



## REGOLAMENTO

Fermo restando che le norme di sicurezza sul maneggio delle armi sono quelle in vigore presso tutti i Poligoni Italiani sia UITIS che privati, gli iscritti durante le gare dovranno seguire anche alcune norme di comportamento che di seguito elencheremo.

## REGOLE GENERALI

- Il tiratore chiamato in linea si dovrà presentare con l'arma nella fondina ed il fucile tenuto per la canna con la volata rivolta verso l'alto ovvero nella custodia, pena un addebito di 10 punti/secondi e/o l'allontanamento dal campo di tiro.
- E' obbligo e tassativo che tutte le prove di tiro vengano eseguite indossando il cappello, ed un abbigliamento idoneo secondo le regole SASS (sono vietate le camice e le magliette a maniche corte), pena la SQUALIFICA
- Gli esercizi di ogni gara verranno pubblicati con congruo anticipo.
- Durante le gare CAS varranno i regolamenti SASS.
- **Ogni Socio tiratore dovrà essere in possesso della propria tessera di associazione che dovrà essere esibita per un eventuale controllo.**
- **Ogni tiratore, alla presentazione al campo di gara dovrà esibire il proprio porto d'armi in originale; la mancanza del documento comporterà la squalifica e la non partecipazione all'evento-**

## DISCLAIMER

**Ogni tiratore con la partecipazione alle gare dichiara di aver letto e di accettare quanto qui di seguito descritto:**

Il Cowboy Action Shooting (di seguito CAS) è uno sport amatoriale dove vengono utilizzate armi da fuoco e, pertanto, ogni tiratore, firmando questo documento, si assume ogni rischio e responsabilità derivanti. Le competizioni comportano l'uso di armi tipiche del Vecchio West originale o sue repliche: revolver in singola azione. Carabine o fucili a leva, fucili giustapposti, fucili a pompa anteriori al 1899. Con l'eccezione della Colt 1911 (o suoi cloni) utilizzata per competizioni a regolamento "Wild Bunch".

Il Western Club Canne Tonanti (di seguito WCCT) svolge e promuove il tiro western all'esclusivo scopo di intrattenere i tiratori rispettando al massimo le misure di sicurezza.

I partecipanti hanno l'obbligo di indossare un abbigliamento in stile western o del medesimo periodo storico. All'atto dell'iscrizione opereranno per un Alias che non potrà essere uguale a quello già scelto precedentemente da un altro tiratore.

Abiti ed accessori non devono impedire i movimenti del tiratore durante lo svolgimento delle manifestazioni. Organizzatori e Sponsor non sono assolutamente responsabili per la sicurezza del tiratore o dei suoi accompagnatori.

Ogni tiratore è pertanto consapevole di partecipare ad eventi che possono comportare rischi e pericoli, connessi all'uso di armi da fuoco ed altri eventi traumatici associati allo svolgimento delle gare. **Con**

