

COWBOY ACTION SHOOTING™ MANUALE DEL TIRATORE



Versione 27.6
Gennaio, 1, 2025
COPYRIGHT 1987 – 2025
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED
Traduzione a cura di
Guardian Angel Mors SASS L 71985

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
Shooter's Handbook

Indice dei contenuti.

SEZIONE 1 – SASS & COWBOY ACTION SHOOTING™	1
ISCRIVERSI ALLA SASS	1
I VANTAGGI DELL'ISCRIZIONE SASS.....	1
SCEGLIERE UN SASS ALIAS	1
COWBOY ACTION SHOOTING™	2
ABBIGLIAMENTO E ACCESSORI	2
PROTEZIONI PER VISTA E UDIRTO.....	2
FONDINE, CARTUCCERE & BANDOLIERE.....	2
<i>Fondine.....</i>	<i>2</i>
<i>Cartucce, Bandoliere, e Sacche.....</i>	<i>3</i>
<i>Cinture per munizioni e celle.....</i>	<i>3</i>
ARTICOLI FUORILEGGE.....	3
CLUBS AFFILIATI SASS.....	4
SEZIONE 2 – CATEGORIE DI TIRO.....	4
CATEGORIE APERTE AD OGNI ETA'.....	4
CATEGORIE PER ETA'	4
CATEGORIE PER STILE DI TIRO	5
<i>Duelist Category.....</i>	<i>6</i>
<i>Gunfighter Category.....</i>	<i>6</i>
CATEGORIE PER COSTUME.....	6
<i>Classic Cowboy/Classic Cowgirl Category.....</i>	<i>7</i>
<i>B-Western/Lady B-Western Category.....</i>	<i>7</i>
CATEGORIE DI TIRO A POLVERE NERA.....	8
<i>Frontier Cartridge Category/Categories.....</i>	<i>8</i>
<i>Frontiersman Category.....</i>	<i>8</i>
MATRICE PER CATEGORIE	9
OBBLIGO DI ISCRIZIONI MINIME PER CATEGORIA.....	9
SEZIONE 3 – LINEE GUIDA PER I PARTECIPANTI.....	9
SPIRITO DEL GIOCO.....	10
CONDOTTA DEI PARTECIPANTI.....	10
<i>Sicurezza.....</i>	<i>10</i>
<i>Personale.....</i>	<i>10</i>
<i>Mancato Ingaggio.....</i>	<i>11</i>
SEZIONE 4 – OPERAZIONI IN CAMPO & REGOLE DI SICUREZZA.....	11
CONSUETUDINI IN GARA.....	11
CONSUETUDINI PER LE ARMI.....	11
<i>Consuetudini di sicurezza e maneggio – Revolvers.....</i>	<i>11</i>
<i>Condizioni di Sicurezza durante l'Esercizio a Fuoco – Revolvers.....</i>	<i>12</i>
<i>Consuetudini di Sicurezza e Maneggio – Fucili.....</i>	<i>12</i>

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

<i>Condizioni di Sicurezza durante l'Esercizio a Fuoco- Fucili</i>	12
<i>Consuetudini di Sicurezza e Maneggio- Shotguns</i>	13
<i>Condizioni di Sicurezza durante l'Esercizio a Fuoco- Shotguns</i>	13
<i>Consuetudini di Sicurezza e Maneggio- Tutte le Armi</i>	13
SICUREZZA	14
<i>I Magnifici Sette</i>	14
<i>La Regola dei 170°</i>	14
<i>Timer Operator – ufficiali di sicurezza</i>	15
<i>Comandi in Campo</i>	15
<i>Corsi di Sicurezza in Campo SASS – RO 1 & RO 2</i>	16
PROCEDURE di GARA & STANDARDS	16
<i>Operazioni in Campo</i>	16
<i>No Alibi/Reshoots/Restarts</i>	17
<i>Ruoli e Terminologie di Gara</i>	17
<i>Panoramica delle Penalità</i>	18
<i>Scoring</i>	21
CONVENZIONI SULLE MUNIZIONI	21
<i>Power Factors</i>	21
<i>Power Factor / Fumo di Polvere Nera – Testing</i>	21
<i>Requisiti delle Munizioni</i>	22
<i>Consuetudini per le Munizioni</i>	23
<i>Spari Accidentali</i>	23
<i>Consuetudini per aree di Carico e Scarico</i>	24
<i>Precauzioni col Piombo</i>	24
SEZIONE 5 – GARE COLLATERALI	25
THE PLAINSMAN	25
PISTOLE DA TASCA E DERRINGERS	25
LONG RANGE (OR PRECISION) RIFLE	25
SEZIONE 6 – CONVENZIONI PER LE ARMI DA FUOCO	27
TUTTE LE ARMI	27
<i>Cani</i>	27
<i>Canne</i>	28
<i>Grilletti e Guardie</i>	28
<i>Calci e Impugnature</i>	28
MIRE	29
<i>Tutte le Armi</i>	29
<i>Mire del Fucile</i>	29
<i>Revolver – Modelli a Mire Fisse</i>	29
<i>Revolver – Modelli a mire Regolabili</i>	29
<i>Mire degli Shotgun</i>	30
ABBELLIMENTI ESTETICI	30
VITI	30

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
Shooter's Handbook

FUSTI E BASCULE.....	30
LEVE.....	30
MECCANISMI DI ALIMENTAZIONE/CARICAMENTO.....	31
PERCUSSORI.....	31
RIDUTTORI DI RINCULO.....	31
REVOLVERS	31
<i>Requisiti dei Revolver</i>	<i>31</i>
<i>Calibri dei Revolver.....</i>	<i>31</i>
<i>Eiettori nei revolver.....</i>	<i>31</i>
<i>Telai delle impugnature dei Revolver.....</i>	<i>31</i>
<i>Perni Tamburo dei Revolver.....</i>	<i>32</i>
<i>Tamburi dei Revolver.....</i>	<i>32</i>
SHOTGUNS	32
<i>Requisiti degli Shotgun</i>	<i>32</i>
<i>Calibri degli Shotgun</i>	<i>32</i>
<i>Shotgun Pieghevoli.....</i>	<i>32</i>
FUCILI	32
<i>Requisiti dei Rifle.....</i>	<i>32</i>
<i>Calibri dei Rifle</i>	<i>32</i>
ALTRE ARMI APPROVATE.....	33
SEZIONE 7 – MISS FLOW CHART	34
SEZIONE 8 – RO POCKET CARD	35
SEZIONE 9 – GLOSSARIO DEI TERMINI	36

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
Shooter's Handbook

ATTENZIONE

Per quanto accurata questa traduzione resta pur sempre soggettiva e non rappresenta in alcun modo un documento ufficiale di OWSS-SASS Italy; pertanto non è e non sarà MAI intesa come testo di riferimento per la soluzione di controversie di alcun genere , passate, presenti e future. Nel caso, ogni riferimento dovrà essere fatto al testo in lingua inglese dell'edizione originale pubblicata dalla SASS – Single Action Shooting Society Inc. – 102 E. Rochester Street, Akron, Indiana 46910 USA.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

SEZIONE 1 – SASS & COWBOY ACTION SHOOTING™

La Single Action Shooting Society® è una organizzazione internazionale di associati formata nel 1987 per preservare e promuovere lo sport del Cowboy Action Shooting™. La SASS funge da ente governante e ratificante dello sport, che promulga le regole per garantire sicurezza e coerenza nelle competizioni di Cowboy Action Shooting™ in tutto il mondo. La SASS ratifica le gare di campionato Statali, Regionali, Divisionali, Nazionali e il Campionato Mondiale — che si tengono annualmente sul territorio nazionale e internazionale.

ISCRIVERSI ALLA SASS

Il tesseramento SASS ha significati diversi per gente diversa, e il ragionamento da singolo a singolo associato varia in modo sensibile. Se ci può essere una singola semplice ragione per iscriversi per alcuni, i più puntano a una combinazione di vantaggi tangibili e intangibili che sono parte del vero valore dell'essere associati. La SASS è una delle poche organizzazioni di tiratori che dà attivo supporto alla partecipazione familiare e al cameratismo al di sopra della pura competizione. I soci SASS sono i migliori personaggi che potrai incontrare... dovunque.

L'iscrizione alla SASS assicura che l'organizzazione possa continuare a provvedere una serie codificata di regole e direttive per lo sport, provvedere servizi esemplari per i soci, e rimanere vitale per portare avanti il Cowboy Action Shooting™ come lo sport internazionalmente riconosciuto cui partecipiamo oggi.

VANTAGGI DELL'ISCRIZIONE SASS

- Numero SASS, alias, e badge REGISTRATI.
- Sconti per viaggi, hotels e auto a noleggio.
- Sconti pianificati.
- Iscrizione ai SASS Sanctioned shooting events.
- Abbonamento a *The Cowboy Chronicle*.
- Pieno accesso al SASS Wire Forum.
- Prezzi riservati ai soci sul merchandising.

SCEGLIERE UN SASS ALIAS

Il tuo alias SASS è esclusivamente TUO. Ad ogni socio SASS è richiesto di scegliere un alias che rappresenti in modo quanto più vicino un personaggio o una professione del vecchio West o di un film western. Nella tradizione dei registri dei marchi di bestiame del vecchio West, il tuo alias non può essere in alcun modo duplicato o facilmente confuso con quello di un altro socio. Il quartier Generale SASS si occupa dell'approvazione definitiva di tutti gli alias.

Ai club affiliati SASS è richiesto di rispettare la santità degli alias dei soci SASS e i loro numeri di tessera, usandoli nei loro articoli pubblicati sul *The Cowboy Chronicle* e dando loro la precedenza su soci di club locali non iscritti SASS e che usano alias duplicati.

Regole generali e linee guida per l'accettazione degli alias nei registri SASS:

- L'alias deve essere facilmente riconosciuto dal grande pubblico. (family friendly!).
- 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 "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. Contatta il SASS office per ottenere conferma della disponibilità dell'alias che hai scelto.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

COWBOY ACTION SHOOTING™

Il Cowboy Action Shooting™ è uno sport multifacciale e amatoriale in cui i concorrenti gareggiano con le armi tipiche del Vecchio West: Revolver single action, fucili lever action, doppiette o shotgun a pompa o a leva pre-1899. La gara di tiro è basata sull'unico e caratteristico Old West style.

I concorrenti gareggiano in diversi stages a quattro armi (esercizi a fuoco) in cui ingaggiano bersagli metallici in una scenografia e una sequenza di tiro specifiche.

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 Cowboy Action Shooting™ una delle più interessanti fra tutte le discipline di tiro sia per gli spettatori che per i concorrenti.

ABBIGLIAMENTO E ACCESSORI

Il Cowboy Action Shooting™ è una combinazione di tiro, rievocazione storica e Saturday morning at the matinee (festa in costume). I partecipanti possono scegliere lo stile del costume che desiderano indossare, ma tutti gli indumenti devono essere tipici della fine del 19° secolo, di un film B-western, o una serie televisiva Western.

SASS enfatizza moltissimo il 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 .

Requisiti specifici per i costumi sono indicati per le categorie di tiro per costume; si prega di fare riferimento alla sezione delle categorie di tiro per la lista dei requisiti.

PROTEZIONE DI VISTA E UDITO

Proteggere l'udito è **altamente raccomandato** e proteggere la vista è **obbligatorio** all'interno e intorno alle aree di tiro. Benché gli occhialini d'epoca siano belli, occhiali ad alto assorbimento d'impatto e piena protezione sono fortemente raccomandati . Questa protezione è *raccomandata* per tutti all'interno del campo di tiro, tuttavia la protezione degli occhi è *obbligatoria* per gli spettatori prossimi alla linea di mira di bersagli metallici.

FONDINE, CARTUCCE, & BANDOLIERE

Fondine

- Tutti i revolvers devono essere portati in una fondina sicura, capace di trattenerli durante tutti i normali movimenti.
- Le fondine da main match devono stare una per parte rispetto all'ombelico e distanti almeno la larghezza di due pugni alla cintura. (Nota: le fondine per Pocket pistol e Derringer non sono "main-match" holsters.)
- Le fondine non possono discostarsi dalla verticale per più di 30° quando indossate
- Benché fondine cross draw o ascellari siano legali, estrema cura deve essere esercitata quando si estrae un revolver da una fondina cross-draw o ascellare e quando si rinfodera il revolver. L'utente deve girare il corpo, se necessario, per assicurarsi che la volata non violi mai la regola dei 170° durante il processo di estrazione e rinfodero
- La volata di un revolver può essere orientata dritta giù a 180° appena lascia la fondina ma DEVE andare immediatamente entro i 170° downrange (e vice versa al rinfodero). Queste restrizioni contro l'infrangimento dei 180° downrange si applicano a tutti i tipi/stili di fondine e metodi di estrazione/rinfodero. Questa osservazione si applica a TUTTI i tipi/stili di fondine, dal classico doppio lato forte alla cross draw , alle fondine ascellari/Huckleberry. .

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Durante l'esercizio a fuoco, il tiratore deve essere in grado di estrarre e rinfoderare i revolver da fondine approvate/legali e in grado di prelevare e riporre gli shotgun a doppia canna posizionati verticalmente senza incorrere in penalità.
- Ogni arma che infranga la regola dei 170° darà luogo ad una Stage Disqualification.

Cartucchiere, Bandoliere, e Sacche

- Bandoliere, cartucchiere, e sacche devono essere di disegno tradizionale (e.g., Le bandoliere devono essere cadenti e non assicurate in nessun modo da impedirne il movimento). Sacche pendenti moderne, cartucchiere per shotgun tipo combat, bandoliere da polso o sulle astine 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.
- I loops per le cartucce non possono essere foderati di metallo o plastica. Tuttavia l'intero loop può essere fatto di metallo.

Cinture per munizioni e Asole

- Le cartucce necessarie a caricare/ricaricare nel corso di ogni stage devono essere portate sulla persona del tiratore in una bandoliera, cartucciera da cintura, sacca, fondina, o tasca o essere posizionate in sicurezza come richiesto dalle istruzioni per lo stage.
- L'uso di munizioni prese da cartucchiere applicate sul calcio del fucile e sulle astine non è ammesso.
- Nessuna cartuccia può essere portata in bocca, nelle orecchie, naso, scollature, o in ogni altro orifizio del corpo.
- Gli slide cartucciera in cuoio per cintura sono accettabili, tuttavia slides per cartucce da shotgun non possono essere indossati sopra altre asole per shotgun su una cintura per munizioni.
- Le cartucchiere devono essere indossate in modo che le cartucce siano all'altezza o sotto l'ombelico.
- I portacolpi per Shotgun non possono contenere più di due colpi per asola, e le asole per fucile/pistola non più di una singola cartuccia per asola.
- I loops per lo shotgun devono conformarsi al girovita del tiratore (i.e., non devono essere inclinati rispetto alla cintura).
- Le asole per shotgun devono essere in fila singola
- Portacolpi per Rifle/Revolver non possono essere fissati sopra portacolpi per shotguns.
- Munizioni per Revolver/Rifle non possono essere portate in asole per cartucce da shotgun
- Asole portacolpi inclinate lateralmente su cinture o manicotti per munizioni sono ammesse.

NOTA: Ogni munizione che sia portata in linea di tiro in maniera illegale/non approvata e che venga effettivamente usata per ricaricare durante l'esercizio ricade sotto la penalità per "Uso di Munizioni illegalmente acquisite".

ARTICOLI FUORILEGGE

La SASS vuole che i nostri 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. L'uso o anche la sola presenza di uno qualsiasi degli articoli "fuori legge" nella lista che segue è causa per una Stage Disqualification per ogni stage in cui l'articolo/i illegale/i è/ sono usato/i. Le penalità non sono comminate in arretrato (a priori) ma la situazione deve essere corretta prima che il tiratore ingaggi lo stage successivo

- Guanti da tiro moderni.
- 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 (Shady Bradys). Cappelli di paglia di disegno tradizionale (e.g., Stetson, Bailey, sombrero,) sono accettabili.
- Designer jeans non sono ammessi. Designer jeans include jeans moderni con slogan o loghi ricamati, con inserti in seta, o simili, che dicono cose tipo PINK o BABY. Jeans con ornamenti fantasiosi o vistosi sono accettabili.
- Berrettini da baseball

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Tutti i tipi di scarpe per atletica o stivali da combattimento indipendentemente dal materiale con cui sono costruiti.
- Accessori in Nylon, plastica, o Velcro.
- Loghi di fabbricanti, sponsors o team sui vestiti (L' etichetta del fabbricante su vestiti o accessori è accettabile) .

