 7 e seguenti).

1.10 Gli organizzatori delle varie manifestazioni del circuito dovranno prima dell'inizio di ogni match dare comunicazione ai concorrenti, mediante affissione, della composizione della "**GIURIA DI GARA**", che sarà composta da tre membri, uno scelto fra i tiratori di provata esperienza e due fra i membri dello staff dell'organizzazione. A questa giuria dovranno essere rivolte tutte le lamentele concernenti il conteggio dei punti, la stesura della classifica o valutazioni di eventuali scorrettezze notate durante lo svolgimento della gara.

1.11 In tutte le gare e manifestazioni della Owss-Sass Italia dovranno essere stilate classifiche relative alle categorie presenti (vedi reg. 2 e seguenti), che i tiratori sono obbligati di dichiarare all'atto dell'iscrizione alla gara. Quando in una categoria siano presenti meno di **5 tiratori, verrà comunque stilata la classifica relativa ma non saranno assegnati premi.** Dovranno comunque essere stilate sempre: una classifica per le "**Women's or Ladies shooters**" e se alla competizione sono presenti più di **3 (tre)** tiratori che compiono nell'anno di riferimento o hanno compiuto i **60 (sessanta)** anni o in età superiore, dovrà essere sempre stilata anche una classifica per i "**Seniors**".

1.12 I tiratori dovranno dichiarare alla prima gara ufficiale di campionato la **categoria** prescelta, che rimarrà tale per tutto il campionato, e con questa categoria parteciperanno alla gara di finale – l' **End of Trail-OWSS-Sass Italia** e su questa categoria verrà stilata la classifica finale. **Se un tiratore in una gara modificherà la categoria e stile di tiro, la stessa gara non potrà essere conteggiata per le percentuali di cui al punto 1.2.**

1.13 Le gare di campionato prevedono una premiazione al termine del campionato stesso che viene di regola effettuata durante la Convention OWSS-Sass Italia. Le gare comunque, a discrezione degli organizzatori o degli sponsor, potranno prevedere una premiazione da effettuarsi sul campo di gara al termine della competizione e prevedere premi in base all'importanza o al numero dei partecipanti o altri premi per i vincitori di un particolare esercizio o stage.

1.14 Il Consiglio Direttivo, nominerà un responsabile tecnico, che valuterà i tiratori che rappresenteranno la OWSS-SASS Italia all'End Of Trail – CAS Word Championship, organizzata dalla Single Action Shooting Society negli Stati Uniti. Lo stesso responsabile tecnico, sentito il Consiglio, deciderà su eventuali allenamenti o stage di verifica collettivi.

1.15 Le classifiche nelle gare di campionato dovranno essere stilate con il sistema SASS Score System, e prevedere la classificazione finale dei tiratori nelle varie categorie o attraverso il calcolo del tempo totale o del “rank point scoring” (che prende in esame le posizioni di classifica di ogni tiratore per ogni singolo esercizio).

1.16 Il Consiglio Direttivo dell’OWSS-SASS Italy, si riserva il diritto di modificare, senza preavviso alcuno, lo standard delle gare sia nel numero che nella tipologia.

2. ARMI, EQUIPAGGIAMENTO E CATEGORIE DI TIRO

2.1 Nel C.A.S. sono ammesse originali e repliche di armi da fuoco costruite dagli inizi alla fine del 1800, sempre che siano ancora in condizioni di sparare in sicurezza.

2.2 FUCILI

2.2.1 Qualsiasi fucile o carabina a leva o a pompa (o loro riproduzione) con magazzini tubolari, a cane esterno e costruiti fra il **1860** e il **1899** ed avere le seguenti caratteristiche:

- Calibri a percussione centrale, cal. **25-20** minimo.
- I fucili devono essere in un **calibro da pistola**, gli altri non sono permessi (es. **30-30, 38-55**, ecc).
- Sono permesse solamente mire metalliche originali o riproduzione e/o diottrici del **1860-1899**.
- Le canne devono essere più lunghe di **16 pollici (40,6 cm.)**.
- Fucili con caricatori a pacchetto non possono essere usati.

2.3 FUCILI CANNA LISCIA

2.3.1 Qualsiasi doppietta o fucile a colpo singolo tipico del periodo storico senza estrattori automatici, con o senza cane esterno, con il grilletto singolo o doppio. Fucili a leva (**Winch. mod. 1887**) o pompa a canna singola (**Winch. mod. 1897**), con magazzino tubolare, **con cane esterno**; sono permessi sia originali che repliche.

- **Alcune categorie di tiro richiedono specifiche tipologie di fucili a canna liscia e munizioni da usare in competizione. Guardare le categorie di tiro per ulteriori informazioni.**
- Nessun calibro più largo del **10** e più piccolo del **20** è permesso.
- Le canne devono essere più lunghe di **18” pollici (45,7 cm.)**.
- In tutti gli eventi possono essere usate cartucce caricate con pallini numero 6 o più piccoli.
- Cartucce **magnum** o ad alta velocità **non sono** ammesse.
- Non si possono caricare più di due colpi alla volta su tutte le tipologie di fucili. Colpi singoli sono consentiti. **Negli eventi che coinvolgono il Team o la Posse o nei match di Wild Bunch è consentito il caricamento fino alla massima capacità.**
- **Le doppietta Baikal, con finti cani esterni, sono permesse nelle gare del circuito italiano.**
Nota: queste doppiette però non sono accettate nelle gare a livello europeo nè americano.
- **Non sono permessi i fucili a pompa di disegno moderno, anche se con calciatura in legno.**

- Il fucile a pompa della Norinco, riproduzione del Winch. mod. 1897, non è consentito usarlo nella configurazione “trench gun” (conf. militare), se non negli eventi di “Wild Bunch”

2.4 REVOLVER

2.4.1 Il Cowboy Action Shooting è suddiviso in **otto (8) categorie base: Modern, Traditional, Frontier Cartridge, Duelist, Gunfighter, Frontiersman , Classic Cowboy e “B” Western.**

- **La categoria di tiro è determinata dal tipo di arma, propellente, e stile di tiro adottato.**

2.4..1.1 Sebbene i revolver in calibro **.32** e **.36** a percussione siano legali, essi potrebbero non essere abbastanza potenti da ingaggiare correttamente i bersagli reattivi. I bersagli reattivi sono impostati in modo che un colpo commerciale di **.38 S.&W. Special commerciale** colpendoli li faccia cadere.

2.4.2 **MODERN:** Qualsiasi revolver **singola azione** di **calibro .32 o superiore, con mire regolabili è ammesso.**

- Due revolver "Traditional" (mire fisse) non possono essere usati nella categoria Modern. Per i percorsi con due revolver è consentito che uno dei due sia di tipo tradizionale. Per i percorsi con una sola arma, essa deve necessariamente essere a mire regolabili.
- **Nei percorsi di tiro è possibile usare il revolver con entrambe le mani o con una sola mano (duelist style)**
- **Nei percorsi possono essere usati tutti i fucili e gli shotgun ammessi dal presente regolamento**

2.4.3 **TRADITIONAL:** Revolver in singola azione a cartuccia, percussione, o conversione per cartucce a polvere nera fabbricati prima del **1896**, o riproduzioni degli stessi.

- **Calibro .32 o superiori.**
- Devono avere mire non regolabili, di tipologia tradizionale. Mire con incastri a coda di rondine, sia anteriori che posteriori, sono consentite su armi a percussione e conversioni a cartucce a polvere nera solo se sono conformi a mire comunemente reperibili su originali.
- Possono usare qualsiasi propellente appropriato (Polvere nera o infume).
- **Nei percorsi di tiro è possibile usare il revolver con entrambe le mani o con una sola mano (duelist style)**
- **Nei percorsi possono essere usati tutti i fucili e gli shotgun ammessi dal presente regolamento**

2.4.4 **FRONTIER CARTRIDGE:** Revolver di tipo “Traditional” a **percussione** o a cartuccia metallica di fabbricazione anteriore al 1896 o riproduzioni degli stessi.

- **Calibro .32 o superiore.**
- **Devono usare polvere nera in tutti i caricamenti (fucile, revolver, fucile a canna liscia – Vedi NOTA per questo articolo).**
- **Nei percorsi di tiro è possibile usare il revolver con entrambe le mani o con una sola mano (duelist style)**

- **Nei percorsi di tiro si devono usare esclusivamente fucili a canna liscia con canne giustapposte (side by side) o lever action shotgun (Winch. mod. 1887).**
- **Qualsiasi fucile con calibro da pistola ammesso dall'OWSS-SASS si può usare nei percorsi.**
- **NOTA: Per incentivare questa particolare categoria, si stabilisce che solo per le gare di campionato italiano, sia possibile usare il fucile a canna liscia, side by side o lever action shotgun, con cartucce caricate a polvere infume. Resta obbligatorio l'uso di cartucce caricate esclusivamente a Polvere Nera per i revolver a retrocarica e per i fucili (lever o pump action) con calibro da pistola.**

2.4.5 DUELIST: Richiede revolver singola azione di tipologia “Traditional” armati e usati con l'ausilio di una mano sola, non supportata.

- **Calibro .32 o superiore**
- Il revolver, la mano, o il braccio che la sorregge non possono essere toccati dalla mano debole eccetto che per risolvere inceppamenti e/o malfunzionamenti ovvero per trasferire il revolver da una mano all'altra (estrazione e/o rinfodero).
- **Nei percorsi possono essere usati tutti i fucili, con calibro da pistola e gli shotgun ammessi dal presente regolamento.**

2.4.6 GUNFIGHTER: Questa categoria richiede due revolver stile “Traditional” a singola azione, usati entrambi in stile “Duelist”, uno per mano destra e uno per mano sinistra.