**l'iscrizione ad una gara concorda ed accetta i seguenti punti particolari:**

- a) Ogni tiratore è consapevole che sta utilizzando armi da fuoco che sono sempre e comunque pericolose e che il loro maneggio potrebbe provocare la morte o ferite a se stesso o ad altre persone.
- b) Ogni tiratore è unico responsabile delle armi e munizioni che sta utilizzando.
- c) Ogni tiratore è responsabile dei danni a cose o persone provocati da lui stesso o dai suoi accompagnatori.
- d) Ogni tiratore dichiara di essere a conoscenza e rispettare tutte le leggi e/o disposizioni locali, nazionali ed internazionali in materie di maneggio, trasporto di armi e munizioni.
- e) Eventuali conflitti e/o liti personali NON saranno tollerate ed i contendenti verranno immediatamente allontanati dall'evento senza alcun rimborso delle quote versate.
- f) Le armi indossate (solo revolver) sul campo di tiro devono essere tassativamente scariche. Le armi lunghe dovranno essere custodite nelle proprie custodie o su un Gun Cart aperte, scariche e con le volate rivolte verso l'alto. E' altresì vietato il consumo di bevande alcoliche durante lo svolgimento della competizione. Il Match Director, valutando casi particolari, potrà autorizzare comportamenti in deroga alle presenti disposizioni.
- g) Durante gli eventi potrebbero essere scattate fotografie, filmati audio/video che potranno essere utilizzati per fini pubblicitari del WCCT per la diffusione e la promozione del nostro sport (CAS). Il tiratore, sottoscrivendo il presente documento accetta per sempre questa clausola.
- h) Il tiratore, dichiara che le informazioni da lui fornite sono veritiere in tutti gli aspetti.
- i) Tutte le armi dovranno corrispondere alle caratteristiche tecniche del Costruttore. Ogni modifica d'arma sarà piena responsabilità del tiratore ed il WCCT non ne sarà responsabile ai fini della Legge Italiana.
- j) Il tiratore dichiara di essere in regola con il regolare porto d'armi e che le munizioni sono esclusivamente di sua proprietà.**

## **LO SPIRITO DEL GIOCO**

Con l'evoluzione del Cowboy Action Shooting™, i partecipanti hanno sviluppato e adottato una condotta di comportamento che amiamo definire "Spirito del Gioco". Gareggiare secondo lo Spirito del Gioco significa partecipare in modo completo a ciò che la competizione richiede. Non si cercano scappatoie per ottenere dei vantaggi entro o oltre ciò che è previsto negli esercizi e nelle procedure. Alcuni lo potrebbero definire nient'altro che una sana lealtà sportiva. Comunque lo si voglia chiamare, il Cowboy Action Shooting™ non è lo sport adatto per chi non lo possiede.

Un'infrazione allo "Spirito del Gioco" avviene quando un tiratore, intenzionalmente o volontariamente, non rispetta le istruzioni di un esercizio per ottenere un vantaggio personale nella competizione (ad esempio, scegliere di commettere una penalità perché in questo modo si ottiene un tempo migliore o più veloce che non seguendo le istruzioni), e non è addebitato solo perché il tiratore ha commesso un errore. In tal caso, in aggiunta alle penalità per miss o procedure, verranno addebitati 30 secondi per intenzione di mancato ingaggio/spirito del gioco.

È considerato infrazione allo “Spirito del gioco” anche l’utilizzo di munizioni che non rispettano i requisiti di fattore di potenza o velocità minima. Due penalità per “Spirito del Gioco” verranno sanzionate con una squalifica dalla gara MDQ.

## ARMI e MUNIZIONI

- Sono ammesse alle gare gli originali e le repliche fedeli dei revolvers del vecchio west in singola azione a percussione centrale e nei calibri .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .44 Magnum, .44-40, .44 Russian, .45 Schofield e 45 Colt, escluso il 22lr. Sono ammesse alle gare gli originali e le repliche dei fucili a leva o a pompa nei calibri .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Special, .38-40, .44 Magnum, .44-40, .44 Russian, .44 Special .45 Colt, e .45 Schofield, escluso il 22lr.
- Nel caso di gare Wild Bunch è ammessa la pistola semiautomatica in calibro 45ACP o HP.
- NON sono ammessi calibri quali il .30-30 o il .38-55
- Sono ammesse repliche di fucili monocolpo in calibri non inferiori al 45/70.
- Sono ammessi Shotgun in calibro 12 o 16 a pompa o a leva e Side by side con cani esterni ed interni, purchè senza estrattori automatici e con cartucce con grammatura massima di 24grammi di pallini in piombo da 7.1/2 o 8
- Tutte le armi devono essere come un tempo, senza organi di mira micrometrici, tunnel paraluce, mirini diversi dal palo o lama e impugnature anatomiche.
- E’ ammessa la diottra ed il mirino a tunnel solo nei fucili monocolpo.
- Sono ammesse le ricariche ma sono vietate le palle wad cutter, le palle blindate.
- E’ ammesso l’uso della polvere nera nelle Categorie di Specialità
- Le munizioni nelle gare dovranno avere un fattore di potenza minimo di 60 ed una velocità minima di 400 piedi/sec (132 mt/sec ca); una velocità massima di 1000 piedi/sec (330 mt/sec ca) per i revolver e 1400 piedi/sec (462 mt/sec ca) per i rifle.  
I fattori di potenza si calcolano moltiplicando il peso del proiettile per la velocità e dividendo per 1000.

