

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer

COWBOY ACTION SHOOTING™

Cours de Formation - Range Officer (Niveau II)



Compilé and Publié
par
The Range Operations Comitee

Version 27
janvier 2024

Traduction Française Avril 2024
(Traducteur - FB)

COPYRIGHT 2001-2022
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

Remerciements

La mise en forme et la rédaction de ce cours ont évoluées depuis la mise en application nationale du Cours Range Operations - Bases de Sécurité de la SASS. Ce cours est le résultat des efforts communs de nombreux membres dévoués de la SASS. Les tireurs, à tous les matchs SASS, bénéficieront grandement de l'important niveau de sensibilisation à la sécurité sur lequel ce cours met l'accent. Ce document peut être copié par tous les instructeurs désignés par la SASS et utilisé dans le programme de formation des Range Officers de la SASS

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer
Organisation du Cours de Formation

ENREGISTREMENT

Les élèves désireux de participer au Cours de Formation de Range Officer SASS doivent posséder les préalables suivants :

- Être membre de la SASS
- Avoir suivi avec succès le Cours Range Operations - Bases de Sécurité (ROI) de la SASS
- Avoir participé à des matchs de Cowboy Action Shooting™ depuis au moins six mois.

Les candidats doivent s'être inscrits auprès du Range Officer Instructeur. Il est préférable que l'inscription soit faite le plus tôt possible avant le cours.

Tarif de la Formation

Le tarif du Cours de Formation des Range Officers est de 30 € Les candidats doivent le régler le premier jour du cours. Il n'est pas demandé de le régler à l'avance.

Certificat Officiel de Réussite

A réception des droits d'enregistrement, des résultats aux tests et après confirmation du formateur, la SASS délivre directement au membre un certificat officiel de réussite et l'insigne.

Matériel et Installation Nécessaires pour le Cours

La Partie 1 du Cours de Formation de Range Officer SASS nécessite une salle de cours. Cette salle doit comprendre des sièges et des tables pour tous les candidats. Les Range Officers Instructeurs SASS fourniront tout le matériel nécessaire aux cours. Des crayons et autres outils d'écriture sont recommandés.

La Partie 2 de ce cours est la partie pratique de formation sur le terrain. Elle doit se faire sur un terrain de tir extérieur où les conditions d'un match peuvent être simulées. La partie pratique de formation sur le terrain de ce cours consiste en des situations en temps réel et des incidents qui peuvent se présenter au cours d'un Match de Cowboy Action Shooting™. Elle nécessitera l'emploi d'accessoires, de cibles, de tables de chargement et de déchargement, d'armes à feu, de munitions et d'étuis vides. Des exemples de cibles abîmées, d'accessoires, d'armes avec modifications extérieures, de vêtements appropriés et inappropriés, de cuirs et autres objets doivent être prévus pour expliquer les divers points.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer
TABLE DES MATIÈRES

Formation des Range Officers SASS	1
Avant le Match	1
Plan d'assistance Médicale	1
Plan d'évacuation D'urgence.....	2
Sécurité des Spectateurs/ Non Tireurs.....	2
Procédures Relatives aux Contestations.....	2
Règles de Sécurité du Range	2
Inspection du Stage/Visite de Sécurité.....	2
Points Dangereux dans la Conception d'un Stage	3
Points Médiocres dans la Conception d'un Stage.....	4
Accessoires et Façades de Stages	4
Cibles.....	4
Dernier Point.....	5
Tâches du Timer Operator (TO).....	5
Evaluation du tireur	5
<i>Troubles.....</i>	<i>5</i>
<i>Armes.....</i>	<i>5</i>
<i>Cuirs.....</i>	<i>6</i>
<i>Vêtements.....</i>	<i>6</i>
<i>Munitions.....</i>	<i>6</i>
<i>Protection des yeux et oreilles.....</i>	<i>6</i>
<i>Catégorie de tir.....</i>	<i>6</i>
Le Parcours de Tir.....	6
Incidents Pendant le Parcours le Tir	8
<i>Squibs.....</i>	<i>8</i>
<i>Dysfonctionnement d'arme</i>	<i>8</i>
<i>Défaillance de cible.....</i>	<i>8</i>
<i>Défaillance d'accessoire.....</i>	<i>9</i>
<i>Violation de la règle de sécurité des 170°</i>	<i>9</i>
<i>Trébuchement ou chute.....</i>	<i>9</i>
CATEGORIES AVEC OBLIGATIONS SPECIALES.....	9
Catégorie Frontiersman.....	9
Catégories Poudre Noire	10
Catégorie Gunfighter.....	10
Catégorie Classic Cowboy/Cowgirl	12
Catégorie "B" Western	12
Contestations, Récusations et Réclamations	13
Power Factor, Contestations et Contrôles	15

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer

Formation du Range Officer SASS

L'objectif du Cours de Formation de Range Officer SASS est d'éliminer tous risques de blessures aux personnes au cours d'un match de Cowboy Action Shooting™. Il est conçu pour renforcer l'intégrité de la réputation de Sécurité du Cowboy Action Shooting™ SASS. Le Cours de Formation de Range Officer SASS est un programme de gestion des risques au cours des matchs de Cowboy Action Shooting™ SASS. Le contenu de ce cours est conçu pour aider à clarifier et comprendre le Manuel du Tireur SASS.

Ce cours nécessite que le candidat ait déjà une connaissance de terrain approfondie de la version la plus récente des Manuel du Tireur et du Cours Range Operations - Bases de Sécurité de la SASS. Il n'est pas destiné à être un cours d'enseignement des règles et règlements pour la conduite d'un match.

Le Cours de Formation de Range Officer SASS est destiné à former les Range Officers, en développant principalement les fonctions de Timer Operator. Les références au « range Officer » dans les documents de formation se réfèrent généralement aux personnes ayant des fonctions d'officiels de match et des tâches officielles (Posse Marshal / Leader, Stage/Berm Marshal). A la fin du cours vous serez mieux préparés pour tenir ces postes lors de matchs SASS. Cependant, comme mentionné dans les autres documents de formation, nous sommes tous des « responsables de sécurité », responsables de notre propre sécurité mais aussi de celles et de ceux qui sont autour de nous. Réussir cette formation donne au tireur qu'il soit dans une position officielle ou non lors d'un match une meilleure connaissance pratique des règles et des pratiques de sécurité actuellement en vigueur.

Grâce à un cours magistral et un test écrit, suivi d'une formation pratique sur le terrain dans un environnement contrôlé, le candidat sera formé aux points de sécurité exigés et à assister « sans problèmes » un tireur au cours d'un parcours de tir (un stage). Le cours va développer le contenu du Cours Range Operations - Bases de Sécurité.

Après avoir réussi cette formation, l'élève sera un Range Officer niveau II SASS diplômé et aura acquis la connaissance de tous les points nécessaires pour assister sans problèmes un tireur pendant un parcours de tir, il pourra fournir les conseils nécessaires et une assistance en cas d'accident, et il sera capable de faire appliquer les règles et règlements conformément au Manuel du Tireur SASS.