- **Qualsiasi fucile con calibro da pistola e qualsiasi shotgun ammessi dal presente regolamento possono essere usati nella seguente categoria.**
- Solamente qualora il percorso richieda l'uso di 10 colpi in sequenza singola, si può decidere di ingaggiare i bersagli con entrambe le armi impugnate, seguendo la sequenza di tiro prescritta dallo scenario del percorso. Il tiratore può sparare con le pistole alternate o con non più di due colpi consecutivi dalla stessa arma.
- Se il percorso richiede l'uso di un'altra arma fra le sequenze d'uso delle due pistole o venga richiesto l'uso di una mano in altro modo è permesso sparare con una pistola alla volta (Double duelist).
- Devono essere usate due fondine standard, una per ogni lato. Non è permesso l'uso di fondine per il porto Cross-Draw o con impugnatura rivolta in avanti.
- Entrambe le pistole possono essere armate contemporaneamente, ma si può sparare con una alla volta per facilitare il punteggio.
- Nel caso di malfunzionamenti mentre si usano entrambe le pistole, il tiratore dovrà puntare le stesse in direzione sicura, sparare con quella funzionante svuotandola e reinserendola in fondina. Se il malfunzionamento non può essere avviato, la pistola dovrà essere consegnata ad un Range Officer o altrimenti resa sicura e il percorso completato nel migliore modo consentito.
- Qualora venga eventualmente rinfoderata una pistola con il cane abbattuto o armato su una cartuccia viva (colpo ancora carico) il tiratore incorrerà in uno “**Stage Disqualification**” (vedi reg. 9.15).
- Per nessuna ragione è consentito, per entrambe le pistole, il maneggio in posizione insicura (es: una pistola sopra l'altra).

2.4.7 FRONTIERSMAN: Come il **Frontier Cartridge** eccetto il fatto che le armi corte devono essere a **percussione** di calibro **.36** o superiore ed usate come nella categoria "**Duelist**".

- **NOTA:** Per incentivare questa particolare categoria, si stabilisce che solo per le gare di campionato italiano, sia possibile usare il fucile a canna liscia, side by side o lever action shotgun, con cartucce caricate a polvere infume. Resta obbligatorio l'uso di cartucce caricate esclusivamente a Polvere Nera per i fucili (lever o pump action) con calibro da pistola.

2.4.8 CLASSIC COWBOY: Qualsiasi revolver della categoria "Traditional" usato in stile "Duelist".

- Calibro minimo **.40**, cartuccia rimmed obbligatoria sia in revolver che in fucile o **.36** minimo per i revolver a percussione.
- Nei caricamenti è ammessa sia la polvere infume che la Polvere Nera.
- Ammessi solamente fucili a leva mod. 1873 o antecedenti e relative repliche (1866 Winch., 1860 Henry).
- Ammessa solamente la doppietta a cani esterni o shotgun a leva (es: 1887 Winchester).

2.4.9 ABBIGLIAMENTO - In tutte le categorie **Modern, Traditional, Frontier Cartridge, Duelist, Gunfighter, Frontiersman e Classic Cowboy** è **obbligatorio** usare almeno **TRE** dei capi di abbigliamento sotto elencati che devono essere indossati per tutto il periodo della gara e delle cerimonie annesse:

- Chaps
- Speroni
- Polsiere di pelle (simili alle originali dell'epoca)
- Fazzoletto al collo da portarsi lasco o con fermaglio
- Cravattino
- Gilet
- Orologio da taschino con catenella lunga
- Giacca
- Giarrettiere da portare sulle braccia come ferma maniche
- Coltello
- Bretelle
- Botas
- Leggings

Limitazioni:

- Nessun cappello di paglia o similari è consentito.
- **Non sono ammesse le fondine ed i cinturoni "Buscadero" (quelli hollywoodiani per intenderci) o "Drop Loop".**

- Tutti gli stivali devono essere di disegno tradizionale con soles di pelle o gomma liscia non grippante.
- Il cappello deve essere indossato per tutta la durata dell'evento.

2.4.10 **“B” WESTERN COWBOY/COWGIRL** : Tutte le armi corte

ammesse dall'OWSS possono essere usate.

- **Fucili**: tutti i fucili ammessi dall'OWSS-SASS a partire dal **1886** o posteriori comprese le repliche. (es. **1892, 1894, Lightning Rifle o Marlin 1894**)
- **Shotguns**: tutti quelli ammessi dall'OWSS-SASS.
- **Munizioni**: tutti i tipi di munizionamento ammessi dall'OWSS-SASS.
- **Cinturoni e fondine**: **DEVONO** essere di tipo "**Buscadero**" o con fondine "**drop loop**". (Le pistole devono essere portate al di sotto del cinturone.) Tutti i cinturoni e le fondine **DEVONO** essere abbelliti (conchos, spot o lavorazioni). Tutte le fondine **DEVONO** essere del tipo "Straight Hang" ovvero verticali (nessuna angolazione).
- Le fondine "**cross draw**" non sono ammesse e nemmeno quelle ascellari.
- **Stile di tiro**: qualsiasi stile di tiro è ammesso tranne che quello "**Gunfighter**".

2.4.11 **ABBIGLIAMENTO “B” WESTERN**: Nella succitata categoria il tiratore dovrà avere il seguente abbigliamento:

- Le camicie **DEVONO** essere di stile "B" Western con bottoni automatici o avere le seguenti caratteristiche come le "Smiley Pockets" (tasche con chiusura a punta), abbellimenti vari, inserti, frange, ecc. Anche le camicie con la "patelletta" anteriore sono ammesse ma devono essere abbellite.
- I pantaloni **DEVONO** essere di jeans, di tipo "ranch" o pantaloni con le tasche posteriori chiuse da una patelletta, avere i loops per la cintura e/o frangie. I pantaloni **DEVONO** essere portati con la cintura. **Le bretelle non sono ammesse.**
- Solo cappelli di feltro, no di paglia (Straw hats) e devono essere indossati.
- Tutti gli stivali **DEVONO** essere di disegno tradizionale con cuciture "fancy" o realizzati con pelli multicolori. Le soles **DEVONO** essere lisce e non grippanti. Gli stivali con allacciatura a stringhe non sono ammessi.
- Gli speroni western con le rotelle sono richiesti per gli uomini.
- Le donne devono indossare anche le gonne o le gonne pantalone
- Si **DEVE** scegliere almeno uno dei seguenti capi di abbigliamento: Guanti, Fazzoletto al collo da portarsi annodato o con fermaglio, Cappotto, Gilet, Chaps, Cuffs
- Ci si aspetta che l'abbigliamento sia appariscente e sgargiante.
- L'abbigliamento "B" Western **deve** essere indossato per l'intera durata della gara e le cerimonie di premiazione con la sola eccezione di eventi informali serali.

2.4.12 **FONDINE, CINTURONI PORTA COLPI, BANDOLIERE**

2.4.12.1 Tutte le armi corte devono essere portate in fondine sicure ed in grado di ritenere l'arma durante i normali movimenti dei percorsi.

2.4.12.2 Le fondine principali devono essere posizionate sui due lati della fibbia del cinturone e separate da almeno la lunghezza di due pugni.

- 2.4.12.3 Le fondine non possono discostarsi dalla verticale di non più di 30° quando indossate.
- 2.4.12.4 Il munizionamento richiesto per il percorso deve essere portato sulla persona in bandoliere, cinture, tasche, o bisacce.
- 2.4.12.5 Le bandoliere, cinturoni, bisacce devono essere tradizionali e simili a quelli d'epoca. Giberne moderne, porta colpi combat, bandoliere da polso o braccio e simili non sono ammesse. Le bisacce devono avere una patelletta di chiusura e devono contenere il materiale sfuso, senza speciali divisori atti a organizzare e consentire un rapido ritrovamento.
- 2.4.12.6 Le asole porta colpi non possono avere inserti di metallo o plastica.
- 2.4.12.7 **Le asole per cartucce a pallini non possono tenere più di due colpi, quelle per fucile & pistola devono tenere solamente un colpo.**
- 2.4.12.8 I cinturoni porta colpi per lo shotgun devono essere indossati attorno alla vita (in prossimità o sopra il bottone dei pantaloni).
- 2.4.12.9 **Porta colpi montati sul calcio dell'arma, sulla camicia, sul gilet o sul braccio non sono ammessi.**

3. TIPOLOGIA DEL MUNIZIONAMENTO IMPIEGABILE CON LE ARMI A RETROCARICA

- 3.1. Le cartucce per i revolver dovranno avere una velocità di uscita dalla bocca **non superiore ai 1000 fps. e non inferiore a 400 fps, con un PF comunque non inferiore a 60.** Le cartucce per i fucile e le carabine **non potranno superare i 1400 fps.** Il tiratore è personalmente responsabile per i danni che può causare a se stesso, all'attrezzatura della gara o alle persone che gli sono vicine, per aver caricato in maniera inappropriata le proprie munizioni.
 - 3.1.1. Le munizioni, di serie o ricaricate, per i revolver, i fucili e le carabine **non** possono avere la palla di tipo incamiciato o semi incamiciato (**Jacketed o Semi-Jacketed**) anche se con punta esposta in piombo. **Sono consentite tutte le tipologie di palla purché in piombo o in leghe ternarie (piombo, antimonio, stagno).**
 - 3.1.2. Sono accettati tutti i tipi di propellenti tranne quelli con combinazione di nitroglicerina. **E' proibita qualsiasi combinazione di polvere nera con quella infume.**
- 3.2 Le munizioni per le armi a retrocarica ricaricate a cura del tiratore a polvere nera o infume, dovranno avere caratteristiche di sicurezza simili a quelle di serie, al fine di evitare cariche "over" o "under", cioè sovracaricate o sottocaricate, **entrambe oltremodo pericolose**, come peraltro riportato nei manuali di ricarica.
- 3.3 Nelle competizioni, qualora sia verosimile che un concorrente usi munizionamento non conforme agli standard prescritti, il Range Master (reg. 11.1.2) o la Giuria di Gara (reg. 1.11) avrà la facoltà di controllarne il munizionamento. A tale scopo in ogni gara del circuito OWSS-SASS Italia dovrà essere messo a disposizione un cronografo per la misurazione della velocità e una bilancina di precisione per il controllo del peso della palla.

