

SASS® WILD BUNCH ACTION SHOOTING™

MANUEL DU TIREUR



Version 17.6

Mai, 2025

Traduction Française Février 2026
(Traducteur - FB)

**COPYRIGHT 2008 – 2025
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED**

Table des matières

1. - SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY®	5
ETRE MEMBRE DE LA SASS	5
AVANTAGES DE L'APPARTENANCE À LA SASS.....	5
SELECTIONNER UN ALIAS SASS	5
WILD BUNCH ACTION SHOOTING™	5
VÊTEMENTS ET EQUIPEMENTS	6
PROTECTION DES YEUX ET DES OREILLES	6
CLUBS AFFILIES SASS	6
2. - CATEGORIES DE TIR.....	7
CATEGORIE MODERN	7
CATEGORIE TRADITIONAL.....	7
CATEGORIE TEDDY ROOSEVELT	7
NOMBRE MINIMUM DE PARTICIPANTS	8
3. - DIRECTIVES POUR LES PARTICIPANTS.....	8
SPIRIT OF THE GAME	8
Sécurité.....	9
Conduite Personnelle.....	9
Failure to Engage.....	10
4. - CONVENTIONS RELATIVES AUX ARMES.....	10
5. - OPERATIONS & REGLES DE SECURITE.....	11
CONVENTIONS DE STAGE.....	11
CONVENTIONS SUR LES ARMES.....	11
Toutes Armes	11
Leviers.....	12
Mécanismes de chargement et d'alimentation.....	12
Percuteurs.....	12
Embellissement - décorations.....	12
PISTOLET 1911	13
Pistolet 1911 – Catégorie Modern & Traditional	13
Pistolet 1911 – Modifications de la catégorie Traditional	13
Pistolet 1911 – Modifications Catégorie Moderne.....	14
PISTOL 1911 – OPERATIONS SUR LE RANGE	15
1911 Sécurité et Manipulations	15
1911 - Opérations à la table de chargement.....	15
1911 - Opérations sur la ligne de tir.....	15
1911 Opérations at la table de déchargement.	16
CARABINE.....	16
Calibre Carabines:	16
Carabines : Chiens, Queues de détente, et Pontet	16
Carabines : Canons.....	16

Carabines : Crosses et Poignées	17
Carabines : Organes de visée	17
CARABINES – OPERATIONS SUR LE RANGE	17
Carabines : Conventions de Sécurité et de Manipulation	17
Carabines : Conditions de sécurité durant le tir.	18
SHOTGUN	18
Shotgun : Calibre	18
Shotgun : Ouverture.....	18
Shotgun : Chiens, Queue de détente et pontet.....	18
Shotgun : Canons.....	19
Shotgun : Crosses et Poignées	19
Shotgun : Organes de visée	19
SHOTGUN – OPERATIONS SUR LE RANGE.....	19
Shotgun : Convention de Sécurité et de Manipulations	19
Shotgun : Conditions de Sécurité durant le Tir	20
HOLSTERS, CARTOUCHIERES ET BANDOULIERES	20
Holsters.....	20
Cartouches, Cartouchières, Bandoulières, Chargeurs et Pochettes	20
Ceintures et alvéoles à munitions	21
OBJETS INTERDITS	21
6. - SECURITE.....	22
CONVENTIONS DE SECURITE & MANIPULATION.	22
Toutes armes.....	22
Les Sept Magnifiques	24
- Toujours traiter chaque arme comme si elle était chargée.....	24
- Toujours traiter chaque arme comme si elle était chargée.....	Erreur ! Signet non défini.
- Ne jamais laisser la bouche d'une arme briser la règle des 170°	24
- Assurez-vous de votre cible et de ce qu'il y a au-delà.	24
- Gardez le doigt hors de la détente jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.....	24
- Les armes doivent rester déchargées hors du parcours de tir normal – de la table de chargement à la table de déchargement. Traitez toutes les armes avec respect	24
- Parlez fort.	24
La règle des 170°	24
Officier de sécurité - Timer Operateur – TO.....	25
Commandements sur les Ranges	25
Cours SASS de Sécurité sur le Range	26
NORMES et PROCEDURES de MATCH	26
Operations sur le Range.....	26
Sans Alibi/Reshoots/Restarts.....	27
Fonction sur le Match : Rôles & Termes utilisés.....	27
DEFINITIONS DES PENALTÉS	28
DÉCOMPTE DES POINTS - SCORING	32
CONVENTIONS RELATIVES AUX MUNITIONS	32
Power Factor pour le Pistolet 1911.....	32
Power Factor pour la Carabine	32
Power Factor	32
Obligations relatives aux Munitions	33
Tir Non Contrôlé.....	34
Conventions des Zones de Chargement et de Déchargement	34
Précautions avec le plomb.	35
SIDE MATCHES & TEAM MATCHES	35
BAM – Side Match pour Carabine Militaire à verrou.....	35

Team Matches Wild Bunch.....	36
7. - ORGANIGRAMME DES MISS	37
8. - GLOSSAIRE	39

1. - SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY®

La Single Action Shooting Society® est une organisation internationale créée en 1987. Initialement destinée à préserver et promouvoir le Cowboy Action Shooting, Wild Bunch Action Shooting a rejoint la famille des sports SASS en 2009. . 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 Matchs 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 de notre sport en tant qu'activité 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 la 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. Pour choisir un Alias, le Site Web de la SASS contient les informations nécessaires. Le répertoire des Alias change chaque jour. Veuillez prendre contact avec la SASS pour confirmer la disponibilité de votre choix d'Alias.

WILD BUNCH ACTION SHOOTING™

Le Wild Bunch Action Shooting est un sport de tir multifacette dans lequel les compétiteurs se mesurent avec des armes typiques du début des années 1900. Le pistolet semi-automatique 1911, la carabine à levier de sous-garde et le fusil à pompe. La compétition est faite de stage de style caractéristique de l'Old West.

Les participants tirent plusieurs stages (parcours de tir) avec les trois armes, dans lesquels ils tirent sur des cibles en acier et/ou carton en suivant un scénario précis et des séquences de tir spécialement conçues. Les résultats sont basés sur la vitesse et la précision.

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 Wild

Bunch Action Shooting un des plus intéressants parmi tous les sports de tir tant pour les spectateurs que pour les tireurs.

VÊTEMENTS ET EQUIPEMENTS

Le Wild Bunch Action 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 19^{ème} siècle début du 20^{ème}, d'un western de série B ou d'une série western télévisée. L'accent est plus particulièrement mis sur la période militaire américaine depuis 1900 jusqu'à 1916 ainsi que sur la période Edwardienne. Les habits de Pike, Dutch, Lyle ou Tector du film La Horde Sauvage (pantalon style western avec ou sans bretelles et des chemises à manches longues) sont préconisés. Les vestes sont optionnelles. Les bottes doivent être autorisés par la SASS. Les habits mexicains sont autorisés.

La SASS met plus particulièrement l'accent sur l'importance du costume qui apporte tant au caractère unique de notre sport 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.

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.

CLUBS AFFILIES SASS

Les clubs affiliés SASS sont l'ossature de la SASS et du Wild Bunch Action Shooting. Les clubs SASS sont nombreux, situés dans tous les Etats du pays ainsi que dans 15 pays étrangers. Ces clubs sont notre ressource locale et les animateurs des matchs mensuels et annuels de Cowboy et Wild Bunch 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 Wild Bunch Action Shooting. Pour cela, vous pouvez compter sur les 45 années d'expérience de la SASS. 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

2. - CATEGORIES DE TIR

Le Wild Bunch Action Shooting propose les catégories suivantes. Les deux catégories de base toujours proposées sont Modern et Traditional. Ces deux catégories sont des catégories Open et peuvent être tirées par des hommes, des femmes, des adolescents de tout âge. A la discrétion du Match Directeur, il existe deux catégories additionnelles reconnues par la SASS en tant que catégories de Main Match : Teddy Roosevelt et Doughboy. Egalement, toujours à la discrétion du Match Directeur, toutes les catégories peuvent être subdivisées en Junior homme/femme (La catégorie Junior va jusqu'à l'âge de 16 Ans), catégories Ladies et Senior (Au-dessus de 65 ans). L'âge, le genre et le lieu de résidence seront pris en compte à partir de la carte d'identité de la personne. C'est la décision du Match Directeur d'ouvrir telle ou telle catégorie en fonction du nombre d'entrée. Une autorisation et une surveillance parentale est nécessaire pour les compétiteurs de moins de 18 ans.