Avant le Match

Avant chaque Match, un Briefing de sécurité doit être mis en place par les Match director, Range Master et autres officiels du Club. Les Posse Marshals/Leaders et tous les autres Range Officers ayant des fonctions officielles doivent y participer. Ce briefing doit porter sur tous les points suivants :

PLAN D'ASSISTANCE MÉDICALE

Un plan pour porter secours à tout tireur ou spectateur blessé doit être prévu en cas d'urgence. Tous les Range Officers doivent connaître la procédure pour contacter les services médicaux. Ces procédures doivent aussi être affichées ou publiées pour faciliter une réaction rapide. Ces plans doivent indiquer comment obtenir une assistance médicale d'urgence, l'emplacement de l'équipement de premier secours et le nom du Responsable de l'Information Médicale. Tous les Range Officers doivent avoir le numéro de téléphone et connaître l'emplacement du centre de secours le plus proche. Dans certains cas, le 18 n'est pas forcément le numéro le plus approprié à appeler.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer

Quand des manifestations SASS se tiennent dans des zones éloignées ou lors de manifestations comportant un grand nombre de tireurs et/ou de visiteurs, il est recommandé autant que possible d'avoir des personnes entraînées aux urgences sur le site. Comme précaution supplémentaire, il est aussi recommandé que les clubs et les matchs SASS aient accès à un défibrillateur portable et à d'autres équipements de secours d'urgence si des services médicaux professionnels ne sont pas disponibles.

PLAN D'ÉVACUATION D'URGENCE

Un plan d'évacuation d'urgence bien conçu doit être en place en cas d'urgence. L'évacuation sans délai d'un tireur ou d'un spectateur blessé est primordiale. Le Match Director ou le Responsable de l'Information Médicale du club sera responsable de l'entretien et de la mise à jour du plan d'évacuation d'urgence.

SECURITE DES SPECTATEURS/NON TIREURS

Tous les Range Officers doivent être informés du plan d'action relatif au contrôle et à la sécurité des participants non tireurs. Ces aspects doivent inclure une ligne de démarcation pour les non tireurs, les zones où des protections auditives et oculaires sont obligatoires et la mise à disposition sur le range de ces protections auditives et oculaires (soit gratuitement soit pour un coût minime).

PROCEDURES RELATIVES AUX CONTESTATIONS

Chaque Range Officer doit être informé des procédures de réclamations. Quand une sanction est mise en cause sur la ligne de tir, le Timer Operator doit connaître la chaîne hiérarchique pour diriger le tireur vers l'instance directement supérieure pouvant régler cette contestation. Il est tout autant important d'observer une chaîne hiérarchique appropriée lors d'un match que dans toute autre organisation. N'oubliez pas que les attitudes affectent la façon de comprendre la situation et que les mauvaises attitudes et les sports de tir ne sont pas compatibles.

RÈGLES DE SÉCURITÉ DU RANGE

Chaque Range Officer doit être informé de toutes les règles de sécurité locale qui peuvent être différentes de celles imprimées dans le Manuel du Tireur SASS et les documents associés des cours des Range Operations /Range Officer pouvant apporter des interprétations, exemples et clarifications des règles et règlements. Sinon chaque Range Officer sera responsable de la compréhension, de la mise en application et du respect de toutes les procédures, règles et directives de sécurité contenues dans la version la plus récente du Manuel du Tireur SASS et des documents associés des cours des Range Operations/Range Officer. Toutes questions se rapportant aux règles locales ou de la SASS doivent être clarifiées avant le match.

INSPECTION DU STAGE/VISITE DE CONTRÔLE

Les Posse Marshals/Leaders et les Berm/Stage Marshals doivent être informés du fonctionnement de chaque parcours de tir et du fonctionnement des équipements et accessoires du stage. Chaque description de stage doit être lue et expliquée afin qu'elle soit claire et cohérente.

Tous les Stages doivent être inspectés visuellement en ce qui concerne la sécurité. Les zones potentiellement à problèmes doivent être examinées et les problèmes de sécurité résolus à ce moment. De même toutes les «**zones à risques**» doivent être signalées pour que le tireur puisse éviter les problèmes de sécurité.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer

Tout changement nécessaire pour rendre les stages plus sûrs doit être effectué à ce moment - avant le début de tous tirs sur le stage.

La conception d'un stage joue un rôle majeur dans la sécurité d'un match. Un stage mal conçu peut entraîner confusion et problèmes de sécurité pour le tireur et une conception dangereuse d'un stage peut entraîner des blessures. Avant le début du match, les Ranges Officers doivent comprendre la conception du stage de façon à éviter les problèmes de sécurité. Les Range Officers sont toujours encouragés à exprimer tous les problèmes de sécurité qu'ils peuvent avoir.

POINTS DANGEREUX DANS LA CONCEPTION D'UN STAGE

Les Range Officer SASS doivent être toujours attentifs aux conceptions dangereuses d'un stage. Les éléments qui rendent un stage dangereux à tirer sont, mais pas uniquement :

Se déplacer up range (en arrière vers les membres du posse) vers une position de tir anticipée ou vers la prochaine position de tir, particulièrement en ayant des armes chargées avec soi.

Négocier des façades de stage compliquées ou difficiles et des embrasures de portes qui peuvent créer des risques lors du déplacement et peuvent entraîner de possible pertes de contrôle de la direction du canon.

Engager des cibles downrange avec des armes posées, en vue d'une utilisation ultérieure, sur la ligne de tir comprise entre les cibles et le tireur.

Se déplacer parallèlement à la ligne de tir peut aussi présenter des risques de sécurité quand des accessoires ou la façade du stage créent des risques lors du déplacement. Des dispositifs ou des barrières mal placés pour reposer les armes d'épaule après leur usage augmenteront le risque de les heurter lors du déplacement sur le stage.

Le déplacement up range avec ou sans arme d'épaule n'est jamais une bonne idée, la première préoccupation étant le contrôle du canon lors du déplacement up range. Il est très difficile sinon impossible de prévenir une direction de canon dangereuse quand on porte une arme longue et que l'on se déplace en direction du posse! Se déplacer up range vers une position où le tireur se retourne et dégaine ses revolvers pourra entraîner une sérieuse situation de danger si le tireur dégaine prématurément, avant qu'il ne se soit tourné down range (cela peut être évité en occupant LES DEUX mains du tireur avec un accessoire). Il est tout simplement plus simple de ne pas mettre le tireur dans cette situation précaire.

Les tireurs ne devraient jamais être autorisés à se tenir juste au-dessus d'une arme posée verticalement. Les positions de départ et les positions de tir devront permettre de poser et de reposer les armes après usage de façon à ne pas entraîner le tireur à se viser avec son propre canon !

Des problèmes de sécurité peuvent aussi apparaître lorsque l'on demande au tireur d'engager le stage d'une position couchée ou de toute autre position de tir inhabituelle ou difficile.

Les Range Officers devront toujours être vigilants envers les objets ou dangers sur le chemin du déplacement du tireur, par exemple dispositifs de repose des armes, embrasures de portes et supports de façades de stage. Le chemin parcouru par le tireur pendant le stage devra toujours être propre et libre de tout risque de chute ou d'enchevêtrement, ce qui inclut les étuis vides et les cartouches de chasse tirées. Ces risques doivent toujours être portés à l'attention des officiels du match.