### ***Esempi:***

un proiettile da 100 gr a una velocità di 600 piedi/sec ha un fattore di potenza pari a 60:  
 $(100 \times 600) / 1000 = 60.00$ .

Un proiettile da 77 gr a una velocità di 800 piedi/sec ha un fattore di potenza pari a 61.6  
 $(77 \times 800) / 1000 = 61.60$ .

Un proiettile da 200 gr a una velocità di 400 piedi/sec ha un fattore di potenza pari a 80  
 $(200 \times 400) / 1000 = 80.00$

## CATEGORIE

I tiratori saranno suddivisi in base all'età. L'età dei tiratori è intesa come l'età effettiva del tiratore il giorno prima della gara. Per le Lady ci saranno le stesse Categorie separate (Es. LWR, ecc).

- 1 – CB - Categoria Cowboy include tiratori fino al 36° anno di età.
- 2 – WR - Categoria Wrangler include tiratori dal 36° anno in su.
- 3 – 49 - Categoria 49ers Forty-Niners include tiratori dai 49 anni in su.
- 4 – SE - Categoria Senior include tiratori dai 60 anni in su.
- 5 – SS - Categoria Silver Senior include tiratori dai 65 anni in su.
- 7 – ES – Categoria Elder Statesment/Grand Dames include tiratori/tiratrici dai 70 anni in su.
- 8 – BA – Categoria Cattle Baron include tiratori dai 75 anni in su.
- 6 – GP – Gran Patron include tiratori da 80 anni in su
- 7 – DU - Dualist
- 8 - GU - Gunfighter
- 9 – CC – Classic Cowboy
- 10 – B - Buckaroo
- 11 – LD – Ladies.....

Durante le gare CAS varranno i regolamenti SASS

A fine anno verranno stilate tre Classifiche Finali (vedi successivo punto 4 – Punteggi)

## PUNTEGGI

1. Ai fini delle classifiche finali (Stella d'Argento – Rangers - Overall) a tutti i tiratori partecipanti verranno assegnati 10 punti, più 30 punti per il vincitore con un salto di due punti in meno a scalare fino al 15° posto. Alla fine della stagione le Classifiche verranno redatte sommando tutti i risultati e scartandone uno (il peggiore). La classifica Rangers terrà conto dei punteggi acquisiti nella classifica Overall; il vincitore sarà insignito di una spilla/distintivo come “Marshall” dell'anno.
2. Ogni contestazione dovrà essere presentata sul posto al Direttore di Tiro.
3. Il conteggio dei punti/tempi sul campo sarà esclusivamente a carico dei Commissari di Gara o da un designato dal Posse Leader.
4. Durante le gare CAS varranno i regolamenti SASS

## SVOLGIMENTO GARE

- Gli inceppamenti di qualsiasi genere sono a carico del tiratore, nel vecchio west se ti si inceppava l'arma perdevi lo scalpo.
- E' consentito ripetere la prova solo se durante il tentativo di sparo del primo colpo avviene un inceppamento o rottura

- Per motivi di sicurezza, in caso di inceppamento non risolvibile immediatamente, il tiratore dovrà segnalare il guasto e appoggiare l'arma sul bancone senza però interrompere la sessione di fuoco. Alla fine della manche l' RO deciderà sul da farsi.
- Le armi in fondina dovranno essere caricate con cinque colpi e il cane dovrà essere abbattuto sulla camera vuota
- Ove possibile i tiratori saranno divisi in squadre che dovranno essere autonome per la sostituzione dei bersagli e giuria per i colpi eventualmente sparati dopo lo stop e sicurezza.
- I fucili a leva o pompa dovranno essere caricati con un massimo di cinque/dieci colpi.
- Durante le gare CAS varranno i regolamenti SASS.