CATEGORIE MODERN

La catégorie Modern est une catégorie ouverte et ne possède pas de restrictions liées à l'âge ou au sexe. Les obligations sont les suivantes

- Les Pistolets de type Modern ou Traditionnel sont autorisés
- Peuvent être tirés dans n'importe quel style.
- Tous les Shotguns et Carabines reconnues par la SASS sont utilisables
- Toutes les munitions SASS légales sont autorisées

CATEGORIE TRADITIONAL

La catégorie Traditional est une catégorie ouverte et ne possède pas de restrictions liées à l'âge ou au sexe. Les obligations sont les suivantes :

- Seuls les pistolets de style traditionnel sont autorisés.
- Doivent être tirés à une main sans support (Style Duelist). La main faible peut être utilisée pour charger, manœuvrer la culasse, et en cas de dysfonctionnements.
- Tous les Shotguns et Carabines de main match sont autorisés.
- Toutes munitions autorisées par la SASS.

CATEGORIE TEDDY ROOSEVELT

La catégorie Teddy Roosevelt est une catégorie de main match ouverte, sans restriction liées à l'âge ou au sexe. Les obligations sont les suivantes :

- Substitution de la carabine à levier de sous-garde de main match par une carabine à levier de sous-garde de calibre Rifle avec des cibles lointaines.
- Carabine à levier de sous-garde calibre rifle fabriquée avant la fin de la première guerre mondiale.
- Le calibre Rifle est défini comme ayant une longueur de douille minimale de 1,8 pouces (4,57 cm). La Winchester 1895 et la Savage 99 originale ou reproduction avec l'œillet monté sur le boîtier de culasse sont légales dans cette catégorie.

Il est recommandé de positionner les cibles entre 25 et 50 mètres en utilisant des cibles en Hardox 500 (ou équivalent) ou supérieur. Les fusils seront chargés à la table de chargement avec le nombre exact de cartouches défini dans le descriptif du stage, avec un maximum de 7 cartouches. L'arme sera positionnée ensuite suivant le descriptif du stage. La culasse sera totalement fermée sur les carabines à levier de sous-garde ou à pompe, chien rabattu. Sans

indication contraire du match directeur, les ogives seront en plomb. Les Gas-Check sont autorisés, pas les ogives chemisées.

CATEGORIE DOUGHBOY.

La catégorie Doughboy est une catégorie de main match ouverte, sans restriction liées à l'âge ou au sexe. Les obligations sont les suivantes :

- La catégorie utilise un fusil militaire à culasse à verrou comme arme de main match, avec des cibles situées plus loin.
- Le fusil doit être dans le calibre d'origine des armes à verrou utilisé par les forces militaires de n'importe quel pays jusqu'à la fin de la deuxième guerre mondiale. Il doit posséder des organes de visée d'origines et ne pas avoir subi de modifications extérieures.
- Les modifications intérieures sont autorisées
- Les reproductions authentiques sont autorisées
- Sauf indiqué par le Match Directeur, les ogives plombs seront utilisées. Les Gas-Check sont autorisés, pas les ogives blindées

Les fusils seront chargés au maximum avec 5 cartouches et seront posés aux endroits prévus dans la description du stage. La culasse sera ouverte. Le rechargement peut être fait soit à l'unité soit par avec des clips. Le Garand n'est pas autorisé.

NOMBRE MINIMUM DE PARTICIPANTS

Afin de promouvoir un véritable environnement compétitif lors des Matches SASS officiels (Régional et National) toutes les subdivisions possibles de catégories *pourront* être ouvertes, toutefois les catégories autres que les catégories de base ne seront honorées qu'en ayant le nombre minimum de participants requis par la SASS.

Les catégories ouvertes seront toutefois à la discrétion du Match Directeur afin d'assurer le succès et la viabilité de chaque Match, sauf accord spécifique prévu par ailleurs.

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 Wild Bunch 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 vitesse 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. 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.
- « 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 emploi un langage ordurier, qui est irrespectueux, agressif, grossier, devient belliqueux ou menaçant de quelque manière que ce soit sera exclus du match et, à la discrétion du Match Director, pourra se voir demandé de quitter le stand de tir.
- 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

Un «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.

4. - CONVENTIONS RELATIVES AUX ARMES

Les compétitions du SASS Wild Bunch Cowboy Action Shooting™ sont divisées en deux types d'épreuves, les épreuves principales et les matchs annexes. Les règles relatives aux armes autorisées par la SASS dépendent des épreuves auxquelles vous participez.

Les armes originales ou leurs répliques peuvent être utilisées en compétition sous réserve qu'elles présentent les garanties de sécurité et soient en bon état de fonctionnement. Dans chaque chapitre respectif, nous détaillons les modifications autorisées. Le fait qu'un fabricant ait mis au point une pièce d'arme ou une arme pour le CAS ou le fait qu'une arme soit disponible à la vente ne veut pas dire que cette arme ou cette pièce seront autorisées par la SASS en compétition. Seules sont autorisées les modifications répertoriées dans le présent manuel. 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 qui pourrait être 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 de cette arme. Les armes doivent fonctionner comme le faisaient les armes originales qu'elles reproduisent et doivent fonctionner de façon non dangereuse.

La SASS reconnaît qu'il est légitime de vouloir améliorer les performances des armes. 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 utilisées pour le SASS Wild Bunch Action Shooting.

Toute modification non prévue par le présent manuel est interdite. Les personnes désirant voir leurs modifications, pièces d'armes ou armes agréées par la SASS peuvent demander qu'une étude soit faite par la SASS. Seule une réponse écrite signifiant l'approbation par les dirigeants de la SASS fera foi et autorisera ces modifications. Sauf à être référencée dans le présent règlement ou approuvée par le bureau dirigeant de la SASS, toute modification, pièce d'arme ou arme est interdite.

5. - 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 sont des règles standards. C'est la liste que tout tireurs doit connaître et suivre au cours des stages. 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 (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.
- Les cibles tombantes qui ne tombent pas ne pourront PAS être réengagées sauf instructions contraires dans la description du stage.
- Aucune cible manquée ne pourra être réengagée
- Si aucune position de départ n'est prévue, le tireur peut se tenir dans n'importe quelle position tant que ses mains ne touchent aucune arme, munition ou chargeur.
- 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.
- Toutes les armes posées doivent avoir leur canon dirigé down range. Toutes les armes longues posées initialement sur une surface plate et horizontale doivent l'être reposant horizontalement, l'arrière du pontet reposant à plat sur cette surface. Toutes les armes de poing posées initialement à plat sur une surface horizontale doivent reposer intégralement et à plat sur cette surface.
- Le tireur ne doit pas commencer un stage avec des munitions dans les mains.
- Après avoir tiré la séquence, les armes longues sont mises en sécurité, canon pointant down range, culasse manœuvrée.
- Le 1911 doit être posé chambre vide de cartouche. La culasse peut être fermée ou ouverte. Il eut avoir un chargeur vide engagé ou pas de chargeur. Après avoir été approvisionné, un pistolet ne peut JAMAIS être remis au holster sans avoir été contrôlé « en sécurité » par le TO à la fin du stage.
- Les pistolets sont vérifiés « en sécurité » (vide) sur la ligne de tir à la fin du stage avant d'être remis au holster.
- Les manipulations des armes respectant la sécurité sont de la responsabilité du tireur. La règles des 170° s'applique.
- Seul le tireur peut manipuler ses armes entre la table de chargement et celle de déchargement.

CONVENTIONS SUR LES ARMES

Toutes Armes

- Les modifications des mécanismes internes non référencées dans ce manuel et qui ne peuvent pas être examinées tant que l'arme est au repos (culasse fermée) sont

- autorisées tant que cela n'affecte pas de manière visible le fonctionnement et n'entre pas en conflit avec l'une des modifications prévues par ce manuel.
- Modifier le mode de mise à feu, l'armement, le chambrage ou le système de levier de quelque façon que ce soit des armes longues, transformant un fonctionnement totalement manuel par n'importe quel autre type de fonctionnement (Par ex. : réarmement semi-automatique par emprunt des gaz ou action du recul etc.) 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 ne soit précisément interdit.
 - Toutes les pièces peuvent être adoucies, reprofilées, polies, ébavurées ou remplacées tant que ce n'est pas interdit par ces conventions.
 - Les vis d'origine peuvent être remplacées par n'importe quel type d'autre vis.
 - Les cadres et boîtiers de culasse peuvent être percés et taraudés pour recevoir un des dispositifs de visée autorisés.