POINTS MEDIOCRES DANS LA CONCEPTION D'UN STAGE

Des problèmes de sécurité peuvent se présenter lors de déplacements devant/derrière ou dessus/dessous les accessoires, des escaliers ou des obstacles. Tout le monde n'est pas capable de négocier les accessoires de la même façon. C'est une bonne idée de surveiller les mains et les mouvements du tireur pour être prêt à l'aider en le corrigeant ou en l'assistant si nécessaire.

Les stages ne devraient jamais être conçus avec la possibilité de pénaliser le tireur pour ce qui doit être une situation parfaitement sans danger. Des exemples comme se déplacer avec une arme vide ou chien abattu, dégainer ou rengainer en se déplaçant, charger le fusil lisse à un ou deux coups et charger une cartouche dans le magasin au lieu de la chambre ne sont que quelques uns des exemples qui ont été identifiés comme des pièges à pénalités inutiles.

L'ordre des cibles peut créer une controverse sur le stage. Le double tap sur une cible pour fusil lisse offre la possibilité de tirer simultanément les deux canons et de ce fait devrait être évité.

Les cibles activées par une autre cible ou un accessoire (spécialement les cibles volantes pour fusils lisses) peuvent être la source d'interprétations diverses et pour éviter les problèmes doivent donc faire l'objet d'instructions spéciales dans le scénario.

Le positionnement des cibles devra toujours permettre au tireur de faire un miss franc qui pourra être enregistré sans discussion. Le chevauchement de cibles d'un même type devra être évité autant que possible et ne devra pas causer de « piège » à procedural en rendant difficile la détermination des intentions du tireur dans sa façon d'engager les cibles.

ACCESSOIRES et FACADES de STAGES

Les accessoires sont de toutes formes, tailles et conception. Tous ne sont pas conçus dans un esprit de sécurité. Un décor de grande taille ou des façades de stages doivent être fixés au sol de façon adéquate pour prévenir des effets défavorables du vent ou d'autres éléments rigoureux. Les endroits où les tireurs peuvent s'asseoir ou s'appuyer sur des accessoires doivent être stables et solides. Les emplacements pour poser les armes, tels que dispositifs de repos, plateformes horizontales, râteliers et autres équipements semblables doivent être d'une taille et d'une construction adéquate pour supporter le poids et un usage continu de la part des tireurs posant et reposant leurs armes. Les passages entre les façades de stage et les accessoires, les chemins de déplacements du tireur doivent laisser au tireur et au Timer Operator assez d'espace pour passer sans risque de se bousculer.

Notez où les étuis vides risquent de tomber. Assurez-vous qu'il y a du personnel désigné en place pour ramasser les étuis vides, y compris de fusil lisse, qui pourraient gêner la progression du tireur. Un râteau à feuilles solide est toujours un bon outil à avoir sous la main

CIBLES

Faites attention aux angles selon lesquelles les cibles sont placées en raison de ricochets ou d'éclats possibles. S'il y a usage de baies avec plusieurs stages contigus (pas de buttes entre les stages) il est aussi important de s'assurer que toutes les cibles font face à la ligne de tir. Des cibles à angle droit avec la position de tir aux extrémités du stage, peuvent causer des ricochets excessifs sur les stages adjacents et les tables de chargement et de déchargement en raison d'angles trop importants.

Faites très attention aux cibles qui bougent et ont alors des angles dangereux pendant le tir. Une cible dangereuse (bosselée ou tordue) doit être remplacée.

DERNIER POINT

Souvenez vous qu'il y a des points lors d'une mauvaise conception et mise en place d'un stage qui peuvent mettre en danger le tireur ou le non tireur.

Si un stage s'avère présenter des défauts graves et dangereux pour la sécurité, le Timer Operator doit poliment indiquer au Range Master ou au Match Director ces problèmes potentiels. Si une solution sans danger et rapide n'est pas mise en application, les Range Officers peuvent eux mêmes calmement refuser de participer au match. Voter avec ses pieds est le dernier moyen de s'exprimer en présence d'une organisation déficiente et non reactive.

Tâches du Timer Operator (TO)

Le Timer Operator est le Range Officer sur le stage à ce moment. La personne qui tient le timer est responsable de la conduite sans dangers du stage et de l'assistance au tireur pour lui éviter les problèmes pendant le parcours de tir. Une attitude positive, une bonne connaissance des règles de sécurité et un comportement obligeant sont essentiels pour bien tenir ce rôle.

Quand le stage est dégagé, que les cibles ont été relevées, les spotters en place et qu'il est sans danger de le faire, le TO ou l'Expeditor peut appeler le tireur suivant sur la ligne. L'emploi de phrases positives et amicales pour appeler le tireur donne toujours le bon ton sur un stage et permet de détendre un tireur nerveux. (« Cowboy/Cowgirl suivant...venez s'il vous plait ! » ou quelque chose de semblable). Les tireurs ne devront pas être autorisés à venir sur la ligne de tir pour commencer le stage sans avoir été appelés par le TO ou l'Expeditor.

Evitez la tentation d'engager avec le tireur des plaisanteries ou une conversation hors contexte. Généralement les tireurs sont concentrés sur la séquence du stage et certains pourraient ne pas apprécier d'être distraits.

ÉVALUATION DU TIREUR

Dès que chaque tireur s'approche du parcours de tir, le Timer Operator ou l'Expeditor (XP) Officer doit effectuer une inspection visuelle de celui-ci. La meilleure façon d'effectuer cette inspection est de se poser les questions suivantes pendant que le tireur s'approche :

TROUBLES

Le tireur semble t'il physiquement et mentalement capable d'effectuer sans danger les différentes étapes du stage?

Le tireur aura t'il besoin d'une assistance spéciale pour effectuer sans danger les différentes étapes du stage?

ARMES À FEU

Sans les prendre en mains, les armes semblent-elles conformes aux spécifications de la SASS ? Les armes sont-elles conformes à ce qui est exigé pour la catégorie du tireur ? Les chiens des carabines sont-ils abaissés ?

CUIRS

Les équipements de cuir du tireur (ceinture, holsters, giberne, bandoulière, cartouchière) sont-ils conformes aux règles de la SASS ? Rappelez-vous que ce sont **les cartouches** sur les ceintures qui doivent être portées au niveau ou au-dessous du nombril.

VÊTEMENTS

Les vêtements du tireur sont-ils conformes aux règles de la SASS et aux règles de la catégorie choisie par le tireur?

MUNITIONS

Le tireur a-t-il, sur lui ou placées aux bons endroits sur le décor, toutes les munitions nécessaires pour pouvoir terminer le parcours de tir ?

PROTECTIONS DES YEUX ET DES OREILLES

Le tireur porte-t-il les protections nécessaires pour les yeux et les oreilles?

Dans le cas où le tireur est trouvé porteur d'équipements non autorisés ou n'est pas préparé pour commencer le parcours de tir, le Timer Officer (TO) doit le diriger vers la table de chargement ou de déchargement où les corrections nécessaires pourront être effectuées avant le retour sur la ligne de tir.

CATÉGORIE DE TIR

Dans quelle catégorie le tireur concourt-il ?

