

SASS® COWBOY ACTION SHOOTING™

Manuel du Tireur



Version 27.6

Janvier 2025

Traduction Française Janvier 2025
(Traducteur - FB)

**COPYRIGHT 1987 – 2024
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED**

Table des matières

SECTION 1 – SASS & COWBOY ACTION SHOOTING™	5
ETRE MEMBRE DE LA SASS	5
AVANTAGES DE L'APPARTENANCE À LA SASS	5
SELECTIONNER UN ALIAS SASS	5
COWBOY ACTION SHOOTING™	6
VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS	6
PROTECTION DES YEUX ET DES OREILLES	6
HOLSTERS, CARTOUCHIÈRES ET BANDOUILLÈRES	7
Holsters.....	7
Cartouchières, bandouillères et poches à cartouches.....	7
Cartouchières et Alvéoles.....	7
OBJETS INTERDITS	8
CLUBS AFFILIES SASS	8
CATEGORIES OUVERTES (TOUS AGES)	5
AGE BASED CATEGORIES	5
CATEGORIES PAR STYLE DE TIR	6
Categorie Duelist.....	6
Category Gunfighter.....	6
CATEGORIES COSTUMES	7
Catégorie Classic Cowboy/Classic Cowgirl.....	7
Categorie B-Western/Lady B-Western.....	8
CATEGORIES POUDRE NOIRE	9
Catégories Frontier Cartridge.....	9
Catégorie Frontiersman.....	10
MATRICES DES CATÉGORIES	10
NOMBRE MINIMUM DE PARTICIPANT PAR CATEGORIE	10
SECTION 3 – DIRECTIVES POUR LES PARTICIPANTS	11
SPIRIT OF THE GAME	11
CONDUITE DU PARTICIPANT	11
Sécurité.....	11
Conduite Personnelle.....	12
Failure to Engage.....	12
SECTION 4 – OPERATIONS & REGLES DE SECURITE	13
CONVENTIONS DE STAGE	13
CONVENTIONS RELATIVES AUX ARMES A FEU	13
Revolvers – Sécurité et Conventions de Manipulation.....	13
Safe Conditions During a Course of Fire – Revolvers.....	14
Safety & Handling Conventions – Rifles.....	14
Conditions de Sécurité Durant le parcours de Tir - Carabines.....	15
Sécurité et Convention de Manipulation – Shotguns.....	15
Conditions de Sécurité Durant le parcours de Tir – Shotguns.....	15
Sécurité et Convention de Manipulations – Toutes Armes.....	16

SÉCURITÉ	17
Les Sept Magnifiques	17
La règle des 170°	17
Safety Officers - Timer Operator – TO	18
Commandements sur le Range	18
Cours SASS de Sécurité sur le Range – RO-I & RO-II.....	19
NORMES et PROCEDURES de MATCH	19
Operations sur le Range	19
Sans Alibi/Reshoots/Restarts.....	20
Fonction sur le Match Roles & Termes utilisés	20
Définition des Penalties.....	21
Décompte des Points	24
CONVENTIONS RELATIVES AUX AMMUNITION	25
Power Factors	25
Power Factor / Fulmée Poudre Noire – Controle.....	25
Obligation relatives aux Munitions	26
Conventions Relatives aux munitions.....	27
Tir Non Controlé.....	27
Conventions des Zones de Chargement et de Déchargement.....	28
Precautions avec le Plomb.....	29
SECTION 5 – SIDE MATCHES	29
THE PLAINSMAN	29
PISTOLETS de POCHE & DERRINGERS	29
FUSIL de LONG RANGE (ou de PRECISION)	29
SECTION 6 – CONVENTIONS RELATIVES aux ARMES	32
TOUTES ARMES A FEU	32
Chiens	33
Canons	33
Détentes et Pontets	33
Crosses et Poignées.....	34
ORGANES DE VISÉE	34
Toutes Armes à Feu.....	34
Organes de Visée - Carabine.....	34
Organes de Visée Fixes - Revolver.....	35
Organes de Visée Réglables - Revolver.....	35
Organes de Visée - Shotgun.....	35
EMBELISSEMENTS COSMETIQUES	36
VIS	36
CARCASSES ET BOITIERS	36
LEVIERS	36
MECHANISMES D'APPROVISIONNEMENT ET DE CHARGEMENT	37
FIRING PINS	37
RECOIL REDUCERS	37
REVOLVERS	37
Obligations Revolver	37
Revolver Calibers	Erreur ! Signet non défini.
Tiges d'éjecteur Revolver	38
Revolver Grip Frames	38
Revolver Cylinder Pins	38
Revolver Cylinders	38

SHOTGUNS.....	38
Obligations Shotgun.....	38
Calibres Shotgun.....	38
Shotgun à Brisure.....	39
CARABINES.....	39
Obligations Carabines.....	39
Calibres Carabines.....	39
AUTRES ARMES AUTORISÉES.....	39
SECTION 7 – ORGANIGRAMME DES MISS.....	40
SECTION 9 – GLOSSAIRE des TERMES UTILISÉS.....	42
Single Action Shooting Society® (SASS) Siège Mondial.....	45

SECTION 1 – SASS & COWBOY ACTION SHOOTING™

La Single Action Shooting Society® est une organisation internationale créée pour préserver et promouvoir le Cowboy Action Shooting . La SASS sert d'organe de gouvernance et de sanction à ce sport en promulguant et en assurant la sécurité et la cohérence des compétitions de Cowboy Action Shooting™ à travers le Monde. La SASS donne son aval aux Matches de championnats y compris d'Etat, Régional, de Division, National et au Championnat du Monde, tous tenus annuellement aux USA et dans le reste du Monde.

ETRE MEMBRE DE LA SASS

Etre membre de la SASS signifie des choses différentes pour chaque personne et les raisons de chacun varient beaucoup. Bien que pour certains il puisse n'y avoir qu'une simple et unique raison d'adhérer, la plupart recherche une combinaison d'avantages à la fois tangibles et intangibles qui donne la véritable utilité de leur adhésion. La SASS est une des rares organisations de tir prônant plutôt la participation en famille et la camaraderie que la compétition. Les membres de la SASS sont les meilleures personnes que vous pourrez rencontrer....n'importe où.

L'adhésion à la SASS assure que l'organisation aura la possibilité de continuer à fournir un ensemble codifié de règles et règlements destinés à ce sport, fournit des services exemplaires aux membres et est vitale pour la longévité du Cowboy Action shooting™ en tant que ce sport internationalement reconnu auquel nous prenons part actuellement.

AVANTAGES DE L'APPARTENANCE À LA SASS

- Numéro SASS, alias enregistrés et badges.
- Rabais sur les trajets, location de voiture et hôtel.
- Plan de réduction sur les prescriptions médicales.
- Inscription aux événements de tir sanctionnés par la SASS.
- Recevoir le *Cowboy Chronicle*.
- Accès total au Forum internet de la SASS.
- Tarifs exclusifs de membres sur certains produits commerciaux.

SELECTIONNER UN ALIAS SASS

Votre Alias SASS vous est propre. Chaque membre de la SASS doit se choisir un alias représentatif d'un personnage, d'une profession de l'Old West ou d'un film western. Dans la tradition des registres de marquages de l'Old West, votre alias ne peut en aucun cas être le même ou être facilement confondu avec celui d'un autre membre. La direction de la SASS est seule juge suprême pour accepter ou non un alias.

est demandé aux clubs affiliés de respecter l'inviolabilité de l'alias et du numéro de tireur des membres de la SASS en le utilisant pour leurs articles destinés au *Cowboy Chronicle* et en leur donnant la préférence sur les membres du club non membres SASS qui utiliseraient le même alias.

Pour qu'un alias soit enregistré, les règles à suivre sont les suivantes :

- Il doit pouvoir être lu par tout le monde sans choquer personne
- Il ne peut copier un autre alias existant.
- Si l'alias SE PRONONCE comme un alias existant, il est identique.
- Rajouter « II », « 2 » ou « Too » n'est pas accepté.
- «Ranger» peut devenir «Texas Ranger» mais pas «The Ranger», «John Henry Chisum» peut être modifié en «Jack Chisum» mais pas en «Jon Henry Chisum»
- Les noms historiques ne peuvent être modifiés. « Wyatt Earp » et « Marshal Wyatt Earp » sont considérés comme identiques.

Le registre des alias de la SASS est mis à jour quotidiennement. Prenez contact avec le

bureau de la SASS pour demander la disponibilité de l'alias de votre choix.

COWBOY ACTION SHOOTING™

Le Cowboy Action Shooting™ est un sport amateur aux multiples facettes où les participants concourent avec des armes à feu du type de celles utilisées pendant la conquête de l'Old West Américain : revolvers à simple action, carabines à levier de sous-garde, et fusils de chasse à canons lisses (couramment dénommés shotguns) juxtaposés, à pompe antérieurs à 1899 ou à levier de sous-garde. La compétition de tir est mise en scène dans un style unique et caractéristique de l'Old West.

Les participants tirent plusieurs stages (parcours de tir) avec quatre armes, dans lesquels ils tirent sur des cibles en acier en suivant un scénario et des séquences de tir spécialement conçues.

Les mordus de l'histoire américaine de même que les tireurs réguliers sont d'accord pour reconnaître que l'utilisation d'armes d'époque, de costumes authentiques, de cibles spécifiques et d'un tir de vitesse font du Cowboy Action Shooting un des plus intéressants parmi tous les sports de tir tant pour les spectateurs que pour les tireurs.

VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS

Le Cowboy Action Shooting est une combinaison de reconstitution historique et de bal costumé. Les participants peuvent choisir le style de costume qu'ils souhaitent porter mais tous les vêtements doivent être typiques de la fin du 19ème siècle, d'un western de série B ou d'une série western télévisée.

La SASS met plus particulièrement l'accent sur l'importance du costume qui apporte tant au caractère unique du CAS et participe à créer cette atmosphère festive et décontractée permettant cette approche amicale et fraternelle que nous encourageons entre nos concurrents.

Tous les tireurs doivent être costumés mais nous encourageons aussi les invités et les familles à en faire de même. Les tireurs doivent rester costumés pendant toute la durée des matchs y compris pendant les dîners, cérémonies de remise de prix, soirées dansantes et autres activités se rapportant à la SASS.

Tous les vêtements et équipements doivent être portés de façon appropriée tels qu'ils étaient destinés à l'être ou comme ils auraient été portés dans l'Old West, dans des westerns de série B ou des séries télévisées.

Des obligations particulières existent pour les catégories de tir à costume ; référez-vous à la section « catégories de tir » pour en trouver la liste.

PROTECTION DES YEUX ET DES OREILLES

Une protection des oreilles est fortement recommandée et une protection des yeux est obligatoire dans et autour des zones de tir. Bien que les petites lunettes d'époque aient de la gueule, des lunettes de protection contre les impacts importants sont fortement recommandées. Une telle protection est recommandée pour toute personnes dans la zone du range mais la protection des yeux est obligatoire pour les spectateurs qui se trouvent en ligne directe avec les cibles d'acier.

HOLSTERS, CARTOUCHIÈRES ET BANDOUILLÈRES

Holsters

- Toutes les armes de poing doivent être portées dans un holster capable de les maintenir lors des déplacements normaux sur un range.
- Les holsters de main match doivent être placés un de chaque côté du nombril et séparés par au moins la largeur de deux poings à la ceinture. (Nota : les holsters pour Der-ringer ou pistolets de poche ne sont pas des holsters de main match).
- Les holsters ne peuvent pas dépasser la verticale de plus de 30° lorsqu'ils sont portés.
- Bien que les holsters cross-draw et d'épaule soient autorisés, un soin extrême doit être exercé lors du dégainer ou du rengainer de cross-draw ou de holster d'épaule. L'utilisateur doit pivoter son corps, si nécessaire, pour être sûr de ne pas briser la règle de sécurité des 170° pendant cette action.
- Lors du dégainer d'un revolver, la bouche peut être orientée à la verticale vers le sol (180°) quand elle sort du cuir mais elle doit être immédiatement dirigée down range dans les 170°. Lors du Rengainé d'un revolver, la bouche du canon pourra être orientée à la verticale (180°). Ces restrictions interdisant de briser l'angle de 180° down range s'appliquent à tous les holsters et méthodes de dégainer/rengainer. Ces autorisations s'appliquent à tous les types/styles de holsters tant ceux double main forte à pente que cross-draw, d'épaule ou Huckleberry.
- Pendant le parcours de tir le tireur doit avoir la possibilité de dégainer et rengainer à partir d'un holster autorisé/légal et la possibilité de récupérer et reposer sans pénalité les fusils doubles posés verticalement.
- Toute arme qui brise la règle de sécurité de 170° entraînera un Stage Disqualification.

Cartouchières, bandoulières et poches à cartouches

- Les bandoulières, cartouchières ou poches à cartouches doivent être d'un modèle traditionnel (ex. les bandoulières doivent être portées flottantes et ne pas être maintenues de quelque manière que ce soit empêchant leur mouvement). Les poches à cartouches modernes ouvrant vers le bas, les bracelets de combat pour fusils lisses, de poignet, d'avant-bras et autres ne sont pas autorisées.
- Les poches à cartouches doivent avoir un rabat et contenir les cartouches en vrac sans dispositif de rangement pour les attraper rapidement.
- Les alvéoles pour cartouches de chasse ne peuvent être renforcés de métal ou de plastique. Cependant ces logements peuvent être entièrement faits en métal.
- Les cartouchières de crosse ou d'avant-main ne sont pas autorisées.

Cartouchières et Alvéoles

- Les munitions nécessaires au chargement et au rechargement des armes pendant de parcours de chaque stage doivent être portées sur le tireur sur une bandoulière, un ceinturon à alvéoles pour cartouches de revolver ou de chasse, une poche à cartouches, un holster, dans une poche ou selon les instructions du stage posées en sécurité.
- L'emploi de cartouches prises sur des alvéoles fixées sur la crosse ou l'avant main est interdit.
- Aucune munition ne doit être portée dans la bouche, le nez, les oreilles, le décolleté ou tout autre orifice du corps.
- Des cartouchières amovibles, en cuir, sont acceptables cependant les cartouchières amovibles pour cartouches de chasse ne peuvent placées par-dessus les alvéoles pour cartouches de chasse de la cartouchière.
- Les cartouchières doivent être portées de façon à ce que la cartouche entière soit au niveau ou au-dessous du nombril

- Les alvéoles pour cartouches de chasse ne peuvent pas contenir plus de deux cartouches par alvéole et celles pour cartouches de carabine /revolver ne peuvent contenir qu'une seule cartouche par alvéole
- Les alvéoles des cartouches de chasse doivent être appliquées contre le corps du tireur (ne pas s'écarter de la ceinture).
- Il ne doit y avoir qu'une seule rangée d'alvéoles pour cartouches de chasse.
- Des alvéoles pour cartouches de carabine ou revolver ne peuvent pas être cousues sur des alvéoles de cartouches de chasse.

Note : toute munition apportée sur la ligne de tir de façon illégale/non autorisée qui est utilisée pour les rechargements sur le stage tombe sous le coup des pénalités pour « usage de munitions illégalement acquises »

OBJETS INTERDITS

SASS désire que nos participants soient en sécurité, s'amuse, développent leur adresse au tir et apprécient les riches traditions de l'Old West. Nous vous demandons de vous joindre à nous dans un esprit amical de compétition et de préservation de cet héritage. L'emploi ou la présence de l'un quelconque des objets listés ci-dessous ou l'utilisation d'une arme illégale entraînera un Stage Disqualification pour chaque stage ou ce(s) objet(s) interdit(s) seront utilisés. Les pénalités ne sont pas données à postériori, mais doivent être corrigées avant que le tireur ne commence le stage suivant. **Les infractions constatées après que le tireur ait mis toutes ses armes en sécurité, ne seront pas pénalisées**

- Gants de tir modernes.
- Chemises à manches courtes (uniquement pour les hommes).
- Tee-shirts à manches courtes, tee-shirts à manches longues et débardeurs (marcels) pour tous les concurrents (les chemises à manches longues de type Henley à boutons sont autorisées). Chapeaux de cow-boys modernes à plumes (Shady Brady). Les chapeaux de paille de type traditionnel (Stetson, Bayley, Sombreros, etc.) peuvent être acceptés.
- Les jeans de designers ne sont pas autorisés. Ils incluent les jeans modernes portant des slogans ou logos brodés, sérigraphiés et similaires avec des textes de type «ROSE» ou «BABY». Les jeans à décorations plaisantes ou flashy peuvent être acceptés.
- Casquettes de base-ball.
- Tous les types de chaussures de sport ou de bottes de combat, quel que soit le matériau utilisé.
- Équipements de nylon, plastique ou velcro.
- L'affichage du logo d'un fabricant, d'un sponsor ou d'une équipe sur les vêtements (les étiquettes de fabricants sur les vêtements ou l'équipement peuvent être acceptés).

CLUBS AFFILIES SASS

Les clubs affiliés SASS sont l'ossature de la SASS et du Cowboy Action Shooting™ Les clubs SASS sont nombreux, situés dans tous les États du pays ainsi que dans 25 pays étrangers. Ces clubs sont notre ressource locale et les animateurs des matchs mensuels et annuels de Cowboy Action Shooting . Les clubs SASS favorisent la croissance organisée de notre sport de manière cohérente grâce à toutes les règles et règlements SASS. L'Affiliation SASS vous assure que quel que soit l'endroit où vous alliez vous saurez exactement à quoi vous attendre en ce qui concerne la sécurité et la cohérence pour que vous appréciiez ce sport. Trouver un club SASS local près de chez vous est le premier pas de votre exploration du Cowboy Action Shooting. Vous rencontrerez des gens étonnants, serez bien reçus et recevrez des réponses à tout ce qu'un nouveau membre et tireur peut demander. Pour trouver un club local près de chez vous et connaître leurs programmes de tir, n'hésitez pas à consulter notre site web www.sassnet.com

SECTION 2 – CATEGORIES DE TIR

La SASS reconnaît des catégories de tir basées sur l'âge, le sexe, le costume, l'équipement, le style de tir et/ou la poudre utilisée. Pour un concurrent, l'âge est déterminé par son âge au premier jour du match. Toutes les catégories SASS peuvent être subdivisées par le sexe pour ouvrir des catégories pour les dames. Il n'y a pas de catégories hommes.

