

SASS WILD BUNCH™

ACTION SHOOTING

MANUALE



Compilato ed Edito

Da

The Wild Bunch

Versione 12.2

Gennaio 2019

COPYRIGHT 2008, 2019

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Traduzione di

GUARDIAN ANGEL MORS SASS L#71985

INDICE

| | |
|--|----|
| SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY..... | 1 |
| SPIRIT of the GAME..... | 2 |
| SCEGLIERE un ALIAS..... | 2 |
| VESTITI E ACCESSORI..... | 3 |
| CONVENZIONI PER LE ARMI SASS..... | 3 |
| TUTTE LE ARMI..... | 4 |
| RITOCCHI ESTETICI..... | 4 |
| | |
| REQUISITI DELLA PISTOLA 1911..... | 4 |
| MODIFICHE PER CATEGORIA TRADITIONAL | 5 |
| MODIFICHE PER CATEGORIA MODERN | 6 |
| OPERAZIONI SUL CAMPO,per PISTOLA..... | 7 |
| Operazioni al tavolo di carico..... | 7 |
| Sulla Linea di Tiro..... | 7 |
| Operazioni al Tavolo di Scarico..... | 8 |
| | |
| REQUISITI DEI FUCILI..... | 9 |
| CANI, GRILLETTI E GUARDIE..... | 9 |
| CANNE..... | 9 |
| CALCI E IMPUGNATURE..... | 9 |
| ORGANI DI MIRA..... | 10 |
| LEVE..... | 10 |
| MECCANISMI DI ALIMENTAZIONE E CARICAMENTO..... | 10 |
| PERCUSSORI..... | 10 |
| OPERAZIONI SUL CAMPO..... | 11 |
| | |
| REQUISITI DEGLI SHOTGUNS..... | 12 |
| CANI, GRILLETTI E GUARDIE..... | 12 |
| CANNE..... | 12 |
| CALCI E IMPUGNATURE..... | 12 |
| ORGANI DI MIRA..... | 13 |
| ATTENUATORI DI RINCULO..... | 13 |
| OPERAZIONI SUL CAMPO..... | 13 |
| | |
| FONDINE, CARTUCCERE e BANDOLIERE..... | 14 |
| | |
| MUNIZIONAMENTO..... | 15 |
| | |
| LINEE GUIDA PER I BERSAGLI..... | 15 |
| | |
| CATEGORIE..... | 16 |
| MODERN..... | 16 |
| TRADITIONAL | 16 |
| CATEGORIE RICONOSCIUTE E AGGIUNTIVE..... | 16 |

| | |
|--|-----------|
| REQUISITI PER UNA CATEGORIA SENIOR..... | 16 |
| SIDE MATCHES (GARE COLLATERALI)..... | 16 |
| TEAM MATCHES.(GARE A SQUADRE)..... | 16 |
| BOLT ACTION MILITARY MATCH..... | 17 |
| PUNTEGGI E TEMPI..... | 17 |
| PANORAMICA SULLE PENALITA' | 19 |
| SPIRITO DEL GIOCO/MANCATO INGAGGIO.. | 19 |
| PENALITA' DA 5 SECONDI..... | 19 |
| PENALITA' DA 10 SECONDI..... | 19 |
| Penalità Procedurali..... | 19 |
| Penalità Minor Safety..... | 20 |
| PENALITA' DA 30 SECONDI..... | 20 |
| SQUALIFICA DALL'ESERCIZIO / STAGE DISQUALIFICATION..... | 20 |
| SQUALIFICA DALLA GARA / MATCH DISQUALIFICATION..... | 21 |
| Squalifica dalla Gara per mere ragioni di Classifica..... | 21 |
| OPERAZIONI SUL CAMPO..... | 21 |
| STAGE CONVENTIONS..... | 22 |
| PRATICHE DI SICUREZZA..... | 24 |
| ARTICOLI ILLEGALI..... | 26 |
| DIAGRAMMA DI FLUSSO DELLE MISS..... | 27 |
| GLOSSARIO DEI TERMINI..... | 28 |

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

La Single Action Shooting Society è una organizzazione internazionale creata per preservare e promuovere il crescente sport del Cowboy Action Shooting™ e le gare di SASS Wild Bunch™.

La SASS appoggia le gare Regionali condotte dai clubs affiliati e annualmente organizza l'END of TRAIL, il campionato Mondiale di Cowboy Action Shooting & Wild West Jubilee™.

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 a pompa modello 1893/97e Modello 12. 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. I punteggi si basano su precisione e velocità.

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.

Il tuo SASS shooting alias è esclusivamente tuo. Nella tradizione dei registri dei marchi di bestiame dell'Old West, la SASS proibisce a un tiratore di duplicare l'alias di un altro. C'è solo un Tex, un Kid Curry, e un Loophole Pettifogger.

Ai clubs affiliati SASS è richiesto di rispettare la santità degli alias dei tesserati SASS e dei loro numeri di tessera, usandoli negli articoli che saranno pubblicati sul *The Cowboy Chronicle* e dando loro la priorità rispetto ai soci dei club locali che non sono soci SASS e usano un alias duplicato.

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.

Questo Manuale include le regole specifiche, norme e linee guida generali adottate dalla Single Action Shooting Society. L'ultimissima versione del Wild Bunch™ Shooters Handbook può sempre essere trovata sul sito web della SASS, www.sassnet.com. E' intenzione e speranza della SASS che questi requisiti servano a preservare e proteggere il Wild Bunch™ Action Shooting dall'esperata tecnica e mancanza di sportività che ha avuto un così negativo effetto su altre discipline di tiro. I fondatori della SASS sono convinti che l'END of TRAIL e le gare annuali o di club sono molto più un'opportunità di divertimento e amicizia di quanto siano competizioni di tiro.



SPIRIT OF THE GAME

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, in aggiunta alle penalità per il bersagli mancati (misses), una penalità di 30 secondi per mancato ingaggio/Spirit of the Game verrà inflitta.

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

SCEGLIERE UN ALIAS

Ad ogni tesserato SASS è richiesto di scegliere un alias che rappresenti un personaggio o una professione tipica dell' Old West o dei films di genere western . Il tuo alias non deve in nessun caso duplicare o essere facilmente confuso con quello di nessun altro socio. Il quartier generale SASS è l'unico arbitro a decidere sulla accettabilità o meno di un alias.

Queste sono le regole seguite perché un alias sia accettato dal registro SASS :

- Deve essere facilmente riconosciuto dal grande pubblico.
- Non sono permessi duplicati.
- Se “SUONA” uguale, è uguale.
- Aggiungere “secondo,” “II,” etc. non è accettabile.
- “Ranger” può diventare “Texas Ranger” ma non “The Ranger.” “John Henry Chisum” può essere modificato in “Jack Chisum” ma non “John H. Chisum” o “Jon Henry Chisum.”
- Nomi storici non possono essere modificati per essere diversi. “Wyatt Earp” e “Marshal Wyatt Earp” sono considerati uguali.

Il registro degli alias SASS cambia quotidianamente. Telefona, faxes, o manda una e-mail al SASS office per ottenere conferma della disponibilità dell'alias che hai scelto.

Se non viene selezionato nessun alias accettabile, sarà usato il numero di tessera SASS. Tutti I successivi cambi di nome sono soggetti al pagamento di una “quota per cambio di nome”.



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 stati indossati nel VECCHIO WEST o come si vede nei B-Western e in televisione.

CONVENZIONI PER LE ARMI SASS

Le competizioni di SASS Wild Bunch™ Action Shooting sono divise in due separati tipi di gare: main e side matches (gara principale e gare collaterali). Le regole riguardo le armi approvate SASS dipendono dal tipo di competizione cui si sta partecipando.