Cette information pourra aider à déterminer le meilleur endroit où les spotters et le TO vont se placer pour pouvoir assister le tireur autant que pour savoir à quoi s'attendre du tireur et de son équipement au moment où commence le stage.

Avant le début du stage, les Gunfighters devraient déclarer au TO l'option de tir qu'ils ont choisi pour utiliser leurs revolvers. Il n'y a toutefois pas de pénalité à attribuer si le Gunfighter change d'option après sa déclaration. Reportez-vous aux options de tir Gunfighter dans ce manuel.

Certaines catégories imposent des vêtements ou des armes bien spécifiques. Le Timer Operator doit connaître ces restrictions.

Le Parcours De Tir

Une fois que le Timer Operator a terminé l'évaluation du tireur, il ou elle doit se préparer à « assister » le tireur « pour lui éviter tous problèmes » et à le surveiller pendant le parcours de tir.

C'est le rôle du Timer Operator de s'assurer que le tireur commence le stage au bon emplacement (par ex. « derrière la barrière ») et dans la position de départ correcte (par ex. « mains hautes en position de reddition »).

Surveillez que le tireur positionne bien ses armes et ses munitions comme c'est demandé. Ne pas placer les armes ou les munitions dans la ou les positions et à ou aux endroits désignés est une faute du concurrent et doit être sanctionnée d'un procedural à moins que le concurrent n'ait la possibilité de corriger cette erreur sans aide et pendant qu'il effectue son parcours.

Ne pas avoir apporté sur la ligne assez de munitions pour pouvoir terminer le stage N'EST PAS un procedural (compté comme un miss pour chaque cartouche qui n'a pas été tirée). Dans ce cas le procedural ne s'appliquerait qu'aux munitions (comme aux armes) qui n'auraient pas été mises en place correctement sur la ligne (ex. sur/dans un accessoire), situation qui n'aurait pas été corrigée par le tireur lui-même, sans aide et sous le chrono. Une fois le tireur engagé dans le stage (première balle tirée vers les cibles) le tireur doit rester sur le parcours jusqu'à ce qu'il ait terminé et qu'il se soit rendu à la table de déchargement pour vérifier que toutes ses armes à feu soient vides. Ne pas suivre cette règle entraîne un Stage Disqualification.

Assurez-vous qu'il y a trois spotters en place, qu'ils sont prêts et en bonne position pour voir les cibles. Généralement on ne peut pas spotter de façon efficace de son gun cart ou en bavardant avec un copain! C'est une bonne idée de munir les spotters de bandanas ou de bâtons. Cela permet de les identifier et les maintient sur la ligne et attentifs jusqu'à ce qu'ils passent le bandana ou le bâton au spotter suivant.

Déterminez l'état de préparation du tireur en lui demandant "Is the shooter ready?" Le Timer Operator devra répondre à toute question de dernière minute ou clarifier toute confusion que peut faire le tireur à ce moment, sans approfondir les détails. Ce n'est pas le rôle du Timer Operator de re-expliquer le stage à chacun des tireurs. Si c'est nécessaire, le Loading Officer est là pour le faire. Si un tireur n'est visiblement pas prêt pour le stage, demandez-lui poliment d'aller à la table de déchargement pour mieux se préparer.

Préparez le tireur à commencer son tir en lui disant "Shooter is ready, stand-by" ou "Si tu es prêt, dis ta phrase !" Le Timer Operator doit alors laisser une courte pause et démarrer le timer pour ne pas surprendre le tireur. Vérifiez que le timer fonctionne bien en observant que le premier tir est bien enregistré.

La meilleure façon pour le TO d'assister et d'éviter les problèmes au tireur est d'ANTICIPER le mouvement suivant du tireur. Cela peut se faire en « tirant vous-même le stage dans votre tête ». Savoir ainsi ce que le tireur fera ou devra faire ensuite donne au TO un outil important pour assister le tireur.

Le Range Officer devra faire tous les efforts nécessaires pour assister le tireur et lui éviter les problèmes durant le parcours de tir en le coachant s'il le demande ou si c'est nécessaire, en lui donnant le cas échéant les commandements appropriés. Surveillez le canon de l'arme en ce qui concerne l'engagement de la bonne cible, les squibs potentiels et les violations de la règle de sécurité des 170°. Le TO doit compter les coups tirés mais NE DOIT PAS compter les miss. Trouvez-vous toujours assez près du tireur pour pouvoir le contrôler physiquement si nécessaire mais pas trop près pour ne pas risquer de le gêner.

Des points typiques pour lesquels le TO devra être vigilant sont des étuis laissés dans le mécanisme d'une arme d'épaule, des armes d'épaule avec le levier laissé fermé ou qui s'est refermé, ou « prenez votre arme avec vous » quand c'est indiqué dans la description du stage. Alerte immédiatement le tireur pour qu'il puisse corriger sa faute avant d'aller à la position de tir suivante.

Quand le tireur s'approche de son dernier tir, préparez-vous à surveiller le cadran du timer pour contrôler les derniers enregistrements et couvrez immédiatement le micro après qu'il ait terminé pour ne pas enregistrer les coups tirés dans des baies adjacentes. Une fois que le tireur a fini son parcours, le TO devra lui annoncer son temps brut à voix haute et claire puis lui demander de remettre aux holsters tous ses revolvers (si ce n'est pas déjà fait), de récupérer toutes ses armes d'épaule et d'aller à la table de déchargement avec les canons de ses armes dans une direction de sécurité

COWBOY ACTION SHOOTING™ SASS cours de formation Range Officer

Pendant que le tireur se dirige vers la table de déchargement, le temps brut est alors annoncé au Score Keeper, les spotters questionnés pour déterminer le nombre de miss, l'enregistrement d'un procedural ou d'une pénalité de sécurité. Ces pénalités peuvent alors être communiquées sans délai au Score Keeper et au tireur.

Une discussion entre le TO, les spotters et le Score Keeper qui prend plus qu'un court instant ou des problèmes qui doivent être résolus pour déterminer le score ne doivent pas avoir lieu sur la ligne de tir. Le TO devra alors passer le timer à un nouveau TO, de nouveaux spotters seront choisis et la discussion devra être menée hors de la ligne de tir. Cela minimisera tout retard potentiel et permettra au stage de continuer à tourner.

INCIDENTS PENDANT LE PARCOURS DE TIR

Dès que chaque tireur engage son parcours de tir, le TO doit être préparé à faire face à n'importe lequel ou tous les incidents suivants qui pourraient arriver et être rapide dans l'action corrective nécessaire. Les TOs ne doivent jamais être hésitants pour une décision relative à la sécurité. Si une instruction de sécurité donnée par le TO est par la suite déterminée comme erronée (par ex. s'il annonce un squib load qui en fait ne l'était pas), le tireur sera automatiquement autorisé à un re-shoot.

SQUIBS

Dans le cas où un Timer Operator suspecte un squib load, il doit être donné au tireur l'ordre immédiat de mettre son arme en sécurité et de continuer le tir à la séquence suivante. Le TO devra **de préférence** permettre au tireur de poser son arme en sécurité sur une surface horizontale proche et appropriée (caisse, table, balle de foin, sol etc.) ou, **si nécessaire**, assister le tireur en lui permettant de passer l'arme à quelqu'un. Lors de multiples squibs chez un tireur le TO devra lui demander d'utiliser d'autres munitions.