3.4 Il concorrente che a giudizio insindacabile della Giuria di Gara usi munizionamento non conforme alle regole suddette o agli standard prescritti di sicurezza, sarà squalificato dal match.

4. **RESTRIZIONI PER LE ARMI**

Un numero generico di restrizioni viene elencato di seguito

4.1 Tutte le armi di ogni tipo dovrebbero mantenere l'aspetto originale del periodo. L' arma deve sembrare di quel periodo.

4.2 Guance moderne anatomiche non sono permesse. Guance di ricambio fatte di avorio, plastica, ogni tipo di legno, sono ben accette purché non vengano considerate guance tipo "target" moderne.

4.3 Cambiamenti estetici minori, come incisioni, sono accettate perché non costituiscono un alterazione dell'arma per migliorare il tiro. E' consentito zigrinare le guancette poiché era una miglioria eseguita anche nel periodo storico.

4.4 Modificare la lunghezza del calcio o cambiare la lunghezza delle canne è permesso, ovviamente nei casi in cui la legge lo permetta.

4.5 Mirini colorati (o in fibra ottica, ecc) o diottrici non sono permessi. Sono permessi mirini zigrinati antiriflesso.

4.6 Scarpe da tiro, stivali per bilanciarsi o altri capi di abbigliamento per migliorare il tiro non sono permessi.

4.7 La dimensione del mirino può essere modificata per migliorare il punto di impatto. Ricordarsi che però anche il mirino deve sembrare del periodo.

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

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

5. **TIPOLOGIA DEGLI ESERCIZI O STAGES**

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

5.2. Qualsiasi bersaglio per il CAS, **ingaggiabile con cartucce a palla**, dovrà avere delle dimensioni minime adatte a contenere un cerchio avente il diametro di **20 cm.**, se

ingaggiabile con il fucile e di 40 cm. se ingaggiabile con i revolver, anche avendo forma diversa dal cerchio.

- 5.3. Solo negli esercizi denominati “Precision“ è importante la capacità di prendere il bersaglio e fare centro.

TIPOLOGIE DEGLI ESERCIZI NELL’AMBITO DELLE GARE OD EVENTI DELLA OWSS-SASS ITALIA.

6.1 Esercizio o Stage. Esercizio singolo conteggiato con tempo e punteggio a sé stanti.

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

6.3 Campionato. E’ composto da più gare CAS specifiche, disputate in luoghi diversi ed in date diverse.

6.4 Shoot-Off o Duello. Evento condotto separatamente dalla gara. I tiratori qualificatisi competono gli uni contro gli altri ingaggiando contemporaneamente ciascuno la propria serie di bersagli metallici (uguali per tutti i tiratori) secondo un sistema ad eliminazione diretta. Questo sistema di tiro verrà utilizzato principalmente come fuori gara per l’assegnazione di premi particolari.

6.5 GARE DI LONG RANGE – PLAINSMAN E PRECISION RIFLE

6.5.1 The Plainsman 1 - Gara che prevede l’uso di

- due pistole a percussione, di calibro non inferiore al .36, da usarsi nello stile “duelist”;
- un fucile a colpo singolo o un fucile con calibro da revolver;
- un fucile side by side, con cani esterni o interni o un fucile a leva mod. 1887;
- **In tutte le armi devono essere usate esclusivamente cariche a polvere nera.**
- **In tali gare è predominante sia la precisione che la velocità di esecuzione.**

6.5.2 The Plainsman 2 – gare singole che prevedono l’uso di:

- pistola o revolver a percussione, di calibro non inferiore al .36, da usarsi nello stile “duelist”, sulla distanza dei 25 metri.
- fucile ad avancarica, di calibro non inferiore al .36, sulla distanza dei 50 metri.
- **In tali gare è determinante la precisione.**

6.6 LONG RANGE

6.6.1 Per le gare di Long Range dovranno essere impiegati esclusivamente fucili o carabine, originali o repliche del fucile monocolpo “Sharps”, nei calibri 45/70 e superiori e fucili a caricamento singolo – single shot (rolling block – trap door – breech block ed altri simili), di calibro non inferiore al .45, in regola con le normative italiane vigenti in materia di armi, detenzione e trasporto, sulle distanze dei 100 e 200 metri, con appoggio solo anteriore

6.6.2 In tali gare è determinante la precisione.

6.7 PRECISION RIFLE (lever or pump action)

- Gara che prevede l’uso dei fucili o carabine, a leva o a pompa, aventi calibro da pistola, da usarsi senza appoggio sulla distanza dei **25 e 50** metri.

- Gara che prevede l'uso di fucili o carabine, a leva o a pompa, con calibro da fucile ((30/30 – 38/55, 444 Marlin, ecc.), da usarsi con solo appoggio anteriore, sulla distanza dei 100 metri.
- 6.8 Nelle gare con il rifle a 25 e 50 metri potrà essere usato sia il fattore tempo che la precisione nel colpire il bersaglio, per determinare la classifica finale.
- 6.9 Nelle gare a 100 metri solo il fattore precisione determina la classifica.
- 6.10 Eventi e stage denominati “Wild Bunch”. In questi eventi viene utilizzata una pistola mod. 1911, con due caricatori contenenti 5 cartucce ciascuno al posto dei due revolver. Il fucile ad anima liscia potrà essere solo il mod. a pompa Winch. 1897 o repliche, anche nella versione “trench gun”.

Maggiori dettagli sulle gare di Long Range, Plainsman e “Wild Bunch” potranno essere ricavati dagli specifici regolamenti e visibili sul sito www.owss.it

7. ESERCIZI STANDARD DI “COW BOY ACTION SHOOTING” NEI MATCH O GARE DI CAMPIONATO DELL’OWSS-SASS ITALIA

L’ideazione di un esercizio di tipo dinamico o “action”, deve prevedere sempre l’utilizzo di tutte e tre le tipologie di armi (revolver + lever o pump action + shotgun) ed almeno due posizioni da dove ingaggiare i bersagli. Dovranno essere predisposti appositi luoghi di approntamento delle armi (tavolo di carico e tavolo di scarico) e per il posizionamento delle armi (tavolini, barili, rastrelliere, ecc.), in modo tale da consentire in condizioni di assoluta sicurezza, l’utilizzo di tali armi ai concorrenti nel percorso di tiro.

- 7.1. L’organizzazione di gara ha l’obbligo di pubblicare prima dell’inizio della competizione la descrizione degli esercizi. Il giudice di gara assegnato ad uno specifico esercizio dovrà leggere il “briefing” dell’esercizio, ad alta voce, parola per parola, ad ogni gruppo di tiratori, specificando le zone ove devono essere posizionate le armi lunghe.
- 7.2. La spiegazione scritta o “Briefing” dell’esercizio o degli esercizi dinamici, dovrà fornire sempre almeno le seguenti informazioni:
- Tipologia delle armi impiegate e numero di colpi (per ogni singola arma)
 - Posizione delle armi lunghe nell’ambito del percorso
 - Posizione e frase di partenza
 - Segnale di avvio (udibile o visivo)
 - Procedura di esecuzione.

- 7.3 A titolo di esempio un esercizio dinamico o “action” potrebbe avere la seguente sequenza: Partenza da **A** con il fucile imbracciato con entrambe le mani in posizione “Cowboy port arm” (calcio al fianco e vivo di volata della canna all’altezza della spalla); al segnale acustico ingaggiare i relativi bersagli o il singolo bersaglio con tutta la sequenza dei colpi, quindi lasciato il lever scarico e aperto sul tavolo spostarsi in **B** da dove bisognerà ingaggiare i relativi bersagli con i due revolver a disposizione (estrazione e rinfodero dalle fondine) e quindi terminare da **C** usando lo shotgun, posizionato aperto sul tavolo o su un rest, ingaggiando i restanti bersagli metallici (reattivi o meno). **Si consiglia che gli esercizi terminino con le sequenze delle pistola o di una pistola o con lo shotgun, in quanto non sempre lo sparo con un rifle è rilevabile ottimamente dai timer.**

7.4 Le posizioni di tiro in un esercizio dinamico o “action” dovranno essere sempre posizionate ad almeno 2 metri di distanza una dall’altra, sulla stessa linea o in posizione avanzata rispetto alla partenza.

- **E’ espressamente vietato ingaggiare o sparare a bersagli mentre si è in movimento o ci si sposta da una posizione all’altra.**

7.5 In un esercizio dinamico o “action” le piastre metalliche **non abbattibili** possono, se previsto dall’esercizio, essere colpite dalla sequenza intera dei colpi erogabili in quella string.

7.6 Le gare OWSS-SASS sono caratterizzate dalla tecnica libera di tiro che ogni tiratore può assumere, **fatta eccezione per l’obbligatorietà di stile prevista dalla specifica categoria prescelta (es. Duelist, ecc.)**

8. TIPOLOGIA DEI BERSAGLI UTILIZZABILI E DISTANZE MINIME DEI BERSAGLI.

I bersagli utilizzabili nelle gare di cowboy action shooting sono:

8.1. Bersaglio metallico o in cartoncino, anche tipo OWSS 1 e tipo OWSS 2 (appendice A - A1);

8.2. Bersaglio metallico reattivo: Pepper popper e mini pepper popper (appendice B);

8.3. Bersaglio metallico reattivo: piatti con diametro minimo di 20 cm. (8” pollici); **piastre o targhe** metalliche aventi dimensione minima tale da contenere un cerchio di 20 cm. (8” pollici) di diametro (appendice C); Possono essere ingaggiati solo con lo shotgun

8.4. Bersagli metallici non reattivi; targhe o piastre metalliche delle dimensioni minime di **40x40** cm. (16”X 16” pollici), anche aventi forme o profili diversi dal rettangolo o cerchio; anche di dimensioni minori, ma non inferiori agli 8 pollici se ingaggiabili con il rifle su distanze non superiori alle 25 yarde.

