

COWBOY ACTION SHOOTING™

Cours de Formation - Range Officer (Niveau I)



Compilé and Publié
par
The Range Operations Comitee

Version 28.5
janvier 2024

Traduction Française Mai 2024
(Traducteur - FB)

COPYRIGHT 2001-2024
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières

MODULE 1 : Introduction et Objectifs du cours	3
MODULE 2 : Manuel du Tireur SASS.....	4
MODULE 3 : Les bases du Cowboy Action Shooting	5
MODULE 4 : Rôle du Responsable de sécurité SASS sur le Range.....	7
MODULE 5 : Composition des munitions & incidents d'armes à feu & dysfonctionnements	11
MODULE 6 : Règles de sécurité sur le range & convention	16
MODULE 7 : Commandements sur le Range	23
MODULE 8 : Postes du Match et Rôles.....	25
MODULE 9 : Objets Hors la loi – Standards pour les holsters	31
MODULE 10 : Définition des pénalités	33
<u>SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY.....</u>	<u>37</u>

MODULE 1 : Introduction et Objectifs du cours

Présentation des participants :

- Introduction et présentation de l'instructeur.
- Présentation des élèves :
 - o Chaque élève décline son Nom, Alias SASS, Son club de tir, son expérience avec la SASS et le Cowboy Action Shooting

Organisation du Cours :

- Le temps prévu pour ce cours est d'environ 4 à 5 heures
- Des pauses seront prévues pendant le cours
- Eteignez votre téléphone portable, sortez de la salle si vous avez besoin de l'utiliser
- Le manuel de cours correspond à la présentation par diapositives si elle vous est faite
- Pendant le cours, surveillez l'étoile ★, vous la reverrez.

But du Cours :

Former des responsables pour les opérations de Sécurité sur le Range ayant la connaissance, les aptitudes et les dispositions indispensables pour assurer la sécurité et la cohérence sur tous les matchs de Cowboy Action Shooting SASS

Obligation du Cours de certification ROI :

- Assister à la totalité du cours.
- Participer aux discussions et exercices pratiques.
- Démontrer une connaissance, des aptitudes et dispositions nécessaires.
- S'engager à connaître et comprendre la version la plus récente du Manuel du Tireur SASS et faire son possible pour se maintenir informé.
- Avoir au minimum un résultat de 80% (24/30) à l'examen.
- Prendre du plaisir !

On attend des élèves qu'ils suivent la totalité du cours et qu'ils participent aux discussions et aux activités conçues pour améliorer et renforcer l'enseignement.

- Pour être certifié, un résultat au test de 80% (24 sur 30) ou plus est nécessaire. *un bon résultat (même à 100%) ne garantit pas la certification si l'élève montre une attitude négligente, négative, un manque d'intérêt ou un manque de respect pour la sécurité. Cette décision est laissée à l'appréciation de l'instructeur.
- Les élèves qui auront suivi et terminé avec succès ce cours recevront un pin's de ROI SASS qui les fera reconnaître comme ROI.

Objectif de la formation RO SASS:

Un ensemble de règles standardisées pour tous élimine les « zones troubles » qui peuvent mener à des discussions, des mauvaises interprétations et, plus important, assure un environnement sécuritaire pour apprécier ce sport où que vous vous rendiez pour tirer.

CHACUN est un RESPONSABLE DE LA SECURITE

MODULE 2 : Manuel du Tireur SASS

Le manuel du tireur SASS est la plus importante documentation disponible pour tous les tireurs et Range Officers.

Les sections de son contenu se rapportant aux règles et règlements de la SASS et du sport de Cowboy Action Shooting TM qui ont un impact direct sur la connaissance et la formation des Responsables de la Sécurité sur le Range tels que reprises dans ce cours sont des compilations faites à partir des informations de ce Manuel.

Familiarisez-vous à ce manuel et reportez vous-y quand vous faites références aux règles - C'est votre Bible !

Tous les Range Officers de la SASS doivent connaître et comprendre la version la plus récente du Manuel du Tireur SASS (SHB), être informés et comprendre toutes les modifications récentes.

Le Manuel du Tireur SASS comprend des indications cruciales, des règles et informations sur:

- Alias & Costumes
- Les conventions SASS relatives aux armes
- Les Holsters et ceintures
- Les munitions
- Les catégories de tir
- Les Side Matches
- Les compétitions Long Range
- L'enregistrement et le décompte des temps
- Les conventions de sécurité
- Les opérations sur le Range

MODULE 3 : Les bases du Cowboy Action Shooting

Qu'est-ce que le Cowboy Action Shooting ?

Le Cowboy Action Shooting™ est un sport de tir à multiples facettes où les concurrents participent avec des armes du type de celles utilisées dans l'Old West : revolvers simple action, carabines à levier ou à pompe de calibre de revolver et fusils de chasse juxtaposés ou à pompe.

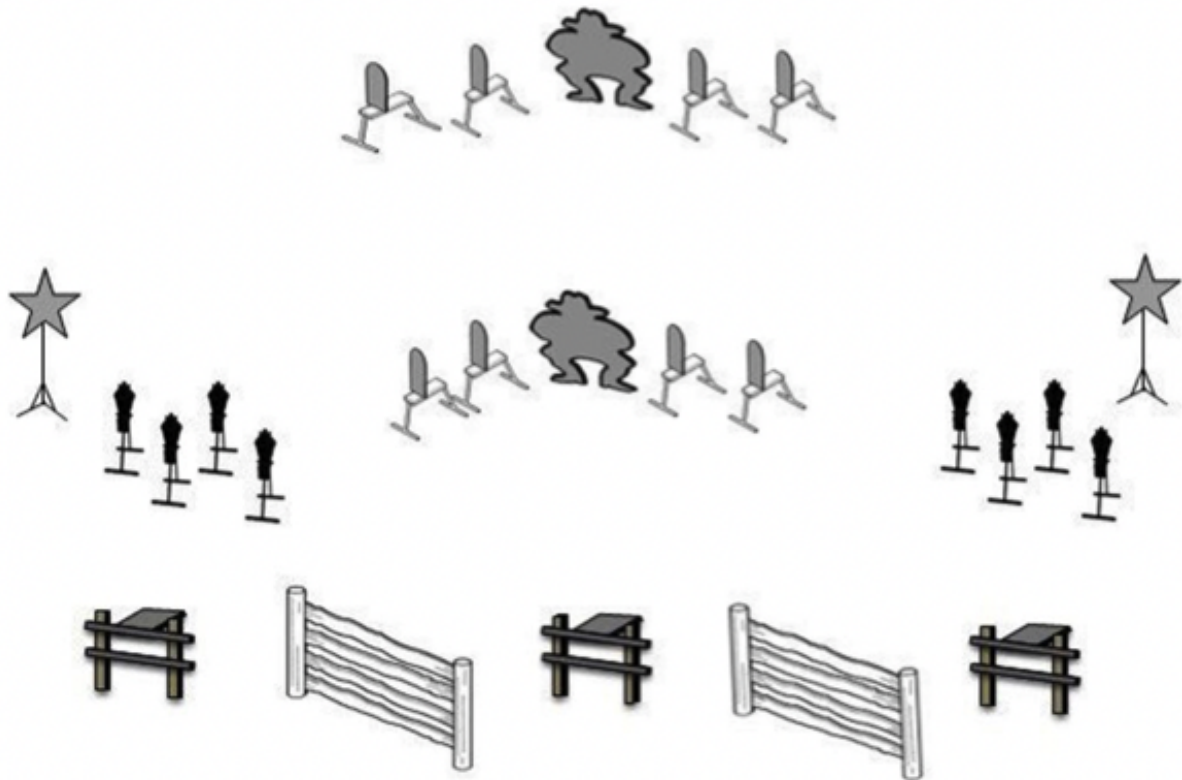
Cette compétition se pratique d'une manière unique et caractéristique dans un style Old West.

C'est un sport chronométré dans lequel les tireurs participent pour le prestige au cours de différents parcours (stages) de tir et scénarii. Chaque scénario présente des situations, souvent basées sur des incidents célèbres ou des scènes de films dans lesquelles les tireurs testent leurs capacités en utilisant toutes leurs quatre armes dans un ordre et une difficulté désignée sur des cibles métalliques.

*Passez en revue et commentez l'exemple de scénario de stage de Cowboy Action Shooting™ ci-dessous.

COWBOY ACTION SHOOTING™

STAGE – BAIE 7 10 PISTOL, 10 RIFLE, 4+ SHOTGUN



PLACEMENT DES ARMES : Rifle pose sur la table du milieu, shotgun posé soit sur la table de droite ou de gauche, revolvers aux holsters.

POSITION DE DEPART : debout devant la table du milieu, mains en position basse de reddition, à hauteur d'épaule. Quand le tireur est prêt il dit : « Attendez qu'ils soient plus près, imbéciles ! »

PROCEDURE : Au bip, engager au pistolet de l'un ou l'autre côté les deux cibles tombantes puis trois balles dans le grand cowboy. Puis en commençant de l'autre côté, les deux cibles tombantes puis trois balles dans le cowboy. A la carabine, même séquence qu'au revolver. Puis de la table de droite ou de gauche, engager les quatre cibles shotgun.

Les cibles tombantes encore debout peuvent être « sauvées » au shotgun sur la cible de rattrapage.

MODULE 4 : Rôle du Responsable de sécurité SASS sur le Range

Le but d'un Range Officer entraîné est de fournir au sport de Cowboy Action Shooting™ des responsables compétents, sérieux et honnêtes à tous les niveaux de la compétition et d'éduquer et de permettre aux Range Officers certifiés de tenir toutes les fonctions dans un posse.

Devise du Range Officer :

- Le but du Range officer est d'ASSISTER EN TOUTE SECURITE le tireur pendant le parcours de tir.

Les quatre mots : « ASSISTER EN TOUTE SECURITE » sont primordiaux dans cette devise du Range Officer

Les « dix commandements » du Range Officer SASS

- ✓ Sécurité en priorité
- ✓ Rendre le jeu distrayant
- ✓ Utiliser son sens commun
- ✓ Le bénéfice du doute doit aller au tireur
- ✓ Traitez les autres comme vous voudriez être traités
- ✓ Traiter tout le monde de la même façon (Sam Colt nous a rendus égaux)
- ✓ Faites tourner le stage (si un problème apparaît, traitez le hors du stage)
- ✓ Assurez-vous que tous les postes du posse soient occupés
- ✓ Conseillez quand c'est nécessaire
- ✓ Garder le jeu simple

Qu'est-ce qu'un Chief Range Officer (CRO) ?