Les concurrents peuvent concourir dans n'importe quelle catégorie qui leur est applicable. Chaque catégorie a un ensemble de règlements standards que le concurrent doit suivre pour « rester dans la catégorie » tout au long du match.

CATEGORIES OUVERTES (TOUS AGES)

Les catégories ouvertes tous âges n'ont pas de paramètres d'âge et suivent les règles suivantes:

- On peut utiliser n'importe quel revolver de main match
- Les revolvers peuvent être tirés dans n'importe quel style autorisé SASS - SAUF Gunfighter
- On peut utiliser n'importe quel shotgun autorisé SASS et n'importe quelle carabine de main match autorisée.
- On peut utiliser n'importe quelle munition autorisée SASS.

Catégories ouvertes tous âges :

- Cowboy — n'importe quel âge.
- Cowgirl — n'importe quel âge.

CATEGORIES BASÉES SUR L'AGE.

Les catégories basées sur l'âge permettent à tout participant de concourir avec ses pairs. Les catégories basées sur l'âge suivent les règles suivantes :

- N'importe quel revolver de main match peut être utilisé.
- Les revolvers peuvent être tirés de n'importe quel style autorisé SASS - SAUF Gunfighter.
- On peut utiliser n'importe quel type de shotgun ou carabine de main match autorisé SASS.
- On peut utiliser n'importe quel type de munition autorisée par la SASS.

Catégories basées sur l'âge :

- Buckaroo/Buckarette: 13 ans et au-dessous
 - o Les « Buckaroos » peuvent utiliser des carabines, revolvers et shotguns reprenant les standards extérieurs autorisés mais carabines et revolvers peuvent être chambrés en calibre .22LR et les fusils lisses en calibre .410 ou calibre 28 ou 32.
 - o Des munitions de vitesse standard pour ces armes doivent être utilisées.
 - o En catégorie Buckaroo, il n'est pas demandé que les cibles tombantes soient basculées. Un coup au but est compté dès qu'il est clairement établi que la cible a été touchée.
 - o Pour les tireurs en catégorie Buckaroo, une cible alternative doit être fournie pour toute cible volante au shotgun.
 - o Les tireurs de catégorie Buckaroo choisissant d'utiliser des munitions à percussion centrale, en arme de poing ou en carabine, seront alors tenus de respecter le power factor et les vitesses s'y rapportant.
 - o L'attention des responsables est attirée sur le fait que dans certains états ou pays, les lois ou règlements interdisent la pratique du tir pour des mineurs et les règlements des assurances peuvent empêcher d'ouvrir certains groupes d'âge lors d'un match
- Junior Boy/Junior Girl: 14 à 16 ans.

- Wrangler/Lady Wrangler: Age 36 and up.
- Forty-Niner/Lady Forty-Niner: Age 49 and up.
- Senior/Lady Senior: Age 60 and up.
- Silver Senior/Lady Silver Senior: Age 65 and up.
- Elder Statesman/Grand Dame: Age 70 and up.
- Cattle Baron/Cattle Baroness: Age 75 and up.
- El Patron/La Patrona: Age 80 and up.
- El Rey/La Reina: Age 85 and up.

NOTE: L'autorisation et la surveillance parentale est requise pour tous les concurrents de moins de 18 ans (21 ans aux USA).

CATEGORIES PAR STYLE DE TIR

Les Catégories par Style de Tir permettent aux concurrents de se frotter à d'autres utilisant le même style de tir (ex. tirer au revolver à une main au lieu d'à deux mains). En outre chaque style de tir peut aussi se subdiviser par sexe, âge et type de poudre selon la demande et en suivant les obligations requises dans la catégorie. Ne pas suivre les règles pour chaque catégorie par style de tir entraînera la pénalité progressive de « refus d'adhérer aux règles de la catégorie de tir » (voir la section pénalités).

Categorie Duelist

- Duelist – Le Style Duelist se définit par le tir d'un revolver armé et tenu d'une seule main, sans soutien. Le revolver, la main ou le bras tenant l'arme ne doivent pas être touchés par l'autre main sauf pour résoudre un problème de mauvais fonctionnement du revolver ou pour transférer l'arme d'une main à l'autre.
- Les tireurs Duelist peuvent tirer avec un revolver en main gauche et l'autre revolver en main droite de la manière communément appelée « Double Duelist ». Double Duelist N'EST EN AUCUNE MANIERE une catégorie indépendante.
- Règles Duelist :
 - o Tous les revolvers de match principal à organes de visée fixes sont autorisés.
 - o On peut utiliser n'importe quel type de shotgun et n'importe quel type de carabine de main match autorisés par la SASS.
 - o On peut utiliser n'importe quel type de munition autorisée par la SASS.
 - o Seuls les styles Duelist ou Double Duelist peuvent être employés.
 - o A aucun moment le concurrent ne doit avoir simultanément en mains deux revolvers chargés.
 - o Les holsters cross draw sont autorisés pour tout concurrent tirant en style Duelist/Double Duelist dans n'importe quelle catégorie.

Category Gunfighter

- Le style Gunfighter se définit par le tir avec un revolver dans chaque main. Les revolvers doivent être armés et tirés à une seule main, sans support, l'un en main droite et l'autre en main gauche. Il n'y a pas de règle sur la façon dont les revolvers doivent être tirés mais alterner les revolvers est clairement le plus efficace.
- Règles Gunfighter :
 - o Tout revolver de main match à visée fixe peut être utilisé
 - o Seuls les styles Gunfighter ou Double Duelist peuvent être utilisés
 - o N'importe quel type de shotgun et n'importe quel type de carabine de main match autorisés par la SASS peut être utilisé.
 - o Toute munition autorisée par la SASS peut être utilisée.
 - o Deux holsters sont exigés, un de chaque côté.
 - o Les tireurs en catégorie style Gunfighter peuvent avoir deux revolvers chargés en main en même temps.
 - o Il est interdit à un concurrent tirant en Style Gunfighter d'utiliser une méthode de dégainé et de rengainé de « double cross-draw » simultanée aux revolvers.

- Les tireurs en style Gunfighter doivent tirer le revolver gauche à main gauche et le revolver droit à main droite quelle que soit la façon dont ils ont été sortis des étuis.
- Les revolvers ne doivent jamais être tenus de manière dangereuse (ex. un revolver derrière l'autre).
- Quand un stage prévoit de tirer 10 coups au revolver en une seule séquence ou l'emploi d'un seul revolver pour le stage, le Gunfighter peut sortir ses deux revolvers et engager les cibles. Il devra tirer les cibles exactement dans la même séquence que celle qui est indiquée au scénario du stage.
- Un Gunfighter peut utiliser n'importe quelle séquence disponible pour n'importe quelle autre catégorie de tir.
- Les instructions de stage qui précisent des revolvers séparés tel que «premier revolver/second revolver», «Revolver gauche/revolver droit» ou «avec chaque revolver» sont interprétées comme «premières 5 cartouches/secondes 5 cartouches» lors du tir en style Gunfighter.
- Les deux revolvers peuvent être armés en même temps mais doivent être tirés un seul à la fois pour faciliter le score.
- Un Gunfighter ne peut pas remettre les revolvers au holster dans l'intention d'engager une autre séquence au revolver.
- Le scénario du stage doit permettre à un concurrent tirant en Style Gunfighter de poser ou de reposer ses revolvers entre des séquences de tir. Si le tireur doit faire autre chose de ses mains (par exemple lancer des dés entre les séquences au revolver) Les revolvers devront être dégainés et tirés un à la fois (double duelist) sauf s'ils peuvent être posés en toute sécurité plutôt que remis à l'étui. Dans ce cas il est possible de tirer avec les deux revolvers les premiers 5 coups, de poser en sécurité les deux armes puis reprendre le tir avec les deux revolvers pour les 5 derniers coups.

CATEGORIES COSTUMES

Catégorie Classic Cowboy/Classic Cowgirl

La catégorie Classic Cowboy/Classic Cowgirl comporte des règles et directives à la fois pour le costume, les armes et les calibres utilisés.

Règles concernant les armes :

- Tout revolver de main match à visée fixe peut être utilisé.
- Les revolvers doivent être tirés en style Duelist ou Double Duelist. Voir la catégorie Duelist pour les techniques de tir requises.
- Carabines : N'importe quelle carabine 1873 ou de manufacture antérieure approuvée par la SASS ou leur répliques (ex. Winchester 1866, Henry 1860 ou Winchester 1873).
- Calibre des revolvers et carabines : cartouches à bourrelet de calibre .40 ou plus, par exemple, mais non limitatif: .38-40, .44 spécial, .44 Russian, .44 Mag., .44-40, .45 Schofield, .45 Colt ou calibre .36 ou supérieur pour les armes cap & ball
- N'importe quelle munition agréée par la SASS peut être autorisée dès qu'elle respecte les restrictions de calibre ci-dessus.
- Shotguns : n'importe quel modèle de juxtaposé à chiens extérieurs, à un coup ou à levier de sous-garde approuvé par la SASS. Les fusils doubles à chiens externes doivent avoir des chiens à réarmement manuel. Les faux chiens ou les chiens armés par un dispositif interne sont interdits.

Règles concernant les costumes :

- On doit choisir au moins cinq des éléments énumérés ci-après et toutes les pièces du costume doivent être portées de façon appropriée tout au long des épreuves et pour les cérémonies de remise de récompenses.
 - Chaps (Jambières), éperons western avec molettes et pattes d'éperons, cuffs (Manchettes), cravate ou foulard porté lâche autour du cou ou avec un anneau de foulard, gilet, montre de gousset avec chaîne, veste, sleeve garters (jarretières de

- bras), couteau (les couteaux tournevis NE REPENDENT PAS à cette qualification), bottas, legging, bretelles.
- o Les chapeaux de paille ou de palme ne sont pas autorisés.
- En plus de ces éléments, les dames peuvent choisir dans la liste suivante des accessoires pour concourir dans cette catégorie : Montre d'époque, jupe culotte d'équitation, bustier, jupons à cerceaux, corset, chapeaux de style victorien (paille autorisée), bijoux d'époque, ornements de coiffure d'époque (ex. plumes), voilette, réticule (sac à main de l'époque), bottines lacées d'époque, chemisier, pantalon bouffant, bas résille, boa en plumes, cape.
- Les holsters de type Buscadero et drop holsters sont interdits (une partie de la crosse de revolver doit se trouver au-dessus du haut de la ceinture soutenant le holster).
- Des bottes sont exigées et doivent être d'un modèle traditionnel avec une semelle non adhérente (ex. PAS de semelle à crampons).
- Les mocassins ne sont pas autorisés.
- Le chapeau doit être porté pendant tout le match.

Catégorie B-Western/Lady B-Western

La catégorie B-Western/Lady B-Western comporte des règles et directives à la fois pour le costume les armes et les calibres utilisés.

Règles pour les armes :

- Tous les revolvers de main match sont autorisés.
- Les revolvers peuvent être tirés dans tous les styles admis par la SASS, au choix du tireur.
- Toutes les carabines admises par la SASS conçues en 1880 ou postérieurement et leurs répliques (ex. Burgess, Lightning rifle, Winchester 1892 et 1894, ou Marlin).
- Tous les shotguns autorisés par la SASS peuvent être utilisés.
- Toutes les munitions autorisées par la SASS peuvent être utilisées.

Règles pour les cuirs :

- Ceintures et holsters de type Buscadero ou drop holster sont obligatoires. L'ensemble du revolver doit être en dessous du haut du ceinturon.
- Tous les ceinturons et les holsters doivent être décorés (coutures fantaisie, conchos, clous ou gravures).
- Les holsters d'épaule ne sont pas autorisés.

Règles concernant les costumes :

- Les chemises doivent être de style "B-Western " avec des boutons pression ou n'importe lequel des ornements suivants : Poches en accolade, broderies, appliqués, franges ou empèchements de couleur différente.
- Une chemise à plastron amovible est autorisée si le plastron est brodé ou avec un liseré.
- Les pantalons doivent être des jeans, des pantalons de rancher, ou des pantalons à rabats sur
- Les poches arrière, passants de ceinture évasés, et/ou liseré ou franges
- Les pantalons doivent être portés avec une ceinture.
- Les dames peuvent porter des robes, des jupes ou des jupes culottes d'équitation.
- Les bretelles de pantalons ne sont pas permises.

- Les chapeaux doivent être portés et être uniquement en feutre. Les chapeaux de paille ou en feuilles de palme ne sont pas autorisés.
- Des bottes sont requises et elles doivent être d'un modèle traditionnel embellies avec des coutures fantaisie ou des dessins multicolores fantaisie, des Conchos ou des cloutages, avec semelles non adhérentes (pas de semelle à crampons). Les mocassins ou les bottes lacées ne sont pas admis.
- Des éperons Western avec molettes et pattes d'éperon sont obligatoires pour les hommes.
- Vous devez choisir un ou plusieurs éléments suivants en option: gants ou gants à crispin, foulard avec anneau ou noué autour du cou ou une bolo tie, veste, gilet, chaps ou manchettes.
- Les costumes correspondants aux personnages de rôles principaux de Westerns sont autorisés à la condition que le costume soit complet avec tous ses accessoires mais ce costume doit en plus suivre les obligations relatives aux bottes, cuirs, éperons, chapeaux et armes à feu. Les personnages de John Wayne, de western spaghetti et de citadins ne sont pas autorisés.
- Les costumes doivent être fantaisie et voyants. Le costume «B-Western» doit être porté durant tout le match ainsi qu'à la remise des prix, exception pour les réceptions du soir.

CATEGORIES POUDRE NOIRE

On s'attend à ce que le concurrent qui tire à la poudre noire se trouve devant des cibles cachées par la fumée. Pour obtenir ce résultat, les charges de poudre de tous les fusils lisses, carabines et revolvers devront produire au moins la même quantité de fumée que celle produite par 0,96 g (15 grains) ou 1 cc de poudre noire (voir la section Poudre noire – contrôles pour des précisions supplémentaires).

Catégories Frontier Cartridge

Frontier Cartridge peut être subdivisé en styles spécifiques (ex. Frontier Cartridge Duelist, Frontier Cartridge Gunfighter), par sexe (ex. Lady Frontier Cartridge Duelist etc.) mais aussi par âge (ex. Senior Lady Frontier Cartridge Duelist, etc.) selon la demande et en suivant les obligations requises pour les catégories.

Les Catégories incluent :

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

Règles Frontier Cartridge :

- Tout revolver de match principal à organes de visée fixe.
- Les revolvers peuvent être tirés à deux mains, ou à une seule (style Duelist) en catégorie Frontier Cartridge mais seulement à une main en catégorie Frontier Cartridge Duelist (voir la description du style Duelist pour les paramètres).
- Si l'on tire en Frontier Cartridge Gunfighter seuls les styles Gunfighter ou Double Duelist peuvent être employés (voir la description du style Gunfighter pour les paramètres)
- Tous les chargements doivent être à poudre noire (carabine, revolvers et shotgun).
- On doit utiliser un shotgun juxtaposé, à un coup ou à levier de sous garde pour les stages de main match.
- Toute carabine en calibre de revolver autorisée par la SASS est acceptable.
- Les concurrents en Frontier Cartridge peuvent utiliser toutes les armes à feu et poudres autorisés par la SASS lors des matchs par équipe et side matches.

Catégorie Frontiersman

Règles Frontiersman :

- Tous revolvers à percussion (cap & ball) de match principal à visée fixe.
- Les revolvers doivent être tirés en style Duelist ou Double Duelist. Voir la description du style Duelist pour les techniques de tir requises.
- Tous les chargements doivent être à poudre noire (carabine, revolver et shotgun).
- On doit utiliser un fusil juxtaposé, à un coup ou à levier de sous garde pour les stages de main match.
- Toute carabine en calibre revolver autorisée par la SASS est acceptable.

Exceptions :

- Voir la section « organes de visée » de ce manuel pour les « organes de visée à queue d'aronde ».
- Le revolver à percussion Uberti 1873 est interdit

MATRICES DES CATÉGORIES

En plus des « catégories de base » listées dans ce manuel, lors des matchs mensuels et annuels au niveau des clubs locaux toutes les catégories reconnues par la SASS peuvent être offertes en les subdivisant selon tous les facteurs incluant l'âge, le sexe, le style de tir et le type de poudre. En éclatant toutes les catégories par style ou costume, les règlements de la catégorie de base s'appliquent en premier puis la limite d'âge. Une liste complète de toutes les combinaisons de catégories de tir n'est pas disponible. Les exemples d'éclatement ci-dessous peuvent servir à donner une idée des possibilités variées :

- Gunfighter → Lady Senior Gunfighter → Lady Senior Frontier Cartridge Gunfighter.
- Duelist → Lady Duelist → Lady Senior Duelist → Lady Silver Senior Duelist.

NOMBRE MINIMUM DE PARTICIPANT PAR CATEGORIE

Dans l'intérêt d'assurer et de promouvoir un environnement avec un réel esprit de compétition au cours des concours sanctionnés par la SASS (Etat, Régional, Division, National et Championnat Mondial) tous les éclatements de catégories possibles pourront être offerts. Cependant les catégories au-dessus des catégories de base ne seront honorées que si elles atteignent le nombre minimum d'inscriptions décrété par la SASS et les accords du Championnat.

Les catégories « Dames » devront avoir un minimum de trois inscrits et les catégories ouvertes un minimum de sept inscrits pour pouvoir être honorées au niveau du Championnat SASS

Les matchs de niveau Mondial & National : 10 participants minimum pour toutes les catégories ouvertes, 5 participants minimum pour les catégories Dames.

Les matchs de niveau Régional & Départemental : 3 entrants minimum dans toutes les catégories.