8.5. Piattelli fragili da skeet (appendice C1); solo per lo shotgun

8.6. In deroga a quanto stabilito in precedenza e alla **regola 5.2**, possono essere saltuariamente utilizzati nella realizzazione di taluni esercizi, anche bersagli di diversa tipologia come **palloncini, piatti di plastica o ceramica, lattine, birilli da bowling**, ecc.. Si consiglia l’uso di tali bersagli solo nelle gare non ufficiali o eventi di promozione.

8.7. I bersagli **reattivi o abbattibili (pepper popper, piatti o piastre) e le targhe metalliche fisse** da ingaggiare con le carabine/fucili **non possono** essere posizionati a distanze **inferiori ai 13 metri**. Distanza che viene ridotta a **6 metri** se ingaggiabili con il revolver e a **6 metri** se ingaggiabili con fucile ad anima liscia, con munizioni spezzate, con pallini non inferiori al 6. I piattelli fragili da skeet non possono essere ingaggiati, con il fucile ad anima liscia e munizione spezzata, anche a distanze inferiori ai **6 metri**.

8.8. Le distanze per i bersagli di cartoncino (appendice A – A1) e degli altri bersagli **non metallici** eventualmente impiegabili, sono lasciate alla discrezione dell’ideatore dell’esercizio.

8.9. I piatti e le piastre metalliche, **se incernierati/e o posizionati su apposito sostegno**, se colpiti/e, devono **sempre cadere** dal loro sostegno o ribaltarsi per essere conteggiati/e. I piattelli

da skeet frangibili devono avere almeno un piccola rottura che dimostri che uno o più pallini hanno raggiunto il bersaglio.

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

- 9.1** Il tempo ufficiale in ogni competizione deve essere rilevato con timer elettronici.
- 9.2** Il conteggio dei punti avverrà con il sistema di conteggio “**Standard**”, che tiene conto del solo tempo impiegato per completare l’esercizio o la string (**tempo reale**). Bisognerà poi aggiungere qualsiasi altra penalità applicabile e totalizzare il tutto per ottenere il punteggio finale.
- 9.3** Il bersaglio metallico o di cartoncino Old West (tipo 1 e tipo 2), anche se le presenta, non è suddiviso in zone di punteggio. Il bersaglio è **preso** o **mancato**. Mancare il bersaglio con uno o più colpi comporta una penalità di **5 secondi** per ogni colpo mancante o “**miss**”. Tutti i colpi vanno sparati e se un bersaglio, **per scelta del tiratore**, non viene ingaggiato, questo comporterà una penalità di **30 secondi**.
- 9.4** I **bersagli reattivi o abbattibili** (piatti, piastre e pepper p.) dovranno sempre cadere per essere correttamente conteggiati. Per ogni bersaglio non abbattuto dovrà essere assegnata una penalità di **5 secondi**, da sommare al tempo ufficiale rilevato dal timer. Tutti i colpi vanno sparati e se un bersaglio, **per scelta del tiratore**, non viene ingaggiato, questo prenderà **30 secondi** di penalità.
- 9.5** I piattelli da skeet frangibili devono rompersi ovvero avere almeno un piccola rottura che dimostri che uno o più pallini hanno raggiunto il bersaglio, per essere correttamente conteggiati. Anche gli altri **bersagli non convenzionali** di cui al punto **9.1.6**, devono essere facilmente verificabili per accertare se sono stati colpiti. Per ogni piattello o bersaglio non colpito, dovrà essere assegnata una penalità di **5 secondi**.
- 9.6** Verrà assegnata anche una penalità di **10 secondi** per errore di procedura nell’esecuzione dell’esercizio.
- 9.6.1.** Per errore di procedura si intende la modifica di una sequenza o la difformità nell’esecuzione dell’esercizio da come è stato previsto nella descrizione dell’esercizio nel “briefing”, oppure se gareggio in categoria “duelist” usare entrambe le mani mentre eseguo la sequenza di colpi con il revolver.
 - 9.6.2.** Non aver ingaggiato completamente i bersagli previsti, perché impossibilitato a farlo per rottura dell’arma o per mancanza di colpi.
 - 9.6.3.** Non può essere data al tiratore più di una penalità per errori di procedura, per ogni singolo esercizio.
- 9.7** Il tempo ufficiale di ogni singolo esercizio o string e la somma dei punti di penalità che determinerà la classifica di gara, dovranno essere rilevati e riportati su di una scheda o score sheet o nel “registro di posse” (vedi appendice **D**).

- 9.8** L'attrezzatura del campo di tiro dovrà essere tale da garantire una imparziale competitività fra i tiratori. I malfunzionamenti dell'attrezzatura di un campo di tiro includono, ma non si limitano solo a questo: bersagli di carta predisposti in errata posizione, azionamento anticipato di bersagli mobili, malfunzionamento di bersagli reattivi, mancato ripristino di eventuali bersagli abbattibili, cedimento di eventuali strutture.
- 9.9** Il tiratore che sia impossibilitato a completare un esercizio a causa di un malfunzionamento dell'attrezzatura del campo di tiro, od al quale non siano stati ripristinati uno più bersagli metallici o mobili prima dell'inizio dell'esercizio, **dovrà obbligatoriamente ripetere l'esercizio stesso.**
- 9.10** Nel caso di inceppamento dell'arma di un tiratore, dopo il segnale di inizio, egli potrà tentare di risolvere l'inconveniente in sicurezza e continuare l'esercizio. Durante tutta l'operazione di risoluzione del malfunzionamento, il tiratore dovrà tenere la volata dell'arma puntata in maniera sicura verso il parapalle frontale. Il tiratore non potrà utilizzare mezzi artificiali come supporti, bacchette od altro per correggere il mal funzionamento. La violazione di questa norma (riguardante l'utilizzo di mezzi artificiali) darà luogo alla squalifica dall'esercizio. Durante l'operazione di risoluzione del malfunzionamento, qualora questa lo renda necessario, il tiratore potrà abbassare l'arma dalla posizione di puntamento, e dovrà in questo caso mantenere il dito al di fuori della guardia del grilletto. Nel caso in cui il mal funzionamento non possa essere risolto dal tiratore dovrà intervenire il Range Officer, che dovrà mettere in condizioni di sicurezza l'arma. In nessun caso dovrà essere permesso ad un tiratore di lasciare l'esercizio con un'arma carica. Il Range Officer dovrà compiutamente terminare il conteggio dell'esercizio, assegnando al tiratore il tempo fino a quel momento registrato e conteggiando quindi tutte le appropriate miss e gli eventuali errori di procedura.
- 9.11** Nel caso in cui si sia verificato un mal funzionamento del tipo descritto sopra, **al tiratore non dovrà essere permesso di ripetere l'esercizio o la string.**
- 9.12** Nel caso in cui uno Sheriff Range Officer interrompa un tiratore, durante un esercizio, perché sospetta che il tiratore stia utilizzando un'arma o munizionamento non sicuri (ad esempio nel caso di munizioni senza polvere, le cosiddette "squib load"), il R. O. dovrà compiere tutte le successive operazioni necessarie per riportare sia il tiratore che il campo di tiro in condizioni di sicurezza. Il R.O. dovrà quindi ispezionare l'arma e le munizioni e procedere nel modo seguente:
- 9.12.1.** Se il Range Officer avrà la prova di quanto sospettato (palla in canna), **il tiratore non avrà diritto a ripetere l'esercizio.** Se questo incidente di tiro e successo sull'ultima arma utilizzata nell'esercizio, sullo statino del tiratore verranno annotati il tempo segnato all'ultimo colpo sparato, ed i punteggi fatti registrare fino al momento dell'interruzione, comprese le appropriate "miss" ed eventuali errori di procedura (vedere regola **9.6.2**).
- 9.12.2.** Se invece l'incidente sopra descritto dovesse avvenire con una delle prime armi impiegabili nell'esercizio, l'arma sospetta dovrà essere passata ad un R.O. e il tiratore invitato a continuare l'esercizio con le restanti armi ancora da impiegare.
- 9.12.3.** Al termine dell'esercizio se il RO dovesse riscontrare che **non** sussiste alcun problema di sicurezza relativa ad una palla in canna, **al tiratore dovrà essere richiesto di ripetere l'esercizio.**

9.13 Qualora si stia usando nell'esercizio o nella string un'arma messa a disposizione dall'organizzazione e questa dovesse presentare un malfunzionamento, il Range Officer dovrà verificare se l'inconveniente è determinato dallo stato dell'arma o dall'imperizia del tiratore. **Nel caso di malfunzionamento dovuto ad imperizia del tiratore non potrà essere fatto ripetere l'esercizio. L'esercizio verrà fatto ripetere se la causa di malfunzionamento è chiaramente imputabile allo stato meccanico dell'arma.**

MINOR SAFETY VIOLATION (MSV) – STAGE DISQUALIFICATION (SDQ) E MATCH DISQUALIFICATION (MDQ)

9.14 Il tiratore incorrerà nella sanzione definita “MINOR SAFETY VIOLATION”, che comporterà 10 (dieci) secondi di penalità quando:

- Ricaricare più colpi di quelli previsti (long gun);
- Lasciare cartucce cariche nel serbatoio o nell'elevatore di un'arma lunga alla fine dello stage;
- Non rinfoderare le pistole (se non esplicitamente scritto nel briefing);
- Recuperare cartucce cadute mentre si esegue lo stage;
- Armi lunghe aperte e scariche che cadono senza che la canna spazzi davanti a nessuno;
- Non lasciare l'azione aperta di un fucile a leva o a pompa al termine della sequenza di tiro.

9.15 Il tiratore incorrerà in una sanzione definita “STAGE DISQUALIFICATION”, che comporterà la squalifica dallo stage quando:

- Ricaricare fuori dalla zona designata;
- Rinfoderare con cane armato o abbattuto su una cartuccia carica;
- Cartuccia lasciata carica nella camera di un fucile;
- Far cadere un'arma scarica o vuota;
- Un'arma con cane armato che lascia la mano del tiratore;
- Cambiare postazione con un'arma carica o con cane abbattuto su cartuccia carica;
- Un colpo partito accidentalmente in maniera non sicura con impatto tra 1,5 e 3 metri;
- Un maneggio non sicuro dell'arma (fanning, ecc);
- Violazione della regola dei 170° (senza spazzare nessuno);
- Spazzare davanti a qualcuno con arma scarica;
- Sparo in bianco dal tavolo di carico;
- Uso di armi non autorizzate o con modifiche non accettate;
- Non adempimento corretto delle operazioni di carico/scarico.

