

**WILD BUNCH ACTION
SHOOTING™
SASS WILD BUNCH
Manuel du tireur**



**Version 5
Janvier 2013**

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

TABLE DES MATIÈRES

LA SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY.....	1
SPIRIT OF THE GAME.....	2
CHOIX D'UN ALIAS.....	2
VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS.....	2
LES CONVENTIONS DE LA SASS.....	3
TOUTES LES ARMES À FEU.....	4
EMBELLISSEMENT DES ARMES.....	4
OBLIGATIONS RELATIVES AU PISTOLET 1911.....	4
MODIFICATIONS CATÉGORIE TRADITIONAL.....	4
MODIFICATIONS CATÉGORIE MODERNE.....	5
DÉROULEMENT DU STAGE PISTOL.....	6
DEROULEMENT A LA TABLE DE CHARGEMENT.....	7
DEROULEMENT SUR LE PAS DE TIR.....	7
DEROULEMENT A LA TABLE DE DECHARGEMENT.....	7
OBLIGATIONS RELATIVES AUX CARABINES.....	8
CHIENS, DÉTENTES ET PONTETS.....	8
CANONS.....	8
CROSSES ET PLAQUETTES.....	8
INSTRUMENTS DE VISÉE.....	9
LEVIERS DE SOUS GARDE.....	9
MÉCANISMES DE CHARGEMENT ET D'ALIMENTATION.....	9
PERCUTEURS.....	9
DÉROULEMENT DU STAGE.....	9
OBLIGATIONS RELATIVES AU FUSILS LISSES.....	10
CHIENS, DÉTENTES ET PONTETS.....	10
CANONS.....	10
CROSSES ET PLAQUETTES.....	10
INSTRUMENTS DE VISÉE.....	11
RÉDUCTEURS DE REcul.....	11
DÉROULEMENT DU STAGE.....	11
HOLSTERS, CARTOUCHIÈRES ET BANDOULIÈRES.....	12
MUNITIONS.....	13
CATÉGORIES.....	14
MODERNE.....	14
TRADITIONAL.....	14
AUTRES CATEGORIES RECONNUES.....	14
MATCH PAR EQUIPE.....	14
DÉCOMPTE DES POINTS ET CHRONOMÉTRAGE.....	15

PENALITES	16
SPIRIT OF THE GAME – FAILURE TO ENGAGE	16
PENALITES 5"	16
PENALITES 10"	16
PENALITE DE PROCEDURE	16
PENALITE MINOR SAFETY	16
PENALITE 30"	17
PENALITE STAGE DISQUALIFICATION	17
PENALITE MATCH DISQUALIFICATION	18
PENALITE MATCH DISQUALIFICATION (POUR ANTI JEU)	18
VUE D'ENSEMBLE DES PENALITES 1911	18
MINOR SAFETY 10"	18
STAGE DISQUALIFICTION	18
DÉROULEMENT DU STAGE	19
CONVENTIONS DE STAGE	20
RÈGLES DE SÉCURITÉ	20
INTERDITS	26
SYNOPTIQUE DES MISS (CIBLES MANQUEES)	27
GLOSSAIRE	28

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

La Single Action Shooting Society est une organisation internationale créée pour préserver et promouvoir le Cowboy Action Shooting™, sport en pleine expansion, et les matchs SASS Wild Bunch. La SASS donne son aval aux matchs régionaux qui ont lieu au sein des clubs affiliés et organise annuellement le **END of TRAIL**, championnat mondial du Cowboy Action Shooting et le Wild West Jubilee™.

Le SASS Wild Bunch Action Shooting est un sport amateur aux multiples facettes où les participants concourent avec des armes à feu du type de celles utilisées lors de la maîtrise de l'Old West, juste au début du 20^e siècle: pistolets semi automatiques 1911, carabines à levier de sous-garde, et fusils de chasse à pompe modèle 1897. La compétition de tir est mise en scène dans un style Old-West unique et caractéristique.

Les participants tirent plusieurs stages (parcours de tir), utilisant une à trois armes, dans lesquels ils doivent tirer sur des cibles en acier et/ou en carton. Le décompte des points est basé sur la précision et la vitesse.

L'aspect réellement unique du SASS Wild Bunch Action Shooting™ est l'obligation faite aux tireurs de s'habiller comme à l'époque ou dans un film western. Chaque participant doit adopter, pour tirer, un Alias en rapport avec un personnage ou une profession de la fin du 19^e siècle, ou une star du western hollywoodien et créer son costume en fonction du personnage adopté.

Votre pseudonyme de tireur SASS vous est propre. Dans la tradition des registres de marques de bétail, la SASS interdit qu'un tireur utilise un alias déjà attribué. Il n'y aura qu'un seul Tex , un seul Kid Curry et un seul « Stumpy Pue des Pieds ».

Les clubs affiliés à la SASS sont tenus de respecter l'inviolabilité des alias et numéros des tireurs, de les utiliser dans leurs articles publiés dans *The Cowboy Chronicle* et le *CAS Newspaper*. De même les alias enregistrés auprès de la SASS prévaudront sur les mêmes alias utilisés par d'autres membres de clubs locaux qui ne seraient pas membres de la SASS.

Les mordus de l'histoire de l'Ouest américain 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 rapide font du Cowboy Action Shooting™ un des plus intéressants de tous les sports de tir tant pour les spectateurs que pour les tireurs.

Ce manuel contient les règlements, les règles spécifiques ainsi que la ligne générale adoptés par la Single Action Shooting Society. **Le SASS Range Opération Basic Course et le SASS Range Officer Training Course détaillent plus en profondeur un certain nombre de ces règles et y apportent certaines clarifications ainsi que les pénalités applicables.** La version la plus récente du Manuel du Tireur peut être trouvée et téléchargée sur le site web de la SASS : www.sassnet.com . Les intentions et le souhait des dirigeants de la SASS sont que le présent règlement puisse préserver et protéger le Cowboy Action Shooting™ de l'utilisation d'astuces techniques ou de failles réglementaires comme l'on peut parfois l'observer, avec un impact négatif, dans d'autres disciplines. Les pères fondateurs de la SASS espèrent que l'END of TRAIL, les matchs dans les Clubs affiliés ainsi que les rencontres annuelles seront autant des opportunités pour le plaisir et la camaraderie que des compétitions de tir.

LE SPIRIT OF THE GAME

Au cours de l'évolution du SASS Wild Bunch Action Shooting™ à partir du Cowboy Action Shooting™, nos membres ont développé et adopté une attitude gouvernant leur participation que nous appelons le « Spirit of the Game ».

Concourir dans le Spirit of the Game implique de participer en appliquant pleinement les règles, sans chercher à tirer avantage de ce qui est ou n'est pas précisé dans le règlement ou dans les procédures de tir. Certains diront que le Spirit of the Game n'est ni plus ni moins qu'un bon esprit sportif. Quelle que soit le nom que vous lui donniez, si vous n'avez pas ce Spirit of the Game, le Cowboy Action Shooting™ n'est pas fait pour vous.

Une infraction contre le « 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 compétitif (par ex. se faire sanctionner d'une pénalité pour obtenir un meilleur score ou un temps plus rapide qu'en suivant les instructions). Elle n'est pas attribuée uniquement parce que le concurrent a « fait une erreur ». Dans un tel cas, en plus de toutes les pénalités pour miss qui pourraient être données, une pénalité de 30 secondes est attribuée pour « Failure to Engage/Spirit of the Game ». Le tir d'une munition qui ne correspond pas au power factor nécessaire ou à la vitesse minimum est aussi une infraction contre le Spirit of the Game. Deux pénalités « Spirit of the Game » au cours d'un même match entraîne une Match Disqualification (MDQ).

CHOIX D'UN ALIAS

Chaque membre de la SASS doit choisir un pseudonyme représentatif d'un personnage, d'une profession de l'Old West ou d'un film western. Votre alias ne peut en aucun cas être le même que celui d'un autre membre, ni être confondu avec un pseudo déjà existant. La direction de la SASS est seule juge suprême pour accepter ou non un alias.

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

- Il doit être conforme à la décence.
- Il ne peut copier un autre alias existant.
- Si l'alias se prononce comme un alias existant, il est identique.
- Simplement rajouter à un alias « too » ou « II » n'est pas accepté.
- « Ranger » peut devenir « Texas Ranger » mais pas « The Ranger », « John Henry Chisum » peut être modifié en « Jack Chisum » mais pas en « John H. Chisum » ou en « Jon Henry Chisum ».
- Les noms historiques ne peuvent être modifiés. « Wyatt Earp » et « Marshal Wyatt Earp » sont considérés comme identiques.

Le registre des alias de la SASS est mis à jour quotidiennement. Téléphonnez, envoyez un Fax ou un e-mail au bureau de la SASS pour demander la disponibilité de l'alias de votre choix.

Si aucun alias acceptable ne peut être trouvé, votre numéro de membre de la SASS sera alors utilisé en lieu et place d'un alias.

Tous les changements de pseudo feront l'objet du paiement d'une « redevance pour changement de nom ».

VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS

Le SASS Wild Bunch Action Shooting™ est une combinaison de reconstitution historique et de déguisement ludique. Les participants peuvent choisir le style de costume qu'ils souhaitent porter mais toutes les tenues doivent être typiques de la fin du 19^e siècle et du début du 20^e siècle.