Des exceptions à ces obligations de catégories incluent Buckaroo/Buckarette, Junior, Elder Statesman/Grand Dame, Cattle Baron/Cattle Baroness, El Patron/La Patrona et El Rey/La Reina.

Si une catégorie offerte n'atteint pas l'obligation minimum, le(s) inscrits(s) seront inscrits dans la catégorie directement inférieure car les catégories se réduisent aux catégories de base tant que la condition minimum n'est pas remplie.

*Les catégories offertes sur chaque match sont de toutes façons à la discrétion des officiels du Match pour assurer le succès et la viabilité individuels de chaque match.

SECTION 3 – DIRECTIVES POUR LES PARTICIPANTS

SPIRIT OF THE GAME

Au fil de l'évolution du Cowboy Action Shooting, nos membres ont développé et adopté une attitude gouvernant leur participation que nous appelons le «Spirit of the Game ». Quand un tireur a le Spirit of the Game cela veut dire qu'il participe totalement à ce que demande la compétition. Vous ne chercherez pas à tirer avantage de ce qui est ou n'est pas donné comme une règle ou une procédure de tir. Certains diront que le Spirit of the Game n'est ni plus ni moins qu'un bon esprit sportif. Quel que soit le nom que vous lui donniez, si vous n'avez pas ce Spirit of the Game, le Cowboy Action Shooting™ n'est pas fait pour vous.

Une infraction « Spirit of the Game » se produit quand un concurrent détourne sciemment ou intentionnellement les instructions de stage dans le but d'en tirer un avantage concurrentiel (ex. se faire sanctionner d'une pénalité pour obtenir un meilleur score ou un temps plus rapide qu'en suivant les instructions). Dans un tel cas, en plus de toutes les pénalités pour miss qui pourraient être attribuées, une pénalité de 30 secondes est attribuée pour Failure to Engage/Spirit of the Game. Elle n'est pas attribuée uniquement parce que le concurrent a « fait une erreur ». Le tir d'une munition qui n'atteint pas le power factor ou la vélocité minimum est aussi une infraction « Spirit of the Game ». Deux pénalités « Spirit of the Game » au cours d'un même match entraîne un Match DQ.

CONDUITE DU PARTICIPANT

Sécurité

Notre sport par essence est potentiellement dangereux et un accident grave peut toujours survenir. On attend de chaque participant à un match SASS qu'il soit un responsable de la sécurité. La première responsabilité de chaque tireur est de veiller sur lui-même. On attend de tous les tireurs qu'ils restent vigilants vis à vis des éventuelles actions dangereuses des autres participants. N'importe quel Range Officer ou tireur peut signaler à un tireur qu'il a remarqué une situation dangereuse de sa part. On attend que ce problème soit rapidement corrigé et ne se répète pas. Toute contestation relative à la correction d'un problème de sécurité doit entraîner l'exclusion immédiate du tireur du range. Merci de vous reporter à la Section Règles de sécurité de ce manuel pour toutes les Règles de Sécurité. Les participants doivent aussi :

- Traiter chaque arme avec respect comme si elle était chargée.
- La manipulation sans danger d'une arme est de la responsabilité du tireur. Reportez-vous à la section Sécurité pour toutes les règles de sécurité relative à la manipulation des armes.
- Tous les tireurs doivent démontrer une familiarité et une compétence minimale avec les armes à feu utilisées. On attend des tireurs qu'ils soient pleinement capables de maîtriser leurs armes à tout moment.
- Les matchs SASS ne sont pas des endroits prévus pour apprendre à manipuler une arme.
- Un déplacement arme en main avec une cartouche vive sous le chien armé n'est pas permis.
- Le déplacement est défini comme la règle du « travelling » au basket-ball. Dès qu'un tireur a une cartouche chambrée sous le chien d'une arme en main, au moins un pied doit rester en place sur le sol. La première infraction sera sanctionnée par un Stage Disqualification. La seconde infraction entraînera un Match Disqualification. De même il n'est pas permis de quitter la table de chargement avec une arme chargée chien armé.
- Note : bouger le pied pour maintenir son équilibre ou ajuster une position de tir est permis tant que le tireur ne change pas effectivement de place.
- Quitter la table de chargement avec une carabine approvisionnée et armée : Dans ce cas, on demandera au tireur de pointer son arme down-range, d'armer le chien complètement s'il est au demi-armé et d'appuyer sur la queue de détente.

- Si aucun coup ne part, le tireur pourra continuer à placer ses armes afin de commencer le stage (Pas de pénalité). Si un coup part lorsque le tireur appuie sur la queue de détente, le tireur sera dirigé vers la table de déchargement et aura un Stage Disqualification (SDQ)
- « Tirer en déplacement » ou « tir en marchant » est expressément interdit. Voyez les règles pour les conditions de sécurité pour le déplacement avec une arme.
- Les boissons alcooliques sont interdites dans la zone du range pour tous tireurs, invités, range officiers et autres personnes tant que les tirs de la journée ne sont pas terminés. Aucun tireur ne peut consommer une boisson alcoolisée tant qu'il n'a pas fini tous ses tirs de la journée et rangé ses armes.
- Aucun tireur ne peut ingérer de substance pouvant affecter sa capacité à participer avec un état maximum conscience et d'une manière totalement non dangereuse. La prise de médicaments qu'ils soient prescrits ou non qui pourraient provoquer de la somnolence ou toute autre incapacité physique ou mentale doit être évitée.

Conduite Personnelle

En plus des règles de sécurité mentionnées ci-dessus, on attend des participants qu'ils suivent les règles suivantes :

- Le tireur doit obéir à tous les ordres donnés par le, Timer Operator.
- Une fois qu'un tireur est engagé dans le stage (première balle est réellement sortie du canon), le tireur doit rester sur le stage jusqu'à ce qu'il soit terminé et qu'il se soit dirigé vers la zone de déchargement pour vider toutes ses armes.
- Tout tireur, invité ou officiel du match qui emploie un langage ordurier, qui est irrespectueux, agressif, grossier, devient belliqueux ou menaçant de quelque manière que ce soit sera exclu du match et, à la discrétion du Match Director, pourra se voir demandé de quitter la propriété.
- Les conflits entre personnes ne seront pas tolérés.
- Un bon esprit sportif est la meilleure définition du « Spirit of the Game ». Soyez fair play et prenez du plaisir.

Failure to Engage

Une «Failure to engage» se produit quand un tireur, sciemment ou intentionnellement, n'applique pas les instructions de stage dans le but d'en tirer un avantage concurrentiel et n'est pas donnée uniquement parce qu'un tireur «a fait une erreur». Une « Failure to Engage » ne s'applique qu'aux situations hors tir, telles que refuser d'attraper un bœuf au lasso, lancer un bâton de dynamite ou essayer d'effectuer n'importe quelle autre procédure hors tir d'une façon autre qu'elle est décrite dans les instructions du stage. Dans un tel cas une pénalité de 30 secondes pour « Failure to Engage » est attribuée en plus des éventuelles pénalités pour miss, procédures ou infractions Minor Safety.

SECTION 4 – OPERATIONS & REGLES DE SECURITE

Les « conventions » se rapportent aux comportements à suivre sur le range et aux règles que chaque tireur est supposé connaître et appliquer tout le temps. AUCUNE des conventions de sécurité SASS n'est négociable et ne peut être annulée par la conception du match ou les descriptions du parcours de tir. Les conventions de stage sont les règles à suivre par défaut à moins que le scénario du stage n'en décide autrement (ex. les cibles tombantes doivent être au sol pour compter).

CONVENTIONS DE STAGE

Les conventions de stage suivantes (par défaut) doivent être suivies sur tous les matchs SASS à moins qu'il en soit décidé autrement dans la description de stage.

- Toutes les cibles tombantes pour shotgun peuvent être réengagées jusqu'à ce qu'elles soient tombées.
- Toutes les cibles tombantes (shotgun, rifle ou revolver) doivent tomber pour être comptées.
 - o Toute cible tombante encore debout une fois que le tireur aura engagé la séquence suivante du stage sera comptée comme un miss.
 - o EXCEPTION : Pour les Buckaroo/Buckarette les cibles tombantes n'ont pas à tomber pour compter
- Si aucune position de départ n'est prévue, le tireur doit se tenir droit debout, revolvers dans les holsters, mains le long du corps sans toucher à aucune arme (position par défaut SASS). **Toute exception à cette position « par défaut » n'élimine pas les autres critères.**
- Le port d'armes Cowboy consiste à se tenir droit debout, talon de crosse de l'arme longue au niveau ou au-dessous de la ceinture du tireur, extrémité du canon au niveau ou au-dessus de l'épaule et l'arme tenue à deux mains.
- Dans le cas où une cible est défectueuse ou tombée, le tireur devra « tirer où elle était ». Pour des raisons de sécurité une cible au sol ne devra jamais être engagée.
- En cas de suspicion de squib, le TO demandera au tireur de sécuriser l'arme et de continuer avec l'arme suivante. Si par la suite le canon est trouvé vide, le tireur se verra attribué un reshoot.

CONVENTIONS RELATIVES AUX ARMES A FEU

Revolvers – Sécurité et Conventions de Manipulation

- Les revolvers à six coups sont toujours chargés à cinq coups et le chien abattu sur une chambre vide.
- Les armes à cinq coups peuvent être chargées complètement mais le chien doit alors reposer sur une fausse chambre, une encoche ou un plot de sécurité du barillet pour éviter qu'il repose sur une chambre chargée ou une capsule.
- Si un stage particulier requiert de recharger une cartouche, la sixième chambre d'un revolver à percussion peut être chargée en même temps que les autres puis recevoir la capsule pendant le parcours avant que le premier coup ne soit tiré ou 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 dirigé vers les cibles ou en remplaçant le barillet par un autre chargé et en mettant les capsules au moment voulu pendant le parcours.
- Les revolvers à percussion ne peuvent être amorcés qu'à la table de chargement ou pendant le parcours de tir. La capsule ne doit jamais être enfoncée sur la cheminée à l'aide du chien du revolver. Le Timer Operator (TO) devra demander que tous les ratés soient sécurisés sur la ligne de tir soit en remettant une capsule sur la cheminée et en tirant cette chambre soit en ôtant la capsule de la chambre ayant eu ce raté.

Un revolver dont le chien est armé ne doit jamais quitter la main du tireur (y compris passer d'une main à l'autre). Cela ne s'applique pas lorsqu'il y a un chargement ou un rechargement sur la ligne de tir.

- Le Cowboy Action Shooting N'EST PAS une compétition de fast-draw. Toute sortie d'étui jugée dangereuse ou un tir en « fanning » au revolver est strictement interdite. Le « slip hammering » n'est pas la même chose que le fanning, il est autorisé.
- Les revolvers sont dégainés et utilisés selon la catégorie du tireur.
- Les revolvers sont remis au holster (rengainés en condition de sécurité) à la fin de la séquence de tir sauf si la description du stage n'en décide précisément autrement (ex. « déplacez-vous vers la position suivante et posez votre revolver sur la table ou l'accessoire »). Une séquence de tir est définie comme étant l'ensemble des tirs avec un type d'arme, avant d'engager le type d'arme suivant.
- Aucune arme ne doit avoir le chien rabattu sur la ligne de tir pour éviter une pénalité si elle a été armée au mauvais moment, dans la mauvaise position ou au mauvais endroit une fois qu'une balle est partie downrange. Une fois le chien armé, le coup doit être tiré. Cependant s'il n'y a pas eu de balle partie downrange et sous la direction et surveillance du CRO/TO, le revolver peut avoir le chien rabattu. Cela nécessite une indication/acquiescement de la part du RO au tireur pour qu'il puisse le faire. (voir aussi éviter une « double pénalité » dans « Sécurité et Conventions de Manipulation - toutes armes »)
- En dégainant un revolver, celui-ci ne doit pas être armé avant qu'il ne soit pointé en sécurité downrange (à un angle de 45° downrange)..

Laisser une cartouche vive dans un revolver est un Miss. Cependant si une cartouche vive est sous le chien, il sera affecté un Stage Disqualification.

Conditions de Sécurité durant le parcours de Tir – Revolvers

Les revolvers sont considérés EN SECURITE pour le déplacement (en main, en rengainant ou en déplacement sur un stage) et EN SECURITE pour quitter la main du tireur UNIQUEMENT dans les conditions suivantes:

- Chien complètement abattu sur une chambre vide.
- Chien complètement abattu sur une cartouche tirée. Un revolver peut ne pas avoir été posé dans cet état mais il peut être reposé dans cet état.
- Considérations pour le style GUNFIGHTER : En tirant en style Gunfighter, un gunfighter peut ne pas rengainer ses revolvers dans l'intention d'engager une autre séquence (voir les Règles Gunfighter).

Sécurité & Convention de Manipulations – Rifles

- Les carabines peuvent être posées magasin approvisionné, culasse fermée et chien totalement abattu sur la chambre vide (PAS au cran de sécurité), bouche pointée dans une direction sans danger (adhérer à la règle des 170°).
- La bouche n'est jamais posée initialement sur le sol.
- Les carabines seront vidées et reposées canon pointé dans une direction sans danger. Si la culasse se referme après que la carabine ait été vidée, à la fin du stage le tireur montrera au CRO/TO qu'elle est vide. Personne d'autre que le concurrent ne devra toucher l'arme avant que la culasse n'ait été ouverte et montrée qu'elle est vide.

- Si la carabine est la dernière arme utilisée (ce n'est pas recommandé), elle doit être vidée avant de quitter les mains du tireur dans la zone de déchargement. (Cela ne s'applique pas aux armes tirées hors séquence, mises en sécurité puis rechargées pour un usage ultérieur)
- Une fois qu'une carabine à le chien armé soit la cartouche sous le chien doit être tirée soit la culasse doit être ouverte pour remettre l'arme en condition de sécurité.
- Des cartouches non parties ou éjectées peuvent être remplacées (rechargées) pendant le parcours.

Conditions de Sécurité durant le parcours de Tir - Carabines

Une carabine est considérée sans danger pour quitter les mains du tireur uniquement dans les conditions suivante (Certaines conditions peuvent être corrigés avant le tir avec l'arme suivante) :

- Vide.
- Chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée (reposée pour un usage ultérieur).

Une carabine est considérée sans danger pour le déplacement (en main lors du déplacement au cours du stage) uniquement dans les conditions suivantes :

- Chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée
- Culasse ouverte, cartouche sur l'élévateur ou dans la chambre

Sécurité et Convention de Manipulation – Shotguns

- Les shotguns sont toujours posés ouverts et vides et sont chargés pendant le parcours à moins que le stage ne commence avec le shotgun dans les mains du tireur.
- Les shotguns à chiens externes peuvent être armés au début du scénario qu'ils soient posés ou dans les mains du tireur.
- Les cibles pour shotgun peuvent être réengagées jusqu'à ce qu'elles tombent à moins qu'il n'en soit précisé autrement dans la description du stage.
- Les cartouches de chasse peuvent être retirées sans pénalité pour remettre l'arme en condition de sécurité.
- Les shotguns seront vidés et reposés canons pointés dans une direction sans danger. Si l'arme se referme après avoir été vidée, à la fin du stage le tireur devra montrer au TO qu'elle est vide. Personne d'autre que le tireur ne devra toucher l'arme avant qu'elle ne soit ouverte et montrée vide.

Conditions de Sécurité durant le parcours de Tir – Shotguns

Un shotgun est considéré SANS DANGER pour quitter les mains du tireur uniquement dans les conditions suivantes :

- Vide.

Un shotgun est considéré SANS DANGER pour le déplacement (en main lors du déplacement au cours du stage) uniquement dans les conditions suivantes :

- Ouvert, cartouche dans la chambre ou sur l'élévateur.
- Chien(s) totalement abattu(s) sur chambre(s) vide(s) ou cartouche(s) tirée(s) .

Sécurité et Convention de Manipulations – Toutes Armes

- Toutes les armes posées doivent avoir leurs canons dirigés dans une direction sans danger.
- Toutes les armes d'épaule posées au début du stage sur une surface horizontale doivent être posées à plat avec au moins l'arrière du pontet sur la surface de repos.
- Toutes les armes de poing posées au début du stage sur une surface plate doivent être posées armes reposant entièrement sur cette surface.
- Toutes les armes à feu doivent rester vides sauf si l'on est sous la surveillance directe d'une personne désignée sur la ligne de tir ou dans les zones prévues pour le chargement et le déchargement. Les bouches de toutes les armes d'épaule doivent être dirigées dans une direction sans danger (généralement vers le haut et légèrement down range).
- Aussi longtemps que le tireur est en contact avec son arme, elle est considérée sous son contrôle.

Si un tireur trébuche et tombe pendant le parcours, si aucune règle de sécurité n'a été violée, le tireur pourra se relever et continuer son parcours de tir.