Leviers

- Les leviers de type "John Wayne" peuvent être remplacés par des leviers d'origine
- Les leviers peuvent être entourés ou rembourrés avec du cuir ou du faux cuir.
- 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 originale ne changent pas
- L'échange entre un levier de carabine 1873 et un levier de carabine 1866 est autorisé.
- Toutes les armes à levier doivent avoir un débattement du levier qui ne soit pas inférieur à 4-1/8 pouces (10,66 cm) mesuré de la façon suivante : *Avec la culasse fermée marquez un point sur l'arme sur la crosse et sur le levier de sous garde à 3 pouces (7.6 cm) de l'arrière de la détente à l'endroit où elle entre dans la carcasse. Ouvrez le levier à son extension maximum et mesurez alors l'écartement entre les deux marques sur la crosse et le levier.*

Mécanismes de chargement et d'alimentation

- L'ensemble mobile et le mécanisme élévateur des carabines peuvent être allégés, soudés, modifiés ou remplacés
- Un système d'alimentation « deux coup » peut être mis en place sur les shotguns de type 1887

Percuteurs

- La longueur des percuteurs peut être augmentée
- La forme de la partie arrière, visible, du percuteur ne peut être changée.
- Les réducteurs de friction style roulement ne sont pas autorisés sur la partie arrière du percuteur.

Embellissement - décorations

- La gravure, le cloutage comme à l'époque, l'incrustation de matière 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 quelconque à la préhension ou ne tendent pas à transformer la crosse en crosse de tir (voir les obligations spécifiques pour les pistolets)

- Boîtiers de culasse, carcasse, ossature de poignée ou canons peuvent être gravés à condition de ne pas constituer une aide à la préhension.
- Une finition micro-billée légère peut être appliquée sur l'extérieur de toutes les armes reconnues par la SASS.

PISTOLET 1911

Un pistolet 1911 semi-automatique « full size » simple colonne est utilisé en Wild Bunch.

- Doit être de calibre 45 ACP
- Le terme “Pistolet 1911” se réfère au modèle 1911 A1 et ses clones
- Il n'est autorisé de porter qu'un seul pistolet sur la ligne de tir

Pistolet 1911 – Catégorie Modern & Traditional

Les catégories Modern et Traditional possèdent de nombreux paramètres communs issues du Pistolet 1911. Nous commencerons par lister les paramètres communs aux deux catégories, puis dans deux sections distinctes, les caractéristiques spécifiques à chaque catégorie.

Paramètres communs

- La longueur du canon doit être de 5 pouces (127 mm)
- Tout système de réduction du recul ou de lumière de canon est interdit.
- Canon avec bushing standard. Les Bull Barrel (canons lourds) sont interdits.
- L'entrée du puits de chargeurs peut être chanfreinée, mais ne peut pas être agrandie, allongée ou évasée
- Les Pistolets 1911 full size en Inox sont autorisés.
- Les pistolets 1911 full size en Aluminium sont autorisés.
- Les poignées couvrant la partie avant de la crosse sont interdites.
- Les repose pouces sont interdits.
- Un fraisage de la crosse afin de faciliter l'accès au bouton poussoir d'éjection du chargeur est autorisé, mais aucune extension du bouton n'est autorisée. Les poignées plus fines à l'une ou l'autre des extrémités mais ayant une forme rectiligne sont autorisées.
- Les chargeurs sont de longueur standards et peuvent être chargés à 7 coups.
- Les cartouches supplémentaires qui sont tirées sont comptées comme des « munitions acquises illégalement ».
- Une talonnette peut être ajoutée au chargeur sous conditions suivantes : Doit être en cuir naturel, et pas plus large que le contour de la base du chargeur. L'épaisseur totale de la talonnette ne doit pas dépasser 0,25 pouces (6,35 mm) à partir de la base du chargeur.
- Le poids d'un chargeur vide est limité à 3 ounces maximum (85 Grammes)
- Les logements de ressort récupérateur peuvent être plats, carrés ou courbes. Le logement peut être cranté ou quadrillé.
- L'anneau de dragonne est optionnel.
- Le tuning et l'optimisation des pièces intérieures est autorisé.
- Les sécurités doivent rester opérationnelles.

Pistolet 1911 – Modifications de la catégorie Traditional

La catégorie Wild Bunch Traditional présente des réquisitions particulières qui doivent être suivies en plus de celles communes avec la catégorie Moderne. La carcasse et la culasse doivent se conformer à la configuration de style Militaire 1911 ou 1911A1 (Pas de Glissières allégées, ...etc) La finition varie de Bleue polie à la parkérisation matte. Toutes ces finitions

sont légales. Également autorisée les couleurs pales tel que Désert, Terre brune, Vert foncé, ...etc. Les couleurs vives tel que orange, rouge, jaune ou blanche sont interdites. Lorsqu'il est mentionné quadriller, piquer ou brunir, cela correspond à effectuer un motif sur la carcasse ou la culasse. Note : "Standard" correspond aux spécifications militaires standards.

- Le poids d'un pistolet avec chargeur vide inséré ne doit pas dépassé 40 ounces (1,134 Kg)
- Ne sont autorisés que les organes de visée non réglables de style militaire (guidon lame). Les hausses 10-8 National Match et Harrison Design 003 sont autorisées.
- Le guidon peut être à queue d'aronde, dans la masse ou soudée.
- Les organes de visées peuvent être d'une finition différente de la carcasse tel que (non limitatif) : bleu, noir, inox. L'arrière du guidon peut être polie jusqu'à la couleur naturelle de l'acier.
- Seul l'arrière de la culasse peut être striée ou quadrillée. L'avant de la culasse ne doit être ni strié ni quadrillé.
- Seule la pédale de sécurité de crosse standard est autorisée (style queue de castor interdit).
- Le levier de sécurité (sécurité de pouce) doit être standard. (Allongement interdit)
- L'arrêtoir de culasse doit être de dimension originale (allongement interdit)
- Seul le ressort récupérateur d'origine est autorisé. Les tiges guide sont interdites.
- Une détente longue ou courte est autorisée. Une détente match allégée est interdite.
- La fenêtre d'éjection peut être évasée et abaissée.
- L'avant de la poignée et le pontet ne peuvent pas être quadrillés.
- Seul le chien d'origine est autorisé.
- La longueur du poussoir d'éjection de chargeur doit être standard (poussoir allongé ou surdimensionné interdit)

Pistolet 1911 – Modifications Catégorie Moderne

La catégorie Wild Bunch Moderne présente des réquisitions particulières qui doivent être suivies en plus de celles communes avec la catégorie Traditional. La finition peut varier grandement. Le polissage, le bronzage, la parkérisation, le nickelage, ... etc sont autorisés.

- Les rails inclus sur le cache-poussière (Carcasse inférieure) sont légaux.
- Le poids d'une arme avec le chargeur vide inséré ne doit pas dépasser 42 onces (1kg190).
- Les organes de visée réglables et non réglables sont autorisés.
- Le guidon ne peut pas être luminescent ou en fibre optique. Les visées lasers sont interdites. Les guidons peuvent être peints ou avoir un point de couleur en insert.
- La culasse peut être striée et quadrillée sur l'avant et l'arrière.
- Un rail externe pour hausse est interdit. Cela signifie qu'il n'est pas possible de fixer sur le haut de la culasse une hausse type BoMar, qu'elle soit vissée, soudée ou autre.
- Le dessus de la culasse peut être strié et/ou maté pour réduire l'éblouissement
- Les stries comme le modèle Original Colt Gold Cup sont autorisées. Les stries fraisées à l'identique du Gold Cup sont autorisées.
- La pédale de sécurité Queue de castor rallongée est autorisée
- La longueur du poussoir d'éjection de chargeur peut être rallongé mais pas surdimensionné
- Le levier de sécurité (sécurité de pousse) peut être allongé et ambidextre.
- L'arrêtoir de culasse peut être allongé.
- La tige guide ressort complète est autorisée.
- La détente Match est autorisée
- Les chiens allégés de compétition sont autorisés.

- L'avant du Pontet peut être strié. Tout type de quadrillage ou stries est autorisé.
- Un reposoir avant de doigt sur le pontet n'est pas autorisé.
- Les extracteurs externes sont autorisés

PISTOL 1911 – OPERATIONS SUR LE RANGE

1911 Sécurité et Manipulations

Lorsqu'on se déplace avec le 1911 en main, lors de toute manipulation mécanique, l'index doit rester hors du pontet si l'arme est chargée. A la première violation, le Timer crie "Finger". Si la violation est répétée, le tireur reçoit une MSV. Charger une arme signifie chamberer une cartouche vive.