9.16 Il tiratore incorrerà nella sanzione definita “MATCH DISQUALIFICATION”, che comporterà l'esclusione immediata del tiratore dalla competizione quando:

- Far cadere un'arma carica;
- Un colpo partito accidentalmente in maniera non sicura;
- Spazzare davanti a qualcuno con arma carica;
- Incorrere in 2 (due) Stage Disqualification durante la gara;
- Comportamento aggressivo e antisportivo;
- Sparare sotto l'influenza di droghe o alcool.

9.17 Salvo se scritto diversamente nella descrizione della procedura di uno stage, tutti seguenti punti devono essere applicati per un gara OWSS con regole SASS

- 9.17.1 Tutti i bersagli abbattibili per gli shotgun devono essere re-ingaggiati fino alla totale loro caduta.
- 9.17.2 Tutti i bersagli abbattibili (per shotgun, rifle o revolver) devono essere abbattuti per essere conteggiati.
- 9.17.3 Tutte le armi previste devono avere la canna puntata verso il fondo dello stage. Tutte le armi lunghe che sono previste devono essere posizionate in orizzontale e appoggiate al loro supporto fino alla fine del sottoguardia.
- 9.17.4 Lo shotgun dovrà essere posizionato nello stage aperto e scarico.
- 9.17.5 I tiratori non è consigliato che partano con le cartucce in mano.
- 9.17.6 I fucili verranno riposizionati dopo l'uso aperti e scarichi con le canne puntate in direzione sicura verso il fondo dello stage.
- 9.17.7 I revolver devono essere rinfoderati dopo l'uso, in accordo con la propria categoria di tiro.
- 9.17.8 I revolver devono essere estratti ed utilizzati come previsto dalla propria categoria di tiro.
- 9.17.9 Il maneggio in sicurezza dei revolver è diretta responsabilità del tiratore. **La regola dei 170° è un dato di fatto.** La regola del “basketball traveling” (la regola dei passi del basket) applicata quando sotto il cane armato vi è una cartuccia viva, è **un dato di fatto (significa che il tiratore si deve fermare sul posto quando ha il cane armato su una cartuccia carica finché non avrà esploso il colpo e il cane sarà abbattuto su una cartuccia spenta).**
- 9.17.10 Se non viene indicata nessuna posizione di partenza, il tiratore starà in piedi, rilassato con i revolver nelle fondine e le mani lungo i fianchi senza toccarli.
- 9.17.11 Il cowboy, imbracciante un'arma, è definito in posizione eretta quando il calcio dell'arma è all'altezza della vita del tiratore, la bocca della canna è all'altezza o più alto della sua spalla e l'arma lunga è afferrata e sostenuta con entrambe le mani. Viene definito anche “**CowBoy port- arm**”.
- 9.17.12 Conflitti interpersonali non verranno mai accettati durante nessun evento di Cow Boy Action Shooting.

10. GESTIONE DEL POLIGONO E UFFICIALI DI GARA

In base all'estensione della gara i compiti e le responsabilità relative alla competizione possono essere così suddivisi:

- 10.1 “**Major Match Director**” (“**M.M.D.**”)- E' il responsabile di tutta la gara compresa l'amministrazione, la divisione dei tiratori in squadre, la programmazione degli avvenimenti, la

costruzione degli esercizi, il coordinamento di tutto il personale, dei servizi, ecc.: Il “**Major Match director**” è nominato dall’OWSS-Sass Italia in accordo con il Club o l’organizzazione ospitante il match. Opera in accordo e d’intesa con il “**Deputy Range Master**”.

10.2 “Deputy Range Master” (“D.R.M.”)– Ha autorità su tutte le persone e le attività che si svolgono sul campo di gara, (inclusa la sicurezza del campo stesso), sullo svolgimento degli esercizi e sull’applicazione del presente regolamento. Tutte le squalifiche dalla gara ed i ricorsi al Comitato di Arbitraggio devono essere portati alla sua attenzione. Il “**Deputy Range Master**” di solito viene nominato dal “**Major Match Director**” e lavora in collaborazione con questi.

10.3 Responsabile di Posse (Posse Marshal): Egli non può svolgere tutte le funzioni degli RO, ma deve assicurare che le assegnazioni degli RO siano fatte e che le regole e le regolamentazioni siano seguite. Si raccomanda che tutti i Posse Leaders siano addestrati tramite Corsi di sicurezza di Base

- Ha in carico una Posse e gli si richiede di assicurare che tutte le posizioni siano gestite per far funzionare in modo sicuro la posse attraverso ogni fase di fuoco.
- Deve capire bene tutti gli esercizi, condurre una descrizione del gioco e rispondere a tutte le domande prima di iniziare ciascun esercizio.
- Deve assicurare almeno un Supplente se non ve sono già di assegnati.

10.4 Supplente (Deputy):

- A) Agisce in vece del Posse Leader qualora questi stia sparando o altrimenti indisponibile.
- B) Il Deputy e il Posse Leader dovrebbero essere separati nelle fasi di tiro.

10.5 Operatore Tempi (Timer Operator):

Egli e’ l’RO responsabile per l’esercizio e ha in carico la linea di fuoco, fintanto che guida il rilevamento dei tempi.

- E’ responsabile dell’identificazione e assegnazione di tre Addetti ai punti (Spotters). E’ buona idea disporre di segni di riconoscimento (bandane) da dare agli Spotters. Questo aiuta la loro identificazione e il loro mantenimento sulla linea di fuoco fino a quando lasciano il posto ai successivi Spotters.
- Il “Timer Operator” non ha l’autorità di annullare le decisioni degli Spotters, ma può contestare loro la locazione delle misses. Il Timer Operator, deve infatti avere la migliore posizione per vedere la direzione dove e’ puntata la canna dell’arma, che può aiutare a capire la direzione dei colpi.
- Il Timer Operator si dovrebbe preoccupare del livello di preparazione dei concorrenti e fare molta attenzione ai tiratori principianti, aiutarli e condurli attraverso il corso del gioco, come necessitano, ed essere sempre pronto a controllarli.
- Dare ai tiratori esperti piu’ spazio dal momento che questi tendono a muoversi piu’ velocemente. Non lasciare che questi corrano sopra di voi perche’ gli state addosso..
- Il Timer Operator non deve mai dare il “via” ad un concorrente in una posizione non corretta o sbagliata. Non è considerata posizione non corretta o sbagliata, l’autorizzazione al “via” di un tiratore senza che questi abbia appropriatamente caricato l’arma o abbia le munizioni disponibili sulla persona.

- Il Timer Operator non conteggia le misses, ma guarda i tiratori per gesti non sicuri, per il corretto ingaggio dei bersagli e per le procedure di esercizio.
- Il Timer Operator interrompe il timer in modo che gli ultimi colpi di un esercizio siano registrati. Questo vale in modo particolare se l'ultima arma usata in un esercizio è un fucile. Questo è sempre considerato uno scarso progetto di esercizio, dal momento che i colpi di fucile non sono forti abbastanza da essere registrati con un timer in modo affidabile.
- Non avere la sensazione che si debba registrare ogni colpo di un esercizio. Abbi cura che l'ultimo colpo sia registrato. È quello che realmente conta, ma è sempre meglio registrare più colpi possibile in caso di evento di un'arma malfunzionante.
- Una volta che l'esercizio è iniziato, il Timer Operator, si posiziona entro la lunghezza delle braccia del concorrente, fintanto che l'esercizio è concluso. Il Timer Operator, allora, annuncia immediatamente il tempo di esercizio del tiratore. Solo dopo che i revolvers sono rinfoderati, le leve dei lever action sono aperte, le canne puntate in direzione sicura e il tiratore si dirige davanti al tavolo di scarico, il Time Operator dichiara "il campo è sicuro" e comunica il tempo all'Addetto al Punteggio (Score Keeper), con voce forte e chiara.
- Il Timer Operator, sollecita gli Spotters a determinare il numero delle misses e/o le penalità per procedura, e comunica questi numeri all'Addetto al Punteggio e al concorrente, con voce forte e chiara.
- Solo il Timer Operator o l'RO di Ausilio chiamerà il successivo tiratore sulla linea di tiro.

10.6 Ufficiale di Ausilio o XP (Expediter or XP Officer):

- L'RO di Ausilio o XP ha l'incarico di mantenere la regolarità sui tempi della posse e degli obiettivi durante i tempi assegnati per ciascun esercizio.
- La prima preoccupazione dell'XP è che il successivo tiratore venga chiamato sulla linea di tiro, altrimenti chiamato tiratore "On-deck". L'XP deve assicurare che il tiratore "On-deck" sia pronto, abbia capito la sequenza di fuoco e proceda prontamente sulla linea di tiro per allestire le armi e le munizioni il più velocemente possibile.
- Le seguenti sono linee guida per l'XP:
 1. Al primo sparo del tiratore sulla linea di tiro, l'XP chiama il successivo tiratore, dal tavolo di carico alla posizione "On-deck".
 2. Quando il tiratore arriva sulla posizione "On-deck", l'XP rivolge le seguenti domande e assiste il tiratore con le appropriate risposte:
 - Hai capito le sequenze di fuoco?
 - Hai qualche domanda in merito all'esercizio?
 3. L'XP non conversa inutilmente con il tiratore "On-deck", dovendosi entrambi preparare mentalmente all'esercizio.
 4. Una volta che l'XP ritiene che il tiratore è pronto, dovrebbe focalizzare la propria attenzione sulla linea di tiro. Una volta che la linea è libera, i targets sono posizionati, le cartucce raccolte, l'XP invita il tiratore "On-deck" a muoversi sulla linea di tiro e allestire le armi e le munizioni, come richiesto dalla descrizione dell'esercizio, e a procedere immediatamente alla posizione di inizio.
 5. A questo punto, il Timer Operator, prenderà in carico il tiratore sulla linea.
- L'XP può essere un membro della Posse, ma i migliori risultati si possono ottenere avendo un Berm Marshal o uno Stage Driver ad operare in sua vece, se ciò fosse possibile.
- La posizione "On-deck" dovrebbe avere un tavolo basso in aggiunta al tavolo di caricamento in modo da ospitare le armi lunghe del tiratore. È inoltre una buona

idea disporre di una copia della descrizione dello stage nella postazione di “On-deck”.