Originali e repliche possono essere usate in competizione premesso che siano in buone e sicure condizioni di funzionamento. In ciascuna delle rispettive sezioni, sono elencate le modifiche ammesse. Solo perché un produttore disegna una parte o un'arma per questo sport o solo perché un'arma è disponibile, non significa necessariamente che sia legale per la competizione. Solo le modifiche qui descritte come ammesse sono approvate. Tutte le altre sono illegali. Dato che ogni sport correlato alle armi da fuoco può essere potenzialmente pericoloso, la SASS non raccomanda né suggerisce l'alterazione di nessuna arma da fuoco o la rimozione di nessun dispositivo di sicurezza. I Partecipanti a questo sport accettano la responsabilità per l'uso e/o l'alterazione delle loro armi e non dipende dalla SASS o dai club affiliati o dai soci giudicare in merito per loro. Consultarsi col produttore prima di eseguire qualsiasi modifica alle proprie armi. Le armi da fuoco devono funzionare così come inteso dai progetti originali da cui derivano. Le armi da fuoco devono funzionare in maniera sicura.

SASS riconosce il desiderio di migliorare le performance delle armi. Produttori, importatori, armaioli, e tutti i soci devono usare cautela in ogni ricerca per lo sviluppo di meccanismi ideati per migliorare l'operatività delle armi da fuoco per il SASS Wild Bunch™ Action Shooting. Ogni alterazione d'arma non descritta in questo Manuale è proibita. Chi fosse interessato nell'aver modifiche,



parti, o armi esaminate per essere approvate e incluse nel testo delle modifiche accettate SASS può richiedere il modulo Firearms Modification Consideration al Wild Bunch.™Committee. Il ricevimento dell'accettazione SCRITTA dal Comitato SASS per il Wild Bunch™ Action Shooting sarà l'UNICA attestazione di approvazione valida. A meno che non sia descritta in queste convenzioni, ogni modifica, parte, o arma usata senza questa approvazione è illegale.

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).

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 ammessa al Wild Bunch™Action Shooting.

REQUISITI DELLA PISTOLA Mod.1911

E' richiesta una pistola mod 1911 in grandezza piena, in acciaio, con caricatore monofilare in calibro .45ACP. Nel prosieguo di questo manuale verrà usato il termine "pistola 1911" che però include anche il modello 1911 A1 e i relativi cloni. Non più di una main match pistol può essere portata sulla linea di tiro.



MODIFICHE PER LA CATEGORIA TRADITIONAL

Fusto e carrello devo essere conformi allo stile militare (Mil.Spec) in configurazione 1911 o 1911A1 (esempio: no slitte per torcia, copripolvere maggiorati e così via...).

La finitura delle pistole Traditional varia dalla brunitura lucida alla parkerizzazione opaca. Tutte queste finiture sono legali. Le pistole possono essere placcate o dipinte. Quando vengono menzionati zigrinata, opacizzazione e punteggiatura, significa effettivamente l'intagliare un disegno su fusto o carrello.

- La canna deve essere lunga cinque (5) pollici. Nessuna foratura della canna o compensatori o altri dispositivi per la riduzione del rinculo è ammesso.
- Il peso della pistola scarica con caricatore vuoto inserito non deve eccedere le 40 onces
- Il bushing della canna deve essere quello standard. Le canne coniche non sono ammesse.
- L'alloggiamento del caricatore può essere smussato, ma NON può essere sovradimensionato, esteso, o svasato.
- Sono ammesse solo mire fisse "military style" : tacca posteriore semplice e mirino anteriore a lama. Le 10-8 National Match e le Harrison Design 003 sono tacche di mira posteriori approvate
- Non sono ammesse mire con inserti o mire colorate. Le mire devono essere nere o brunito o inox.
- I mirini anteriori possono essere inseriti a coda di rondine, a perno o impiantati.
- Ogni combinazione di mire brunito , annerite o inox è legale.
- Le pistole in acciaio INOX sono permesse.
- Guancine avvolgenti la parte anteriore dell'impugnatura sono illegali. Non sono ammesse guancine anatomiche target style o con poggia dito.
- Uno svaso può essere intagliato sull'impugnatura per consentire al tiratore di raggiungere più facilmente il pulsante di sgancio caricatore, ma nessun materiale può estendersi oltre il profilo originale dell'impugnatura
- Zigrini e dentellature solo sulla parte posteriore del carrello. Niente zigrini o dentellature nella parte anteriore.
- I caricatori devono essere di lunghezza standard e contenere non più di otto cartucce. No ai "pad" estensori alla base dei caricatori. Questo significa nessun pad di qualsivoglia specie. Caricatori vuoti non devono pesare più di 3 onces
- Solo le sicure dorsali standard . Non sono ammesse le sicure dorsali tipo a coda di castoro.
- Pulsante di sgancio caricatore di lunghezza standard. Non può essere allungato o sovradimensionato.
- Solo la sicura al pollice standard . Non può essere allungata.
- Rilascio del carrello (hold open) standard. Non può essere allungato.
- Molla di ritorno e guidamolla standard. Non sono ammesse le aste guidamolla a tutta lunghezza.
- Sono permessi solo i grilletti "pieni" sia lunghi che corti. Non sono ammessi quelli tipo match alleggeriti o dritti.
- I mainspring housings possono essere sia piani che arcuati. Possono essere zigrinati o dentellati.
- La finestra di espulsione abbassata e svasata è ammessa
- Non sono ammessi zigrini sulla parte anteriore dell'impugnatura né sul ponticello (guardia).
- Solo il cane standard a sperone è ammesso.
- L'attacco per il correggiolo è optional.
- E' permessa l'accuratizzazione e la preparazione interna.
- Le sicure al pollice e all'impugnatura devono funzionare correttamente.

- **Nota:** "Standard" in tutti I casi significa Standard Military Specs.



MODIFICHE PER LA CATEGORIA MODERN

Le finiture della pistola variano ampiamente. Brunitura, placcatura, lucidatura, verniciatura ecc. Sono tutte legali

- la canna deve essere lunga almeno cinque (5) pollici. Nessuna foratura della canna o compensatori o altri dispositivi per la riduzione del rinculo è ammesso. Non sono ammessi dispositivi di riduzione del rinculo. Questo significa NO Springcoil, STI, Fire Dragon, Hartts, tungsteno o simili aste guidamolla riduttrici di rinculo, fusti allungati, zavorra e simili. Le slitte sul fusto sono legali
- Il peso della pistola scarica con caricatore vuoto inserito non deve eccedere le 42 onces.
- Il bushing della canna deve essere quello standard. Le canne coniche non sono ammesse.
- L'alloggiamento del caricatore può essere smussato, ma NON può essere sovradimensionato, esteso, o svasato.
- Tacche di mira fisse e/o regolabili e mirini a lama sono ammessi.
- Le mire non possono essere ottiche o in fibra ottica. Le mire al laser non sono ammesse. Inserti o punti colorati sono permessi.
- Pistole in acciaio INOX sono permesse.
- Non sono ammesse guancine target style o anatomiche. Guancine avvolgenti che coprono la parte anteriore dell'impugnatura sono illegali.
- Uno svaso può essere intagliato sull'impugnatura per consentire al tiratore di raggiungere più facilmente il pulsante di sgancio caricatore, ma nessun materiale può estendersi oltre il profilo originale dell'impugnatura
- Zigrini e dentellature sono permesse sia sulla parte anteriore che posteriore del carrello.
- Nervature esterne sul carrello non sono ammesse. Questo significa che nessuna nervatura esterna tipo Bo-Mar può essere attaccata al carrello con viti, saldatura o altro. La parte alta del carrello può essere spianata, opacizzata, dentellata per ridurre il riflesso. Le costolature originali della Colt Gold Cup sono legali
- Le sicure dorsali allungate a coda di castoro sono permesse.
- I caricatori devono essere di lunghezza standard e contenere non più di otto cartucce. No ai "pad" estensori alla base dei caricatori. Questo significa nessun pad di qualsivoglia specie. Caricatori vuoti non devono pesare più di 3 onces.
- Pulsante di rilascio caricatore può essere allungato ma non sovradimensionato.
- Sicure al pollice possono essere allungate e ambidestre.
- Il pulsante di rilascio del carrello può essere allungato.
- L'asta guidamolla a tutta lunghezza è ammessa.
- Finestre di espulsione abbassate e svasate sono ammesse.
- Grilletti tipo match ammessi.
- L'attacco per il correggiolo è optional.
- Cani alleggeriti da competizione ammessi.
- Sono ammessi zigrini sulla parte anteriore dell'impugnatura e/o sul ponticello. Questo significa che è legale ogni tipo di zigrinatura, dentellatura o puntinatura.
- Gli svassi per le dita sulla parte anteriore dell'impugnatura sono illegali.
- I mainspring housings possono essere sia piani che arcuati. Possono essere zigrinati e/o dentellati.
- E' permessa l'accuratizzazione e la preparazione interna.
- Le sicure al pollice e all'impugnatura devono funzionare correttamente.
- L'estrattore esterno è ammesso.