Note : Un tireur utilisant un Shotgun à deux canons est autorisé à utiliser le canon non obstrué de son arme afin de finir le stage, en cas de suspicion d'obstruction d'un des deux canons. Un tireur utilisant un Shotgun Mono-canon est autorisé à débouché le canon de son arme en cas de suspicion de skib et à continuer le stage, à condition que le TO et le Tireur aient confirmé que le canon était libre, pour pouvoir continuer à utiliser le Shotgun en toute sécurité.

DYSFONCTIONNEMENT D'ARME

Quand un tireur déclare un dysfonctionnement, il lui sera donné la possibilité de mettre son arme en sécurité et passer à la procédure suivante. Le TO autorisera le tireur à poser en sécurité l'arme défectueuse de préférence sur une surface proche plane et appropriée (caisse, table, balle de foin, sol, etc.) ou si nécessaire assistera le tireur en l'autorisant à donner l'arme. Des dysfonctionnements multiples chez un tireur entraîneront le Timer Operator à demander au tireur de changer d'armes.

INCIDENT DE CIBLES

Dans le cas de défaillance ou de chute au sol d'une cible, le Timer Operator doit signaler au tireur de "tirer là où elle était". Cette décision ne devra jamais entraîner une pénalité quelconque pour le tireur. Cette façon d'agir s'est montrée de beaucoup la moins déroutante et donc la plus sûre pour le tireur que de lui demander d'engager une autre cible. Cependant il est parfaitement tolérable que le tireur engage une autre cible et qu'on lui compte ses coups au but et ses miss de la façon normale. Ne laissez pas au tireur engager une cible au sol car cela pourrait entraîner d'autres dommages à la cible ou pire pourrait causer des ricochets dangereux.

INCIDENT D'ACCESSOIRE

En raison de la nature « Old West » des accessoires et des façades de stages, des incidents peuvent parfois se produire. Les incidents d'accessoires peuvent être : façades qui tombent, emplacements pour poser les armes qui tombent, tables qui s'effondrent, mécanisme de déclenchement de cible défaillant, ou autres problèmes similaires. Dans le cas d'un accessoire défaillant, le Time Operator devra être prêt à déterminer si le tireur peut ou non continuer le parcours de tir ou doit cesser le feu immédiatement. Le tireur ne sera pas pénalisé pour une défaillance d'accessoire.

VIOLATION DE LA REGLE DE SECURITE DES 170°

Un TO/Spotter doit ordonner un « cesser le feu » immédiat si n'importe quelle arme viole la règle de sécurité des 170°. Cette annonce entraînera un Stage ou un Match Disqualification pour le tireur. Le Timer Operator devra faire un effort de bonne foi pour empêcher le tireur de violer cette règle de sécurité par un ordre verbal ou un contact physique si nécessaire.

Il est aussi nécessaire de noter que pendant le parcours de tir le tireur doit avoir la possibilité de dégainer et rengainer ses revolvers de holsters autorisés/Légaux et la possibilité de prendre et reposer un fusil juxtaposé posé verticalement, sans pénalité.

TREBUCHEMENT OU CHUTE

Dans le cas où accidentellement un tireur trébuche ou tombe pendant un parcours de tir, le Timer Operator devra évaluer l'état du tireur et ne donner un ordre de « Cesser le Feu » que si une infraction à la sécurité a été constatée. Sinon le tireur sera autorisé à se relever et à continuer son parcours de tir.

CATEGORIES AVEC OBLIGATIONS SPECIALES

CATÉGORIE FRONTIERSMAN

Le Timer Operator devra être préparé aux problèmes spécifiques associés aux revolvers cap and ball. Ces points comprennent de potentiels “retards de feu”, l'inflammation de la capsule seule et un raté total de mise à feu. Dans le cas d'inflammation de la capsule seule ou d'un raté total de mise à feu, le Frontiersman pourra être autorisé à continuer le tir des autres chambres. Le TO ne devra pas confondre ces divers cas et de possibles squib loads. Des ratés de tir pendant le parcours de tir de la part d'un Frontiersman nécessiteront que le Timer Operator prenne les dispositions pour décharger l'arme après la fin du stage. Le Timer Operator devra toujours demander que ces déchargements se fassent revolver pointé down range sur la ligne de tir. Il est possible de remettre une capsule et de tirer la ou les chambre(s) encore chargée(s) ou de simplement retirer l'amorce des chambres chargées.

Les revolvers à percussion ne peuvent être amorcés que dans la zone de chargement ou pendant le parcours de tir. Il n'est **pas** tolérable d'enfoncer une capsule sur la cheminée avec le chien de l'arme. Si un stage particulier requiert de recharger un coup, la sixième chambre d'un revolver à percussion peut être chargée à la table puis elle reçoit la capsule sous le chrono soit avant que le premier coup soit tiré soit après que le dernier coup ait été tiré. Un rechargement complet pour un tireur au revolver à percussion se fait en déposant un revolver chargé sans capsules au pas de tir ou en remplaçant le barillet par un autre chargé et en mettant les capsules au moment voulu sous le chrono.

CATÉGORIES POUDRE NOIRE

On s'attend à ce que le tireur à la poudre noire se trouve face à des cibles cachées par la fumée. Pour qu'il en soit ainsi, toute charge de poudre d'arme lisse, de revolver et de carabine doit produire une quantité de fumée au moins équivalente à une charge de référence de 0,96 g (15 grains) ou un volume de 1cc de poudre noire FFG (Hodgdon Triple Seven)

Ce standard pour la poudre noire a été déterminé selon les données suivantes :

- Étui standard de .38 spécial
- 1cc de poudre Goex 2F
- Amorce Federal Standard
- Balle de 145 grains graissée à la graisse SPG
- Poudre légèrement comprimée avec sertissage moyen.

Toute contestation relative au standard poudre noire devra être gérée selon les dispositifs indiqués ci-dessous dans le chapitre Contestations, Récusations et Réclamations. De même, le Range Master peut, à sa discrétion et à n'importe quel moment au cours du match, demander le contrôle de toute munition suspectée de ne pas correspondre aux obligations de la SASS relatifs aux munitions. Si les munitions à poudre noire d'un concurrent sont contrôlées, il lui sera demandé 5 cartouches provenant de chaque arme suspecte, de préférence déjà chargée à la table de chargement. Ces charges seront comparées à la quantité de fumée produite par le standard officiel sans tenir compte des techniques particulières de chargement ni des composants. Si ce standard n'est pas respecté, il en résultera une pénalité pour non adhésion aux règles relatives à la catégorie. La première infraction entraînera une procédure, la seconde infraction au cours du même match entraînera un stage disqualification et la troisième infraction au cours du même match entraînera un match disqualification.

