

# WILD BUNCH

## Manuale del Tiratore



Scritto e pubblicato

da

The Wild Bunch

**Prima Edizione**

**Ottobre 2010**

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.  
TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Questo regolamento vuole essere un' integrazione al regolamento in vigore per il Cowboy Action Shooting. Per tutto quello che qui non viene analizzato, si fa riferimento al precedente consolidato regolamento C.A.S.

Al fine di appassionare un sempre maggior numero di tiratori, la SASS Italy promuove una specialità di tiro denominata Wild Bunch, in memoria del famoso film di San Peckinpack, organizzandone un campionato italiano. Questo regolamento attuativo s'intende valido anche per le gare di club affiliati alla SASS Italy



### **Armi ammesse in questa disciplina:**

**Pistola Semiautomatica** : Colt 1911 e suoi cloni, nelle varie configurazioni, in cl. 45ACP ( o HP )

**Rifle lever action o pump action** : sono ammessi tutti i rifle approvati dal regolamento SASS Italy, originali o repliche, nei calibri consentiti dal regolamento SASS Italy per il Cowboy Action Shooting.

**Shotgun**: Fucile a pompa Winchester mod. 1897 o sue repliche, sia in configurazione militare o civile. Doppiette e fucili a leva mod. 1887

### **Suddivisione in categorie:**

I tiratori potranno scegliere tra diverse categorie: Traditional, Senior, Lady, Wild Bunch, Military.  
Note valide per tutte le categorie:

- Lunghezza della canna della pistola non inferiore ai 5".
- Mire di tipo originale.
- Non è consentito nessun tipo di minigonna al bocchettone d'alloggiamento del caricatore.
- Le guance devono essere di tipo originale, non grippanti o anatomiche ( sono accettate le guance originali Colt o loro repliche in guttaperca di qualsiasi colore )

#### **Traditional**

Età: uomini dai 18 ai 59 anni

Tecnica di tiro: duelist, cioè sparare con l'uso della sola mano forte senza alcun supporto della mano debole, se non per risolvere problemi di funzionamento o per effettuare ricariche durante il percorso.

### **Senior:**

Età: uomini dai 60 finché Dio li mantiene in salute

Tecnica di tiro: è consentito sparare a due mani

### **Lady:**

Categoria donne: non ci sono limiti di età in questa categoria

Tecnica di tiro: è consentito sparare a due mani

### **Wild Bunch**

Non ci sono limiti di età in questa categoria

Tecnica di tiro: duelist, cioè sparare con l'uso della sola mano forte senza alcun supporto della mano debole, se non per risolvere problemi di funzionamento o per effettuare ricariche durante il percorso.

In questa categoria è data molta importanza all'abbigliamento che deve essere fedele ad uno dei 4 personaggi del film. Il gilet non è obbligatorio ma si speroni, gli stivali in stile old west sì. E' consentito anche alle donne sparare in questa categoria ma dovranno attenersi a tutte le regole prima descritte. Unica categoria sia per uomini che per donne.



## Military:

Non ci sono limiti di età in questa categoria

Tecnica di tiro: duelist, cioè sparare con l'uso della sola mano forte senza alcun supporto della mano debole, se non per risolvere problemi di funzionamento o per effettuare ricariche durante il percorso. In questa categoria è data molta importanza all'abbigliamento che deve essere il più fedele possibile allo stile dei personaggi del film. E' consentito anche alle donne sparare in questa categoria ma dovranno attenersi a tutte le regole prima descritte. Unica categoria sia per uomini che per donne.



## Costumi

Per tutti i partecipanti ad una gara di “ Wild Bunch” è richiesta una buffetteria corretta per l'arma portata in fondina. Se un'eccezione viene fatta per i caricatori che, in mancanza di porta-caricatori, possono essere infilati in una tasca della camicia o del gilet, nessuna eccezione viene fatta per la fondina che deve essere appropriata per la 1911. Per la categoria Military, la fondina deve essere di tipo militare, con chiusura a patella e i porta caricatori con stesso tipo di chiusura.