- Le chargeur peut être chargé de 7 cartouches maximum
- Le déplacement est autorisé culasse fermée sur une chambre vide sans chargeur ou avec un chargeur vide ou rempli si c'est le premier chargeur inséré au cours du stage
- Après avoir été initialement inséré, le tireur peut se déplacer avec le Pistolet 1911 tant que la chambre est vide de toute munition vive. La culasse peut être fermée ou ouverte. Le 1911 peut avoir un chargeur vide ou plein inséré.
- Un pistolet chargé peut quitter les mains du tireur si un dysfonctionnement a été signalé. Sinon, le 1911 doit être reposé sans aucune munition vive dans la chambre. La culasse peut être fermée ou ouverte. Il peut y avoir un chargeur vide d'inséré ou pas.
- Changer de chargeur en cours de déplacement est autorisé tant que l'index reste en dehors du pontet.
- Une fois que la culasse se ferme avec une cartouche vive dans la chambre, la règle du « Basketball travelling » prend effet.
- A la fin du stage, le 1911 doit être vérifié « Clear » sur la ligne de feu.
- A la fin du stage et avant de remettre le pistolet au holster, les ordres suivants doivent être ordonnés par le RO :
 - UNLOAD and SHOW CLEAR : Enlever toute cartouche vive ou vide de la chambre ainsi que le chargeur (si présent) et, culasse ouverte, présenter le pistolet de manière à ce que le RO puisse vérifier que la chambre soit vide et qu'il n'y ait pas de chargeur inséré.
 - SLIDE FORWARD : Ramener la culasse vers l'avant.
 - HAMMER DOWN : Canon pointé en direction des cibles, appuyer sur la queue de détente de manière à rabattre le chien sans aide extérieure.
 - HOLSTER : Remettre le pistolet vérifié dans le holster.

1911 - Opérations à la table de chargement

- Un chargeur sera inséré dans le Pistolet. Le pistolet peut rester dans le holster ou sera remis au holster.
 - HOLSTER : Mettre le pistolet au holster

1911 - Opérations sur la ligne de tir

- A moins d'instructions différentes, le 1911 ne pourra être chargé sous le chronomètre qu'au moment de tirer la séquence appropriée.
Le Pistolet est considéré comme en sécurité dans les conditions suivantes :
- Lors des déplacements, pistolet en main avant le premier chargement :
 - Culasse fermée sur une chambre vide sans chargeur ou avec chargeur vide ou rempli.
- Lors des déplacements, pistolet en main, après le premier chargement :
 - Chambre vide de cartouche vive.

- La culasse peut être vers l'avant ou bloquer en arrière.
 - Le pistolet peut être sans chargeur avec un vide ou plein
- Pour quitter les mains du tireur :
 - Chambre vide d'une cartouche vive
 - La culasse peut être fermé ou verrouillée ouverte.
 - Le pistolet peut contenir un chargeur plein, vide ou pas de chargeur.
- Pour être remis au holster
 - Avant que le 1911 soit chargé, si sorti au mauvais endroit.
 - Culasse fermée, chien abattu sur une chambre vide, sans chargeur – seulement après inspection du RO sur la ligne de tir

1911 Opérations à la table de déchargement.

- Le pistolet déjà contrôlé (Vérifié sur la ligne de Tir à la fin du stage) restera au Holster, tandis que les armes longues seront vérifiées.

CARABINE.

Les fusils ou carabines utilisés durant le Main Match ou les teams match doivent être des originaux ou des répliques de carabines à levier de sous-garde ou à pompe de la période comprise entre 1860 jusqu'à 1899 et comprenant un magasin tubulaire et un chien extérieur. (Exception pour les catégories Teddy Roosevelt et Doughboy). Les Uberti, Winchester 1873, 1892, et 1866, Henry Big Boy et la Marlin 1894 en sont quelques exemples parmi d'autres. Les fusils avec chargeurs ne sont pas autorisés. Certaines catégories nécessitent des carabines ou des munitions spécifiques. Se référer aux catégories pour de plus amples informations. Les carabines doivent être vérifiées vides à la table de déchargement à la fin de chaque stage.

Calibre Carabines:

- Doit être à percussion centrale d'un calibre compris entre .38 et .45
- Les calibres d'arme d'épaule sont interdits.
- Doit être d'un calibre courant. Par exemple .357 Magnum, .38 Spécial, .38-40, .44-40, .44 Spécial, .44 Magnum, and .45 Colt.
- Les catégories Teddy Roosevelt et Doughboy ont des paramètres de calibres spécifiques. Voir section correspondante.
- Les side-matches BMM ont des calibres spécifiques. (Voir section correspondante)

Carabines : Chiens, Queues de détente, et Pontet

- Les chiens peuvent être remplacés ou changés par des chiens de forme originale de la même arme.
- Le pontet peut être profilé
- La position de la queue de détente peut être modifiée
- Les sabots de queue de détente ne sont pas autorisés

Carabines : Canons

- Le canon d'origine peut être remplacé avec un nouveau canon d'un style correspondant à ce modèle de carabine.
- Les canons peuvent être raccourcis et/ou fraisés
- Les canons doivent avoir une longueur minimum de 16 pouces (41cm)
- Les Canons peuvent être modifiés pour recevoir les dispositifs nécessaires pour une autre configuration ou capacité de magasin appropriée au modèle de l'arme modifiée
- Les canons peuvent être modifiés pour recevoir des organes de visée de styles

d'époque tels qu'ils sont décrits au paragraphe « organes de visée ».

- Les canons ne peuvent être qu'en fer ou en acier.
- Des systèmes de contrepoids visibles ne sont pas permis
- Les compensateurs ne sont pas autorisés

Carabines : Crosses et Poignées

- La longueur ou le type de crosse peut être modifiée ou remplacée (par ex: une crosse de carabine peut être changée pour une crosse de rifle et vice-versa)
- Le quadrillage ou la gravure, même laser, est permis sur les garde-mains et les crosses d'armes longues
- Un sabot de crosse fixé à demeure, non ajustable, lacé ou de type « chaussette » est autorisé sur les crosses de carabines.
- Les plaques de couche peuvent être changées pour d'autres d'un style généralement livré par le fabricant de l'arme 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 inclut la poignée de la crosse.
- Les poignées et les crosses en matériau synthétique (imitation naturel) ou naturel sont acceptées sous réserve qu'elles ne soient pas modifiées pour constituer une poignée ou une crosse anatomique. Pour ce faire elles doivent avoir la même forme que les poignées ou les crosses d'origine.

Carabines : Organes de visée

- Les viseurs Tang Sight montés sur les armes longues rayées peuvent utiliser des œilletons interchangeables.
- Les visées montées directement sur le boîtier de culasse sont interdites
- Une queue d'aronde peut être fraisée sur le canon pour remplacer un guidon.
- Les guidons sous tunnel de tout type sont acceptés
- Les guidons peuvent avoir une perle ou un insert d'acier, de fer, d'ivoire ou son imitation, de laiton, de cuivre, d'or, d'étain, de cuivre ou d'argent. La perle ou l'insert doit être de la couleur de ce matériau.
- Les hausses peuvent être bleues, noires ou inox ou tout autres couleurs autorisées pour les guidons. Les hausses peuvent avoir un insert de la couleur autorisée pour les guidons.
- Les couleurs autres que celles des matériaux référencés ci-dessus ou tout autres matériaux fluorescents sont interdits. (Hausses et Guidons).
- Les guidons pentés sont autorisés si d'origine sur l'arme.
- Une hausse moderne à clicks, sur le canon ou le boîtier de culasse est interdite.
- L'arrière du guidon peut être cranté.
- La hauteur du guidon peut être augmentée ou diminuée afin de faire correspondre point visé/point touché.
- Les hausses peuvent avoir leur ouverture ajustée.