Divers essais avec des étuis de .32, .38, .44 ou .45 ont déterminé qu'1cc de poudre noire produisait avec chacun de ces étuis à peu près la même quantité de fumée. Quelques types de poudre noire ou de substituts à la PN peuvent produire cette quantité de fumée avec une quantité de poudre plus faible. Par exemple un concurrent peut trouver que 0,58g (9 grains) d'une poudre produit la même quantité de fumée que 0,96g (15 grains) d'une autre. Avant de décider d'une charge réduite de poudre noire ou d'un substitut à la PN, un concurrent doit tester cette charge pour s'assurer qu'elle correspond au standard de référence. Il convient de toujours se renseigner auprès du fabricant de la poudre pour connaître ses recommandations avant tout chargement.

CATÉGORIE GUNFIGHTER

Comme le Gunfighter utilise ses deux revolvers, tirant à main droite et à main gauche, la meilleure position pour le Timer Operator est directement derrière le tireur. Deux holsters sont requis, un de chaque côté.

A aucun moment il ne doit être toléré que l'un ou l'autre revolver soit tenu dans une position dangereuse (par ex. un revolver derrière l'autre). Les catégories Gunfighter et "B"-Western sont les seules catégories où il est permis d'avoir simultanément les deux revolvers chargés hors de l'étui.

Définitions:

"Style Gunfighter" consiste à avoir un revolver chargé dans chaque main en même temps. Il n'y a pas de façon spécifiée pour tirer ces deux revolvers, mais un tir en alternant les revolvers est clairement le plus efficace.

“**Style Double Duelist**” consiste à avoir un revolver armé et tiré à une seule main et sans le support de l’autre main, cela avec chaque main – c’est à dire **un** revolver dans la main gauche et **l’autre** revolver dans la main droite. Ce style de tir peut être employé en catégorie Gunfighter ou dans toutes les catégories qui autorisent le “Style Duelist”.

Il est **EXPRESSEMENT** INTERDIT à un concurrent tirant en Style Gunfighter en catégorie soit Gunfighter soit B-Western de dégainer et de rengainer simultanément ses deux revolvers en « *double cross draw* ».

Si le STYLE-Gunfighter est utilisé (deux revolvers chargés sortis en même temps), le tireur DOIT tirer 5 coups avec chaque main, quelle que soit la façon dont les révolvers ont été sortis des étuis.

Ne pas appliquer cette règle entraînera une pénalité progressive pour « *ne pas avoir suivi les règles de la catégorie...* ».

Le cross draw EST AUTORISE à tout concurrent tirant en « STYLE DOUBLE DUELIST » quelle que soit sa catégorie.

Quand un stage nécessite que 10 cartouches soient tirées en une seule séquence, ou l’utilisation uniquement d’un seul revolver, le Gunfighter a la possibilité d’engager les cibles en “Style Gunfighter” ou en “Style Double Duelist”. Le Gunfighter devra tirer les cibles exactement selon la même séquence que celle prévue par le scénario du stage. *Un Gunfighter peut employer n’importe quelle séquence de tir qui peut être utilisée dans une autre catégorie de tir.* (Par ex. si le scénario demande de tirer un jeu de cibles de gauche à droite puis de droite à gauche, le gunfighter pourra tirer ces cibles de gauche à droite avec les deux revolvers ou avec un seul revolver puis tirer les cibles de droite à gauche avec les deux revolvers ou un seul revolver).

Les instructions de stage qui précisent des revolvers **séparés** tel que « premier revolver/second revolver », « Revolver gauche/revolver droit » ou « avec chaque revolver » sont considérés comme « **premières 5 cartouches/secondes 5 cartouches** » lors du tir en **STYLE GUNFIGHTER**.

Quand on tire avec deux revolvers, tous deux peuvent être armés en même temps mais ils doivent être tirés un seul à la fois pour faciliter l’enregistrement du résultat. Un Gunfighter ne peut pas mettre au holster ses revolvers dans l’intention d’engager une autre séquence de cibles. Une fois le chien armé, toutes les cartouches doivent être tirées avant de remettre l’arme au holster à moins que le revolver n’ait été dégainé au mauvais moment ou qu’il y ait eu un mauvais fonctionnement de l’arme ou de la munition. La conception d’un stage doit permettre à un concurrent tirant en « Style Gunfighter » de poser ou de reposer les revolvers entre des séquences d’armes. Laisser par inadvertance une cartouche vive dans un revolver est un miss à moins qu’elle soit sous le chien auquel cas c’est un Stage Disqualification.

Si le scénario du stage requiert l’emploi d’une autre arme entre les séquences au revolver ou que les mains du tireur soient contraintes à une autre action (par ex. lancer des dés entre les séquences de revolvers), les revolvers doivent être tirés en style « Double Duelist », à moins qu’il n’ait été prévu de pouvoir les poser sans danger entre les deux séquences revolvers. Par exemple si la séquence est de 5 coups au revolver, 10 à la carabine puis 5 au revolver et qu’une table ou un bar est disponible, les deux revolvers peuvent être employés pour engager les cinq premières cibles, ils sont ensuite posés sur le bar ou la table, chiens abattus sur une cartouche tirée, puis repris en main après le tir à la carabine pour finir la séquence des cinq dernières cibles revolver.

CATÉGORIE CLASSIC COWBOY/COWGIRL

La Catégorie Classic Cowboy/Cowgirl comporte des obligations spécifiques en ce qui concerne les vêtements et les armes, le RO doit être familiarisé avec les obligations suivantes :

- **Revolvers:** Tous les revolvers de main match à visée fixe, tirés en style Duelist.
- **Calibres: revolvers et carabines - cartouches à bourrelet de calibre.40 ou supérieur.** Quelques exemples, non limitatifs: .38-40, .44 Spécial, .44 Russian, .44 Mag., .44-40, .45 Schofield, .45 Colt ou calibre .36 ou supérieur pour les caps and balls.
- **Munitions:** Toutes les munitions autorisées par la SASS, à poudre noire ou sans fumée.
- **Carabines:** Toute carabine fabriquée en 1873 ou antérieurement autorisée par la SASS, ou leurs répliques (par ex. Winchester 1866, Henry 1860, Winchester 1873). **Les Marlin, Winchesters 1892 et 1894, et Colt Lightning ne sont pas autorisés**
- **Fusils lisses:** Fusils juxtaposés ou à un canon, à chiens extérieurs ou à levier de sous garde autorisés par la SASS. Les fusils à chiens extérieurs doivent avoir des chiens fonctionnels, armés à la main. Les chiens factices ou ceux qui sont armés par un mécanisme interne sont interdits.
- **Costume:** Le tireur doit choisir au moins cinq éléments parmi ceux listés ci-dessous. Tous les éléments de costume doivent être portés pendant toute la séance de tir et la cérémonie de remise des récompenses.

Chaps, éperons westerns avec pattes, manchettes, cravate ou foulard porté lâche autour du cou ou avec un coulant, gilet, montre de gousset avec chaîne, veste, jarretières de bras, couteau (doit être visible, les couteaux tournevis NE COMPTENT PAS), botas, jambières, bretelles. Les chapeaux de paille ou de palme ne sont pas autorisés. Ces pièces doivent être portées de manière approprié.

En plus de ces pièces de costume, pour concourir dans cette catégorie les dames peuvent choisir des éléments parmi ceux listés ci-après:

Montre d'époque, jupe culotte de cheval, cerceaux, crinoline, corset, chapeau de style victorien (de paille autorisé), bijoux d'époque, ornements de coiffure d'époque (par ex. plumes), résille, réticule (sac à main d'époque), chaussures lacées d'époque, caraco, pantalons bouffants, bas résille, boa de plumes, cape.