- L’XP non deve né contare le misses, né resettare i bersagli, né tenere i punti, neppure attivare il conteggio tempi o raccogliere le cartucce.
- L’XP aiuta coloro che sono stati designati a resettare i bersagli e a raccogliere i bossoli (se permesso).
- Non tutte le gare beneficiano di un XP, ma la maggior parte del tempo perso in una gara è quello di posizionare il tiratore sulla linea di tiro e allestire le armi. Se utilizzato correttamente, l’ XP, può far risparmiare fino a 30 secondi per tiratore, e lasciare, quindi, che vi sia più tempo per socializzare una volta che la gara è finita!

10.7 Addetto al Punteggio (Score Keeper):

- Lo Score Keeper non deve mai registrare punteggi per membri della sua famiglia.
- Chiama ad alta voce la successione ai tiri e registra tempi e penalità. Se richiesto, lo Score Keeper totalizza anche i tempi e le penalità per calcolare il punteggio del tiratore. È buona pratica che lo Score Keeper ripeta con voce forte e chiara il punteggio del tempo annunciato dal Timer Operator.
- Lo Score Keeper può essere uno degli Spotters.
- Le penalità sono registrate in modo da non confondere le persone che accedono ai dati. Se vi sono cinque misses, per esempio, non si deve scrivere semplicemente “5”, dal momento che questo può essere confuso con 5 secondi di penalità. Se vi è una miss, non scrivere “5”, pensando che qualcuno possa assumere che questo significhi 5 secondi. Essi possono leggere che ci sono 5 misses e possono aggiungere 25 secondi. È meglio scrivere 1/5, 2/10, o 3/15 per misses e 1/10 per una procedura.
- Il concorrente dovrebbe essere sempre consapevole di ogni miss e penalità in cui è incorso quando lascia la linea di tiro. Il concorrente ha il diritto di sapere, che fino a quando non lascia la linea di tiro e scarica le armi, che le penalità per “misses” non possono essere contestate.

10.8 Addetti alle “misses” (Spotters):

- Non deve mai effettuare il conteggio di “miss” per i propri familiari.
- Ha la responsabilità di conteggiare “colpi” e “misses” e di verificare che i bersagli siano stati ingaggiati nel corretto ordine per il numero richiesto di colpi. Gli Spotters assisteranno il Timer Operator controllando le violazioni di un concorrente quando riprende le armi ed estrae i revolvers, fino a quando risulta impossibile per il Timer Operator avere una visione non ostruita del concorrente da entrambi i lati. Gli Spotters sono obbligati a fermare un tiratore quando svolge un’azione non sicura e il Timer Operator non è nella posizione idonea per accorgersi o non reagisce abbastanza velocemente.
- Gli Spotters devono essere in posizione tale da poter vedere tutti i bersagli durante la sequenza di tiro. Almeno uno Spotter dovrebbe essere posizionato su ambedue i lati del concorrente.
- Gli Spotters, devono le misses, sia in modo visivo che udibile, se possibile.
- Devono sempre dare il beneficio del dubbio al tiratore.
- Ci dovrebbero essere sempre tre Spotters – la maggioranza (due su tre) toglie il pareggio. Come detto prima, bandane o bacchette sono una buona idea.
- Ricordate, il Timer Operator non è sufficientemente affidabile per contare i colpi e le misses. La sua funzione principale è quella di assistere il concorrente durante la sequenza di tiro, e la sua mente può essere facilmente alterata se qualcosa fuori dall’ordinario succede o se diventa occupato a condurre tiratori inesperti durante l’esercizio.

- E' compito del Timer Operator verificare che almeno due Spotters su tre siano d'accordo sulle misses.

10.9 Ufficiale di Carico/Scarico (Loading/Unloading Table Officers):

I "Loading Table Officers" hanno la responsabilità di verificare visivamente che tutte le armi siano caricate, solo con il corretto numero di colpi richiesto dalla sequenza di tiro. Tengono il conto, affiancando il tiratore, che il numero corretto di colpi siano caricati nel revolver o nel fucile.

- Si assicurano che nessuno dei colpi sia posizionato sotto il cane di ogni revolver.
- Il tavolo di carico e' anche un buon posto per verificare l'equipaggiamento del tiratore e in particolar modo per ispezionare che le armi non siano state illegalmente modificate. Un'osservazione da parte del "Loading Table Officer", preserva il concorrente dall'imbarazzo di essere squalificato sulla linea di tiro. Ogni modifica illegale incontrata sul tavolo di carico deve essere portata all'attenzione del tiratore e corretta, prima di sparare, se tutto ciò risulta possibile.
- E' buona pratica per il Loading Officer chiedere al tiratore se ha capito l'esercizio. Spiegazioni sul tavolo di carico evitano che queste domande siano poste sulla linea di tiro al Timer Operator e prevencono ritardi non necessari.
- Questi Ufficiali assicurano che le canne siano direzionate in modo sicuro e rinforzano il tiratore quando e' al tavolo di carico/scarico, così come durante il movimento a e dal tavolo di carico/scarico.

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

11. COMANDI E PROCEDURE DI POLIGONO

Durante le fasi di preparazione e di esecuzione degli esercizi da parte dei tiratori e degli ufficiali di gara, dovranno essere seguite le procedure di carico e di approntamento e successivamente di scarico, come di seguito delineato:

11.1 L'ufficiale addetto al **tavolo di carico** chiamerà il tiratore. Il tiratore designato, si porta al tavolo di carico con tutta l'attrezzatura necessaria e rifornisce le armi, come previsto dall'esercizio, mantenendo le armi, in direzione sicura, durante tutte le le manipolazioni, sotto la sorveglianza dell'ufficiale di carico stesso.

11.1.1. Tutti i revolver dovranno essere caricati solo ed esclusivamente con 5 cartucce nel tamburo, il cane a riposo sulla camera del tamburo vuota.

11.1.2. I fucili e i lever action riforniti con un massimo di 10, con l'azione chiusa sulla camera vuota. Gli shotgun dovranno rimanere aperti o avere l'azione aperta se a pompa o a leva. Il tiratore dovrà avere nella cartuccera il numero minimo di colpi previsto per l'esecuzione dell'esercizio.

11.2 Terminate le operazioni di carico ed approntamento delle armi, il tiratore pronto verrà chiamato dal **Timer Range Officer** alla posizione di partenza.

- 11.3** Il Timer R.O. controllerà che il tiratore posizioni le armi lunghe come previsto dall'esecuzione dell'esercizio stesso ed assuma la corretta posizione prevista per la partenza.
- 11.4** Se il tiratore è pronto dirà a voce alta la **“frase di partenza”** che indicherà al Timer operator RO che è pronto. Il R.O. darà quindi lo **“STANDBY” “stai in attesa”**. Questo comando è seguito dal segnale di aprire il fuoco entro 5 secondi. I segnali possono essere **verbali, sonori, ottici o automatici**.
- 11.5** Al termine dell'esercizio il **Timer R.O.** dopo aver segnalato il tempo e le eventuali penalità all'incaricato dello score, indicherà al tiratore il tavolo approntato per lo scarico delle armi. Qui l'ufficiale addetto al **tavolo di scarico**, controllerà che:
- 11.5.1** I revolver vengano scaricati e abbiano le camere del tamburo vuote (dovranno essere espulsi tutti i bossoli spenti), il cane nella posizione di riposo e quindi rinfoderati;
 - 11.5.2** I fucili e le carabine lever o pump action: con serbatoio vuoto e con la camera di cartuccia vuota a vista, leva o pompa di caricamento aperta;
 - 11.5.3** I fucili ad anima liscia: con le camere vuote (se con cani esterni, questi dovranno essere in posizione di riposo).
- 11.6** A termine delle operazioni di verifica al **tavolo di scarico** il tiratore potrà lasciare l'area dello stage..
- 11.7 “DOWN RANGE”**. Nessuna persona si può muovere dalla linea di tiro prima che il Range Officer T.O. impartisca questo comando. Quando viene impartito l'ordine i tiratori e gli altri Ufficiali di gara possono andare a conteggiare punti, ripristinare lo stage, ecc..

12. SICUREZZA DURANTE LE GARE DELL' OWSS

- 12.1** Il nostro sport, a causa della sua stessa natura, è potenzialmente pericoloso e può causare gravi incidenti.
- 12.2** Ogni partecipante alle gare dell'OWSS è chiamato ad essere un ispettore della sicurezza. Ogni tiratore è responsabile della propria sicurezza, ma **TUTTI** i tiratori sono chiamati a rimanere all'erta per prevenire eventuali azioni non sicure degli altri partecipanti.
- 12.3** Qualsiasi “Sheriff Range Officer” o tiratore è chiamato a richiamare l'attenzione degli altri tiratori che non rispettano le norme di sicurezza basilari durante le competizioni. Qualsiasi questione che riguarda la sicurezza può provocare l'espulsione di chiunque dalle varie gare.

13.1 TIRATORI DOVRANNO SEMPRE RISPETTARE LE REGOLE QUI DI SEGUITO RIPORTATE:

- 13.1** Tratta e rispetta tutte le armi sempre come se fossero cariche.
- 13.2** La direzione verso cui si puntano le armi è importante prima, durante e dopo la gara. Le armi lunghe devono essere trasportate con camera vuota ed eventuale serbatoio scarico, puntando sempre la bocca della canna in una direzione sicura.