CARABINES – OPERATIONS SUR LE RANGE

Carabines : Conventions de Sécurité et de Manipulation

- Les carabines sont positionnées, magasin approvisionné, culasse fermée, chien abattu sur une chambre vide, (Pas au cran de sécurité), le canon pointant dans une direction down range (En conformité avec la règle des 170 degrés)
- La bouche du canon n'est jamais, initialement, positionnée au sol.
- Les carabines seront reposées en sécurité canon pointant dans une direction sécurisée. Si la culasse d'une carabine se referme en étant reposée, le tireur devra, à la fin du stage, en présence du TO, l'ouvrir et montrer qu'elle est vide. Aucune

- personne, en dehors du tireur, ne devra manipuler l'arme avant que le tireur n'ait ouvert la culasse pour monter qu'elle est vide.
- Si la carabine est la dernière arme utilisée, (non recommandé), elle doit être mise en sécurité avant de quitter les mains du tireur à la table de déchargement. Cela ne s'applique pour les armes utilisées hors de la séquence de tir, remises en sécurité et reposées pour une utilisation ultérieure.
- Une fois le chien de la carabine armé, soit la cartouche sous le chien doit être tirée, ou la culasse ouverte de manière à remettre le fusil en sécurité.
- Les cartouches non percutées ou éjectées peuvent être remplacées sous le chrono (rechargement)

Carabines : Conditions de sécurité durant le tir.

Une carabine est considérée comme « en sécurité » pour quitter les mains du tireur seulement dans les conditions suivantes. (Certaines peuvent être corrigées avant l'utilisation de la prochaine arme à feu) :

- Vide
- Chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée (pour utilisation ultérieure)

Une carabine est considérée comme « en sécurité » en déplacement (En main et en déplacement sur la ligne de tir) dans les conditions suivantes :

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

SHOTGUN

Tout fusil Winchester 1897 ou Model 12 à pompe en calibre 12, d'origine ou réplique. Les configurations civiles ou militaires sont permises. La réplique du Winchester IAC 93/97 est également autorisée. Ce shotgun peut être identifié par l'inscription 93/97 sur le côté gauche du canon et les inscriptions IAC Billerica MA sur le côté droit du canon. Le modèle 1893 Winchester n'est pas autorisé en WB car déclaré inapte au tir par le fabricant. Les répliques exactes sont autorisées.

Tous les fusils juxtaposés ou mono-canon de la période 1860 à 1899, avec ou sans chiens extérieurs, mono ou double détente sont autorisés. Les éjecteurs sont autorisés SEULEMENT sur les fusils mono-canon, à pompe ou à levier de sous-garde. Les éjecteurs sont interdits pour les juxtaposés.

Les shotguns à levier de sous-garde, à alimentation tubulaire et chiens externes de cette période sont autorisés, qu'ils soient d'origines ou répliques.

Shotgun : Calibre

- Les Shotguns juxtaposés, à pompe ou levier de sous-garde sont à percussion centrale d'un calibre minimum de 20 et de 10 au maximum. Les shotguns à pompe doivent être d'un calibre compris entre 12 et 16 inclus.

Shotgun : Ouverture

- Les mécanismes internes garantissant que les shotgun juxtaposés ne se ferment pas peuvent être ajoutés ou modifiés.
- L'angle d'ouverture d'un shotgun peut être augmenté.
- Le levier d'ouverture d'un shogun peut être courbé (re-profilé) sans excéder un demi pouce (1,27cm) du milieu de la crosse à la bordure extérieure du levier.

Shotgun : Chiens, Queue de détente et pontet.

- Les chiens peuvent être remplacés ou échangés par des chiens prévus pour la même arme
- La détente de fusil lisse peut être retaillée pour en diminuer la largeur
- La position de la détente de fusil lisse peut être ajustée
- Les pontets de fusils lisses peuvent être enveloppés de cuir ou tout autre matériau nature
- Les sabots de queue de détente ne sont pas autorisés

Shotgun : Canons

- Les canons d'origine peuvent être remplacés par des canons neufs d'un style correct pour ce modèle particulier d'arme.
- Les canons de fusils lisses peuvent être modifiés pour recevoir les dispositifs nécessaires pour une autre configuration ou capacité de magasin appropriée au modèle de l'arme modifiée.
- Les canons de fusils lisses doivent conserver une longueur minimale de 46 cm (18 pouces).
- Les canons de fusils lisses peuvent avoir un choke amovible interne à la condition qu'il ne dépasse pas de la bouche du canon.
- Les canons de fusils lisses ne peuvent être qu'en fer ou en acier
- Des systèmes de contrepoids visibles ne sont pas permis.
- Les compensateurs ne sont pas autorisés

Shotgun : Crosses et Poignées

- La longueur ou le type de crosse peut être modifié ou remplacé
- Le quadrillage ou la gravure, gravure laser, sont permis sur le bois de pompe, la plaque de couche et la crosse.
- Un amortisseur de recul fixé à demeure, non ajustable, lacé ou de type « chaussette » est autorisé sur les crosses de fusil.
- La plaque de couche peut être changée par une autre d'un style similaire à l'original
- Une pièce de cuir ou d'un matériau naturel similaire peut être attachée à la plaque de couche ou à la crosse.
- Les poignées et 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 ce faire elles doivent avoir la même forme que les poignées ou les crosses d'origine
- Il est interdit de recouvrir de cuir le bois de pompe ou la poignée

Shotgun : Organes de visée

- Le guidon peut être en forme de boule ou à lame
- Les guidons intermédiaires sont autorisés et doivent être de la même couleur que le guidon principal.
- Les guidons peuvent être bleus, noirs, acier, ivoire, laiton, or, étain, cuivre ou argent.

SHOTGUN – OPERATIONS SUR LE RANGE

Shotgun : Convention de Sécurité et de Manipulations

- En Wild Bunch Action Shooting, les juxtaposés sont chargés sous la supervision

du TO à l'endroit où ils sont posés, ouverts. Ils ne doivent pas être refermés avant le « Beep » (départ du stage). Toute munition additionnelle doit être prise de la ceinture du tireur ou tout autre endroit spécifié. En cas de position verticale, le juxtaposé doit être posé vide.

- Les autres armes peuvent être chargées avec le nombre requis de cartouches nécessaire à la séquence initiale, sans pouvoir excéder 6 cartouches. Le shotgun sera approvisionné après avoir fermé la culasse, chien abattu sur une chambre vide. Toute cartouche supplémentaire nécessaire doit être prise sur le corps (ceinture) du tireur ou tout autre endroit spécifié.
- Les Shotgun à chiens extérieurs peuvent être armés au début du scénario qu'ils soient posés ou dans les mains du tireur.
- Les cartouches de chasse peuvent être sorties sans pénalité avant de mettre l'arme en sécurité.
- Les shotgun vides doivent être reposés ouverts.

Shotgun : Conditions de Sécurité durant le Tir

Un fusil est considéré comme « en sécurité » pour quitter les mains du tireur seulement dans les conditions suivantes. (Certaines peuvent être corrigées avant l'utilisation de la prochaine arme à feu) :

- Vide
- Sans cartouche vive dans la chambre, culasse manœuvrée, canon pointé dans une direction sûre.
- Chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée (pour utilisation ultérieure).

Un fusil est considéré comme « en sécurité » en déplacement (En main et en déplacement sur la ligne de tir) dans les conditions suivantes :

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

HOLSTERS, CARTOUCHIERES ET BANDOULIERES

Holsters

- Tous les pistolets doivent être portés dans un holster capable de les retenir lors des déplacements normaux au cours d'un match
- Les Holsters doivent être d'un design traditionnel ou militaire, en cuir ou toile
- Les Holster ne doivent pas avoir un angle de plus de 30° de la verticale.
- Le holster doit couvrir la totalité du canon et de la culasse depuis la bouche jusqu'à la fenêtre d'éjection. Les « speed holster » ouvert devant sont interdits.
- Si un holster à un rabat ou une sangle, il doit être fermé durant la compétition.
- Les équipements de type « compétition » en métal ou en plastique sont interdits.
- Les holsters d'épaule ou cross draw ne peuvent pas être utilisés.

Cartouches, Cartouchières, Bandoulières, Chargeurs et Pochettes

- Les bandoulières, cartouchières ou pochettes pour les munitions doivent être d'un design traditionnel (par ex: les bandoulières doivent être portées flottantes et ne pas être maintenues dans le but de limiter leur mouvement.
- Les cartouchières modernes de type « drop pouch », les alvéoles de combat pour fusils lisses, de poignet, d'avant-bras et autres similaires ne sont pas autorisées.