L'accent est plus particulièrement mis sur la période US armée entre 1900 et 1916 et la période edouardienne (1901-1910). Il est aussi autorisé de porter des vêtements «western» de l'époque, tels que ceux de Pike, Dutch, Lyle ou Tector dans la scène finale du film «la Horde Sauvage» (pantalons de style western avec ou

sans bretelles et chemises à manches longues. Un gilet est optionnel. Les bottes doivent être d'un modèle accepté par la SASS. Un costume mexicain est aussi accepté.

La SASS met plus particulièrement l'accent sur l'importance du costume qui apporte tant au caractère unique de notre jeu et participe à créer cette atmosphère festive et décontractée permettant ce sentiment amical et fraternel que nous encourageons entre nos compétiteurs.

Tous les tireurs doivent être costumés et 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 événements associés : dîners, cérémonie de remise des prix, soirées dansantes, etc.**

TOUS les vêtements et équipements DOIVENT être portés de façon appropriée tels qu'ils étaient destinés à l'être et comme ils auraient été portés dans l'OLD-WEST ou tel qu'on a pu les voir dans des westerns de série B et des séries télévisées.

CONVENTIONS DE LA SASS RELATIVES AUX ARMES A FEU

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. Les armes 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 le bureau dirigeant. 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.

TOUTES ARMES

- Toutes les armes doivent être à percussion centrale. Tout autre mécanisme de mise à feu est interdit.
- 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 autorisé.

EMBELLISSEMENT – DÉCORATION

1. 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).
2. Boîtiers de culasse, carcasse, ossature de poignée ou canons peuvent être gravés à condition de ne pas constituer une aide à la préhension.
3. Aucune partie du cadre de poignée ne peut être quadrillée, granitée, striée ou modifiée de quelque façon que ce soit pouvant entraîner une amélioration de la prise en main.
4. Une finition micro-billée légère peut être appliquée sur l'extérieur de toutes les armes reconnues par la SASS.

OBLIGATIONS RELATIVES AU PISTOLET 1911

Un pistolet de style 1911 semi automatique en calibre .45 ACP, à carcasse d'acier de taille originale, est requis. Tout au long de ce manuel, le terme 1911 pistol inclut le colt 1911 A1.

Il n'est autorisé de porter qu'un seul pistolet sur la ligne de tir

MODIFICATIONS POUR LA CATÉGORIE TRADITIONAL

- La carcasse et la culasse doivent être conformes au modèle 1911 militaire et 1911 A1 (
- La finition peut varier de polish bleu à une parkerisation. Toutes ces finitions sont autorisées. Le pistolet peut être peint ou plaqué. Toutes les micro gravures présentes sur la carcasse et la culasse ne doivent pas faciliter la préhension.
- La longueur du canon doit être de 5 pouces (127 mm). Aucun compensateur ou autre réducteur de recul n'est autorisé.
- Le poids d'une arme avec le chargeur vide inséré ne doit pas dépasser 40 onces (1kg133).

- 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.
- Ne sont autorisés que les organes de visée non réglables de style militaire (guidon lame)
- Les organes de visée doivent être noirs, bleus ou inox. Les inserts de couleur et lumineux sont interdits.
- La hausse peut être à queue d'aronde, dans la masse ou soudée.
- La hausse peut être d'une finition différente de la carcasse: bleu, noir, inox
- Les pistolets inox sont autorisés
- Les poignées anatomiques ou en matériaux facilitant la préhension sont interdites.
- Seul l'arrière de la culasse peut être strié.
- La longueur des chargeurs doit être standard. Il ne peut pas contenir plus de 8 cartouches. Les talonnettes d'aucune sorte sont interdites.
- Seule la pédale de sécurité de crosse standard est autorisée (style queue de castor interdit).
- La longueur du poussoir d'éjection de chargeur doit être standard (poussoir allongé interdit).
- Le levier de sécurité (sécurité de pousse) doit être standard.
- L'arrêt 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.
- L'arrière de carcasse (logement du ressort principal) peut être plat ou cintré. Il peut être de finition striée ou quadrillée.
- 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.
- L'anneau de dragonne est optionnel.
- Le tuning des pièces intérieures est autorisé.
- Les sécurités doivent rester opérationnelles.
- Note: le terme "standard" signifie dans tous les cas "selon les spécifications militaires".

MODIFICATIONS POUR LA CATÉGORIE MODERNE

- Grande variété de finitions autorisées: bleu, plaqué, polish, peinture, ...
- La longueur du canon doit faire au moins 5 pouces (127 mm). Aucun compensateur ou évent ou autre réducteur de recul n'est autorisé. Aucun réducteur de recul n'est autorisé. Cela signifie pas de Springcoil, STI, Fire Dragon, Harts, tige guide tungsten ou similaire,
- Le poids d'une arme avec le chargeur vide inséré ne doit pas dépasser 42 onces (1kg190).
- 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 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.
- Les pistolets inox sont autorisés.
- Les poignées anatomiques ou en matériaux facilitant la préhension sont interdites.

- 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. Les stries comme le modèle Original Colt Gold Cup sont autorisées.
- La pédale de sécurité Queue de castor rallongée est autorisée.
- Le dessus de la culasse peut être strié et/ou maté pour réduire l'éblouissement.
- La longueur des chargeurs doit être standard. Il ne peut pas contenir plus de 8 cartouches. Les talonnettes d'aucune sorte sont interdites. Le chargeur vide ne pèse pas plus de 85 grammes.
- 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 est autorisée.
- La détente Match est autorisée.
- L'anneau de dragonne est optionnel.
- Le chien allégé est autorisé.
- L'avant de la poignée et le pontet peuvent être quadrillés.
- La poignée anatomique est interdite.
- L'arrière de carcasse (logement du ressort principal) peut être plat ou cintré. Il peut être de finition striée ou quadrillée.
- Le tuning des pièces intérieures est autorisé.
- Les sécurités doivent rester opérationnelles.

DÉROULEMENT DU STAGE PISTOL

- 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.
- Le chargeur doit être graillé de 5 cartouches maximum (plus de 5 cartouches vaut MSV). Le tireur peut grailler avec moins de 5 cartouches.
- Le 1911 doit être reposé en sécurité à la fin de chaque séquence de tir, verrouillé culasse ouverte (à moins que ce soit la dernière arme utilisée) avec un chargeur vide ou sans chargeur. (la violation vaut un SDQ. Selon les règles SASS, le tireur peut corriger son erreur avant de prendre l'arme suivante).
- Le chargeur peut être graillé à tout moment.
- Le déplacement est autorisé culasse fermée, chambre vide sans chargeur ou avec un chargeur vide ou graillé si c'est le premier chargeur inséré au cours du stage.
- Le tireur peut se déplacer avec le 1911 en main, pistolet approvisionné, culasse verrouillée ouverte et le doigt en dehors du pontet (sinon MSV; et si culasse fermée SDQ).

- Le changement de chargeur lors du déplacement est autorisé si la culasse reste ouverte et le doigt en dehors du pontet (sinon MSV). Une fois que la culasse s'est refermée, le déplacement en basketball travelling est obligatoire toujours doit en dehors du pontet (sinon SDQ).
- A la fin du stage, le 1911 ne pourra être remis au holster qu'après avoir subi la procédure suivante du RO Timer:
 - 1^{er} ordre du RO Timer: UNLOAD and SHOW CLEAR (enlever le chargeur, ouvrir la culasse et présenter la chambre vide)
 - 2^{ème} ordre du RO Timer: SLIDE DOWN (refermer la culasse)
 - 3^{ème} ordre du RO Timer: HAMMER DOWN (l'arme pointée en direction du range, presser la détente sans retenir le chien)
 - 4^{ème} ordre du RO Timer: HOLSTER (remettre l'arme au holster; sinon SDQ)

Opérations à la table de chargement :

- Un chargeur est inséré dans le 1911 sans qu'il ne soit pratiqué un mouvement de culasse. Remettre le 1911 au holster. Si le tireur oublie de mettre un chargeur: pas de sanction. Si la culasse a été manœuvré SDQ; sauf si le tireur s'aperçoit de son erreur et la corrige avant d'avoir remis le pistolet au holster.

Sur la ligne de tir :

- A moins d'instructions différentes, le 1911 ne pourra être chargé qu'au moment de tirer.
- Tous les réapprovisionnements (nouveau chargeur) se feront culasse ouverte; Tactical reloads (culasse fermée avec une cartouche chambrée) sont interdits (MSV). Vous ne pouvez pas directement chamberer une cartouche et ensuite fermer la culasse (MSV). Toutes les cartouches chambrées doivent être passées par le chargeur.

Si la culasse n'a pas accroché après avoir vidé la totalité du chargeur, le tireur peut (sans se déplacer) remettre un chargeur et continuer le tir. Ceci n'est pas une faute mais est considéré comme un dysfonctionnement.

- Si le tireur charge au mauvais moment ou au mauvais endroit, l'arme peut être déchargée complètement sans pénalité. Le 1911 ne doit pas être remis au holster. Il doit être posé en sécurité et repris au bon moment.

Quoi qu'il puisse se passer durant le stage, il est impératif de se rappeler que le 1911 ne doit jamais être remis au holster avant que le stage soit complètement fini et que les commandements du RO Timer aient été exécutés.

Opérations à la table de déchargement :

- Le pistolet déjà contrôlé doit rester au holster.

