

# COWBOY ACTION SHOOTING™

## Cours Range Operations - Bases de Sécurité (Niveau I)



Compilé et édité  
par  
The Range Operations Committee

Version 21-6  
1<sup>er</sup> février 2016

Traduction Française février 2016  
(CRR)

COPYRIGHT 2000, 2016  
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.  
TOUS DROITS RÉSERVÉS

# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<b>SPIRIT OF THE GAME.....</b>	<b>2</b>
<b>FAILURE TO ENGAGE.....</b>	<b>2</b>
<b>RÈGLES DE SÉCURITÉ (PREMIÈRE, DERNIÈRE ET TOUJOURS).....</b>	<b>2</b>
<b>RANGE OFFICERS.....</b>	<b>3</b>
<b>ASSISTER.....</b>	<b>3</b>
<b>SANS PROBLEMES.....</b>	<b>4</b>
<b>ATTITUDE DU RANGE OFFICER.....</b>	<b>5</b>
<b>PROCÉDURES DE MATCHS ET FONCTIONS.....</b>	<b>6</b>
<b>COMMANDEMENTS SUR LE RANGE.....</b>	<b>12</b>
<b>Commandements Supplémentaires.....</b>	<b>13</b>
<b>CONVENTIONS DE STAGE.....</b>	<b>14</b>
<b>ANNEXE A – RÈGLES DE SÉCURITÉ SUR LE RANGE .....</b>	<b>15</b>
<b>RESUME DES OPÉRATIONS SUR LE RANGE.....</b>	<b>22</b>
<b>ANNEXE B .....</b>	<b>24</b>
<b>LES DIX COMMANDEMENTS .....</b>	<b>24</b>
<b>DÉCOMPTE DES POINTS.....</b>	<b>24</b>
<b>LISTE DES PÉNALITÉS .....</b>	<b>24</b>
<b>PÉNALITÉS DE 5 SECONDES.....</b>	<b>24</b>
<b>PÉNALITÉS DE 10 SECONDES .....</b>	<b>25</b>
<b>MATCH DISQUALIFICATION.....</b>	<b>26</b>
<b>FAILURE TO ENGAGE / SPIRIT OF THE GAME.....</b>	<b>27</b>
<b>OBJETS INTERDITS.....</b>	<b>27</b>
<b>ANNEXE C – ORGANIGRAMME DES MISS.....</b>	<b>28</b>
<b>ANNEXE D – CARTE DE POCHE DES RO.....</b>	<b>29</b>
<b>GLOSSAIRE .....</b>	<b>30</b>

## INTRODUCTION

Le plan et la rédaction de ce cours ont évolués au cours des nombreuses années de compétitions et en raison du besoin de cohérence de match en match. Durant les matchs SASS, les tireurs bénéficieront grandement de la cohérence fournie par ce cours. Son contenu est destiné à aider à clarifier et interpréter le manuel du tireur SASS. Ce document peut être copié par tout club affilié à la SASS pour être utilisé lors du programme de formation SASS aux Opérations sur le Range.

La SASS encourage à la plus grande diffusion possible de ce document à ses membres. Ceux des membres de la SASS qui auront suivi cette formation au Cours Range Opérations - Bases de Sécurité, donnée par un Range Officer Instructor certifié par la SASS se verront attribuer par la SASS un pin's jaune pour signaler leur réussite à ce cours.

**La cohérence est importante – des règles imprécises et des zones floues causent des tensions, des méprises et des discussions.**

Le but de ce cours est d'assurer la sécurité et la cohérence lors de chaque match de club SASS, quelque soit l'importance de ce match. Chaque concurrent SASS qui pénètre sur un range est un Responsable de la Sécurité, responsable non seulement de sa propre sécurité mais aussi de celles des gens qui l'entourent. Notre intention est que chaque concurrent SASS acquière la connaissance pour agir en tant que Range Officer, grâce aux conseils appropriés donnés sur le range par des personnes expérimentées.

Le rôle du Posse Leader est de permettre au posse de fonctionner efficacement, sans risques et avec cohérence. Il est de la responsabilité des officiels du club de déterminer les qualifications, l'expérience, la maturité et le jugement de ses responsables de match et de nommer des personnes convenablement formées comme Range Officers lors de leurs matchs.

Les règles et méthodes décrites dans ce cours n'imposeront pas de difficultés insurmontables ni de fardeau financier supplémentaire aux clubs. Toutefois cela entraînera nos membres à être prudents et à pénaliser de façon cohérente toute manipulation dangereuse d'une arme. Les tireurs qui se déplaceront pour des matchs SASS ou de clubs apprécieront de savoir que les règles de sécurité et les pénalités de procédure sont les mêmes que celles de leurs propres clubs. Ils se sentiront aussi à l'aise de savoir que le décompte des points, les armes et l'équipement sont en accord avec ceux définis dans le Manuel du Tireur SASS.

Tous les SASS Range Officers doivent connaître et comprendre la version la plus récente du Manuel du Tireur SASS, être informés de toutes les modifications récentes et les avoir comprises. Il est recommandé que tous les posse leaders soient formés à ce Cours Range Opérations - Bases de Sécurité. Depuis le 7 décembre 2003, la réussite aux contrôles de connaissances de ce cours, ainsi qu'à celui du cours de formation de Range Officer sont exigés pour toute personne chargée de tenir la fonction de Territorial Governor d'un club affilié SASS. Nous devons constamment avoir à l'esprit ce pour quoi les armes à feu sont conçues et nous remémorer qu'elles peuvent être très dangereuses voire mortelles s'il n'est pas pris grand soin lors de leur maniement et de leur tir. Nous devons toujours traiter chaque arme à feu comme si elle était chargée et prête à tirer!

## **SPIRIT OF THE GAME**

Un bon esprit sportif est la meilleure définition du « Spirit of the Game ». Lors de la conception et du déroulement d'un match, chaque match Director et chaque Range Officer doit garder à l'esprit que cet événement n'existe que pour le plaisir, sans risques, des tireurs. Les Range Officers doivent être professionnels, polis et amicaux.

Le Manuel du Tireur SASS doit servir de base pour la mise au point d'un match et les règles de la SASS doivent être appliquées avec équité et cohérence. Ces règles ont été établies au fil du temps et donnent à notre sport un haut niveau de sécurité et de cohérence. Ce cours a été conçu pour vous donner une meilleure compréhension des règles et de leur application.

La réussite aux épreuves de ce Cours de Bases de Sécurité montre votre engagement envers la SASS et démontre votre volonté de vous impliquer et d'aider là où c'est nécessaire dans votre posse.

Comme notre but est de permettre de pratiquer sans risques un tir de distraction, tout concurrent ou Officiel du Range qui utilisera un langage grossier, deviendra agressif ou menaçant de quelque manière que ce soit sera disqualifié de la compétition, et, à la discrétion du Match Director, il pourra lui être demandé de quitter le range.

## **FAILURE TO ENGAGE**

Une « Failure to engage » se produit quand un tireur sciemment ou intentionnellement n'applique pas les instructions de stage dans le but d'en tirer un avantage compétitif ; elle n'est pas donnée simplement 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 boeuf au lasso, lancer un bâton de dynamite ou d'essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon différente de celle qui est décrite dans les instructions du stage. Dans un tel cas, en plus des pénalités données pour miss, une pénalité de 30 secondes pour Failure to Engage/Spirit of the Game est attribuée.