- Toute arme vide qui tombe pendant le parcours entraînera une pénalité de Stage Disqualification. Cela ne s'applique pas aux revolvers au holster qui restent «dans le cuir» en cas de défaut d'équipement (ex. boucle de ceinture cassée) causant la chute de la ceinture d'arme ou de la cartouchière. Le tireur peut ramasser sans danger sa ceinture et son arme tombées et continuer son stage sans pénalité ou attendre d'avoir fini le stage pour les ramasser.
- Toute arme à feu chargée qui tombe pendant un stage entraînera une pénalité de Match Disqualification.
 - o Un tireur ne sera pas autorisé à ramasser une arme tombée. Le TO devra la ramasser l'examiner, la vider (si nécessaire) la rendre au tireur et lui attribuera la pénalité appropriée.
 - o Cela ne s'applique pas aux revolvers qui restent « dans le cuir » en cas de défaut d'équipement (ex. boucle de ceinture cassée) causant la chute de la ceinture d'arme ou de la cartouchière. Le tireur peut ramasser sans danger sa ceinture et son arme tombées et continuer son stage sans pénalité ou attendre d'avoir fini le stage pour les ramasser.
- Si une arme est tirée hors séquence, dans une mauvaise position ou du mauvais endroit, le tireur recevra une pénalité simple de Procedural. Dans cette situation, si le tireur choisi ou est forcé de rater la cible appropriée en raison d'un mauvais angle ou de la visibilité de la cible, une cartouche peut être rechargée pour éviter une pénalité de Miss (le très redoutée «double pénalité» procédural plus miss). Cela ne signifie pas qu'un tireur peut recharger la carabine ou le revolver dans tout autre cas pour éviter un Miss.
- Si un concurrent a un dysfonctionnement de son arme qui ne peut pas être résolu pendant le parcours, le tireur ne peut pas quitter la ligne de tir tant que l'arme n'a pas été vidée. Une pénalité Match Disqualification est attribuée au tireur s'il quitte la ligne de tir avec une arme défectueuse sauf sous la surveillance directe d'un Officiel du Match.
- Les armes longues seront vidées et posées canon pointé sans danger downrange. Cette condition peut être corrigée pendant le parcours avant que le coup suivant soit tiré. Si l'arme n'est pas posée vide avant que l'arme suivante ne soit tirée, seul le tireur peut revenir l'ouvrir et/ou la vider à la fin du stage sous la surveillance du TO. Si un étui vide est éjecté ou trouvé dans le boîtier de culasse ou la chambre ou si une cartouche vive est trouvée sur l'élévateur d'une culasse ouverte une pénalité Minor Safety Violation (MSV) sera attribuée. Cependant si la culasse est ouverte et qu'une cartouche vive/non tirée est éjectée un Stage Disqualification (SDQ) sera attribué pour une arme d'épaule ayant « quitté les mains du tireur avec une cartouche vive sous un chien armé ».

- Dans ce cas il n'y a pas d'opportunité de corriger cette condition avant de tirer l'arme suivante, car la pénalité prend effet dès que l'arme a quitté les mains du tireur
 - o Si une arme longue est la dernière arme utilisée, elle doit être vidée avant de quitter la ou les mains du tireur à la table de déchargement.
 - o Cela ne s'applique pas aux armes tirées hors séquence, mises en sécurité puis reposées

SÉCURITÉ

Les Sept Magnifiques

- Toujours traiter chaque arme comme si elle était chargée.
- Toujours traiter chaque arme comme si elle était chargée.
- Ne jamais laisser la bouche d'une arme briser la règle des 170°.
- Assurez-vous de votre cible et de ce qu'il y a au-delà.
- Gardez le doigt hors de la détente jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
- Les armes doivent rester déchargées hors du parcours de tir normal – de la table de chargement à la table de déchargement. o Traitez toutes les armes avec respect
- Parlez fort.

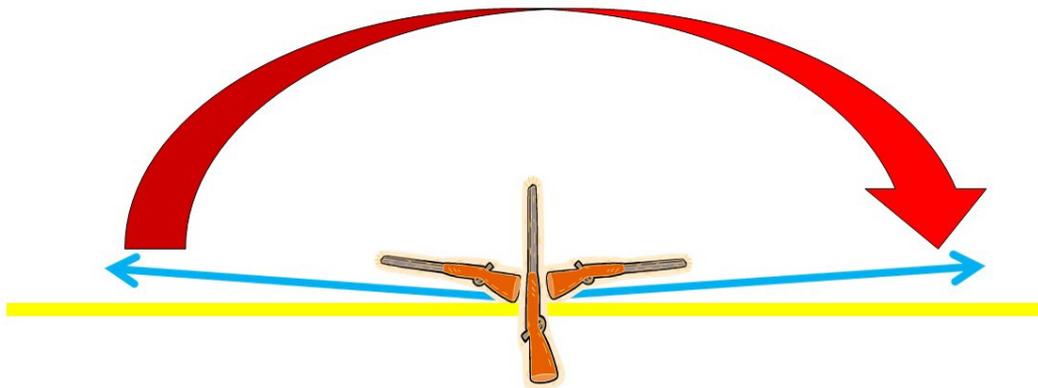
La règle des 170°

La règle des 170° signifie que la bouche d'une arme à feu doit toujours se trouver dirigée vers les cibles (+/- 85° dans toutes les directions). Cette direction de la bouche et son contrôle sont importants entre, avant, pendant et après avoir tiré un stage. La règle des 170° est la base de toute manipulation en sécurité d'une arme à feu et doit être toujours appliquée

- Il ne doit pas être permis qu'une bouche « balaye » les autres participants à n'importe quel moment.
- Quand elles sont transportées à un match, les armes d'épaule auront leurs culasses ouvertes, chambres et magasins vides et les bouches pointées dans une direction sans danger.
- Un revolver au holster (chargé ou vide) chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée est considéré comme sécurisé et ne peut pas être considéré comme balayant un autre tireur tant qu'il est gardé sans danger dans le holster.
- Ne pas tenir compte d'une direction sans danger de la bouche entraîne une pénalité de Stage Disqualification et pour des répétitions de cette infraction une pénalité de Match Disqualification .

NOTE : Il existe une exception évidente à cette règle qui donne à un tireur la possibilité de dégainer ses revolvers d'un holster approuvé et autorisé sans pénalité. Une autre exception est prévue pour pouvoir prendre et reposer sans pénalité un shotgun juxtaposé en position verticale.

The 170° Rule



170° rule means that the muzzle of firearm must always be straight down range +/- 85° in any direction

Officiers de Sécurité - Timer Operator – TO

Le rôle du Timer Operator (TO) est d'assister en toute sécurité le tireur pendant son parcours de tir. Conseiller et préserver le tireur d'actions dangereuses est attendu quand c'est nécessaire ainsi que minimiser autant que possible les pénalités de procédure et de sécurité. Donner des conseils avisés ou ne pas donner de conseils n'est pas considéré comme une interférence de la part du RO et ne peut pas être une raison pour un reshoot.

Ne pas déposer ses armes ou munitions à l'endroit désigné, est une faute du tireur et sera sanctionné d'une procédure, sauf si le tireur est capable de corriger seul la situation lors du parcours de tir et sous le timer. La pénalité pour l'utilisation de munition "acquise illégalement" (apporté sur la ligne de Tir/Déposé par le tireur d'une manière non approuvée) donnera lieu à une PROCEDURE. Toute cible touchée avec cette munition est un MISS. Le temps brut du stage ne sera pas impacté

On attend du Chief Range Officer d'être la personne responsable de la détection et de la résolution de tous les problèmes de sécurité pouvant apparaître dans les zones de chargement, de déchargement et sur la ligne de tir. Cependant comme tous les tireurs sont considérés comme des responsables de la sécurité, tout tireur qui observe une infraction à la sécurité non vue par le CRO devra la signaler au CRO au moment nécessaire pour résoudre le problème.

Commandements sur le Range

Les ordres courants sur le range sont la façon la plus efficace de gérer une ligne de tir et sont utilisés dans pratiquement tous les sports de tir. Pour des raisons de sécurité, il est demandé à tous les tireurs d'obéir à tous les ordres donnés par le CRO/TO sur le range. Pour une meilleure compréhension de ces commandements, programmez dès maintenant votre formation au cours RO1 .

COMMANDEMENTS HABITUELS SUR LES RANGES.

- **“Cease Fire” or “STOP!”** – Cet ordre donné par le TO ou tout autre Range Officer/Officiel du Match qui constate à n'importe quel moment le développement s'une situation dangereuse.
- Le tireur doit immédiatement arrêter de tirer et de se déplacer. Volontairement ne pas obéir à un ordre Cease Fire ou Stop donné par et sous le contrôle d'un TO entrainera l'attribution d'une pénalité Match Disqualification.

- **“Muzzle!” ou “Canon”** – cet ordre avertit rapidement et efficacement le tireur que la bouche de son arme est près des 170° et doit être pointée dans une direction sans danger (down range)
- **“Down Range”** – Cet ordre est donné avant que quiconque ne se déplace down range pour n'importe quelle raison, incluant le relevage ou le remplacement d'une cible. Quand un ordre « Down Range » est donné, tous les participants dans les zones de la table de chargement et de déchargement doivent arrêter de charger ou décharger leurs armes. La pratique habituelle est de lever les mains en l'air pour une confirmation visuelle qu'aucune arme n'est manipulée pendant que quelqu'un est down range.

Cours SASS de Sécurité sur le Range – RO-I & RO-II

Pour une compréhension plus en profondeur et une explication de toutes les pratiques SASS incluant les Opérations sur le Range, les Rôles sur le Match, Règles, Procédures et pénalités, la SASS encourage TOUS les tireurs à s'inscrire et suivre au minimum le Cours de formation RO1 SASS dès le début de leur parcours en Cowboy Action Shooting. Cela vous permettra aussi d'apprendre les fondamentaux de toutes les positions de match qui ont une fonction cruciale pour que le match soit exécuté de façon honnête, efficace et SANS DANGER. Les cours de RO SASS sont effectués par des instructeurs certifiés SASS et ils peuvent être organisés dans votre club local

NORMES et PROCEDURES de MATCH

Operations sur le Range

Cowboy Action Shooting™ n'a pas pour but d'être une compétition de tir de précision. Des petites cibles et grandes distances suppriment le côté « vitesse » du jeu et le rendent très décourageant pour les nouveaux tireurs.

Tant les tireurs expérimentés que les novices veulent toucher leurs cibles. Quelques personnes touchent (ou manquent) plus vite que d'autres. Trop de Miss ou l'impression que les cibles sont trop difficiles à toucher découragent les gens de continuer le jeu spécialement les tireurs les moins habiles.

Demandez aux tireurs de Cowboy Action et ils vous diront qu'il n'y a rien de plus facile que de rater cible trop grande ou trop proche !

Bien qu'un guide plus détaillé pour la conception d'un match et sa gestion soit disponible dans les Guides officiels de Match Directors SASS, il n'y a pas de règles absolues quand on en arrive au placement des cibles.

- Des cibles d'acier (ou de papier) de taille généreuse sont utilisées.
- Des cibles réactives (pepper poppers et cibles tombantes) sont utilisées quand c'est possible pour augmenter le plaisir des tireurs et des spectateurs.
- Les cibles sont placées à des distances courtes ou moyennes. Bien qu'il n'y ait pas de règles absolues ce qui suit sont les distances recommandées de pour chaque arme (arrondies en mètres) en utilisant des cibles d'approximativement 40 cm par 40 cm (16 pouces par 16 pouces) :
 - o Cibles revolvers : 6 à 9 mètres
 - o Cibles shotgun : 7 à 15 mètres
 - o Cibles carabine : 12 à 45 mètre
 - o Derringer – pistolet de poche : minimum absolu 3 m **en tirant uniquement sur des cibles de papier, de carton ou des ballons**. C'est trop près pour tirer sans danger des cibles d'acier .

Comme le sport de Cowboy Action Shooting™ continue de se développer, Les Match Directors à travers le monde réagissent à cela et proposent des scénarii de tir et des placements de cibles en réponse aux demandes de leurs tireurs et pour le plaisir du match. C'est pourquoi beaucoup de clubs proposent des cibles plus proches que sur nos exemples pour augmenter le « facteur plaisir » de leurs tireurs.

Si les distances des cibles sont plus courtes que celles recommandées, les façades des cibles doivent être penchées vers le sol selon un bon angle pour éliminer le plus possible de « retours » en raison de la proximité des cibles. L'état de l'acier et des façades des cibles doit aussi être pris en considération car ces cibles ne doivent pas présenter de creux ou de déformations et doivent être planes (ni concaves, ni convexes).

Dans la mesure du possible les cibles réactives devraient être calibrées pour tomber franchement avec au moins une charge de .38 spécial normale d'usine.

Sans Alibi/Reshoots/Restarts

Les concours SASS au-dessus du niveau club sont des matchs « sans alibi ». Une fois que la première balle est partie downrange, le concurrent est engagé dans le stage et doit le finir du mieux de ses possibilités.

- Les Reshoot ne sont pas accordés pour des dysfonctionnements d'armes ou de munitions. Cependant s'il y a un défaut du range (défaut d'accessoires, défaut du timer ou interférence du Range Officer) qui n'est pas de la maîtrise du tireur un reshoot peut être accordé.
- Lors d'un Reshoot, le concurrent repart sur un stage clean en ne conservant que les pénalités de sécurité acquises sur ce stage.
- Des Restarts peuvent être accordés à un concurrent pour qu'il fasse un départ clean, avant que la première balle ne soit partie downrange. De multiples Restarts par le même tireur qui selon le jugement du CRO/TO sont vus comme une « prise d'avantage » ne seront pas acceptés car ils ne correspondent pas au Spirit of the Game.

Fonction sur le Match : Roles & Termes utilisés

Cette section est très basique et résume la liste et les définitions des Rôles sur un match, des Officiels du Match et les termes utilisés. Pour une compréhension plus approfondie de tous des rôles de match et leur fonction cruciale qu'ils ont sur chaque match, merci de suivre un cours RO1 SASS.

- **Posse** – un groupe de tireurs destinés à tirer ensemble sur tous les stages pendant le match.
- **Match Director** – il est en charge de la totalité du match et doit s'assurer que des officiels qualifiés soient en place dans toutes les zones de compétition. Le Match Director est généralement de concepteur/rédacteur du match et il a l'autorité d'annuler une pénalité MSV due à un mauvais conseil d'un RO ayant entraîné un reshoot (RO assisted MSV).
- **Range Master** – il est en charge et surveille tous les stages, il s'assure que des officiels qualifiés sont en place sur tous les stages. Il ou elle passe en revue les stages et s'assure qu'ils sont conçus et montés pour fonctionner sans danger tant pour les concurrents que pour les officiels.
- **Match RO** : sont les intermédiaires entre le Posse Marshall et le Range Master pour résoudre les problèmes concernant l'application des règles/pénalités
- **Posse Marshal/Deputy Posse Marshal** – il est en charge d'un posse et il lui est demandé de s'assurer que tous les postes du posse sont occupés pour pouvoir le faire fonctionner en sécurité et efficacité pendant chaque parcours de tir, en s'assurant que toutes les règles et règlements sont suivis.
- **Timer Operator (TO)** – il est en charge de la ligne de tir aussi longtemps qu'il tient le timer, il a pour premier objectif d'assister sans danger le tireur pendant son parcours de tir.

- **Spotters/Counters** – ils ont la responsabilité de compter les coups tirés et les miss ainsi que de vérifier si les cibles ont été engagées de l'ordre correct et pour le nombre de coups requis. Un minimum de trois spotters est requis – une majorité des 2/3 supprime tout problème en ce qui concerne les miss.
- **Scorekeeper** – il enregistre les temps et pénalités de façon appropriée pour chaque tireur sur une feuille de résultats pour chaque stage.
- **Officier de table de chargement** – il est responsable de s'assurer par contrôle visuel que toutes les armes sont chargées avec le bon nombre de cartouches, il vérifie qu'il n'y a pas de cartouche sous le chien de chaque arme et que tous les chiens de toutes les armes sont bien totalement abattus sur une chambre vide.
- **Officier de table de déchargement** – à la fin du parcours de tir il est responsable de contrôler visuellement toutes les armes pour s'assurer qu'elles sont déchargées (vides).

Définition des Pénalités

Il existe cinq types de pénalités sur les matchs SASS : pénalités de 5 secondes, pénalités de 10 secondes, Pénalité Stage Disqualification, Pénalité Match Disqualification et Failure to Engage/Spirit of the Game. Pour une compréhension plus approfondie de toutes les pénalités, merci de suivre un cours RO1 SASS.

PENALITES DE 5 SECONDES

Les miss sont des pénalités de 5 secondes. Les cibles revolvers, carabine et shotgun doivent être engagés avec l'arme appropriée. Un MISS est défini par le fait de ne pas avoir touché la bonne cible avec la bonne arme et inclut :

- Chaque cible non touchée.
- Chaque cartouche non tirée.
- Des cartouches laissées par inadvertance dans un revolver sont des miss à moins que l'une d'elle soit sous le chien dans ce cas c'est un Stage DQ.
- Chaque cible touchée avec une arme incorrecte, soit intentionnellement soit par erreur.
- Chaque cible touchée avec une munition acquise illégalement.

Double Pénalité : Un miss ne peut pas entraîner une Procédure. Pour bien comprendre ce concept, se référer au Diagramme des Miss à la Section 7 de ce Manuel.

PENALITES DE 10 SECONDES

Les pénalités de 10 secondes comprennent les pénalités « Procedural » (P) et les « Minor Safety Violations » (MSV). Les Procedural sont de simples, erreurs non intentionnelles résultant d'une «absence» ou d'une confusion, quand le tireur engage le stage d'une façon autre que celle qui est prévue. Il ne peut y avoir qu'une seule pénalité Procedural par stage. Les Minor Safety Violation (MSV) sont les fautes de sécurité qui ne mettent personne directement en danger.

Les pénalités Procedural (P) comprennent :

- Refuser de tenter de tirer avec une arme, tirer sur un accessoire ou ne pas effectuer une manœuvre du stage.
- Tirer les cibles dans le mauvais ordre.
- Engager le stage dans un mauvais ordre.
- Utiliser une munition acquise illégalement.
- Ne pas remettre aux holsters les revolvers (sauf si c'est spécifié dans le scénario).
- Première infraction pendant le même match de « Tirer hors de sa catégorie ».
- Tirer plus de cartouches que spécifié dans les instructions de stage

Les infractions Minor Safety Violation (MSV) comprennent :

- Laisser une ou des cartouches tirées ou vives dans le magasin ou l'élevateur d'une arme d'épaule dans lequel elles étaient chargées
- Arme d'épaule ouverte qui glisse et tombe – mais ne brise pas la règle de sécurité des 170° ou ne balaye personne.
- Armer le chien d'un revolver avant que le canon ne soit à 45° de la verticale downrange. .

PENALITÉS STAGE DISQUALIFICATION (SDQ)

Une pénalité Stage Disqualification (SDQ ou Stage DQ) est généralement une infraction à la Sécurité d'une nature plus sérieuse et signifie que le temps et la performance du tireur sur le parcours de tir sont généralement incapacités comme résultat de l'infraction faite par le tireur.