Le Range officer qui est au poste de Timer Operator (TO) pendant un parcours de tir pour n'importe quel tireur, devient le Chief Range Officer (CRO) pour le Posse et le Tireur aussi longtemps qu'il ou elle tient le timer.

Le Timer Operator (TO/CRO) est LE responsable du Range pour le ou les tireurs qu'il chronomètre...

A nouveau la devise : ASSISTER EN TOUTE SECURITE le tireur pendant son parcours de tir

Le TO, pendant tout parcours de tir devient le Chief Range Officer (CRO) aussi longtemps qu'il ou elle tient le timer (chronomètre). Le Chief Range Officer (CRO) est le RO dirigeant en charge de la ligne de tir pendant cette période.

ASSISTER EN TOUTE SECURITE

La phrase primordiale de la devise du RO est : ASSISTER EN TOUTE SECURITE !

Les clés pour une ASSISTANCE réussie :

- ✓ # Information et communication cohérente
- ✓ # Evaluation du tireur
- ✓ # Inventaire du tireur
- ✓ # Anticiper
- ✓ # Attitude ✓ # Conseiller

Dans les sections à venir nous passerons en revue chacune de ces six clés pour assister un tireur.

1 - Information et communication cohérente

Donnez toujours une information complète et cohérente à propos du stage et de la façon de le gérer. Lisez mot à mot les descriptions de stage fournies.

- Soyez cohérent dans CE QUE vous dites et COMMENT vous le dites.
- Des cadences régulières aident à éviter des mauvaises compréhensions et des faux départs, elle peut aussi aider à calmer un tireur nerveux si elles sont claires elles sont ce que l'on attend du TO.

Cadence habituelle : (après que le tireur ait indiqué est prêt)

« Shooter Ready....pause....Standby....pause....Bip ! »

2 - Evaluation du tireur

Evaluer la condition du tireur

Nous avons tous vu (ou été) un tireur souffrant de nervosité. Quel que soit le niveau d'expérience du tireur, l'adrénaline est une drogue puissante et peu avoir des effets défavorables pouvant présenter un danger. Un tremblement violent, un trouble de la parole, une impression de « vide » par rapport aux obligations du stage, tout cela a été observé.

Dans certains cas il vaut mieux suggérer gentiment au tireur de quitter la ligne de tir et d'attendre un peu avant de tirer le stage.

Une évaluation supplémentaire de la condition du tireur inclus d'être attentif à tout signe permettant de penser que l'usage de n'importe quelle substance pouvant affecter sa capacité à participer avec un maximum d'état d'attention et d'une manière complètement sûre.

La sécurité est TOUJOURS la priorité numéro 1.

La consommation de boissons alcoolisée est totalement interdite pour tous, tireurs, invités, range officers et autres dans la zone jusqu'à ce que toutes les armes soient rangées et que les tirs du jour soient terminés.

Aucun tireur ne doit prendre de substances pouvant affecter sa conscience – ce qui inclus des médicaments prescrits ou non pouvant causer de la somnolence ou n'importe quel autre empêchement physique ou mental. – Voir Manuel du Tireur.

3 - Inventaire du tireur

Inventorier visuellement chaque tireur sur la ligne avant de commencer à donner vos ordres de tir.

Y a-t-il quelque chose dont il aurait besoin pour finir son parcours de tir ?

- Cartouches de chasse
- Protection des yeux
- Protection des oreilles
- Armes nécessaires
- Munitions nécessaires à un rechargement

4 – Anticiper

Anticiper le mouvement suivant du tireur

Avec le temps et l'expérience, vous serez capable d'anticiper le mouvement suivant du tireur. Ce faisant, vous pourrez lui empêcher de prendre des pénalités ou d'effectuer une action dangereuse.

5 - Attitude

L'Attitude est tout

Les meilleurs Range Officers ont la meilleure attitude. Si vous pouvez bien faire votre travail tout en prenant du plaisir alors vous trouverez que le posse et vos amis tireurs en prendront aussi. Votre attitude donne le ton et l'esprit de tout le match !

COWBOY ACTION SHOOTING™

- Soyez courtois, prévenant et respectueux.
- Soyez toujours ferme mais honnête.
- Ne vous laissez pas intimider – faites votre annonce et faites la comme vous l’avez vue.
- Ne soyez pas trop zélé ni trop sévère.
- Aidez le concurrent
- Référez-vous toujours au Manuel du Tireur SASS quand vous citez des règles.
- Ne laissez jamais un tireur harceler, injurier ou argumenter que ce soit avec vous ou avec n’importe quel responsable du match. Rapporter immédiatement ce type de comportement au Match Director ou au Range Master.
- Donnez toujours au tireur le bénéfice du doute
- Soyez positif, encourageant et PRENEZ DU PLAISIR.

6 - CONSEILLER (Coach)

Qu’est que « conseiller » ?

Conseiller est la façon la plus directe d’aider un tireur après le début du parcours de tir. Le TO ne doit conseiller (coach) que quand quelqu’un semble en avoir besoin – Est-il momentanément confus ou perdu ou est-il en train de viser la mauvaise cible ?

Ce n’est pas votre travail de « tirer le stage » à la place du tireur ou de le coacher pour chaque action. Certains tireurs n’aiment pas être conseillés. Au début les nouveaux tireurs ont besoin de plus de conseils.

Il est prudent de déterminer quels sont les tireurs du posse qui nécessitent un peu plus de conseils et ceux qui préfèrent ne pas en recevoir

Bon coaching contre mauvais coaching

- Un bon coaching n’est pas considéré comme une interférence du RO et ne pourra jamais être pris en compte pour réclamer un reshoot.
- Un mauvais coaching du RO qui gêne la progression du tireur ou entraîne une pénalité procedural peut permettre un reshoot.
- Toute pénalité procedural est de la responsabilité du tireur ; un RO/TO qui N’A PAS fourni de conseils n’est pas responsable des pénalités procedural attribuées au tireur. NE PAS coacher n’efface pas une pénalité procedural

ASSISTER EN **TOUTE SECURITE**

Assister le tireur en toute sécurité pendant un parcours de tir signifie « sans incident »

- Conception du parcours – n’ayez pas peur de refuser de permettre à votre posse de tirer un stage dangereux. Insistez pour que le stage soit sécurisé avant le début des tirs.
- Surveillez l’arme – en tant que TO et pour pouvoir faire les bonnes annonces et anticiper le mouvement suivant du tireur, surveillez l’arme !! En la regardant, vous pouvez identifier un engagement de cible, un squib, prévenir le tireur s’il est proche de briser la règle des 170° et l’arrêter s’il y a un problème.
- Tenez-vous à moins d’une longueur de bras du tireur – Pour pouvoir le stopper sur un acte dangereux. Le TO doit se trouver à moins d’une longueur de bras du tireur. Le TO devra se trouver derrière et du côté fort du tireur. Ne laissez jamais le tireur s’éloigner de vous

Reshoots/Restarts

Les matchs 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 au mieux de ses capacités.

COWBOY ACTION SHOOTING™

Les Reshoot et/ou Restart ne sont pas attribués pour un défaut d'arme ou de munition. Cependant s'il y a un problème dû au range (accessoire, timer, RO) qui n'est pas de la responsabilité du tireur, un reshoot peut être attribué.

Le tireur recommence sur un stage clean en ne conservant que les pénalités de sécurité déjà attribuées.

Restarts : ils seront attribués pour qu'un concurrent puisse avoir un départ « clean » avant que la première balle ne soit partie downrange.

Des restarts multiples pour un même tireur qui sembleraient au RO être des prises d'avantages ne seront pas autorisés car ils ne correspondent pas au Spirit of the Game.

Aucun reshoot/restart ne sera autorisé après que la première balle ait été tirée downrange ainsi que déterminé par le CRO/TO et le Match Director, SAUF pour :

- Défectuosité d'un accessoire ou d'un équipement du match
- Un range Officer qui aurait gêné le déplacement du tireur (RO interférence)
- Défectuosité du timer (chronographe) ou temps non enregistré.

Exemple : un RO stoppe le tireur et l'empêche de continuer la séquence de tir pour une suspicion de squib mais au contrôle l'arme apparaît normale. Le RO a empêché la progression du tireur et un reshoot/restart est de règle. Le tireur recommence son stage sans miss ou pénalités (sauf celles relatives à la sécurité)

Le Match director a l'autorité pour supprimer une MSV donnée par un RO pour un Reshoot.

MODULE 5 : Composition des munitions & incidents d'armes à feu & dysfonctionnements

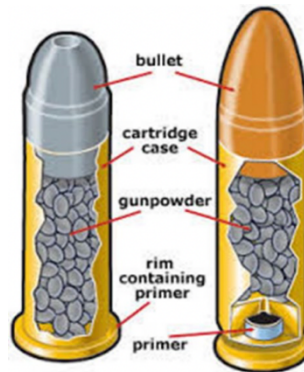
Connaissance de base des munitions.

2 types de munitions modernes

PERCUSSION ANNULAIRE

Le percuteur frappe et écrase le bourrelet annulaire pour faire détoner l'amorce.

Le bourrelet de l'étui contient le composé d'amorçage, l'étui contient la poudre et l'ogive



PERCUSSION CENTRALE

Le percuteur frappe l'amorce située au centre de l'étui

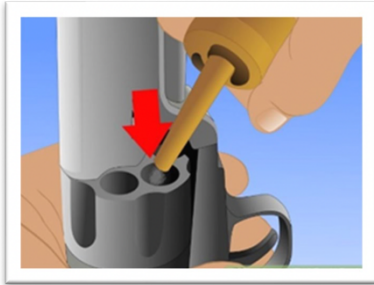
C'est le type de munition moderne le plus souvent utilisé en cowboy Action Shooting

Munitions à poudre noire et percussion

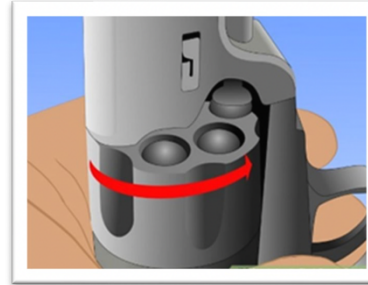
Base du rechargement à poudre noire d'un revolver à percussion.