## **RÈGLES DE SÉCURITÉ (PREMIÈRE, DERNIÈRE ET TOUJOURS)**

### **Tous les concurrents sont des Responsables de Sécurité.**

Notre sport, de par sa nature même, est potentiellement dangereux et un accident grave peut se produire. Cependant l'histoire des matchs sous l'égide de la SASS ne compte aucun accident grave.

Il est attendu de chaque participant à un match SASS qu'il se comporte en Responsable de Sécurité. La première responsabilité de chaque tireur est qu'il ou elle se conduise avec prudence et l'on attend de tous les tireurs qu'ils soient attentifs aux actions dangereuses pouvant être commises par les autres.

On attend des Range Officers et des tireurs qu'ils réagissent face à tout participant se trouvant dans une situation dangereuse, et l'on attend que cette situation soit rapidement corrigée et qu'elle ne se répète pas. Toute discussion lors de la correction d'un problème de sécurité peut entraîner l'expulsion du range du tireur responsable de cette discussion.

Bien que tout participant soit un responsable de sécurité, les personnes désignées comme responsables de posse et comme responsables de match, tels que définis dans ce document sont les SEULES personnes qui peuvent juger un tireur sur ou en dehors de la ligne de tir.

## RANGE OFFICERS

Le but des Range Officers de clubs entraînés est de fournir au sport de Cowboy Action Shooting™ des personnes compétentes, fermes et honnêtes à tous les niveaux de compétition et de permettre aux Range Officers de prendre en charge toute les tâches du posse.

L'objectif principal du Chief Range Officer est d'assister le concurrent, sans problèmes, pendant un parcours de tir et de faire autorité dans toutes les zones de sécurité pour l'usage des armes, à tout moment et en tous lieux.

**La devise du Range Officer: LE BUT DU RANGE OFFICER EST D'ASSISTER LE TIREUR, SANS PROBLEMES, PENDANT TOUT LE PARCOURS DE TIR.**

Les deux mots primordiaux de cette devise, précisant qu'il est toujours nécessaire d'avoir un Range Officer sur la ligne de tir, sont «assister» et «sans problèmes». Regardons séparément ces deux mots et en quoi ils peuvent affecter nos actions et nos attitudes.

### **ASSISTER**

En tant que Range Officer, vous êtes là pour assister le tireur. Vous remarquerez que le mot « pénaliser » n'apparaît nulle part, mais que le mot « assister » est présent. Cela ne veut pas dire que vous n'aurez pas à appliquer des pénalités quand elles seront nécessaires, mais CE N'EST PAS votre priorité première. Vous êtes là pour empêcher les non respects des règles de sécurité avant qu'ils ne se produisent.

Assister le tireur peut se faire de beaucoup de façons. Quelques unes des façons les plus importantes que vous pouvez utiliser sont :

**Information.** La meilleure façon d'assister le tireur est de lui donner une information cohérente et complète au sujet du stage, tels que position de départ, place de départ, décompte des coups tirés par chaque arme, où poser chaque arme et le but du stage. La plus grande partie de l'information importante sera contenue dans la description du stage, cependant beaucoup de petits détails n'y apparaîtront pas. Par exemple, le tireur peut savoir qu'au départ il doit s'asseoir sur une chaise, mais il peut ne pas savoir qu'il peut l'ajuster à sa taille.

**SOYEZ COHERENTS dans ce que vous dites et dans la façon de le dire. Assurez vous qu'un seul Range Officer réponde à toutes les questions pour un stage donné. Ainsi la même question recevra toujours la même réponse. Chaque posse doit entendre la même information de la même façon. Lisez toujours la description du stage mot à mot telle qu'elle apparaît sur le scénario, que vous l'avez mémorisé ou non.**

**Inventaire du tireur.** Un autre bon moyen d'assister le tireur est de faire l'inventaire visuel de chaque tireur avant de commencer à donner vos ordres de tir. Cela signifie que vous devez inspecter le tireur pour voir s'il a tout l'équipement nécessaire pour pouvoir terminer son parcours de tir. Par exemple si vous savez que le tireur doit avoir des cartouches de chasse sur lui et que vous ne les voyez pas, demandez lui simplement où elles sont. Vérifiez aussi qu'il porte l'équipement de sécurité approprié. Nous savons tous combien c'est déconcertant de tirer le premier coup et de se rendre compte alors que l'on a oublié ses protections d'oreilles !

**Évaluation.** Évaluez la condition du tireur. Nous avons tous vu un tireur souffrant de trac. Bien que cette personne puisse être très expérimentée, l'adrénaline est une drogue forte qui a beaucoup d'effets négatifs. Une personne atteinte de trac peut être dangereuse pour elle-même et pour les autres, il est donc important de faire particulièrement attention à un tireur pris de violents tremblements, qui a du mal à parler ou qui semble un peu perdu devant les exigences du stage. Il peut être judicieux de suggérer au tireur de s'asseoir et d'attendre un peu avant de tirer.

**Anticiper.** Avec le temps et l'expérience, vous serez capable d'anticiper le mouvement suivant du tireur. Si vous pouvez anticiper ce mouvement, vous pouvez lui éviter de recevoir des pénalités ou de commettre un acte dangereux. C'est la marque d'un vrai bon Range Officer.

**Attitude.** Les meilleurs Range Officers sont ceux qui ont la meilleure attitude. Si vous pouvez bien faire votre travail tout en vous amusant, alors vous vous rendrez compte que le posse prend aussi du plaisir. En outre, vous vous apercevrez que vous aurez moins de risques de disputes et que le posse, comme un seul homme, fonctionnera avec plus d'efficacité. Souvenez-vous, c'est votre attitude qui détermine l'humeur de tout le match.

**Conseiller.** C'est le moyen le plus direct d'assister le tireur dès le début du parcours de tir. Le Chief Range Officer ne doit conseiller que quand quelqu'un semble momentanément confus ou perdu, s'il essaye de reposer une arme d'épaule culasse fermée ou engage la mauvaise cible. Cependant ce n'est pas votre travail de «tirer le stage» pour le concurrent, en le conseillant à chaque action et certains tireurs n'aiment pas du tout être conseillés. Il est prudent de déterminer s'il y a quelqu'un dans le posse qui ne souhaite pas être conseillé. Un conseil approprié n'est pas considéré comme une interférence de la part du RO, et de ce fait ne peut jamais être la justification d'un reshoot. Un conseil inapproprié qui interrompt le tireur dans son parcours ou qui entraîne une pénalité procedural peut justifier un reshoot.

## **SANS PROBLEMES**

Sans problèmes, comme cela s'applique ici, n'a rien à voir avec les règles elles mêmes. Quand nous parlons d'assister un tireur pendant le parcours de tir «*sans problèmes*» nous voulons dire «sans incidents». Un accident ou un incident qui pourrait entraîner une blessure est une préoccupation sérieuse pour tous ceux qui sont exposés au danger, ce qui inclus naturellement le personnel d'encadrement du range. Par conséquent, il est très important de faire tout ce qui est nécessaire pour éviter ou prévenir de tels incidents. Comment peut-on y arriver?

1. **Conception du parcours.** Certaines conceptions de parcours sont dangereuses et doivent être évitées ou modifiées. Exemple : Un tireur quitte une position de tir et cours «*up range*» (vers les spectateurs) pour dégainer un revolver. Cela signifie que le tireur, s'il dégaine trop tôt, peut balayer les spectateurs avec le canon de son arme. Solution : soit poser le revolver pour que le concurrent ne puisse le prendre en main tant qu'il ou elle n'est pas tourné dans une direction sans danger, soit de modifier le stage pour que le tireur doive courir vers les cibles (down range).