- Les pochettes doivent avoir un rabat de fermeture et contenir les cartouches en vrac sans dispositif de rangement pour les attraper rapidement.
- Les pochettes doivent être portés verticalement et le long du corps (pas pencher/bailler vers l'avant du corps du tireur).
- Les portes chargeurs peuvent contenir plusieurs chargeurs, mais un chargeur par logement.
- Aucun chargeur ne peut être porté au-dessus d'un autre porte-chargeur ou sur les alvéoles de la ceinture shotgun.
- La partie plate du chargeur doit être parallèle au corps. Les porte-chargeurs ne peuvent contenir des chargeurs ayant la partie la moins large près du corps. La partie la plus large du chargeur doit être parallèle au ceinturon.
- Les porte-chargeurs contenant un seul chargeur peuvent être cousus directement sur le ceinturon mais doivent contenir les chargeurs de la même manière que les porte-chargeur amovibles.
- Des chargeurs/cartouches additionnels autres que ceux/celles portés sur le corps, peuvent être posés par le tireur à l'endroit et dans la position de son choix. Des chargeurs/munitions additionnels peuvent être amenés sur la ligne de tir de n'importe quelle manière sécurisée.

Ceintures et alvéoles à munitions

- Les munitions nécessaires au rechargement pour chaque stage doivent être portées par le tireur, sur une bandoulière, sur une ceinture à alvéoles pour cartouche de chasse ou pistolet, dans une pochette, dans une poche de vêtement ou déposées en sécurité sur les tables selon les instructions du stage.
- Les munitions de carabine et de pistolet ne doivent pas être transportées dans des alvéoles prévues pour cartouches de chasse.
- Aucune munition ne doit être portée dans la bouche, le nez, les oreilles, le décolleté ou tout autre orifice du corps.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent être renforcés de métal ou de plastique. Cependant ces logements peuvent être entièrement faits en métal.
- L'utilisation de cartouchières fixées sur la crosse d'un fusil est interdite.
- Des cartouchières additionnelles en cuir, enfilés sur une ceinture sont acceptées. Cependant des cartouchières additionnelles pour cartouches de chasse ne peuvent être positionnées au-dessus de la cartouchière de chasse.
- Les cartouchières de munitions doivent être portées au niveau ou sous le nombril.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent contenir que deux cartouches au maximum par logement. Les cartouchières pour munitions de carabine ou pistolet ne doivent contenir qu'une cartouche par alvéole.
- Les alvéoles des cartouchières pour fusil lisse doivent être appliquées contre le corps du tireur (par ex. ne pas bailler vers l'extérieur)
- Les alvéoles de cartouchières penchées latéralement sont autorisées.

OBJETS INTERDITS

La SASS souhaite que ses participants s'amuse, développent leur adresse au tir en toute sécurité et prennent plaisir aux riches traditions du Old Owest. Nous souhaitons que vous vous joigniez à nous dans un esprit convivial et de saine compétition, pour la conservation de l'héritage des pionniers. L'utilisation ou la présence de n'importe quel objet interdit listé ci-dessous ou usage d'une arme non légale, entraînera un Stage Disqualification (SDQ) pour chaque Stage pour lequel les objets interdits sont utilisés. Les pénalités ne peuvent pas être attribuées après le stage, mais les erreurs doivent être corrigées avant de tirer le stage suivant.

- Les gants de tir modernes

- Sangles ou baïonnettes sur les armes de main match (Les sangles sont autorisées en catégorie Doughboy)
- Les chemises à manches courtes (Uniquement pour les hommes)
- Les Tee-Shirt à manches longues ou courtes, à capuche pour tous. Les tee-shirts à manches longues de type Henley boutonnés sont autorisés.
- Les chapeaux de cowboy modernes (Genre Shady Bradys)
- Les chapeaux en paille d'un genre traditionnel sont autorisés (Stetson, Baily, Sombreros, ...etc)
- Les jeans design ne sont pas autorisés. Ils incluent les jeans modernes ayant des slogans ou logos brodés, cousus ou autres, indiquant par exemple « ROSE » ou « BABY ». Les jeans avec des ornements flashy ou originaux sont acceptés.
- Les casquettes de base-ball
- Tous les types de chaussures de sport ou de combat quel que soit le matériau de fabrication. Note : les bottes de la période militaire sans semelle anti-dérapante sont autorisées si elles sont assorties à la tenue
- Les accessoires en nylon, plastique ou velcro
- Tous les holsters ayant un angle de plus de 30° avec la verticale.
- Le logo d'un fabricant, d'un sponsor ou d'une équipe sur les vêtements est interdit. Seule une petite étiquette du fabricant est autorisée

6. - SECURITE

CONVENTIONS DE SECURITE & MANIPULATION.

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.
- Un pistolet posé au début du stage sur une surface plate doit être posé arme 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 pistolets 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 pistolets 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 (la 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 down-range. Cette condition peut être corrigée pendant le parcours avant que le coup suivant ne 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
- 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 down-range. Une fois le chien armé, le coup doit OBLIGATOIREMENT être tiré sous la direction et surveillance du TO. Cela nécessite une indication/acquiescement de la part du RO au tireur pour qu'il puisse le faire. (La pénalité pour rabattre le chien est un Stage Disqualification).
- Un tireur, armes 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. Cela signifie que le tireur peut se déplacer avec son 1911 tant que la chambre ne contient pas de cartouche vive. La culasse peut être ouverte ou fermée. Il peut n'y avoir aucun chargeur, un chargeur vide ou un chargeur approvisionné. Le tireur peut se déplacer avec son fusil ou son shotgun culasse ouverte, avec ou sans cartouche sur l'élévateur ou culasse fermée sur une chambre vide ou une cartouche tirée.
- Les armes longues seront manœuvrées à la fin de chaque utilisation de tir. Afin d'éviter une pénalité de 10 secondes (Minor Safety Violation) il est possible de corriger cette erreur avant que la première cartouche de la prochaine arme ne soit tirée. Si la culasse d'une arme longue se referme après avoir été manœuvrée, alors le tireur, à la fin du stage, devra montrer son état au TO. La pénalité correspondante sera appliquée si une cartouche vive est présente. Vérifiez l'arme afin de vérifier si le chien est armé et si une pénalité MSV doit s'appliquer ou pas. Si l'arme longue est la dernière utilisée,

elle doit être manœuvrée à la table de déchargement avant de quitter les mains du tireur. Ceci ne s'applique pas aux armes utilisées à un mauvais moment et mise en sécurité avant d'être reposée.

- Les armes contenant des cartouches n'entraîneront pas de pénalité si elles ont été déclarées comme ayant un incident. (Posées en sécurité, le canon pointant dans un direction sécurisée). A ce moment l'arme est toujours chargée, tout le monde est au courant, et l'arme peut être manipulée d'une manière appropriée. L'arme ne devra pas être donnée à quelqu'un, mais reposée en sécurité.
- Seul le tireur peut intervenir sur une arme non fonctionnelle durant le parcours de tir. Si le tireur ne peut solutionner le problème, elle doit être reposée en sécurité sur un endroit approprié, le canon down-range. Une fois l'arme défectueuse posée, elle ne pourra plus être utilisée au cours du stage. Sa ré-utilisation est comptée comme utilisation d'une arme acquise illégalement. La pénalité est une Procédure et toute cible touchée sera comptée comme un miss. Le temps brut ne sera pas modifié.
- Une fois les armes posées par le tireur sur la ligne de tir, aucune autre personne ne touchera les armes. La seule exception est si le TO le juge nécessaire afin d'éviter une violation de la sécurité. La pénalité s'appliquera malgré tout. Le tireur est la seule personne autorisée à transporter ses armes de la ligne de tir vers la table de déchargement. Les membres du posse doivent savoir qu'ils ne doivent pas toucher les armes du tireur. En cas de circonstances particulières, le tireur pourra demander de l'aide pour transporter ses armes une fois le parcours de tir terminé.