En raison de l'usage fréquent d'armes à poudre noire au Cowboy action Shooting™, il est important que les Range Officers aient une compréhension des bases de ces munitions et du fonctionnement des armes à poudre noire à percussion.

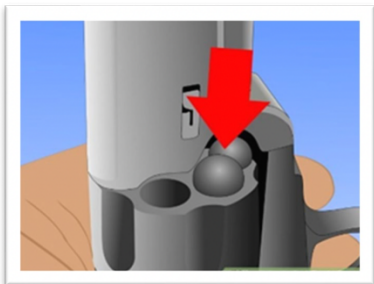
Etapes pour le rechargement d'un revolver à percussion



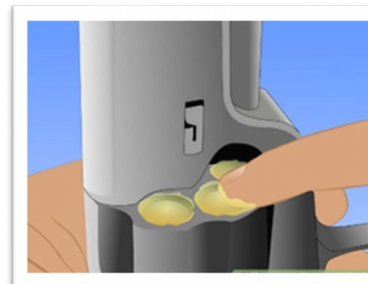
Etape 1 :
Versée une dose
définie de poudre
Dans la chambre



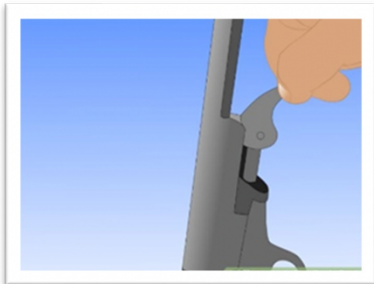
Etape 4 :
Répéter sur
les autres
chambres



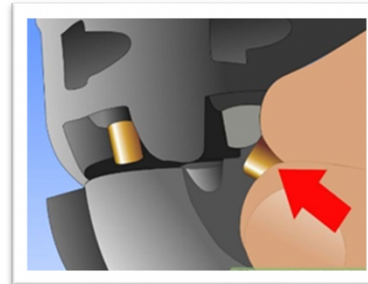
Etape 2 :
Placer la balle
sur l'entrée de
la chambre



Etape 5 :
Ajouter de
la graisse
pour
l'étanchéité



Etape 3 :
Enfoncer la
Balle avec le
Lever



Etape 6 :
Placer une
capsule sur
chaque
chambre
chargée

Munitions à poudre sans fumée

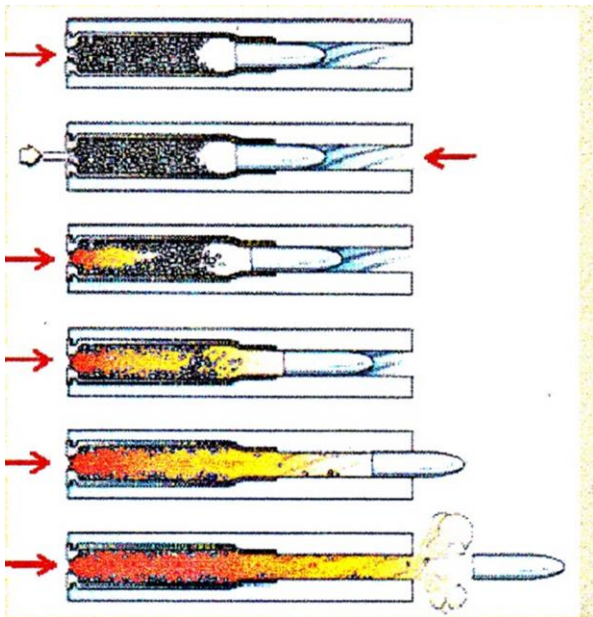
Composant et fonctionnement de la munition.



Etui Amorce Ogive Poudre cartouche

Séquence de mise à feu d'une cartouche

Cartouche à percussion centrale.



Cartouche dans la chambre

Le percuteur frappe l'amorce et enflamme le composant d'amorçage.

La flamme générée par l'amorce enflamme la charge de poudre

La poudre brule rapidement générant un volume de gaz chaud à haute pression

Les gaz poussent la balle dans le canon

La balle sort du canon et les gaz chauds en se détendant créent un « Bang »

Munitions – Standards SASS

Le standard minimum pour les cartouches à percussion centrale dans toutes les catégories poudre sans fumée dans toutes les compétitions sanctionnées SASS doivent :

- Avoir le *power factor minimum de 60
- Avoir la vitesse minimum de 400 pieds/seconde (122m/s)
- Le standard de vitesse maximum pour les revolvers est de 1000 pieds /seconde (304 m/s)
- Le standard de vitesse maximum pour les carabines est de 1400 pieds /seconde (427 m/s)

Les pistolets de poche, derringers et fusils Long Range sont exemptés du power factor et des obligations de vitesse.

Le **Power Factor** est calculé en multipliant le poids de l'ogive (en grains) par la vitesse (en pieds/sec – fps) le tout divisé par 1000.

Exemples:

- Une ogive de 100 grains se déplaçant à 600fps a un power factor de 60:
 $(100 \times 600) / 1000 = 60$
- Une ogive de 77 grains se déplaçant à 800fps a un power factor de 61.6 :
 $(77 \times 800) / 1000 = 61.60$
- Une ogive de 200 grains se déplaçant à 400fps a un power factor de 80 :
 $(200 \times 400) / 1000 = 80$

Dysfonctionnements d'armes et de munitions

Dysfonctionnement : impossibilité pour une arme ou une munition de fonctionner correctement ou de tirer de façon satisfaisante :

Deux Types De Dysfonctionnements :

- Dysfonctionnement d'une arme
- Dysfonctionnement d'une munition

Dysfonctionnement d'une arme

Note : Un dysfonctionnement d'une arme à feu est différent d'un blocage de l'arme.

- **Blocage d'une arme** – un blocage est une interruption non intentionnelle dans le cycle opérationnel de l'arme. Les arrêts peuvent généralement être corrigés rapidement pour remettre l'arme en condition de fonctionnement.
- **Dysfonctionnement** : défaut d'une arme ou d'une munition l'empêchant de fonctionner comme conçue ou de s'enflammer de façon satisfaisante.

* Les dysfonctionnements d'une arme nécessitent qu'elle soit réparée par un armurier qualifié pour pouvoir redevenir pleinement opérationnelle.

Dysfonctionnement de munition

Il existe 4 type de dysfonctionnement de munition :

- Raté
- Squib
- Long feu - Retard d'inflammation
- Tir en chaîne

Raté :

Un raté se produit quand la cartouche ne part pas quand l'amorce a été percutée par le percuteur. Les ratés ne requièrent typiquement aucune manipulation.

Comprendre la raison du raté est primordial.

Squib :

Un squib se produit lorsque la pression ou la vitesse de la balle est inférieure à la normale après la mise à feu de la cartouche.

- La balle peut ou non sortir du canon.
- Les squibs s'identifient généralement par un recul moindre ou un bruit moins fort.

Procédure pour gérer un squib :

- Stopper le tir immédiatement
- Garder l'arme pointée down range, dans une direction sans danger ou transporter l'arme de façon non dangereuse à la table de déchargement. • Décharger l'arme et contrôler qu'elle est vide
- Insérer une baguette dans le canon, si possible du côté de la chambre pour vérifier qu'il n'y a pas de balle coincée dans le canon.

Long feu – Retard d'inflammation :

Un délai perceptible de mise à feu de la cartouche après que l'amorce ait été percutée. Le long feu est un dysfonctionnement le plus souvent rencontré avec des armes à poudre noire,

Il n'y a pas de méthode pour différencier un long feu d'un raté, sauf avec un revolver à percussion ou le retard d'inflammation dure généralement moins d'une seconde.

Procédures pour gérer un possible long feu :

- Garder le canon dirigé down range (dans une direction sans danger)
- Attendre au moins 30 secondes en cas de long feu

Tirs en chaîne :

Tirs en chaîne – également appelés feux roulants - se rapportent à plusieurs chambres mises à feu en même temps.

Le tir en chaîne a plusieurs causes, le plus souvent de la poudre peut se trouver entre la balle et la paroi de la chambre et, sans graisse adéquate, la flamme peut se propager le long de la balle jusqu'à la chambre sous-jacente et créer une mise à feu en chaîne aux autres chambres.

Le résultat est la décharge simultanée de plusieurs chambres.

Précautions avec le plomb :

Un aspect du tir souvent sous-estimé par les tireurs est l'exposition au plomb

L'exposition au plomb ne se limite pas au rechargement Le tireur manipule du plomb en chargeant ses armes et peut être exposé à la poussière de plomb dans l'air, sur et à proximité de la ligne de tir

Au fil du temps l'exposition au plomb peut entraîner des niveaux de plomb dans le sang supérieurs à ce qui est recommandé par les normes sanitaires

De simples précautions peuvent aider à diminuer ou éliminer les hauts taux de plomb dans le sang.

- Après le tir, la manipulation de cartouches ou le rechargement, lavez-vous toujours les mains spécialement avant de manger ou de fumer.
- Quand l'eau est rare sur le Range, des lingettes peuvent aider. Il existe des lingettes et des savons spéciaux conçus pour nettoyer le plomb sur la peau.

Les fonctions du Timer Operator (TO) doivent être partagées avec d'autres tireurs qualifiés pour éviter le risque de surexposition.

MODULE 6 : Règles de sécurité sur le range & convention

Qu'est-ce qu'une Convention ?

Les conventions se rapportent aux comportements, règles et attentes standard sur le Range

- TOUTES les conventions de sécurité SASS sont non négociables et ne doivent jamais être supplantées par la conception du match ou les descriptions des parcours de tir.
- Les conventions de stage sont les règles standards par défaut à moins qu'elles ne soient indiquées par la conception/description du stage. (exemple : Les cibles tombantes doivent être au sol pour compter)

Règles de sécurité sur le Range

Chacun est un responsable de Sécurité mais c'est la responsabilité fondamentale des Range Officers de s'assurer que les règles de sécurité sont suivies de façon cohérente.