OPERAZIONI SUL CAMPO CON LA PISTOLA

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 in ogni momento.
- 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.
- Quando ci si muove con la 1911 in mano, dopo che la pistola è stata caricata, il dito che aziona il grilletto deve restare fuori dalla guardia. (dito sul grilletto = MSV)
- Nessuna pistola carica e con cane armato può mai lasciare la mano del tiratore (Stage Disqualification). Questo non si applica nella risoluzione di malfunzionamenti.
- Il cambio di caricatore in movimento è ammesso ma il carrello deve restare aperto e il dito fuori dalla guardia del grilletto. Una volta che il carrello va in chiusura su una cartuccia viva in camera diviene effettiva la regola del "travelling" nel Basket. (dito sul grilletto = MSV; carrello chiuso su cartuccia viva = SDQ)
- 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. (Mancata osservanza = SDQ)

Operazioni al tavolo di carico:

Un caricatore sarà inserito nella 1911, e la pistola rinfoderata. (Caricatore non inserito = NO CALL; carrello azionato dopo aver inserito il caricatore= SDQ a meno che non sia stato corretto prima di lasciare la mano del tiratore)

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.
- Se caricata nel posto o al momento sbagliato, la pistola può essere messa in sicurezza bloccando aperto il carrello senza penalità. La pistola NON può essere rinfoderata. Deve essere posata in sicurezza e quindi ripresa quando necessario. Non importa cosa succeda dopo che il primo colpo è stato sparato, è imperativo ricordare che la 1911 NON PUO' essere rinfoderata finché l'esercizio a fuoco non sia stato completato e l'arma controllata vuota e messa in sicurezza.

Le condizioni di sicurezza della pistola durante l'esercizio a fuoco sono le seguenti:

- Sicura per i movimenti in mano prima di essere caricata la prima volta.
 - Carrello chiuso su camera vuota senza caricatore o con caricatore pieno o vuoto.



- Sicura per i movimenti in mano dopo essere stata caricata la prima volta.
 - Carrello bloccato aperto, caricatore pieno o vuoto, o senza caricatore. Carrello chiuso solo se NON c'è cartuccia viva in camera. La pistola può essere senza caricatore o con caricatore pieno o vuoto.
- Sicura per lasciare la mano del tiratore.
 - Carrello bloccato aperto, caricatore pieno o vuoto, o senza caricatore. Carrello chiuso solo se NON c'è cartuccia viva in camera. La pistola può essere senza caricatore o con caricatore pieno o vuoto.
- Sicura per rinfodero.
 - Carrello chiuso e cane abbattuto su camera vuota senza caricatore. Solo dopo l'ispezione dell'RO sulla linea di tiro

Operazioni al tavolo di scarico:

- La pistola già ispezionata sulla linea di tiro dovrà rimanere in fondina.



REQUISITI PER I 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. Fucili con caricatori a scatola non possono essere usati. Il fucile deve essere camerato in calibro da pistola del .40 o superiore.

CANI, GRILLETTI E GUARDIE

- 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

- 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 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

- Lunghezza e stile del calcio possono essere alterate o cambiate (e.g., calcio da carabina su fucile e vice-versa).
- Zigrinature, intagli o incisioni al laser sono ammesse su calci e astine.
- Un recoil pad 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.
- Impugnatura o calci di materiale simulato o naturale sono accettabili sempreché non siano “customizzati” tali da costituire impugnatura o calci di tipo “target”. Significa che devono avere la stessa forma dei calci e impugnatura che si trovano nelle armi originali.



MIRE

- 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 essere brunito, annerito o inox o 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.
- I mirini a rampa sono ammessi se originali sull’arma.
- Mire moderne regolabili su canna e castello NON sono ammesse.

LEVE

- Leve in stile “John Wayne” possono essere dei sostituti per le leve standard di fabbrica.
- Le leve possono essere avvolte con cuoio o altri materiali naturali.
- Blocchi di riempimento o altri meccanismi simili progettati per prevenire o drasticamente limitare il movimento delle dita all’interno del lever loop non sono ammessi.
- Con eccezione della leva tipo “John Wayne”, ogni leva di ricambio deve mantenere lo stesso contorno di base e le dimensioni della leva originale
- La leva può essere tagliata e saldata sempreché dimensioni e forma originali non cambino.
- Scambiare la leva di un modello 1873 con quella di un modello 1866 è ammesso.
- Tutti I fucili a leva devono avere una corsa della leva non inferiore a 104 mm (4-1/8 inches) quando misurata nel modo seguente:

Ad azione chusa, misurare tre pollici indietro dalla faccia posteriore del grilletto nel punto in cui entra nel castello. Marcare il punto così ottenuto sia sull’impugnatura che sulla leva.. Aprire la leva alla sua massima estensione e misurare la distanza fra I due punti.

MECCANISMI DI ALIMENTAZIONE/CARICAMENTO

- Il carrier o il meccanismo di elevazione può essere alleggerito, saldato, modificato o cambiato

PERCUSSORI

- La lunghezza del percussore può essere estesa.
- Il contorno visibile della parte posteriore dei percussori o delle loro estensioni non può essere alterato.
- Riduttori di frizione come cuscinetti a sfere non sono ammessi sulla parte posteriore dei percussori o delle loro estensioni.



OPERAZIONI SUL CAMPO

- I fucili devono essere caricati col numero di colpi richiesto dalla sequenza di bersagli iniziale al tavolo di carico avendo il cane in monta di sicura o completamente abbattuto sulla camera vuota. Ogni colpo necessario in più deve essere caricato dalla propria persona o da altra posizione di appoggio specificata. Ogni colpo caricato oltre il numero richiesto che viene sparato verrà trattato come “munizione illegalmente acquisita”.
- I fucili sono sempre posizionati con la volata verso I bersagli, carichi, con azione chiusa e cane su monta di sicura o completamente abbattuto su camera vuota. Se posizionato verticalmente la volata deve essere inclinata verso il parapalle (down range).
- Le condizioni di sicurezza del fucile durante l’esercizio a fuoco sono le seguenti:
 - Sicuro per lasciare le mani del tiratore.
 - ◆ No cartuccia viva in camera, azione ciclata, e volata in sicurezza verso il parapalle.
 - ◆ Cane completamente abbattuto su camera vuota o bossolo sparato, azione chiusa (riposizionato per ulteriore uso)
 - Sicuro per il movimento solo col fucile in mano
 - ◆ Cane abbattuto su camera vuota o bossolo sparato, azione chiusa
 - ◆ Azione aperta, cartuccia su carrier/elevatore

I fucili devono essere ispezionati e dichiarati scarichi al tavolo di scarico. (Non eseguire le procedure di carico e scarico = SDQ)



REQUISITI PER LO SHOTGUN

Ogni Winchester 1897 a pompa in cal.12, originale o replica 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. Il Winchester modello 12 in calibro 12 è altresì ammesso.