Les ensembles Buscadero ou à drop holsters ne sont pas autorisés. Les holsters doivent être tels qu'au moins une partie de la crosse des revolvers dépasse du dessus de la ceinture à laquelle ils sont accrochés. Cette disposition s'applique aux holsters main forte et aux cross draw.

Les bottes sont obligatoires et elles doivent être d'un type traditionnel, avec une semelle non adhérente (par exemple pas de semelle de travail). Les mocassins ne sont pas permis.

Les chapeaux doivent être portés pendant tout le match.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer

Le non respect de ces règles entraînera une pénalité pour non respect des règles de la catégorie. La première infraction entraîne un procedural, la seconde infraction au cours du même match entraîne un stage disqualification, et la troisième au cours du même match entraîne un match disqualification.

CATÉGORIE “B” WESTERN

La Catégorie « B » Western comporte des obligations uniques en ce qui concerne les vêtements les armes et les équipements, le RO doit être familiarisé avec les obligations suivantes :

- **Revolvers:** Tous les revolvers autorisés par la SASS sont acceptés.
- **Carabines:** Toutes carabines à partir de 1880 ou postérieures autorisées par la SASS et leurs répliques (par ex: Colt Burgess, Colt Lightning, winchester 1892 et 1894, ou Marlin).
- **Fusils lisses:** Tous fusils lisses autorisés par la SASS.
- **Munitions:** Toutes les munitions autorisées par la SASS sont permises.
- **Cuir:** Équipements Buscadero ou à drop holsters (le revolver doit être entièrement en dessous du haut de la ceinture). Toutes les ceintures et holsters doivent être décorés (coutures fantaisies, conchos, rivets ou gravures). Les holsters d'épaule ne sont pas autorisés.
- **Style de tir:** Tout style de tir autorisé par la SASS est permis à n'importe quel moment, y compris le style Gunfighter.
- **Vêtements:** Les chemises doivent être du style “B” Western à boutons pressions ou avec n'importe quel détail suivant: poches en accolade, broderies, décor en appliqué, franges, empiècements d'épaule de couleur différente. Les chemises à plastron sont aussi autorisées s'ils sont brodés ou à ganses. Les pantalons doivent être des jeans, des pantalons de ranchers ou des pantalons à poches arrière avec rabats, passants de ceinture évasés, et/ou ganses ou franges. Les pantalons doivent être portés avec une ceinture. Les dames peuvent porter une robe, une jupe ou une jupe culotte de cheval. Les bretelles ne sont pas autorisées. Uniquement des chapeaux en feutre, pas de chapeaux de paille. Les chapeaux doivent être portés. Les bottes sont obligatoires et doivent être d'un modèle traditionnel, avec broderies de fantaisie ou des dessins multicolores et avec une semelle non adhérente (par ex. pas de semelle de travail). Des bottes lacées ou des mocassins ne sont pas autorisés. Des éperons western avec pattes sont exigés pour les hommes.

Vous devez choisir au moins un ou plusieurs des éléments au choix suivants: gants ou gants à crispins, foulard avec un coulant ou noué autour du cou ou un bolo tie (Cravate ficelle), veste, gilet, chaps (Jambières) ou cuffs (Manchettes).

Tous les costumes doivent être fantaisistes et tape à l'œil. Le costume « B » Western doit être porté pendant tout le match et la cérémonie de remise de récompenses mais pas pour les soirées habillées.

De même, les costumes représentant un personnage principal d'un film Western B sont autorisés dans la mesure où le costume est complet avec tous ses accessoires, mais ce costume doit en même temps correspondre aux obligations ci-dessus relatives aux bottes, cuirs, éperons, chapeau et armes à feu. Les représentations de John Wayne, de western Spaghetti ou de notables de ville ne sont pas acceptés.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer

Le non respect de ces règles entraînera une pénalité pour non respect des règles de la catégorie. La première infraction entraîne un procedural, la seconde infraction au cours du même match entraîne un stage disqualification, et la troisième au cours du même match entraîne un match disqualification.

Contestations, Récusations et Réclamations.

Comme cela est souligné en détail dans le manuel du cours Range Operations - Bases de sécurité de la SASS, chaque parcours de tir a ses fonctions particulières tenues par des membres de chaque groupe de tir (posse) dans le but de faciliter le match. Ces membres sont connus comme étant les Range Officers désignés. Bien que chaque participant soit un responsable de la sécurité, les Range Officers désignés sont les SEULES personnes qui peuvent juger un tireur, que ce soit sur ou hors de la ligne de tir. Ces responsabilités de juges vont de surveiller les coups au but et les miss, les engagements de cibles dans l'ordre correct, l'application appropriée des instructions de stage, les violations de la sécurité, les équipements autorisés ou interdits, les munitions appropriées, les vêtements appropriés, et les obligations spécifiques à chaque catégorie, telles que la quantité adéquate de fumée produite par les participants d'une catégorie poudre noire. Le tireur est le SEUL qui peut contester une décision prise par n'importe lequel des Range Officers sur la ligne de tir. Un tireur doit toujours se sentir bienvenu quand il met poliment en doute la décision des Range Officers désignés. Si un tireur se sent jugé inéquitablement par les Range Officers désignés, sur n'importe quel stage, il est important de suivre ce processus recommandé et de respecter la chaîne hiérarchique appropriée. Rappelez-vous que les attitudes affectent la façon de comprendre la situation et que mauvaises attitudes et tir sportif ne sont pas compatibles.

S'il y a une mise en doute, le tireur doit poliment contacter le Timer Operator à la fin de son stage, quand toutes les armes ont été sécurisées. Ces discussions ne doivent pas entraîner de commentaires de la part du groupe de tir, et pour cela elles doivent être conduites hors de la ligne de tir. Le Timer Operator doit poliment examiner avec le tireur les divergences ou les mises en doute en prenant en compte la sécurité, les pénalités ou les règles.

Dans un effort pour résoudre toutes les divergences, le Timer Operator ne doit inclure pour ces discussions QUE les autres Officiels désignés pour le Posse. Les autres membres du posse ou les spectateurs ne DOIVENT PAS être inclus dans ces discussions. L'emploi d'enregistrement audio, vidéo, ou encore de photographies ne peut pas être utilisé pour confirmer ou récuser la décision des Posse ou Match Officials. Rappelez-vous que le bénéfice du doute doit TOUJOURS être donné au tireur. A ce stade, le Timer Operator doit rester totalement objectif, passer en revue les arguments présentés et, si nécessaire, vérifier les règles, pour finalement trancher sur le cas. Ainsi, s'il n'y a pas d'évidence absolument concluante d'une cible manquée, d'une erreur du tireur ou d'un non respect de la sécurité ou des règles, le Timer Operator doit faire tout effort nécessaire en faveur du tireur en rapportant tous changements nécessaires du score au Score Keeper immédiatement après la résolution du problème. Dans le cas où la décision du Timer Operator est contestée, soit par le tireur soit par un des autres Range Officers désignés, le Timer Operator doit connaître la chaîne hiérarchique vers le niveau supérieur d'autorité habilité à trancher toute discussion.