CLUBS AFFILIATI SASS

I Clubs Affiliati SASS sono la spina dorsale della SASS e dello sport del Cowboy Action Shooting™. I SASS Clubs sono numerosi — ce ne sono in ogni stato della nazione (USA) e anche in almeno 15 paesi stranieri. Questi clubs sono la vostra risorsa locale e gli organizzatori di gare mensili ed annuali di Cowboy Action Shooting™. I SASS Clubs si prendono cura della crescita organizzata di questo sport coerentemente con le regole e direttive SASS. L'affiliazione SASS assicura, non importa dove i tuoi viaggi ti portino, di sapere esattamente ciò che ti aspetta in termini di sicurezza e coerenza per goderti questo sport. Trovare il SASS Club locale più vicino a te è il primo passo nel viaggio alla scoperta del Cowboy Action Shooting™. Incontrerai gente in gamba, riceverai un caloroso benvenuto, e tutte le risposte che un nuovo socio e tiratore possa chiedere! Per trovare il club locale più vicino a te e vedere il loro calendario gare, visita il nostro sito web:
www.sassnet.com

SEZIONE 2 – CATEGORIE DI TIRO

La SASS riconosce categorie di tiro basate su età, sesso, costume, equipaggiamento, stile di tiro, e/o propellente. L'età del concorrente è determinata dalla sua età nel giorno di inizio della gara. Tutte le categorie SASS sono “open gender” (cioè senza distinzione di sesso, non esistono categorie solo maschili). Le categorie base possono essere suddivise per sesso per stabilire le categorie per sole donne. Età, sesso, e residenza devono essere confermate esibendo carta d'identità o patente di guida in corso di validità (in Italia vale anche la licenza di Porto d'Armi). I tiratori possono competere in ogni categoria per cui sono qualificati. Ogni categoria ha una serie di prescrizioni standard che il tiratore deve seguire per “restare in categoria” durante la gara.

CATEGORIE A ETÀ APERTA

Le categorie a età aperta non hanno parametri legati all'età e comportano le seguenti linee guida:

- Ogni Main Match revolver può essere usato
- I revolvers possono essere usati in ogni stile **ECCETTO il Gunfighter.**
- Si può usare ogni SASS–legal main match shotgun e ogni legale main match rifle.
- Si può usare ogni munizione SASS–legale

Categorie a età aperta:

- Cowboy — tutte le età.
- Cowgirl — tutte le età.

CATEGORIE BASATE SULL'ETÀ

Le categorie per età sono offerte per permettere ai partecipanti di competere coi loro pari.

Le categorie per età comportano le seguenti linee guida:

- Ogni Main Match revolver può essere usato
- I revolvers possono essere usati in ogni stile **ECCETTO il Gunfighter.**
- Si può usare ogni SASS–legal main match shotgun e ogni legale main match rifle.
- Si può usare ogni munizione SASS–legale

Categorie per età:

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025
Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Buckaroo/Buckarette: fino a 13 anni.
 - I concorrenti Buckaroo/Buckarette devono usare revolvers, rifles, e shotguns fedeli agli standard esterni ma possono essere camerati in .22 LR per revolvers e rifles e calibro .410 , 28 ,o 32 gauge gli shotguns.
 - Munizioni con velocità Standard devono essere usate per queste armi.
 - La caduta dei bersagli abbattibili non è richiesta per i tiratori categoria Buckaroo.
- Un centro sarà computato ogni qual volta il bersaglio è chiaramente colpito.
- Un bersaglio alternativo deve essere predisposto in opzione ai bersagli volanti per i tiratori di categoria Buckaroo .
 - I tiratori della categoria Buckaroo che scelgono di usare munizioni centerfire in pistole e/o fucili devono rispettare I requisiti di power factor e velocità.
 - Cautela nel permettere la presenza di tiratori sotto i 14 anni di età. Leggi locali, regolamenti, e richieste dell'assicurazione possono impedire lo svolgimento delle gare ad alcuni gruppi di età.

- Junior Boy/Junior Girl: fino a 16 anni.
- Wrangler/Lady Wrangler: dai 36 anni in su.
- Forty-Niner/Lady Forty-Niner: dai 49 anni in su.
- Senior/Lady Senior: dai 60 anni in su.
- Silver Senior/Lady Silver Senior: dai 65 anni in su.
- Elder Statesman/Grand Dame: dai 70 anni in su.
- Cattle Baron/Cattle Baroness: dai 75 anni in su.
- El Patron/La Patrona: dagli 80 anni in su.
- El Rey/La Reina: dagli 85 anni in su

NOTA: Il consenso dei genitori e la loro supervisione sono richiesti per tutti I concorrenti al di sotto dei 18 anni di età.

CATEGORIE PER STILE DI TIRO

Le categorie per stile di tiro consentono ai partecipanti di competere con altri che usano il medesimo stile di tiro (esempio: sparare i revolver con una mano piuttosto che con due mani). Inoltre, ogni stile di tiro può essere suddiviso per sesso, età, e propellente usato a seconda della richiesta e degli obblighi per la categoria riconosciuta. La mancata adesione alle regole di ogni categoria per stile di tiro causerà una penalità progressiva per "Mancato rispetto delle linee guida della categoria di tiro" (vedere sezione sulle penalità).

Duelist Category

- Duelist - "**Duelist Style**" è quando si usa il revolver armando e sparando con una sola mano non supportata. L'arma, la mano, o il braccio non possono essere toccati dall'altra mano eccetto quando si sta risolvendo un malfunzionamento del revolver o quando si trasferisce il revolver da una mano all'altra.
- I **Duelist** possono sparare un revolver con la mano destra e un revolver con la mano sinistra in quello che è comunemente definito "Double Duelist". La "Double Duelist" **NON** è una categoria a sé stante
 - Regole del Duelist:
 - Può usare ogni revolver da gara principale a mire fisse.
 - Può usare ogni SASS-legal main match shotgun e ogni main match rifle.
 - Può usare ogni munizione SASS-legal .
 - SOLO Duelist Style o Double Duelist Style possono essere usati.
 - Il concorrente non avrà MAI due revolver carichi in mano contemporaneamente. (Questa situazione può essere corretta prima di armare uno dei due revolver senza penalità)
 - Le fondine Cross-draw sono ammesse per ogni concorrente che spara in Duelist/Double Duelist style in qualsiasi categoria.

Gunfighter Category

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- “**Gunfighter Style**” è definito come lo sparare con un revolver in ciascuna mano. I revolver devono essere armati e sparati con una sola mano non supportata, uno nella mano destra e uno nella mano sinistra. Non ci sono parametri prestabiliti su come i revolver devono essere sparati.
- Regole del Gunfighter:
 - Può usare ogni revolver da gara principale (main match revolver) a mire fisse.
 - SOLO Gunfighter Style o Double Duelist Style possono essere usati.
 - Può essere usato ogni SASS–legal main match shotgun e ogni main match rifle legale.
 - Può essere usata ogni munizione SASS–legal .
- I concorrenti in categoria Gunfighter style hanno facoltà di impugnare due revolver carichi nello stesso tempo.
- Ai concorrenti in categoria Gunfighter style è proibito estrarre e/o rinfoderare i revolver in modalità “double cross draw”.
- Il tiratore Gunfighter style deve sparare **5 colpi con ciascuna mano** , indipendentemente da come i revolver sono estratti dalle fondine.
- I revolvers non devono mai essere impugnati in maniera non sicura (esempio: un revolver dietro l’altro)
- SE uno stage richiede 10 colpi di revolver in una singola sequenza oppure l’uso di un solo revolver per lo stage, il Gunfighter può estrarre entrambi i revolvers e ingaggiare i bersagli. Il Gunfighter dovrà sparare ai bersagli esattamente nella stessa sequenza prescritta dallo scenario dello stage.
- un Gunfighter può usare ogni sequenza che sia disponibile per ogni altra categoria di tiro.
- Le istruzioni di un esercizio che specificano revolver separati come “prima pistola/seconda pistola”, “primo revolver/secondo revolver, oppure “con ciascuna arma corta” sono da interpretare come “primi 5 colpi/secondi 5 colpi” quando si spara in stile Gunfighter.
- Entrambi I revolvers possono essere armati nello stesso momento ma devono essere sparati uno alla volta per facilitare lo scoring
- Un Gunfighter non può rinfoderare i revolver con l’intento di ingaggiare un’altra sequenza di revolver.
- Lo schema dell’esercizio può consentire a un tiratore Gunfighter Style di posare o ri-posare i revolver fra le sequenze di bersagli. Se lo scenario dello stage richiede di usare un’altra arma in mezzo alle sequenze di revolver oppure le mani del tiratore sono altrimenti occupate (e.g., rollare un dado fra le sequenze di revolver), i revolver devono essere estratti e sparati uno alla volta (double duelist) a meno che non possano essere posati in sicurezza anziché rinfoderati. In questo caso, entrambi i revolver possono essere impiegati nello stesso tempo per i primi cinque colpi, posati in sicurezza, e quindi essere impiegati nello stesso tempo di nuovo per i secondi cinque colpi.

CATEGORIE PER COSTUME

Categoria Classic Cowboy/Classic Cowgirl

La categoria Classic Cowboy/Classic Cowgirl comporta regole e linee guida sia per i costumi, sia per le armi e i loro calibri.

Regole per le armi:

- Può usare ogni revolver da gara principale a mire fisse.
- I revolvers devono essere usati in stile duelist o double duelist. Vedi la descrizione del Duelist per la tecnica di tiro richiesta.
- Fucili: Ogni fucile SASS–legal modello 1873 o precedenti e loro repliche (e.g., 1866 Winchester, 1860 Henry, 1873 Winchester
- Calibri dei fucili e revolvers: dal.40 rimmed in su. Esempi includono ma non sono limitati a, .38-40, .44 Special, .44 Russian, .44 Mag., .44-40, .45 Schofield, .45 Colt o dal .36 in su se cap and ball.
- Può usare ogni munizione SASS legal che aderisca alle succitate restrizioni sui calibri

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

-Shotguns: SASS-legal doppietta a cani esterni, monocolpo o 1887 lever action. Le doppiette devono avere i cani che si armano manualmente: Cani finti o che si armano dall'interno sono illegali.

Regole per i costumi:

-Si deve scegliere almeno cinque degli accessori richiesti elencati qui sotto. Tutti gli indumenti devono essere indossati in maniera appropriata durante tutti gli eventi di tiro e le cerimonie di premiazione.

- Chaps (o chinks), speroni western con sonagli e stringhe, polsini, cravatta o bandana indossata larga intorno al collo o con manicotto di ritenuta, gilet, orologio da taschino con catenella lunga, giacca, giarrettiere da manica, coltello (coltelli a serramanico NON fanno testo), botas, ghette, bretelle

- non sono ammessi cappelli di paglia o palma

-In aggiunta agli articoli qui sopra, le signore possono scegliere fra gli articoli elencati qui sotto per competere in questa categoria:

- Orologio dell'epoca, gonne da cavallerizza, bustino, crinolina, corsetto, cappelli in stile Vittoriano (anche di paglia), gioielli dell'epoca, ornamenti per capelli dell'epoca (e.g., piume), snood, reticelle (borsette dell'epoca), Scarpe dell'epoca con lacci, camiciole, mutandoni, calze a rete, boa di piume, mantellina.

-Non sono ammessi cinturoni tipo Buscadero o a fondina bassa (i.e., parte dell'impugnatura deve essere più alta della cintura da cui la fondina pende).

-Gli stivali sono richiesti e devono essere di disegno tradizionale con soles in cuoio o gomma liscia, comunque non grippanti(niente " carriarmati").

-I Mocassini non sono ammessi.

-I cappelli devono essere indossati per l'intera gara.

Categoria B-Western/Lady B-Western

La categoria di tiro B-Western comporta regole e linee guida sia per costumi che per buffetteria e uso delle armi.

Regole per le armi:

-Può usare ogni main match revolver.

-I revolver possono essere usati in ogni stile di tiro SASS-legal a discrezione del tiratore

-Fucili: Ogni fucile SASS-legal dal 1880 in poi e sua replica (i.e.,Burgess,Lightning Rifle, 1892, 1894 Winchester o Marlin).

-Può essere usato ogni shotgun SASS-legal.

-Può essere usata ogni munizione SASS-legal.

Regole per la Buffetteria:

-Sono richiesti cinturoni tipo Buscadero o con fondine basse. Tutti I revolver(s) devono essere portati al di sotto della parte alta del cinturone.

-Tutte le cinture e le fondine devono essere abbelliti (decorazioni fantasiose, conchos, borchie, o lavorazioni).

-Non sono ammesse fondine ascellari

Regole per i costumi:

-Le camicie devono essere in stile "B" Western con I bottoni automatici oppure una delle seguenti caratteristiche: "taschini a "sorriso", ricami, applicazioni, frange, o motivi diversamente colorati.

-Sono ammesse anche camice con pettorina se con profili o ricami.

-I pantaloni devono essere jeans, ranch pants, o pantaloni con pattina sopra la tasca posteriore, passanti per cintura e/o bordini o frange.

-I pantaloni vanno indossati con la cintura.

-Le signore possono indossare vestiti, gonne o gonne-pantalone da cavallerizza.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Le bretelle per i pantaloni NON sono ammesse.
- I cappelli devono essere indossati e sono ammessi solo cappelli di feltro e non di paglia o di foglie di palma.
- Gli stivali sono richiesti e devono essere di disegno tradizionale con decorazioni fantasiose o disegni fantasiosi colorati, Conchos, o borchie. Le suole devono essere lisce o comunque non grappanti (niente "carriarmati").Stivali con I lacci e mocassini non sono ammessi.
- Speroni Western con sonagli e cinghiette sono richiesti per gli uomini.
- Si deve scegliere uno o più di questi articoli opzionali: guanti normali o guanti protettivi, bandana con fermaglio o legata intorno al collo oppure cravatta in cuoio tipo bolo, spolverino, gilet, chaps o polsini.
- un Costume che ritrae un personaggio protagonista in film B-Western è ammesso, purché il costume sia completo con tutti gli accessori; il costume deve tuttavia rispettare i requisiti per stivali, buffetteria, speroni, cappello e armi. I personaggi di John Wayne, degli spaghetti western, o di gente di città (comparse) **NON** sono accettabili.
- Tutti I costumi ci si aspetta che siano fantasiosi e appariscenti. Il costume "B" Western deve essere indossato durante tutto il match e le cerimonie di premiazione con l'eccezione di eventi formali serali.

CATEGORIE DI TIRO A POLVERE NERA

Dai concorrenti nelle categorie a Polvere Nera ci si aspetta che capiscano che gareggeranno con i bersagli oscurati dal fumo. Per assicurare questo, tutte le cariche di polvere di shotgun, revolver, e fucile devono produrre fumo almeno equivalente a una carica base di 15 grains in volume (1 cc) di Polvere Nera . (Vedi Black Powder – Testing section per ulteriori requisiti).

Categoria/Categorie Frontier Cartridge

La categoria Frontier Cartridge può essere suddivisa per stile specifico (esempio, Frontier Cartridge Duelist, Frontier Cartridge Gunfighter), per sesso (e.g., Lady Frontier Cartridge Duelist, etc.) e inoltre per età (esempio., Senior Lady Frontier Cartridge Duelist, etc.) a seconda della richiesta e degli obblighi della categoria riconosciuta.

Le categorie includono:

- Frontier Cartridge.
- Frontier Cartridge Duelist.
- Frontier Cartridge Gunfighter.

Regole del Frontier Cartridge :

- Può usare ogni revolver da gara principale a mire fisse.
- I revolver possono essere sparati con due mani o una mano (duelist style) nella categoria Frontier Cartridge ma solo con una mano nella categoria Frontier Cartridge Duelist (vedi la descrizione dello stile Duelist per i parametri.)
- SE si spara in Frontier Cartridge Gunfighter, solo stile Gunfighter o stile Double Duelist possono essere usati. (Vedere descrizione dello stile Gunfighter per i parametri.)
- Deve usare polvere nera in tutte le cariche (fucile, revolver, e shotgun).
- Deve usare una doppietta, un monocolpo o lo shotgun a leva (Win 1887) in tutte le gare principali
- Ogni fucile in calibro da pistola SASS-legal è accettabile
- I concorrenti in Frontier Cartridge possono usare ogni arma o propellente SASS legal nelle gare a squadre o collaterali.

Categoria Frontiersman

Regole del Frontiersman :

- Ogni Main Match revolver a percussione con mire fisse.
- I revolvers possono essere usati in stile Duelist o Double Duelist. Vedi descrizione Duelist per la tecnica di tiro richiesta.
- Deve usare polvere nera in tutte le cariche (fucile, revolver, e shotgun).

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Deve usare una doppietta, un monocolpo o lo shotgun a leva (Win 1887) in tutte le gare principali.
- Ogni fucile in calibro da pistola SASS-legal è accettabile.