CANI / GRILLETTI E GUARDIE

- 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

- Le canne originali possono essere sostituite con canne nuove dello stile corretto per quel particolare modello di arma.
- Le canne dello shotgun possono essere accorciate e/o intestate.
- 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 shotgun 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

- 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 di fucili e 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

- 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.

RIDUTTORI DI RINCULO

- Possono essere aggiunti dispositivi interni di attenuazione del rinculo.

OPERAZIONI SUL CAMPO

- I caricatori dello shotgun possono essere riempiti con il numero di colpi necessari alla sequenza di bersagli iniziale. Ogni colpo necessario in più sarà caricato dal corpo del tiratore o da altra posizione specificata. Ogni colpo caricato oltre il numero richiesto che viene sparato verrà trattato come “munizione illegalmente acquisita”)
- Gli shotgun carichi devono essere posizionati con la volata verso il parapalle, l’azione chiusa e il cane su monta di sicura o completamente abbattuto su camera vuota. (Mancata osservanza = SDQ)
- Gli shotgun scarichi dovranno essere posizionati con l’azione aperta.
- Il caricatore dello shotgun sarà riempito dopo aver chiuso l’azione e aver abbattuto il cane sulla camera vuota. (Mancato caricamento, NO CALL; chiudere dopo aver caricato, SDQ a meno che non sia corretto prima di lasciare le mani del tiratore)
- Condizioni di sicurezza dello shotgun durante l’esercizio a fuoco sono le seguenti:
 - Sicuro per lasciare le mani del tiratore.
 - ◆ 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)
 - Sicuro per il movimento, solo shotgun in mano.
 - ◆ Azione aperta, colpo sul carrier/elevatore.
 - ◆ Cane completamente abbattuto su camera vuota o colpo sparato, azione chiusa.
- Deve essere ispezionato al tavolo di scarico. (Non seguire le procedure di carico e scarico = SDQ)

OGNI MODIFICA ESTERNA AD OGNI ARMA NON SPECIFICAMENTE RIPIPORTATA IN QUESTO MANUALE E’ ASSOLUTAMENTE VIETATA!



FONDINE, CARTUCCE, E BANDOLIERE

- Tutte le pistole devono essere portate in una fondina sicura, capace di trattenerle durante tutti i normali movimenti.
- Le munizioni sparse (esempio quelle non in caricatori) richieste per ricaricare nel corso di ogni stage devono essere portate sulla persona del tiratore in una bandoliera, cartucciera da cintura, sacca, fondina, o in tasca o essere posizionate in sicurezza. Munizioni per fucile o pistola non possono essere portate in una cartucciera per munizioni per shotgun. Nessuna cartuccia può essere portata in bocca, nelle orecchie, naso, scollature, o in ogni altro orifizio del corpo.
- Bandoliere, cartucciere, e sacche per munizioni sparse (esempio: quelle non in caricatori) devono essere di disegno tradizionale (esempio, le bandoliere devono essere libere e non assicurate in qualsiasi modo per prevenirne i movimenti). Sacche di tipo moderno, portacolpi da shotgun in stile combat, bandoliera da polso o sull'astina e simili non sono ammesse. Le sacche devono avere una pattina e devono portare il loro contenuto sfuso, senza alcun accorgimento per l'organizzazione del contenuto per un rapido ritrovamento. Portacolpi a manicotto in cuoio da cintura sono accettabili, tuttavia, portacolpi a manicotto per shotgun non possono essere indossati sopra cartucciere per shotgun. I portacolpi per lo shotgun devono essere in un'unica riga.
- I portacolpi per le cartucce non possono essere foderati di metallo o plastica. Tuttavia l'intero portacolpi può essere fatto di metallo.
- I portacolpi per Shotgun non possono trattenere più di due colpi per asola, e i portacolpi per fucile/pistola non possono trattenere più di una singola cartuccia per asola.
- Le cartucciere devono essere indossate in modo che le cartucce siano all'altezza o sotto l'ombelico.
- I portacolpi per lo shotgun devono conformarsi al girovita del tiratore (esempio, non devono cadere dalla cintura).
- Cartucciere montate su calci e astine non sono ammesse.
- Fondine e porta caricatori devono essere di disegno tradizionale o militare e fatti con materiali tradizionali, (e.g., canvas o cuoio).
- 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.
- Non possono essere usate fondine ascellari o cross draw in gara.
- I porta caricatori devono essere indossati dalla parte opposta del corpo rispetto alla pistola.
- I porta caricatori devono essere indossati in posizione verticale e conformarsi al girovita del tiratore (esempio, non devono cadere dalla cintura).
- I porta caricatori possono contenere uno o due caricatori. Un caricatore per asola.
- Almeno due pollici (5 cm) del caricatore devono essere coperti dal porta caricatore.
- La parte piatta del caricatore deve essere parallela al corpo. Le tasche porta caricatori non possono tenere i caricatori con la parte sottile prossima alla cintura. La parte piatta del caricatore deve essere parallela alla cintura
- Le tasche contenenti un caricatore possono essere cucite direttamente su una cintura ma devono trattenere il caricatore nella stessa maniera delle altre.
- Caricatori ulteriori che il tiratore desidera avere oltre a quelli che può portare nei portacaricatori che indossa possono essere tenuti in tasca o posizionati in un luogo a sua scelta nello stage. Ulteriori caricatori o munizioni sparse possono essere portati in linea in ogni maniera sicura.



MUNIZIONAMENTO

Lo standard minimo per le cartucce centerfire smokeless usate in tutte le gare di SASS Wild Bunch™ Action Shooting è non inferiore ad un power factor di 150. La velocità massima standard per le pistole è 1000 fps. La velocità massima standard per i fucili è 1400 fps. E' una MDQ per SOLI scopi di classifica, l'aver sparato munizioni che non raggiungono il power factor. Al tiratore sarà permesso di continuare la gara ma tutti i tempi degli stages già disputati saranno cancellati e quelli successivi non saranno registrati. Munizioni che superano le velocità massime causeranno un MDQ. Ogni Mayor safety violation (violazione di sicurezza maggiore) durante la gara sarà registrata e potrebbe per questo, un tiratore, essere squalificato dall'intera gara.

Il power factor si calcola moltiplicando semplicemente il peso del proiettile per la velocità e dividendo il risultato per 1000. Ecco alcuni esempi:

Una palla da 200 grs che viaggia a 750 fps ha un power factor di 150: $(200 \times 750) / 1000 = 150.00$

Una palla da 250 grs che viaggia a 800 fps ha un power factor di 200: $(250 \times 800) / 1000 = 200.00$

Le munizioni saranno controllate attraverso il cronografo fornito alla gara.

La distanza dalla volata al primo sensore del cronografo dovrà essere di 10 feet (3, mt circa)

- Il tiratore può essere ritenuto responsabile per danni a bersagli e/o ferite a persone causati da rimbalzi dovuti a munizioni inappropriate. Questa major safety violation (MSV) causerà l'immediata squalifica e l'espulsione dalla gara.
- Non sono ammesse munizioni per fucile e pistola che siano blindate, semi blindate, placcate, con gas check o anche solo ramate. Deve essere tutto piombo. Palle rivestite in Molydisulfide, polimeri o equivalenti sono accettabili.
- Le munizioni per fucile e pistola devono essere a palla singola. I proiettili a frammentazione sono illegali.
- Cartucce con la palla al di sotto del colletto del bossolo sono vietate.
- La palla delle cartucce per fucile e pistola deve pesare minimo 180grs (11.66 grammi).
- I pallini dello shotgun devono avere una misura massima del n° 6 (no pallini in acciaio o placcati).
- Cariche per lo shotgun di tipo Magnum o ad Alta velocità non sono ammesse.
- I bossoli dello shotgun non possono essere ridotti in dimensioni a causa dell'uso di un die non espressamente costruito per il calibro originale (MDQ).
- Le cartucce dello shotgun non dovranno essere tagliate per fare in modo che tutta la carica venga sparata come se fosse un unico proiettile.