- Tirer en déplacement (mouvement continu et fluide en engageant les cibles).
- Toute arme non chargée qui tombe sur la ligne de tir.
- Armes d'épaule qui glisse et tombe en brisant les 170°.
- Infraction à la règle de sécurité des 170°/ ne pas conserver un contrôle approprié de l'arme.
- Toute décharge frappant le sol ou un accessoire non consommable entre 1,50 m et 3 m de la position du tireur.
- Rengainer un revolver avec le chien non totalement abattu sur une cartouche tirée ou une chambre vide.
- Un revolver chien armé qui quitte la main du tireur.
- Une cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme d'épaule.
- Seconde infraction au cours du même match de « tirer hors de sa catégorie ».
- Changer de place/bouger avec une cartouche vive sous un chien armé ou avec une arme
- Chien abattu sur une cartouche vive.
- Changer de place avec une arme d'épaule culasse fermée et chien armé. (A l'exception pour les armes d'épaules de la table de chargement au premier poste de tir, arme sans cartouche dans la chambre)
- Changer de place avec un revolver chien armé
- Manipulation dangereuse d'une arme à feu.
- Charger ailleurs qu'à la position désignée pour le chargement ou sur la ligne de tir.
- Usage d'une arme illégale ou illégalement modifiée.
- Rengainer ou poser un revolver chien abattu sur une cartouche vive.
- Balayer quelqu'un avec une arme vide.
- Ne pas adhérer aux procédures de chargement et de déchargement.
- Une fois engagé dans le stage, quitter la ligne de tir pour n'importe quelle raison.
- Tir à sec dans les zones de chargement et de déchargement.
- Rabattre le chien d'un revolver, d'une carabine ou d'un shotgun chien armé sans une indication positive de la part du TO pour le faire.

MATCH DISQUALIFICATION PENALTIES (MDQ)

Un Match Disqualification (MDQ ou Match DQ) est la plus sérieuse et signifie que le tireur range ses armes et n'est plus autorisé à tirer pour la durée du match.

- Deux Spirit of the Game accumulés
- Deux pénalités SDQ accumulées (même pendant le même stage). *Cela ne s'applique pas à une action unique qui pourrait entraîner plusieurs pénalités (ex. briser la règle des 170° avec une arme vide ET simultanément balayer quelqu'un).
- Attitude agressive ou conduite non sportive.
- Volontairement refuser d'obéir à un ordre de «Cease Fire» ou «Stop» donné par et sous le contrôle du TO.
- Tirer sous l'influence de l'alcool, de drogues prescrites ou de n'importe quelle substance ou médicament pouvant diminuer les capacités physiques ou mentales du tireur.
- Tireur quittant la ligne de tir avec une arme non contrôlée vide, ne fonctionnant pas sauf sous la surveillance directe d'un officiel du Match.
- Tirer avec des munitions illégales (par ex. excédant la vitesse maximum ou cartouches de chasse incisées ou rétreintes. Cela n'inclus pas les munitions n'atteignant pas le power factor minimal).
- Faire tomber une arme chargée.
- Toute décharge qui frappe le sol ou un accessoire du stage à moins de 1,50 m de la position du tireur.
- Toute décharge dans les zones de chargement et de déchargement.
- Toute décharge considérée comme dangereuse.
- Balayer quelqu'un avec une arme chargée.
- Troisième infraction pour « tirer hors de sa catégorie » lors du même match.
- Conflits entre personnes.

FAILURE TO ENGAGE/SPIRIT OF THE GAME

Une infraction Failure to Engage ou Spirit of the Game entraîne une pénalité de 30 secondes. Sur un même match, l'accumulation de deux pénalités pour Failure to Engage/Spirit of the Game entraîne une pénalité Match Disqualification..

- Volontairement tirer un stage d'une façon autre qu'il était prévu pour gagner un avantage compétitif (Spirit of the Game).
- Tirer une munition qui n'atteint pas le power factor ou la vitesse minimum. La pénalité est appliquée sur chaque stage où le tireur est contrôlé et ses munitions trouvées ne pas atteindre le power factor ou la vitesse minimum (Spirit of the Game).
- Volontairement refuser d'essayer d'effectuer une action autre que de tir demandée dans les instructions de stage (Failure to Engage)

ATTRIBUTION DES PENALITÉS ET RÉCLAMATIONS

Pendant le parcours de tir un tireur peut parfois encourir des pénalités qui devaient être données. L'autorité immédiate sur le stage pour cela est le Timer Operator (TO) en s'aidant des informations données par les spotters. L'objet de ces pénalités inclut les infractions à la sécurité, les erreurs de procédures, la façon d'effectuer les activités du stage, les équipements et armes non autorisés, les munitions inappropriées, les vêtements inappropriés et les autres obligations spécifiques à la catégorie telles que la production adéquate de fumée en catégories poudre noire. Le TO peut de lui-même attribuer des pénalités pour des violations de sécurité et des erreurs de procédures quand elles sont clairement reconnues (cela n'inclus pas d'attribuer des miss). L'attribution des miss est du ressort unique des spotters.

Dans le cas où un tireur pense que la décision du CRO/TO est erronée ou a été prise injustement, une fois les armes mises en sécurité et vides, cette décision peut, uniquement par le concurrent, être poliment et calmement contestée, dans un premier temps auprès du CRO/TO et/ou du Posse Marshal.

La discussion doit se tenir uniquement entre les officiels et le tireur (tireur, CRO/TO et spotters) hors de la ligne de tir pour qu'il n'y ait pas de ralentissement dans le rythme des tirs. Le CRO/TO doit rester totalement objectif, prendre en compte les faits et les preuves telles quelles et doit être prêt à faire le point sur les détails en tenant compte de toutes les questions que peut poser le tireur. Les enregistrements audio ou vidéo ainsi que les photos ne seront pas autorisés à être présentés comme preuves. Rappelez-vous : le bénéfice du doute doit toujours aller au tireur. On demande généralement aux concurrents de déposer leur réclamation ou contestation avant de quitter le stage ou la zone de tir où le problème est apparu.

Si le problème n'est pas résolu par le CRO/RO et/ou le Posse Marshal à la satisfaction du tireur et qu'il souhaite en aller plus loin, il peut porter cette réclamation auprès du Range Master. Le Range Master devra objectivement et sans parti pris étudier cette réclamation uniquement en fonction de l'interprétation des principes et des règles et devra conduire sa propre enquête en questionnant les personnes directement concernées par ce problème (TO, Spotters et le tireur). Pour les problèmes concernant les équipements illégaux et/ou les modifications illégales aux armes, les munitions douteuses, les vêtements non autorisés, une inspection directe devra être effectuée y compris si nécessaire une mesure du power factor et de la production de fumée. Si à ce niveau le problème n'est toujours pas résolu par le Range Master à la satisfaction du tireur et qu'il souhaite en aller plus loin, il peut porter sa réclamation au Match Director (MD). Le MD conduira sa propre enquête comme précédemment et en suivant les mêmes règles. **La décision du MD est définitive.**

A la discrétion du MD un jury spécial composé de trois Territorial Governors (TG) qui ne sont pas du même Etat que le tireur pourra être convoqué pour aider le MD à établir le jugement raisonnable. Ce processus consistant à requérir un jury de TG expérimentés et compétents qui ne sont pas au fait du problème pourra entraîner pour le tireur l'établissement d'une « fiche de réclamation » et le paiement d'un « droit de réclamation ». Une fois ce droit payé et la documentation appropriée fournie par le MD, le jury se réunira. Une étude approfondie des faits devra être faite de façon objective et sans parti pris. Si le résultat est en faveur du tireur, le droit sera remboursé. Dans ce cas le MD ne joue que le rôle d'administrateur pour cette enquête.

Décompte des Points

Les matchs SASS sont décomptés sur la base du temps de tir (Total Time Scoring) plus les points de pénalités dus aux cibles ratées, aux erreurs de procédures et aux diverses autres infractions aux règles. Chaque stage est noté individuellement et le total des temps bruts plus toutes les pénalités attribuées sur chaque stage est utilisé pour déterminer la place finale soit par catégorie, overall ou les deux.

En utilisant le classement par Temps Total, un temps maximum autorisé doit être défini avant le match pour chaque stage et utilisé pour le décompte de Stage Disqualification et du score maximum du stage.

Le temps maximum alloué pour un stage est le total de toutes les pénalités pour cibles disponibles/miss plus 30 secondes.

Exemple : 5 secondes pour chaque cible disponible (10 carabines, 10 revolver, 4 shotgun = 24 cibles x 5 secondes = 120 secondes, plus 30 secondes ajoutées, cela donne un score total de 150 secondes). Le score pour un SDQ est le temps maximum autorisé pour ce stage comme décrit dans le calcul du temps maximum alloué. Le score pour un DNF (Do Not Finish – ne pas finir le stage) est le même que pour un Stage Disqualification – le temps maximum alloué pour le stage.

Le score pour un Match Disqualification (MDQ) est un « NO SCORE ». Un MDQ entraîne le retrait du concurrent de toutes les feuilles de score et par cela le retrait total du match. Deux SDQ/DNF (ou un de chaque) pendant le même match entraîne un MDQ.

Les vainqueurs à l'Overall, souvent les meilleurs concurrents homme et femme, sont habituellement reconnus aux matchs SASS. Le meilleur score pour les stages de Main Match détermine le vainqueur à l'Overall.

CONVENTIONS RELATIVES AUX MUNITIONS

Power Factors

Le minimum adopté pour les munitions à percussion centrale utilisées dans toutes les catégories à poudre sans fumée de tous les matchs SASS incluant les concours aux niveaux d'état, régional, National, international et championnat du Monde, n'est pas inférieur à un power factor minimum de 60 et aucune vitesse ne doit être inférieure à 400 pieds/seconde (fps) (122 mètres/seconde).

Les vitesses maximales sont 1000 pieds/seconde (304 m/s) pour les revolvers et 1400 pieds/seconde (427 m/s) pour les carabines.

Les munitions qui dépassent ces vitesses sont considérées illégales (cela n'inclut pas les munitions qui n'atteignent pas le power factor). Les pistolets de poche, derringers et fusils de long range sont exempts des obligations de power factor et de vitesses.

Le power factor se calcule en multipliant le poids de la balle (en grains) par la vitesse (en pieds/seconde) puis en divisant le résultat obtenu par 1000. Exemples :

- Une balle de 100 grains à 600 fps a un power factor de 60 : $(100 \times 600) / 1000 = 60,0$
- Une balle de 77 grains à 800fps a un power factor de 61,6 : $(77 \times 800) / 1000 = 61,6$
- Une balle de 200 grains à 400fps a un power factor de 80 : $(200 \times 400) / 1000 = 81,0$

Power Factor / Fumée Poudre Noire – Contrôle

Le Range Master ou le Match Director peut, à sa seule discrétion et à n'importe quel moment pendant le match, demander le contrôle de n'importe quelle munition suspectée de ne pas suivre les spécifications SASS relatives aux munitions. Si un tireur en poudre sans fumée est contrôlé pour le power factor, il lui sera demandé 5 cartouches prises sur chaque arme suspectée, déjà chargée à la table de chargement. Sur ces 5 cartouches une aura la balle retirée et pesée. Les autres quatre cartouches seront tirées à travers un chronographe avec l'arme du tireur pour enregistrer les vitesses. La bouche de l'arme sera relevée à 80° de la verticale avant que chaque coup soit tiré. Le concurrent ne pourra pas choisir l'arme à contrôler, toutes les armes quel qu'en soit le calibre peuvent être sujet à un contrôle à n'importe quel moment.

Si la moyenne de la vitesse des 4 cartouches atteint ou dépasse le power factor de 60 ET la vitesse minimum de 400 fps, la munition est considérée légale. Si la charge n'atteint pas le power factor de 60 OU la vitesse minimum de 400 fps, le tireur recevra une pénalité de SOG pour le dernier stage tiré. Tous stages suivants effectués avec ces munitions illégales entraîneront une pénalité pour chacun de ces stages. Deux pénalités SOG entraîneront un Match DQ.

Un contrôle de la production adéquate de fumée pour les cartouches à poudre noire peut aussi être effectué comme décrit ci-dessous. Les munitions seront prises sur les armes chargées par le tireur à la table de chargement. Les coups seront tirés en comparaison avec des munitions de référence suivant la règle suivante:

- Etui Standard .38 Special.
- 1 cc GOEX 2F powder.
- Amorce Federal Standard .

- Balle de 145 grain bullet graissé avec de la SPG.
- Poudre légèrement compressée avec sertissage moyen.

Si les cartouches du tireur ne produisent pas la même quantité de poudre que les cartouches de référence, il lui sera attribué une pénalité pour non adhésion aux obligations de la catégorie. La première fois il recevra une pénalité Procedural, la seconde fois pendant le même match un Stage DQ et à la troisième faute lors du même match un Match DQ..

Obligations relatives aux Munitions

Le tireur pourra être rendu responsable des dommages causés à une cible ou des blessures aux personnes dus aux « retours/ricochets » à cause d'une munition inappropriée et/ou illégale. Cette infraction majeure à la sécurité entraînera une disqualification immédiate et une expulsion du match (MDQ).

MUNITIONS de REVOLVER et CARABINE

- Elles ne peuvent pas être blindées, semi-blindées, plaquées, avec gas check. Elles doivent être entièrement en plomb. Les balles plaquées Moly-Disulfite, polymère ou équivalent sont acceptables.
- Elles doivent être d'un type « à projectile unique ». Les balles « à projectiles multiples » sont interdites.
- Les munitions à balles rétrécies sous l'entrée de l'étui ne sont pas autorisées.
- Toutes les munitions à percussion centrale ou annulaire doivent contenir la balle, la poudre et l'amorce dans un seul étui métallique correspondant précisément à la chambre de l'arme utilisée. L'amorce doit être du type utilisant uniquement une petite charge chimiquement sensible à l'impact localisée au centre du culot ou dans son bourrelet.
- Les munitions déclenchées par électricité sont interdites.

MUNITIONS de SHOTGUN

- Les charges de cartouches de chasse doivent être de numéro 4 pour oiseaux ou au-dessous pour tous les matchs (pas de grains d'acier ou plaqués).
- Les cartouches de chasse Magnum ou Haute vitesse ne sont pas autorisées.
- Les cartouches de chasse ne doivent pas être incisées (annelées) pour permettre à l'étui, la bourre et la charge de plomb d'être tirés en un seul projectile.
- Les shotguns à pompe et à levier ne peuvent pas être chargés à plus de deux cartouches vives en même temps sur les stages de main match à moins que ce ne soit spécifié dans la description du stage. Lors de matchs en équipe ces shotguns peuvent être chargés au maximum de leur capacité.

MUNITIONS POUVRE NOIRE

- Tout au long de ce manuel, poudre noire signifie poudre noire ou substitut de poudre noire tel que le Pyrodex, 777, APP ou des propulsifs comparables prévus pour les armes à chargement par la bouche. Les propulsifs contenant de la nitrocellulose sont prohibés en tant que substituts de poudre noire

Toute combinaison de poudre sans fumée et de poudre noire (dite charges duplex) est totalement interdite dans TOUTES les catégories (ex. Blackhorn 209). Lors d'essais de diverses charges, il a été déterminé que 1cc de poudre noire dans des étuis de .32, .38, .44 ou .45 produisent approximativement la même quantité de fumée (voir Poudre Noire – contrôles pour plus d'informations). Avant de décider de n'importe quelle réduction de charge, un tireur doit la tester pour s'assurer qu'elle suit les standards de base.

Conventions Relatives aux munitions

- Les tireurs ne peuvent pas commencer un stage avec des cartouches en main(s).
- Toute cartouche lâchée par le tireur au cours d'un rechargement de n'importe quelle arme ou éjectée de n'importe quelle arme de n'importe quelle arme peut être ramassée et réutilisée ou, autre alternative, peut être remplacée par autre une prise sur le tireur ou à n'importe quel autre endroit prévu par la description du stage.
- Des cartouches tombées ou des cartouches placées en sécurité sur un accessoire servant de zone de chargement d'origine peuvent être ramassées et utilisées. Dans tous les cas le ramassage d'une cartouche tombée ou posée en sécurité doit être fait avec précaution pour ne pas créer de perte de contrôle de la bouche du canon.
- Une munition acquise illégalement est toute munition qui n'a pas été amenée sur la ligne et/ou posée par le tireur d'une manière autorisée.
- Ne pas avoir amené assez de munitions sur la ligne pour pouvoir finir le stage est compté comme un miss pour chaque cartouche non tirée.
- Un tireur ne doit pas quitter la ligne une fois que le stage est commencé pour aller chercher des munitions ou des armes tant que toutes les armes amenées sur la ligne n'ont pas été contrôlées vides. La pénalité pour cette faute est un Stage Disqualification.
- Une cartouche non tirée éjectée peut être remplacée (rechargée) pendant le stage.
- Laisser par inadvertance des cartouches vives dans un revolver est un miss. (A moins qu'une cartouche soit sous le chien, la sanction est alors une Stage Disqualification).
- Une cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme d'épaule entraîne une pénalité de Stage Disqualification.
- Une cartouche vive laissée dans le magasin ou sur l'élévateur ainsi qu'une cartouche tirée laissée dans la chambre, magasin ou sur l'élévateur de l'arme où elle avait été chargée entraîne une Minor Safety Violation.
- Des armes qui ne fonctionnent pas mais qui contiennent encore des cartouches n'entraîneront pas de pénalité (Sauf les miss pour les coups non tirés) si le dysfonctionnement a été signalé et l'arme mise en sécurité.

Tir Non Contrôlé

Un tir non contrôlé (aussi appelée décharge accidentelle/AD) se définit par tout tir d'une arme non maîtrisé ou involontaire de la part du tireur soit par tir accidentel soit en tirant la cartouche de façon dangereuse (ex. au-dessus de la berme).