**Ne craignez pas de refuser de permettre à votre posse tirer un stage dangereux. Insistez pour que tous les dangers soient éliminés avant de continuer.**

2. **Anticiper.** Encore une fois, si vous pouvez anticiper la prochaine action du tireur, vous serez capable d'empêcher un acte dangereux. Il n'est pas question de vous demander de vous mettre en danger pour arrêter un acte dangereux, mais vous *devriez* être capable d'empêcher cet acte dangereux par un ordre verbal ou une action physique.

3. **Surveillez l'arme.** Beaucoup de tireurs au poste de Timer Operator savent rarement où et quoi réellement regarder. Souvent vous les verrez compter les miss ou regarder les spotters. Si vous voulez *réellement* savoir comment prendre les décisions les plus exactes et anticiper le mouvement suivant du tireur, *surveillez l'arme* ! En fait, en regardant l'arme, vous pouvez savoir vers où elle est pointée et habituellement quelle est la cible visée. C'est très important si vous avez à lui demander de corriger l'engagement de cible. En surveillant l'arme, vous pouvez aussi remarquer les squib loads, prévenir le tireur qu'il ou elle se rapproche de la limite de sécurité de 170° ou le stopper s'il a un problème avec son arme elle-même.

4. **Tenez-vous à une longueur de bras.** Pour pouvoir arrêter un acte dangereux, le Chief Range Officer doit être une longueur de bras du tireur. En fait la bonne position pour le Chief Range Officer est derrière et légèrement décalée du *côté fort* du tireur. En autres mots, si le tireur est droitier, le Chief Range Officer doit être placé une longueur de bras du tireur, en arrière et légèrement à la droite de la ligne centrale. De cette façon, vous pouvez voir le tireur utiliser son arme avec sa main forte. Ne laissez JAMAIS le concurrent s'éloigner de vous.

Après avoir accompagné cinq ou six concurrents sur un stage, vous pouvez être fatigué ou en avoir assez de veiller sur le tireur, mais rappelez vous, si cette personne commet un acte dangereux, tel que "briser" la règle des 170°, vous pourriez ne pas être à même de l'en empêcher. Si vous êtes à plus de 90cm de lui, vous pouvez ne pas être capable de voir son arme. Si vous vous sentez fatigué, passez le timer à un autre Range Officer.

Ce ne sont que quelques unes des façons par lesquelles le Range Officer peut assurer la sécurité de façon pratique

### L'ATTITUDE DU RANGE OFFICER

1. Soyez courtois et attentionné envers vos camarades concurrents. Ne soyez jamais trop zélé dans vos fonctions.
2. Soyez toujours ferme mais équitable.
3. Quand vous pénalisez un concurrent, ne vous laissez pas intimider par lui. Restez sur vos positions, mais faites le de manière professionnelle.
4. Ne soyez pas borné.
5. Soyez serviable avec le concurrent – apprenez à différencier les tireurs chevronnés du néophyte - vous pouvez habituellement vous en rendre compte par leurs manières et leur confiance en eux. Si les tireurs expérimentés ont besoin d'une précision, ils vous la demanderont, si les néophytes ont besoin d'aide ou de conseils, donnez leur tout ce dont ils ont besoin. Surveillez bien les tireurs néophytes depuis le chargement jusqu'au déchargement.
6. Référez vous toujours au Manuel du Tireur SASS quand vous énoncez des règles. Ne les citez pas de mémoire, vous pourriez vous tromper. Appliquez les règles telles qu'elles sont écrites, pas selon votre interprétation. Le «Cours Range Operations - Bases de Sécurité» et le «Cours de formation Range Officer» donnent les interprétations et les clarifications des règles et procédures référencées dans le manuel du tireur SASS qui seront utiles pour prendre les bonnes décisions.
7. Faites l'annonce et énoncez la comme vous avez vu les faits!! Il y a des contrôles et des jugements prévus. En cas d'interprétations des règles et règlements, vous pouvez être débouté. Si c'est le cas, n'en faites pas une affaire personnelle. Soyez content pour le concurrent si c'est en sa faveur.
8. Ne permettez jamais à un concurrent de harceler, injurier ou discuter avec vous ou l'un des autres officiels du match. Soyez ferme et équitable, mais s'il persiste, ne discutez pas. C'est un sport mettant en jeu des armes ce n'est pas un match de tennis ! Un accrochage entre des personnes portant des armes à feu est inacceptable. Rapportez immédiatement ce comportement à l'attention du Range Master ou du Match Director.
9. Lisez toujours le règlement du point de vue du concurrent.
10. Donnez toujours le bénéfice du doute au concurrent.

## PROCÉDURES DE MATCHS ET FONCTIONS

Toutes les fonctions décrites ci-dessous sont celles des Range Officers. Le Timer Operator est le Chief Range Officer (CRO) pendant toute la durée du parcours de tir.

1. **Match Director** est responsable de la totalité du match et il doit s'assurer que des officiels qualifiés sont répartis sur toutes les zones du concours.
2. **Range Master** est responsable de tous les stages et doit les surveiller. Il vérifie que des officiels qualifiés sont en place sur tous les stages. Il examine tous les stages et s'assure qu'ils sont conçus et construits sans risques tant pour les concurrents que pour les officiels.

### 3. Posse Marshal

Les Posse Marshals ne peuvent pas accomplir eux-mêmes toutes les fonctions de Range Officer mais ils doivent s'assurer que les affectations de Range Officers sont faites et que les règles et règlements sont suivis. Il est recommandé que tous les posse leaders aient été formés à ce cours de Bases des Range Operations.

- A) Il est en charge d'un posse et on lui demande de s'assurer que tous les postes sont attribués pour que le posse fonctionne sans problèmes et avec efficacité pendant chaque parcours de tir.
- B) Il aura compris tous les stages, en aura effectué une reconnaissance et répondra à toutes les questions avant le début de chaque stage.
- C) Il doit nommer au moins un deputy si on ne lui en a pas affecté.

### 4. Deputy

- A) Il agit en tant que Posse Marshal quand celui-ci tire ou qu'il est indisponible.
- B) Le Marshal et le Deputy devraient effectuer leurs tirs séparément.

### 5. Timer Operator

- A) Il est le Chief Range Officer pour le stage et chargé de la ligne de tir, aussi longtemps qu'il ou elle s'occupe du Timer.
- B) Il est responsable de l'assignation et de l'identification de trois spotters. C'est une bonne idée de faire porter aux spotters des bandanas ou des bâtons. Cela aide à leur identification et les oblige à rester sur la ligne jusqu'à ce qu'ils passent le bâton ou le bandana au spotter suivant.
- C) Le Timer Operator n'a pas autorité pour passer au dessus des décisions des spotters en ce qui concerne les miss, mais il peut les interroger quant à leur localisation. Le Timer Operator est souvent le mieux placé voir la direction du canon, ce qui est utile pour déterminer les impacts en bord de cible.
- D) Le Timer Operator doit se rendre compte du niveau de compétence des concurrents et être très attentif avec les tireurs novices, si nécessaire en les aidant et les conseillant pendant le parcours de tir et il doit toujours être prêt à contrôler un néophyte.
- E) Il donne un peu plus de liberté aux tireurs confirmés car ils ont tendance à bouger très vite. Ne les laissez pas vous bousculer parce que vous les gênez.
- F) Le Timer Operator ne doit jamais donner le départ au concurrent au mauvais endroit ou dans une mauvaise position. Ce n'est pas considéré comme mauvais endroit ou mauvaise position de laisser un tireur commencer sans ses armes chargées comme il le faut ou sans munitions disponibles sur lui.