Toute contestation doit être présentée immédiatement au Range Master ou un représentant officiel du Match (Match RO), pour parvenir à une solution. Le Range Master/Match RO, doit poliment conduire l'interrogatoire de la personne contestante de même que de chaque et tous les Range Officers désignés ou des personnes impliquées dans la décision d'origine mise en doute. Aucune vidéo, enregistrement audio, photo ou autre personne ne doit être pris en compte lors de ces entretiens.

COWBOY ACTION SHOOTING™ SASS cours de formation Range Officer

Le Range Master/Match RO doit faire tous les efforts possibles pour comprendre la situation, comparer les faits aux règles utilisées lors du match et finalement décider si la pénalité d'origine doit être ou ne pas être maintenue. Dans la plupart des cas, le Range Master/Match RO se trouvera désavantagé car il (ou elle) n'aura pas été témoin de la décision initiale et pour cela il devra étudier très soigneusement les témoignages présentés, le plus souvent en se déplaçant sur le stage où la décision a été prise. Les contestations telles que les questions relatives aux munitions non conformes, les armes non- conformes et/ou les modifications interdites, les costumes non-conformes, la fumée de poudre noire non-conforme, les décisions prises hors de la ligne de tir, etc., nécessiteront généralement de procéder à une inspection ou à une recherche de documentation et devront être gérées avec un grand respect du tireur mis en cause. Les Range Officers désignés ayant pris la décision devront soumettre tous ces types de contestations directement au Range Master/Match RO pour lui demander son aide dans la résolution du problème. Quelques-unes de ces situations nécessiteront une information supplémentaire de la part du tireur mis en cause. Le Range Master/Match RO devra demander au tireur mis en cause toutes les munitions nécessaires pour les contrôles pendant qu'il est à la table de chargement après la fin du processus de chargement de toutes ses armes. Les vitesses des munitions suspectes seront facilement mesurées à l'aide d'un chronographe. Les quantités de fumée de poudre noire adéquates devront être évaluées en tirant les cartouches du tireur simultanément avec des cartouches « standard » fournies par le match selon des séquences alternées, dans les mêmes conditions, pour obtenir des comparaisons honnêtes. Les costumes ou équipement posant problème seront comparés soigneusement aux données du Manuel SASS et des documents de référence des RO. Sur ce point, l'objectivité est la clé du problème. Le Range Master doit essayer de voir la situation sous tous les angles présentés tout en appliquant les règlements avec honnêteté. A partir de là, si la décision initiale est maintenue par le Range Master/Match RO, la personne contestant cette décision a une autre option disponible.

SEULE la personne qui a été l'objet de la décision à l'origine de la contestation peut déposer une réclamation officielle. Un droit est généralement perçu pour chaque demande de réclamation officielle et doit être payé lors du dépôt de la réclamation. C'est aussi une bonne idée d'avoir des formulaires de réclamation officielle disponibles sur lesquels on peut noter l'identification du tireur, les informations relatives à la décision contestée, l'identification des Range Officers et Match Officials désignés, déjà mis en cause dans la contestation, la date, l'heure, et le stage sur lequel les faits se sont produits. Cette réclamation officielle doit être faite UNIQUEMENT auprès du Match Director. Une fois que le Match Director a reçu les documents et les droits de réclamation, il/elle nommera un jury qui prendra la décision DÉFINITIVE. Ce jury devra comprendre au moins trois personnes expérimentées, connaissant les règles et de préférence qui ne soient pas au courant des détails de la situation. Au niveau des matches d'Etat et au dessus, le jury devra être composé de trois Territorial Governors, de Chief ROs régionaux désignés ou de RO Instructors.

Le Match Director n'aura qu'un rôle administratif pour assurer que la réclamation est étudiée honnêtement et il aura la responsabilité de rapporter tout changement au score du tireur aux personnes appropriées responsables des scores. Le jury devra étudier objectivement la situation, par tous les moyens disponibles, comparer les faits aux règles du match et prendre la décision DÉFINITIVE pour confirmer ou non la déclaration d'origine. Si celle-ci n'est pas confirmée, tous les droits perçus du tireur lui seront remboursés.

Power Factor, Contestations et Contrôles

Toute contestation relative aux Power Factors et/ou aux vitesses sera traitée selon le même processus que celui décrit ci-dessus pour les Contestations, Récusations et Réclamations.

COWBOY ACTION SHOOTING™
SASS cours de formation Range Officer

De plus, le Range Master/Match RO peut, à sa discrétion et à n'importe quel moment pendant le match, exiger le contrôle de toutes munitions suspectées de ne pas correspondre aux critères SASS. Si les munitions à poudre sans fumée d'un concurrent sont vérifiées, il lui sera demandé de fournir cinq cartouches de chaque arme suspecte, de préférence déjà chargées à la table de chargement. Une cartouche de chaque groupe de cinq aura sa balle retirée et pesée. Les quatre autres cartouches seront tirées dans un chronographe avec l'arme du concurrent d'où elles auront été prises avant le contrôle. Le canon de l'arme devra être levé à 80° puis remis en position chaque fois avant de tirer à travers le chronographe. Si la moyenne des quatre balles tirées atteint ou dépasse le Power Factor calculé de 60 ET la vitesse minimum requise de 400 fps (120 m/s), les charges du concurrent seront considérées valables. Si la moyenne des quatre balles tirées est inférieure au Power Factor calculé de 60 OU à la vitesse minimum requise de 400 fps (120 m/s), le concurrent aura une pénalité de 30 secondes pour atteinte au Spirit of the Game pour le stage précédent. Tout autre(s) stage(s) suivant(s) tiré(s) avec la même munition entraînera la même pénalité pour chaque stage.

Comme cela est indiqué dans les manuels SASS pour les RO, deux pénalités pour atteinte au Spirit of the Game (SOG) entraîneront un Match Disqualification.

- Toutes les munitions à percussion centrale utilisées dans des armes de matchs principaux SASS en catégories poudre sans fumée DOIVENT atteindre ou dépasser le power factor standard de 60. La pénalité = SOG.
- Toutes les munitions à percussion centrale utilisées dans des armes de matchs principaux SASS en catégories poudre sans fumée DOIVENT atteindre ou dépasser la vitesse minimum requise de 400fps (122 m/s). La pénalité = SOG.
- Toutes les munitions utilisées dans un revolver de Match Principal SASS ne doivent pas dépasser 1000fps (304 m/s). La pénalité = MDQ.
- Toutes les munitions utilisées dans une carabine de Match Principal SASS ne doivent pas dépasser 1400fps (427 m/s). La pénalité = MDQ.
- Le contrôle de la vitesse doit être effectué avec l'arme du concurrent d'où les cartouches viennent d'être retirées
- Les concurrents ne peuvent pas choisir l'arme avec laquelle les munitions seront testées.
- TOUTES les armes de Match Principal d'un concurrent peuvent faire l'objet d'un contrôle même si elles ne sont pas du même calibre.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

102 East Rochester St - PO Box 960

Akron, Indiana 46910

Phone : (574) 598-2987 or 877-411-SASS

E-mail: sass@sassnet.com

Web page : www.sassnet.com