LINEE GUIDA PER I BERSAGLI

L'uso di bersagli con maggiore difficoltà come bancate di piatti, "alberi duellanti", bersagli ostaggiati e così via è comune e incoraggiato. L'alto power factor delle munizioni fa reagire



facilmente questi bersagli e tanti tiratori di Wild Bunch™ Action apprezzano un alto livello di abilità. E' importante ricordare tuttavia, che il Wild Bunch™ Action Shooting è uno sport di tiro dinamico che predilige velocità, movimento e precisione. Non è una competizione di precisione a lunga distanza. I direttori delle gare Wild Bunch™ dovrebbero mantenere bersagli e sequenze appropriate per tutti i livelli di abilità. Bersagli difficili, più piccoli o lontani, piazzati strategicamente nella gara vanno bene ma questo concetto non deve dominare il design delle gare.

CATEGORIE

Le gare SASS Wild Bunch™ riconoscono due categorie di tiro “madri” basate sulla pistola 1911. Le due categorie sono Modern e Traditional. I requisiti sono come segue:

MODERN

- Sono ammesse pistole di stile Modern o Traditional.
- Possono essere sparate in qualsiasi stile di tiro.
- Ogni fucile o shotgun legale può essere usato.

TRADITIONAL

- Solo le pistole di stile Traditional sono ammesse.
- Si spara con una sola mano non supportata (stile duelist). La mano debole può essere usata solo per caricare, azionare il carrello e in caso di malfunzionamenti.
- Ogni fucile o shotgun legale può essere usato.

CATEGORIE RICONOSCIUTE E AGGIUNTIVE

Quattro categorie sono sempre offerte: Traditional e Modern (per uomini e ragazzi), e Lady Modern e Lady Traditional. Se ci sono abbastanza tiratori e la domanda lo garantisce possono essere offerte categorie basate sull'età come i senior.

REQUISITI PER UNA CATEGORIA SENIOR

- La categoria primaria deve avere un minimo di 10 tiratori. Per capirsi, la categoria Traditional deve avere almeno 10 tiratori prima che una categoria Senior Traditional sia aggiunta.
- Una categoria Senior deve avere un minimo di 5 tiratori.
- Il requisito di età è dai 65 anni in sù.

SIDE MATCHES (GARE COLLATERALI)

TEAM MATCHES (GARE A SQUADRE)



- Tutte le munizioni per pistola e fucile devono raggiungere i requisiti di power factor del Wild Bunch™ Action Shooting

Wild Bunch™ Action Shooting Handbook
© Single Action Shooting Society, Inc.
Version 12.2, January 2019

- Tutti i fucili devono essere legali per le gare di Wild Bunch™ Action Shooting (calibro .40 minimo). Le 1911, ovviamente, in .45ACP

Le gare a squadre devono essere condotte in accordo coi desideri del Direttore di Gara (Match Director). Per essere fedele alla scena finale del film The Wild Bunch, si raccomanda quanto segue

- Squadra di Quattro tiratori. Uno ciascuno per Pike, Dutch, Lyle, e Tector.
- Armi per Pike: pistola 1911 e 1897/ Model 12 shotgun.
- Armi per Dutch: pistola 1911 e 1897/Model 12 shotgun.
- Armi per Lyle: pistola 1911 e 1897/Model 12 shotgun.
- Armi per Tector: pistola 1911 rifle legale per Wild Bunch™ Action Shooting
- Le gare a squadre possono essere svolte dai concorrenti con i loro costumi di gara ma per assomigliare maggiormente ai personaggi del film si raccomanda quanto segue:
 - Pike: pantaloni scuri, camicia chiara a manica lunga, gilet scuro, stivali legali SASS e cappello
 - Dutch: Pantaloni scuri, camicia chiara a manica lunga, gilet scuro, stivali legali SASS e cappello.
 - Lyle: Pantaloni scuri, camicia chiara a manica lunga, NO gilet, stivali legali SASS e cappello optional.
 - Tector: Pantaloni scuri, camicia chiara a manica lunga, gilet scuro, stivali legali SASS e cappello.

BOLT ACTION MILITARY 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. Modifiche interne sono permesse. Fedeli riproduzioni sono permesse.

PUNTEGGI E TEMPI

Le gare Wild Bunch™ Action Shooting hanno il punteggio basato sul tempo di esecuzione dell'esercizio cui vanno aggiunti i punti di penalità per i bersagli mancati. Ogni stage è calcolato singolarmente e il punteggio totale degli stage eseguiti è usato per determinare la classifica finale. Per le gare di club e statali sono riconosciuti due approcci di punteggio: il tempo totale (Total Time) e i punti per esercizio (Stage Points). Nelle gare Regionali, Territoriali, Nazionali e il Campionato Mondiale di Wild Bunch™ Action Shooting DEVE essere usato il sistema a Stage Points.

Il sistema a Stage Points è raccomandato per tutte le gare di Wild Bunch™ Action Shooting.

I concorrenti, maschio e femmina, con il “miglior punteggio” sono riconosciuti come i vincitori assoluti del Wild Bunch™ Action Shooting nella maggior parte delle gare.

Bersagli per fucile, pistola e shotgun devono essere ingaggiati con l'arma appropriata. Una “miss” è definita come il mancato colpire il bersaglio giusto con l'arma giusta. I bersagli mancati comportano una penalità di 5 secondi che vanno aggiunti al tempo impiegato per concludere lo stage (dalle gare annuali in su).



Le procedure sono “errori” non intenzionali dove il concorrente ingaggia lo stage in maniera diversa da quella specificatamente prevista. Le procedure comportano una penalità di 10 secondi che vanno aggiunti al tempo impiegato per concludere lo stage. Non può essere data più di una procedura per stage.

Le infrazioni tipo Minor safety che avvengono in un esercizio a fuoco senza mettere direttamente in pericolo persone comportano una penalità di 10 secondi che viene aggiunta al tempo impiegato per concludere lo stage. Le infrazioni tipo “Minor” safety sono eventi come, ad esempio, il non svuotare l’arma lunga alla fine della string .

Le infrazioni tipo Major safety comportano la squalifica del tiratore dallo stage o dalla gara. Due squalifiche dallo stage in una gara comportano la squalifica dalla gara stessa. Le “Major” infractions includono un’arma che cade, uno sparo accidentale che impatta entro 10 feet (3 metri) da qualsiasi persona (un impatto al di sotto dei 5 feet/1,5 metri è una squalifica dalla gara), violazione della regola di sicurezza dei 170 °, puntare la volata dell’arma in direzione di qualsiasi persona, e atti simili con alto potenziale di ferite a persone.

Nel caso un tiratore senta di aver subito un errore da parte del Range Officier può educatamente presentare appello immediato nelle modalità previste presso il Range Master. Il Range Master considererà l’appello solo sulla base della politica e dell’interpretazione delle regole e la sua decisione sarà quella finale. Alle gare maggiori saranno formate speciali giurie per le proteste che potranno aiutare il Range Master/Match Director nell’esprimere un giudizio ragionevole .

I risultati dei test cronografici e del peso di pistole e/o caricatori NON possono essere appellati.



PANORAMICA SULLE PENALITA’ SPIRITO DEL GIOCO/ MANCATO INGAGGIO

Una infrazione allo “Spirito del gioco” avviene quando un concorrente , intenzionalmente, spara un esercizio in maniera diversa da come era inteso per ottenere un vantaggio nella competizione.

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, in aggiunta alle penalità per il bersagli mancati (misses), una penalità di 30 secondi per mancato ingaggio/Spirit of the Game verrà inflitta. Nota: due penalità per Spirito del Gioco/Mancato Ingaggio porteranno alla squalifica dalla gara (MDQ).