- G) Le Timer Operator ne devrait pas compter les miss, mais il surveille le tireur pour prévenir les actes dangereux, corriger les engagements de cibles et les procédures du stage en plus du compte des coups tirés, **si possible**. Cependant le Timer Operator est souvent le mieux placé pour évaluer en cas de doute les coups au but ou les miss.
- H) Le Timer Operator tient le timer d'une façon permettant d'enregistrer les derniers tirs du stage. C'est plus particulièrement vrai si la dernière arme employée sur un stage est une carabine, **ce qui est toujours considéré être une mauvaise conception du parcours** car les détonations de carabines sont souvent trop faibles pour être bien enregistrées par le timer.
- I) Ne pensez pas que vous devez enregistrer tous les coups tirés pendant le parcours de tir. Assurez-vous que le dernier coup est enregistré. C'est celui qui compte réellement, mais il est toujours mieux d'enregistrer le plus de coups possible au cas où une arme aurait un mauvais fonctionnement.
- J) Une fois le stage commencé, le Timer Operator se tient à une longueur de bras du tireur jusqu'à la fin du stage. **Le Timer Operator annonce alors immédiatement le temps du stage au tireur**. Si c'est possible, toute arme dans laquelle se trouvent encore des munitions non tirées doit être vidée tant que le tireur est encore sur le stage. C'est seulement après que les revolvers aient été remis à l'étui et les armes d'épaule récupérées par le tireur culasses ouvertes, canons pointées dans une direction sans danger et que le tireur se dirige vers la table de déchargement que le Timer Operator annonce « Range is Clear » et donne le temps au Score Keeper d'une voix haute et intelligible.
- K) Le Timer Operator interroge les trois Spotters pour déterminer le nombre de miss leur demande s'ils ont remarqué une pénalité «procedural», puis il annonce ces nombres au Score Keeper et au candidat à haute et intelligible voix.
- L) C'est le devoir du Timer Operator de vérifier qu'au moins deux des trois spotters s'accordent sur le nombre de miss. Le Timer Operator devrait prendre en compte les informations données par les spotters en ce qui concerne les procedural et/ou fautes de sécurité ainsi que ses propres observations pendant le stage. La détermination finale de pénalités est faite par le Timer Operator.
- M) Seul le Timer Operator ou l'Expediter peut appeler le tireur suivant au poste de tir.

## 6. Expediter ou XP Officer

- A) L'Expediter ou XP Officer doit s'assurer que le posse reste dans les temps et dans ses fonctions pendant le délai qui a été déterminée pour chaque stage.
- B) La principale préoccupation de l'XP Officer est le prochain tireur qui doit être appelé sur la ligne - connu aussi comme le tireur "on-deck". L'XP Officer s'assure que le tireur «on-deck» est prêt, comprend le parcours de tir et se dirige rapidement vers la ligne pour y déposer ses armes et munitions aussi vite que possible.
- C) Ce qui suit est un guide des tâches de l'XP Officer:
  1. Au premier coup tiré par le concurrent sur la ligne, l'XP Officer appelle le tireur suivant de la table de chargement à la position «On-Deck»
  2. Quand le tireur arrive à la position «On-Deck», l'XP Officer lui pose les questions suivantes et aide le tireur avec les réponses appropriées:
    - Avez-vous compris le parcours de tir?
    - Avez-vous des questions au sujet du stage ?
  3. L'XP Officer ne doit pas s'engager dans une conversation inutile avec le tireur "On-Deck" pour lui laisser le temps de se préparer mentalement au stage.

4. Une fois que l'XP Officer sent que le tireur « On-Deck » est prêt, il /elle peut concentrer son attention sur le **stage**. Une fois la ligne dégagée, les cibles relevées et les étuis ramassés (si c'est permis), l'XP Officer donne l'ordre au tireur « On-Deck » de rejoindre la ligne et de positionner ses armes et munitions comme demandé au scénario du stage, puis de prendre immédiatement la position de départ.
5. A ce moment, le Timer Operator / Chief Range Officer prendra en charge le tireur sur la ligne.

- D) L'XP Officer peut être un membre du posse, mais, si c'est possible, de meilleurs résultats sont obtenus si c'est un Berm Marshal ou un Stage Driver qui tient ce poste.
- E) En plus de la table de chargement, le poste «On-Deck» devrait avoir une table basse pour placer les armes d'épaule du tireur «On-Deck».C'est aussi une bonne idée d'avoir à disposition une copie du scénario au poste «On-Deck».
- F) L'XP Officer ne doit pas compter les miss, relever les cibles, enregistrer les scores, tenir le timer ou ramasser les étuis.
- G) L'XP Officer aide au choix des releveurs de cibles et de ceux qui ramassent les étuis (si c'est permis).
- H) Il n'y aura pas d'XP Officer à tous les matchs mais la majorité du temps perdu dans un match se produit lorsqu'on envoie un nouveau tireur sur la ligne et au positionnement de ses armes. Bien employé un XP Officer permet de gagner jusqu'à 30 secondes par tireur, ce qui laisse donc plus de temps aux relations amicales après les tirs !

## 7. Score Keeper

- A) Le Score Keeper ne doit jamais enregistrer de scores pour un membre de sa famille.
- B) Il indique l'ordre des tireurs et enregistre les temps et les pénalités tels qu'il les a reçus du Timer Operator. Si les instructions d'enregistrement des scores le spécifient, le Score Keeper totalisera aussi les temps et pénalités pour calculer le résultat du tireur. Il est de bonne pratique pour le Score Keeper de répéter à haute et intelligible voix le temps annoncé par le Timer Operator.
- C) Le Score Keeper peut être l'un des Spotters.
- D) Les pénalités sont enregistrées d'une façon qui ne permet aucune erreur à la personne qui saisi les résultats sur ordinateur. S'il y a, par exemple, cinq miss, n'écrivez pas simplement «5» ce qui peut être pris pour une pénalité de 5 secondes ; s'il n'y a qu'un miss, n'écrivez pas «5» en pensant que tout le monde comprendra qu'il s'agit de cinq secondes. On doit pouvoir lire qu'il y a cinq miss et ajouter vingt-cinq secondes au temps. Il vaut mieux écrire 1/5, 2/10 ou 3/15 pour les miss et 1/10 pour un «procedural».
- E) Le concurrent doit toujours connaître tous ses miss et pénalités quand il quitte la ligne. Le concurrent a le droit de le savoir, car dès qu'il quitte la ligne et décharge ses armes, les pénalités pour miss ne peuvent plus être contestées.

## 8. Spotters

- A) Ils ne doivent jamais être spotters pour un membre de leur famille.
- B) Ils ont la responsabilité de compter les coups et les miss, de vérifier que les cibles ont été engagées dans le bon ordre et pour le nombre de coups requis. Les spotters assisteront le Timer Operator en surveillant les fautes de sécurité quand le tireur prends ses armes posées et dégage ses revolvers car il est impossible au Timer Operator d'avoir une vue dégagée des deux côtés du corps du concurrent. Les spotters ont l'obligation d'arrêter un tireur qui risque de faire une action dangereuse si le Timer Operator n'est pas en position de le voir ou s'il ne réagit pas assez vite.