- Une balle au-dessus de la berme entraîne des pénalités variables. Les règles spécifiques au match et au range établissent cette pénalité qui peut aller jusqu'à un Match Disqualification.
- Un tir incontrôlé peut entraîner les pénalités suivantes
 - o Tout tir touchant le sol ou un décor entre 1,5 et 3 Mètres du tireur : Stage Disqualification.
 - o Tout tir touchant le sol ou un décor à moins de 1,5 mètre du tireur, tout tir à la table de chargement ou déchargement, tout tir hors de la ligne de feu ou tout tir jugé dangereux : Match Disqualification
 - o La distance doit être mesurée entre l'orteil du tireur et le point d'impact du tir au moment du Tir.
 - o Tout Tir dans une direction non dangereuse, ayant lieu après le début d'un stage et au cours d'une action de résolution d'un problème par un armurier ou tout autre personne compétente, ne sera pas pénalisé.

- Match Les Match Directors ont toute latitude pour placer des accessoires de façon à ce que le tireur doive les négocier. Ce faisant les Match Directors peuvent décider que ces accessoires sont consommables (tirables) sans pénalité

Conventions des Zones de Chargement et de Déchargement

Tous les matchs SASS doivent fournir des zones de chargement et de déchargement à proximité des zones de tir. Le chargement et déchargement des armes est toujours de la responsabilité du tireur. Les tireurs doivent toujours connaître la condition de leurs armes et ne jamais dépendre des Officiers de Chargement et de Déchargement pour s'assurer que leurs armes sont correctement chargées ou déchargées.

- Tout chargement et déchargement ne doit être effectué que dans les zones désignées.
- Le concurrent ne doit jamais blâmer l'officier de Chargement ou de Déchargement pour une arme incorrectement chargée ou non déchargée. A aucun moment il ne pourra s'en revendiquer pour demander une suppression des pénalités.
- Toutes les armes devront rester vides sauf sous la surveillance directe d'une personne désignée sur la ligne de tir ou dans les zones désignées de chargement et de déchargement.
- Tout concurrent qui ne suit pas les procédures de chargement et de déchargement se verra attribuer une pénalité Stage Disqualification.
- Quitter la table de déchargement sans vider toutes ses armes entraînera une pénalité qui sera affectée au stage où l'infraction a été commise. Dans la même journée, le tireur qui, après avoir terminé un stage, arrive à la zone de chargement avec une arme non vide se verra attribuer une pénalité de Stage Disqualification pour le stage précédemment effectué.
- Les concurrents ne peuvent pas quitter la zone de chargement avec une arme chargée à moins que ce ne soit pour se diriger vers la ligne de tir comme prochain tireur du stage.
- Les tireurs de revolvers à percussion doivent exercer la plus grande précaution pour s'assurer qu'ils conservent une direction sans danger de la bouche de l'arme lors du chargement et qu'ils ont tiré ou vidé toutes les chambres amorcées avant de quitter la zone de déchargement. Il n'est pas permis d'assoir les capsules de percussion sur la cheminée d'un revolver avec le chien de ce revolver. Les revolvers à percussion ne peuvent être amorcés que sur la zone de chargement ou sur la ligne de tir.
- Le tir à sec à la table de chargement n'est pas autorisé et sera sanctionné par un Stage Disqualification. Le tir à sec n'est permis que dans des zones désignées sans danger. Le tir à sec est défini par l'acte de mettre l'arme vide dans une position de tir, d'armer le chien et d'appuyer sur la détente comme si l'on tirait normalement avec cette arme.
- Les concurrents doivent décharger chacune de leurs armes dans les zones désignées pour le déchargement et les faire inspecter visuellement pour s'assurer que toutes les chambres sont vides. Les mécanismes des carabines et shotguns doivent être actionnés pour vérifier que les magasins sont vides. Toutes les armes à feu amenées sur la ligne de tir doivent être contrôlées qu'elles aient ou non été utilisées. Seuls deux revolvers de mains match peuvent être amenés sur la ligne de tir.

Précautions avec le Plomb

Un aspect souvent négligé de la sécurité du tireur est l'exposition au plomb. Ce risque d'exposition au plomb n'est pas limité au seul rechargement. Les tireurs manipulent des munitions de plomb en chargeant leurs armes et peuvent être exposés aux poussières de plomb dans l'air sur et près de la ligne de tir. Avec le temps l'exposition au plomb peut entraîner des niveaux de plomb dans le sang plus haut que ce qui est recommandé par les médecins.

De simples précautions peuvent aider à diminuer et/ou éliminer de hauts niveau de plomb dans le sang. Après le tir, la manipulation de munitions ou le rechargement vous devez toujours vous laver les mains soigneusement, spécialement avant de manger ou de fumer. Il existe des lingettes et savons spéciaux conçus pour nettoyer le plomb sur la peau.

SECTION 5 – SIDE MATCHES

THE PLAINSMAN

Ce tir se pratique avec deux revolvers à percussion de la catégorie Frontiersman de calibre .36 ou supérieur, tirés en style duelist.

- On doit utiliser un fusil traditionnel autorisé par la SASS à un coup à poudre noire et à cartouches de calibre revolver (ex. pas de .30-30). Le fusil peut avoir des éjecteurs à ressort s'ils sont d'origine sur cette arme. Le .38 spécial est autorisé.
- On doit utiliser un shotgun juxtaposé ou à un coup avec ou sans chiens extérieurs ou un shotgun à levier de sous garde.
- Toutes les munitions doivent être à poudre noire (carabine, revolvers et shotgun).

PISTOLETS de POCHE & DERRINGERS

Les pistolets de poche et les Derringers sont populaires sur les side matchs et peuvent être occasionnellement utilisés comme armes additionnelle dans les stages de main match..

- Un pistolet de poche est un revolver à petite carcasse, visée fixe, d'une conception d'avant 1900 avec un canon de 10 cm ou moins. Les pistolets de poche peuvent être de calibre .31 ou supérieur. Les colts modèle « P », leurs clones et les revolvers à barillet basculants ne sont pas acceptés quel qu'en soit le calibre, la taille de la carcasse ou la longueur du canon. Les pistolets de poche ne peuvent pas être utilisés ou convertis en revolvers de main match.
- Un Derringer est défini comme une arme à feu à chien extérieur, visée fixe, à chargement par la culasse ou à percussion, à petite carcasse et de conception d'avant 1900 et ayant de 1 à 4 canons de moins de 9 cm de long. Les Derringers peuvent être de calibre .22 ou supérieur. Le style Remington over and under et le Sharps à quatre canons sont typiquement des Derringers autorisés par la SASS.
- Les munitions de calibre .22 magnum sont interdites.

FUSIL de LONG RANGE (ou de PRECISION)

La compétition Long Range ou fusil de précision SASS est différentes de celle avec fusil de main match en étant plus centrée sur le tir de précision à de plus grandes distances, le temps n'étant qu'un facteur secondaire pour le classement. Le classement de ces matches est déterminé par le nombre de coups au but selon l'une des deux méthodes suivantes pour départager les ex-aequo. Au choix du match director on peut utiliser soit le temps total mis pour tirer le nombre requis de coups ou l'organisation d'un shoot-off.

Il y a cinq catégories en match Long Range ou fusil de précision plus une catégorie optionnelle :

- A levier de sous garde, calibre revolver ;
- A levier de sous garde, calibre fusil.
- A un coup.
- Buffalo à un coup.
- Avec optique.
- Catégorie Open (peut être organisé au bon vouloir du Match Director pour permettre d'utiliser des armes qui ne sont pas autorisées pour les autres catégories officielles de Long Range)

Des catégories poudre noire peuvent être ajoutées à chacune de ces catégories de base selon la décision de Match Director. Chaque catégorie est classée séparément.

Règles de base pour les Compétitions de Long Range

- Les guidons des armes longues peuvent varier d'une simple lame au guidon sous tunnel avec insert interchangeable, niveau à bulle monté à demeure soit sur le guidon soit sur le porte guidon.
- Les instruments de visée arrière peuvent être des crans de mire de fer ouverts, montés sur le canon ou des dioptries du même type qu'à l'époque montés sur la queue de culasse ou sur la poignée de crosse. Les instruments de visée montés sur l'arrière du canon de type hausse à planchette à curseur peuvent avoir un œillette percé dans le curseur. Un exemple de cette hausse se rencontre dans les divers types de hausses à planchette montées sur les Springfield trapdoors.
- **Tout autre type de viseur/guidon monté sur canon ou boîtier de culasse n'est pas autorisé.**
- Les organes de visée montés sur le boîtier de culasse ou la culasse mobile ne sont pas autorisés.
- Les armes de la catégorie « calibre carabine » doivent utiliser des cartouches à bourrelet typiques de l'époque. Aucune cartouche de revolver ou de carabine de match principal approuvés par la SASS ne peut être utilisée dans cette catégorie à l'exception du 56-50. C'est ainsi que le .30-30, le .38-55 Marlin&Ballard, le .43 espagnol ou le .45-70 Government sont autorisés alors que le .357 Winchester, le .444 Marlin, le .32-20 ou le .44-40 ne le sont pas. Les fusils lisses tirant des slugs ne sont pas autorisés en Buffalo Single Shot.
- Tous les types de poudre sont autorisés (sauf pour la catégorie Buffalo Single Shot où les poudres sans fumées sont interdites).
- Indépendamment de la catégorie ou du calibre, les balles utilisées en matchs long range et fusils de précision doivent être en plomb pur ou en alliage de plomb, soit avec base pleine, gas-check ou calepin de papier.
- Les télémètres ou tout autre appareil permettant de calculer la distance ou l'ajustement des organes de visée ne sont pas autorisés. Leur utilisation entraîne une side match disqualification..

Les carabines à levier de sous garde utilisées dans les matchs long range, en calibre revolver ou carabine, doivent être des originales ou des répliques d'armes fabriquées dans la période qui s'étend approximativement de 1860 à 1899. Les fusils et carabines à levier de sous garde ou à pompe, magasin tubulaire, chien apparent sont autorisés sous réserve que ces armes soient en bon état de fonctionnement.

Les fusils à un coup et les fusils Buffalo Singleshot doivent être des originaux ou des répliques d'armes à un coup fabriquées dans la période qui s'étend approximativement de 1860 à 1899. Tous les fusils DOIVENT avoir un chien apparent. Les règles pour le calibre et les cartouches des armes de la catégorie « calibre d'armes d'épaule » données ci-dessus s'appliquent aussi aux fusils à un coup et aux fusils Buffalo Singleshot, à cette exception près que les fusils Buffalo Singleshot doivent être en calibre .375 ou supérieur.

La compétition Buffalo Singleshot a d'autres restrictions qui requièrent que les armes utilisées, originales ou répliques, soient d'un modèle conçu uniquement aux Etats-Unis. Les éjecteurs à ressort sont aussi interdits sauf pour les fusils Springfield Trapdoor.

Les fusils de la catégorie « avec optique » doivent suivre les mêmes restrictions avec en plus les règles spécifiques aux optiques suivantes :

- Aucune limitation de longueur ou de puissance pour la lunette.
- Le corps de la lunette doit être d'un diamètre de 3/4 de pouce (2 cm) ou moins. Les lentilles d'objectifs et d'oculaires ainsi que les bagues de montage et de réglage doivent avoir moins d'un pouce (2,5cm) de diamètre.
- La lunette ne doit pas avoir de mécanisme interne d'ajustement en dérive et en élévation.
- Les supports de montage doivent être d'un type traditionnel de l'époque et contenir les systèmes de réglage de dérive et d'élévation sur l'un ou l'autre des supports avant, arrière ou sur les deux
- Il ne doit pas y avoir d'ajustements par clics sur la monture. Les montages à queue d'aronde ou par bloc sont autorisés.
- Sont autorisés, les supports de style Cataract ou Malcom originaux, leurs variantes ou leurs copies ou leurs dérivés sous réserve qu'ils respectent les restrictions énoncées au paragraphe précédent.

Note : Ces règles sont identiques à celles de la NRA BPCS relatives aux lunettes de visée.

SECTION 6 – CONVENTIONS RELATIVES aux ARMES

Les compétitions de Cowboy Action Shooting organisées par la SASS sont divisées en trois types de matchs séparés : principaux, par équipe et side matchs. Les règles relatives aux armes autorisées par la SASS dépendent du type de compétition à laquelle vous participez.

Les armes originales et leurs répliques peuvent être utilisées en compétition sous réserve qu'elles soient en bon état de fonctionnement et non dangereuses. Dans chaque section respective, nous détaillons les modifications autorisées. Le fait qu'un fabricant ait mis au point une pièce d'arme ou une arme pour ce sport ou le fait qu'une arme soit disponible ne veut pas dire qu'ils soient autorisés en compétition. Seules les modifications répertoriées dans ce manuel sont autorisées. Toutes les autres sont interdites.

Comme tout sport mettant en jeu des armes à feu est potentiellement dangereux, la SASS ne recommande ni ne suggère la modification d'une arme ou la suppression de tout dispositif de sécurité présent sur cette arme. Les participants à ce sport acceptent leur responsabilité pour l'utilisation de leurs armes et/ou des modifications effectuées sur leurs armes. Ce n'est pas le rôle de la SASS ou des clubs affiliés de faire ce choix pour eux. Avant toute modification d'une arme à feu, veuillez consulter le fabricant. Les armes doivent fonctionner comme le faisaient les armes originales d'avant 1900 qu'elles reproduisent. Les armes doivent fonctionner de façon non dangereuse.

La SASS reconnaît qu'il est légitime de vouloir améliorer les performances des armes utilisées. Tous ensemble fabricants, importateurs, armuriers et tireurs doivent faire preuve de la plus grande prudence dans leurs recherches visant à mettre au point des mécanismes propres à améliorer le fonctionnement des armes destinées au Cowboy Action Shooting . **Toute modification non prévue par le présent manuel est interdite.** Les personnes désirant voir leurs modifications, pièces d'armes ou armes prises en compte et incluses dans le texte des modifications acceptées par la SASS peuvent demander à la SASS l'imprimé « Firearms Modification Consideration ». Un récépissé écrit d'acceptation par la SASS sera la seule source d'agrément. Sauf à être référencé dans les présentes conventions, toute modification, pièce d'arme ou arme utilisée sans cet agrément est interdite.

Un Stage Disqualification sera attribué pour chaque stage où une arme interdite par la SASS sera utilisée. Des pénalités pour équipement/objets et armes interdites ne sont pas attribués pour tout le match mais peuvent être corrigées avant que le concurrent tire le stage suivant.

TOUTES ARMES A FEU

- Toutes les armes à feu doivent être conçues pour tirer par l'intermédiaire d'un mécanisme d'impact conçu pour les amorces de percussion centrale, annulaire ou les capsules à percussion. Tout autre mécanisme de mise à feu est interdit.
- Les modifications des mécanismes internes non référencés dans ce manuel et qui ne peuvent pas être vues tant que l'arme est au repos (culasse fermée) sont autorisés pourvu que cela n'affecte pas l'aspect extérieur du mode de fonctionnement et n'entre pas en conflit avec l'une des modifications listées dans ce manuel.
- Modifier le mode de mise à feu, d'armement, de chambrage ou de système de levier de quelque façon que ce soit transformant un fonctionnement totalement manuel en n'importe quel autre type de fonctionnement (ex. réarmement semi-automatique par emprunt des gaz ou action du recul) est expressément interdit.
- Toutes les armes peuvent être réparées et/ou restaurées dans leur configuration d'origine.
- Le remplacement de pièces peut être fait dans des matériaux autres que ceux d'origine à moins que ce matériau ne soit explicitement interdit.
- Toutes les pièces peuvent être adoucies, re-profilées, polies, ébavurées ou remplacées tant que ce n'est pas interdit par ces présentes conventions.
- Les bretelles sont autorisées sur les armes longues et les dragonnes sur les armes de poing.

Chiens

- Les chiens peuvent être remplacés ou échangés avec des chiens prévus pour des carcasses de même taille (ex. un chien pour une carcasse de petite taille ne peut pas être monté sur un revolver à grande carcasse et vice versa).
- Les parties internes d'un chien peuvent être modifiées (ex. pour permettre un cran de demi armé sur un revolver)
- Les chiens de style Ruger Super Blackhawk/Montado (chiens à crête abaissée et élargie) sont acceptables tant sur les revolvers à visée fixe qu'à visée réglable.
- Un arrêtoir de chien peut être ajouté.
- La course du chien peut être ajustée sur n'importe quel revolver.
- Les encoches de visée pratiquées dans le chien de revolver peuvent être agrandies.
- Les stries pratiquées sur les crêtes de chiens peuvent être retaillées

Canons

- Les canons ou les chambres peuvent être reforés, chemisés ou retubés dans n'importe quel calibre ou chambrage autorisé pour cette arme spécifique tant que les limites de sécurité du fabricant sont respectées.
- Les canons originaux peuvent être remplacés par des canons neufs du style correct (ex. rond, octogonal ou demi-rond) pour ce modèle d'arme.
- Les canons peuvent être raccourcis et/ou fraisés à la bouche.
- En France, les canons de carabines ne peuvent pas avoir moins de 45 cm.
- Les canons de carabines peuvent être modifiés pour pouvoir accepter les dispositifs de fixation pour un autre type de tube magasin d'aspect et de capacité appropriés au modèle d'arme modifiée.
- Les canons peuvent être modifiés pour accepter des systèmes de visée conformes à ceux de l'époque et listés dans section « organes de visée ».
- En France, les canons de shotguns ne peuvent être inférieurs à 45 cm. ceux de shotguns à répétition manuelle ne peuvent être inférieurs à 60 cm.
- Les canons de shotguns peuvent comporter un choke interne amovible sous réserve qu'il ne dépasse pas de la bouche.
- Des bandes ventilées et guidons à mi longueur de canon sont autorisées sur tous types de shotguns.
- Un canon lourd de compétition ou « bull barrel » est interdit sur les armes en calibre revolver.
- Les canons ne peuvent être fabriqués qu'en acier ou en fer.
- Les contrepoids visibles ne sont pas permis.
- Les compensateurs ne sont pas autorisés.