PENALITA’ 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. La posizione dei bersagli deve sempre consentire che al tiratore sia assegnata una chiara miss senza discussioni. Bersagli sovrapposti, o uno dietro l’altro, dello stesso tipo dovrebbero essere evitati per quanto possibile e non dovrebbero causare una “trappola Procedurale” rendendo difficile determinare l’intento del tiratore quando ingaggia i bersagli.

- 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”
- Ogni bersaglio colpito con armi “illegalmente acquisite” (esempio : arma riusata dopo essere stata dichiarata malfunzionante)

Per aiutare a capire il concetto, viene fornito un “DIAGRAMMA DI FLUSSO DELLE MISS”. E’ anche bene capire che “UNA MISS NON PUO’ CAUSARE UNA PENALITA’ PROCEDURALE”.

PENALITA’ DA 10 SECONDI

PENALITA’ PROCEDURALI

Tutti gli errori procedurali non intenzionali causati da “ distrazione”, confusione, ignoranza, o sbaglio (non se ne può infliggere più di una per ogni stage/esercizio)

- Mancato tentativo di sparare un’arma
- Mancato tentativo di manovrare un allestimento o stage
- Sparare ai bersagli in un ordine diverso da quello richiesto dalla descrizione dell’esercizio



- Ingaggiare l'esercizio/stage (armi, bersagli o manovre) in ordine diverso da quello richiesto dalla descrizione dell'esercizio
- Mancata adesione alle linee guida della categoria in cui si compete
- Sparare una qualsiasi arma da una posizione diversa da quella richiesta dalla descrizione dell'esercizio
- 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)

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.

PENALITA' MINOR SAFETY

- Non ciclare l'azione dell'arma lunga alla fine della string di tiro prima di sparare l'arma successiva.
- Mancare di estrarre il dito dalla guardia durante i movimenti
- Mancare di estrarre il dito dalla guardia durante il cambio caricatore
- Mancare di estrarre il dito dalla guardia mentre si risolve un malfunzionamento

PENALITA' DA 30 SECONDI

- Mancato ingaggio
- Spirito del Gioco

SQUALIFICA DALL'ESERCIZIO/ STAGE DISQUALIFICATION

- 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°
- Un colpo che impatta su qualsiasi cosa fra i 5 e i 10 piedi (da 1,5 a 3 metri) dal tiratore. Ad eccezione di allestimenti "sacrificabili" o "squib loads (cartucce senza polvere o difettose)"
- Violazione della regola di sicurezza dei 170°/ Mancata appropriata gestione del controllo della volata.
- Pistola con cane armato e cartuccia viva in camera che lascia la mano del tiratore
- Cartuccia viva lasciata in camera di un'arma lunga
- Seconda infrazione , nella stessa gara, per non adesione alle linee guida della categoria in cui il tiratore compete
- Cambiare posto con una cartuccia viva sotto cane armato o con un'arma con cane abbattuto su una cartuccia viva . Compreso quando si lascia il tavolo di carico.
- Maneggio non sicuro delle armi da fuoco
- Uso o presenza di oggetti fuorigioco (non conformi al regolamento)
- Shotgun carichi non posizionati con la volata rivolta al parapalle, l'azione chiusa, la camera vuota e il cane su monta di sicura o completamente abbattuto
- Caricare in una posizione diversa da quella designata o dalla linea di tiro



- Puntare un'arma scarica contro qualcuno (“spazzare”)
- Mancata arispetto delle procedure di carico e scarico
- Riposizionare un'arma lunga per ulteriore uso col cane NON completamente abbattuto su camera vuota o bossolo sparato e azione chiusa
- Disarmare una pistola, fucile o shotgun con una cartuccia viva sotto il cane
- Arrivare all'area di carico designata con armi non scaricate dopo aver completato uno stage nello stesso giorno (penalità inflitta nello stage precedentemente completato)
- Lasciare la linea di tiro dopo aver iniziato l'esercizio
- Rinfoderare la pistola DOPO che sia stata prima usata senza che sia stata dichiarata scarica da un ufficiale di gara.
- Sparare in movimento (violazione della regola del “travelling” come nel Basket)

SQUALIFICA DALLA GARA/ MATCH DISQUALIFICATION

- Due squalifiche dallo stage (SDQ) accumulate o due penalità per Spirito del Gioco/Mancato Ingaggio.
 - Atteggiamento belligerante / Condotta Antisportiva
 - Sparare sotto l'influenza di alcool, farmaci, o altri medicamenti che possano limitare le capacità fisiche o mentali del tiratore
 - Sparare munizioni illegali. Questo include munizioni che superano le velocità massime e cartucce da shotgun ricalibrate a “collo di bottiglia” o cerchiare. Questo NON include munizioni che non raggiungono il power factor.
 - Far cadere un'arma carica.
 - Ogni colpo che colpisca il suolo o un allestimento a meno di 5 piedi (1,5 metri) dal tiratore (eccetto che si tratti di allestimenti “spendibili” o squib loads/ cariche fiacche), ogni sparo al tavolo di carico o di scarico (eccetto che per armi dichiarate malfunzionanti maneggiate al tavolo di scarico in maniera sicura).
 - Puntare un'arma carica contro qualcuno (spazzare).
 - Tre mancate adesioni, nella stessa gara, alle linee guida della categoria in cui il tiratore compete
- Lasciare lo stage con un'arma malfunzionante contenente cartucce vive a meno che non sia sotto la diretta supervisione di un ufficiale di gara.
- Intenzionale mancata osservanza del comando di “Cessare il fuoco” o “Stop” dato da e sotto il pieno controllo del CRO/TO
- Conflitti interpersonali

SQUALIFICA DALLA GARA PER MERI SCOPI DI CLASSIFICA

- Munizioni che non raggiungono il power factor
- Equipaggiamenti illegali o armi illegali o illegalmente modificate

OPERAZIONI SUL CAMPO

Le gare di SASS Wild Bunch™ Action Shooting si svolgono con l'uso di armi di grosso calibro con un power factor molto più elevato che nelle normali gare SASS. L'uso di bersagli reattivi (abbattibili) per pistola e fucile è facilmente previsto. Dato che anche il rifile usa munizioni di più alto power factor, si



può finire un esercizio con il fucile senza la preoccupazione che il suono dell'ultimo colpo non sia colto dal timer.

Le gare SASS sopra il livello di club sono gare “no alibi”. Una volta che il primo colpo è stato sparato, il tiratore è obbligato a continuare l'esercizio e deve finire l'esercizio al meglio delle sue possibilità. Reshoots o restart (ripartenza) non vengono concessi per malfunzionamenti di munizioni o armi. Tuttavia, se c'è difetto nel campo (difetti negli allestimenti, nel timer o nei range officers) che oltrepassano il controllo del tiratore, una ripartenza può essere accordata. In un reshoot/restart il tiratore riparte da zero portando però avanti le eventuali penalità di sicurezza accumulate. Le ripartenze saranno ammesse per un concorrente così da ottenere una partenza “pulita” fino al punto in cui il primo colpo viene sparato. Restart multipli per lo stesso tiratore, che a giudizio dell'RO servono solo per trarre vantaggio non saranno presi in considerazione in quanto non sono nello Spirito del Gioco.

Il coaching appropriato o il non coaching non è considerato interferenza dell'RO e pertanto non sarà mai fondamento per un re-shoot. Il coaching improprio che impedisca il progresso del tiratore o causi una penalità procedurale può essere fondamento per un re-shoot. Un deciso contatto del Range Officer col tiratore per prevenire una Major Safety Violation (violazione di sicurezza maggiore) non è considerato interferenza dell'RO e non è mai fondamento per un re-shoot. Il mancato posizionamento di armi o munizioni nei punti/luoghi designati è colpa del tiratore e viene conteggiato come penalità procedurale a meno che il concorrente sia capace di correggere la situazione, non assistito, durante il completamento dell'esercizio, sotto tempo.