Les Sept Magnifiques

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

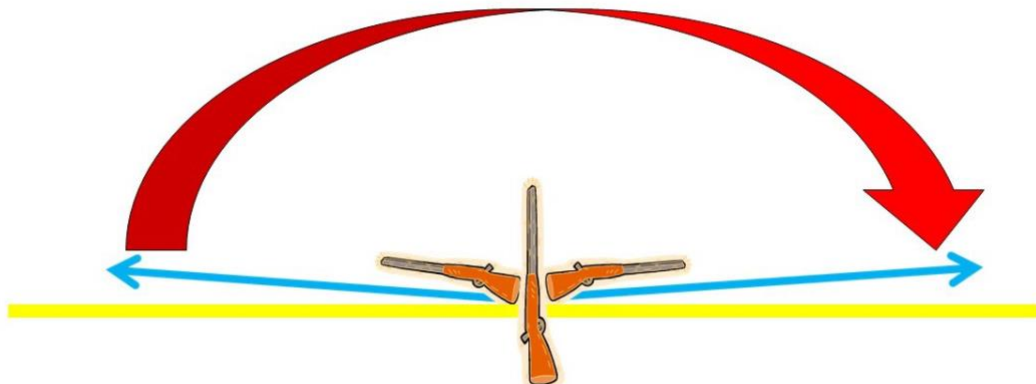
La règle des 170°

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, 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 pistolet 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 pour la prise en main et la repose d'un shotgun lorsqu'il est posé verticalement

The 170° Rule



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

Officier de sécurité - Timer Operateur – 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. Les contacts physiques entre le TO et le tireur afin de prévenir une violation de sécurité majeure ne sont pas considérés comme des interférences de la part du RO et ne sont pas une excuse pour un « reshoot »

Donner des conseils avisés ou ne pas donner de conseils n'est pas considéré comme une interférence de la part du RO et ne sera jamais une raison pour un « reshoot ». Donner de mauvais conseils qui perturbent la progression du tireur ou son résultat peut donner lieu à 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" (apportée sur la ligne de Tir/Déposée 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 TO devra la signaler au TO au moment nécessaire pour résoudre le problème.

Commandements sur les Ranges

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 TO sur le range. Pour une meilleure compréhension de ces commandements, programmez dès maintenant votre formation au

cours RO.

COMMANDEMENTS IMPORTANTS SUR LE RANGE

- **“Cease Fire” ou “STOP!”** – Cet ordre donné par le TO ou tout autre Range Officer/Officiel du Match qui constate à n'importe quel moment le développement d'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 entraînera 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. (Ceci s'applique principalement lorsque les tables de chargement/déchargement sont orientées vers la ligne de tir)
- **“Finger”** – Cet ordre prévient le tireur que son doigt est à l'intérieur du pontet. Avoir un doigt à l'intérieur du pontet durant un déplacement, le rechargement, ou la mise en sécurité est un MSV (Minot Safety Violation).

Cours SASS de Sécurité sur le Range

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 RO 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

Le Wild Bunch Action Shooting™ n'a pas pour but d'être une compétition de tir de précision. Il est mis en exergue par l'incorporation des différentes cibles tel que des cibles en racks, des arbres. Des petites cibles et de 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 la discipline 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 une 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 Director 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 distance variable. Bien qu'il n'y ait pas de règles en la matière, les distances suivantes sont recommandées :
 - o Cibles Pistolet : 7 à 11 mètres
 - o Cibles Shotgun : 8 à 15 mètres
 - o Cibles Carabines : 15 à 25 mètres.
- Si des distances plus rapprochées sont utilisées, les cibles doivent être inclinées vers le sol afin d'éliminer les retours dues à la proximité des cibles. Les cibles doivent également être en bon état, sans cratères et plates (ni convexe, ni concave)

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 : Rôles & 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 la fonction cruciale qu'ils ont sur chaque match, merci de suivre un cours RO 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 le 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 dans 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 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 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).

DEFINITIONS DES PENALTÉS

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 RO SASS.

PENALITES DE 5 SECONDES

Les miss sont des pénalités de 5 secondes. Les cibles revolvers, carabine et shotgun doivent être engagées 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.
- 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 « Procédure » (P) et les « Minor Safety Violations » (MSV). Les Procédures 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 Procédure par stage. Les Minor Safety Violation (MSV) sont les fautes de sécurité qui ne mettent personne directement en danger.

Les pénalités Procédure (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. (Amenée sur le stage d'une manière non autorisée)
 - o Les munitions chargées en trop et tirées sont une procédure, sans

- modifications du temps brut du Stage.
- Si une cible est touchée avec cette munition, cette cible sera toujours comptée comme un Miss.
- Si une autre cible que celle du stage est touchée, elle sera ignorée.
- Première infraction pendant le même match de « Tirer hors de sa catégorie ».
- Tirer plus de cartouches que spécifié dans les instructions de stage.
- Tirer avec une arme d'une autre position que celle défini dans le scénario du Stage.

Des exceptions sont toujours possibles pour ceux et celles qui, du fait d'une limitation physique, ne pourraient pas remplir toutes les obligations du scénario du stage

Les infractions Minor Safety Violation (MSV) comprennent :

- Ne pas manœuvrer une arme longue à la fin de la séquence de tir avant de tirer avec la prochaine arme.
- Ne pas avoir le doigt hors du pontet durant les déplacements, lors d'un rechargement ou d'une correction d'un dysfonctionnement de l'arme.
- Arme d'épaule ouverte qui glisse et tombe – mais ne brise pas la règle de sécurité des 170° ou ne balaye personne.

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 disqualifiés comme conséquence 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.
- Une arme chargée, chien armée qui quitte la main du tireur.
- Reposer une arme d'épaule avec une cartouche vive laissée dans la chambre. (Quittant les mains du tireur)
- Reposer une arme, lors d'une utilisation ultérieure, sans avoir le chien complètement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée sur une culasse fermée
- Une cartouche vive laissé dans chambre d'une arme.
- Rengainer le Pistolet après une première utilisation sans l'avoir fait contrôlé par le RO.
- 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)
- Manipulation dangereuse d'une arme à feu.
- Charger ailleurs qu'à l'endroit désignée pour le chargement ou sur la ligne de tir.
- Usage d'une arme illégale ou illégalement modifiée.
- L'utilisation ou la présence d'équipements non autorisés
- Rengainer ou poser un pistolet chien abattu sur 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 pistolet, d'une carabine ou d'un shotgun chien armé **sans** une indication positive de la part du TO pour le faire
- Cartouche vive dans un chargeur inséré dans le pistolet et ayant quitté les mains du tireur.
- Ne pas décharger les armes et respecter les procédures de déchargement.
- Arriver à la table/zone de chargement, avec des armes non vides, après avoir tiré un stage le même jour (Pénalité appliquée au stage précédent)

PENALITÉS MATCH DISQUALIFICATION (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 ou Failure to Engage cumulés
 - 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 minimum).
 - 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
- Tirer au-dessus de la butte de tir n'est pas forcément une bonne idée, mais la gravité de l'incident dépend des règles de chaque Stand de Tir et peut aller jusqu'à un Match DQ..

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.

- 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

- Volontairement refuser d'effectuer une action autre que de tir et 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'inclut 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 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 de la même région que le tireur pourra être convoqué pour aider le MD à établir un jugement équitable. 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, la caution sera remboursée. Dans ce cas le MD ne joue que le rôle d'administrateur pour cette enquête.

DÉCOMPTE DES POINTS - SCORING

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 Factor pour le Pistolet 1911

Le power factor minimum pour toute les cartouches à percussion centrale utilisées dans le pistolet 1911 pour les compétitions de Wild Bunch Action Shooting est de 150.

La vitesse maximum admise pour les cartouches du 1911 est de 1000 fps soit 304 m/s

Power Factor pour la Carabine

Le power factor minimum pour toute les cartouches à percussion centrale utilisées dans la carabine pour les compétitions de Wild Bunch Action Shooting est de 60.

La vitesse maximum admise pour les cartouches de carabine est de 1400 fps soit 427 m/s

Les munitions qui dépassent ces vitesses sont considérées illégales (cela n'inclus pas les munitions qui n'atteignent pas le power factor). Les catégories Teddy Roosevelt, Doughboy, les side-matches et les 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

Power Factor

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 pour la carabine et/ou 150 pour le pistolet 1911 ET la vitesse minimum de 400 fps, la munition est considérée légale.

Si la charge n'atteint pas le power factor de 60 pour la carabine et/ou 150 pour le pistolet 1911 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.

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).

Munition pour Pistolet 1911 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.
- **Les gaz check sont autorisés dans les catégories Teddy Roosevelt et Doughboy,*
- Elles doivent être d'un type « à projectile unique ». Les balles « à projectiles multiples » sont interdites.
- Les munitions ayant leur ogive sertie sous les lèvres 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.

Munition pour Shotgun

- Les charges de cartouches de chasse doivent être de numéro 6 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 peuvent avoir leur collet réduit par l'utilisation d'un outil non standard pour le calibre concerné.
- Les cartouches de chasse ne doivent pas être conique ou retraits.
- 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.

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.
- Une cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme d'épaule entraîne une pénalité de Stage Disqualification.
- 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.

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.

