

## SALVAPERCUSSORE: COS'È, COME SI USA E PERCHÉ SCEGLIERLO

Il salvapercussore è una cartuccia inerte dalle dimensioni identiche a quella reale, ma completamente priva di polvere, innesco attivo e palla. Si camera come una normale munizione e permette di far scattare il cane o lo striker in totale sicurezza.

Il suo compito è uno solo: dare al percussore qualcosa di cedevole da colpire. Quando si scatta a camera vuota, il percussore corre a vuoto e si arresta bruscamente a fine corsa, scaricando tutta l'energia dell'impatto sulla propria spalla o sui fermi interni. Su alcune armi qualche scatto a vuoto non è un problema; su altre, migliaia di scatti ripetuti possono portare alla fatica del metallo e alla rottura del percussore; un guasto che si manifesta nel momento peggiore: **quando l'arma serve realmente.**

## ABS e TPU contro il metallo

### METALLO

- **Innesco in metallo**, l'impatto resta un urto secco metallo contro metallo: meglio della camera vuota, ma comunque una sollecitazione significativa ad ogni scatto.
- **Corpo in metallo**, camerato ed estratto più volte, striscia contro la camera di cartuccia, la rampa e l'unghia dell'estrattore: attrito metallo su metallo che nel tempo può lasciare il segno.

### ABS e TPU

- **Innesco in TPU**, si comporta come un piccolo ammortizzatore: assorbe e restituisce l'energia dell'impatto in modo progressivo. Il risultato è meno sollecitazione sul percussore ad ogni singolo scatto, quindi meno usura e meno probabilità di rottura.
- **Corpo in ABS**, il tecnopolimero è dimensionalmente stabile e rigido quanto serve per un camerarsi affidabile, ma non può graffiare né usurare l'acciaio della camera. L'arma lavora, **il salvapercussore si consuma perché è lui il componente sacrificale, non la vostra pistola.**

**Shooter Squad non risponde in nessun caso di danni a persone, al prodotto o alle armi causate dall'utilizzo improprio dell'accessorio.**