- C) Ils doivent toujours être en position de voir toutes les cibles pendant le parcours de tir. Il doit y avoir au moins un spotter de chaque côté du concurrent.
- D) Ils déterminent les miss à la fois par la vue et, si possible, par le son.
- E) Ils doivent toujours donner au tireur le bénéfice du doute. Les spotters doivent aussi prendre en compte les observations du Timer Operator et les informations relatives aux miss et coups au but en raison de la position du TO près du tireur.
- F) Il doit toujours y avoir trois spotters – En ce qui concerne les miss, la majorité (deux sur trois) l'emporte en cas de doute. Comme mentionné plus haut, des bandanas ou des bâtons sont une bonne idée.
- G) Souvenez-vous que le Timer Operator n'est pas chargé de compter les coups tirés et les miss. Sa fonction principale est d'assister le concurrent en toute sécurité pendant le parcours de tir et sa mémoire peut facilement être perturbée si quelque chose d'imprévu se passe ou s'il est occupé à conseiller un tireur novice pendant le stage.
- H) Il est de la responsabilité du Timer Operator de vérifier qu'au moins deux des trois spotters sont d'accord sur les miss.

#### **9. Loading Table Officers - Unloading Table Officers**

- A) Les Loading Table Officers ont la responsabilité de vérifier visuellement que toutes les armes sont chargées avec nombre correct de cartouches exigé pour le parcours de tir. Ils comptent, en même temps que le tireur, les cartouches chargées dans les carabines et revolvers.
- B) Ils contrôlent qu'il n'y a jamais aucune cartouche sous le percuteur de chaque arme et que tous les chiens des armes chargées sont bien totalement abaissés sur une chambre vide. Tant qu'ils sont à la Table de Chargement, les tireurs doivent être autorisés à faire toutes les corrections nécessaires pour être sûrs qu'il n'y a aucune cartouche sous les percuteurs et que les chiens sont totalement abaissés sur une chambre vide, sans pour cela recevoir une pénalité. Faire feu à la Table de Chargement est un Match Disqualification. Quitter la Table de Chargement avec un chien qui n'est pas totalement abaissé sur une chambre vide ou avec une cartouche vive sous le percuteur de n'importe quelle arme est un Stage Disqualification.
- C) La Table de Chargement est aussi un bon endroit pour que le Loading Officer observe l'équipement du tireur, spécialement ses armes, en étant attentif à d'éventuelles modifications interdites. Une observation du Loading Officer peut éviter au tireur une disqualification embarrassante sur la ligne de tir. Toute modification externe interdite observée à la Table de Chargement doit être signalée à l'attention du tireur et, si c'est possible, corrigée avant le tir.
- D) Il est de bonne pratique pour le Loading Officer de demander au tireur s'il a compris le stage. Des explications à la Table de Chargement évitent que ces questions soient posées au Timer Operator sur le parcours et empêchent tout retard inutile.
- E) Ces Responsables s'assurent que la règle des canons pointés dans une direction sûre est strictement observée et mise en vigueur quand un concurrent est à la Table de Chargement ou de Déchargement, ainsi que pendant leurs déplacements de et vers ces Tables de Chargement ou de Déchargement.
- F) A la Table de Déchargement, les concurrents doivent décharger chacune de leurs armes et l'Unloading Officer doit inspecter visuellement toutes les chambres pour vérifier qu'elles sont vides. Toutes les carabines et fusils de chasse sont actionnés pour vérifier que les magasins sont vides. Tous les revolvers amenés sur la ligne de tir doivent être vérifiés, qu'ils aient été utilisés ou non, et seuls deux revolvers de match principal peuvent être amenés sur la ligne.

G) Ne permettez jamais à un concurrent de quitter la table de chargement avec une arme chargée à moins qu'il n'aille directement sur le stage ou à l'emplacement de l'Expéditeur.

**Souvenez-vous** : la responsabilité principale incombe toujours au concurrent. Les tireurs doivent toujours connaître la situation de leurs armes et ne doivent jamais se reposer sur les Loading et Unloading Officers pour s'assurer que leurs armes sont correctement chargées et déchargées. Les Loading et Unloading Officers sont simplement une mesure de sécurité de plus. Un concurrent *ne peut jamais* blâmer le Loading Officer pour une arme incorrectement chargée et à aucun moment cette raison ne doit être prise en compte pour annuler des pénalités.

## 10. Stage Driver/ Stage Marshal/ Berm Marshal

La responsabilité première d'un Stage Marshal est d'assurer de la cohérence entre les posses et de faire en sorte que les posses restent dans le temps imparti. Pour cela il doit suivre les procédures suivantes :

Pour le premier posse des rotations du jour, un peu plus de temps peut être prévu pour qu'il s'organise. Prenez un petit moment pour les aider à mettre les choses en place en passant en revue les tâches du posse comme c'est prévu dans les documents de cours de RO SASS. Assurez-vous que chaque posse a bien identifié son Posse Marshal et que chaque Posse Marshal a bien compris chacune des tâches à remplir par le posse. Si une liste des tâches a été fournie par les Officiels du match assurez-vous d'avoir transmis cette liste aux Posse Marshals pour qu'ils puissent s'y référer au cours du match. Demandez s'il y a des questions au sujet de chacune des tâches du posse.

Seulement si c'est nécessaire, assistez les membres du posse en expliquant le rôle de chacun d'eux pour que le posse fonctionne dans les délais et efficacement.

Avant que le posse ne commence à tirer le stage, faites comme suit:

- Vérifiez le planning du posse pour vérifier si le stage est dans les temps. Si le posse dépasse les temps prévus, contactez un des Range Masters et faites tout ce qui peut être nécessaire pour qu'il revienne dans les temps.
- Quand un posse se met en place, vérifiez qu'ils sont au bon endroit au bon moment.
- Enregistrez l'heure où chaque posse commence le stage sur la feuille de score de ce posse pour ce stage.
- Lisez le scénario et la description du stage, ne paraphrasez pas.
- Après la reconnaissance du stage sur le terrain, le posse doit assigner les tâches à ses membres.
- Une fois que les tâches ont été assignées, donnez au Posse Marshal le matériel nécessaire (bâtons de Spotters, Timer, accessoires, etc.).
- Avant de donner les feuilles d'enregistrement au Score Keeper, vérifiez que ce sont les bonnes feuilles pour le bon posse.
- Puis asseyez vous, décontractez vous et regardez les concurrents effectuer leurs tirs.

Après que le posse a fini de tirer le stage, faites comme suit :

- Enregistrez l'heure sur la feuille de score du posse dans le livre de score pour ce stage.
- Préparez vous pour le posse suivant en vous assurant que le timer fonctionne, les crayons écrivent encore, et que le stage est totalement remis en place.

Le Stage Marshal n'a pas la charge de surveiller chaque mouvement du tireur, mais il a celle de s'assurer que chaque tireur a terminé le stage selon les instructions et que tous terminent de la même façon. Le Stage Marshal est là pour assurer la cohérence, prévenir les controverses, résoudre les divergences et faire tout ce qui est possible pour maintenir chaque posse dans les délais. Si le match est un match à « lost brass » (étuis perdus) rappelez à chaque posse que le temps imparti ne permet pas le ramassage des étuis (sauf des cartouches de chasse en laiton).