Per le altre categorie, il cinturone, la fondina, il porta caricatori devono essere di cuoio, come da regolamento Cowboy Action Shooting SASS Italy. Il porta colpi dello shotgun può essere in cuoio o in cordura, in accordo al regolamento Cowboy Action Shooting SASS Italy. Non sono ammessi cappelli di paglia: in caso un tiratore si presentasse sulla linea di tiro con un cappello non corretto, o con la buffetteria non appropriata, verrà applicata una penalità di 10 secondi per ogni stage che andrà a sparare. Sono ammessi soltanto cappelli di feltro di qualsiasi forma e specie.

## Munizioni

Le munizioni per la pistola 1911, dovranno avere un **PF** (power factor) **non inferiore a 120** (calcolato: velocità in piedi/sec. x peso palla in grani e diviso x1000).

- Le munizioni per lo shotgun non potranno avere pallini più grossi del n. 6.
- Le munizioni per il rifle non potranno avere velocità superiori a **1400 ft/sec.**

## Regole per le armi e penalità

- Pistola 1911: I caricatori per tale arma dovranno essere sempre caricati con 5 colpi e le armi dovranno essere tenute in fondina, prive di caricatore e con cane abbattuto. Il caricatore andrà inserito nell'arma, ma senza camerare la cartuccia, solo sulla linea di tiro prima della partenza e su diretto comando/supervisione dell'RO. Se il caricatore viene inserito nell'arma al tavolo di carico è un errore di sicurezza : Minor Safety Violation.
- Inserire nel caricatore della pistola più colpi di quelli previsti: Minor Safety Violation
- Non esiste un limite al numero di colpi carichi con 5 colpi che un tiratore può portare sulla persona.
- Muoversi sulla linea di tiro (regola dei passi da basket) con caricatore inserito e cane armato con carrello chiuso e cartuccia camerata : Stage Disqualification ; con carrello chiuso e cane armato ma su camera vuota:MSV.
- Muoversi con otturatore aperto mentre si raggiunge una nuova posizione di tiro, mentre si effettua il cambio di caricatore, ma col dito sul grilletto :MSV; se l'otturatore, mentre mi muovo dovesse accidentalmente chiudersi Stage Disqualification;
- Al termine dell'esercizio la pistola dovrà rimanere aperta e sotto il controllo diretto del R.O. privata del caricatore. Dopo che il tiratore avrà mostrato all' R.O. che la camera di cartuccia è vuota, potrà chiudere l'otturatore e abbattere il cane (con l'arma rivolta al parapalle). L'arma può essere quindi riposta in fondina.

NOTA: Ai fini della sicurezza, a tale scopo si consiglia che tutti gli esercizi terminino con le serie di colpi relative alla pistola oppure venga previsto un tavolo dove posare l'arma aperta e scarica al termine della string se questa non è l'ultima arma dell'esercizio. L'arma può essere appoggiata ma non rinfoderata! Il caricatore, vuoto, può essere lasciato nell'arma e tolto al termine dell'esercizio sotto la supervisione dell' RO. Il recupero dei caricatori è consigliato che venga effettuato dagli spotter e non dal tiratore o dall' RO.

- Nel caso cui al tiratore cada il caricatore perché male inserito, questo caricatore è da considerarsi morto e quindi il tiratore non potrà raccogliarlo ma eventualmente reinserirne uno nuovo e caricato con 5 colpi. Il raccogliere un caricatore caduto è considerato come un errore di sicurezza : Minor Safety Violation.
- Se il caricatore cade alla prima string, vi sarà facoltà da parte del tiratore di chiedere un "restart".
- Se un caricatore dovesse essere espulso dall'arma dopo aver sparato solo una parte dei 5 colpi previsti dalla string, il tiratore potrà a sua discrezione reinserirne uno nuovo stando attento però a sparare solo la quantità di colpi necessari a completare la string e a lasciare la pistola aperta e scarica con caricatore espulso (in questo caso OBBLIGATORIO) e otturatore aperto. Non è permesso il cambio tattico di caricatore : al secondo cambio di caricatore contenente uno o più colpi verrà data una penalità di 30 secondi per infrazione dello spirito del gioco.
- Rifle: caricato del numero dei colpi necessario per effettuare la relativa string, cartuccia non camerata, cane abbattuto e azione chiusa.
- Inserire nel serbatoio del rifle un numero di colpi superiore a quelli previsti è considerato un errore di sicurezza: Minor Safety Violation
- Shotgun 1897: caricato con il numero di colpi necessario al completamento della relativa string o con il numero di colpi massimo consentito dal serbatoio, cartuccia non camerata, cane abbattuto e azione chiusa.
- Inserire nel serbatoio dello shotgun un numero di colpi superiore a quelli previsti è considerato un errore di sicurezza: Minor Safety Violation;

- Doppiette o fucili a leva mod. 1887 sono permessi in gare a livello nazionale o di club. Queste armi verranno posizionate sulla linea di tiro aperte e scariche. Le armi verranno caricate prendendo le cartucce direttamente dalla persona.