Nel caso un bersaglio sia difettoso o cada a terra il Capo Range Officer dovrebbe istruire il tiratore di “sparare dove era”. Questo richiamo non causerà mai una penalità di qualsiasi tipo per il tiratore. Questo procedimento è stato trovato sia meno confusionario e oltremodo più sicuro, per il tiratore che richiedere di ingaggiare un bersaglio alternativo, benché sia perfettamente accettabile per il tiratore ingaggiare un bersaglio alternativo ed essere conteggiato di centri e miss nella maniera normale.

Non ingaggiare un bersaglio abbattuto, perché può causare ulteriore danno al bersaglio stesso o dare luogo a pericolosi rimbalzi.

STAGE CONVENTIONS

Le Stage Conventions o comportamenti standard sul campo sono una lista di pratiche che ogni tiratore ci si aspetta debba conoscere e seguire in ogni esercizio. Queste stage conventions dovrebbero essere seguite in tutte le gare di Wild Bunch™ Action Shooting a meno di diversa indicazione nella descrizione dello stage.

1. I bersagli abbattibili che non cadono NON possono essere reingaggiati. Nessun bersaglio mancato può essere reingaggiato.
2. Tutti I bersagli abbattibili (shotgun, rifle, or pistol) devono cadere per contare. Ogni bersaglio abbattibile ancora in piedi una volta che il tiratore ha ingaggiato la sequenza successiva dell'esercizio sarà contato come miss.



3. Tutte le armi posizionate dovranno avere le canne puntate in sicurezza verso il parapalle. Tutte le armi lunghe inizialmente posizionate su una superficie piana orizzontale dovranno essere appoggiate in piano con almeno la parte posteriore della guardia sull'area di posizionamento. Tutte le pistole inizialmente posizionate su una superficie piana orizzontale devono essere appoggiate completamente all'interno della superficie stessa.
4. Il tiratore non può iniziare uno stage con delle munizioni in mano.
5. Dopo la sequenza di tiro, le armi lunghe saranno messe in sicurezza con la volata verso il parapalle e l'azione ciclata (aperta).
6. La pistola è scartata in condizione di sicurezza. Può avere inserito un caricatore vuoto, pieno o nessun caricatore. Dopo essere stata usata non sarà mai rinfoderata finché non sarà verificata svuotata dall'RO alla fine dell'esercizio.
7. Le pistole saranno mostrate vuote sulla linea di tiro prima del rinfodero.
8. Il maneggio in sicurezza delle armi è responsabilità del tiratore. La regola dei 170° è sempre in vigore.
9. Se non è prescritta una posizione di partenza il tiratore starà eretto con la pistola in fondina e le mani lungo i fianchi senza toccare alcuna arma.
10. il Cowboy port arms è lo stare eretti, col calcio dell'arma lunga appoggiato al fianco, la volata all'altezza della spalla o sopra e l'arma lunga impugnata con entrambe le mani.
11. Solo il tiratore può maneggiare le sue armi... dal tavolo di carico al tavolo di scarico
12. Conflitti interpersonali **NON** saranno tollerati.



PRATICHE DI SICUREZZA

PRIMO, ULTIMO E SEMPRE

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.

L'uso di armi illegalmente modificate o di equipaggiamenti illegali dà una MDQ per mere ragioni di Classifica. Se un Range Officer decide di non penalizzare un tiratore che non ha rispettato una regola, penalizza tutti gli altri partecipanti alla gara che invece l'hanno rispettata.

1. Le regole per il movimento (regola del travelling come nel Basket) non riguardano lo sparare in movimento. Sparare in movimento è espressamente NON ammesso. (SDQ) La regola del "Basketball travelling" era originariamente intesa riguardo a un concorrente che inavvertitamente arma un cane in una posizione diversa dalla posizione di fuoco designata o stava muovendo entrambi i piedi mentre ingaggiava i bersagli dalla posizione di tiro. Un piede può essere mosso per aggiustare la postura o correggere l'equilibrio. "Trascinare" il piede per mantenersi in equilibrio o aggiustare la postura è ammesso fintanto che il tiratore non cambi effettivamente di posto. La regola del Basketball Traveling non era intesa in relazione a movimenti multipli fra i colpi (esempio: sparare colpi multipli durante movimenti continui)
2. Disarmare un cane non può essere fatto per evitare una penalità se armato nel momento, posizione o luogo sbagliato una volta che il primo colpo è stato sparato. **NESSUNA arma può essere de-cocked (disarmata) sulla linea di tiro se non puntandola verso il parapalle e tirando il grilletto mentre si è sotto la diretta supervisione del Timer Operator.** (Questo richiede il pieno consenso/riconoscimento del TO al tiratore). La penalità per il de-cocking è la squalifica dallo stage.
3. Se un'arma è sparata fuori sequenza o da una posizione o luogo sbagliati, al tiratore verrà inflitta una singola penalità procedurale. In questa situazione, se il tiratore decide o è costretto a mancare un appropriato bersaglio a causa di angoli non sicuri o disponibilità del bersaglio, un colpo può essere ricaricato per evitare la penalità per la miss (il temuto "doppio rischio" di procedura e miss). Questo non significa che un tiratore possa ricaricare in qualsiasi altro momento per recuperare una miss. Colpi possono essere ricaricati anche per rimpiazzare colpi non sparati ed espulsi.
4. Al tiratore con l'arma in mano non sarà mai permesso di muoversi con una cartuccia viva sotto il cane armato (SDQ). Il movimento è definito esattamente come il "traveling" nel Basket. Una volta che il cane viene armato, un piede deve rimanere sul posto a terra finché l'arma non sarà messa in sicurezza. Questo significa che con la pistola ci si può muovere con il carrello bloccato aperto, un caricatore pieno, un caricatore vuoto oppure nessun caricatore inserito nella pistola.



5. Ci si può muovere con fucile o shotgun quando l'azione è aperta, con o senza colpo nel carrier oppure con azione chiusa e cane abbattuto su camera vuota o bossolo sparato.
6. Un colpo al di sopra del parapalle è sempre una cattiva idea ma è peggio in alcuni campi che in altri. Le regole locali stabiliranno la penalità appropriata fino anche alla Match Disqualification.
7. Le armi lunghe avranno l'azione ciclata a conclusione di ogni sequenza di tiro. Una penalità di Minor safety da 10 secondi sarà inflitta se l'arma non è ciclata. Questa condizione può essere corretta prima che il successivo colpo sia sparato. Se l'azione di un'arma lunga si chiude dopo essere stata ciclata, allora il concorrente, alla fine dell'esercizio, la mostrerà all'RO. Penalità appropriate si applicheranno se non risulterà vuota da cartucce vive. È importante leggere la definizione di "Action Cycled"(azione ciclata) per applicare correttamente questa penalità. Controllare l'arma per assicurarsi se il cane è armato è richiesto per essere sicuri se la penalità MSV sia meritata o meno. Se l'arma lunga è l'ultima usata, deve essere ciclata prima di lasciare le mani del tiratore al tavolo di scarico. Questo non si applica ad armi sparate fuori sequenza e rimesse in sicurezza e quindi riposizionate.
8. Munizioni o caricatori caduti o espulsi da un tiratore durante le operazioni di caricamento o ricaricamento di qualsiasi arma durante l'esercizio possono essere recuperati e usati.
9. Una volta che il tiratore posiziona le sue armi sulla linea di tiro, nessuna altra persona toccherà le armi. L'unica eccezione è se l'RO lo ritiene necessario per prevenire severe violazioni alla sicurezza. (Qualche penalità potrà ancora essere applicata).Il tiratore dovrà essere l'unica persona a spostare le sue armi dalla linea di tiro al tavolo di scarico. I membri della posse dovranno essere istruiti di non toccare o spostare nessuna arma da dove il tiratore l'avrà riposizionata dopo aver completato la sequenza di tiro con la singola arma.
10. L'Ufficiale di Scarico **DEVE** ispezionare tutte le armi lunghe prima che lascino il tavolo di scarico. Fucili e shotgun devono avere la loro azione ciclata per l'Ufficiale di Scarico e le camere ispezionate.
11. La protezione dell'udito è altamente raccomandata e la protezione degli occhi è obbligatoria dentro e intorno alle aree di tiro. Benché i piccoli occhiali d'epoca siano belli da vedere, gli occhiali ad alto impatto e piena protezione sono fortemente raccomandati. La protezione degli occhi è obbligatoria per tutti i tiratori e gli spettatori finché in diretta linea di mira dei bersagli in acciaio.
12. Un'arma malfunzionante non può essere abbandonata (MSV). Solo il tiratore può fisicamente svuotare un'arma malfunzionante durante l'esercizio a fuoco. Se il tiratore non può svuotare l'arma, questa deve essere posizionata su un allestimento adatto con la volata puntata in direzione sicura. Una volta che l'arma malfunzionante lascia la mano del tiratore non potrà più essere usata nel corso dell'esercizio. Il riuso è trattato come un'arma illegalmente acquisita. La penalità è Procedurale e ogni bersaglio colpito con colpi sparati da questa viene contato come miss. Nessun aggiustamento sarà fatto sul tempo totale dell'esercizio.
13. Se un concorrente ha un malfunzionamento ad un'arma che non può essere risolto in linea di tiro, l'arma non può essere rimossa dalla linea di tiro o dall'area di scarico finché non sarà stata svuotata. La squalifica dalla Gara sarà inflitta al tiratore, se il tiratore lascia la linea di tiro/area di scarico con l'arma a meno che non sia sotto la diretta supervisione di un Ufficiale di Gara.