Faire respecter toutes les règles de sécurité n'est pas négociable.

Les règles de sécurité SASS sont au-dessus des règles de sécurité spécifiques au site qui n'atteignent pas le minimum des règles de sécurité de la SASS. Si les règles du site/range sont plus sévères que celles de la SASS ou en diffèrent en ne permettant pas une action autorisée par les règles SASS, les règles du site/range doivent être appliquées. (Au-dessus et au-delà de l'ensemble des règles SASS).

Un range Officer qui choisit de ne PAS pénaliser un concurrent qui ne s'est pas conformé aux règles de sécurité a un effet nuisible sur l'ensemble du sport et finalement en arrive à pénaliser tous les autres participants qui ont suivi les règles.

Responsabilité des Tireurs

La manipulation sans danger des armes est de la responsabilité des tireurs.

Tous les tireurs doivent démontrer une familiarité et une compétence minimale avec les armes qu'ils utilisent.

Bien que les matchs mensuels soient certainement un bon terrain d'entraînement, les matchs SASS ne sont pas les lieux où apprendre les bases de l'usage d'une arme à feu.

Il est plus profitable d'apprendre les bases de sécurité et les rudiments de l'emploi des armes dans des conditions hors match.

Les Sept Magnifiques

- Toujours traiter une arme à feu comme si elle était chargée
- Ne jamais briser la règle des 170° avec la bouche d'une arme à feu
- Être sûr de votre cible et de ce qu'il y a derrière
- Garder votre doigt hors du pontet jusqu'au moment de tirer
- Les armes doivent rester déchargées hors du parcours normal de tir (de la table de chargement à la table de déchargement - cold range)
- Traitez toutes les armes à feu avec RESPECT
- PARLEZ AVEC UNE VOIX FORTE!

La règle des 170° :

La règle des 170° signifie que la bouche de l'arme doit toujours dirigée down range à plus ou moins 85° dans n'importe quelle direction.



Règles de sécurité - Revolvers :

Révolvers : Convention des sécurité

- Les revolvers six coups sont TOUJOURS chargés à seulement 5 coups et le chien abattu au repos sur une chambre vide.
- Les revolvers à cinq coups peuvent être chargés à 5 mais le chien doit reposer sur une fausse chambre ou un plot de sécurité sur le barillet pour éviter que le chien ne repose sur une cartouche vive ou une capsule.
- Un revolver chien armé ne doit jamais quitter la main du tireur – y compris passant d'une main à l'autre. *Cela ne S'APPLIQUE PAS pour les chargements et rechargements sur la ligne de tir.
- Le Cowboy Action Shooting™ n'est pas un concours de fast draw. Toute manipulation dangereuse au cours d'un dégainer ou tout tir de revolver en « fanning » est strictement interdit.
(*) Note, le Slip-hammering n'est pas du fanning et est autorisé

Révolvers : Conditions de sécurité lors du parcours de tir

Les revolvers sont considérés EN SECURITE pour leur déplacements (en mains, lors de la mise au holster, en déplacement pendant un stage et en sécurité pour quitter la main du tireur) dans les conditions suivantes UNIQUEMENT :

- Chien totalement abattu sur une chambre vide
- Chien totalement abattu sur une cartouche tirée

Particularités GUNFIGHTER : Quand il tire en « Gunfighter », un tireur peut ne pas remettre ses revolvers au holster dans l'intention d'engager une autre séquence au revolver.

Revolvers : Convention de pose et de prise en main :

Les conventions suivantes sont celles de la SASS lors de la prise en main et repose de revolvers

- Les revolvers sont dégainés et utilisés comme précisé dans la catégorie du tireur.
- Les revolvers sont remis au holster (en sécurité) après la séquence de tir, à moins que ce ne soit indiqué autrement dans la description/scénario du stage.
- Rabattre le chien n'est pas permis sur la ligne de tir une fois qu'une cartouche est partie downrange. Une fois le revolver armé, le coup doit être tiré sous la direction et la surveillance du Timer Operator (TO).
- Lors du dégainer d'un revolver, celui-ci ne peut pas être armé avant qu'il ne soit à un angle de 45° downrange.

Règles de sécurité – Carabines :

Carabines : Convention de pose et de prise en main :

Les conventions suivantes sont celles de la SASS lors de la prise en main et repose de carabines

- Les carabines peuvent être posées magasin approvisionné, culasse fermée, chien totalement abattu sur une chambre vide (pas au cran de sécurité) tant que la bouche est pointée dans une direction sans danger, qu'elle adhère à la règle de sécurité des 170° et que l'extrémité du canon n'est jamais sur le sol.
- Les carabines seront vidées et reposées le canon pointé dans une direction sans danger. Si la culasse d'une carabine se ferme après qu'elle soit vide, le tireur devra, à la fin du stage, montrer au TO qu'elle est vide. Personne d'autre que le tireur ne peut toucher à la carabine avant que la culasse ait été ouverte et l'arme montrée vide.
- Si la carabine est la dernière arme tirée (rare et pas suggéré !), elle doit être vidée avant de quitter les mains du tireur à la table de déchargement.

(*) Cela ne s'applique pas aux armes tirées hors séquence, mises en sécurité et reposées

Carabines : Conditions de sécurité durant le parcours de tir :

Une carabine est considérée sans danger pour quitter les mains du tireur uniquement dans les conditions suivantes :

- 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 mains lors d'un déplacement sur le 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

Règles de sécurité – Shotguns :

Shotgun : Convention de pose et de prise en main :

Les conventions suivantes sont celles de la SASS lors de la prise en main et repose de Shotguns

COWBOY ACTION SHOOTING™

- Les shotguns posés initialement doivent toujours être posés ouverts et vides. Si le départ se fait Shotgun en mains, le Shotgun peut être chargé avant le lancement du Timer, mais uniquement sous la supervision du TO
- Les cibles pour shotgun peuvent être engagées jusqu'à ce qu'elles soient tombées à moins qu'il n'en soit précisé autrement dans la description du stage.
- Les cartouches de shotgun peuvent être retirées sans pénalité pour remettre l'arme en condition de sécurité
- Les shotguns seront vidés et reposés le canon pointé dans une direction de sécurité. Si l'arme se referme après qu'elle ait été vidée, le tireur devra, à la fin du stage, montrer au TO qu'elle est vide. Personne d'autre que le tireur ne peut toucher à l'arme avant qu'elle ait été ouverte et l'arme montrée vide.

Shotguns : Conditions de sécurité durant le parcours de tir :

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 mains lors d'un déplacement sur le stage) uniquement dans les conditions suivantes :

- Arme ouverte, cartouche dans la chambre ou sur l'élévateur
- Chien(s) totalement abattus sur une ou des chambres vides ou des cartouches tirées, arme fermée.

Règles de sécurité – TOUTES ARMES :

Toutes Armes : Convention de pose et de prise en main :

- Toutes les armes posées doivent avoir le canon pointé en sécurité downrange
- Toutes les armes longues initialement posées sur une surface horizontale doivent être posées à plat avec au moins l'arrière du pontet sur la surface où elles sont posées.
- Toutes les armes de poing initialement posées sur une surface plate horizontale doivent être entièrement sur cette surface.
- Toutes les armes doivent rester vides sauf sous la surveillance directe d'une personne désignée sur la ligne de tir ou dans des zones désignées pour le chargement et le déchargement.
- Les bouches de toutes les armes longues doivent toujours être maintenues dans une direction sans danger (sur la ligne de tir, généralement vers le haut et légèrement downrange)
- Tant que le tireur est en contact avec son arme, elle est considérée comme toujours sous son contrôle.
- Toute arme vide qui tombe pendant un stage est sanctionnée par un Stage Disqualification (SDQ).
- Toute arme chargée qui tombe pendant un stage est sanctionnée par un Match Disqualification (MDQ).

(*)Il est interdit de ramasser une arme tombée. Le Range Officer la ramassera, l'examinera, la videra (si nécessaire), la rendra au tireur et lui attribuera la pénalité appropriée.

Règles de sécurité concernant les munitions :

Les conventions suivantes sont celles de la SASS concernant les munitions.

- Les tireurs ne peuvent pas commencer un stage avec des cartouches en main(s). (A moins que ce ne soit indiqué dans la description du stage)

COWBOY ACTION SHOOTING™

- Toute munition lâchée par un tireur au cours du rechargement de n'importe quelle arme ou éjectée de n'importe quelle arme peut être ramassée et réutilisée, ou autrement elle doit être remplacée par une autre prise sur le tireur ou sur un autre endroit autorisé dans la description du stage.
- Des cartouches tombées ou placées en sécurité sur un accessoire à partir de leur emplacement de rechargement d'origine peuvent être ramassées et utilisées.

*Dans les deux cas ci-dessus, le ramassage d'une cartouche tombée ou posée en sécurité doit être fait précautionneusement de façon à ne pas créer de perte de contrôle de la bouche de l'arme. Briser les 170° entraîne une pénalité significative pouvant aller jusqu'à un Match Disqualification.

- Munitions obtenues de manière interdite : toute munition qui n'est pas amenée sur la ligne et/ou posée par le tireur d'une façon autorisée.
- Ne pas amener sur la ligne suffisamment de munitions pour pouvoir terminer le stage est sanctionné comme un miss pour chaque cartouche non tirée.
- Une cartouche de carabine non tirée ou éjectée peut être remplacée (rechargée) sous le chrono pendant le stage.
- Laisser par inadvertance des cartouches non tirées dans un revolver entraîne un miss par cartouche *à moins qu'elle ne soit sous le chien, alors la pénalité est un Stage Disqualification.
- Une cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme d'épaule entraîne un Stage disqualification.
- Une cartouche vive laissée sur l'élévateur ou le magasin, de même qu'une cartouche tirée laissée dans la chambre, le magasin ou l'élévateur de l'arme dans laquelle elle était chargée entraîne une pénalité Minor Safety Violation

* Les armes ayant un incident et contenant encore des cartouches n'entraînent pas de pénalités dès l'instant que le dysfonctionnement a été signalé et l'arme mise en sécurité.