OBLIGATIONS RELATIVES AUX CARABINES

Les rifles et carabines utilisées dans les Main matches ou par équipe peuvent être des originaux et des répliques d'armes à levier de sous-garde fabriqués pendant la période qui s'étend approximativement entre 1860 et 1899. Ces armes doivent avoir un magasin tubulaire et un chien apparent. Les armes rayées munies d'un chargeur magasin non tubulaire (Winch.95) ne peuvent pas être utilisés. Ces armes doivent être de calibre .40 ou au dessus.

CHIENS, DÉTENTES ET PONTETS

5. Les chiens peuvent être remplacés ou échangés avec des chiens prévus pour le même modèle d'arme.
6. Les détenteurs peuvent être profilés pour diminuer leur largeur.
7. La position de la détente peut être ajustée
8. Les élargisseurs de détente (sabots de détente) ne sont pas autorisés.

CANONS

9. Les canons d'origine peuvent être remplacés par de nouveaux canons conformes au modèle particulier de l'arme.
10. Les canons peuvent être raccourcis et/ou fraisés à la bouche.
11. Les canons doivent conserver une longueur d'au moins 16 pouces (41 cm)
12. 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.
13. 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 ».
14. Les canons ne peuvent être qu'en fer ou en acier.
15. Des systèmes de contre poids visibles ne sont pas permis.
16. Les compensateurs ne sont pas autorisés.

CROSSES ET POIGNÉES

17. La longueur ou le type de crosse peut être modifié ou remplacé (par ex: une crosse de carabine peut être changée pour une crosse de rifle et vice-versa)
18. Le quadrillage ou la gravure, même laser, est permis sur les garde-mains et les crosses d'armes longues.
19. Un sabot de crosse fixé à demeure, non ajustable, lacé ou de type « chaussette » est autorisé sur les crosses de carabines.
20. Les plaques de couche peuvent être changées pour d'autres d'un style généralement livré par le fabricant de l'arme d'origine.
21. Une pièce de cuir ou d'un matériau naturel similaire peut être attachée à la plaque de couche ou à la crosse.
22. 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.
23. Les poignées modernes en caoutchouc, les chaussettes améliorant la tenue et tout autre dispositif semblable sont interdits.

ORGANES DE VISÉE

24. Les viseurs Tang sight montés sur les armes longues rayées peuvent utiliser des œillets interchangeables.
25. Les visées montées directement sur le côté du boîtier de culasse sont interdites.
26. Une queue d'aronde peut être pratiquée sur le canon pour remplacer un guidon.
27. Les guidons sous tunnel de tout type sont acceptés.
28. 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.
29. Les hausses peuvent être équipées d'un insert de la même couleur que celui du guidon pour faciliter l'alignement des organes de visée.
30. Un guidon monté sur queue d'aronde n'est autorisé que s'il se trouvait à l'origine sur l'arme.
31. Une hausse moderne à clicks, sur le canon ou le boîtier de culasse est interdite.

LEVIERS DE SOUS GARDE

- Les leviers de type « John Wayne » peuvent remplacer les leviers d'origine.
- Les leviers peuvent être entourés ou rembourrés avec du cuir ou tout autre matériau naturel.
- Les inserts mis dans le levier afin de réduire le débattement des doigts sont interdits.
- A l'exception des leviers type John Wayne, tout remplacement devra être fait avec un levier reprenant les cotes et la forme de celui d'origine.
- Le levier peut être coupé et ressoudé tant que sa forme et sa taille ne changent pas.
- L'échange entre un levier de Winchester 1873 et un levier de Winchester 1866 est autorisé.
- Toutes les armes à levier doivent avoir un débattement du levier qui ne soit pas inférieur à 4-1/8 inch (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.

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.

DÉROULEMENT DU STAGE

- Les carabines doivent être alimentées du nombre correct de cartouches à la table de chargement, avec le chien abattu sur une chambre vide. Toute cartouche supplémentaire introduite sera considérée "cartouche illégalement acquise".

- Les carabines sont toujours positionnées canon dirigé down range, approvisionnées, culasse fermée et chien abattu sur une chambre vide, à moins que les instructions n'en décident autrement. Si l'arme est placée verticalement, le canon doit être dirigé down range.
- Après la séquence de tir, les carabines sont mises en sécurité, canon dirigé down range et culasse ouverte et chambre vide.
- Les carabines doivent être contrôlées vides à la table de déchargement (ne pas suivre les procédures de chargement et de déchargement vaut un SDQ).

OBLIGATIONS RELATIVES AUX FUSILS A CANONS LISSES

Tout fusil Winchester 1897 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 IAC Billerica sur le côté droit du canon.

Le modèle 1893 Winchester n'est pas autorisé.

Le modèle Winchester 1912 à pompe est autorisé.

Pour l'utilisation du modèle Winchester 1912 à pompe, se référer aux instructions spéciales de sécurité.

CHIENS, DÉTENTES ET PONTETS

- Les chiens peuvent être remplacés ou échangés par des chiens prévus pour la même arme.
- La détente de fusil lisse peut être retaillée pour diminuer sa 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 naturel.
- Les sabots de détente ne sont pas autorisés.

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 raccourcie et/ou fraisés à la bouche.
- 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 contre poids visibles ne sont pas permis.
- Les compensateurs ne sont pas autorisés.

CROSSES ET POIGNÉES

32. La longueur ou le type de crosse peut être modifié ou remplacé.
33. Le quadrillage ou la gravure, gravure laser, sont permis sur le bois de pompe, la plaque de couche et la crosse.
34. Un amortisseur de recul fixé à demeure, non ajustable, lacé ou de type « chaussette » est autorisé sur les crosses de fusil.
35. La plaque de couche peut être changée par une autre d'un style similaire à l'original.

36. Une pièce de cuir ou d'un matériau naturel similaire peut être attachée à la plaque de couche ou à la crosse.
37. 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.
38. Il est interdit de recouvrir de cuir le bois de pompe ou la poignée.

ORGANES DE VISÉE

- Le guidon peut être de forme de boule ou à lame.

RÉDUCTEURS DE REcul

- Des systèmes de réducteur de recul internes peuvent être ajoutés.

DÉROULEMENT DU STAGE

- Les tubes magasins des fusils lisses doivent être chargés du nombre correct de cartouches qu'il est nécessaire pour la séquence. Si le scénario prévoit plusieurs séquences au shotgun, il faut alimenter le fusil uniquement du nombre de cartouches nécessaires pour la première séquence. Toute cartouche supplémentaire nécessaire doit être prise sur le tireur ou d'un endroit désigné à l'avance. Les cartouches chargées plus que prévu sont considérées comme "acquises illégalement" et sont sanctionnées par une MSV.
- Les fusils lisses chargés sont toujours positionnés en direction down range, culasse fermée, chambre vide, le chien soit complètement abattu soit bloqué demi armé (violation vaut un SDQ).
- Les fusils lisses vides doivent être posés culasse ouverte.
- Le tube magasin du fusil lisse sera graillé après avoir fermé la culasse et abaissé le chien sur une chambre vide (ne pas grailler n'entraîne pas de pénalité). Actionner la pompe (donc chamberer une cartouche) vaut SDQ à moins que ce ne soit corrigé avant que l'arme ne quitte les mains du tireur)

Procédure de sécurité supplémentaire en cas d'utilisation du Model Winchester 1912 à pompe

Sur la ligne de tir, sous la supervision du Timer Officer, le tireur dirige son canon down range et presse la détente. Si on entend le chien percuter, cela vaut SDQ. Si le tireur ne respecte pas la procédure, cela vaut SDQ. Il est de la responsabilité du tireur de respecter la procédure avant de commencer le stage.

- Le fusil doit être contrôlé vide à la table de déchargement (ne pas suivre les procédures de chargement et de déchargement vaut un SDQ).
- Le fusil quittera la table de déchargement, pompe à l'arrière, culasse ouverte.

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

HOLSTERS, CEINTURONS CARTOUCHIÈRE ET BANDOULIÈRES

- Le pistolet doit être porté dans un holster capable de le retenir lors des déplacements normaux au cours d'un match.
- Les munitions nécessaires au rechargement (sauf munitions graillées dans les chargeurs) pour chaque stage doivent être portées par le tireur, sur une bandoulière, sur une ceinture à alvéoles pour cartouche de revolver ou de chasse, dans une pochette, sur des alvéoles cousues sur le holster, 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 bandoulières, cartouchières ou pochettes pour les munitions qui ne sont graillées dans les chargeurs doivent être d'un modèle traditionnel (par ex: les bandoulières doivent être portées flottantes et ne pas être maintenues pour limiter leur libre 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. Des cartouchières additionnelles, en cuir, enfilées sur un ceinturon sont acceptables, Cependant des cartouchières additionnelles pour cartouches de chasse ne peuvent être enfilées sur la cartouchière de chasse. Les cartouches de fusil de chasse ne peuvent être que sur une seule rangée.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent être renforcés de métal ou de plastique. Cependant ces logements peuvent être entièrement faits en métal.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent contenir que deux cartouches au maximum par logement. Les cartouchières de carabine ou de revolver ne doivent contenir qu'une cartouche par alvéole.
- Les cartouchières doivent être portées de façon à ce que toutes les munitions soient à hauteur ou au dessous du nombril.
- Les alvéoles des cartouchières pour fusil lisse doivent être appliquées contre le corps du tireur (par ex. ne pas bailler vers l'extérieur).
- Des portes cartouches sur le bois de pompe ou la crosse sont interdits.
- Le holster et les porte chargeurs doivent être d'un modèle traditionnel ou militaire et faits en matériaux traditionnels (par ex. cuir ou toile).
- Le holster doit recouvrir toute la longueur du canon et la fenêtre d'éjection. Les holsters à ouverture sur le devant (style tir de vitesse) ne sont pas autorisés.
- Si le holster a un rabat ou une sangle, ils ne peuvent pas être fermés pendant le stage.
- Les équipements de type « compétition » en métal ou en plastique sont interdits.
- Les holsters d'épaule ou cross draw ne peuvent pas être utilisés
- Les portes chargeurs doivent être portés à l'opposé du holster.
- Les portes chargeurs doivent être portés verticalement et au contact du tireur (pas d'inclinaison).
- Les portes chargeurs peuvent contenir un ou deux chargeurs.
- Au moins 5cm (2 pouces) du chargeur doivent être recouverts par le porte chargeur.
- Il est interdit de mettre les chargeurs perpendiculairement au corps. La partie la plus large du chargeur doit être contre la ceinture.
- Le port des chargeurs peut être fait par des alvéoles directement cousues sur la ceinture à condition que la position du chargeur soit la même que ce qui est demandé pour les porte chargeurs amovibles.