Il est recommandé que chaque Stage Marshal soit diplômé des cours RO SASS et soit donc ainsi familier des règles et directives. Soyez vigilant pour tout équipement ou munition interdit ou à ce qui est obligatoire pour chaque catégorie spécifique et **appliquez** les règles SASS en cours **exactement** telles qu'elles sont écrites. N'essayez pas d'interpréter **l'une ou l'autre** des règles de façon libérale ou restrictive.

S'il y a un problème, soyez sûr de suivre la bonne chaîne hiérarchique en le portant à l'attention du RO et du posse leader pour une résolution rapide. Si le problème n'est pas vite et bien réglé, notifiez-le au Range Master.

N'hésitez pas à contacter les Range Masters pour N'IMPORTE QUEL problèmes Chaque Range Master doit avoir l'édition en cours du Manuel SASS et tous les documents de référence pour les RO à portée de main dans le cas où la résolution d'un problème nécessite quelques recherches.

## COMMANDEMENTS SUR LE RANGE

Les commandements standard sur le Range sont ceux employés dans pratiquement tous les autres sports de tir connus. C'est la façon la plus efficace d'exécuter une session de tir. Cela permet aussi aux tireurs du monde entier de comprendre les procédures sur le range, même s'ils ne parlent pas couramment anglais. Nous ne voulons pas dire d'exprimer les commandements exactement mot à mot mais le plus proche sera le mieux. Par exemple pour «Is the shooter ready », la phrase « Is the cowboy ready » est parfaitement acceptable. Après tout, la saveur western et l'esprit de notre jeu permettent une certaine individualité colorée. Il n'y a aucune raison que Sécurité, Efficacité et S'amuser ne coexistent pas ! Souvenez-vous : PARLEZ FORT ! Beaucoup de nos concurrents sont un peu durs d'oreilles et tous portent des protections auditives.

1. «**Do You Understand the Course of Fire?**» (Comprenez-vous le parcours de tir?) est la première question habituelle à la **Table de Chargement**. Une réponse négative exige une explication supplémentaire. Répondez aux questions de tout tireur de façon claire et cohérente. Souvenez vous de ne jamais laisser un tireur se sentir comme s'il ou elle était bousculé.
2. «**Is the Shooter Ready?**» (Le tireur est-il prêt?) est normalement la première question du Timer Operator et doit toujours être posée avant l'ordre de «**Stand-By**» (tenez-vous prêt). Si les concurrents ne sont pas prêts ou ne comprennent pas le stage, ils vous poseront des questions. S'ils sont prêts, ils font un simple signe de la tête et sont prêts à recevoir l'ordre «Stand By». S'ils posent une question, répondez- y pour les satisfaire. Comme le but principal est d'assister le tireur, les questions sur l'exécution du stage doivent être réduites au minimum sur la ligne. Quand il est visible qu'ils ont bien compris le stage, redemandez «Is the shooter ready ?». Ne dites pas simplement «Stand By». Cela se passe mieux quand les tireurs se sentent à l'aise et que vous avez eu la courtoisie de leur donner un rythme de départ. Nous n'essayons pas de les surprendre avec le signal de départ. Ne bousculez pas le tireur, mais parfois il est du rôle du Timer Operator de faire en sorte que tout fonctionne efficacement.
3. «**Stand-By**» doit toujours être le dernier ordre donné, avec une à trois seconde de pause avant que le signal de départ ne soit donné, à moins que le stage prévoie que le tireur ne dise une phrase ou ne manipule un accessoire avant le départ. «**Indicate Ready by Saying the Line**» (Indiquez que vous êtes prêt en disant la phrase) peut aussi être utilisé pour indiquer au concurrent qu'il peut de lui-même commencer le stage. L'ordre «Stand By» devrait encore être encore donné après que le compétiteur ait dit sa phrase.
4. «**Muzzle up**», «**Please move to the Unloading Table**» (Canon en l'air - veuillez aller à la Table de Déchargement) doit être ordonné à la fin du parcours de tir. Souvent le tireur arrête de penser, après tout, ses préoccupations de tir sont terminées ! Il a tout simplement besoin qu'on lui rappelle calmement quoi faire ensuite.
5. «**Range Clear**» (Range dégagé). Cet ordre est donné seulement après que le tireur ait terminé son parcours, que les revolvers sont à l'étui, les armes d'épaule récupérées et pointées en direction non dangereuse, culasses ouvertes, et que le tireur se dirige vers la table de déchargement. C'est alors que l'on peut, en sécurité, ramasser les étuis et préparer le range pour le tireur suivant.

6. «**Down Range**» est annoncé avant d'aller sur le terrain pour remettre en place ou réparer les cibles.
7. «**Unload and Show Clear**» (Déchargez et montrez qu'elles sont vides) est ordonné par l'Unloading Officer quand un concurrent arrive à la table de déchargement (cela s'applique à toutes les armes apportées sur la ligne).
8. «**Gun Clear**» (Arme vide) est la réponse appropriée de l'Unloading Officer quand CHAQUE arme est vérifiée comme vide à la table de déchargement. «**Thank You**» est d'usage après que toutes les armes aient été vérifiées.

### COMMANDEMENTS SUPPLEMENTAIRES

1. «**Action open**» (Culasse ouverte) Cet ordre est donné par le Timer Operator quand un concurrent repose une arme d'épaule culasse fermée. Si le tireur a reposé une arme culasse fermée mais revient l'ouvrir et la vider avant de tirer avec l'arme suivante, il n'y a pas de pénalité à moins qu'il n'y ait une cartouche vive dans la chambre, c'est alors un Stage DQ.
2. «**Muzzle**» (Canon) Cet ordre prévient le tireur que son canon se rapproche de la limite des 170° et doit être pointé down range.
3. «**Cease fire!**» ou «**Stop !**» (cessez le feu !). Si à n'importe quel moment une condition dangereuse apparaît, le Time Operator doit immédiatement crier «Cease fire» ou «Stop». **Le tireur doit immédiatement cesser le tir et de bouger. Volontairement ne pas obéir à un ordre de « Cease fire » ou de « Stop » donné par le CRO/TO et sous son contrôle positif entrainera un Match Disqualification.**
4. «**Yellow Flag**» (Drapeau jaune). Sur les ranges ou plusieurs stages sont effectués simultanément sur la même ligne de tir, sans bermes de séparation, il est parfois nécessaire d'aller sur le terrain pour réparer des cibles abîmées ou défectueuses. Une fois que l'ordre «Yellow Flag» a été donné, chaque stage concerné autorisera le tireur déjà engagé à terminer son parcours de tir. Quand les tirs sont finis sur tous les stages, toutes les armes en cours d'utilisation sont déposées à la table de chargement ou de déchargement et les tireurs se mettent en «Stand Back» (arrière). Une fois les armes sécurisées, chaque stage le signale en montrant son «yellow flag». Quand tous les stages concernés ont affiché leurs «yellow flags», le Range Officer qui a donné l'ordre peut aller sur le terrain. Quand les cibles en cause ont été remises en état et que le RO est derrière la ligne de tir, un ordre «**All Clear**» (tout est dégagé) sera donné, les drapeaux jaunes retirés et les opérations de tir normales peuvent reprendre.
5. «**Red Flag**» signifie «**Cease fire!** » Comme pour le «yellow flag» ci-dessus, ce drapeau est souvent utilisé, généralement accompagné d'un coup de sifflet, de trompe ou d'un cri (« Cease fire! »). Tous les tireurs doivent immédiatement stopper, les armes doivent être posées ou de n'importe quelle manière mises en sécurité. Quand la cause du cease fire est résolue, l'ordre «**All Clear**» est donné, les drapeaux rouges retirés et les opérations normales de tir peuvent reprendre. Tout tireur arrêté pendant qu'il tirait son stage est autorisé à faire un reshoot.