Détentes et Pontets

- Les détentes peuvent avoir leur profil changé.
- La position de la détente peut être ajustée.
- Une butée de détente peut être ajoutée.
- Le pontet des shotguns peut être enveloppé de cuir ou de tout autre matériau naturel.
- Déformer le pontet d'un fusil juxtaposé pour que les détentes soient plus accessibles n'est pas autorisé.
- Les sabots de détente sont interdits.
- La détente de remplacement Ranger Point Précision pour les Carabines à levier de sous-garde Marlin, est autorisée.

Crosses et Poignées

- La longueur ou le style de crosse peuvent être modifiés ou remplacés (ex. une crosse de carabine peut être changée pour une crosse de rifle et vice-versa).
- Les armes longues dans une configuration "Poignée Pistolet" (Type Mare Leg ou Shotgun Terminator) ne sont pas autorisées.
- Le quadrillage, la gravure ou la gravure laser, sont permis sur les garde-mains, les crosses d'armes longues et les plaquettes de crosse des revolvers
- Un amortisseur de recul fixé à demeure, non ajustable, lacé ou de type « chaussette » est autorisé sur la crosse des carabines et des shotguns.
- Les plaques de couche peuvent être changées par une autre d'un style qui était généralement disponible chez le fabricant d'origine.
- Une pièce de cuir ou d'un matériau naturel similaire peut être attachée à la plaque de couche ou à la crosse. Cela inclus la partie «poignée» de la crosse.
- Les plaquettes de revolver ou les crosses en matériau synthétique ou naturel sont acceptées sous réserve qu'elles ne soient pas modifiées pour constituer une poignée ou une crosse « de tir ». Pour cela elles doivent avoir la même forme que les plaquettes ou les crosses d'origine.
- Les plaquettes de revolver ne doivent pas dépasser à l'avant ou à l'arrière du cadre de poignée, mais elles peuvent être plus longues que le bas du cadre.
- Les plaquettes modernes en caoutchouc, de tir, les bandes améliorant la tenue et tout autre dispositif semblable sont interdits.
- Un fourreau de cuir pour protéger la main faible de la chaleur du canon ou pour une réparation est autorisé pour les shotguns juxtaposés, à levier et à un coup.
- L'ajout de cuir sur la pompe des fusils lisses à pompe ou le garde main de n'importe quelle autre arme d'épaule est interdit.
- Une protection thermique en cuir, lacée ou bouton pression, autour du canon et du tube magasin d'une Henry 1860, est autorisée

ORGANES DE VISÉE

Toutes Armes à Feu

- Les organes de visée doivent ressembler à ceux rencontrés à l'époque, guidon à lame, à boule, en baguette ou tout autre modèle approuvé par le règlement (tel que le XS cowboy express) et faits de matériaux comme l'acier, le fer, le laiton, l'ivoire, l'ivoirine, le cuivre, l'or, l'étain ou l'argent.
- Toute couleur autre que celles des matériaux précédemment cités ou tout matériau «fluorescent» ne peut être appliqué sur les organes de visée avant ou arrière.
- Les organes de visée avant et arrière peuvent être « bronzés», peints ou plaqués de la couleur des matériaux précédemment décrits. Si un bronzage, une peinture ou un plaquage est appliqué au guidon d'un revolver, il doit couvrir toute la surface arrière du guidon pour lui donner l'apparence d'une pièce massive.
- Tous les instruments de visée arrière peuvent avoir leur ouverture ajustée.
- Le guidon peut être ajusté en hauteur de façon à faire coïncider le point visé et le point touché.
- L'arrière du guidon peut être strié.

Organes de Visée - Carabine

- Les mires montées sur les brides de culasse peuvent utiliser des œilletons interchangeables et des coupelles.
- Aucun viseur monté sur le boîtier ou la culasse n'est autorisé.
- **Les viseurs/guidons monté sur le canon ou boîtier de culasse ne sont pas autorisés.**
- Une queue d'aronde peut être pratiquée sur le canon pour remplacer un guidon

- Les guidons sous tunnel (Beach style) et les protèges guidons sont acceptés.
- Les guidons peuvent avoir un insert ou une pastille en acier, fer, ivoire, ivoirine, laiton, cuivre, or, étain, argent ou de la couleur d'un de ces matériaux.
- Les instruments de visée arrière peuvent utiliser également un insert de la même couleur que la hausse pour permettre un ajustement facile de la visée.
- Les guidons peuvent être montés sur rampe si c'est d'origine sur l'arme.
- Les hausses modernes à clics sur le canon ou le boîtier de culasse ne sont pas acceptées.

Organes de Visée Fixes - Revolver

- Les revolvers à visée fixe ne peuvent utiliser que les guidons en métal de type traditionnels montés sur le canon à lame, à boule ou baguette.
- Un cran de mire ouvert pratiqué dans la carcasse, le chien ou le mécanisme de verrouillage est le seul dispositif de visée arrière autorisé.
- Les guidons sur rampe sont interdits.
- Les guidons grain d'orge ou à inserts sont interdits.
- Exceptions autorisées : Les revolvers originaux open-top à cartouches métalliques, les revolvers cap & ball et leurs conversions à cartouches métalliques ainsi que leurs répliques modernes peuvent avoir leurs organes de visée avant et/ou arrière montés à queue d'aronde et ces montages doivent être conformes à ceux couramment rencontrés sur les originaux. Les crans de mire montés sur le canon sont permis pour les open tops. La hausse arrière réglable du Beretta « Laramie » peut être remplacée par un cran de mire (visée fixe) du modèle « Russian » pour l'autoriser en tant que revolver à visée fixe. Tout autre revolver, quel que soit le fabricant ou le modèle, qui a des organes de visée avant ou arrière sur queue d'aronde qu'ils soient mobiles ou ajustables par vis est un revolver à visée réglable.

Organes de Visée Réglables - Revolver

- Les revolvers à visée réglable peuvent avoir les instruments de visée arrière montés à queue d'aronde ou ajustables et/ou le guidon monté à queue d'aronde.
- L'arrière du guidon d'un revolver à visée réglable peut être changée de forme (arrondie par exemple)
- Les guidons sur rampe sont autorisés s'ils sont d'origine sur l'arme.
- Les guidons en grain d'orge ou à inserts ne sont pas autorisés.
- Les organes de visée ARRIÈRE sur les revolvers à visée réglable peuvent être remplacés par des hausses courantes de la même taille et du même type. Les hausses modernes de tir type Millett ou Bomar sont interdites.
- Les hausses peuvent avoir un insert de la même couleur que la hausse pour permettre un ajustement facile de la visée.
- Les organes de visée AVANT des revolvers à visée réglable ne peuvent pas être réduites.

Organes de Visée - Shotgun

- Les organes de visée des fusils lisses peuvent être en boule ou en baguette.

EMBELISSEMENTS COSMETIQUES

- La gravure, le cloutage comme à l'époque, les incrustations ou le quadrillage ainsi que tout autre embellissement est autorisé sur les crosses et plaquettes de crosses tant qu'ils ne constituent pas une aide à la préhension ou ne transforment pas la crosse en crosse de tir.
- La gravure du boîtier de culasse, carcasse, cadre de poignée, barillet et canon est autorisée à condition de ne pas constituer une aide à la préhension.
- Aucune partie du cadre de poignée ne peut être quadrillée, granitée, striée ou modifiée de quelque façon que ce soit pouvant constituer une aide à la préhension.
- Une légère finition micro-billée légère peut être appliquée sur l'extérieur de toutes les armes reconnues par la SASS.
- Les surfaces métalliques peuvent être laissée couleur naturelle, bleuies, bronzées maron, plaquées (ex. au nickel, à l'or ou à l'argent), noircies, jaspées, avec une patine antique ou encore incrustées de pierreries.

VIS

- Les vis d'origine peuvent être remplacées par des vis à 6 pans creux ou d'autres types de vis.

CARCASSES ET BOITIERS

- Les carcasses et boîtiers de culasse peuvent être forées ou fraisées (ex. pour recevoir des organes de visées autorisés).
- Une vis de blocage peut être installée sur la carcasse d'une réplique de Colt Walker ou Dragoon pour empêcher le levier de chargement de tomber et bloquer le barillet.
- Les carcasses de Ruger Blackhawk et Ruger Old Army à hausse réglable peuvent être modifiés en enlevant la hausse, en bouchant son logement, retravaillant la carcasse et en ouvrant un nouveau cran de mire pour obtenir l'aspect du Colt SAA ou du Ruger Vaquero. Le guidon à rampe doit être remplacé par un guidon à lame pour pouvoir être considéré comme un revolver à visée fixe.
- Les revolvers à percussion peuvent être convertis pour tirer des cartouches métalliques selon un mécanisme conforme à celui des originaux. Ils peuvent aussi être modifiés en ajoutant sur le bouclier une protection étroite contre les éclats d'amorce et en entaillant le chien (modification Manhattan). Les répliques de revolvers à percussion peuvent avoir la forme de la carcasse proche de celle des originaux.
- Les dimensions de la fenêtre d'éjection du shotgun à pompe ne peuvent pas être modifiées.

LEVIERS

- Les leviers de type « John Wayne » peuvent remplacer les leviers d'origine.
- Les leviers peuvent être entourés ou rembourrés avec du cuir ou tout autre matériau naturel.
- Les blocs de remplissage ou tout autre mécanisme similaire destiné à empêcher ou sérieusement limiter le mouvement des doigts à l'intérieur du levier sont interdits.
- A l'exception des leviers type « John Wayne », tout remplacement devra être fait avec un levier reprenant les cotes et la forme de celui d'origine.
- Le levier peut être coupé et ressoudé tant que sa forme et sa taille ne change pas.

- L'échange d'un levier de Winchester 1873 par un levier de Winchester 1866 est autorisé.
- Toutes les armes à levier doivent avoir un débattement du levier qui n'est pas inférieur à 4- 1/8 pouces (10,66 cm) mesuré de la façon suivante: Culasse fermée marquer un point sur la crosse et sur le levier de sous garde de l'arme à 3 pouces (7.6 cm) de l'arrière de la détente à l'endroit où elle entre dans la carcasse. Ouvrir le levier à son extension maximum et mesurer alors l'écartement entre les deux marques de la crosse et du levier.

* Exception : la carabine Browning BL-22 en calibre .22 est autorisée en catégorie Buckaroo et en Matches annexes pour calibre .22.

MECHANISMES D'APPROVISIONNEMENT ET DE CHARGEMENT

- Le transporteur et/ou le mécanisme élévateur des carabines peut être allégé, soudé, modifié ou remplacé.
- Un limiteur à deux coups peut être installé dans les fusils lisses à levier de sous garde.
- Le levier-bourroir des revolvers à percussion peut être enlevé ou modifié pour être adapté aux changements de longueur de canon.
- La partie « bourroir » du dispositif de chargement des revolvers à percussion peut être enlevée ou ajustée en longueur pour s'adapter à la profondeur du siegage.

PERCUTEURS

- La longueur des percuteurs peut être augmentée.
- La forme de la partie arrière, visible, des percuteurs ou des extensions de percuteurs ne peut être modifiée.
- Les réducteurs de friction tels que des roulettes ne sont pas autorisés sur la partie arrière des percuteurs ou leurs extensions.

AMORTISSEUR DE REcul

- Des systèmes amortisseurs de reculs internes peuvent être ajoutés.

REVOLVERS

Obligations Revolver

Les revolvers d'origine en simple action fabriquées avant 1899 et leurs répliques approuvées ainsi que les revolvers à simple action à visée ajustable approuvés par la SASS sont les seuls revolvers approuvés pour les compétitions de main match SASS. Les règles relatives aux revolvers approuvés SASS dépendent de la catégorie à laquelle le tireur participe. Les organes de visée sont le facteur principal pour déterminer la catégorie dans laquelle le revolver peut être utilisé. Certaines catégories de tir requièrent un type spécifique de revolver et de munition. Merci de consulter les catégories de tir pour plus de précisions. Il ne pourra être apporté plus de deux revolvers de main match sur la ligne de tir.

Revolver : Calibres

- Les revolvers doivent être à percussion centrale, au moins de calibre .32 et au plus de calibre .45 ou à percussion au moins de calibre .36 et au plus de calibre .45.
- Ils doivent être d'un calibre couramment disponible pour revolvers, par exemple : .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Spécial, .44 Magnum, .44-40 et .45 Colt, (Inclut également les cartouches de pistolets semi-automatiques tel que le 9mm, 10mm et 45 ACP, cette liste n'étant pas limitative).

- La munition de calibre .22 annulaire de vitesse standard n'est autorisée que dans la catégorie Buckaroo.
- Bien que les revolvers de cal .32 et les revolvers à percussion de calibre .36 soient autorisés, ils peuvent ne pas être assez puissants pour activer toutes les cibles réactives.

Revolver : Tiges d'éjecteur

- Les tiges d'éjecteur de type Colt de forme Bullseye ou en croissant peuvent être installées.

Revolver : Carcasse de Poignée

- Les cadres de poignée type « birdshead » ainsi que leurs plaquettes peuvent être montés sur tout revolver SAA ou sa réplique moderne.
- Les cadres de poignée peuvent être remplacés, «arrondis» ou allongés (ex. échange du cadre entre un SAA et un 1860 Army et vice-versa).
- Les cadres de poignée en laiton et en aluminium sont autorisés.

Revolver : Axe de Barillet

- L'axe de barillet peut être raccourci.
- Une vis peut être utilisée pour bloquer l'axe du barillet.

Revolver : Barillet

- Les barillet à percussion centrale ou annulaire ne doivent pas avoir moins de 5 chambres ni plus de 6 chambres.
- Le devant du barillet peut avoir ses angles abattus.
- Les barillet non cannelés peuvent être cannelés.
- Les guides des crans de verrouillage peuvent être retaillées ou allongées.
- Le revolver peut être modifié pour permettre au barillet de tourner dans n'importe quel sens.
- Les barillet peuvent être rechambrés, doublés ou chemisés dans n'importe lequel des calibres revolver autorisés tant que les limites de sécurité du constructeur sont respectées.
- Les barillet doivent être fabriqués uniquement en acier ou en fer
- Modifier les barillet des revolvers à percussion en élargissant la zone d'accès à la cheminée afin de permettre l'utilisation de tout type d'amorce, est autorisé.

SHOTGUNS

Obligations Shotgun

Tout fusil juxtaposé ou à un coup typique de la période comprise approximativement entre 1860 et 1899, avec ou sans chiens extérieurs, mono ou double détente est autorisé. Les éjecteurs automatiques sont autorisés **UNIQUEMENT** sur les fusils à brisure à un coup et sur ceux à levier ou à pompe. Les juxtaposés ne peuvent pas avoir d'éjecteur automatique. Les fusils à levier de sous garde, magasin tubulaire et chien extérieur de l'époque, originaux ou répliques sont autorisés. Le seul fusil à devant coulissant autorisé est le modèle 1897 Winchester ou ses répliques. Certaines catégories peuvent exiger un modèle particulier de shotgun et de munition. Les configurations militaires (trench-gun) ne sont pas autorisées. Merci de consulter le détail des catégories de tir pour plus d'informations.

Calibres Shotgun

- Les shotguns juxtaposés, à un coup ou à levier de sous garde doivent être à percussion centrale, au minimum de calibre 20 et au maximum de calibre 10.

- Les fusils à devant coulissant doivent être à percussion centrale, au moins de calibre 16 et au plus de calibre 12.
- Les shotguns à percussion centrale juxtaposés, à un coup ou à levier de sous garde, de calibre .410 et de calibre 28 ou 32 ne sont autorisés que dans la catégorie Buckaroo.

Shotgun à Brisure

- Un mécanisme interne interdisant aux shotguns s'ouvrant par brisure de se fermer accidentellement peut être rajouté ou modifié.
- L'angle d'ouverture d'un shotguns s'ouvrant par brisure peut être augmenté.
- Le levier d'ouverture supérieur des shotguns à brisure peut être courbé (reprofilé) au maximum d'1/2 pouce (12,7 mm) mesuré du milieu de la bride de culasse au bord extérieur du levier.
- Le levier d'ouverture peut être ajouré.

CARABINES

Obligations Carabines

Les Fusils et carabines utilisées dans les main-matches ou les matches par équipe peuvent être des originaux et des répliques d'armes à levier de sous-garde ou à pompe fabriqués pendant la période de 1860 à 1899 environ, avec un magasin tubulaire et un chien apparent. Les armes rayées munies d'un magasin non tubulaire ne peuvent pas être utilisées. Certaines catégories requièrent l'emploi d'un type particulier d'arme et de munition. Consultez le détail des catégories pour plus d'informations

Calibres Carabines

- Ces armes doivent être à percussion centrale, au moins de calibre .32 et au plus de calibre .45.
- Ces armes doivent être d'un calibre de revolver courant, par exemple .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Spécial, .38-40, .44-40, .44 Spécial, .44 Magnum et .45 Colt, cette liste n'étant pas limitative. Les seules exceptions permises sont le .25-20 et le 56-50 Spencer. Les calibres d'armes longues tels que le .30-30 ou le .38-55 sont interdits.
- Les concurrents en catégorie Buckaroo/Buckarette choisissant d'utiliser des armes de calibre .22 ne doivent utiliser que des munitions de .22 annulaires à vitesse standard.