MUNITIONS

Le standard minimum admis pour les munitions à percussion centrale et poudre sans fumée utilisées dans tous les matchs SASS Wild Bunch Action Shooting ne peut avoir un power factor inférieur à 150.

La vitesse maximum standard pour les pistolets est de 304 m/s (1000 fps).

La vitesse maximum standard admissible pour les carabines est de 426,7 m/s (1400 fps).

Un tireur qui tire des munitions **en dessous** du power factor requis est sanctionné d'un MDQ pour avantage. Le tireur est autorisé à tirer le match; mais il n'aura aucun résultat.

Un tireur qui tire des munitions **au dessus** du power factor requis est sanctionné d'un MDQ.

Toute violation grave de la sécurité (*major safety violation*) durant le match sera enregistrée et pourrait entraîner la disqualification du tireur pour l'intégralité match.

Le power factor se calcule en multipliant le poids de la balle (en grains) par la vitesse en fps (pieds par seconde) et en divisant le résultat par 1000 comme illustré ci-dessous:

Une balle de 200 gr propulsée à 750 fps a un power factor de 150: $(200 \times 750) / 1000 = 150$

Une balle de 250 gr propulsée à 800 fps a un power factor de 200: $(250 \times 800) / 1000 = 200$

Les munitions seront contrôlées par le chronographe fourni sur le match.

La distance entre le bout du canon et le début du chronographe sera de 3 m (10 feet).

- Le tireur peut être tenu pour responsable en cas de dommages aux cibles ou de blessures à une autre personne due à un retour d'une munition inappropriée. ***Cette violation grave de la sécurité (major safety violation) vaudra à son auteur une « disqualification immédiate » et l'exclusion du match.***
- Les munitions pour carabine et pistolet doivent être en plomb et ne peuvent être à balle blindée, demi blindée, cuivrées, plaquées ou avec gas-check. Les balles «mollycoatées» ou équivalentes sont autorisées.
- Les munitions de pistolet et carabine doivent être à projectile unique. Les munitions multi projectiles sont interdites.
- Les munitions dont l'ogive ne dépasse pas les lèvres de l'étui sont interdites.
- Les munitions pistolet et carabine doivent avoir un poids d'ogive minimum de 180 gr.
- Les cartouches de fusils lisses ne doivent être chargées que de plomb dont la taille maximum sera du numéro 6 (pas de bille acier ou nickelées).
- Les cartouches magnum et haute vitesse pour fusils lisses sont interdites.
- Les munitions de fusil lisse ne devront pas être sous-calibrées à l'aide d'un outil non spécifiquement prévu pour le calibre rechargé.
- Les munitions pour fusil lisse ne seront pas baguées ou marquées de façon à ce que l'étui, la bourre et la colonne de plombs soient expulsés du canon comme un projectile unique.

CATÉGORIES

La SASS Wild Bunch reconnaît pour ses matchs deux catégories basées sur le pistolet 1911. Ces deux catégories sont Modern et Traditional. Les obligations sont les suivantes :

MODERN

- Les pistolets de style Modern et Traditional sont autorisés.
- Ils peuvent être tirés dans n'importe quel style de tir.
- Tout fusil ou carabine autorisé peut être utilisé.

TRADITIONAL

- Dans cette catégorie on ne peut tirer qu'avec des pistolets de style Traditional.
- Le pistolet doit être tiré d'une seule main, sans soutien (style Duelist). La main faible peut être utilisée pour approvisionner, manœuvrer la culasse et en cas de mauvais fonctionnement.
- Toute carabine ou fusil lisse peut être utilisé.

AUTRES CATEGORIES RECONNUES

4 catégories doivent toujours être proposées: Traditionnel Homme, Traditionnel Lady, Modern Homme, Modern Lady. S'il y a suffisamment de tireurs et qui le demandent, il peut être prévue la catégorie Senior.

TEAM MATCHS

Toutes les munitions Pistolet et Rifle doivent être au power factor requis.

Tous les pistolets sont de calibre 45 ACP et les carabines doivent être de calibre 40 minimum.

4 tireurs par équipe: Pike, Dutch, Lyle, Tector

Les armes de Pike: pistolet 1911 / fusil 1897

Les armes de Dutch: pistolet 1911 / fusil 1897

Les armes de Lyle: pistolet 1911 / fusil 1897

Les armes de Tector: 2 revolvers de main match / carabine de main match. Revolvers et carabine sont de cal 40 mini.

Le Team match peut être tiré par tous les compétiteurs dans leur tenue de main match, mais pour respecter la réalité des costumes du film, il est recommandé:

Pike: pantalons foncés, chemise manche longue de couleur claire, gilet foncé, bottes et chapeau

Dutch: pantalons foncés, chemise manche longue de couleur claire, gilet foncé, bottes et chapeau

Lyle: pantalons foncés, chemise manche longue de couleur claire, pas de gilet, bottes et chapeau non obligatoires

Tector: pantalons foncés, chemise manche longue de couleur claire, gilet foncé, bottes et chapeau

DÉCOMPTE DES POINTS ET CHRONOMÉTRAGE

Lors des compétitions SASS, le résultat est calculé par la combinaison entre le temps, les cibles touchées (bonus), les cibles manquées et les pénalités (procédure, fautes...).

Le résultat du match est obtenu par l'addition des résultats de chaque stage; il y a deux sortes de classement: par rang, par score

Lors de l'End Of Trail, le championnat du monde, le classement par rang est utilisé. Le classement par rang est recommandé quand tous les stages d'un match n'ont pas approximativement la même durée ou le même degré de difficulté. L'alternative au classement par rang est de calculer le score sur le temps total (total du temps brut plus les pénalités).

Des « Gagnants Toutes Catégories », souvent incluant les meilleurs tireurs hommes ou femmes, sont traditionnellement désignés aux Matches SASS. Ce sont ceux ou celles qui ont fait le meilleur résultat sur l'ensemble des Stages de Main Match.

Les cibles pour pistolet, carabine et fusil lisse doivent être engagées avec l'arme appropriée. Un Miss est défini comme ne pas avoir touché la cible appropriée en utilisant la bonne arme. Les cibles ratées sont sanctionnées par 5 secondes rajoutées au temps brut du stage.

Autre exemple: une cible rifle tirée et touchée au pistolet est un miss.

Une procédure est une erreur non intentionnelle amenant le tireur à engager les cibles dans un autre ordre que celui du scénario.

Une procédure entraîne une pénalité de 10 secondes rajoutées au temps brut du tireur. Il ne peut en être attribuée qu'une par stage.

Les infractions mineures à la sécurité «**Minor Safety**» qui se produisent pendant le tir et qui ne mettent pas directement en danger des personnes entraînent une pénalité de 10 secondes par infraction, ajoutées au temps du tireur pour le stage. Minor Safety ex: laisser la culasse de la carabine fermée après avoir quitté les mains du tireur

Les infractions majeures à la sécurité «**Major Safety**» entraînent un SDQ voire un MDQ.

Deux SDQ pour Major Safety dans un même match entraînent un MDQ.

Exemples de Major Safety:

1) une arme qui tombe par terre et qui entraîne un coup accidentel:

dont l'impact est à moins de 3 m d'une personne: Major Safety = SDQ

dont l'impact est à moins de 1,5 m d'une personne: Major Safety = MDQ

2) Violation de la règle des 170° avec une arme chargée:

sans braquer une personne: Major Safety = SDQ

en braquant une personne: Major Safety = MDQ

Si un compétiteur pense qu'un Range Officer s'est trompé à son encontre, cette erreur doit être poliment et immédiatement signalée en appel au Range Master ou au Match Director. Celui-ci ne prendra sa décision sur cette réclamation qu'en fonction de l'interprétation des principes et des règles. Sa décision est sans appel. Lors des matchs importants, des jurys spéciaux chargés des réclamations et composés de Territorial Governors, peuvent être constitués pour aider le Range Master ou le Match Director à rendre le meilleur jugement possible.

Wild bunch page 15 bis

PENALITES

SPIRIT OF THE GAME – FAILURE TO ENGAGE

Un **Spirit of the game** est donné quand un tireur engage le stage volontairement dans un ordre différent que celui défini pour en tirer un avantage (30" de pénalité).