## PENALITA'

"MSV" Minor Safety Violation ( Violazione Minima di Sicurezza)	MSV	SDQ	MDQ
"SDQ" Stage Disqualification (Squalifica dallo Stage)			
"MDQ" Match Disqualification (Squalifica dalla Gara)			
Caricare qualsiasi arma al di fuori dalle aree designate		*	
Bossolo scarico o cartuccia carica rimasta nelle armi lunghe dopo aver sparato con l'arma successiva, o nell'ultima arma lunga usata e portata al tavolo di scarico	*		
Cartuccia carica lasciata nella camera di sparo delle armi lunghe		*	
Rinfoderare o appoggiare lasciando il cane armato dei revolvers, anche non completamente abbattuto, o abbattuto su cartuccia carica		*	
Non rinfoderare i revolvers in fondina, fatta eccezione se prevista dalle istruzioni dello stage	*		
Raccogliere una cartuccia carica caduta dalle mani o espulsa dall'arma. E' ammesso il recupero solo se la cartuccia cadeau tavolo dello stage.	*		
Arma che cade scarica		*	
Lasciare la linea di tiro una volta che l'esercizio è iniziato per raccogliere munizioni o armi prima che tutte le armi portate in linea siano state verificate vuote.		*	
Arma che cade carica			*
Lasciare lo stage in qualsiasi momento fra il primo e l'ultimo colpo sparati durante l'esercizio	*		
Lasciare la linea di tiro dopo l'inizio dell'esercizio e prima che tutte le armi siano verificate scariche	*		

Qualsiasi colpo che impatta tra i 165 cm ed i 330 cm dal tiratore o dalla linea di sparo		*	
Qualsiasi colpo che impatta inferiore ai 165 cm dal tiratore o dalla linea di sparo			*
Qualsiasi colpo sparato volontariamente o involontariamente al tavolo di carico o scarico			*
Revolver che lascia la mano del tiratore con il cane armato		*	
Cambiare locazione o lasciare l'area designata al carico con il cane abbattuto su cartuccia carica		*	
Maneggiare le armi in maniera insicura (fanning, etc.)		*	
Armi lunghe, aperte e scariche, che scivolano o cadono senza rompere l'angolo di sicurezza dei 170° e non spazzano nessuno	*		
Uso di armi illegali, o con modifiche illegali		*	
Sparare in "bianco" al tavolo di carico		*	
Armare il cane dei revolvers prima dei 45° rispetto al terreno	*		
Arrivare al tavolo di carico con le armi non completamente scariche dopo aver completato uno stage precedente nello stesso giorno		*	
Violazione della regola dei 170 ° di arco (senza "spazzare" nessuno)		*	
"Spazzare" chiunque con arma scarica		*	
"Spazzare" chiunque con arma carica			*
2 SDQ o 2 ingaggi mancati intenzionalmente (F.T.E.) o due sanzioni per mancanza di "Spirito del Gioco" (S.O.G.) durante la gara			*
Non aderire alle operazioni di carico e scarico		*	
Attitudine belligerante e/o atteggiamento antisportivo			*
Sparare in movimento		*	
Sparare sotto l'influenza di Alcool, Droghe o Medicinali che provocano menomazioni mentali			*
Mancanza voluta di eseguire il comando di "cessate il fuoco " o "stop" dato dall'RO			*
Disarmare il cane per evitare penalità, avendo armato il cane nel posto o nel tempo sbagliato		*	
Rimuovere dalla linea di tiro le armi con malfunzionamenti senza la diretta supervisione di un ufficiale di gara			*