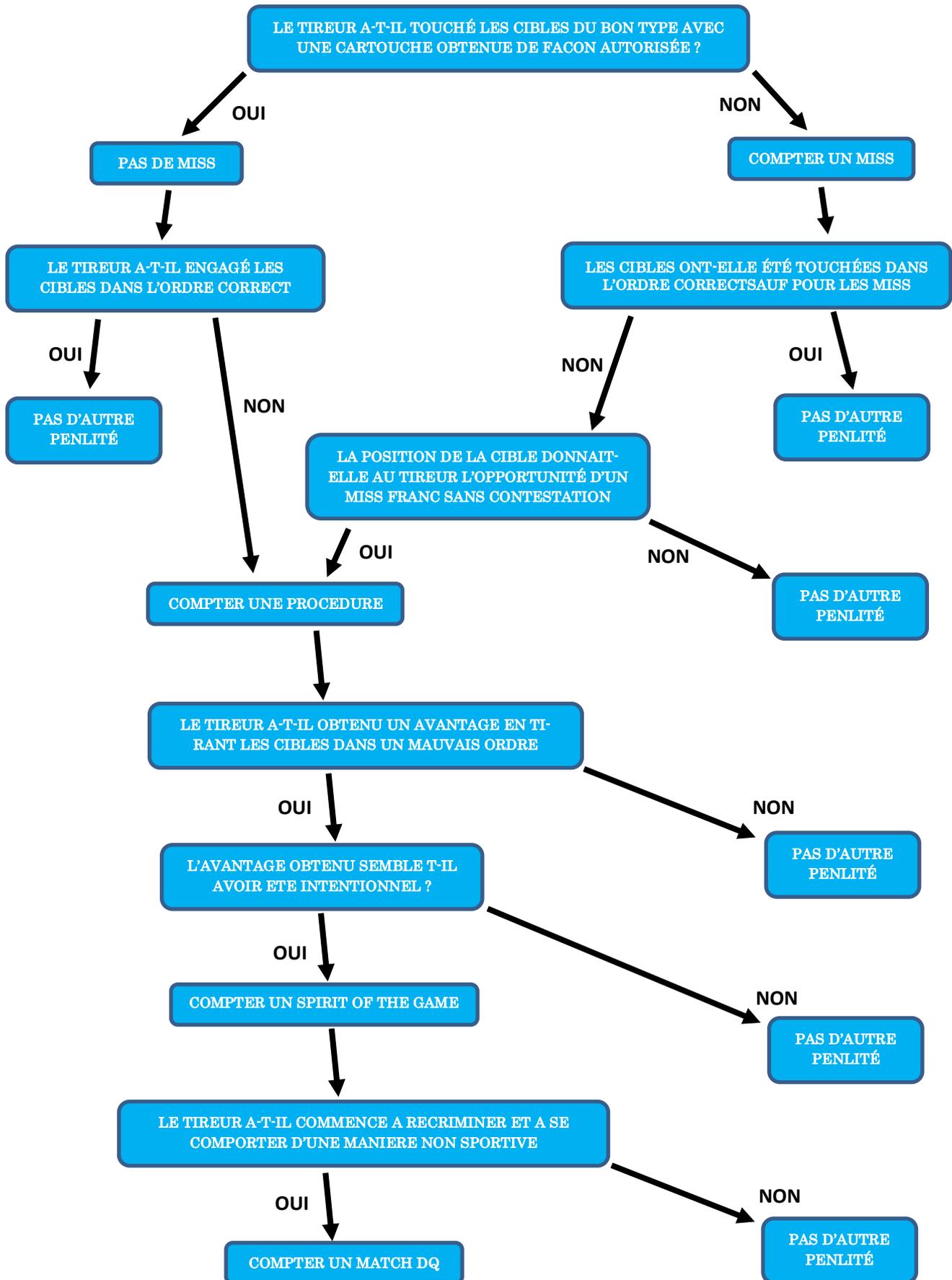
AUTRES ARMES AUTORISÉES.

L'usage des armes suivantes a été également approuvé :

- Les revolvers à petite carcasse, Modèle P, tels que le Lightning de Cimarron Firearms, le Stallion Uberti et le Ruger Single Six .32 H&R Magnum.
- La carabine Henry Big Boy (non autorisé en catégories Classic Cowboy/Cowgirl).
- Le revolver Omni Potent de la US Firearms erdit en
- La carabine Marlin 1894 à magasin tubulaire de calibre .32 H&R magnum
- Le revolver Nagant en simple action, original ou réplique.
- Le revolver à percussion Uberti 1873 (Non autorisé en categories Frontiersman ou Plainsman pour les side-Matches)

TOUTE MODIFICATION EXTERNE SUR N'IMPORTE QUELLE ARME QUI N'EST PAS PRÉCISEMENT RÉFÉRENCÉE DANS CE MANUEL EST EXPRESSÉMENT INTERDITE

SECTION 7 – ORGANIGRAMME DES MISS



SECTION 8 – RO POCKET CARD

SASS Range Operations	Pocket RO Card - Mise a Jour Janvier 2023	M	S	M
Basic Safety Course	MSV Minor Safety : Pénalité de 10 Secondes	S	D	D
	"SDQ" = Stade Disqualification; "MDQ" = Match Disqualification	V	Q	Q
Cartouche vide ou pleine dans le magasin ou elevateur d'une arme longue dans laquelle elle a été chargée après avoir tiré avec l'arme suivante ou si dernière arme, posée a la table de déchargement		X		
Arme longue qui glisse et tombe sans briser les 170° et sans balayer personne		X		
Armer un revolver avant qu'il ne soit à 45° downrange		X		
Quitter la ligne de tir une fois le stage commencé pour chercher des cartouches ou armes avant que toutes les armes amenées sur la ligne de tir ne soient déclarées vides			X	
Quitter le stage entre le premier et avant que le dernier coup du stage ne soit tiré			X	
Quitter la ligne de tir une fois le stage commencé avant que toutes les armes ne soient déclarés vides.			X	
Charger en dehors des endroits prévus (Table chargement, ligne de tir)			X	
Reposer une arme longue avec le chien armé, culasse fermé (Lorsqu'elle a quitté les mains du tireur)			X	
Rengainer ou poser un revolver chien armé (non complètement abattu) ou abattu sur une cartouche vive			X	
Arme qui tombe (Vide ou sans cartouche VIVE)			X	
Tir frappant entre 1,5 et 3 mètres du tireur, sur la ligne de tir			X	
Revolver avec chien armé quittant le main du tireur			X	
Changer de place ou quitter la table de chargement avec une arme chien armé ou abattu sur une cartouche vive			X	
Manipulation dangereuse d'une arme (Fanning, ...etc)			X	
Emploi d'une arme interdite ou avec modifications interdites			X	
Tir a sec à la table de chargement			X	
Arrivé à l'emplacement désigné de chargement (Table de chargement) avec une arme non vide après avoir fini un stage le même jour (pénalité attribuée au stage précédent)			X	
Violation de la règle des 170° (Sans balayer personne)			X	
Balayer une personne avec une arme vide (Sans cartouche vive)			X	
Rabattre le chien pour éviter une pénalité si armé au mauvais endroit, mauvaise position ou mauvaise place.			X	
Ne pas respecter les procédures de chargement ou déchargement			X	

SASS Range Operations	Pocket RO Card - Mise a Jour Janvier 2023	M	S	M
Basic Safety Course	MSV Minor Safety : Pénalité de 10 Secondes	S	D	D
	"SDQ" = Stade Disqualification; "MDQ" = Match Disqualification	V	Q	Q
Tirer en se déplaçant (tirer plusieurs coup lors d'un déplacement continu)			X	
Quitter la table de chargement avec une CARABINE ayant un chien armé ou abattu sur une cartouche vive			X	
Poser une arme longue avec une cartouche vive dans la chambre (Ayant quitté les mains du tireur)			X	
Utilisation ou présence de pieces interdites ou illégales				X
Laisser tomber une arme chargée				X
Tir frappant à moins d' 1,5 m du tireur sur la ligne de tir ou tout tir en dehors de la ligne de tir. Tout tir à la table de chargement ou déchargement				X
Balayer une personne avec une arme chargée				X
Ne pas obeir volontairement à un ordre de "Stop" ou "Cesser le feu" sous le contrôle direct du CRQ/TO				X
Recevoir deux pénalités parmi les pénalités suivantes - Stage DQ, FTE, SOG - au cours d'un Match				X
Attitude belliqueuse, conduite non sportive				X
Tirer sous influence de l'alcool, drogue ou médicament diminuant les capacités du tireur				X
Quitter la ligne de tir avec une arme défectueuse sauf sous la super-vision d'un Officiel du match				X
Tirer hors catégorie, par ex. ne pas porter les équipements appropriés en Classic Cowboy ou ne pas faire assez de fumée en catégorie PN. - 1° Violation: Procedure - 2° violation : SDQ - 3° Violation : MDQ		P	2	3
Procédure : Fautes non intentionnelles dues à la confusion ou à des erreurs. Une Procédure maximum par Stage				
Failure to Engage/Spirit of the Game : Volontairement tirer un stage d'une façon autre que celle prévue afin d'en tirer un avantage, Ne pas respecter le Power Factor des munitions, Volontairement ne pas suivre les procédure de non-tir.				
Reshoot : ils sont attribués pour défauts d'accessoires ou d'équipements de match. RO gênant la progression du tireur. Timer défectueux				
Reshoot for Failure : ils sont attribués à la discrétion du Match Director pour défaut sur armes ou équipements (sauf match annuels, d'état et au-dessus) . Les Pénalités de sécurité (MSV) sont toutefois maintenues. Des Restarts peuvent être attribués afin de permettre un départ propre avant que le premier coup ne soit tiré down range. De multiples Restart, pour un même tireur, peuvent être considérés, à l'appréciation du R.O., comme un avantage et ne sont, de ce fait, pas tolérés car ne faisant pas partie du Spirit of the Game				

SECTION 9 – GLOSSAIRE des TERMES UTILISÉS

Règle de Sécurité des 170° - indique que la bouche du canon doit être pointée en direction des cibles avec un angle de +/- 85 degrés quel que soit la direction.

Arme chargée - toute arme avec une cartouche vive dans le mécanisme, la chambre ou le magasin.

Arrêt d'une arme - un arrêt est une interruption involontaire du cycle de fonctionnement d'une arme. Les arrêts peuvent généralement être corrigés rapidement, remettant l'arme à l'état opérationnel.

Couramment disponible - Qui peut être obtenu par n'importe qui dans des circonstances normales et avec des moyens ordinaires.

Down range (vers les cibles) – 180° autour du tireur vers les cibles d'un stage.

Arme lâchée (dropped) - une arme qui a quitté le contrôle du tireur et est arrivée à un point de repos, position ou emplacement autre que celui qui était prévu.

Chief Range Officer/Timer Operator (CRO/TO) – Ces termes sont interchangeable, c'est le chief range officer sur le stage qui est en charge de toutes les activités sur le stage tant qu'il est en possession du timer.

Chien armé – Chien non totalement abattu (soit : totalement, demi armé ou au cran de sécurité).

Commis (engagé) (committed) – Le moment où une arme à feu devra avoir été mise en sécurité pour quitter la main du tireur et le moment où il est demandé au tireur de continuer son parcours de tir.

Convention – Les conventions se réfèrent à des comportements, des règles et des attentes standards. Dysfonctionnement - défaillance d'une arme à feu ou d'une munition à fonctionner comme prévu ou à tirer de façon satisfaisante.

Emplacement (location) – Un point précis du stage, par exemple « derrière la porte ».

Engagé (engaged) – Tentative de tirer une balle sur une cible.

Équipement – Tout objet qui n'est pas un vêtement et que vous amenez sur la ligne de tir.

Failure to Engage – Sciemment ou intentionnellement ne pas suivre les instructions du stage dans le but d'en tirer un avantage compétitif. Ce n'est pas simplement parce que le tireur « fait une erreur ». Ne s'applique qu'aux situations hors-tir telles que refuser de prendre un bœuf au lasso, lancer un bâton de dynamite ou essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon autre qu'elle est décrite dans les instructions du stage.

Free style – Le tireur à la possibilité de choisir de tirer à deux mains ou en style Duelist.

Ligne de tir (Firing Line) - Depuis la première arme posée sur la table de chargement jusqu'à ce que toutes les armes aient été confirmées vides à la table de déchargement.

Logo – Conception graphique distinctive, nom stylisé, symbole unique ou autre dispositif d'identification d'une organisation. Cela inclus ceux de la SASS, des clubs et stands particuliers, les

insignes commémoratifs de matchs et ceux de tous sous-groupes appartenant à la communauté CAS. Exceptions : insignes, pin's, boucles de ceinture, coulants de foulards, insignes d'unités et de rang militaires de taille standard.

Major Safety violation – Une infraction à la sécurité qui a un haut potentiel de causer des blessures aux personnes.

Mécanisme fermé (arme d'épaule à levier ou à pompe) – CULASSE MOBILE « prête à tirer » (c.à d. ne pouvant pas être fermée plus en manipulant le mécanisme à levier ou à pompe).

Mécanisme fermé (shotgun juxtaposé et à un coup) – Arme en situation de tir telle que la réouverture nécessite la manipulation du mécanisme d'ouverture (ex. levier supérieur ou latéral, bouton).

Mécanisme ouvert (arme d'épaule à levier ou à pompe) – la CULASSE MOBILE n'est pas totalement fermée.

Mécanisme ouvert (shotgun juxtaposé et à un coup) – Arme en situation telle qu'elle s'ouvre sans manipulation du mécanisme d'ouverture (ex. levier supérieur ou latéral, bouton).

Minor Safety violation – Tenir une arme ou tirer avec une arme de façon dangereuse mais ne mettant pas directement en danger des personnes.

Miss – Le fait de rater la cible appropriée en utilisant le type d'arme approprié. Pour de plus amples explications pour savoir comment compter un miss, reportez-vous à l'organigramme des miss (Miss Flow Chart), se reporter aussi à la section « pénalités de 5 secondes » dans la section « LISTE DES PENALITES » du manuel RO1.

Munition acquise de façon non autorisée – munition qui N'A PAS été apportée sur la ligne ou déposée par le tireur lui-même d'une façon autorisée.

Munition illégale – Munition qui excède les vitesses maximum (revolver 1000 fps et carabine 1400 fps) ou ne suit pas les obligations relatives aux munitions listées dans ce manuel. (Cela ne comprend pas celles qui n'atteignent pas le power factor).

Parcours de tir (Course of fire) – Depuis le Bip du Timer après que le tireur ait indiqué qu'il était « ready » jusqu'au dernier coup tiré.

Pénalité progressive (Progressive penalty) – Procédural pour la première infraction, Stage Disqualification pour la seconde infraction et Match Disqualification pour la troisième infraction ; exemple : ne pas observer les obligations de la catégorie.

Position – La posture et la manière de se tenir du tireur. (Exemple : « le tireur commence avec les mains touchant le chapeau »).

Power Factor – Poids de la balle en grains multiplié par la vitesse en pieds par seconde et divisé par 1000. Le standard minimum dans tous les matchs SASS ne doit pas être inférieur à 60 et la vitesse à 122m/s (400 fps). La vitesse maximale pour les revolvers est de 304m/s (1000 fps) et pour les carabines de 427m/s (1400fps).

Procédural – Une action non intentionnelle par laquelle le tireur ne suit pas les instructions du stage, cela peut inclure des actions ou omissions autres que de tirer une cartouche, par exemple ne pas satisfaire aux exigences de sa catégorie.

Règle de travelling de basketball – aussi dit « déplacement avec une arme ». Une fois que le chien de l'arme est armé, un pied doit rester en place sur le sol jusqu'à ce que l'arme soit remise en sécurité. Cela signifie, pour les revolvers, vous pouvez bouger, reposer l'arme, ou la rengainer quand le chien est abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée. Vous pouvez vous déplacer avec une carabine ou un shotgun quand la culasse est ouverte ou le(s) chien(s) abattu(s) sur une chambre(s) vide(s) ou une cartouche(s) tirée(s).

Reshoot – Un score étant enregistré, le tireur recommence le stage à zéro, en ne conservant que les pénalités relatives à la Sécurité. On augmente le nouveau score de ces pénalités.

Restart - Pas de score enregistré, on permet au tireur d'effectuer un nouveau départ «clean».

Revolver à visée fixe - Guidon métallique monté de façon fixe sur le canon, de type à lame simple, perle ou bague, combiné avec un simple cran de mire arrière taillé dans la carcasse, le chien ou le système d'ouverture (note il existe des exceptions pour les revolvers conversions à cartouches).

Revolver à visée réglable – Un revolver avec hausse montée à queue d'aronde ou réglable et/ou guidon monté à queue d'aronde. Le style de guidons à rampe est permis s'il était d'origine sur l'arme.

Revolver en mains – quand l'extrémité du canon sort du holster ou n'est plus en contact avec l'accessoire sur lequel il était posé.

Séquence de tir (Shooting string) – L'ensemble des tirs avec un type d'arme avant d'engager une cible avec le type d'arme suivant.

Stage– synonyme de «parcours de tir», depuis le bip du timer après que le tireur ait signalé qu'il est «ready» jusqu'au dernier coup tiré.

Style de tir à deux mains – aussi connu comme «Traditionnel» - le tireur tient un revolver avec ses deux mains.

Style de tir Double Duelist – Un revolver armé et tiré d'une main, sans soutien, cinq coups avec chaque main. Le revolver, la main ou le bras qui tire ne doivent pas être touchés par l'autre main, sauf pour résoudre un problème de mauvais fonctionnement du revolver.

Style de tir Duelist - Un revolver armé et tiré d'une main, sans soutien. Le revolver, la main ou le bras qui tire ne doivent pas être touchés par l'autre main, sauf pour résoudre un problème de mauvais fonctionnement du revolver ou en transférant le revolver d'une main à l'autre.

Style de tir Gunfighter - Tirer avec un revolver dans chaque main. Les revolvers doivent être armés et tirés d'une seule main, sans soutien, l'un en main droite et l'autre en main gauche. Il n'y a pas d'instruction indiquant comment les revolvers doivent être tirés.

Tir a sec – Action de mettre une arme en position de tir (visé), d'armer le chien et d'actionner la queue de détente. - action identique à un tir normal

Up Range – 180° autour du tireur à l'opposé des cibles du range.

Vide (cleared) – Pas de cartouche chargée ou vide dans la chambre, dans le magasin, dans le boîtier de culasse ou sur l'élèveur.

**Single Action Shooting Society® (SASS)
Siège Mondial**

102 E. Rochester Street

PO Box 960

Akron, Indiana 46910

Local : 574-598-2987

Gratuit : 877-411-SASS

Website: www.sassnet.com

General Inquiry E-mail : sass@sassnet.com