Une **Failure to engage** est définie quand un tireur volontairement n'applique pas les instructions de Stage dans le but d'en tirer un avantage.

Elle n'est pas donnée lorsqu'un tireur commet une erreur involontaire. De plus, elle ne s'applique qu'aux situations hors tir (refuser d'attraper un boeuf au lasso, refuser de lancer un baton de dynamite ou d'essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon autre qu'elle est décrite dans les instructions du Stage). Dans un tel cas, en plus des éventuelles pénalités pour Miss, une pénalité de 30 secondes pour Failure to Engage est attribuée.

PENALITE DE 5"

Les cibles carabine, pistolet, fusil doivent être engagées avec les armes appropriées. Une Miss est attribuée pour une cible manquée ou tirée avec la mauvaise arme. Les cibles doivent être disposées de façon à ne pas créer de confusion pour le tireur (ex: superposition ou alignement des cibles rifles et pistol...) afin d'éviter toute contestation entre l'avis des spoters et le tireur.

Chaque cible manquée

Chaque cartouche non tirée

Chaque cible tirée avec la mauvaise arme, volontairement ou par erreur

Chaque cible tirée avec une munition illégalement acquise

Chaque cible tirée avec une arme illégalement acquise (soit une arme réutilisée après qu'elle ait été déclarée comme déficiente

Voir le schéma (Miss Flow Chart) page 27. Se rappeler qu'une miss (cible manquée) n'engendre pas de procédure.

PENALITE DE 10"

Procedural penalties (Pénalités de faute de procédure):

Il s'agit de toute erreur involontaire commise dans le déroulement du scénario soit par oubli, incompréhension, ignorance du tireur (Il ne peut être donné qu'une pénalité de procédure par stage).

- Oublier d'utiliser une des armes
- Oublier de manœuvrer un accessoire du stage (ex: déclencheur; objet à ramasser...)
- Tirer les cibles dans un ordre différent de celui indiqué dans le scénario
- Utiliser les armes dans un ordre inapproprié
- Ne pas se conformer au règlement de sa catégorie
- Ne pas tirer les cibles depuis l'emplacement défini par le scénario

- Utilisation d'une munition illégalement acquise (ex: une munition prise sur le tireur alors qu'elle devait être prise à un endroit défini dans le scénario, ...)
- Utilisation d'une arme illégalement acquise (ex: une arme non positionnée comme le scénario le prévoyait, ...)

MINOR SAFETY PENALTY (10")

- Ne pas avoir laissé une arme longue chambre ouverte
 - 1) à la fin du stage
 - ou
 - 2) avant d'avoir tiré avec l'arme suivante
- Laisser une cartouche vive dans le tube magasin ou l'élévateur
- Une arme longue, vide, chambre ouverte, qui glisse et tombe sans briser la règle des 170°
- Ne pas appliquer la procédure requise pour une arme qui dysfonctionne

PENALTY DE 30"

- Failure to engage
- Spirit of the game

STAGE DISQUALIFICATION

- Toute arme vide laissée tomber entre la table de chargement et la table de déchargement.
- Une arme longue qui glisse et tombe et brise la règle des 170°
- Un impact entre 1,5 m et 3 m de la ligne de tir
- Violation de la règle des 170°
- Un pistolet armé avec une cartouche vive dans la chambre qui quitte la main du tireur
- Une cartouche vive laissée dans la chambre de l'arme longue
- Ne pas se conformer au règlement de sa catégorie, pour la seconde fois dans un même match
- Se déplacer avec une cartouche vive sous un chien armé ou abattu (cela inclut le départ de la table de chargement)
- Manipulation dangereuse d'une arme
- Les fusils chargés doivent être positionnés canon downrange, la culasse fermée, la chambre vide et le chien soit abattu soit en demi armé

Les tireurs qui utilisent le modèle Winchester 1912 à pompe doivent appliquer la procédure supplémentaire de sécurité suivante:

Sous la supervision du Timer, sur la ligne de tir, canon dirigé downrange, le tireur appuie sur la détente. Si l'arme percute SDQ. Ne pas suivre cette procédure vaut un SDQ. Il est de la responsabilité du tireur de respecter la procédure avant de commencer le stage.

- Charger une arme à un emplacement non autorisé
- Balayer une personne avec une arme vide
- Ne pas respecter la procédure de chargement et de déchargement
- Reposer une arme longue, qui doit être réutilisée: avec la chambre fermée, chien armé sur une chambre vide ou sur une douille

- Tir à sec à la table de chargement
- Rabattre le chien d'une arme sur une cartouche vive
- Arriver à la table de chargement avec une arme contenant des douilles du stage précédent

MATCH DISQUALIFICATION

- L'accumulation de 2 SDQ ou 2 Spirit of the game / Failure to engage
- Attitude agressive ou comportement non sportif
- Tirer sous l'influence de l'alcool, de médicaments prescrits ou non et qui peuvent diminuer les capacités physiques du tireur
- Tirer des munitions non autorisées (soit vélocité supérieure à la norme, cartouche de cal 12 baguées ou marquées de façon à ce que l'étui, la bourre et la colonne de plombs soient expulsés du canon comme un projectile unique).
- Laisser tomber une arme chargée
- Un impact à moins d'1,5 de la ligne de tir
- Tout coup tiré de la table de chargement à la table de déchargement (en dehors du stage)
- Ne pas se conformer au règlement de sa catégorie, pour la troisième fois dans un même match
- Conflit entre personnes

Match disqualification (pour anti jeu)

- Munition avec power factor avantageant le tireur
- Equipement et arme illégaux ou illégalement modifiés

PENALITES PROPRES AU 1911

Minor safety (10")

- Plus de 5 cartouches dans le chargeur
- Laisser le doigt dans le pontet lors d'un déplacement
- Laisser le doigt dans le pontet pendant le changement de chargeur
- Laisser le doigt dans le pontet pendant un réglage d'incident
- Remettre une cartouche directement dans la chambre et fermer la culasse (tout rechargement doit passer par le chargeur)
- Insérer un chargeur plein dans le pistolet alors qu'il y a une cartouche vive chamberée (tactical reload)

Stage disqualification (SDQ)

- Reposer le pistolet avec la culasse fermée ou un chargeur graillé approvisionné (selon les règles SASS, le tireur peut éviter la pénalité en corrigeant son erreur jusqu'avant l'utilisation de l'arme suivante)
- Se déplacer avec la culasse fermée et une cartouche dans la chambre (arme position chargée)
- Remettre le pistolet au holster avant qu'il ait été vérifié par le RO Timer
- Quitter la table de chargement avec le pistolet chargé

DÉROULEMENT DU STAGE

Les matchS SASS Wild Bunch Action Shooting™ sont tirés avec des armes de forts calibres avec un power factor plus élevé que les matchs SASS normaux. L'utilisation de cibles tombantes est facilement adaptable. Terminer un stage par la carabine qui a un chargement en WB également plus élevé permet au micro du timer une bonne perception qui n'est pas gênée par les autres stages qui se tirent en même temps.

L'utilisation de cibles plus difficiles telles que de galerie de tir, poteau de duel, cible en fenêtre ... est commune et encouragée. Ce genre de ciblerie réagit très bien avec le power factor élevé utilisé en WB. Cependant, il ne faut pas oublier que le tir WB a pour but la vitesse, le déplacement et la précision sans pour autant devenir un tir d'ultra précision. Lors de la conception des stages, cela doit rester le but du match director. Des plus petites cibles et des distances plus grandes peuvent être incluses dans la conception du match mais cela doit rester occasionnel.

Un match qui peut paraître compliquer pour un tireur ne peut pas être un motif pour lui de ne pas le tirer. Une fois que le premier coup est tiré, le tireur doit terminer le stage le mieux possible. Il ne peut pas être accordé un reshoot ou restart pour incident de munition ou d'arme. Cependant, s'il y a un incident dont la responsabilité n'est pas imputable au tireur (matériel du range, micro timer, RO), un restart peut être accordé. Lors d'un reshoot/restart, le tireur retire le stage en ne gardant que les pénalités de sécurité. Un restart peut être accordé au tireur avant le tir du premier coup afin que celui-ci puisse réaliser un bon départ. Cela ne doit pas se répéter indéfiniment et peut être sanctionné par le refus d'un nouveau restart si le RO Timer pense que cela devient un avantage pour le tireur.

Le rôle du Range Officer est d'assister, en sécurité, le tireur tout le long du parcours de tir.

Il conseille le tireur et l'empêche de faire des actions dangereuses tout en essayant de limiter les erreurs de procédure et de sécurité. Que le RO conseille correctement ou ne conseille pas le tireur, n'est pas considéré comme un fait donnant droit à un reshoot.

Un contact physique volontaire du RO avec le tireur pour éviter une faute grave de sécurité ne donne pas droit à un reshoot.

Ne pas poser l'arme ou les munitions dans la position ou aux emplacements désignés est une faute du tireur, sanctionnée d'un procedural sauf s'il est capable de corriger cette erreur (seul et dans un temps respectueux du timing).

L'utilisation d'une munition illégalement acquise est sanctionnée par un procedural. Toute cible touchée par cette munition sera décomptée comme miss.

Il est de la responsabilité du Posse leader d'observer et de résoudre tous les problèmes de sécurité survenant sur le range. Cependant, tout tireur est tenu de signaler immédiatement au Posse Leader une infraction de sécurité qu'il n'aurait pas vue.