Eccezioni:

- Vedere la sezione “Mire” di questo manuale riguardante le mire “a coda di rondine”
- Il revolver a percussione 1873 (Uberti o Pietta) non è ammesso

MATRICE DELLE CATEGORIE

Oltre alle “ Categorie Base” elencate in questo manuale, nelle gare di club mensili e annuali, tutte le categorie di tiro riconosciute SASS possono essere offerte suddivise per tutti i fattori; inclusi età, sesso, stile di tiro e propellente. Quando si suddividono tutte le categorie per stile e costume, le direttive per la categoria base devono essere applicate per prime, quindi si applicano i limiti di età. Un elenco completo di tutte le possibili categorie di tiro è indisponibile. Gli esempi di frazionamento qui a seguire servono a dare una occhiata nelle varie possibilità:

- dal Gunfighter a Lady Senior Gunfighter a Lady Senior Frontier Cartridge Gunfighter.
- dal Duelist a Lady Duelist a Lady Senior Duelist a Lady Silver Senior Duelist.

OBBLIGO DEL NUMERO MINIMO DI ISCRIZIONI PER CATEGORIA

Nell'interesse di assicurare e promuovere un ambiente davvero competitivo, alle competizioni dei Campionati Autorizzati SASS(di livello Statale, Regionale, Divisionale, Nazionale, e Mondiale), tutti i possibili frazionamenti delle categorie saranno offerti. Tuttavia , le categorie al di sopra di quelle base saranno riconosciute solo se rispetteranno gli obblighi di iscrizioni minime decretate dalla SASS e dagli accordi di Campionato.

- Gare a livello nazionale o Mondiale:10 iscritti minimi per tutte le categorie OPEN, 5 iscritti minimi per tutte le categorie femminili.
- Gare a livello regionale o statale: 3 iscritti minimi per tutte le categorie

Le eccezioni agli obblighi di categoria includono le categorie protette “age based”: Buckaroo/Buckarette, Junior, Elder Statesman/Grand Dame, Cattle Baron/Cattle Baroness, El Patron/La Patrona e El Rey/La Reina.

Se una categoria offerta non raggiunge il minimo obbligatorio, gli iscritti verranno inseriti nella categoria inferiore più prossima, e così via verso le categorie base, così che le categorie vengano ridotte fino a colmare il numero minimo di iscritti obbligatorio.

*Le categorie di tiro offerte ad ogni gara sono, in ultima analisi, a discrezione degli Ufficiali di gara per assicurare il successo e lo svolgimento della gara stessa a meno che il singolo contratto non indichi diversamente.

SEZIONE 3 – LINEE GUIDA PER I PARTECIPANTI

SPIRIT OF THE GAME

Come il gioco del Cowboy Action Shooting™, si è evoluto 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). Quando un tiratore ha lo ”Spirit of the Game“ significa che partecipa 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 Cowboy Action Shooting™ **NON FA PER TE**.

Una infrazione allo spirito de gioco avviene quando un concorrente per sua volontà o intenzionalmente trascura le istruzioni dell'esercizio per ottenere un vantaggio nella competizione (i.e., prendere la penalità risulterebbe in un punteggio inferiore o una velocità maggiore che seguendo le istruzioni). In questi casi, in aggiunta alle penalità per il bersagli mancati (misses), una penalità di 30 secondi per mancato ingaggio/Spirit

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

of the Game verrà inflitta in aggiunta alle altre penalità per miss, procedure e minor safety violazioni. E non viene assegnata solo perché il concorrente “ha fatto un errore”.

Usare munizioni che non raggiungono il power factor o la velocità minima sono una infrazione allo “spirit of the game”. Due penalità per lo “spirit of the game” durante una gara porteranno alla squalifica dalla stessa (Match Disqualification).

CONDOTTA DEI PARTECIPANTI

Sicurezza

Il nostro sport, per sua natura, ha il potenziale per essere 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. Ci si aspetta che la cosa venga rapidamente corretta e non si ripeta. Ogni litigio relativo alla correzione di situazioni legate alla sicurezza ci si aspetta che venga risolto con l'espulsione dal campo di gara del tiratore. Si prega di fare riferimento alla sezione Regole di Sicurezza per tutte le Regole di Sicurezza. I partecipanti devono anche:

- Trattare e rispettare ogni arma come se sia carica.
- Il maneggio in sicurezza delle armi da fuoco è responsabilità del tiratore. Fare riferimento alla sezione Sicurezza per tutte le regole riguardanti la sicurezza nel maneggio delle armi da fuoco.
- Tutti I tiratori devono dimostrare una minima familiarità e abilità con le armi che vengono usate. I tiratori sono tenuti a dar prova delle loro capacità tutte le volte.
- Le gare SASS non sono dei forums in cui imparare le basi del maneggio armi .
- Il movimento non è ammesso con un colpo vivo sotto il cane di qualsiasi arma.

Il movimento è definito dalla regola del “traveling” del basket. Ogniqualvolta un tiratore ha un colpo vivo sotto il cane dell'arma in mano, almeno un piede deve rimanere fermo a terra. La 1a violazione darà luogo ad una Stage Disqualification, la 2a violazione causerà la Squalifica dalla Gara (Match Disqualification). Non è ammissibile lasciare il tavolo di carico con un'arma carica e con cane armato.

Nota: Muovere il piede per mantenere l'equilibrio o aggiustare la postura è ammesso fintantoché il tiratore non cambi effettivamente di posto.

- Lasciare l'area di carico con fucile carico e cane armato: in questa circostanza il tiratore sarà diretto a puntare il fucile in sicurezza verso i bersagli, armare completamente il cane se è in mezza monta o monta di sicura, e quindi tirare il grilletto. Se nessun colpo viene sparato al tiratore verrà consentito di finire il posizionamento delle armi e iniziare lo stage(No Call- Nessuna penalità). Se un colpo viene sparato al tiratore sarà comminata una squalifica (Stage DQ) e gli sarà indicato di procedere verso il tavolo di scarico.

- “Sparare in movimento” detto anche “step shooting” è espressamente **NON ammesso**. Vedere le regole per le condizioni di sicurezza delle armi da fuoco nei movimenti.

- Bevande alcoliche sul campo sono proibite a **TUTTI**, tiratori, ospiti, range officers, e altri finché la giornata di tiro non sia finita . Nessun tiratore/tiratrice potrà consumare bevande alcooliche finché non avrà concluso l'attività di tiro della giornata e riposto le sue armi.

- Nessun tiratore può ingerire sostanze che possano compromettere la sua capacità di partecipare con la massima consapevolezza e in maniera totalmente sicura. Farmaci prescritti o meno che possono provocare sonnolenza od ogni altro indebolimento psichico o fisico devono essere evitati.

Personale

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

- Il Tiratore deve obbedire a tutti i comandi in campo dati dal Timer Operator.
- Una volta che il tiratore ha iniziato l'esercizio (quando il primo colpo sparato effettivamente esce dalla canna) il tiratore deve continuare l'esercizio finché non è completato e il tiratore si è mosso verso il tavolo di scarico per svuotare tutte le armi.

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Ogni tiratore, ospite, o ufficiale di gara che usa linguaggio volgare, sia irrispettoso, offensivo, sgarbato, o diventi violento o minaccioso in qualsiasi maniera sarà squalificato dall'evento e, a discrezione del Direttore di Gara, gli/le potrà essere richiesto di allontanarsi dal campo.
- Conflitti interpersonali **NON SARANNO** tollerati
- Una Sana Sportività è la migliore definizione de "lo Spirito del Gioco." Sia uno sport Sano! Divertitevi!

Mancato Ingaggio

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

SEZIONE 4 – OPERAZIONI IN CAMPO E REGOLE DI SICUREZZA

"Consuetudini" riferite ai comportamenti standard in campo e regole che ogni tiratore ci si aspetta conosca e segua tutte le volte. **TUTTE** le Consuetudini sulla Sicurezza SASS **NON SONO** negoziabili e non dovrebbero mai essere annullate dal disegno di una gara o dalla descrizione di un esercizio di tiro. Le Stage Conventions sono regole standard da applicare quando non siano altrimenti dettate dalla descrizione/ideazione di un esercizio. (esempio, bersagli abbattibili devono andare giù per essere conteggiati).

CONSUEUDINI NEGLI ESERCIZI

Le seguenti consuetudini negli esercizi (stage defaults) **dovrebbero essere seguite in tutte le gare SASS**, a meno che non siano altrimenti dettate dalla descrizione di un esercizio.

- Tutti i bersagli abbattibili possono essere reingaggiati fino all'abbattimento
- Tutti i bersagli abbattibili (shotgun, rifle, o revolver) devono andare giù per essere conteggiati.
 - Ogni bersaglio abbattibile ancora in piedi una volta che il tiratore ha ingaggiato la sequenza successiva dell'esercizio sarà contato come miss.
 - ECCEZIONE: Per i tiratori Buckaroo/Buckarette i bersagli da shotgun non serve che cadano per essere conteggiati.
- Se non è prescritta una posizione di partenza il tiratore starà **eretto** con i revolvers in fondina e le mani lungo i fianchi senza toccare alcuna arma. (SASS default). Ogni eccezione alla posizione di default non nega gli altri criteri.
- Cowboy port arms è lo stare eretti, col calcio dell'arma lunga appoggiato al fianco all'altezza o sotto il punto vita del tiratore, la volata all'altezza della spalla o sopra e l'arma lunga impugnata con entrambe le mani.
- In caso di un bersaglio che cada o sia già caduto, il tiratore dovrebbe "sparare dove esso era". Per ragioni di sicurezza un bersaglio al suolo non dovrebbe mai essere ingaggiato.
- In caso di sospetta palla in canna, il TO instruirà il tiratore per mettere l'arma in sicurezza e continuare con l'arma successiva. Se la canna risulterà poi essere invece libera, al tiratore verrà concesso di ripetere l'esercizio (reshoot).

CONSUEUDINI PER LE ARMI

Consuetudini di Sicurezza e Maneggio – Revolvers

- Le "sei-colpi" possono essere caricate al tavolo di carico con un massimo di 5 colpi e il cane è abbattuto e riposa sulla camera vuota.
- Le cinque colpi possono caricare cinque cartucce, ma il cane deve riposare su una camera finta o una fessura/perno di sicurezza sul tamburo così che il cane non riposi su una cartuccia o innesco vivi.
- Se un particolare esercizio richiede il ricaricare un colpo la sesta camera del revolver a percussione sarà caricata al banco e l'innesco inserito durante l'esecuzione dell'esercizio, sia prima di sparare il primo colpo che dopo aver sparato l'ultimo. Una eventuale ricarica completa per un tiratore di

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

revolver a percussione si avrà posizionando un revolver carico, non innescato, down range o inserendo un altro tamburo non innescato e innescandolo al momento.

- I revolver a percussione possono essere innescati solo al tavolo di carico o durante l'esercizio a fuoco. Un innesco sul luminello non si deve mai premere usando il cane dell'arma. Il Timer Operator (TO) dovrà richiedere che ogni mancata percussione sia risolta sulla linea di tiro tramite reinnesco e nuovo sparo di quella camera, o tramite rimozione dell'innesco inesplosivo della camera non sparata.
- Nessun revolver con cane armato potrà mai lasciare la mano del tiratore, incluso il passaggio da una mano all'altra. Questa norma NON si applica quando si carica/ricarica sulla linea di tiro.
- il Cowboy Action Shooting **NON è** una competizione di **fast-draw** (estrazione rapida). Ogni maneggio non sicuro durante l'estrazione dalla fondina o ogni "fanning" nello sparare un revolver è strettamente proibito. Lo slip-hammering non è la stessa cosa del fanning ed è legale.
- i Revolvers sono estratti e usati in accordo con la categoria del tiratore.
- **Solo** nelle categorie **Gunfighter e B-Western** sono ammessi **due** revolver carichi in mano nello stesso momento. Questo può essere corretto riguardo ogni altra categoria prima che sia armato l'altro revolver senza penalità.
- i Revolvers tornano in fondina (rinfoderati in condizione di sicurezza) alla conclusione della string di tiro, a meno che la descrizione dell'esercizio specifichi altrimenti (esempio., "muovere alla posizione successiva e posare l'arma sul tavolo o allestimento"). Una string di tiro è definita come lo sparare un tipo di arma prima di ingaggiare col successivo tipo di arma.
- Con nessuna arma si può disarmare il cane per evitare una penalità quando si è armato al momento sbagliato, nella posizione o luogo sbagliati, una volta che si è sparato il primo colpo. Una volta che il revolver è armato, il colpo deve essere speso (sparato). Tuttavia, se nessun colpo è stato ancora sparato, **e sotto la direzione e supervisione del TO**, il revolver può essere disarmato. Questo richiede il parere/riconoscimento positivo del TO al tiratore per poter essere fatto. (Vedere anche come evitare il "Doppio Rischio" in Consuetudini di Sicurezza e Maneggio- Tutte le Armi).
- Quando si estrae il revolver dalla fondina, lo stesso non può essere amato finché non è puntato in sicurezza in direzione dei bersagli (almeno a 45° verso i bersagli).

Lasciare colpi non sparati nel revolver è miss. Tuttavia, se una cartuccia viva è sotto il cane sarà inflitta una Stage Disqualification.

Condizioni di sicurezza durante l'esercizio a fuoco – Revolvers

I Revolvers sono considerati SICURI per il movimento (in mano, in fondina, o mentre ci si muove attraverso un esercizio) e SICURI per lasciare la mano del tiratore SOLO nelle seguenti condizioni:

- Cane abbattuto su camera vuota.
- Cane abbattuto su bossolo vuoto (cartuccia già sparata). Un Revolver non può essere originariamente posizionato in questa condizione ma può essere ri-posizionato in questa condizione (dopo finita la relativa string).
- Considerazioni circa lo stile GUNFIGHTER : Quando spara in stile Gunfighter, un gunfighter non può rinfoderare i revolvers con l'intento di ingaggiare un'altra sequenza (vedi regole del Gunfighter).

Consuetudini di Sicurezza e Maneggio – Rifles

- I fucili possono essere posizionati col serbatoio caricato, l'azione chiusa, il cane abbattuto sulla camera vuota (**NON** sulla monta di sicura), con la volata puntata in direzione sicura (rispetto della regola dei 170°).
 - La volata non deve mai essere posizionata inizialmente rivolta al suolo.
 - I rifles saranno svuotati e scartati con le canne puntate in direzione sicura.
- Se l'azione di un rifle si chiude dopo essere stato svuotato, il tiratore mostrerà, alla conclusione dell'esercizio, che il fucile è scarico al TO. **NESSUNO** oltre al concorrente può maneggiare l'arma lunga prima che sia stata aperta l'azione e mostrato che l'arma è vuota.
- Se il fucile è l'ultima arma usata (**NON è raccomandato**), deve essere svuotato prima di lasciare le mani del tiratore all'area di scarico. (Questo non si applica alle armi sparate fuori sequenza, messe in sicurezza e quindi riposizionate per ulteriore uso).
 - Una volta che il rifle è armato, o il colpo sotto il cane viene speso (sparato) o l'azione viene aperta per riportare il rifle in condizione sicura.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Colpi espulsi non sparati possono essere rimpiazzati (ricaricati) al momento.

Condizioni di sicurezza durante l'esercizio a fuoco – Rifles

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

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

Un rifle è considerato SICURO per il movimento (in mano, mentre ci si muove attraverso un esercizio) SOLO nelle seguenti condizioni:

- Cane abbattuto su camera vuota o colpo già sparato e azione chiusa.
- Azione APERTA e colpo sul carrier o in camera.

Consuetudini di Sicurezza e Maneggio – Shotguns

- Gli Shotguns sono sempre posizionati aperti e scarichi e vengono caricati al momento a meno che l'esercizio non cominci con lo shotgun nelle mani del tiratore.
- gli shotguns a cani esterni possono essere armati all'inizio dell'esercizio sia che vengano posizionati sia che siano nelle mani del tiratore.
- I bersagli da Shotgun possono essere re-ingaggiati fino al completo abbattimento a meno di diversa specifica indicazione nella descrizione dell'esercizio.
- I colpi dello Shotgun possono essere rimossi senza penalità per riportare lo shotgun in condizione sicura.
- Gli Shotguns saranno svuotati e scartati con le canne puntate in direzione sicura. SE l'azione dovesse chiudersi dopo che lo shotgun è stato svuotato, il tiratore mostrerà, a conclusione dell'esercizio, l'arma scarica al TO. **NESSUNO** tranne il concorrente può maneggiare l'arma prima che l'azione sia aperta e l'arma mostrata vuota.

Condizioni di sicurezza durante l'esercizio a fuoco – Shotguns

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

- VUOTO.