- 13.3** Tutte le armi devono rimanere sempre scariche tranne quando sono sotto il controllo e la direzione dello Sheriff Range Officer presente sulla linea di tiro.
- 13.4** Tutte le operazioni di verifica delle armi, la vestizione delle buffetterie, cinturoni e fondine devono avvenire nelle apposite aree di sicurezza (**Safety Area**).
- 13.5** L'organizzazione di gara è responsabile della creazione e della predisposizione di un congruo numero di **aree di sicurezza** per lo svolgimento della gara. Queste aree dovrebbero essere situate in posti adeguati e facilmente identificabili tramite cartelli. Le aree di sicurezza dovrebbero prevedere un tavolo con direzioni di sicurezza e limiti ben marcati. Le "Safety Area o aree di sicurezza" dovrebbero prevedere anche apposite strutture per armi lunghe, in quanto tali aree sono da considerare utilizzabili per tutte le discipline del tiro OWSS-SASS, in particolare durante i tornei.
- 13.6** Ai tiratori è consentito l'uso delle aree di sicurezza per le seguenti attività, purché essi rimangano all'interno delle suddette aree e l'arma venga sempre puntata in una direzione sicura. Violazioni di questa norma renderanno i responsabili soggetti alla squalifica dalla gara. Le attività consentite sono:
- 13.6.1.** È possibile estrarre armi scariche, per metterle o toglierle dalla loro custodia.
 - 13.6.2.** È possibile allenarsi ad estrarre, allenarsi al tiro "in bianco" e rimettere in fondina armi scariche.
 - 13.6.3.** Controllare ed azionare l'otturazione di fucili, carabine lever o pump action.
 - 13.6.4.** È possibile ispezionare, smontare, pulire, effettuare riparazioni o manutenzioni dell'arma, dei suoi componenti o di altri accessori.
 - 13.6.5.** **Munizioni cariche o munizionamento inerte (inclusi colpi inerti per allenamento, salva percussori, bossoli vuoti) non devono essere maneggiati in un'area di sicurezza per nessun motivo. L'inosservanza comporterà la squalifica dalla gara.**
- 13.7** Nell'ambito del poligono è vietata qualsiasi manipolazione dell'arma al di fuori delle "**safety area**" o all'interno degli stage, qui sotto il controllo di un R.O.. In caso di caduta accidentale di un'arma, in qualsiasi altra area del poligono, bisognerà chiamare un Range Office che provvederà a raccogliere l'arma, a controllarla e a rifoderarla personalmente. Il mancato rispetto di una di queste regole comporterà l'allontanamento dal campo.
- 13.8** Eventuali colpi di prova devono essere preventivamente autorizzati da uno Sheriff Range Officer e solo in aree appositamente designate. Colpi di prova sparati fuori dalle predette aree provocano l'espulsione immediata del tiratore.
- 13.9** Tutte le **SIX SHOOTERS** verranno caricate con solo **5 (cinque)** colpi nel tamburo e il cane posizionato abbattuto sulla camera vuota.
- 13.10** Nessun arma col cane armato deve mai lasciare la mano del tiratore.
- 13.11** Il tiratore non può armare l'arma se non portata in direzione sicura verso il parapalle. Qualsiasi colpo sparato che colpisca il terreno davanti al tiratore, a una distanza inferiore ai 3 metri, anche se in direzione sicura, viene considerato come un colpo accidentale e non sicuro e soggetto quindi a squalifica. Due squalifiche nell'arco del match comportano l'espulsione del tiratore dalla competizione.

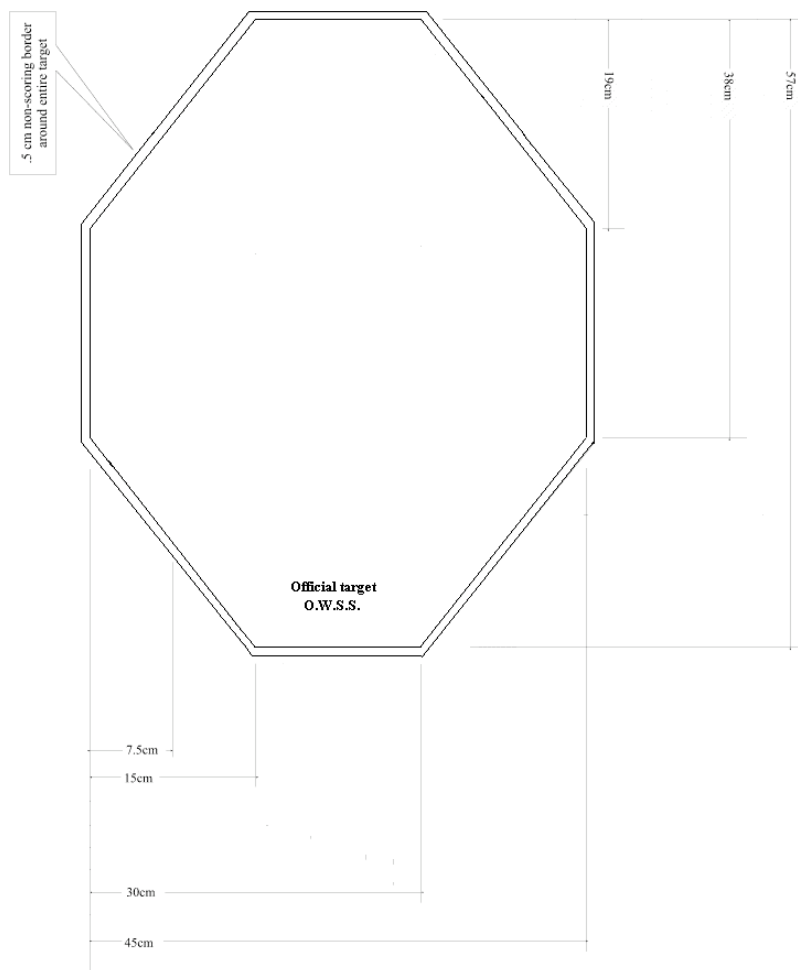
- 13.12** Le carabine devono essere trasportate puntando la canna verso l'alto, con l'azione aperta e/o all'interno delle loro custodie.
- 13.13** Tutti i tiratori devono dimostrare di avere una rudimentale familiarità con l'arma che vogliono utilizzare durante la gara. Ci si aspetta che ogni tiratore si comporti sempre al meglio delle proprie capacità. Le gare dell'OWS però non sono da considerarsi come un forum in cui le persone si incontrano per imparare ad utilizzare le proprie armi: per questo esistono corsi appositi.
- 13.14** Le competizioni dell'OWS-SASS **non sono gare di estrazione rapida o "fast draw"**. Oltre all'estrazione consentita e prevista in certe gare, qualsiasi tipo di maneggio delle armi con estrazione della fondina o di altro tipo di **"fanning"**, verrà considerato come un modo insicuro di maneggiare un'arma e questo provocherà la squalifica del tiratore dalla gara in corso.
- 13.15** Massima cautela deve essere prestata quando si maneggiano delle armi portate nelle fondine "cross-draw". Se necessario il tiratore, prima o durante l'estrazione, dovrà ruotare il busto in modo di garantire che le armi non superino mai i 170° durante il processo di estrazione. (NOTA : la regola dei 170° significa che la canna dell'arma non deve mai superare gli 85° in qualsiasi direzione. Se un tiratore si avvicina ai 180° nel momento dell'estrazione è soggetto a penalità e dopo la seconda verrà espulso dalla gara).
- 13.15.1** **Se la procedura di esecuzione dell'esercizio prevede l'estrazione del revolver dalla fondina (ovvero di un fucile da un fodero c.d. da sella), al termine della sequenza di tiro, il tiratore dovrà sempre correttamente rinfoderare l'arma, prima di procedere all'utilizzo di qualsiasi altra arma prevista dalle successive sequenze. Appoggiare l'arma ad un ripiano, invece di rinfoderarla, comporterà una penalità di 10 secondi. Se l'azione è palesemente intenzionale, verrà giudicato antisportivo e comporterà la squalifica del tiratore dal match**
- 13.16** Nei trasferimenti tra gli stages i tiratori dovranno trasportare i revolver in fondina, rigorosamente scarichi, col cane abbattuto, i lever action, i fucili e le coach gun nelle custodie, scariche, o con otturatore o chiusura aperte e rivolte verso l'alto se sprovvisti di custodia o contenute nelle gun-cart.
- 13.17** Qualsiasi cartuccia caduta durante l'operazione di ricarica per riaffrontare un esercizio, viene considerata morta e quindi potrà essere recuperata solo a fine gara.
- 13.18** Lo Sheriff Range Officer deve controllare le armi dopo la conclusione dell'esercizio in modo da verificare che siano scariche. Inoltre i R.O. hanno il dovere di controllare le armi in qualsiasi momento della giornata in modo da far rispettare qualsiasi norma di sicurezza.
- 13.19** A nessun tiratore è permesso di ingerire qualsiasi tipo di sostanza che possa alterare il suo stato psicofisico durante le giornate e gli eventi dell'OWSS-SASS.
- 13.20** Sono obbligatori sistemi di protezione per le orecchie e occhiali per la protezione degli occhi, sia per i tiratori che per chiunque sia nei paraggi degli stage (sia come tiratori o spettatori).