## CONVENTIONS DE STAGE

Les conventions de sage ou comportements standards sur le range sont une liste de pratiques que chaque tireur doit connaître et appliquer sur chaque stage. Ces obligations par défaut doivent être appliquées dans tous les matchs SASS à moins que la description du stage n'en décide autrement.

1. Toute cible tombante pour fusil lisse peut être tirée à nouveau jusqu'à ce qu'elle tombe.
2. Toute cible tombante (fusil lisse, revolver ou carabine) doit tomber pour compter. Toute cible tombante encore debout une fois que le tireur aura engagé la séquence suivante du stage sera comptée comme un miss.
3. Par mesure de sécurité, toutes les armes posées doivent avoir leur canon pointé vers les cibles. Toutes les armes d'épaule posées sur une surface horizontale et plate avant le début du stage devront être à plat, avec au moins l'arrière du pontet sur cette surface. Toutes les armes de poing posées avant le début du stage sur une surface plate horizontale devront être posées l'arme entière reposant sur cette surface.
4. Les fusils lisses posés seront ouverts et vides.
5. Les tireurs ne doivent pas commencer un stage avec des cartouches en main.
6. Les armes d'épaule seront ouvertes, vidées et reposées le canon pointé en sécurité en direction des cibles. Si le mécanisme d'une arme d'épaule se referme après qu'elle ait été ouverte et vidée, le tireur devra à la fin du stage montrer au TO qu'elle est vide. Personne d'autre que le tireur ne pourra toucher cette arme d'épaule avant que le mécanisme n'ait été ouvert et qu'elle ait été contrôlée vide. Des pénalités appropriées seront appliquées si elle n'est pas vide.
7. Les revolvers sont remis à l'étui après la séquence de tir.
8. Les revolvers sont dégainés et utilisés conformément à la catégorie du tireur.
9. S'il n'est pas donné de position de départ, le tireur doit se tenir debout, revolvers dans les holsters, les mains le long du corps sans toucher les armes.
10. Le « port d'armes cow-boy » (Cowboy port arms) est défini comme se tenir droit, le talon de crosse de l'arme au niveau ou sous la ceinture, l'extrémité du canon au niveau ou au dessus de l'épaule et l'arme tenue à deux mains



## 1. ANNEXE A – RÈGLES DE SÉCURITÉ SUR LE RANGE

Tous les participants sont des Responsables de Sécurité; cependant c'est de la responsabilité principale des Range Officers de s'assurer que les règles de sécurité sont suivies de façon cohérente. Les points suivants précisent les fautes spécifiques contre la sécurité et leurs pénalités.

**Les pénalités pour équipement interdit ne sont pas rétroactives. Si un tireur est trouvé utilisant un équipement interdit, aucune pénalité ne lui sera donnée pour le ou les stages déjà effectués.**

**Si un Range Officer décide de ne pas pénaliser un tireur qui n'a pas respecté une règle, il pénalise de fait tous les autres participants au match qui ont respecté cette règle.**

1. Chaque arme à feu doit être traitée avec respect ! Viser ou balayer une personne ou un groupe avec le canon d'une arme vide entraînera un Stage Disqualification. Viser ou balayer une personne ou un groupe avec le canon d'une arme chargée entraînera un Match Disqualification. Manipuler une arme ailleurs que sur la ligne de tir doit être évité, mais si c'est nécessaire cela devra être limité aux des emplacements de sécurité.
2. La manipulation en toute sécurité d'une arme est de la responsabilité du tireur. La règle des 170° est en vigueur. Les armes d'épaule auront leurs culasses ouvertes et leurs chambres et magasins vides, les canons seront tournés dans une direction sûre quand elles seront transportées vers et depuis les endroits désignés pour le chargement et le déchargement à chaque stage. Les chambres et magasins doivent être vides et les culasses ouvertes pour toutes les armes à feu transportées lors d'un match. La direction du canon est importante avant, pendant et après avoir tiré un stage. Il ne doit pas être permis de balayer les autres participants avec un canon entre les stages ou pendant le transport entre le gun cart et les tables de chargement. Les canons de toutes les armes d'épaule doivent être maintenues pointés dans une direction sûre (en général vers le haut et légèrement vers les cibles) même en allant vers la table de déchargement. Un revolver au holster (chargé ou vide) avec le chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée est considéré en sécurité et ne doit pas être interprété comme dirigé vers un autre tireur tant qu'il est à l'abri dans le holster. Ne pas faire en sorte de diriger le canon dans une direction sûre, même si personne n'est visé est une raison suffisante pour un Stage Disqualification, et de façon répétée pour un Match Disqualification.
3. Toutes les armes à feu doivent rester déchargées sauf lorsque l'on est sous la surveillance directe d'une personne désignée sur la ligne de tir ou dans les zones désignées pour le chargement et le déchargement. NOTE : les tireurs au revolver à percussion doivent s'assurer de diriger le canon dans une direction sûre pendant le chargement et doivent avoir tiré ou ôté la capsule de toutes les chambres amorcées avant de quitter la zone de déchargement. Il n'est pas tolérable d'asseoir les capsules sur les cheminées avec le chien de l'arme. Certains Range Officers demanderont que les revolvers à percussion soient déchargés avant de quitter la ligne de tir. **Ne pas respecter les procédures de chargement et de déchargement entraînera un Stage Disqualification. Quitter la table de déchargement sans avoir vidé toutes ses armes est considéré comme ne pas avoir respecté les procédures de déchargement et la pénalité qui en résultera sera affectée au stage où l'infraction a été commise.**
4. Les six coups sont TOUJOURS chargés à cinq cartouches et le chien abattu et reposant sur une chambre vide. Les armes à cinq coups peuvent être chargées complètement mais le chien doit alors reposer sur une fausse chambre, une encoche ou un plot de sécurité du barillet de telle façon qu'il ne repose pas sur une chambre chargée/amorcée.