Uno shotgun è considerato SICURO per il movimento (in mano, mentre ci si muove attraverso un esercizio) SOLO nelle seguenti condizioni:

- Azione APERTA e colpo sul carrier o in camera
- Cane/i abbattuto/i su camera/e vuota/e o colpo/i già sparato/i e azione chiusa

Consuetudini di Sicurezza e Maneggio – Tutte le Armi

- Tutte le armi posizionate devono avere le canne puntate in direzione sicura.
- Tutte le **armi lunghe** inizialmente posizionate su una superficie orizzontale dovranno essere in piano e almeno la parte posteriore della guardia dovrà essere sopra l'area di posizionamento.
- Tutte le **pistole** inizialmente posizionate su una superficie orizzontale devono essere posizionate con l'intera arma sopra la superficie di appoggio.
- Tutte le armi rimarranno scariche eccetto che sotto la diretta osservazione di persona designata sulla linea di tiro o nelle designate aree di carico e scarico.
- Le volate di tutte armi lunghe devono essere mantenute in una direzione sicura in ogni momento (generalmente "in su" e, in una comune linea di tiro, lievemente verso il parapalle).
- Finché il tiratore ha il contatto con l'arma è considerata in suo controllo.
- Se il tiratore inciampa e cade durante l'esercizio a fuoco, premesso che non vengano violate le norme di sicurezza, al tiratore sarà permesso di rialzarsi e continuare l'esercizio a fuoco.
- Un'arma **scarica** che cade durante un esercizio causerà l'infliggere di una Stage Disqualification. Questo NON si applica ai revolvers in fondina che restano infoderati in caso di rottura dell'equipaggiamento (esempio, rottura della fibbia) che causi la caduta del cinturone o della

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

cartucciera. Il tiratore potrà in sicurezza raccogliere il cinturone o cartucciera caduti e continuare finendo l'esercizio senza penalità oppure aspettare di finire l'esercizio prima di raccogliarli.

- Ogni arma **carica** che cade durante un esercizio causerà l'infliggere di una Match Disqualification..

- Al tiratore **non** dovrà essere permesso di raccogliere un'arma caduta. Il TO dovrà raccogliere l'arma, esaminarla, scaricarla (se necessario), restituirla al tiratore, e infliggere la penalità appropriata.
- Questo NON si applica ai revolvers in fondina che restano infoderati in caso di rottura dell'equipaggiamento (esempio, rottura della fibbia) che causi la caduta del cinturone o della cartucciera. Il tiratore potrà in sicurezza raccogliere il cinturone o cartucciera caduti e continuare finendo l'esercizio senza penalità oppure aspettare di finire l'esercizio prima di raccogliarli.

- Se un'arma è usata fuori sequenza o da posizione o luogo sbagliati al tiratore sarà inflitta una singola penalità procedurale. In questa situazione, se il tiratore decide o è costretto a mancare un bersaglio a causa di angolo non sicuro o bersaglio non visibile, un colpo può essere ricaricato per evitare una miss (il temuto "Doppio rischio" di una procedura e miss). Questo non significa che un tiratore può ricaricare un fucile o revolver in ogni altra volta per recuperare una miss.

- Se un concorrente ha un malfunzionamento dell'arma che non può essere risolto sulla linea di tiro, l'arma non può essere rimossa dalla linea di tiro o dall'area di scarico finché non sarà stata scaricata. Una Match Disqualification sarà inflitta al tiratore che lascerà la linea di tiro con l'arma in questione se non sotto la supervisione di un Ufficiale di gara.

- Le armi lunghe saranno svuotate e scartate con le canne puntate in sicurezza downrange. Questa condizione può essere corretta in tempo prima che sia sparato il colpo successivo. Se l'arma lunga non è scartata vuota prima che l'arma successiva sia usata, solo il tiratore può ritornare e aprire e/o svuotare l'arma alla fine dell'esercizio sotto l'osservazione del TO. Dovesse essere espulso o trovato, nell'azione o in camera, un bossolo vuoto oppure una cartuccia carica nel carrier dell'azione aperta, verrà inflitta una Minor Safety Violation (MSV) . Se l'azione viene aperta e una cartuccia viva viene espulsa sarà inflitta una Stage DQ (SDQ) per un'arma lunga con "una cartuccia viva sotto il cane armato che ha lasciato la mano del tiratore". In questo caso non c'è opportunità di correggere questa condizione prima di sparare l'arma successiva, dato che la penalità ha effetto non appena l'arma lascia la mano del tiratore.

- Se l'arma lunga è l'ultima usata, deve essere svuotata prima che lasci la/le mano/i del tiratore all'area di scarico.
- Questo non si applica alle armi sparate fuori sequenza, messe in sicurezza , e quindi riposizionate.

SICUREZZA

I Magnifici sette

- 1- Tratta sempre ogni arma come se fosse carica.
- 2- Mai lasciare che la volata di un'arma infranga la regola dei 170°.
- 3- Sii sempre sicuro del tuo bersaglio e di ciò che ci sta davanti.
- 4- Tieni il dito lontano dal grilletto finché non sei pronto a sparare.
- 5- Le armi restano sempre scariche al di fuori della linea di tiro - dall'area di carico all'area di scarico. (Cold range cioè area in sicurezza)
- 6- Tratta tutte le armi con rispetto.
- 7- Parla!

La regola dei 170°

La regola dei 170° significa che la volata di un'arma deve sempre essere diretta verso il parapalle frontale/downrange (+/- 85° in ogni direzione). Direzione e controllo della volata sono importanti , prima, durante e dopo aver sparato gli esercizi. La regola dei 170° è la spina dorsale di tutto il maneggio in sicurezza delle armi ed è sempre effettiva.

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

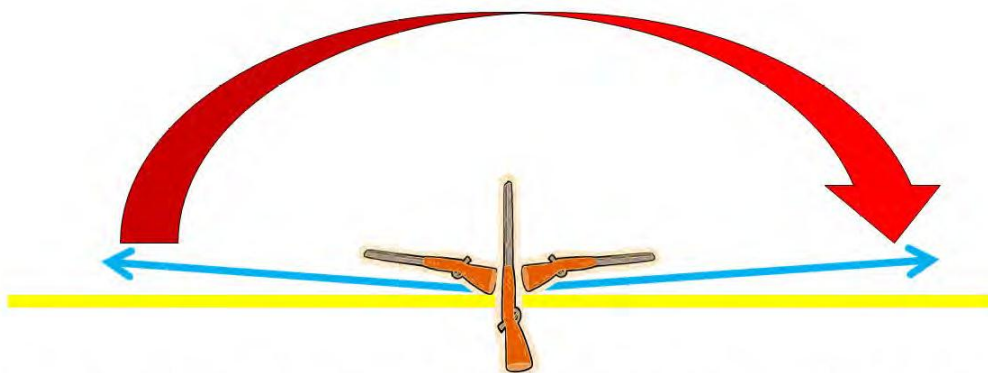
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Alla volata non deve essere permesso di "spazzare" gli altri partecipanti in nessun momento.
- Le armi lunghe devono avere l'azione aperta con camere e serbatoi vuoti e la volata puntata in direzione sicura quando trasportate ad una gara.
- Un revolver in fondina (carico o vuoto) col cane abbattuto su una camera vuota o bossolo già sparato è considerato sicuro e non può essere interpretato come spazzante un altro tiratore finché resta al sicuro in fondina.
- Mancanza nel gestire la sicura direzione della volata è causa di assegnazione di Stage Disqualification (SDQ), e se reiterata, di Match Disqualification (MDQ).

NOTA: Una ovvia eccezione a questa regola esiste, dove al tiratore è data la possibilità di estrarre e rinfoderare un revolver da approvate, legali fondine senza penalità. Una ulteriore eccezione è data quando si raccoglie e si riposiziona uno shotgun a doppia canna posizionato verticalmente senza penalità.

The 170° Rule



Regola dei 170° significa che la volata di un'arma deve essere sempre diretta verso il parapalle frontale +/- 85° in qualsiasi direzione

Ufficiali di Sicurezza–Timer Operator – TO

Il ruolo del Timer Operator (TO) è di assistere in sicurezza il tiratore durante l'esercizio a fuoco. Guidare e distogliere il tiratore da azioni non sicure è doveroso quando appropriato, minimizzare le penalità procedurali e di sicurezza quando è possibile. Il coaching appropriato o il non coaching non può in nessun modo essere considerato interferenza dell'R.O e pertanto non sarà mai causa di un re-shoot.

Il mancato posizionamento di armi e/o munizioni nei punti prestabiliti è colpa del concorrente e viene sanzionata come penalità procedurale a meno che il concorrente non sia in grado di correggere l'errore durante il completamento dello stage a tempo. La penalità per uso di munizioni "illegalmente acquisite" (esempio non portate in linea o posizionate dal tiratore in maniera approvata) è una PROCEDURA. Ogni bersaglio colpito con tali munizioni sarà conteggiato come MISS (mancato). Nessun aggiustamento sarà effettuato sul raw time (tempo effettivo) dello stage.

Ci si aspetta che il Timer Operator sarà la parte responsabile per l'osservanza e la risoluzione di tutte le questioni relative alla sicurezza che possono aver luogo nelle aree di carico, scarico, e linee di tiro. Tuttavia, dato che tutti i tiratori sono considerati Ufficiali di Sicurezza, ogni tiratore che osservi una infrazione alla sicurezza di cui il TO non sia stato testimone dovrebbe portarla alla sua attenzione (del TO) così che sia risolta in tempo.

Comandi in Campo

I Comandi di Campo standard sono la via più efficace per gestire una linea di tiro e sono usati in quasi tutti gli sport di tiro disciplinati. In quanto questione di sicurezza, a tutti i tiratori è richiesto di obbedire a tutti i

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

comandi dati dal TO. Per una più profonda comprensione dei comandi in campo, pianifica il tuo corso di SASS RO 1 oggi stesso.

IMPORTANTI E COMUNI COMANDI IN CAMPO

- **“Cease Fire(Cessare il fuoco)” o “STOP!”** – Il comando impartito dal TO o da un Range Officer/Ufficiale di Gara presente ogni volta che vede insorgere una condizione di non sicurezza. Il tiratore deve smettere di sparare e di muoversi immediatamente. Mancare volontariamente di eseguire il comando di Cessate il fuoco o Stop, dato da e sotto il controllo del TO darà luogo all'assegnazione della penalità di Match Disqualification
- **“Muzzle!(Volata)”** – Questo comando velocemente ed efficacemente avverte il tiratore che la sua volata si avvicina ai 170° e dovrebbe essere puntata in direzione sicura (tornare verso il parapalle downrange)
- **“Down Range”** – Questo comando è annunciato prima che qualcuno vada verso il parapalle downrange per qualsiasi ragione, incluso resettare o riparare bersagli. Quando è annunciato il comando “Down Range”, tutti i partecipanti che siano alle aree di carico e scarico dovrebbero fermarsi dal caricare/ scaricare le armi. Pratica comune è alzare le mani in aria come conferma visuale che nessuna arma viene maneggiata mentre c'è qualcuno downrange. **(Questo si applica principalmente quando i tavoli di carico e scarico siano orientati downrange.)**

Corsi di Sicurezza in Campo SASS – RO 1 & RO 2

Per una più profonda comprensione e discussione di tutte le pratiche SASS, incluse le Operazioni in Campo, I Ruoli in Gara, Regole, Procedure e Penalità, la SASS incoraggia tutti i tiratori a seguire almeno il corso SASS per RO 1 all'inizio del loro viaggio nel Cowboy Action Shooting™. In più, si impareranno le cose fondamentali per tutte le posizioni di gara che svolgono una funzione critica nella serena, efficiente, e SICURA esecuzione di una gara. I corsi SASS RO sono tenuti da istruttori certificati SASS e possono essere programmati attraverso il vostro club locale.

PROCEDURE DI GARA E STANDARDS

Operazioni in Campo

Il Cowboy Action Shooting™ non è inteso come una competizione di tiro di precisione. Bersagli piccoli e lunghe distanze portano l'“azione” fuori dal “gioco” e scoraggiano i nuovi tiratori.

Esperti o meno tutti i tiratori vogliono colpire i loro bersagli. Alcune persone solo li prendono (o sbagliano) un po' più velocemente di altre. Troppe misses, o la percezione che i bersagli sono troppo difficili da colpire, scoraggiano la gente dal continuare a giocare, specialmente quei tiratori un po' meno dotati.

Chiedete a qualsiasi esperto tiratore di Cowboy Action Shooting, e lei o lui vi dirà che non esiste bersaglio troppo grande o troppo vicino da non poter essere mancato!

Benché una guida più dettagliata alla progettazione ed amministrazione delle gare sia disponibile sulla SASS Match Directors Guide, non ci sono regole assolute quando si arriva alla disposizione dei bersagli

- Si usano bersagli metallici e cartacei di dimensioni generose
- Bersagli reattivi come i pepper poppers e piatti cadenti si usano quando è pratico per migliorare la reazione del tiratore e il piacere del pubblico.
- I bersagli si posizionano a corta o media distanza . Non ci sono regole assolute, ma suggeriamo le seguenti distanze, per arma, usando bersagli di circa 40x40 cm (16" X 16"):
 - Revolver targets: da 7 a 10 yards.(da 6,3 a 9 metri)
 - Shotgun targets: da 8 a 16 yards. (da 7,2 a 14,5 metri)
 - Rifle targets: da 13 a 50 yards. (da 11,7 a 45 metri)

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Derringer/Pocket Pistol – di punto in bianco a 3 yards(2,70 metri) e sparando solo a carte, pannelli o palloncini. E' troppo vicino per sparare in sicurezza a bersagli metallici.

Siccome lo sport del Cowboy Action Shooting™ continua a evolversi, i Match Directors di tutto il mondo reagiscono e provvedono scenari di tiro e sistemazioni dei bersagli in risposta alla richiesta dei loro tiratori di divertimento e godimento in gara.

Cosicché, in molti clubs e gare si usano bersagli molto più vicini rispetto all'esempio precedente, aumentando così il "fattore divertimento" per i loro tiratori.

Se si usano distanze inferiori a quelle raccomandate le facce dei bersagli devono essere correttamente angolate verso il suolo per eliminare il più possibile l'effetto schegge di ritorno ("splash back") dovuto alla prossimità dei bersagli. Anche le condizioni dei bersagli metallici devono essere considerate: le facce dei bersagli non devono essere ammaccate o danneggiate e devono essere dritte (non concave o convesse).

Per quanto possibile, i bersagli reattivi dovrebbero essere settati per cadere quando colpiti perpendicolarmente da una cartuccia commerciale in .38 Special .

No Alibi/Reshoots/Restarts

Le gare SASS sopra il livello club sono "no alibi" . Una volta che il primo colpo è stato sparato, il o la concorrente è obbligato/a a continuare l'esercizio e deve completarlo al meglio delle proprie possibilità.

- I Reshoots (ripetizioni dell'esercizio) non sono concessi per malfunzionamenti di armi o munizioni. Tuttavia, se c'è una mancanza del campo (allestimenti guasti, timer non operativo, o interferenza del Range Officier) che va oltre il controllo del concorrente, un reshoot può essere concesso.
- In un reshoot, il concorrente riparte da zero, portandosi dietro però le penalità di sicurezza eventualmente maturate.
- Il Match Director (Direttore di Gara) ha l'autorità di annullare una penalità di MSV inflitta dall'RO per un reshoot.
- La ripartenza (Restart) sarà ammessa per un concorrente per avere un "clean" start (partenza pulita), prima che sia stato sparato il primo colpo. Restarts multipli dello stesso tiratore, che a giudizio del TO servono solo per trarre vantaggio, non saranno presi in considerazione poiché non sono nello spirit of the game.

Ruoli di GARA e Termini di Gara

Questa sezione è molto basilare, un sommario elenco delle definizioni di Ruoli di Gara, Ufficiali di Gara e terminologie. Per una più approfondita comprensione riguardo i ruoli di gara e la funzione cruciale che svolgono ad ogni gara, per favore frequentate un corso per SASS RO1.

- **Posse** – Un gruppo di tiratori programmato per sparare tutti gli esercizi durante il corso di una gara.
- **Match Director** – è in carica per l'intera gara e gli è richiesto di assicurare che ufficiali qualificati siano presenti in tutte le aree della competizione. Il Match Director è di solito chi ha progettato la gara e disegnato gli esercizi e ha l'autorità per annullare una penalità MSV "inflitta dall'RO" per consentire un reshoot.
- **Range Master** – è incaricato e supervisiona tutti gli esercizi e assicura che ufficiali qualificati siano presenti su ogni esercizio. Lui o Lei rivede tutti gli esercizi e assicura che siano stati progettati e realizzati per operare in maniera sicura sia per i concorrenti che per gli ufficiali.
- **Match RO** – agisce da intermediario fra i Posse Marshal e il Range Master nella risoluzione di diatribe relative all'applicazione di regole e/o penalità.
- **Posse Marshal/Deputy Posse Marshal** – è incaricato di gestire una posse e gli è richiesto di assicurare che tutti i ruoli all'interno della stessa siano coperti per far "girare" la posse in sicurezza ed efficienza durante ogni esercizio a fuoco, assicurando che regole e direttive siano seguite.
- **Timer Operator (TO)** – è incaricato della linea di tiro poiché lui/lei gestirà il timer, e ha l'obiettivo primario di assistere in sicurezza il tiratore durante l'esercizio a fuoco.
- **Spotters/Counters** – hanno la responsabilità di contare colpi e misses e di verificare che i bersagli siano ingaggiati nel corretto ordine per il numero di colpi richiesto.