Règles de sécurité : Décharges incontrôlées

Conventions SASS pour les décharges incontrôlées.

- Décharge incontrôlée – la décharge d'une arme qui n'aurait pas été contrôlée par le tireur-soit une décharge accidentelle soit le tir d'une balle de façon dangereuse (par exemple au-dessus de la berme)
- Une balle au-dessus de la berme *les règles spécifiques du site du match et du range établissent la pénalité pouvant aller jusqu'au Match Disqualification.
- Une décharge non contrôlée entraîne une pénalité :
 - o Impact entre 1,50 et 3 m de la place du tireur sur le stage : Stage Disqualification
 - o Impact moins de 1,50 m de la place du tireur sur le stage, toute décharge hors de la ligne de tir ou toute décharge qui serait jugée dangereuse : Match Disqualification.

Note : les Match Directors ont la possibilité de placer des accessoires de façon à ce que les tireurs doivent en tenir compte. Dans ce cas, les Match Directors peuvent déclarer ces accessoires consommables (tirables) sans pénalité.

Une décharge incontrôlée est aussi connu sous l'appellation de « décharge accidentelle » ou « AD ». Ces termes sont interchangeables et doivent être interprétés comme ayant la même signification.

Règles de sécurité : Quitter la table de chargement avec une carabine.

Conventions SASS pour quitter la table de chargement avec une carabine ayant un chien armé.

Dans ce cas, le tireur sera invité à pointer, en sécurité, sa carabine down range vers la butte de tir, de ramener le chien en full armé s'il est en position de demi-armé, et d'appuyer sur la queue de détente.

- Si aucune cartouche n'est tirée, le tireur sera invité à placé ces armes de manières à pouvoir commencer le stage.
- Si une cartouche est tirée lorsque le tireur appuie sur la détente, le tireur recevra une pénalité Stage Disqualification et sera invité à rejoindre la table de déchargement.

Règles de sécurité : Comportement et conduite du participant.

Conventions SASS relatives au comportement du participant..

- Le tireur doit obéir à tous les ordres du range donnés par le RO/TO
- La manipulation sans danger des armes est de la responsabilité du tireur
- Le tireur avec une arme en main ne sera jamais autorisé à se déplacer avec une cartouche vive sous un chien armé. Le Mouvement est défini comme le « travelling au basketball ». Une fois que le chien est armé, un pied doit rester en place sur le sol jusqu'à ce que l'arme soit remise en sécurité. Bouger le pied pour maintenir l'équilibre ou ajuster la position de tir est autorisé tant que le tireur ne change pas effectivement de position.
- « Tirer en déplacement » est expressément interdit. Regardez les directives pour avoir les armes en condition de sécurité lors du déplacement.
- Une fois que le tireur est engagé dans le stage (première balle partie downrange) le tireur doit rester dans le stage jusqu'à ce qu'il soit fini et que le tireur se soit dirigé vers la table de déchargement pour vider toutes ses armes.
- Poser ses armes et munitions est de la seule responsabilité du tireur.
- Avoir compris le parcours de tir est de la seule responsabilité du tireur.
- Tous les participants doivent démontrer une familiarité et une compétence de base avec les armes utilisées.
- Tous les tireurs doivent connaître la condition de leurs armes, leur manipulation sans danger et les procédures correctes de chargement et de déchargement.
- Une protection des yeux est obligatoire.
- Une protection des oreilles est fortement recommandée
- Un bon esprit sportif définit parfaitement le « Spirit of the Game ». ayez l'esprit sportif. Prenez du plaisir – Cet évènement est créé uniquement pour le plaisir, sans risques, des participants.
- Les conflits entre les personnes ne seront pas tolérés.
- Tout tireur, invité ou officiel du match qui utilise un langage grossier, se montre irrespectueux, agressif, impoli ou devient belliqueux ou menaçant de quelque manière qui soit sera disqualifié du match et, à la discrétion du Match Director, pourra se voir chassé du site.
- Les boissons alcooliques sont interdites sur la zone de tir pour toutes les personnes : tireurs, invités, range officers et autres jusqu'à la fin de tous les tirs de la journée et jusqu'à ce que les armes aient été rangées. * Les règles spécifiques au site du match doivent être prises en compte. Une violation de cette règle entraîne une pénalité de Match Disqualification.
- Aucun participant ne peut prendre une quelconque substance qui pourrait affecter sa capacité à participer dans un état maximum d'éveil et d'une manière totalement sans danger. (Y compris les médicaments prescrits ou non qui peuvent provoquer de la somnolence ou tout

autre empêchement physique ou mental). Une violation de cette règle entraîne une pénalité de Match Disqualification.

Conventions SASS de stages.

Les conventions de stage suivantes (par défaut) devront être suivies sur tous les matches – à moins qu’il en soit décidé autrement dans les descriptions de stage.

- Toutes les cibles tombantes peuvent être réengagées jusqu’à ce qu’elles soient tombées.
- Toutes les cibles tombantes (shotgun, carabine ou revolver) doivent tomber pour compter.
- Toutes cibles tombantes encore debout quand le tireur a engagé la séquence de stage suivante sont comptées comme miss.
- Si aucune position de départ n’est donnée, le tireur se tiendra droit, revolvers aux holsters, mains sur le côté et ne touchant pas les armes. (position par défaut SASS)
- Le Port Armes cowboy est défini comme se tenir debout la crosse de l’arme d’épaule à la hauteur ou dessous la taille du tireur, la bouche à la hauteur ou au-dessus de l’épaule et l’arme tenue à deux mains

MODULE 7 : Commandements sur le Range

Les commandements standards sur le range sont la plus efficace façon de gérer une ligne de tir et sont utilisés dans presque tous les sports de tir existants.

Les commandements standards permettent aux tireurs du monde entier de comprendre les procédures - même s'ils ne parlent pas couramment anglais.

Les commandements sur le range peuvent ne pas être dits mot à mot mais plus c'en est proche et mieux c'est. Ajouter un peu d'amusement et un goût western associé à notre jeu permet une individualité colorée.

Par exemple: "is the shooter ready?" "peut aussi devenir "is the cowboy/girl ready?"

Sécurité, efficacité et s'amuser peuvent aussi coexister.

PARLEZ FORT quand vous donnez vos commandements

Commandements habituels sur le range :

- "Do you understand the course of fire?" (comprenez-vous le parcours) est la première question habituellement posée au tireur par un RO, soit à la table de chargement, la position XP ou sur la ligne de tir avant le stage. Une réponse négative requiert un supplément d'explication du parcours. Répondez à toutes questions de façon claire et cohérente. Rappelez-vous: ne laissez jamais un tireur se sentir bousculé.
- "Is the Shooter Ready" OU "Shooter Ready" (Tireur prêt ?) selon la cadence établie et la connaissance du stage par le tireur l'une ou l'autre de ces commandes est utilisée dans des situations différentes. Elles devraient être dites juste avant la commande de "Standby". La plupart du temps un hochement de tête indique le tireur est prêt quand il n'y a pas de phrase de départ pour signaler « ready » (et parfois même quand y en a une).
- "Standby" (attention) doit toujours être la dernière annonce avec une pose de 1 à 3 secondes avant de démarrer le signal du timer (Bip).
- "Muzzle up, please move to the Unloading Table" (Canon en l'air, allez à la table de déchargement) doit être demandé à la fin de la séquence de tir/stage pour orienter le tireur. Souvent un concurrent arrête de penser (adrénaline!).
- "Range Clear" (range dégagé) Cette commande est donnée après que le tireur a terminé son parcours, remis ses revolvers au holster pris ses armes d'épaule dirigées dans une direction sans danger et que le tireur se dirige vers la zone de déchargement. Il est alors sans danger de ramasser les étuis et de se préparer pour le tireur suivant.
- «Down Range» est annoncé avant d'aller sur le terrain pour remettre en place ou réparer les cibles. Quand un ordre « Down range » est donné tous les participants à la table de chargement et de déchargement doivent arrêter de charger ou de décharger leurs armes. La meilleure pratique est de lever les mains en l'air en confirmation visuelle qu'aucune arme n'est manipulée quand il y a quelqu'un downrange.
- «Unload and Show Clear» (Déchargez et montrez qu'elles sont vides) est ordonné par l'Unloading Officer quand un concurrent arrive à la table de déchargement (cela s'applique à toutes les armes apportées sur la ligne).
- «Gun Clear» (Arme vide) est la réponse appropriée de l'Unloading Officer quand chaque arme est vérifiée comme vide à la table de déchargement.
- «Action open» (Culasse ouverte) Cet ordre est donné par le Timer Operator à la fin du stage quand un tireur a reposé une arme d'épaule fermée. Le TO doit surveiller le tireur qui ouvre son arme et montre qu'elle est vide.
- «Muzzle» (Canon) Cet ordre prévient le tireur que la bouche de son arme se rapproche de la limite des 170° et doit être pointée dans une direction sans danger (down range).

COWBOY ACTION SHOOTING™

- «Cease fire!» ou «Stop !» (cessez le feu !). Ordre crié par le TO ou tout range officer/officiel de match qui voit à n'importe quel moment une condition dangereuse se développer. Le tireur doit immédiatement arrêter le tir et cesser de bouger.

*Volontairement ne pas obéir à un ordre de « Cease fire » ou de « Stop » donné par le CRO/TO et sous son contrôle entraînera un Match Disqualification.

Commandements sur le range : Système des Drapeaux :

Sur les ranges où plusieurs stages sont tirés en parallèle avec une ligne de tir commune et sans bermes de séparation, des signaux visuels aident à la communication des statuts de sécurité du range entre les posses en action.

Des drapeaux sont souvent utilisés en conjonction avec une trompe ou un sifflet pour augmenter la réception de la notification.



Drapeaux Jaune

Une fois que la commande “Drapeau Jaune” a été donnée, chaque stage concerné” permet au tireur déjà engagé dans son stage de finir son parcours de tir. Quand les tirs sont finis sur tous les stages, toutes les armes utilisées doivent être posées à la table de chargement et de déchargement et les tireurs se mettre en “Stand Back” (en recul).

Une fois les armes sécurisées, chaque stage signalera cette situation en dressant son propre drapeau jaune.