Sparare fuori categoria: (es. non indossare gli articoli previsti per le varie categorie) o non fare fumo per la P/N o altro abbigliamento non consono o approvato)	1	2	3
<b>PROCEDURA:</b> Errori involontari da confusione o errori di esecuzione. Se il tiratore non riuscisse a rispettare le istruzioni del briefing a causa di limitazioni fisiche o handicap, il RO può non conteggiare le le penalità per il tiratore per completare l'esercizio, aderendo il più vicino possibile allo spirito del gioco. La penalità è di 10 secondi; e non può essere assegnata più di una penalità per esercizio.			
<b>MANCATO INGAGGIO/SPIRITO DEL GIOCO:</b> abbigliamento non confacente, non ingaggiare i bersagli intenzionalmente, non aderire al briefing intenzionalmente o in modo diverso in cui è stato descritto al fine di ottenere un vantaggio competitivo. Le munizioni che non soddisfano il fattore di potenza minimo o volutamente ignorare una procedura non-shooting. Sono penalità di 30 secondi.			
<b>RESHOOT:</b> sono necessari per il malfunzionamento dei bersagli o delle attrezzature dello stage o del timer. Per interferenze del Range Officer tali da impedire al tiratore il proseguimento dell'esercizio. Il malfunzionamento dell'equipaggiamento e delle armi da fuoco del tiratore possono essere concesse a discrezione del Match Director (eccetto per le gare annuali o nazionali/campionati regionali e superiori). Al tiratore per marranno solo le sanzioni sulla violazione della sicurezza (MSV).			
<b>RESTART:</b> Sono concessi al tiratore per ottenere una partenza "pulita", esclusivamente prima che sia sparato il primo colpo. Restart multipli da parte dello stesso tiratore, a giudizio del RO, che saranno giudicati intenzionali per ottenere un vantaggio, non saranno concessi e saranno sanzionati come violazione nello "spirito del gioco".			

## ORARI

Tutti i tiratori sono invitati a presentarsi sul campo di tiro entro le ore 8,00-8,30 del giorno della gara.

Le gare avranno inizio alle ore 8,30-9,00.

Coloro che si presenteranno al banco di iscrizione dopo l'inizio della gara NON saranno più ammessi.

Gli orari potranno variare in funzione del tipo di gara e, comunque, verranno indicati sulle locandine.

## VARIE

- Ogni concorrente DOVRA' dare un aiuto nel ripristino sostituzione dei bersagli, ed in tutto ciò che attiene al buon svolgimento della gara con particolare attenzione alla norme di sicurezza.
- I Rangers (Stelle d'argento) avranno l'incarico di Range Officers, e dovranno coordinare in sintonia con i commissari del tavolo carico i turni di tiro dei concorrenti
- I punteggi verranno scritti su un'apposita scheda.
- In ogni gara verranno stilate classifiche separate per Categorie ed una Classifica Overall.

- Tutti gli iscritti al nostro Club sono invitati a collaborare con nuove idee alla organizzazione delle gare e nella creazione dei bersagli.
- Verrà assegnato un premio speciale per il Ranger che, a fine stagione, avrà conseguito il miglior risultato finale tra tutti i Rangers.
- All'atto dell'iscrizione al Western Club Canne Tonanti , al socio viene consegnato un attestato di appartenenza su cui figurerà il suo Alias ed una stella, con il nome del nostro Club, che il socio dovrà obbligatoriamente portare durante tutte le nostre manifestazioni.
- Alle nostre gare potranno partecipare concorrenti anche non iscritti al nostro Club, ma non potranno partecipare alla premiazione "Canne Tonanti".
- Per partecipare alle gare è necessario un abbigliamento western ed aver rinnovato l'adesione al Club per l'anno in corso.

Rev.0 – 25/11/2108 Scadenza 31/122022