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

Un minimo di tre spotters è richiesto - la maggioranza dei 2/3 decide riguardo alle misses.

- **Scorekeeper** – registra tempi e penalità correttamente per ogni concorrente negli score sheets (statini) forniti per ogni esercizio.
- **Ufficiale al Tavolo di Carico** – è responsabile di controllare visivamente per assicurare che tutte le armi siano caricate col corretto numero di colpi, verifica che non ci sia cartuccia sotto il percussore di ogni arma e che i cani di ogni arma siano abbattuti su camera vuota.
- **Ufficiale al Tavolo di Scarico** – è responsabile di controllare visivamente per assicurare che tutte le armi siano scariche (vuote) al completamento dell'esercizio di tiro

Visione d'Insieme delle Penalità

Ci sono cinque tipi di Penalità nelle gare SASS: penalità da 5-secondi, penalità da 10-secondi, penalità da Stage Disqualification, penalità da Match Disqualification, e penalità per Mancato Ingaggio/Spirit of the Game. Per una più approfondita comprensione di tutte le penalità, per favore frequentate un corso per SASS RO1.

PENALITA DA 5 SECONDI

Le Misses sono penalità da 5-Secondi. I bersagli da Revolver, rifle, e shotgun devono essere ingaggiati con il tipo di arma appropriato. Una MISS è definita come il mancato colpire il bersaglio appropriato usando il tipo appropriato di arma e include:

- Ogni bersaglio mancato.
- Ogni colpo non sparato.
- Colpi rimasti inavvertitamente nel revolver sono misses, a meno che non ci sia un colpo non sparato sotto il cane, nel cui caso è Stage DQ.
- Ogni bersaglio colpito con l'arma sbagliata – sia intenzionalmente che per errore
- Ogni bersaglio colpito con munizioni ottenute illegalmente

Il Doppio Rischio (Double Jeopardy) riferisce- *una miss non può causare una infrazione procedurale*. Per aiutare a capire questo concetto fare riferimento alla Miss Flow Chart nella sezione 7 di questo manuale.

PENALITA' DA 10 SECONDI

Le penalità da 10-secondi include le "Procedure" (P) e le Minor Safety Violations (MSV). Gli errori procedurali sono semplici, non intenzionali sbagli risultanti da perdita di concentrazione o confusione, dove il concorrente ingaggia l'esercizio in maniera diversa da come era inteso. Non si può infliggere più di una penalità procedurale per esercizio. Le Minor Safety Violations (MSV) sono infrazioni di sicurezza minori che non mettono direttamente in pericolo persone.

Le infrazioni Procedurali (P) includono:

- Mancato tentativo di sparare un'arma, ingaggiare un allestimento, o eseguire una manovra dell'esercizio.
- Sparare ai bersagli nell'ordine sbagliato.
- Ingaggiare l'esercizio nell'ordine sbagliato.
- Uso di munizioni ottenute illegalmente.
- Mancato rinfodero dei revolver (a meno che non sia specificato diversamente).
- La prima infrazione nella stessa gara per "shooting out of category.(sparare fuori categoria)"
- Sparare più colpi di quelli specificati nelle istruzioni dello stage

Le infrazioni Minor Safety Violation (MSV) includono:

- Lasciare cartucce sparate o vive nel serbatoio, nell'azione o nel carrier dell'arma lunga in cui erano caricate.
- Lasciare un bossolo vuoto nella camera dell'arma lunga.
- Armi lunghe aperte e scariche che scivolano e cadono, senza infrangere la regola dei 170° o spazzare nessuno.
- Armare un revolver prima che raggiunga i 45° down range.

PENALITA' DA STAGE DISQUALIFICATION (SDQ)

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

Una Stage Disqualification (SDQ o "Stage DQ") è di solito una violazione di sicurezza di più seria natura, e comporta che il tempo e la performance del concorrente sia squalificata come risultato della violazione commessa dal tiratore.

- Sparare in movimento (movimento continuo, fluido mentre si ingaggiano i bersagli).
- Ogni arma scarica che cade sulla linea di tiro.
- Armi lunghe che scivolano, cadono **e infrangono i 170°**.
- Violazione della regola di sicurezza dei 170° / Mancato mantenimento **appropriato** del controllo della volata
- Ogni colpo che impatta il suolo o un allestimento "non sacrificabile" fra i 5 e i 10 piedi dal tiratore. (da 1,5 a 3,3 metri)
- Rinfoderare un revolver con il cane non completamente abbattuto su bossolo già sparato o camera vuota.
- Un revolver con cane armato che lascia la mano del tiratore.
- Posizionare o scartare un'arma lunga con un colpo vivo in camera (una volta che ha lasciato la mano del tiratore).
- Posizionare inizialmente un'arma lunga con cane armato e azione chiusa (una volta che ha lasciato la mano del tiratore).
- Seconda infrazione, nella stessa gara per "shooting out of category "(sparare secondo le regole di una categoria diversa da quella in cui ci si è iscritti)
- Cambiare posto/spostarsi con una cartuccia viva sotto un cane armato o con cane abbattuto su cartuccia viva.
- Cambiare posto con arma lunga con azione chiusa e il cane armato.(fatta eccezione per lo spostamento con l'arma lunga dal tavolo di carico allo stage con colpo non camerato)
- **Cambiare posto con un revolver con cane armato**
- Maneggio non sicuro dell'arma.
- Caricare in un posto diverso da quello designato al caricamento o dalla linea di tiro.
- Uso di arma illegale o illegalmente modificata.
- **Uso di articoli non consentiti o equipaggiamenti illegali**
- Infoderare o posizionare un revolver con cane abbattuto su cartuccia viva.
- Spazzare qualcuno con un'arma scarica.
- Mancato rispetto delle procedure di carico e scarico.
- Lasciare la linea di tiro una volta che l'esercizio è cominciato per qualsiasi ragione.
- Sparare in bianco nelle aree di carico e scarico.
- Disarmare un revolver, rifle, o shotgun a cani esterni per evitare la penalità senza il permesso e il controllo del TO.

PENALITÀ DA MATCH DISQUALIFICATION (MDQ)

Una penalità da Match Disqualification (MDQ or "Match DQ") è la più seria in natura, e significa che il tiratore/tiratrice mette via le sue armi e ha finito di sparare per tutta la durata della gara.

- Due penalità Spirit of the Game accumulate.
- Due penalità SDQ/**DNF** accumulate (anche nello stesso stage)* Questo non si applica ad una singola azione che comporta penalità multiple (Es: violazione della regola dei 170° con arma scarica e contemporaneamente "spazzare" qualcuno)
- Atteggiamento bellicoso o condotta antisportiva.
- Volontaria mancata obbedienza al comando "Cease Fire (cessare il fuoco)" o "Stop" dato da e sotto il diretto controllo del TO.
- Sparare sotto l'influenza di alcool, droghe, o ogni sostanza o medicamento che alteri le capacità mentali o fisiche del tiratore.
- Un tiratore che lascia la linea di tiro con un'arma malfunzionante non svuotata/scaricata a meno che non sia sotto la diretta supervisione di un Ufficiale di gara.
- Sparare munizioni illegali (munizioni che superano le velocità massime, e cartucce da shotgun tagliate o ricalibrate. Questo non include munizioni che non raggiungono il power factor).

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Far cadere un'arma carica.
- Ogni colpo che colpisca il suolo o gli allestimenti a meno di 5 piedi (3 metri) dal tiratore.
- Ogni colpo alle aree di carico e scarico.
- Ogni colpo ritenuto non sicuro.
- Spazzare qualcuno con un'arma carica.
- Terza infrazione, nella stessa gara, per "shooting out of category."
- Conflitti interpersonali.

MANCATO INGAGGIO/SPIRIT OF THE GAME

Un Mancato Ingaggio o una infrazione allo Spirit of the Game comporta una penalità di 30 secondi. L'accumulo di due penalità da Mancato Ingaggio/Spirit of the Game dà come risultato la Match Disqualification Penalty (MDQ)

- Sparare un esercizio volontariamente, in modo diverso da come è inteso per ottenere un vantaggio nella competizione (Spirit of the Game).
 - Sparare munizioni che non raggiungono il Power Factor o la velocità minima.
- La penalità è inflitta per ogni esercizio dove il concorrente è controllato e le sue munizioni sono trovate a non raggiungere il Power Factor o la velocità minima (Spirit of the Game).
- Rifiutarsi volontariamente di fare un tentativo per completare una procedura non di tiro come descritto nelle istruzioni (Mancato Ingaggio).

ASSEGNAZIONE DI PENALITÀ E RICORSI

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

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

Se il contenzioso non è risolto con soddisfazione del tiratore dal TO e /o Posse Marshal, e si desidera andare avanti con la questione, si può elevare l'appello al Match RO o al Range Master. Il Match RO o il Range Master obbiettivamente e senza pregiudizio considererà l'appello solo sulle basi della linea di condotta e l'interpretazione delle regole, e potrà condurre le proprie indagini interrogando le persone direttamente coinvolte nella questione (TO, Spotters e il tiratore). Per casi che coinvolgono equipaggiamenti e/o armi illegali, modifiche illegali, munizioni discutibili, abbigliamento o vestiti illegali, una ispezione diretta deve essere fatta, includendo se necessario il seguire la procedura per giudicare il power factor o la produzione di fumo.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

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

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

Scoring (punteggi)

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

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

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

(Esempio: 5 secondi ciascuno per tutti i bersagli disponibili (10 rifle, 10 pistol, 4 shotgun = 24 bersagli x 5 secondi = 120 secondi. Si aggiungono 30 secondi per un massimo punteggio di 150 secondi).

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

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

CONSUETUDINI PER LE MUNIZIONI

Power Factors

Il minimo standard per le cartucce center-fire usate in tutte le categorie in tutte le gare SASS incluse quelle Statali, Regionali, Nazionali, Internazionali, e il Campionato Mondiale è non meno di un power factor di 60 e nessuna velocità può essere inferiore ai 400 fps.

Le velocità massime sono **1000 fps per i revolvers e 1400 fps per i rifle.**

Munizioni che eccedono queste velocità sono considerate illegali (questo non include munizioni che non raggiungono il power factor). Pocket pistols, derringers, e long-range rifles sono esenti dai requisiti di power factor e velocità.

I Power factors possono essere calcolati moltiplicando il peso del proiettile (in grains) per la velocità (in piedi per secondo) e dividendo il risultato per 1000. Ecco alcuni esempi:

- 100 gr bullet che viaggia a 600 fps ha un power factor di 60: $(100 \times 600) / 1000 = 60.00$
- 77 gr bullet che viaggia a 800 fps ha un power factor di 61.6 $(77 \times 800) / 1000 = 61.60$
- 200 gr bullet che viaggia a 400 fps ha un power factor di 80 $(200 \times 400) / 1000 = 80.00$

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

Power Factor / Fumo della Polvere Nera – Controlli

Il Range Master, Match RO o il Match Director possono, a loro sola discrezione, richiedere il controllo di ogni munizione sospetta di non raggiungere le specifiche SASS in ogni momento durante la gara. Se la munizione di un concorrente a polvere infume viene testata per il power factor, gli sarà chiesto di fornire cinque colpi per ogni arma sospetta, fra quelle già caricate al tavolo di carico. Dei cinque colpi uno verrà smontato e il proiettile pesato. Gli altri quattro saranno sparati attraverso un cronografo usando l'arma del concorrente per registrare i dati di velocità. La volata dovrebbe essere alzata ad almeno 80 degrees sulla verticale prima di sparare ogni colpo. Il concorrente non può scegliere l'arma da controllare, tutte le armi indipendentemente dal calibro sono soggette a verifica in qualsiasi momento.

SE la velocità media dei quattro colpi raggiunge o supera il calcolato power factor di 60 e la velocità minima di 400 fps, le cariche saranno considerate legali. Se la carica non raggiunge il 60 di power factor o la velocità minima di 400 fps, al concorrente sarà inflitta una penalità da 30 secondi per Spirit of the Game (SOG) per l'esercizio appena completato. Ad ogni successivo esercizio completato con le munizioni illegali gli verrà inflitta una ulteriore penalità SOG per ciascun esercizio. Due penalità SOG comporteranno la Match DQ.

Il controllo delle cartucce a polvere nera per la produzione adeguata di fumo viene condotta in maniera simile a quanto descritto qui sopra. I colpi dovrebbero essere ottenuti dalle armi già caricate dal tiratore al tavolo di carico. I colpi dovrebbero essere sparati in comparazione con dei colpi di prova confezionati con le seguenti caratteristiche (dati di ricarica):

- Bossolo .38 Special Standard
- 1 cc di polvere Goex 2Fg
- Innesco Standard Federal .
- palla da 145 grain lubrificata con SPG.
- Polvere lievemente compressa e con crimpatura media.

La mancata produzione dello stesso livello di fumo della cartuccia standard da parte della cartuccia del tiratore comporterà una penalità per mancata adesione ai requisiti di categoria. La prima infrazione comporterà una penalità procedurale, la seconda nella stessa gara uno Stage DQ, e la terza nella stessa gara sarà sanzionata con il Match DQ.

Requisiti delle Munizioni

IL tiratore sarà ritenuto responsabile per danni a cose e/o persone causati da rimbalzi dovuti a munizioni inappropriate o illegali. Questa major safety violation (MSV) causerà l'immediata squalifica e l'espulsione dalla gara.(MDQ)

MUNIZIONI PER REVOLVER E RIFLE

- Non possono essere blindate, semi blindate, a punta cava, placcate, con gas check . Deve essere tutto piombo. Palle rivestite in Molydisulfide, polimero o equivalenti sono accettabili
- Devono essere a palla singola. I proiettili a frammentazione sono illegali
- Cartucce con la palla al di sotto del colletto del bossolo sono vietate.(i.e. Wad Cutter)
- Tutte le munizioni sia rimfire che centerfire devono essere progettate per impacchettare palla , carica e innesco in un singolo bossolo metallico fatto su misura per la camera di cartuccia dell'arma. L'innesco deve essere del tipo che usa solo una piccola carica chimica sensibile all'impatto che può essere posizionata al centro della testa del bossolo o sulla sua circonferenza.
- Una munizione azionata elettricamente è illegale.

MUNIZIONI PER SHOTGUN

- I pallini dello shotgun devono essere della misura n° 4 o inferiore (niente acciaio o pallini placcati).
- Cariche per lo shotgun di tipo Magnum o ad Alta velocità non sono ammesse.
- I bossoli dello shotgun non possono essere ridotti in diametro (necked) a causa dell'uso di un die non espressamente costruito per il calibro originale

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Le munizioni per shotgun a cono (Parzialmente crimpate o con crimpatura per ogiva) non sono ammesse.

.- Le cartucce dello shotgun non dovranno essere tagliate (ringed) per fare in modo che tutta la carica (bossolo, borra e colonna di pallini) venga sparata come se fosse un unico proiettile.

- Cartucce per shotgun a collo conico (parzialmente crimpate o crimpate in modo da ottenere una sagoma ogivale) NON sono ammesse.

.- Negli shotgun a leva e a pompa non si possono inserire più di due cartucce alla volta negli esercizi delle gare principali a meno che non sia specificato nella descrizione dell'esercizio stesso. Negli eventi a squadre gli shotgun possono essere caricati al massimo consentito dal caricatore.

MUNIZIONI A POLVERE NERA

-In questo manuale, "polvere nera" significa "polvere nera" o un suo sostituto come la Pyrodex, 777, APP, o propellenti comparabili intesi per armi ad avancarica.

Propellenti contenenti nitrocellulose sono **proibiti** come sostituti alla polvere nera.

Ogni combinazione di polvere nera e infume (le cosiddette cariche duplex) è **specificatamente proibita** in TUTTE le categorie (esempio. Blackhorn 209). Attraverso i test di varie cariche è stato determinato che 1cc di Polvere Nera, che sia in bossoli dei calibri .32, .38, .44 o .45 produce approssimativamente lo stesso livello di fumo (vedere la sezione Polvere nera - Controlli per requisiti aggiuntivi). Prima di decidere ogni riduzione delle cariche il tiratore dovrebbe testarle per assicurarsi che raggiungano gli standard di base.

Consuetudini per le Munizioni

- Il tiratore non può iniziare uno stage con delle munizioni in mano. .

- **Ogni** munizione che cade al tiratore mentre ricarica durante uno stage o espulsa da qualsiasi arma può essere raccolta e reinserita, o, in alternativa, deve essere rimpiazzata con altra presa dalla persona del tiratore o da altra area come richiesto dalla descrizione dello stage .

- Colpi caduti o piazzati in sicurezza su un allestimento dalla loro area di carico originale possono essere raccolti e usati. La raccolta di colpi caduti o posizionati in sicurezza deve essere effettuata con attenzione per non avere perdita del controllo della volata dell'arma.

- La munizione illegalmente acquisita è ogni munizione non portata in linea e/o non posizionata dal tiratore stesso in maniera approvata.