Quand tous les stages affectés auront dressé leurs drapeaux jaunes, le RO initiateur de la situation pourra s'avancer downrange. Quand les opérations downrange sont terminées et que l'ordre “ALLCLEAR” (tout est dégagé), les drapeaux jaunes sont abaissés et les opérations normales sur le range peuvent reprendre.



Drapeau Rouge

“DRAPEAU ROUGE” signifie “CESSER LES TIRS”

Tous les Tireurs doivent IMMEDIATEMENT arrêter le tir, toutes les armes doivent être posées ou mises en sécurité.

Une fois que la cause du Cease Fire est résolue, un ordre « Tout est dégagé » est donné, les drapeaux rouges sont abaissés et les opérations normales sur le range peuvent reprendre.

Tout tireur arrêté durant sa séquence de tir se verra gratifié d'un reshoot.

MODULE 8 : Postes du Match et Rôles

Tous les postes du match décrits dans ce cours sont considérés comme de Range Officers.

Chaque poste a une fonction cruciale dans un déroulement d'un match honnête, efficace et **sans danger**.

Match Director : il est en charge de l'ensemble du match et on lui demande de s'assurer que tous les responsables qualifiés soient en place dans toutes les zones de compétition. Le match director est généralement l'auteur du match et son concepteur.

Range Master : il est en charge de tous les stages et les surveille, il s'assure que des responsables qualifiés sont en poste sur tous les stages. Il vérifie tous les stages et s'assure qu'ils sont conçus et montés pour fonctionner sans problèmes tant pour les tireurs que pour les responsables.

Match RO : Opèrent en temps qu'intermédiaire entre les Posse Marshals et le Range Master afin de résoudre les problèmes concernant l'applications des règles et des pénalités.

Posse Marshal : Est en charge d'un posse et il lui est demandé de s'assurer que tous les postes sont tenus pour que le posse fonctionne efficacement et sans problèmes à chaque parcours de tir. Il s'assure que les règles et règlements sont suivis. Il doit avoir compris tous les stages, suivi la visite de sécurité et répondre à toutes les questions avant chaque stage. Il doit nommer au moins un Deputy (adjoint) Posse Marshal pour l'assister s'il n'y en a pas de désigné.

Deputy Posse Marshal : Ils remplacent le Posse Marshal quand il tire ou n'est pas disponible. Le Marshal et le Deputy doivent avoir un ordre de tir séparé pour bien encadrer le posse. Il est fortement recommandé que toute personne désignée au poste de Posse Marshal ou de Deputy Posse Marshal ait suivi ce cours RO1.

Timer Operator (TO) : Le Timer Operator (TO) est le Chief Range Officer (CRO) pour le stage et chargé de la ligne de tir tant qu'il tient le timer.

- L'objectif premier du TO est d'ASSISTER SANS PROBLEMES le tireur pendant son parcours de tir.
- Le TO gère le timer... et plus encore!
- Le TO doit se rendre compte du niveau de savoir-faire des tireurs. Soyez attentif avec les nouveaux tireurs, si nécessaire aidez et coacher les pendant leur parcours de tir. Soyez toujours prêt à contrôler un tireur néophyte.
- Le TO donne aussi aux tireurs confirmés un peu plus d'espace car ils ont tendance à se déplacer vite. Ne les laissez pas vous bousculer parce que vous les serrez de trop près.
- Bien que le TO doit faire tout son possible pour ne pas laisser un concurrent démarrer dans une mauvaise position ou d'un mauvais emplacement, la responsabilité finale incombera au tireur. Un tireur qui commence d'une mauvaise position se verra octroyer une pénalité Procedural.
- Le TO surveille le tireur – et ses armes – pour des actes dangereux, l'engagement correct des cibles et les procédures de stage.
- Le TO doit, si possible, compter les coups tirés.
- Le TO doit se tenir à moins d'une longueur de bras du tireur pendant tout le parcours de tir.

Timer Operator (TO) - ses fonctions :

Le Timer Operator est EN CHARGE de la ligne de tir

- Le TO surveille le tireur – et ses armes – pour des actes dangereux, l'engagement correct des cibles et les procédures de stage.
- Le TO et les Spotters
- Le TO identifie et met en place 3 spotters.
- Le TO ne doit pas spotter ou compter les miss, mais s'il y a un doute il peut apporter une précision de par sa position par rapport au tireur.

COWBOY ACTION SHOOTING™

- Le TO annonce immédiatement au tireur le temps du stage à la fin de son parcours.
- Le TO interroge les 3 spotters pour déterminer les miss et sollicite leur avis au sujet d'autres pénalités et tout autres observations personnelles
- Le TO vérifie qu'au moins deux des trois spotters sont d'accord sur les miss et il peut prendre en compte les avis des spotters pour un procedural et /ou des violations de sécurité ainsi que toutes observations personnelles pendant le stage.
- Un TO n'a pas l'autorité pour passer outre aux spotters en ce qui concerne les miss mais il peut leur demander où ils ont eu lieu. (Le TO est souvent à la meilleure place pour voir la direction de la bouche de l'arme ce qui est très utile pour déterminer les impacts en bordure de cible.)
- Le TO annonce ces nombres (temps et pénalités) au Score Keeper et au tireur à voix haute et claire.
- L'attribution définitive des pénalités est faite par le TO. (Hormis lesMiss)

Timer Operator - Opérations sur la ligne de tir :

Cadence standard du TO/Ordre de ligne de tir :

1. Le TO assigne 3 Spotters
2. Le TO s'assure que la ligne de tir est prête pour le tireur suivant, cibles relevées, etc.
3. Le TO appelle le tireur suivant sur la ligne de tir, il évalue le tireur
4. Le TO surveille, en conseillant si nécessaire, la façon de poser les armes
5. Le TO s'assure que le tireur commence à la bonne position.
6. Quand le tireur a dit qu'il était prêt (Ready) le TO annonce : « Shooter ready...Standby...Bip »
7. A la fin du stage le TO annonce immédiatement son temps au tireur .
8. Le TO dirige le tireur vers la zone de déchargement. Après le départ du tireur de la ligne de tir (avec toutes ses armes), le TO annonce « All clear » (tout est dégagé) indiquant ainsi que la ligne n'est pas dangereuse pour aller relever les cibles, ramasser les étuis, etc.
9. Le TO interroge les Spotters pour les miss
10. Le TO annonce le temps, les miss et pénalités au score keeper et au tireur
11. Le TO s'assure que la ligne de tir est prête pour le tireur suivant : cibles relevées, etc..... ET LE CYCLE CONTINUE.

Expeditor (XP) Officer :

L'Expeditor Officer (XP ou XPO) facilite et accélère la progression des tireurs en attente pour aller sur la ligne de tir

Lors des grands matchs, le XPO est chargé de s'assurer que le Posse reste dans les temps et fonctionne pendant le temps assigné à chaque stage.

Tous les matchs ne bénéficieront pas d'un XPO mais la majorité du temps perdu lors d'un match est dû à l'envoi du tireur suivant sur la ligne et à la pose ses armes. Correctement utilisé l'XPO peut faire gagner 30 secondes par tireur lors du changement de concurrents.

- La première préoccupation de l' XPO est le prochain tireur qui va être appelé sur la ligne de tir par le TO, tireur connu sous le nom de tireur « on-deck » (tireur sur le pont).
- L' XPO ne doit pas compter les miss, relever les cibles, enregistrer les temps, tenir le timer ou ramasser les étuis.
- L' XPO peut aider en affectant les postes de releveurs de cibles et de ramasseurs d'étuis si c'est prévu lors du match.
- L' XPO s'assure que le tireur "on-deck" a compris le parcours et se dirige rapidement sur la ligne pour poser ses armes et munitions aussi efficacement que possible.

COWBOY ACTION SHOOTING™

- Quand un XPO est en place sur un match, une position XP/On-deck est ajoutée à la baie de tir. Cet emplacement est typiquement situé entre la zone de chargement et la ligne de tir. La position « on- deck » peut consister en une table basse pour poser les armes d'épaule du tireur on-deck.
- C'est une bonne idée d'avoir un exemplaire du scénario de tir à la position on-deck.
- Au premier coup tiré par le tireur sur la ligne, l'XPO appelle le tireur suivant de la table de chargement à la position on-deck.
- L'XPO demande au tireur on-deck:
 - o Avez-vous compris le parcours de tir?
 - o Avez-vous des questions?
- L'XPO peut examiner le tireur pour s'assurer qu'il a tout le nécessaire pour terminer le stage.
- L'XPO ne doit pas engager une conversation inutile avec le tireur pour ne pas perturber sa concentration.
- Une fois que le TO a indiqué que la ligne de tir est prête pour le tireur suivant, l'XPO envoie le tireur on- deck sur la ligne de tir pour poser ses armes et être prêt, passant ainsi sa responsabilité envers le tireur au TO.

Spotters :

- Les spotters ont la responsabilité de compter les coups et les miss et de vérifier si les cibles ont été engagées dans le bon ordre et pour le nombre requis de coups.
- Les spotters assistent le TO en étant attentifs aux infractions quand le tireur récupère ses armes posées et dégaine ses revolvers car il est impossible pour le TO d'avoir une vue dégagée des deux côtés du tireur.
- Les spotters ont l'obligation d'arrêter un tireur qui va commettre une action dangereuse si le TO n'est pas en position de la voir ou ne réagit pas assez vite.
- Déterminent les miss à la vue et au son quand c'est possible.
- Doivent toujours être en position de voir toutes les cibles pendant le parcours de tir. Au moins un spotter doit être placé de chaque côté du tireur.
- Il doit toujours y avoir 3 spotters. En ce qui concerne les miss, la majorité (2 sur 3) fait foi.
- Les spotters doivent être facilement identifiables en tenant un bâton, portant un bandana, etc.
- Le TO n'a pas l'obligation de compter les coups tirés et les miss.
- Les spotters annoncent tous les miss et procédures à la fin du stage.
- Les spotters ne doivent jamais spotter pour un membre de leur famille.
- Toujours donner au tireur le bénéfice du doute !
 - o Si vous savez que c'est TOUCHE..... C'EST TOUCHE !
 - o Si vous pensez que c'est TOUCHE..... C'EST TOUCHE !
 - o Si vous pensez que c'est un MISS..... C'EST TOUCHE !
 - o Si vous savez que c'est un MISS..... C'EST un MISS

Score Keeper :

Il est de bonne pratique que le Score Keeper répète à haute et claire voix les temps et pénalités pour confirmation au TO.