- 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 (peuvent être touchés par les tirs) 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.
- La pénalité sera appliquée une fois le contrôle des armes perdus lors de la mise sur un rack ou dans le Gun-Cart du tireur (Ex : quitte les mains du tireur ayant **by-passé** la table de déchargement)
- 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.
- 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. Le pistolet 1911 ayant été contrôlé sur la ligne de tir peut rester au holster.

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 haut 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

SIDE MATCHES & TEAM MATCHES

BAM – Side Match pour Carabine Militaire à verrou.

La carabine doit être une carabine militaire à verrou en calibre d'origine de n'importe quel pays en ayant équipé ses forces armées jusqu'à la fin de la deuxième guerre mondiale. Aucune modification extérieure n'est permise et elle doit comporter les organes de visé de combat. Les modifications internes sont autorisées. Les répliques authentiques sont autorisées. Sauf

exception dument signalée, les ogives doivent être en plomb ou alliage de plomb avec éventuellement un Gaz-Check, mais ne peuvent pas être chemisées.

Team Matches Wild Bunch

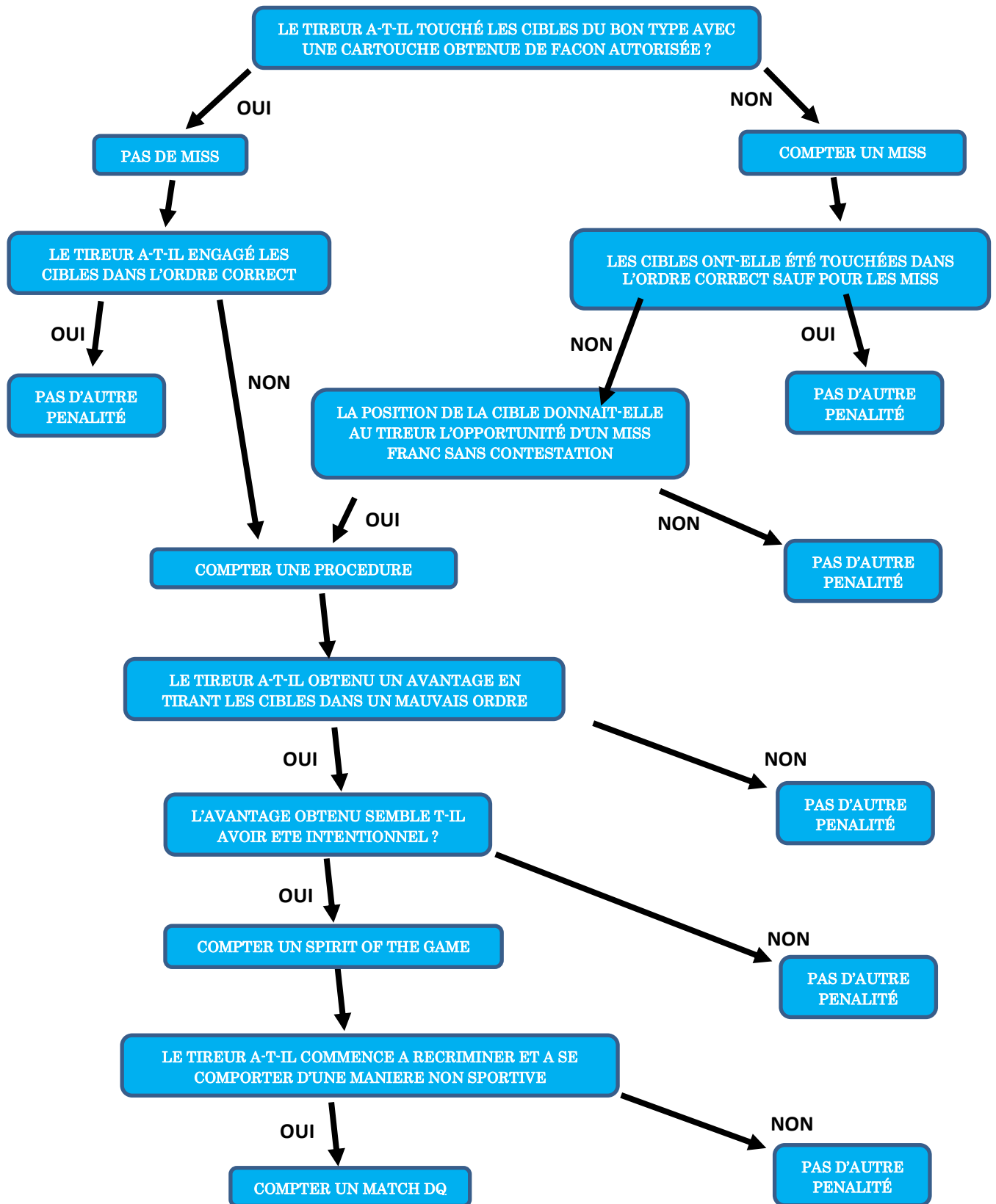
Les Team Matches peuvent être mis en place au bon vouloir du Match Director. Les Team Matches sont de tout temps des épreuves très appréciées des compétiteurs lors des match SASS et de surcroit ils encouragent l'esprit de camaraderie.

De plus amples informations sont disponibles dans les Manuels du Match Director SASS

VALABLE POUR TOUTES LES ARMES :

**TOUTE MODIFICATION NON EXPRESSEMENT REFERENCEE DANS CE
MANUEL EST INTERDITE.**

7. - ORGANIGRAMME DES MISS



8. – RO POCKET CARD

SASS Range Operations	Mise a Jour Janvier 2025	M	S	M
WBAS Basic Safety Course	MSV Minor Safety : Pénalité de 10 Secondes "SDQ" = Stade Disqualification; "MDQ" = Match Disqualification	S V	D Q	D Q
Arme longue qui glisse et tombe sans briser les 170° et sans balayer personne		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 déclarées vides.			X	
Charger en dehors des endroits prévus (Table chargement, ligne de tir)			X	
Arme vide qui tombe ou est lâchée sur la ligne de tir.			X	
Tir frappant entre 1,5 et 3 mètres du tireur, sur la ligne de tir			X	
Changer de place ou quitter la table de chargement avec une arme longue chien armé ou abattu sur une cartouche vive			X	
Manipulation dangereuse d'une arme.			X	
Emploi d'une arme interdite ou avec modifications interdites			X	
Tir à sec à la table de chargement			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	Mise a Jour Janvier 2025	M	S	M
WB Basic Safety Course	MSV Minor Safety : Pénalité de 10 Secondes "SDQ" = Stade Disqualification; "MDQ" = Match Disqualification	S V	D Q	D 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	
Toute arme chargée qui tombe ou est lâchée				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 obéir volontairement à un ordre de "Stop" ou "Cesser le feu" sous le contrôle direct du CRO/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 supervision 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				

8. - GLOSSAIRE

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.

Charger – Action de mettre une cartouche vive dans la chambre

Chief Range Officer/Timer Operator (CRO/TO) – Ces termes sont interchangeables, 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).

Chien abattu – Chien totalement abattu et reposant sur sa position de repos.

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.

Culasse fermée (Action Closed) – Pour les Shotgun à pompe ou levier de sous-garde. Culasse totalement fermée.

Culasse ouverte (Action open) – Pour les Shotgun à pompe ou levier de sous-garde. Culasse non totalement fermée.

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).

Major Safety violation – Une infraction ayant un risque important d'entraîner des blessures aux personnes.

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 de Base.

Munition acquise de façon non autorisée (Illégale) – 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) – Procédure 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).

Procédure – 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.

Quitter les mains du tireur– Perdre le contact physique avec une arme (Ex : reposée, rengainée, déposée sur un rack ...)

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.

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».

Pistolet 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 free Style – Le tireur à l'option de tirer avec une ou deux mains. Autorisé également en catégorie modern.

Style de tir à deux mains –Le tireur tire en tenant le pistolet à deux mains. Autorisé en catégorie Modern.

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.

SASS®, Single Action Shooting Society®, END of TRAIL®, EOT®, The Cowboy Chronicle™, COWBOY ACTION SHOOTING™, CAS®, bow-legged cowboy design, Wild Bunch®, Wild Bunch Action Shooting® and the rocking horse design are all trademarks of The Single Action Shooting Society®, Inc.

Single Action Shooting Society® (SASS)

World Headquarters

102 E. Rochester Street

PO Box 960

Akron, Indiana 46910

Local: 574-598-2987

Toll free: 877-411-SASS

Website: www.sassnet.com

General Inquiry E-mail: sass@sassnet.com