- Il mancato portare in linea il numero di munizioni necessarie per completare l'esercizio verrà computato in sede di punteggio con una miss per ogni colpo non sparato.

- Un tiratore NON PUO' lasciare la linea di tiro una volta che lo stage è cominciato per riprendere munizioni o armi finché tutte le armi portate in linea siano state verificate scariche. La penalità per questa violazione è la Stage Disqualification.

- Colpi non sparati rimasti inavvertitamente nel revolver vengono conteggiati come miss. (a meno che il colpo non sia sotto il cane, in questo caso è una Stage Disqualification).

- Una cartuccia viva lasciata nella camera di un'arma lunga comporta una Stage Disqualification.

- Una cartuccia viva lasciata nel serbatoio o sul carrier, così come un bossolo sparato lasciato in camera, serbatoio, o sul carrier dell'arma in cui era caricato, è una Minor Safety Violation.

- Armi con malfunzionamenti che ancora contengono cartucce non daranno penalità quando il malfunzionamento sarà dichiarato e l'arma posta in sicurezza.

Colpo incontrollato

Colpo incontrollato (conosciuto anche come Accidentale /AD) è definito come ogni sparo di un'arma che non era sotto il controllo o l'intenzionalità del tiratore sia che si tratti di colpo accidentale o esploso in maniera non sicura (esempio, al di sopra del parapalle).

- Le penalità per un colpo sopra il parapalle variano. Le specifiche regole locali del campo e della gara stabiliscono la penalità, fino alla possibilità di includere la Match Disqualification.

- le penalità per colpo incontrollato sono:

- Ogni colpo che impatti il suolo o un allestimento non sacrificabile fra 5 e 10 piedi dal tiratore durante un esercizio:= Stage Disqualification.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Ogni colpo che impatti il suolo o un allestimento non sacrificabile a meno di 5 piedi dal tiratore durante un esercizio, ogni colpo ai tavoli di carico e scarico, ogni colpo fuori dalla linea di tiro, o ogni colpo comunque considerato non sicuro: = Match Disqualification.
 - La distanza dell'impatto dovrebbe essere misurata dall'alluce del piede del tiratore più vicino al punto dell'impatto dove lei/lui stava al momento in cui è partito il colpo
 - Ogni colpo accidentale, dopo che lo stage è stato ingaggiato, durante il processo di correzione di un malfunzionamento da parte di un armaiolo o persona ragionevolmente competente non sarà penalizzato.
- i Match Directors hanno la libertà di piazzare degli allestimenti che i tiratori devono superare o oltrepassare. Così facendo, i Match Directors possono dichiarare gli allestimenti "sacrificabili" (possono essere sparati) senza penalità.

Consuetudini alle aree di Carico e Scarico

Gli stages di tiro (o aree) a tutte le gare SASS prevedono zone di carico e scarico in prossimità della linea di tiro. La responsabilità primaria per il carico e lo scarico delle armi resta sempre del concorrente. I tiratori dovrebbero sempre conoscere le condizioni delle proprie armi e non dovrebbero mai dipendere dagli ufficiali di Carico e Scarico per assicurare che le loro armi siano correttamente caricate o scaricate.

- Carico e scarico devono essere effettuati solo nelle aree designate.
- Il concorrente non può mai incolpare l'Ufficiale di Carico o di Scarico per un'arma non caricata correttamente o non scaricata. Mai questo potrà essere motivo per farsi revocare una o più penalità.
- Tutte le armi rimarranno scariche eccetto che sotto la diretta osservazione di persona designata sulla linea di tiro o nelle aree designate al carico e allo scarico.
- Ogni mancata osservazione delle procedure di carico e scarico causerà la Stage Disqualification del concorrente.
- La Mancata osservanza delle procedure di carico/ scarico, causa la penalità di squalifica dallo stage che viene inflitta al seguente punto: Una volta che il controllo delle armi è disatteso ed esse siano in una rastrelliera nello stage o nel gun cart del concorrente (quindi abbiano lasciato la mano del tiratore) dopo aver bypassato il tavolo di carico/scarico.
- Lasciare il tavolo di scarico senza svuotare tutte le armi comporterà una penalità inflitta per l'esercizio in cui l'infrazione è stata commessa. I concorrenti che arrivano all'area di carico designata senza che un'arma sia stata scaricata dopo aver completato uno stage nello stesso giorno subiranno la Stage Disqualification dallo stage precedentemente completato
- Il concorrente non dovrà lasciare l'area di carico con un'arma carica a meno che non sia chiamato verso lo stage dal Timer Operator o dall'Expeditor in quanto prossimo tiratore a iniziare lo stage.
- I tiratori di revolver a percussione devono esercitare molta cura per assicurarsi di mantenere una direzione della volata sicura durante il caricamento e di aver sparato o scaricato tutte le camere innescate prima di lasciare il tavolo di scarico. Non si deve permettere di premere un innescato sul luminello usando il cane dell'arma. I revolver a percussione possono essere innescati solo al tavolo di carico o sulla linea di tiro.
- Sparare in bianco al tavolo di carico non è ammesso e causerà la Stage disqualification. Sparare in bianco è ammesso solo nelle safety areas designate. Si definisce sparare in bianco l'atto di portare l'arma scarica in posizione di tiro, armare il cane e tirare il grilletto così come si fa per sparare normalmente.
- I concorrenti dovranno scaricare ognuna delle loro armi all'area di scarico designata e averle visivamente ispezionate per assicurarsi che tutte le camere siano vuote. Fucili e shotguns devono essere azionati per verificare che i serbatoi siano vuoti. Tutte le armi portate in linea di tiro, siano state usate o meno nello stage, devono essere ispezionate. Solo due revolver da gara possono essere portati in linea di tiro.

Precauzioni per il piombo

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

Un aspetto spesso osservato della sicurezza del tiratore è l'esposizione al piombo. I pericoli dell'esposizione al piombo non sono limitati al processo di Ricarica. Il tiratore maneggia munizioni in piombo mentre carica le armi e può essere esposto alla polvere di piombo nell'aria o nei pressi della linea di tiro. Col tempo, l'esposizione al piombo può risultare in livelli che sono più alti di quanto la maggior parte dei medici raccomandandi.

Semplici precauzioni possono aiutare a ridurre e/o eliminare alti livelli di piombo. Dopo aver sparato, maneggiato munizioni, o ricaricato, si dovrebbe sempre lavarsi le mani con cura, specialmente prima di mangiare o fumare. Le salviettine umidificate aiuteranno in campo dove l'acqua potrebbe scarseggiare. Esistono salviettine umidificate e saponi per le mani appositamente concepiti per pulire il piombo dalla pelle.

SEZIONE 5 – GARE DI CONTORNO

THE PLAINSMAN

Questo evento richiede due revolver a percussione della categoria Frontiersman in calibro .36 o superiore, sparati in stile Duelist .

- Si deve usare un fucile monocolpo SASS–legal sparante una cartuccia tradizionale a polvere nera da fucile o una cartuccia in calibro da revolver (e.g., non un .30-30). Il fucile può avere espulsori a molla se sono standard per quel particolare fucile. Il cal 38 Special è legale.
- .- Si deve usare la doppietta o il monocolpo, con o senza cani esterni o lo shotgun a leva.
- .- Si deve usare polvere nera in tutte le cariche (fucile, revolver, e shotgun).

PISTOLE DA TASCA E DERRINGERS

Le pistole da tasca e le Derringers sono popolari nelle gare di contorno e sono occasionalmente introdotte come arma aggiuntiva negli esercizi delle gare principali.

- Una pistola da tasca è un revolver a fusto piccolo, mire fisse, di disegno anteriore al 1900 con canna da 4 pollici o più corta. In calibro .31 o superiore. Le Colt Model “P” e i cloni e i revolvers con il tamburo basculante sono specificatamente NON ammesse indipendentemente dal calibro, dimensione del fusto o lunghezza di canna. I revolver Colt Model 1877 in doppia azione sono LEGALI per l'uso come pistole da tasca. Le pistole da tasca non possono essere usate o convertite come revolvers da gara principali (main match revolvers).
- Una Derringer è un'arma a cane esterno, mire fisse, caricamento posteriore o a percussione, fusto piccolo di disegno pre-1900 con da una a quattro canne fino a tre pollici e mezzo di lunghezza. Le Derringer devono essere in calibro .22 o superiore. La configurazione Remington a due canne sovrapposte e la Sharps Pepperbox a Quattro canne sono tipiche Derringer SASS–legal .
- .- La cartuccia in .22 Magnum non è ammessa.

LONG RANGE (OR PRECISION) RIFLE

La competizione SASS long range o precision rifle è diversa dalla main match rifle competition con più enfasi posta nella precisione del tiro a lunghe distanze, con il tempo che diventa un fattore secondario nello scoring. Il punteggio è determinato dal numero di centri, con altri due metodi usati in caso di parità. A discrezione del direttore di gara, sia il tempo impiegato per sparare il numero di colpi richiesto o uno shoot-off può essere usato in caso serva uno spareggio (discriminante in caso di parità).

Ci sono cinque categorie nelle competizioni di long range o precision rifle , più una opzionale:

- Lever action, revolver caliber.
- Lever action, rifle caliber.
- Single Shot.
- Buffalo Single Shot.
- Optical.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Open Category (può essere usata a discrezione del direttore di gara per includere quelle armi non comprese nelle altre categorie Long range ufficiali).

Categorie a polvere nera possono essere aggiunte a ognuna o a tutte quelle di base a discrezione del direttore di gara. Ogni categoria compete per se stessa.

Regole di Base per le Competizioni Long Range

- I mirini anteriori sulla canna possono variare dalla semplice lama ai mirini a tunnel dell'epoca con inserti intercambiabili e livella a bolla montata integralmente alla mira o alla sua base.
- Le mire posteriori devono essere o metalliche aperte montate sulla canna oppure diottrici originali montate su codolo o impugnatura del calcio. Le mire posteriori da Long range montate sulla canna del tipo flip-up a scaletta possono usare un foro-diottra praticato sulla foglietta scorrevole. Un esempio di questo è la varietà di mire a scaletta usate negli Springfield trapdoors.
- Altri tipi di mire a diottra montate sulle canne NON sono ammesse.
- Mire montate su otturatori o bascule non sono ammesse.
- Il fucile delle competizioni "Rifle Caliber" devono usare le cartucce rimmed tradizionali, dell'epoca. Nessuna cartuccia camerata per l'uso in alcuno dei fucili o revolver approvati per le gare principali SASS può essere usata nelle competizioni "Rifle Caliber", ecetto il .56-50. Quindi, .30-30 (.30 WCF), .38-55 Marlin & Ballard, .43 Spanish, o .45-70 Government sono legali, mentre il .375 Winchester, .444 Marlin, .32-20, or .44-40 **non** sono legali. Gli Shotguns che usano cartucce slugs non sono ammessi nelle competizioni Buffalo Single Shot.
- Ogni polvere propellente può essere usata (con l'eccezione della polvere senza fumo **non** ammessa alle competizioni Buffalo Single Shot).
- Indipendentemente dalla categoria e dal calibro, i proiettili usati nelle gare di long range e precision rifle devono essere in piombo puro o lega di piombo, devono avere una base piana, il gas check, o essere incartati.
- i Range finders o ogni altro apparecchio per calcolare distanze o regolazione di mire non sono ammessi. Il loro uso comporta la squalifica dal side match.

I fucili a leva usati nelle gare di long range, che siano in calibro da revolver o da rifle, devono essere originali o repliche di fucili costruiti nel periodo che va approssimativamente dal 1860 al 1899. Fucili o carabine a leva o a pompa, con caricatore tubolare, e con cane esterno sono ammessi, premesso che siano in condizioni operative sicure.

Le armi per il Single Shot e Buffalo Single Shot devono essere originali o repliche di fucili single shot costruiti durante il periodo che va approssimativamente dal 1860 al 1899. Tutti i fucili DEVONO avere cane esterno. Le regole per cartucce e calibri per le armi del "Rifle Caliber" segnate qui sopra fra le regole base si applicano anche ai fucili per Single Shot e Buffalo Single Shot con l'eccezione che i fucili da Buffalo Single Shot devono essere di calibro .375" o maggiore.

La competizione Buffalo Single Shot ha ulteriori restrizioni richiedenti che i fucili, originali o repliche, siano di progetto e fabbricazione americana. Espulsori caricati a molla sono anch'essi vietati tranne che per i fucili Springfield Trapdoor.

La categoria Optical deve conformarsi alle restrizioni di cui sopra con le seguenti regole riguardo alle ottiche:

- Il cannocchiale non ha limiti di lunghezza o ingrandimenti.
- Il corpo del cannocchiale sia di 3/4" o meno in diametro e ogni lente oculare o obiettivo e gli anelli di regolazione e assemblaggio siano meno di 1" in diametro.
- Nessuna regolazione interna del cannocchiale per elevazione e deriva.
- Gli attacchi devono essere di stile tradizionale del periodo e incorporare le regolazioni in elevazione e deriva del cannocchiale in ciascuno, o entrambi, degli attacchi anteriore e posteriore. Nessuna regolazione a click sugli attacchi. Entrambi gli attacchi sia a blocco che a coda di rondine per i cannocchiali sono ammessi.
- Attacchi originali per cannocchiale che siano Cataract or Malcolm style o loro varianti o repliche o attacchi per cannocchiali derivati devono conformarsi ai criteri del paragrafo di cui sopra. (Nota: queste regole sono identiche alle regole NRA BPCS sulle mire ottiche).

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

SEZIONE 6 – CONSUETUDINI PER LE ARMI DA FUOCO

Le competizioni di SASS Cowboy Action Shooting™ sono divise in tre separati tipi di gare: principali, a squadre e di contorno. Le regole sulle armi approvate SASS dipendono dal tipo di competizione cui si partecipa.

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 pre-1900 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 Cowboy Action Shooting™. **Ogni alterazione d'arma non descritta in questo Manuale è proibita.** Chi fosse interessato nell'avere modifiche, parti, o armi esaminate per essere approvate e incluse nel testo delle modifiche accettate SASS può richiedere il modulo Firearms Modification Consideration alla SASS. Il ricevimento dell'accettazione SCRITTA dalla SASS 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**.

Una **stage disqualification (SDQ)** è prescritta per ogni stage in cui un'arma non-SASS legal è usata. Le Penalità per equipaggiamenti/articoli e armi illegali non sono retroattive, ma devono essere corrette prima che il concorrente inizi il prossimo esercizio.

TUTTE LE ARMI

- Tutte le armi devono essere progettate per sparare attraverso un meccanismo ad impatto così come richiesto per gli inneschi centerfire, rimfire o caps a percussione. 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 cinghie sono ammesse nelle armi lunghe. I correggioli sono ammessi nelle armi corte.

Cani

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- I cani possono essere sostituiti con altri disegnati per fusti della stessa misura (e.g., cani per fusti piccoli non possono essere installati su fusti grandi e vice versa).
- Parti interne del cane posso subire modifiche (e.g., per permettere la “mezza monta” in un revolver).
- cani in stile Ruger Super Blackhawk/Montado (i.e. abbassati e allargati) sono accettabili su revolver sia con mire fisse che regolabili.
- Fermi al cane possono essere aggiunti.
- La “corsa” del cane può essere regolata su qualsiasi revolver
- Mire posteriori intagliate sul cane possono essere allargate
- I solchi (zigrino)dei cani a sperone possono essere rifatti.

Canne

- Canne o camere possono essere ricalibrate, foderate, o ritubate per ogni calibro approvato per quella particolare arma purché I limiti di sicurezza di fabbrica siano mantenuti.
- Canne originali possono essere cambiate con canne nuove di stile corretto (e.g., round, octagon, half-round) per quel particolare modello di arma.
- Le canne possono essere accorciate e/o crowned.
- Le canne dei fucili devo mantenere una lunghezza di almeno 16 pollici(40 cm).
- Le canne dei fucili possono essere alterate per accettare attacchi per una diversa configurazione e capacità di sebaioio tubolare appropriata al modello di arma che viene alterata.
- Le canne dei fucili possono essere alterate per accettare mire del periodo così come descritto nella sezione “MIRE”.
- Le canne degli shotgun devo mantenere una lunghezza di almeno 18 inches(45 cm)..
- Le canne degli shotgun posso avere strozzatori interni purché questi non si estendano oltre la volata.
- Bindelle ventilate e mire a metà canna sono ammesse su ogni tipo di shotgun.
- Nessuna canna pesante da competizione o “Bull Barrel” è ammessa nelle armi in calibro da revolver.
- Le canne devono essere fatte SOLO di acciaio o ferro.
- Contrappesi visibili all'esterno non sono ammessi.
- Fori di compensazione non sono ammessi.