REGLES OBLIGATOIRES STANDARD DE STAGE

Les règles standard appliquées lors d'un stage doivent être connues de chaque tireur.

Ces règles doivent être appliquées lors de tout match WB SASS, à moins que le scénario du parcours n'en décide autrement.

1. Toutes cibles tombantes pour shotgun qui ne sont pas tombées ne sont pas obligatoirement ré engagées. Les cibles shotgun doivent absolument rester en position couchées lorsqu'elles sont touchées.
2. Toutes cibles tombantes (fusil lisse, rifle ou revolver) doivent être tombées pour être comptées valables. Toute cible tombante restée debout après que le tireur ait engagé une autre séquence est comptée comme Miss.
3. Toutes les armes posées doivent avoir le canon en direction sécurisée downrange. Les armes longues posées horizontalement sur un support doivent avoir obligatoirement l'arrière du pontet posé sur celui-ci. Un pistolet qui doit être posé doit reposer entièrement sur le support.
4. Un tireur ne peut commencer un stage avec des munitions en main.
5. Les armes longues seront reposées ouvertes et vides avec le canon en direction sécurisée downrange.
6. Le pistolet est vérifié sur la ligne de tir avant d'être remis au holster.
7. La manipulation en toute sécurité des armes est sous la responsabilité du tireur. La règle des 170° est toujours applicable.
8. Si aucune position de départ n'est donnée, le tireur est debout, le pistolet au holster, les mains ne touchant aucune arme.
9. Pour la position **Cowboy port arms**, le tireur est debout, arme longue tenue à deux mains, direction downrange, talon de crosse au niveau ou au dessous de la ceinture, le bout du canon au niveau ou au dessus de l'épaule.
10. Les conflits entre personnes ne sont pas tolérés.

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

A APPLIQUER DU DÉBUT À LA FIN:

Notre sport par nature est potentiellement dangereux et un accident grave peut toujours survenir. On attend donc de chaque participant à un Match SASS qu'il soit responsable de la sécurité.

La première responsabilité de chaque tireur est de veiller sur lui-même, on attend aussi de tous les tireurs qu'ils restent vigilants vis à vis des autres personnes qui pourraient avoir eux aussi un comportement dangereux.

N'importe quel Range Officer ou tireur peut faire remarquer à un tireur qu'il enfreint les règles de sécurité, et on attend de ce dernier qu'il corrige ce problème et ne le répète pas. Toute contestation relative à la correction d'un problème de sécurité peut entraîner l'exclusion immédiate du tireur du match.

L'utilisation d'une arme illégalement modifiée ou d'un équipement illégal vaut un MDQ pour anti jeu. Si un Range Officer choisit de ne pas sanctionner un tireur qui ne s'est pas conformé à une règle, il pénalise de ce fait tous les autres tireurs qui eux se conforment à la règle.

1. Toute arme doit être considérée chargée. Balayer de quelque façon qu'il soit une personne ou un groupe de personnes avec une arme vide entraîne un SDQ. Le faire avec une arme chargée entraîne un MDQ. Toute manipulation d'arme en dehors du stage doit être faite dans une zone sécurisée prévue à cet effet (Safety zone).
2. Les armes longues sont transportées, culasse ouverte, chambre et magasin vides, canon en direction sécurisée tout le long du circuit allant de la fin du stage qui vient d'être tiré jusqu'à la prochaine table de chargement.

La règle de transport des armes longues en sécurité (culasse ouverte, direction du canon sécurisée) s'applique dès l'arrivée sur le range (stand) et lors de tout déplacement opéré dans la journée.

Le transport du pistolet est considéré en sécurité lorsqu'il est dans son holster, chien à l'abattu sur une chambre vide.

Les règles concernant le balayage de personnes s'appliquent également lors des transports.

3. Toutes les armes doivent rester vides exceptées sous la surveillance directe des personnes désignées sur la ligne de tir ou dans les zones de chargement et de déchargement. Ne pas suivre les procédures de chargement et de déchargement entraînera un SDQ. A la sortie de la table de déchargement, si des munitions sont restées dans les armes longues, le tireur recevra une pénalité comptabilisée sur le stage où l'erreur a été commise.
4. Un pistolet chargé dont le chien est à l'armé ne doit JAMAIS quitter la main du tireur (SDQ). Cela vaut aussi pour un changement de main (sauf manipulation pour disfonctionnement de l'arme).
5. Le 1911 doit être reposé culasse verrouillée ouverte à la fin de chaque séquence de tir sauf si c'est la dernière arme utilisée dans le stage. Lorsqu'il est reposé, il peut l'être sans chargeur ou alimenté d'un chargeur vide (SDQ pour non respect de cette règle; la pénalité peut être évitée si le tireur corrige son erreur avant de passer à une autre arme).

A la fin du stage, le 1911 doit être présenté non approvisionné, culasse ouverte, chambre vide au RO Timer. Après son accord, fermer la culasse, percuter direction downrange et remettre l'arme au holster. (ne pas respecter cette procédure vaut SDQ)

6. Lorsqu'il a été tiré un premier coup avec le 1911 et que par erreur cela a été fait au mauvais endroit, mauvais moment, il est interdit au tireur de ramener le chien à l'abattu. Il n'est pas possible de mettre le chien à l'abattu sur la ligne de tir sauf en appuyant sur la détente (sans retenir le chien manuellement), l'arme dirigée downrange ou si le RO Timer en donne expressément l'instruction. (non respect de cette règle vaut SDQ)
7. Une fois qu'un pistolet a été armé:
soit le coup doit être tiré
soit le chargeur est retiré et la culasse est verrouillée en position ouverte (vérifier qu'une cartouche n'est pas restée dans la chambre)

Une fois qu'une carabine ou le fusil à pompe est armé, la cartouche peut être tirée ou éjectée afin de revenir à une position de sécurité culasse ouverte.

8. Un tireur qui aura tiré d'une mauvaise position ou emplacement ou au mauvais moment recevra une procédure. Lors de cette situation, si le tireur se retrouve obligé de manquer une cible pour cause de danger ou de non visibilité, une cartouche supplémentaire pourra être rechargée dans l'arme pour éviter une Miss (double pénalité d'une procédure et d'une miss). Ce droit à reprendre une cartouche est un cas exceptionnel. Il ne peut pas être repris une cartouche pour corriger le fait d'avoir manqué une cible (Miss). Il reste évident qu'il est autorisé de remettre une cartouche en cas d'éjection ou non fonctionnement d'une cartouche.
9. Les conditions de sécurité pour les armes pendant une séquence de tir sont les suivantes:

Pistolet

- Déplacement possible arme en main avant le premier armement:
 - Culasse fermée sur chambre vide sans ou avec chargeur graillé ou vide.
- Déplacement possible arme en main après la première séquence:
 - Pistolet culasse ouverte, non approvisionné d'un chargeur ou approvisionné d'un chargeur graillé ou vide
- Le pistolet peut quitter la main du tireur:
 - culasse ouverte, non approvisionné d'un chargeur ou approvisionné d'un chargeur vide
- Le pistolet peut être remis au holster:
 - arme non approvisionnée d'un chargeur, culasse fermée sur chambre vide, chien à l'abattu. (Vérification faite sur la ligne de tir par le RO Timer)

Carabine

- La carabine peut quitter les mains du tireur:
 - culasse ouverte, sans munition
 - culasse fermée, chien à l'abattu sur une chambre vide ou sur une douille (carabine reposée en prévision d'une autre séquence de tir)
- Déplacement en sécurité avec la carabine (dans le stage):
 - culasse fermée, chien à l'abattu sur une chambre vide ou sur une douille
 - culasse ouverte, cartouche sur l'élévateur

Fusil à pompe

- Le fusil peut quitter les mains du tireur:
 - culasse ouverte, sans munition
 - culasse fermée, chien à l'abattu sur une chambre vide ou sur une douille (fusil reposé en prévision d'une autre séquence de tir)
- Déplacement en sécurité avec le fusil (dans le stage):
 - culasse fermée, chien à l'abattu sur une chambre vide ou sur une douille
 - culasse ouverte, cartouche sur l'élévateur

10. Le tireur, arme en main, n'est jamais autorisé à se déplacer avec une cartouche vive sous un chien armé. Le déplacement est défini comme le travelling au basketball. Une fois que l'arme a le chien armé, un pied doit rester au sol jusqu'à ce que l'arme soit à nouveau en sécurité. Tous les déplacements avec arme doivent être faits comme décrit au paragraphe 9 de cette page. Le non respect de ces règles entraîne un SDQ. Cela inclut le départ de la table de chargement avec une arme chargée.

Un premier non respect de cette règle vaut un Stage Disqualification, la seconde vaut un Match Disqualification. Cela comprend aussi quitter la table de chargement avec une arme chargée chien armé.