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

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

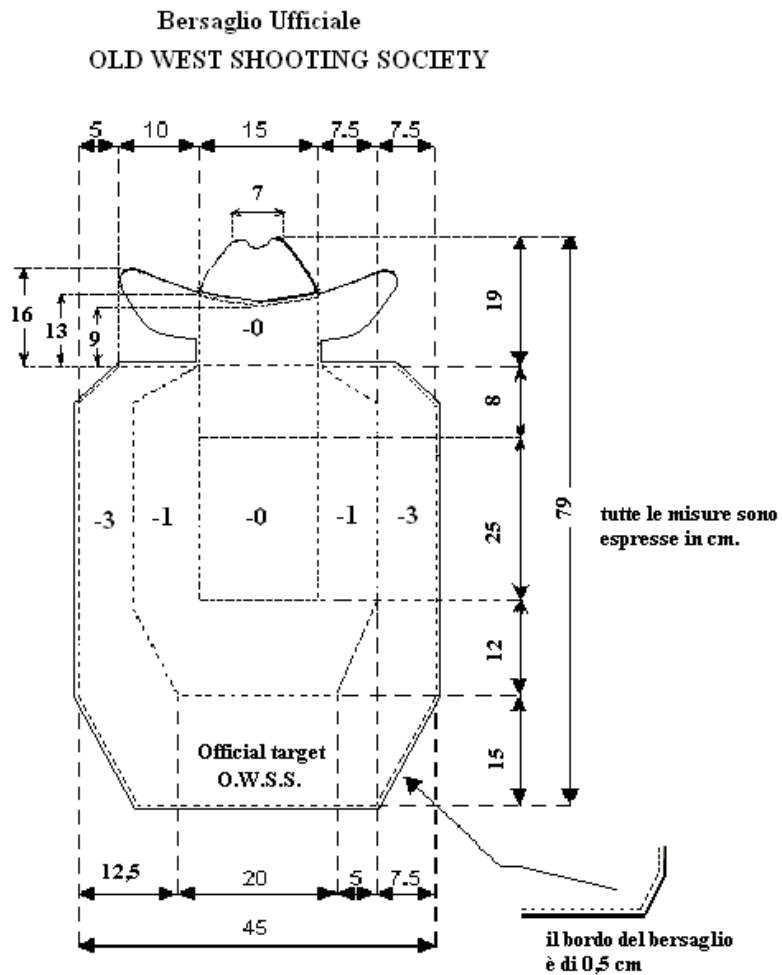
APPENDICE A

**Bersaglio in cartoncino OWSS 1 – bersaglio ufficiale tipo 1
Potrebbe anche essere una piastra metallica non reattiva.**



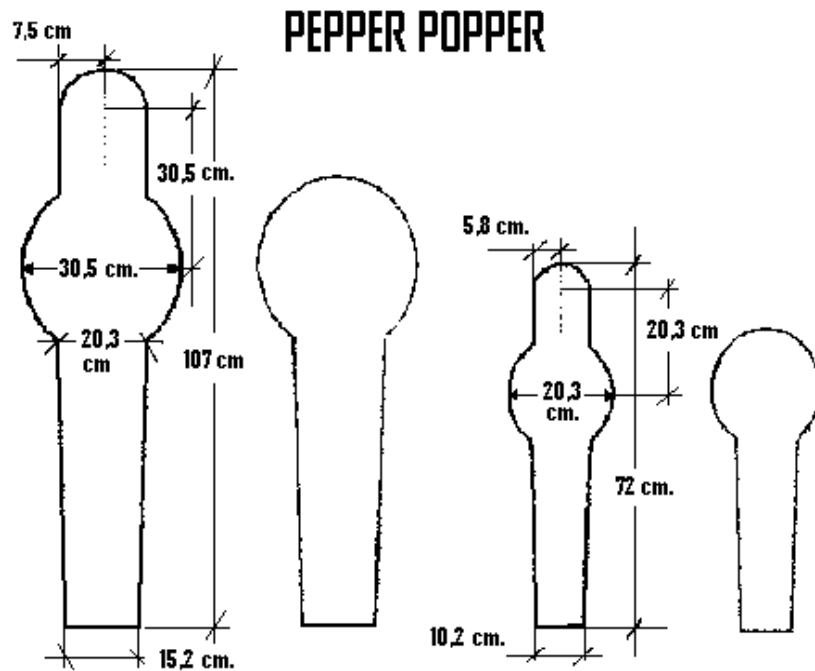
APPENDICE A1

Bersaglio in cartoncino OWSS 2 – bersaglio ufficiale tipo 2
Potrebbe anche essere una piastra metallica non reattiva



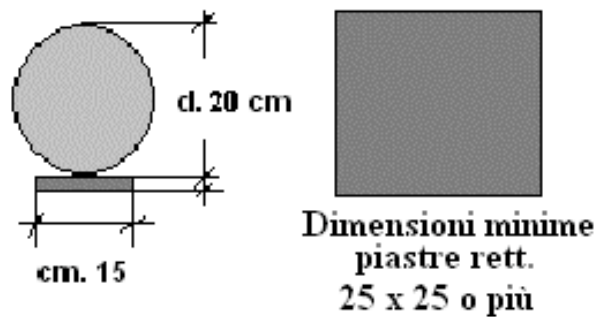
APPENDICE B

Bersagli reattivi - Pepper popper e Mini Pepper popper



APPENDICE C

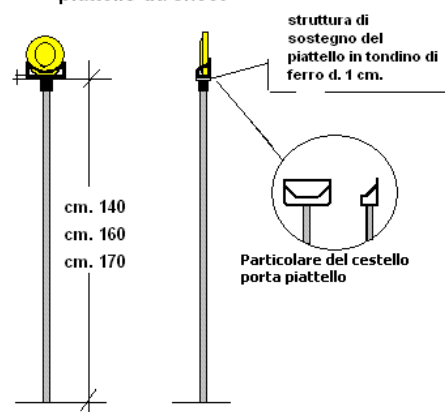
Piatti e piastre metalliche



APPENDICE C1

Piattelli frangibili da skeet

Bersagli reattivi
sostegno per bersaglio frangibile
piattello da skeet



APPENDICE D

SCORE SHEET



**SASS ITALIA -O.W.S.S.
CHAMPIONSHIP**

MATCH _____
Location & name

COWBOY SHOOTER: _____

ALIAS: _____

STAGE #	TIME	PEN. X 5,0 sec.	PEN. X 10,0 sec. Proc. Err.	TOTAL
STAGE # 1				
STAGE # 2				
STAGE # 3				
STAGE # 4				
STAGE # 5				

TOTAL MATCH TIME:

APPENDICE E

TABELLA RIASSUNTIVA DELLE PENALITA' MINOR SAFETY VIOLATION STAGE DISQUALIFICATION MATCH DISQUALIFICATION

	<u>MSV</u>	<u>SDQ</u>	<u>MDQ</u>
“SDQ” = STAGE DISQUALIFICATION “MDQ”= MATCH DISQUALIFICATION “MSV” = MINOR SAFETY VIOLATION comporta 10 secondi di penalità			
Ricaricare fuori dalla zona designata		*	
Ricaricare più colpi di quelli previsti (Long gun)	*		
Lasciare cartucce sparate o cariche nel serbatoio o elevatore di un'arma lunga alla fine dello stage	*		
Rinfoderare un'arma con cane armato o abbattuto su una cartuccia ancora carica		*	
Cartuccia carica nella camera di un fucile		*	
Non rinfoderare le pistole (se non esplicitamente scritto)	*		
Recuperare cartucce cadute mentre si esegue lo stage	*		
Far cadere un'arma (scarica o vuota)		*	
Far cadere un'arma carica			*
Un colpo partito accidentalmente in maniera non sicura con impatto vicino (tra 1,5 e 3 metri)		*	
Un colpo partito accidentalmente in maniera non sicura			*
Un'arma con cane armato che lascia la mano del tiratore		*	
Cambiare stazione con un'arma carica o con cane abbattuto su cartuccia carica		*	
Un maneggio non sicuro dell'arma (fanning, etc)		*	
Armi lunghe aperte/scariche che cadono senza che la canna spazzi davanti a nessuno	*		
Uso di armi non autorizzate o con modifiche non accett.		*	

	<u>MSV</u>	<u>SDQ</u>	<u>MDQ</u>
Sparo in bianco sul tavolo di carico		*	
Non lasciare l'azione di un leva aperta	*		
Violazione della regola dei 170° (senza spazzare nessuno)		*	
Spazzare davanti a qualcuno ma con arma scarica		*	
Spazzare davanti a qualcuno ma con arma carica			*
Due (2) stage disqualification durante una gara			*
Il non adempimento delle procedure di carico/scarico		*	
Comportamento aggressivo e antisportivo			*
Sparare sotto l'influenza di droghe o alcool			*

ERRORE DI PROCEDURA “Procedural Error” : Un errore non intenzionale dato da confusione o disattenzione. Se siamo nell'impossibilità di completare lo stage a causa di limitazioni fisiche o handicap, il RO può permettere al tiratore di completare lo stage senza dare penalità, aderendo il più possibile allo spirito del gioco.

Penalità equivalente a 10 secondi da sommare al tempo effettivo di esecuzione dello stage; non più di una (1) procedura per stage

Non ingaggiare un bersaglio Vs lo spirito del gioco : non sparare intenzionalmente a un bersaglio per ottenere un vantaggio. 30 secondi di penalità.

La ripetizione dell'esercizio è garantita in caso di mal funzionamento dell'equipaggiamento del campo o dell'organizzazione o per mal funzionamento del timer.

Il non funzionamento dell'equipaggiamento del tiratore può essere valutato solo dal Match Director.

RISPETTIAMO LA NATURA

L'esercizio del tiro legato alle attività alla Sass Italia - Old West Shooting Society con le gare del CowBoy Action Shooting può essere condotto nel pieno rispetto della natura e delle sue risorse ambientali.

Il comportamento ecocompatibile di tutti gli associati aiuterà a far crescere la nostra attività ludico-sportiva.

Pertanto:

- getta negli appositi contenitori le scatole di plastica delle cartucce e ogni altro rifiuto non utilizzabile proveniente dalle tue attività di tiro;
- getta negli appositi raccoglitori per la carta i bersagli usati;
- raccogli da terra i bossoli e ogni altro materiale di risulta dalle attività di sparo;
- partecipa alla raccolta del piombo quando viene recuperato nel campo di tiro dove svolgi la tua attività;
- non disperdere nell'ambiente i rifiuti del pranzo consumato sui campi di tiro.



OLD WEST SHOOTING SOCIETY - SASS ITALIA ©

Tel : +39-338-2003917

Fax: 030-3737100

www.owss.it

e-mail:

oldwestshootingsociety@virgilio.it

info@owss.it