GRILLETTI E GUARDIE

- I grilletti possono essere profilati.
- La posizione dei grilletti può essere regolata.
- Fermi al grilletto possono essere aggiunti.
- La guardia degli shotgun può essere rivestita in pelle o altro materiale naturale.
- Piegare la guardia delle doppiette per esporre maggiormente I grilletti non è ammesso.
- Le “scarpe”(estensioni) sui grilletti non sono ammesse.
- Il grilletto di ricambio della Ranger Point Precision per i ficili a leva Marlin è ammesso.

CALCI E IMPUGNATURE

- Lunghezza e stile del calcio possono essere alterate o cambiate (e.g., calcio da carabina su fucile e vice-versa).
- Calci di armi lunghe con configurazione “a pistola” (esempio: Fucile Mare's Leg oppure Shotgun “Terminator”) non sono ammessi.
- Zigrinature, intagli o incisioni al laser sono ammesse su calci e astine e impugnature di revolver.
- Un attenuatore di rinculo fisso e non regolabile, di tipo legato, o a innesto 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 , al calciolo o all'impugnatura del fucile.
- 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.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Le guancine dei revolver devono conformarsi alle facce anteriori e posteriori del telaio ma possono sporgere dalla faccia inferiore.
- Impugnature contemporanee in gomma, impugnature moderne tipo target, nastro da impugnature, e cose simili non sono ammesse.
- Un manicotto in pelle per proteggere dal calore, o come riparo, sulle canne delle doppiette e degli shotgun monocanna e lever action è ammesso.
- Cuoio sulla superficie di presa dell'astina di uno shotgun a pompa o di qualsiasi fucile non è ammesso.
- Una protezione in cuoio, fissata con lacci o a innesto attorno alla canna e al serbatoio tubolare del fucile Henry 1860 è ammessa.

MIRE

TUTTE LE ARMI

- I mirini devo assomigliare a quelli disponibili ai tempi dei cowboy—a perla, lama, paletto, o altri mirini approvati (tipo il XS Cowboy Express). Materiali come acciaio, ferro, avorio, avorio finto,ottone, oro, peltro, rame, argento sono ammissibili
- Colori diversi dai quelli dei materiali sopra descritti o qualsiasi materiale fluorescente non sono ammessi sia per le mire anteriori che posteriori.
- Mire anteriori e posteriori possono essere brunate, dipinte di nero o placcate nei colori dei materiali precedentemente citati. Se la brunitura, colorazione o placcatura è applicata al mirino di un revolver, questa deve coprire anche l'intera faccia posteriore in modo da dare l'apparenza di un materiale solido
- Tutte le mire posteriori posso avere l'apertura regolata.
- I mirini possono essere alzati o abbassati per allineare punto di mira e punto di impatto
- La parte posteriore del mirino può essere dentellata.

Mire del fucile

- Le mire posteriori montate sul codolo possono utilizzare aperture o diottrici intercambiabili.
- Non sono permesse mire montate su otturatori o bascule.
- "Code di rondine" possono essere fresate sulle canne per montaggio di mire.
- Mirini beach style e a tunnel sono ammessi.
- I mirini possono includere una perla o inserto in acciaio, ferro avorio, falso avorio, ottone ,oro, peltro, rame o argento. La perla o inserto sarà del colore del materiale.
- Le mire posteriori possono avere un inserto dello stesso colore così da facilitare la regolazione.
- Mirini a rampa sono ammessi se originali dell'arma.
- Mire regolabili moderne (tipo a click) cu canne e bascule **non** sono ammesse

Revolver – MODELLI A MIRE FISSE

- I revolver a mire fisse possono usare solo mirini tradizionali, montati sulla canna del tipo a perla, lama o palo
- Una semplice tacca aperta intagliata su telaio, cane o meccanismo di chiusura è l'unica mira posteriore ammessa.
- I mirini a rampa non sono ammessi.
- Mirini a palo con perla o inserti non sono ammessi.
- Eccezioni Ammesse: revolvers Originali open-top a cartuccia, revolvers cap and ball, revolvers cartridge conversion, e le loro repliche moderne possono avere mire montate a coda di rondine, e devono essere conformi ai tipi comunemente presenti sugli originali. Mire posteriori montate sulla canna sono ammesse sui revolver open top. Il gancio di chiusura con mira regolabile del revolver Beretta Laramie può essere sostituito con quello del modello Russian a mira fissa per essere annoverato fra i revolver a mire fisse. Ogni altro revolver di qualsivoglia produttore o modello che

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

abbia mire a coda di rondine o ancorate con vite che siano mobili o regolabili è un revolver a mire regolabili

Revolver – Modelli a mire regolabili

- I revolver a mire regolabili possono avere mire posteriori inserite a coda di rondine o regolabili e/o mire anteriori inserite a coda di rondine.
- La parte posteriore del mirino di un revolver a mire regolabili può essere risagomata (arrotondata).
- Mirini a rampa sono ammessi se originali dell'arma.
- Mirini a palo con perla o inserti non sono ammessi.
- Le mire POSTERIORI dei revolver a mire regolabili possono essere sostituite con altre comunemente disponibili della stessa misura e tipo. Mire di ricambio moderne tipo target come le Bomar and Millett non sono ammesse.
- Le mire posteriori possono avere un inserto dello stesso colore così da facilitare la regolazione
- I MIRINI dei revolver a mire regolabili non possono essere abbassati oltre la loro altezza minima.

Mire di shotgun

- I mirini possono essere a perla o a palo.

ABBELLIMENTI ESTETICI

- Chiodini in stile, intagli, incisioni, zigrinature, intarsi, e altri simili abbellimenti sono ammessi su calci e impugnature purché non costituiscano miglioramenti del grip di tipo radicale o “target”.
- 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.
- Nessuna porzione del telaio dell'impugnatura può essere zigrinata, punteggiata, dentellata, o altrimenti modificata in modo da costituire un miglioramento del grip.
- Una leggera finitura perlata può essere applicata all'esterno di ogni arma SASS.
- Le superfici metalliche devono mantenere il loro colore naturale o essere brunite, bronzate, placcate (in nickel, oro, o argento), annerite, tartarugate, invecchiate artificialmente, o ingioiellate.

VITI

- Le viti di fabbrica possono essere rimpiazzate con viti con testa a brugola o altri tipi. (torx)

FUSTI E BASCULE

- Fusti e bascule possono essere forati e filettati (per accettare organi di mira approvati).
- Una vite di bloccaggio può essere installata sui telai delle repliche di Colt Walker & Dragoon per prevenire la caduta della leva di caricamento e l'inceppamento dell'azione.
- Una fascetta metallica esterna può essere usata nei revolver a percussione per assicurare le leve di caricamento.
- I telai di Ruger Blackhawk e Ruger Old Army a mire regolabili possono essere modificati rimuovendo il gruppo mira posteriore, saldando per riempire il vuoto, ricontornando il telaio e la fascia superiore, e ritagliando una nuova tacca di mira per replicare quelle della Colt SAA o Vaquero. Il mirino a rampa dovrà essere sostituito con uno a lama per essere ammessa come revolver a mire fisse.
- I revolver a percussione possono essere convertiti con meccanismi a cartuccia comuni al periodo. Possono anche essere modificati aggiungendo un sottile cap guard allo scudo di culatta e tagliando il cane (i.e., Manhattan modification). Le riproduzioni di revolver a percussione devono avere il telaio quanto più possibile somigliante a quello dei revolver originali.
- La dimensione della finestra di espulsione in uno shotgun a pompa non può essere alterata.

LEVE

- Leve in stile “John Wayne” possono essere dei sostituti per le leve standard di fabbrica.
- Le leve possono essere avvolte o imbottite con cuoio o pelle finta. “Cuoio” include la pelle scamosciata, “pelle finta” include qualsiasi cosa che assomiglia al cuoio o alla pelle.
- Con eccezione della leva tipo “John Wayne”, ogni leva di ricambio deve mantenere lo stesso contorno di base e le dimensioni della leva originale

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- 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 chiusa, 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.*

**Eccezione: Il Browning BL-22 in calibro .22 , è un fucile legale per la Categoria Buckaroo, e un fucile legale per le gare collaterali in cal .22 .*

MECCANISMI DI ALIMENTAZIONE/CARICAMENTO

- Il meccanismo di elevatore dei fucili può essere alleggerito, saldato, modificato o sostituito.
- Un sistema di caricamento rapido a due colpi("two-shot" drop type system) per gli shotgun a leva può essere aggiunto.
- Il sistema di caricamento a leva per i revolver a percussione può essere modificato o rimosso per accettare cambi di lunghezza di canna.
- Il calcoio dei revolver a percussione può essere rimosso o modificato per regolare la profondità della palla in camera

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

RIDUTTORI DI RINCULO

- Possono essere aggiunti dispositivi interni di attenuazione del rinculo.

REVOLVERS

Requisiti dei Revolver

Revolvers single action originali costruiti prima del 1899, le loro repliche approvate, e i revolver a singola azione con mire regolabili SASS approved sono i soli revolver approvati per le gare principali SASS. Le regole relative ai revolver approvati SASS dipendono dalla categoria di tiro in cui un concorrente compete. Le mire sono la caratteristica principale per determinare in quale categoria il revolver può essere usato. Certe categorie di tiro richiedono che sia usato uno specifico tipo di revolver e di munizioni. Per favore vedere le categorie di tiro per ulteriori informazioni. Non più di due revolver da gara principale (main match) possono essere portati sulla linea di tiro.

Calibri dei Revolvers

- Devono essere centerfire , calibro minimo .32 calibro massimo .45 o calibri a percussione da un minimo di .36 a un massimo di .45.
- Devono essere in calibri comunemente disponibili nei revolver. L' esempio include, ma non non si limita a, .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .44-40, 44 Magnum, e .45 Colt.(include alcune cartucce per pistole semi automatiche come il 9mm, il 10mm e il 45 ACP).
- Cartucce con velocità standard in calibro .22 rimfire sono ammesse solo nella categoria Buckaroo.
- Benché I revolver in calibro .32 e I revolver a percussione in calibro .36 siano legali essi **possono non** avere abbastanza potenza per abbattere tutti i bersagli reattivi.

Espulsori nei Revolver

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

- Espulsori tipo Colt bullseye o a mezzaluna possono essere installati.

Telai delle impugnature dei Revolvers

- Impugnature tipo Birdsheed possono essere installate su ogni Colt SAA e sua replica
- Le impugnature possono essere sostituite, arrotondate o allungate (e.g., scambiare l'impugnatura di una Single Action Army con quella di una 1860 Army e vice versa).
- Telai delle impugnature in ottone o alluminio sono ammessi

Perni Tamburo

- Il perno può essere accorciato.
- Una vite può essere usata per la ritenuta del perno.

Tamburi

- Tamburi sia tipo centerfire che rimfire devono avere non meno di cinque e non più di sei camere.
- La parte anteriore del tamburo può essere smussata.
- Tamburi "pieni" possono essere scanalati.
- I "coni di forzamento" possono essere tagliati o allungati.
- Il revolver può essere alterato per consentire al tamburo di girare in ogni direzione.
- I tamburi possono essere ricalibrati, foderati, o ritubati in ogni calibro approvato purché i limiti di sicurezza di fabbrica siano mantenuti.
- I tamburi possono essere fatti solo in acciaio o ferro.
- Modificare i tamburi dei revolver a percussione aprendo il recesso del luminello per poter usare tutti i tipi di capsule è ammesso.

SHOTGUNS

Requisiti degli Shotgun

Ogni shotgun, doppietta o monocanna, tipico del periodo che va circa dal 1860 fino al 1899 con o senza cani esterni, monogrillo o bigrillo è ammesso. Ejettori automatici sono ammessi SOLO nei monocanna pieghevoli e negli shotguns a leva e a pompa. Le doppiette non possono usare estrattori automatici. Shotguns a leva, con caricatore tubolare, cane esterno, del periodo sono ammessi, sia originali che repliche. L'unico shotgun a pompa ammesso è il Model 1897 Winchester, sia originale che replica. Alcune categorie di tiro richiedono l'uso di shotgun o munizioni specifiche. Configurazioni militari non sono ammesse (i.e., trench guns). Vedere le categorie di tiro per ulteriori informazioni.

Calibri per gli Shotgun

- Doppiette, monocanna, e lever action shotguns devono essere centerfire da un minimo del 20 gauge a un massimo del 10 gauge.
- Gli shotgun a pompa devono essere centerfire da un minimo del 16 gauge a un massimo del 12 gauge.
- Doppiette, monocanna, e shotgun a leva centerfire in .410, 28 e 32 gauge sono ammessi solo nella categoria Buckaroo.

Shotgun Pieghevoli

- Meccanismi interni per garantire le doppiette dalla chiusura accidentale possono essere aggiunti o modificati.
- L'angolo di apertura delle doppiette può essere aumentato.
- La leva dorsale di apertura delle doppiette può essere piegata (riprofilata) non oltre 1/2" dal centro del codolo all'estremità esterna della leva stessa
- La leva di apertura superiore può essere scheletrata

RIFLES

Requisiti dei Rifles

I fucili e le carabine usate nelle gare principali e a squadre devono essere originali o repliche di fucili a leva o a pompa costruiti durante il periodo che va approssimativamente dal 1860 fino al 1899, con serbatoio

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

tubolare e cane esterno. Fucili con caricatori a pacchetto non possono essere usati. Alcune categorie di tiro richiedono l'uso di fucili o munizioni specifiche. Vedere le categorie di tiro per ulteriori informazioni.

Calibri dei Rifles

- Devono essere centerfire , calibro minimo .32 calibro massimo .45 .
- Devono essere in calibri comunemente disponibili nei revolvers. L' esempio include, ma non non si limita a, .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .38-40, .44-40, .44 Special, .44 Magnum, e .45 Colt. Le uniche eccezioni ammesse sono il .25-20 e il .56-50. I calibri da fucile come il .30-30 o il .38-55 non sono ammessi
- I concorrenti delle categorie Buckaroo/Buckarette che scelgono di usare armi in calibro .22 devono usare solo munizioni in .22 rimfire di velocità standard.

ALTRE ARMI APPROVATE

Le seguenti ulteriori armi sono state approvate per l'uso:

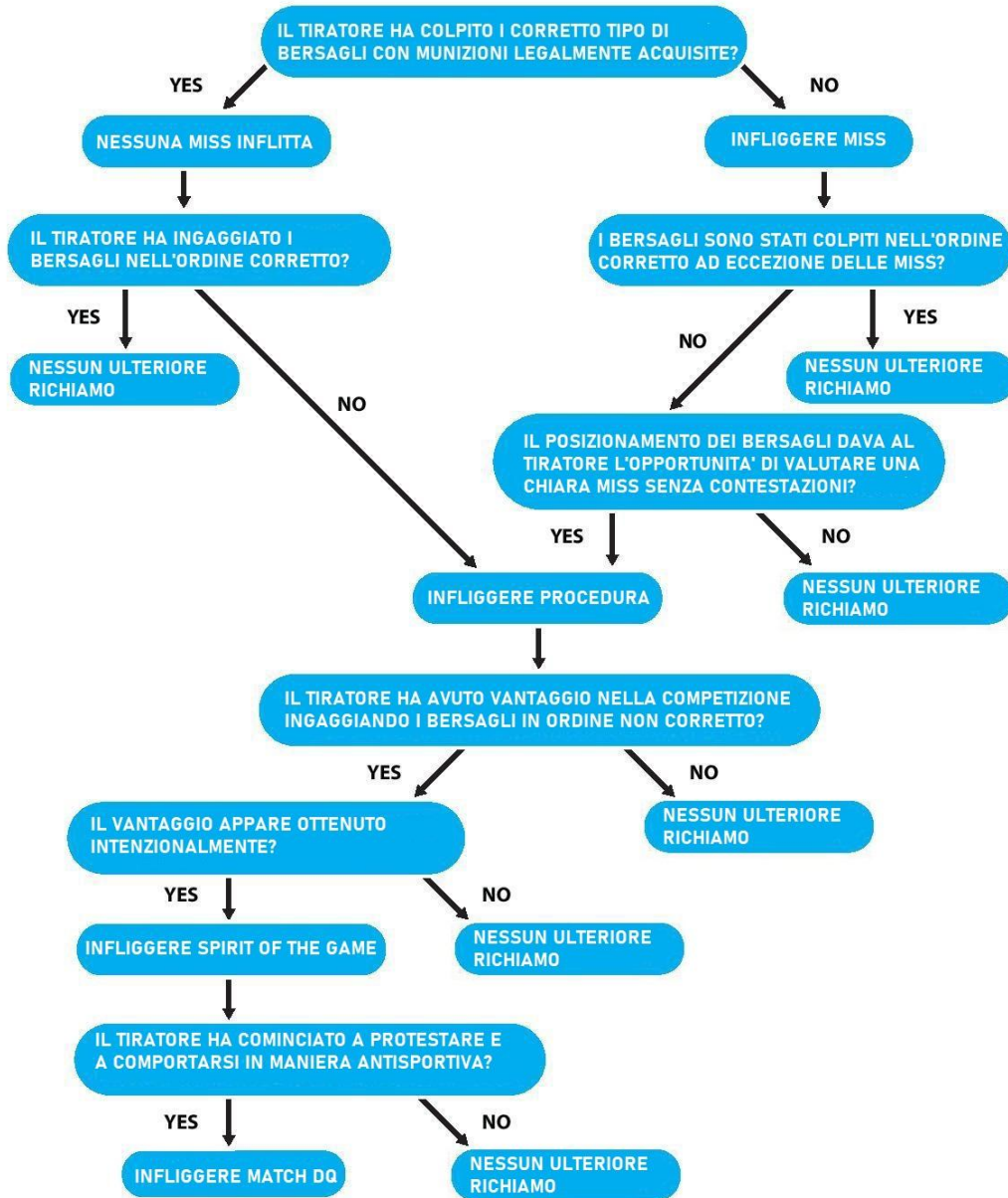
- Small frame Model P revolvers come la Cimarron Firearms Lightning, Uberti Stallion, e la Ruger Single Six .32 H & R Magnum.
- Henry Big Boy Rifle (*non è legale nelle categorie Classic Cowboy/Cowgirl*).
- US Firearms Omni Potent Revolver.
- Marlin 1894 Tube Feed Rifle—.32 H&R Magnum.
- Originale o replica del Nagant Single Action Revolver
- Revolver a percussione Uberti 1873 (*non è legale nella categoria Frontiersman o nelle gare collaterali Plainsman*)