11. Tout coup tiré qui frappe le sol ou un accessoire du décor entre 1,5 m et 3 m de la ligne de tir vaudra un SDQ. Tout coup tiré qui frappe le sol ou un accessoire du décor à moins d'1,5 m de la ligne de tir, ou à la table de chargement ou de déchargement, ou ailleurs que sur le stage, ou qui semblera dangereux vaudra un MD.
12. Après le dégainé, le pistolet ne peut être chargé qu'après avoir dépassé les 45° (pénalité MSV).
13. La hauteur maximale des tirs dans un stage (berm) est définie par le Match Director ainsi que la pénalité qui en découle et qui peut aller jusqu'au MD.
14. Les carabines peuvent être magasin graillé, culasse fermée, chien abattu sur une chambre vide tant que le canon est dirigé downrange, dans le respect de la règle des 170°, et la bouche du canon jamais vers le sol. (SDQ)
15. Le fusil à pompe est graillé du nombre de cartouches nécessaire pour la séquence. Les cartouches supplémentaires doivent être prises sur le corps du tireur ou à un endroit défini. Le fusil graillé doit être posé culasse fermée, chien abattu ou en demi armé sur une chambre vide. (infraction: SDQ). Le fusil vide doit être reposé culasse ouverte.
16. Les armes longues doivent être reposées culasse ouverte à la fin de chaque séquence de tir. (sinon pénalité MSV 10"). La pénalité n'est pas mise au tireur s'il corrige l'erreur avant qu'il ait été tiré un coup avec l'arme suivante.
17. A la fin du stage, une cartouche vive dans le magasin ou sur l'élévateur vaut une MSV 10". Une douille restée dans l'arme à la fin du stage n'entraîne aucune pénalité du moment où la culasse est ouverte. Si la culasse est fermée cela entraîne une MSV. Toute munition restée dans une arme pour cause de dysfonctionnement doit être signalée et n'entraîne aucune pénalité. L'arme est sécurisée (posée dans une position de sécurité ou prise par le timer).
18. Tout tireur doit être maître dans la manipulation de ses armes. Un non initié ne pourra être accepté sur un match.

19. Toute manipulation dangereuse d'une arme entraînera un SDQ. Cette erreur répétée une seconde fois entrainera un Match Disqualification.
20. la règle des 170° signifie que l'extrémité du canon d'une arme doit toujours être dirigée downrange dans un angle inférieur ou égal à 85° (l'angle de 90° serait représenté par la ligne du pas de tir). La conception du stage doit être faite de manière à ne pas amener le tireur à commettre cette faute par une mauvaise disposition des cibles. Si toutefois celui-ci transgresse la règle des 170° il se verra sanctionné d'un SDQ.
21. Toute arme vide qui tombe pendant un stage entraîne un SDQ. Toute arme vide qui tombe en dehors de la ligne de tir, n'entraîne aucune pénalité. Il est interdit au tireur de ramasser une arme tombée.

Une arme tombée au sol ne peut être ramassée que par un RO qui la vérifiera (si elle était chargée il doit la vider et la redonner au tireur avec la pénalité).

Toute arme alimentée en munition qui tombe pendant un stage entraîne un MDQ.

Toute arme longue tombant au sol (ne violant la règle des 170°), culasse ouverte, après avoir été posée, amènera une pénalité de MSV 10 " ou aucune pénalité dans le cas de Prop failure (défaillance du support sur laquelle a été posée l'arme).

La sanction ne pourra intervenir qu'après la chute totale de l'arme. Tant que le tireur a gardé un contact avec son arme, il ne peut y avoir de décision sur la pénalité.

22. Une munition ou un chargeur tombé ou "éjecté" par un tireur pendant la manipulation de chargement ou de rechargement de toute arme au cours du stage peut être ramassée et utilisée.
23. Une fois que le tireur a posé ses armes sur la ligne de tir, personne d'autre ne peut les toucher. La seule exception peut venir du RO qui considère que l'arme est dans une position de violation de sécurité (il appliquera la pénalité due à cette erreur). Seul le tireur peut ramener ses armes de la ligne de tir jusqu'à la table de déchargement.
24. L'officier de déchargement doit inspecter toutes les armes longues avant qu'elles ne quittent la table de déchargement. Les fusils et les carabines doivent avoir la chambre vérifiée après manipulation du mécanisme (action de pompe ou action de levier). Le pistolet doit être vérifié par le RO Timer sur la ligne de tir et être remis au holster.
25. Les boissons alcoolisées sont interdites sur le stand de tir pour les tireurs, invités, Range Officers et autres personnes présentes jusqu'à la fin des épreuves du jour et que les armes aient été rangées. Vous devez aussi prendre en compte les règles spécifiques au Range à ce sujet et les respecter. Une violation de cette règle entraînera un MD.
26. Les tireurs ne doivent pas ingérer de substance pouvant affecter leur capacité à participer dans un état de conscience maximum et en toute sécurité. La prise de médicaments, prescrits ou non, provoquant la somnolence ou tout autre incapacité physique ou mentale doit être évitée. Une violation de cette règle entraînera un Match Disqualification.
27. Les protections auditives sont fortement recommandées, les lunettes de protection sont obligatoires sur et autour des zones de tir. Bien que les petites lunettes d'époque soient appropriées pour le look du tireur, il est fortement recommandé de porter des lunettes résistant aux impacts et suffisamment couvrantes. Les lunettes de protection sont obligatoires pour tous les tireurs et spectateurs qui se trouvent en droite ligne des cibles métalliques.

28. Tout chargement et déchargement ne doit être effectué que dans les zones désignées.
29. Le tir à sec à la table de chargement est interdit et entraînera un SDQ. Le tir à sec est autorisé dans une zone désignée et sécurisée. Le tir à sec est défini par le fait de tirer avec une arme vide.
30. Une arme dysfonctionnant ne peut quitter les mains d'un tireur (MSV). Seul le tireur peut régler le problème pendant le stage. Si le tireur n'y arrive pas, il doit poser l'arme sur un support approprié avec le canon dans une direction de sécurité. Une fois l'arme posée, il ne peut plus la réutiliser dans le stage. S'il la réutilise, elle sera considérée comme arme illégalement acquise. Au cas où il l'a réutilisée, il y aura procédure et toutes les cibles touchées seront comptées comme Miss. Le temps brut reste le même.
31. Seuls les tireurs enregistrés peuvent porter des armes.
32. Si un concurrent à un mauvais fonctionnement de son arme qui ne peut pas être résolu pendant le parcours de tir, l'arme ne doit pas quitter la ligne de tir tant qu'elle n'a pas été vidée ou la table de déchargement si elle a été amenée à cet endroit.
Le tireur sera sanctionné d'un Match Disqualification s'il ne suit pas cette consigne. Pourtant, cette règle peut être détournée sous la surveillance d'un Match Official.
33. Le standard minimum pour les cartouches à percussion centrale aux concours Départementaux, Régionaux, Nationaux, Internationaux et au Championnat du Monde ne doit pas être au dessous d'un Power Factor de 150 et aucune ogive ne doit peser plus de 180 grains.

La vitesse standard maximum pour les pistolets est de 304 m/s (1000 fps) et pour les carabines de 430 m/s (1400 fps).

Ne pas placer les armes et les munitions aux endroits et positions désignés est de la faute du tireur et sera compté comme un Procedural à moins que celui-ci soit capable de corriger cette situation sans aide pendant qu'il effectue son parcours.
34. Le ceinturon de cartouches doit être porté juste au dessus de la ceinture pour holster au niveau ou sous le nombril. Des cartouchières amovibles pour cartouches de chasse ne peuvent pas être mises en superposition d'une cartouchière de chasse.
35. Le tireur doit toujours vider ses armes à un endroit désigné pour cela et les faire vérifier visuellement pour s'assurer que toutes les chambres sont vides.
Carabine et fusil à pompe devront être actionnés pour vérifier que leur magasin est vide.
Toute arme à feu apportée sur la ligne de tir aura été vérifiée, qu'elle ait déjà été utilisée ou non.
Seul un pistolet de match principal devra être amené sur la ligne de tir.
36. Le tireur qui arrive à la table de chargement avec une arme dans laquelle il reste une munition ou un élément de munition après avoir tiré un stage le même jour recevra un SDQ comptant sur le stage déjà tiré (précédent).
37. Le tireur ne doit pas quitter la table de chargement avec des armes approvisionnées à moins que ce soit en direction de la ligne de tir pour tirer le stage.

38. Ne pas placer les armes et les munitions aux endroits et positions désignés est de la faute du concurrent et sera compté comme un Procedural à moins que celui-ci soit capable de corriger cette situation sans aide pendant qu'il effectue son parcours. Utiliser des munitions qui n'ont pas été positionnées ou amenées comme indiqué dans le scenario (munition illégalement acquise) vaut une procédure. Toutes les cibles touchées par une munition illégalement acquise seront comptabilisées comme Miss. Le temps brut reste le même.