## **REGOLE DI STAGE**

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

1. Tutti i bersagli da shotgun abbattibili possono essere re-ingaggiati fino a completo abbattimento
2. Tutti gli abbattibili in generale (shotgun, pistol, rifle) devono essere abbattuti completamente per essere contati validi.
3. Tutte le armi impiegate nell'esercizio devono avere le canne rivolte in posizione di sicurezza down range. Tutti i fucili inizialmente posizionati su una superficie piana orizzontale devono essere posizionati piani o che almeno il retro del guardamano sia sulla superficie di appoggio.
4. I tiratori non possono cominciare un esercizio con le munizioni in mano.
5. Maneggiare le armi in sicurezza è responsabilità del tiratore. La regola di sicurezza del 170 gradi rimane in vigore.
6. Se non vengono date indicazioni in merito alla posizione di partenza, allora il tiratore rimarrà in posizione eretta, i revolver in fondina, con le mani lungo i fianchi e senza toccare alcuna arma.
7. La posizione Cowboy Port Arms prevede la postura eretta con il calcio del fucile all'altezza o al di sotto della vita del tiratore, la voltata all'altezza o al di sopra della spalla e il fucile tenuto con entrambe le mani.
8. I conflitti interpersonali NON saranno tollerati.

## **RE-SHOOT/RESTART (Ripetizione dell'esercizio)**

Tutte le gare SASS al di sopra del livello di club sono da considerare gare "senza alibi". Quando viene

sparato il primo colpo verso il campo il tiratore è obbligato a finire l'esercizio al meglio delle sue possibilità. Un reshoot o un restart non si assegnano per il malfunzionamento di una munizione o di un'arma. Tuttavia, nel caso di mal funzionamento del campo (dei sostegni, del timer, o degli stessi RO) che sia fuori dal controllo del tiratore, è possibile assegnare una ripetizione dell'esercizio. Al momento della ripetizione dell'esercizio, il tiratore parte da zero, portando con sé solo le penalità di sicurezza accumulate. In tutte le gare di campionato del mondo, nazionali, internazionali, di stato o annuali di club, nessuna ripetizione dell'esercizio sarà consentita dopo che il primo colpo va a segno (down range), eccetto per:

- Guasto nell'appoggio o nell'equipaggiamento di gara
- Impedimento da parte di un Range Officer di proseguire l'azione del tiratore
- Guasto nel timer o tempo non registrato.

Per esempio, se un Range Officer interrompe un tiratore dal completare una sequenza di sparo, a causa di una sospettata cartuccia anomala, e l'arma si rivela in condizioni corrette, il Range Officer ha impedito il progresso del tiratore, e può essere assegnato un reshoot. In questo caso, il tiratore può ricominciare senza l'addebito di miss o penalità (ad eccezione delle penalità di sicurezza).

*La guida o la mancata guida in fase di esercizio da parte dell'RO non è considerata interferenza, e non può dare luogo a reshoot/restart.*

Restart verranno consentiti per dare la possibilità al tiratore di cominciare l'esercizio correttamente fino al momento in cui viene sparato il primo colpo. Restart multipli da parte dello stesso tiratore che, a giudizio dell'RO, siano finalizzati solamente ad avvantaggiare il tiratore non possono essere consentiti, dal momento che non rientrano nello *spirito del gioco*.

Permangono valide nel corso dell'uso e maneggio delle armi tutte le altre regole di sicurezza, con le relative penalità e sanzioni previste dai regolamenti OWSS-SASS Italy e SASS in vigore.

Le regole di cui sopra per lo svolgimento di eventi di "Wild Bunch" rimangono valide sino a nuove revisioni e si intendono regole valide solo per il nostro Paese.