**OGNI MODIFICA ESTERNA AD OGNI ARMA NON SPECIFICAMENTE
RIPORTATA IN QUESTO MANUALE E' ASSOLUTAMENTE VIETATA!**

SEZIONE 7 – MISS FLOW CHART

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
Shooter's Handbook


SECTION 7 - MISS FLOW CHART




SEZIONE 8 – RO POCKET CARD

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

SASS® Range Operations Basic Safety Course	Pocket RO Card — In corso da Gennaio 2024 "MSV" Minor Safety Violation = 10 Second penalty "SDQ" = Stage Disqualification; "MDQ" = Match Disqualification		M S V	S D Q	M D Q
Bossolo o cartuccia, in serbatoio, azione o carrier dell'arma lunga in cui è stata caricata, o un bossolo in camera di arma lunga dopo che l'arma successiva è sparata o, se ultima arma, appoggiata al tavolo di scarico.			X		
Armi lunghe scariche che scivolano e cadono senza infrangere i 170° o spazzare nessuno.			X		
Armare un revolver prima di raggiungere i 45° in direzione dei bersagli			X		
Lasciare lo stage in qualsiasi momento tra il primo e l'ultimo colpo sparato nello stage.				X	
Lasciare lo stage prima che tutte le armi siano state verificate scariche.				X	
Caricare in un posto diverso da quello designato.				X	
Infoderare o posizionare un revolver con cane armato (non completamente abbattuto) o abbattuto su cartuccia carica.				X	
Ogni arma scarica che cade sulla linea di tiro				X	
Colpo accidentale che impatta fra i 5 e i 10 piedi dal tiratore in linea di tiro.				X	
Revolver con cane armato che lascia la mano del tiratore.				X	
Spostarsi o lasciare l'area di carico con colpo vivo camerato in arma lunga e azione chiusa				X	
Maneggio dell'arma non sicuro (fanning, etc...)				X	
Uso di arma illegale o illegalmente modificata.				X	
Sparare in bianco al tavolo di carico o di scarico				X	
Violazione della regola dei 170° (senza spazzare nessuno).				X	
Spazzare qualcuno con un'arma scarica.				X	
Arrivare al tavolo di carico con armi non scaricate dopo aver completato uno stage nello stesso giorno di gara (inflitto per lo stage precedentemente completato)				X	
Disarmare il cane per evitare la penalità se armato nel momento, posizione o luogo sbagliato.				X	
Mancata adesione alle procedure di carico e scarico.				X	

SASS® Range Operations Basic Safety Course	Pocket RO Card — In corso da Gennaio 2024 "MSV" Minor Safety Violation = 10 Second penalty "SDQ" = Stage Disqualification; "MDQ" = Match Disqualification		M S V	S D Q	M D Q
Sparare in movimento (colpi multipli durante movimento continuo)				X	
Lasciare l'area di carico designata con un FUCILE avente cartuccia viva camerata e cane armato o cane abbattuto su cartuccia viva.				X	
Posizionare o scartare l'arma lunga con cartuccia viva in camera (non appena lascia la mano del tiratore).				X	
Uso o presenza di articoli fuorilegge o illegali.				X	
Arma caduta (carica).					X
Colpo accidentale che impatta entro i 5 piedi dal tiratore in linea di tiro o qualsiasi sparo non in linea di tiro. Ogni colpo accidentale al tavolo di carico o di scarico.					X
Spazzare qualcuno con un'arma carica.					X
Intenzionale disobbedienza al comando di "Cessate il Fuoco" o "Stop" dato e sotto il controllo del CRO/TO.					X
La somma di due (2) penalità SDQ o di due (2) penalità FTE/SOG durante il corso di una gara.					X
Atteggiamento bellicoso/ condotta antisportiva.					X
Sparare sotto l'effetto di alcool, droghe o medicinali che provocano indebolimento.					X
Lasciare la linea di tiro con arma malfunzionante a meno che non sia sotto la diretta supervisione di un ufficiale di gara.					X
Sparare fuori categoria. e.g. Non indossare gli articoli corretti o non fare abbastanza fumo in una categoria a polvere nera 1a violazione: procedura; 2a violazione: Stage DQ; 3a violazione: Match DQ			P	2	3
<p>Procedural: Errori non intenzionali causati da confusione o incomprensione. 10 secondi Non più di una procedura può essere inflitta per ogni stage.</p> <p>Failure to Engage/Spirit of the Game: Sparare intenzionalmente uno stage in modo diverso da come è previsto per ottenere un vantaggio, non raggiungere il Power Factor o ignorare deliberatamente una procedura non di tiro, 30 secondi.</p> <p>Reshoots sono concessi in caso di difetti di allestimento o equipaggiamenti di gara, Range Officer che intralcia il tiratore o guasto del timer.</p> <p>Reshoots for failure di equipaggiamento o armi del tiratore sono concessi a discrezione del Match Director (eccetto che nei campionati annuali regionali/statali o superiori). Solo le penalità di sicurezza sono mantenute. Restart sarebbero concesse a un concorrente per ottenere una partenza "pulita", fino al punto in cui il primo colpo è stato sparato. Restart multipli dello stesso tiratore, che a giudizio dell'RO servono solo per avvantaggiarsi, non saranno presi in considerazione poiché contrari allo Spirit Of The Game.</p>					

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
Shooter's Handbook

SEZIONE 9 – GLOSSARIO DEI TERMINI

Regola dei 170° - significa che la volata deve essere sempre puntata downrange +/- 85 gradi in ogni direzione.

Azione Chiusa (armi lunghe a leva e a pompa) – OTTURATORE in “batteria” (e.g. non possibile maggiore chiusura maneggiando la leva o il meccanismo a pompa).

Azione Chiusa – (doppiette & fucili monocolpo) arma funzionale che richiede maneggio del meccanismo di apertura (es. Un pulsante o una leva sopra o lateralmente)per poter aprire l'azione.

Azione Aperta (armi lunghe a leva e a pompa) – OTTURATORE non completamente chiuso.

Azione Aperta– (doppiette & fucili monocolpo) – arma funzionale che si apre senza intervenire sul meccanismo di apertura (es. Un pulsante o una leva sopra o lateralmente)

Apparel – Articoli di abbigliamento che includono: camicie, pantaloni, abiti, gilet, giacche, impermeabili, spolverini, chaps/chinks, leggings, stivali, e cappelli. Non sono inclusi: Cinturoni, cartuccere, giarrettiere, polsini in cuoio, o bandane.

Adjustable sight style revolver – un revolver con tacca di mira regolabile o inserita a coda di rondine e/o mirino inserito a coda di rondine. I mirini a rampa sono ammessi se originali dell'arma.

Basketball traveling (regola del) – cioè muoversi con un'arma. Una volta che il cane è armato, un piede deve rimanere fermo al suolo finché l'arma non è stata resa sicura. Ciò significa, nei revolvers, che ci si può muovere, riposizionare, o rinfoderare quando il cane è abbattuto su camera vuota o bossolo sparato. Ci si può muovere con rifle o shotgun quando l'azione è aperta o il cane (o i cani) sono abbattuti su camera (camere) vuote o bossoli già sparati.

Cleared (Pulito/Scarico) – nessuna cartuccia o bossolo in camera, azione, serbatoio o carrier.

Cocked (armato)– cane non completamente abbattuto (armato, mezza monta o monta di sicura).

Committed (obbligato)– il punto in cui un'arma deve prima essere messa in sicurezza per lasciare la mano del tiratore, e il punto in cui al tiratore è richiesto di continuare l'esercizio a fuoco.

Comunemente disponibile – ottenibile da chiunque in circostanze ordinarie e con mezzi ordinari.

Convention – Le convenzioni si riferiscono a comportamenti in campo standard, regole e aspettative.

Course of fire (esercizio a fuoco) – dal beep del timer una volta che il tiratore si è chiamato “ready (pronto)” fino all'ultimo colpo sparato.

Decock – abbassare il cane usando parte della mano (esempio il pollice) per impedire che il cane cada.

Double Duelist shooting style – revolvers armati e sparati con una sola mano non supportata, cinque colpi per ciascuna mano. Il revolver, la mano, o il braccio che sta sparando non possono essere toccati dall'altra mano eccetto quando si cerca di risolvere un problema di malfunzionamento del revolver.

Down range – 180 gradi dal tiratore verso i bersagli di uno stage.

Dropped firearm (arma caduta)– un'arma che lascia la mano del tiratore e viene a giacere in un posto o posizione diversi da quello dove dovrebbe essere

Copyright© Single Action Shooting Society, Inc. 2025

Version 27.6

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

Dry firing (sparare in bianco)– l'atto di portare un'arma scarica in posizione di sparo, armare il cane e tirare il grilletto come si dovesse sparare normalmente.

Duelist shooting style – un revolver armato e sparato con una sola mano, non supportata. Il revolver, la mano, o il braccio che sta sparando non possono essere toccati dall'altra mano tranne quando si risolve un malfunzionamento del revolver o se si trasferisce il revolver da una mano all'altra.

Engaged (ingaggiato)– tentativo di sparare un colpo al bersaglio.

Equipment (equipaggiamento)– ogni articolo portato sulla linea di tiro che non compare sulla lista "apparell".

Failure to engage (mancato ingaggio)– ignorare volontariamente o intenzionalmente le istruzioni dell'esercizio per ottenere un vantaggio nella competizione e non è semplicemente perché il concorrente ha "fatto un errore"; 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.

Fanning – Una tecnica di tiro (revolver, pocket pistol o derringer) in cui una mano controlla il grilletto e l'altra colpisce il cane singolarmente o ripetutamente senza che nessuna parte della mano che arma rimanga in contatto con l'arma o la mano che la sostiene.

Firing line (linea di tiro)– dalla prima arma posata sul tavolo di carico fino alla conferma che tutte le armi sono svuotate al tavolo di scarico.

Fixed Sight style revolver (revolver a mire fisse)– mire anteriori metalliche montate sulla canna di forma semplice come lama, sfera o palo combinata con una semplice tacca aperta ricavata sul fusto, cane, o meccanismo di chiusura. (Notare le eccezioni per i revolver conversion).

Free Style (stile libero)– il tiratore ha l'opzione di sparare in stile a Due -mani o Duelist.

Gun Stoppage (arma stoppata)– si dice quando avviene una interruzione non intenzionale del ciclo operativo dell'arma. Generalmente la cosa si risolve velocemente e l'arma torna in condizioni operative.

Gunfighter shooting style – sparare entrambi i revolver contemporaneamente, uno in ciascuna mano. I Revolvers devono essere armati e sparati con una sola mano, non supportata, uno con la sinistra e uno con la destra. Non c'è un modo prestabilito su come i revolver devono essere sparati

Hammer down (cane abbattuto)– Cane completamente giù nella posizione di riposo.

Illegally acquired ammunition (Munizione illegalmente acquisita)– munizione **NON** portata in linea **dal tiratore** in maniera approvata.

Illegal Ammunition (munizione illegale)– munizione che eccede le velocità massime (revolver 1000fps e rifle 1400 fps) o non raggiunge le convenzioni illustrate in questo manuale (Escluse le munizioni che non raggiungono il power factor)

Laterally Angled – inclinata verso il LATO e non FUORI dal corpo (es: //\\\\V)

Loaded Firearm (arma carica)– ogni arma con cartucce vive in camera/ azione/ serbatoio

Location (Luogo)– un punto fisico di uno stage(eseempio., "dietro la porta...")

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

Logo – disegno grafico distintivo, nome stilizzato, simbolo unico, o altro sistema per identificare una organizzazione. Questo include quelli della SASS, dei singoli clubs/campi, i commemorativi delle gare e quelli di ogni sottogruppo nella comunità del Cowboy Action Shooting . **Eccezioni:** Badges, spille, fibbie, anelli da bandana, insegne militari di unità/grado di misure standard.

Major Safety Violation – una infrazione di sicurezza con alto potenziale di mettere in pericolo persone

Malfunzionamento - Arma o munizione che NON funzionano come dovrebbero o sparano non soddisfacentemente

Minor Safety Violation – maneggiare o sparare un'arma in maniera insicura ma che non mette direttamente in pericolo persone.

Miss – il mancare il bersaglio giusto con l'arma giusta. Per ulteriori spiegazioni su come giudicare una miss, vedere la “Miss Flow Chart” in questo documento.
(Vedere anche la sezione “Penalità da **5-Secondi**” in *Visione D'INSIEME DELLE PENALTA*”)

Plating –(placcatura) un sottile rivestimento in oro, argento o altro metallo. Elettrodeposizione chimica, epossidica, colle, adesivi, nastro, o altri metodi di fissaggio che possono essere usati.

Position (posizione)– la postura e posa del tiratore (e.g., “il tiratore parte con le mani che toccano il cappello ...”).

Power factor – peso palla (in grains) moltiplicato per la velocità (in feet per second); diviso per 1000. Il minimo standard per le gare SASS nelle categorie a polvere infume è non meno di 60 e nessuna velocità può essere inferiore a 400 fps. La Massima velocità per revolvers è 1000 fps. La massima velocità per rifles è 1400 fps.

Procedurale (penalità) – una azione non intenzionale dove il concorrente non segue le istruzioni dello stage, può includere azioni/omissioni oltre che sparare un colpo (esempio mancato rispetto dei requisiti di categoria).

Penalità Progressive – Procedural per la prima infrazione, Stage Disqualification per la seconda infrazione, Match Disqualification per la terza infrazione. Esempio: mancato rispetto dei requisiti di categoria). Infrazioni multiple **nello stesso stage** non sono cumulative.

Reshoot – punteggio registrato, il concorrente ricomincia da capo, portandosi le penalità di sicurezza accumulate. Entrambi i punteggi vengono inseriti.

Restart – nessun punteggio segnato, al tiratore è data una ripartenza pulita.

Revolver in hand (revolver in mano)– quando la volata del revolver lascia la fondina o interrompe il contatto con l'allestimento dove era appoggiata.

Shooting out of category (Sparare fuori categoria)– mancato rispetto dei requisiti e restrizioni per la categoria in cui si gareggia.

Shooting string (stringa di tiro)– i colpi di un tipo di arma prima di usare il successivo tipo di arma.

Short Sleeved Shirt (for males clothing) Camicia a manica corta (abbigliamento maschile)- Una camicia con le maniche che non arrivano al polso. Maniche lunghe arrotolate sono accettabili. Legare o fermare le maniche arrotolate equivale a maniche corte ed è proibito.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

Shooter's Handbook

Stage – sinonimo di “esercizio a fuoco”: dal beep del timer, una volta che il tiratore si è dichiarato “ready (pronto)” fino all’ultimo colpo sparato.

Timer Operator – supervisiona tutte le attività dello stage fintanto che è in possesso del Timer

Trigger “Bouncing” – una tecnica di tiro per revolver in doppia azione in cui una mano regge il revolver e il dito del grilletto dell’altra mano viene fatto “saltare velocemente fra grilletto e guardia per far sparare rapidamente il revolver. L’uso di questa tecnica è ILLEGALE nelle gare collaterali di pocket pistol.

Two handed shooting style (stile di tiro a due mani)– detto anche “Traditional,” il tiratore tiene il singolo revolver con entrambe le mani.

Up range – 180 degrees dal tiratore dalla parte opposta ai bersagli di uno stage.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
Shooter's Handbook

Single Action Shooting Society® (SASS)
World Headquarters

102 E. Rochester Street
PO Box 960

Akron, Indiana 46910

Local: 574-598-2987

Toll free: 877-411-SASS

Website: www.sassnet.com

General Inquiry E-mail: sass@sassnet.com