14. La penalità per l'uso di munizioni "illegalmente acquisite" (esempio: non portate in linea/posizionate dal tiratore in maniera approvata) o colpi caricati in sovrannumero e sparati, sarà una PROCEDURA. Ogni bersaglio colpito usando quelle munizioni sarà conteggiato come miss. NESSUN aggiustamento sarà fatto al tempo totale dell'esercizio.

ARTICOLI ILLEGALI

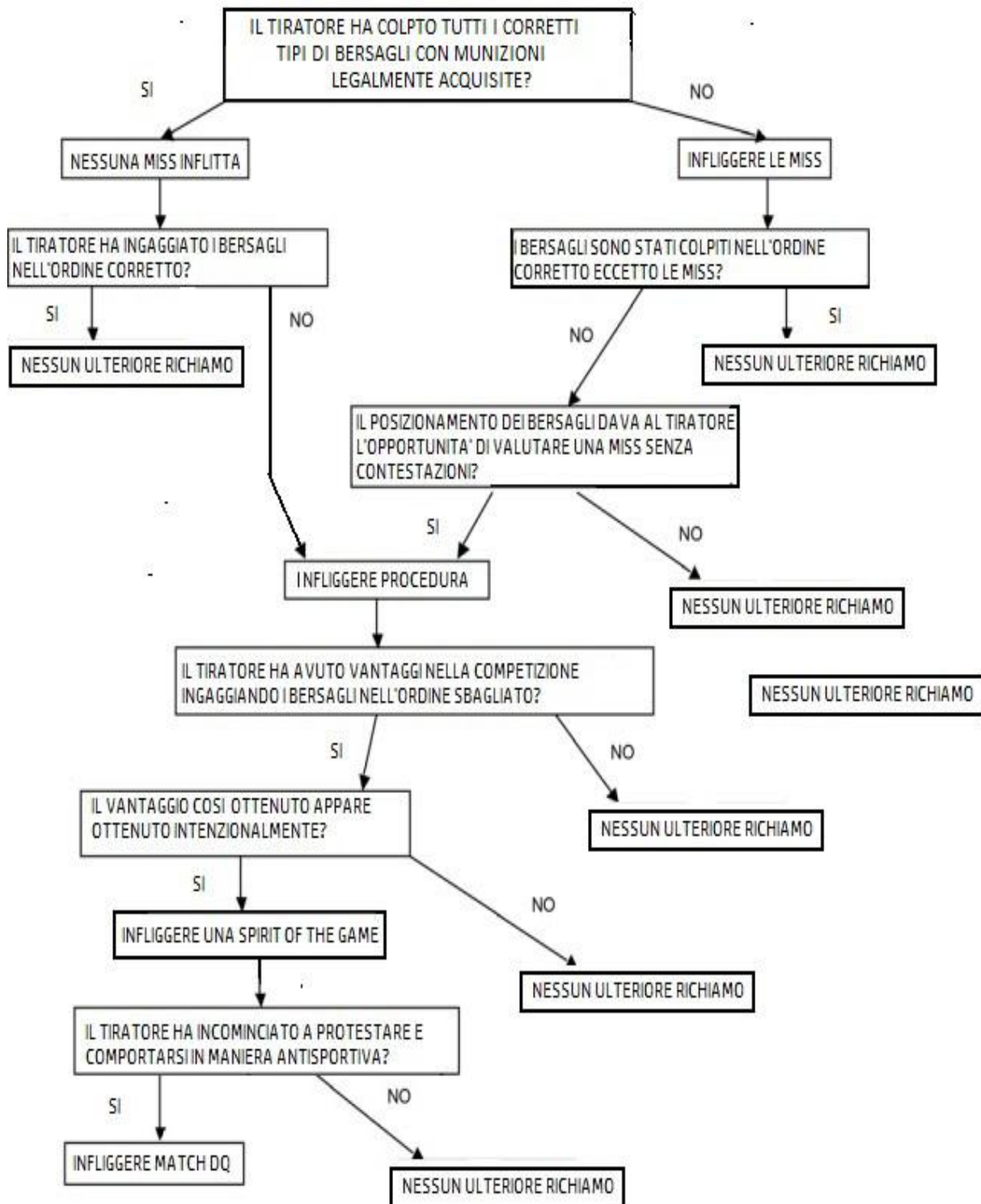
L'uso o anche la sola presenza di qualsiasi articolo "fuori legge" è una Stage Disqualification.

- Guanti da tiro moderni.
- Cinghie o baionette sulle armi lunghe da gara
- Camicie a manica corta (Solo per i concorrenti maschi)
- Magliette a manica corta, magliette a manica lunga, e tank tops per tutti i concorrenti. Camicie Henley type a manica lunga e con bottoni sono accettabili.
- Cappelli da cowboy moderni piumati(Shady Bradys).
- Berrettini da baseball.
- Tutti I tipi di scarpe per atletica o stivali da combattimento indipendentemente dal materiale con cui sono costruiti. Nota: Stivali Militari del periodo, con soles non grippanti , se appropriati per il costume sono legali per il Wild Bunch™ Action Shooting
- Accessori in Nylon, plastica, o Velcro
- Fondine che divergono dalla verticale di oltre i 30° quando indossate
- Loghi di fabbricanti, sponsors o team sui vestiti. L'etichetta del fabbricante su vestiti o accessori è accettabile .

La SASS vuole che I suoi partecipanti siano sicuri, si divertano, sviluppino le loro capacità nelle competizioni di tiro e si godano le ricche tradizioni dell'Old West. Vi chiediamo di unirvi a noi nell'amichevole spirito della competizione e nella preservazione della nostra eredità.



MISS FLOW CHART /DIAGRAMMA DI FLUSSO DELLE MISS



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 dopo che la pisola è stata per la prima volta caricata uno può muoversi solo con il carrello bloccato aperto 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 prima di 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.

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 Progressive) - 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.



**SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
215 Cowboy Way
Edgewood, New Mexico 87015**

**(505) 843-1320
FAX: (505) 843-1333**

**E-mail: sass@sassnet.com
Web Page: www.sassnet.com
Web page: www.wildbunch.net**