- Le Score Keeper enregistre convenablement les temps et les pénalités de chaque concurrent sur la feuille de score fournie pour chaque stage.
- Si les instructions de score le dictent, le Score Keeper doit totaliser les temps et pénalités pour calculer le score du tireur.
- Le Score Keeper peut aussi être un spotter.

COWBOY ACTION SHOOTING™

- Un Score Keeper ne doit jamais enregistrer les scores d'un membre de sa famille.
- Le tireur doit avoir connaissance de tous ses miss et pénalités en quittant la ligne de tir. Particulièrement parce que dès qu'il a quitté la ligne de tir et déchargé ses armes, les miss et pénalités ne peuvent plus être contestés.

Feuille de Score - Example :

SHOOTER NAME	RAW TIME	MISSES	PENALTY	TOTAL TIME
<i>Fast Shooter</i>	19.3	1/5		24.3
<i>Sassy Shooter</i>	37.6		1 P/10	47.6
<i>Wild Shooter</i>				
<i>Sweet Shooter</i>				

Méthode de calcul des scores :

Tous les matches de Cowboys Action Shooting sont calculés en utilisant la méthode Total Time.

Officier de Chargement :

Le loading table officer (responsable de la table de chargement) doit surveiller le chargement pour s'assurer que toutes les armes sont chargées du nombre correct de cartouches nécessaires pour le parcours, de vérifier qu'il n'y a aucune cartouche vive sous un percuteur de n'importe quelle arme et que les chiens de toutes les armes approvisionnées sont totalement abattus sur une chambre vide.

*A la table de chargement, les tireurs sont autorisés à faire toutes les corrections nécessaires sans pénalité.

Le responsable du chargement observe et fait respecter une direction sans danger de la bouche des armes durant le chargement ainsi que lors des déplacements de et à partir de la zone de chargement.

- Tirer un coup de feu à la table de chargement est sanctionné par une pénalité Match Disqualification (MDQ).
- La table de chargement est un bon endroit pour que le responsable du chargement inspecte l'équipement du tireur, principalement les armes pour vérifier l'absence de modifications illégales.
- Les corrections doivent être exécutées à la table de chargement si c'est possible.
- Il est de bon usage que le responsable du chargement demande au tireur s'il compris le stage.
- Des explications à la table de chargement permettent d'éviter que ces questions soient posées sur la ligne au TO et permettent d'éviter des pertes de temps.
- Une description (scenario) du stage placardée à la table de chargement aide le tireur à faire un dernier rappel du scénario avant d'aller sur la ligne de tir.
- Le responsable du chargement doit éviter tout bavardage inutile avec le tireur au départ pour lui permettre de se concentrer sur le parcours de tir.

Officier de déchargement :

L'Unloading Officer (responsable de la table de déchargement) doit s'assurer par vérification visuelle que toutes les armes sont DECHARGEES après la fin du stage de tir.

- Les concurrents doivent vider chacune de leurs armes de façon à ce que le responsable du déchargement puisse vérifier visuellement que chacune est vide.
- Carabines et shotguns doivent être actionnés pour pouvoir vérifier que les magasins sont vides.
- L'officier de déchargement doit vérifier, si possible, le follower du magasin.
- Toutes les armes apportées sur la ligne de tir doivent être vérifiées et "montrées vides" qu'elles aient ou non été utilisées pendant le parcours.

Conventions aux table de chargement et déchargement :

Toutes les armes resteront déchargées sauf sous l'observation directe d'une personne désignée sur la ligne de tir ou dans les zones désignées pour le chargement et le déchargement.

- Tout refus des concurrents d'observer les procédures de chargement et de déchargement entraînera une pénalité de Stage Disqualification.
- Quitter la table de déchargement sans avoir vidé toutes ses armes entraînera une pénalité affectée au stage où la faute a été commise.
- Les tireurs ne doivent pas quitter la zone de chargement désignée avec une arme chargée à moins qu'ils ne soient appelés par le TO ou l'Expéditeur sur le parcours de tir en tant que concurrent suivant pour commencer le stage.

Tireurs aux revolvers à percussion :

- Garder une direction sans danger de la bouche pendant le chargement
- Tirer ou ôter toutes les amorces avant de quitter la zone de déchargement
- NE PAS assoir les capsules avec le chien de l'arme
- Ne mettre les capsules en place que dans la zone de chargement ou sur la ligne de tir

Rappelez-vous

Le concurrent est toujours le principal responsable. Les tireurs doivent toujours connaître la condition de leurs armes et ne jamais dépendre des responsables de chargement et de déchargement pour s'assurer que leurs armes sont bien chargées ou déchargées.

- Les responsables de chargement et de déchargement ne sont qu'une mesure de sécurité supplémentaire.
- Le concurrent ne doit jamais blâmer les responsables de chargement et de déchargement pour une arme mal chargée ou non chargée.
- A aucun moment une telle réclamation ne pourra servir à une suppression de pénalités

* Ne pas suivre les procédures de chargement et déchargement entraîne un Stage Disqualification attribuée comme suit : Dès que le contrôle de l'arme est quitté, que ce soit sur un râtelier au stage ou au gun cart du tireur (quitter les mains du tireur, ne pas être passé par la table de chargement ou de déchargement).

Bern Marshal (aka Stage Driver ou Stage Marshal) :

Le rôle du Bern Marshal a pratiquement été supprimé des matches. La visite de sécurité du Posse Marshal et son action sur le range a éliminé le besoin de Bern Marshals. Bien que ce rôle ait été pratiquement supprimé, quelques directeurs PEUVENT encore avoir des Bern Marshals dans leurs matches.

COWBOY ACTION SHOOTING™

La principale responsabilité du Berm Marshal est de s'assurer de la cohérence entre les posses et de faire en sorte que les posses restent dans les temps impartis.

Le Berm Marshal n'a pas fonction de surveiller chaque mouvement du tireur mais il doit s'assurer que chaque tireur a terminé son parcours selon les instructions et que tous les tireurs de tous les posses tirent le scénario/stage de la même façon.

Le Berm Marshal:

- Surveille constamment le programme du posse pour s'assurer que le stage fonctionne dans les temps, il enregistre les heures de début et de fin de chaque posse
- "Il prend possession" du stage qui lui est assigné
- Vérifie que le posse qui arrive est à la bonne place au bon moment
- Il souhaite la bienvenue au posse arrivant, lit la description du stage et le scénario à chaque posse, répond à toutes les questions au sujet du stage et donne les clarifications de façon cohérente.
- Il distribue les accessoires de stage appropriés à chaque posse : bâtons de spotters, feuilles de scores, etc.
- Il assure la COHERENCE de posse en posse

MODULE 9 : Objets Hors la loi – Standards pour les holsters

La version en cours du Manuel du Tireur contient une liste complète des objets hors la loi. L'emploi ou la présence d'un objet hors la loi entraîne un Stage Disqualification.

Exemples :

- Gants de tir modernes
- Pour les tireurs hommes : chemises à manches courtes
- Jeans de designers
- Casquettes de base ball
- Chaussures de sport telles que tennis, de course, de jogging, d'aérobic ou toute autre chaussure de sport moderne
- Equipement portant des logos de fabricant, sponsor ou d'équipe

Modifications illégales aux armes à feu :

La version en cours du Manuel du Tireur SASS contient une liste complète de toutes les modifications AUTORISEES faites aux armes à feu.

Toute modification non listée dans le Manuel du Tireur est interdite

Un stage DQ sera attribué sur chaque stage où une arme non autorisée par la SASS sera utilisée. (Deux SDQ = MDQ)

Convention pour holster et ceintures :

Tous les revolvers doivent être portés dans un holster solide capable de retenir l'arme lors de tous les déplacements normaux.

Deux revolvers ne peuvent pas être portés sur le même côté du corps.

Les revolvers de match principal doivent être placés de chaque côté du nombril et séparés sur la ceinture d'au moins de la largeur de deux poings.

**Une liste complète des obligations, règles et standards pour les holsters est donnée dans le Manuel du Tireur SASS*

Standard pour les holsters :

Les holsters NE DOIVENT PAS s'écarter de la verticale de plus de 30° quand ils sont portés:



Cross Draw et Holster d'épaule :

Les holsters cross draw et d'épaule requièrent plus d'attention de la part du concurrent pour s'assurer que

- Aucun holster n'est à plus de 30° lorsqu'il est porté.
- En dégainant un revolver le tireur doit, si c'est nécessaire, faire pivoter son corps pour s'assurer que la bouche de l'arme ne brise jamais la règle des 170°.

MODULE 10 : Définition des pénalités

Il existe 5 types de pénalités. Nous verrons chaque d'entre elle individuellement.

Type de pénalités :

- Pénalités de 5 secondes
- Pénalités de 10 secondes
- Stage Disqualification (SDQ)
- Match Disqualification (MDQ)
- Failure to Engage/Spirit of the Game

Pénalités de 5 secondes

Les MISS sont des pénalités de 5 secondes

Les cibles revolver, carabine et shotgun doivent être engagées avec le type d'arme approprié.

Un MISS est défini par le fait de ne pas avoir touché la cible appropriée avec le type d'arme approprié.

Cela inclus :

- Chaque cible ratée,
- Chaque cartouche non tirée.
- Laisser par inadvertance des cartouches dans un revolver sont des miss (à moins qu'une cartouche non tirée soit sous le chien ce qui entraîne une Stage DQ)
- Chaque cible touchée avec une mauvaise arme, intentionnellement ou par erreur
- Chaque cible touchée par une munition « acquise illégalement ».

Double peine : Un Miss ne peut pas causer une Procédure

Une action – ou inaction – considéré comme ayant une pénalité « Miss » n'est pas forcément appliqué parce que le tireur a manqué la cible.

Il est difficile de comprendre d'appliquer un miss à une cible touchée, mais si le tireur touche la cible avec la mauvaise arme, cela est considéré comme un Miss.