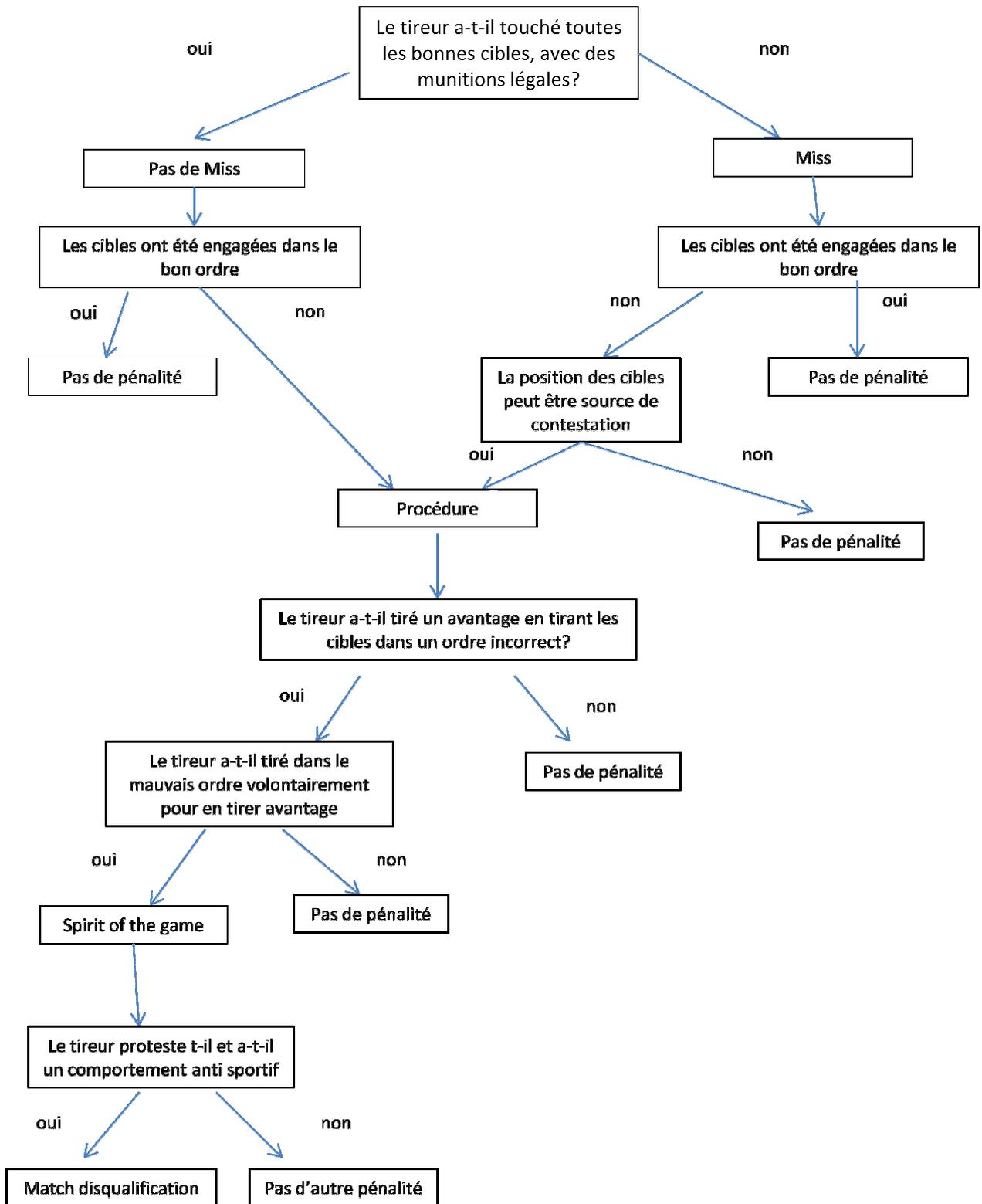
INTERDITS

L'usage ou la présence d'un des objets interdits entraînent un SDQ:

- Les gants de tir modernes
- Les chemises à manches courtes (pour les hommes seulement)
- Les tee-shirts à manches courtes (pour tous)
- Les tee-shirts à capuche (pour tous).
- Les tee-shirts à manches longues (pour tous) sauf les tee-shirts à manches longues de type Henley boutonnés.
- Les chapeaux de cowboy modernes ornés d'une plume (genre Shady Brady).
- Les Jeans de marque.
- Les casquettes de base-ball.
- Tous les types de chaussures de sport ou de combat quelque 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
- 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.

La SASS veut que ses participants s'amuse, développent leur adresse au tir en toute sécurité et prennent plaisir aux riches traditions du Vieil Ouest. Nous souhaitons que vous vous joigniez à nous dans un esprit convivial et de saine compétition, pour la conservation de l'héritage de pionniers.

MISS FLOW CHART



LEXIQUE

170° SAFETY RULE – Cette règle impose de garder le canon dans une direction downrange en préservant un angle inférieur ou égal à 85° (l'angle de 90° serait représenté par la ligne du pas de tir).

BASKETT BALL TRAVELING RULE – également appelée Déplacement avec une arme. Une fois que le chien est armé, un pied doit toujours rester au sol jusqu'à ce que l'arme soit à nouveau en sécurité. On peut se déplacer, culasse ouverte et le doigt en dehors du pontet. Avec la carabine et le fusil à pompe, on peut se déplacer culasse ouverte ou fermée lorsque le chien est abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée.

CHARGING – mettre une cartouche active dans la chambre

CLEARED – un pistolet cleared est un pistolet sans chargeur ni munition chargée (ni étui vide); une carabine et un fusil à pompe cleared signifie aucune cartouche dans les tubes magasin ni dans la chambre (ni étui vide)

COCKED – chien armé ou en demi armé

COMMITTED – Le point où l'arme aurait dû être sécurisée pour quitter la main du tireur et le point où le tireur doit continuer son parcours

COMMONLY AVAILABLE – qui peut être obtenu par n'importe qui dans des circonstances ordinaires, par des moyens ordinaires

COURSE OF FIRE – à partir du moment où le tireur a dit "ready", du bip de départ jusqu'au dernier coup tiré

DOWNRANGE – l'angle de 180° de la ligne de tir (sur laquelle est le tireur) en direction des cibles

DROPPED FIREARM – une arme qui n'est plus sous le contrôle du tireur et qui se retrouve dans une position ou à un endroit où elle ne devrait pas être

DRY FIRING (tir à sec) – action de mettre une arme non alimentée en position de tir, d'armer le chien, d'appuyer sur la détente et de faire partir le coup

DUELIST SHOOTING STYLE – avec le pistolet on ne tire en ne maintenant l'arme que d'une seule main. Il ne doit y avoir aucun contact avec l'autre main sauf pour régler un dysfonctionnement. Ce style est obligatoire pour la catégorie WB traditionnel.

ENGAGED – tirer une cible

EQUIPMENT – tout équipement (hors vêtement) apporté sur la ligne de tir

FAILURE TO ENGAGE – ne pas respecter volontairement les instructions de manière à en tirer un avantage. Il ne s'agit pas d'une simple erreur du tireur. Ne s'applique qu'aux situations hors tir telles que refuser de ramasser un sac d'or

FIRING LINE – le parcours qui va de l'arrivée à la table de chargement jusqu'au départ de la table de déchargement

FREE STYLE – Le tireur peut choisir de tirer à deux mains ou en style duelist. Accepté dans la catégorie WB Modern.

HAMMER DOWN – chien mis à l'abattu

ILLEGALLY ACQUIRED AMMUNITION – munition acquise illégalement: munition amenée ou positionnée d'une manière différente de celle autorisée

LOADED FIREARM – comprend toute arme approvisionnée ou arme chargée

LOCATION – emplacement physique sur le stage (ex: derrière la porte, ...)

MAJOR SAFETY VIOLATION – non respect des consignes de sécurité qui peut entraîner un risque potentiel élevé de blessure

MINOR SAFETY VIOLATION – manipulation dangereuse d'une arme sans qu'elle ne mette en danger directement une personne

MISS – manquer une cible qui devait être touchée ou toucher une mauvaise cible (ex au pistolet, tirer une cible carabine)

PISTOL IN HAND – l'instant où au dégainé, le bout du canon est sorti du holster, ou si l'arme est ramassée sur un support, l'instant où elle n'a plus aucun contact avec ce support

POSITION – posture du tireur (ex: les 2 mains sur le cadre de porte)

POWER FACTOR – poids de l'ogive (en grains) multiplié par la vitesse (en fps) divisé par 1000. Le standard minimum en WB est 150. La vitesse maximum pour le pistolet est de 1000 fps (305 m/s). La vitesse maximum pour la carabine est de 1400 fps (427 m/s).

PROCEDURAL (procédure) – le fait involontaire d'un tireur de ne pas suivre les instructions du stage. Cela peut inclure une action ou un oubli qui ne concerne pas le tir (ex: ne pas respecter les exigences de la catégorie...)

PROGRESSIVE PENALTY – Procédure pour la 1^{ère} infraction; SDQ pour la 2^{nde} infraction; Match disqualification pour la 3^{ème} infraction. (par ex: si le tireur persiste à ne pas respecter les exigences de sa catégorie)

RESHOOT – Le score a été enregistré. Le tireur recommence sans ses miss, en gardant ses pénalités de sécurité.

RESTART – Le score n'a pas été enregistré. Le tireur recommence.

SHOOTING STRING – La séquence de tir propre à une arme.

STAGE – également appelé "Course of fire", à partir du moment où le tireur a dit "ready", du bip de départ jusqu'au dernier coup tiré

TACTICAL RELOAD – action d'insérer un chargeur alors qu'il reste une cartouche vive chamberée

TWO HAND SHOOTING STYLE – le tireur tient son arme et tir à deux mains. Est autorisé dans la catégorie WB Modern.

UP RANGE – 180° from the shooter away from the targets of a stage

GRAILLER – introduire des cartouches dans un chargeur ou un tube magasin

ALIMENTER – insérer un chargeur dans le pistolet

CHARGER – introduire une cartouche dans la chambre par l'action du mécanisme

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

215 Cowboy Way

Edgewood, NM 87015

(505) 843-1320

FAX (505) 843-1333

email: sass@sassnet.com

web page: www.sassnet.com