Si un tireur engage 5 cibles Carabine avec un revolver, = 5 Misses = 25 secondes de pénalité au total

Si une tireur engage 2 cibles carabine avec un revolver et ensuite corrige le tir et engage correctement les trois dernières cartouches sur les cibles revolver = : 2 misses = 10 secondes de pénalité au total.

Pénalités de 10 secondes – Procedures et autres

Les Pénalités « Procedural » (P) sont toutes les erreurs de procédure non intentionnelles causées par un « oubli momentané », une confusion, l'ignorance ou des erreurs.

Les erreurs de procédure entraînent une pénalité de 10 secondes et il ne peut en être attribué qu'une seule par stage.

Chacune de ces pénalités est unique et ne peut pas être cumulée

Double peine : Un Miss ne peut pas causer une Procédure

- Ne pas avoir essayé de tirer avec son arme
- Ne pas avoir essayé de manœuvrer un accessoire ou effectué un déplacement sur le stage
- Tirer les cibles dans un ordre autre que celui demandé dans le scénario
- Engager le stage (armes, cibles ou manœuvres) dans un ordre autre que demandé dans la description du stage
- Tirer une arme dans une position ou d'un emplacement autre que celui demandé dans la description du stage

COWBOY ACTION SHOOTING™

- Emploi d'une munition obtenue d'une « façon illégale »
- Ne pas rengainer ses revolvers, à moins qu'il n'en soit décidé autrement
- Lors du même match, première infraction de non-respect des consignes de la catégorie dans laquelle concourt ce tireur.

Pénalités de 10 secondes – MSV (Minor Safety Violation)

Les actions qui entraînent une MSV incluent :

- Laisser une cartouche tirée ou vive dans le magasin ou l'élévateur d'une arme d'épaule dans laquelle elle était chargée
- Arme d'épaule ouverte et vide qui glisse et tombe mais ne brise pas la règle des 170° ou ne balaye pas une personne
- Armer le chien d'un revolver avant que celui-ci ne soit à 45° downrange.

Stage Disqualification (SDQ)

Un stage Disqualification (SDQ ou Stage DQ) : le temps du concurrent et sa performance sur le parcours de tir est annulée à cause d'une faute grave du concurrent.

Pour une pénalité SDQ lors de l'utilisation de calcul en Total Time, le tireur se voit affecter d'un temps représentant le maximum des pénalités d'un stages (5 secondes par cibles devant être engagée) plus 30 secondes.

Les actions qui entraînent une pénalité SDQ sont :

- Tirer en déplacement.
- Toute arme vide qui tombe sur la ligne de tir (de la table de chargement à la table de déchargement).
- Armes d'épaule qui glissent, tombent et brise les 170°.
- Violation de la règle des 170°/ne pas avoir conservé le contrôle approprié de la bouche d'une arme.
- Toute décharge qui frappe n'importe quoi entre 1,50 m et 3 m du tireur (sauf pour les accessoires déclarés consommables par les responsables du match).
- Rengainer un revolver avec le chien non complètement abattu sur une cartouche tirée ou une chambre vide.
- Un revolver chien armé qui quitte la main du tireur (dès qu'il a quitté la main du tireur).
- Une cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme d'épaule (dès qu'elle a quitté la main du tireur)
- Dans un même match : seconde infraction de non-respect des consignes de la catégorie dans laquelle concourt le tireur.
- Changer de place avec une cartouche vive sous un chien armé ou arme avec le chien abattu sur une cartouche vive.
- Changer de place avec une arme d'épaule fermée et chien armé. (Sauf pour les armes longues depuis la table de chargement jusqu'au stage sans aucune cartouche dans la chambre)
- Manipulation dangereuse d'une arme à feu.
- Charger une arme en un endroit autre que désigné pour le chargement ou sur la ligne de tir.
- Utilisation d'une arme interdite ou avec une modification interdite.
- Rengainer ou poser un revolver avec le chien abattu sur une cartouche vive.
- Balayer quiconque avec une arme vide.
- Ne pas adhérer aux procédures de chargement et de déchargement.
- Quitter la ligne de tir une fois que le stage est commencé quelle qu'en soit la raison.

COWBOY ACTION SHOOTING™

- Tir à sec à la table de chargement ou de déchargement.
- Rabattre le chien armé d'un revolver, carabine ou shotgun sans un acquiescement positif de la part du TO.
- Arriver à la table de chargement avec une arme non vide (chargée) après avoir fini un autre stage dans la même journée (pénalité affectée au stage précédemment terminé).

Failure to Engage / Spirit of the Game (Pénalité de 30 Secondes)

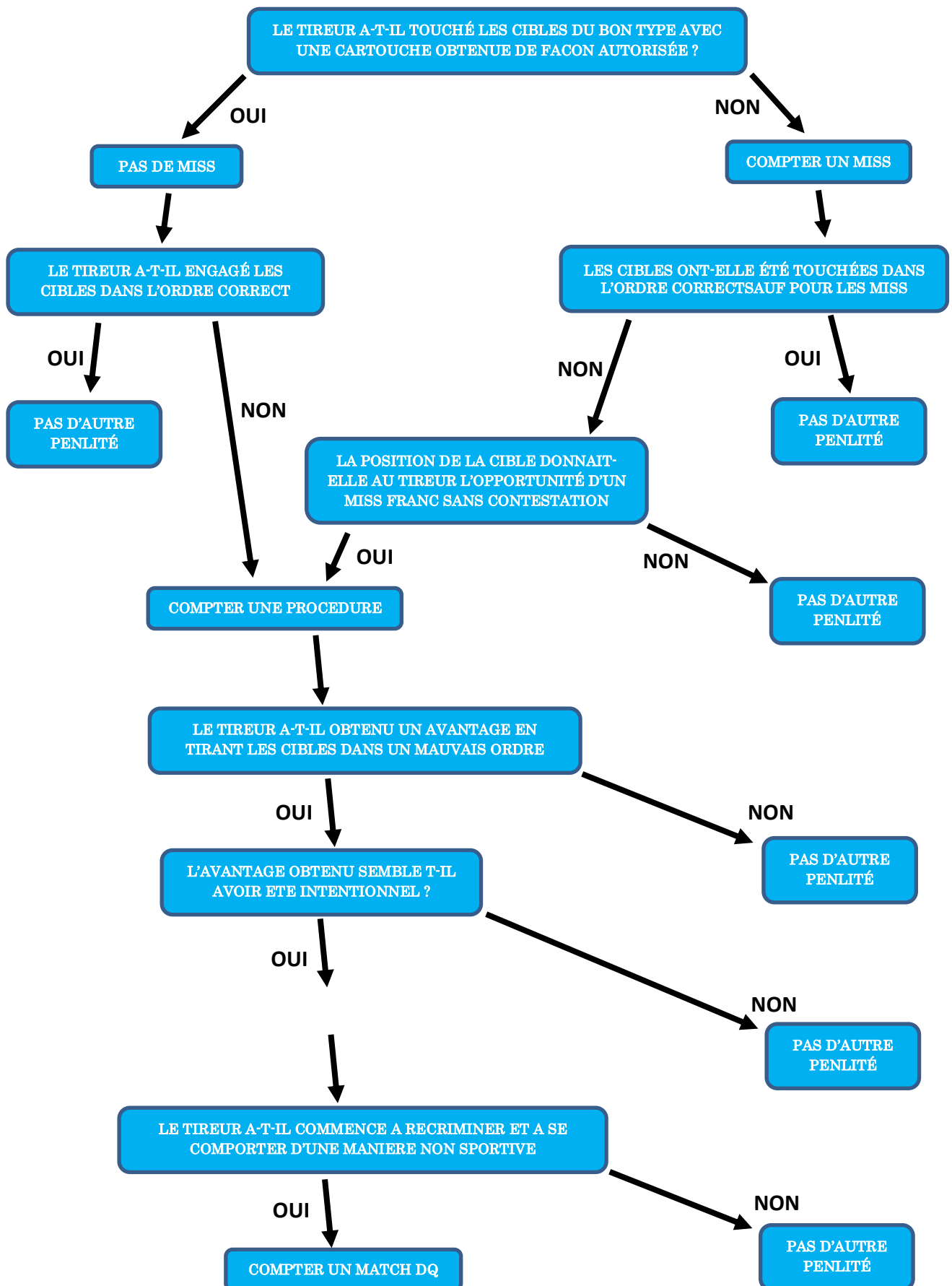
- Volontairement tirer un stage d'une autre façon que celle désignée, dans le but d'y gagner un avantage compétitif.
- Tirer une munition qui ne respecte pas le power factor et la vitesse minimum. Cette pénalité est attribuée sur tous les stages où le concurrent est contrôlé et où sa munition est trouvée ne pas correspondre au power factor ou à la vitesse minimum.
- Volontairement refuser d'essayer de faire une action hors tir inscrite dans le scénario du stage (prendre un bœuf au lasso, lancer un bâton de dynamite...)

*L'accumulation de deux Spirit of the Game/Failure to Engage entraîne un Match Disqualification.

Match Disqualification (MDQ)

Un MDQ signifie que le tireur range ses armes et ne peut plus tirer pendant le reste du match

- Deux pénalités Spirit of the Game/Failure to engage accumulées
- Deux pénalités SDQ/DNF (Did Not Finish) accumulées.
- Attitude agressive ou conduit non sportive.
- Volontairement ne pas obéir à un ordre de "cesser le feu" or "Stop" donné par le CRO/TO ou sous son contrôle effectif.
- Tirer sous influence de l'alcool, de médicaments prescrits ou non ou de toute substance qui pourrait altérer les possibilités physiques ou mentales du tireur.
- Tirer une munition interdite
- Faire tomber une arme chargée
- Toute décharge à la table de chargement ou déchargement.
- Toute décharge qui frappe le sol ou un accessoire à moins d'1,50 m du tireur.
- Toute décharge qui est jugée dangereuse.
- Balayer quiconque avec une arme chargée.
- Troisième infraction lors du même match de non-respect des consignes de la catégorie dans laquelle ce tireur concourt.
- Conflits entre personnes.

ORGANIGRAMME DES MISS

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

102 East Rochester St - PO Box 960

Akron, Indiana 46910

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

E-mail: sass@sassnet.com

Web page : www.sassnet.com