- Toutes les armes sont chargées selon les besoins du stage. Si un stage particulier requiert de recharger un coup, la sixième chambre d'un revolver à percussion peut être chargée à la table, mais elle reçoit alors l'amorce sous le chrono avant que le premier coup ne soit tiré ou après que le dernier coup ait été tiré. Un rechargement complet pour un tireur au revolver à percussion se fait en déposant au pas de tir un revolver chargé non amorcé et dirigé vers les cibles ou en remplaçant le barillet par un autre chargé non amorcé et en mettant les capsules au moment voulu sous le chrono. Charger un revolver à sa capacité maximum et rabattre le chien sur une cartouche vive et/ou remettre à l'étui ou poser un revolver chargé à pleine capacité entraînera un stage disqualification.
5. Un revolver à l'armé ne doit jamais quitter la main du tireur (Stage Disqualification). Cela veut aussi dire d'une main à l'autre. Cela ne s'applique PAS lorsqu'il y a un chargement ou un rechargement sur la ligne de tir.
  6. Les revolvers sont remis à l'étui avec le chien abaissé sur une cartouche tirée ou une chambre vide à la fin de la séquence de tir, à moins que la description du stage n'en décide précisément autrement, exemple : « déplacez-vous vers la position suivante et posez l'arme sur la table ou l'accessoire ». Une séquence de tir est définie par les tirs avec un type d'arme avant que le type d'arme suivant ne soit utilisé. (les Gunfighters peuvent choisir de tirer cinq coups, poser en sécurité leurs revolvers chargés, chiens sur une cartouche tirée, utiliser une autre arme à feu, reprendre les revolvers et terminer la «séquence de tir» avant de remettre à l'étui).
  7. Il est interdit de rabattre le chien d'une arme pour éviter une pénalité s'il a été armé au mauvais moment ou au mauvais endroit. AUCUNE arme ne peut avoir le chien rabattu sur la ligne sauf la pointant vers les cibles et en pressant la détente ou sous la surveillance directe du Timer Operator (Cela requiert une indication positive ou un acquiescement de la part du TO au tireur). La pénalité pour avoir rabattu le chien est un Stage Disqualification.
  8. Une fois qu'un revolver est armé, la cartouche sous le chien doit être tirée pour revenir en condition de sécurité. Une fois qu'une carabine est armée, la cartouche sous le chien peut être tirée ou la culasse peut être ouverte pour revenir en condition de sécurité. Les cartouches d'un fusil de chasse peuvent être ôtées, si nécessaire, sans pénalité pour mettre cette arme en condition de sécurité.
  9. Si une arme à feu est tirée alors que ce n'est pas son tour, ou d'une mauvaise position ou emplacement on attribuera au tireur une unique pénalité procedural. Dans cette situation, si le tireur décide ou est forcé de rater une cible à cause d'un angle dangereux ou d'une cible mal visible, une cartouche supplémentaire peut être rechargée dans l'arme pour éviter une pénalité miss (pénalité redoutée de double mise en danger due à une procédure et un miss). Cela ne veut pas dire qu'un tireur pourra recharger une carabine ou un revolver à n'importe quel autre moment du parcours pour éviter un miss. Les cartouches non tirées éjectées d'une carabine peuvent être remplacées.
  10. Laisser par inadvertance des cartouches non tirées dans un revolver est un miss à moins que la cartouche ne soit sous le chien, auquel cas c'est un Stage Disqualification.

**11. Les conditions de sécurité pour les armes pendant un parcours de tir sont les suivantes :**

**Revolver(s) :**

En sécurité pour le déplacement arme en main, pour la remise à l'étui et lorsqu'elle quittent la main du tireur.

Chien complètement abattu sur une chambre vide,

Chien complètement abattu sur une cartouche tirée (peut ne pas être posée dans cette condition à l'origine mais peut être reposée dans cette condition).

En plus de ces restrictions, il y a des considérations supplémentaires pour le Gunfighter. Lors du tir en «Style Gunfighter», **un gunfighter ne doit pas remettre ses revolvers à l'étui dans l'intention de commencer une autre séquence au revolver**. Une fois le chien armé, tous les coups doivent être tirés avant de remettre à l'étui à moins que le revolver n'ait été dégainé au mauvais moment ou qu'il y ait eu un dysfonctionnement du revolver ou de la munition. Un stage physique doit permettre à un tireur en «Style Gunfighter » de poser ou reposer ses revolvers entre les séquences d'armes.

**Carabine/rifle :**

En sécurité pour quitter les mains du tireur :

Vide, culasse ouverte,

Chien complètement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, chambre fermée (reposée pour une réutilisation plus tard).

En sécurité, pour le déplacement carabine en mains uniquement :

Chien complètement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée,

Culasse ouverte, cartouche sur l'élévateur ou dans la chambre.

**Fusil lisse (shotgun) :**

En sécurité pour quitter les mains du tireur

Vide, culasse ouverte

En sécurité pour le déplacement fusil en mains uniquement :

Culasse ouverte, cartouche dans la chambre ou sur l'élévateur.

Chien(s) totalement abattus sur la ou les chambres vides ou des cartouches tirées, culasse fermée.

12. Le tireur avec une arme en main ne sera 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 le chien est armé, un pied doit rester en place sur le sol jusqu'à ce que l'arme soit mise en position de sécurité.

**Bouger le pied pour maintenir l'équilibre ou ajuster une position de tir est autorisé tant que le tireur ne change pas réellement de place.**

Cela veut dire, pour les revolvers, que vous pouvez bouger, reposer ou rengainer quand le chien est abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée. Vous pouvez bouger avec une carabine ou un fusil lisse quand la culasse est ouverte ou le(s) chien(s) abattu(s) sur la ou les chambres vides ou une cartouche tirée. Tirer en déplacement est expressément rejeté, la pénalité encourue est un Stage Disqualification. Si vous reposez une carabine, la culasse doit être fermée et le chien abattu soit sur une chambre vide soit sur une cartouche tirée.

13. Sur le stage, toute décharge qui frappe le sol ou un accessoire du stage de 1,5m à 3m du tireur entraînera un Stage Disqualification. Toute décharge qui frappe le sol ou un accessoire du stage à moins d'1,5 m du tireur, toute décharge dans les zones de chargement et de déchargement, toute décharge hors de la ligne de tir ou toute décharge jugée dangereuse entraînera un Match Disqualification.

Note : Les Match Directors ont la possibilité de placer les accessoires de façon que les tireurs doivent en tenir compte. Ce faisant, les Match Directors peuvent déclarer les accessoires comme consommables ou tirables sans pénalité.

14. Quand le revolver est sorti de l'étui, il ne doit pas être armé avant qu'il ne soit à un angle de 45° avec le sol, dirigé vers les cibles (Minor Safety Violation).
15. Une balle au dessus de la berme est toujours une mauvaise idée, mais cela peut être pire sur certains ranges que sur d'autres. Les règlementations locales de match établissent la pénalité appropriée, qui peut aller jusqu'à un Match Disqualification.
16. Les carabines peuvent être posées avec le magasin chargé, culasse fermée, chien complètement abattu sur une chambre vide (pas au cran de sûreté) tant que le canon est pointé dans une direction sans danger, respecte la règle de sécurité des 170° et que le canon n'est jamais posé au sol.  
Note : Quand l'extrémité du canon est «sur le sol», le canon est normalement «up range» par rapport à la boîte de culasse ce qui viole la règle de sécurité des 170°.
17. Les fusils lisses sont toujours posés ouverts avec magasin et chambre vides, jamais le canon au sol, et sont chargés au moment voulu du parcours à moins que la description du stage n'en décide autrement. Les fusils lisses peuvent être ouverts, les cartouches retirées ou remplacées sans pénalité. Il est toléré pour les fusils à chiens extérieurs d'être armés au début du scénario, qu'ils soient posés ou dans les mains du tireur. Le décompte des tirs est très difficile quand les deux coups d'un fusil juxtaposé sont tirés simultanément, aussi les stages ne doivent pas être conçus en incorporant un double tap au fusil lisse.
18. Les armes d'épaule ouvertes, vidées et reposées canons pointés en sécurité en direction des cibles. Une pénalité Minor Safety de 10 secondes est infligée si l'arme n'est pas vide et ouverte. Cette condition peut être corrigée avant que le coup suivant soit tiré. Si cette arme est la dernière arme tirée, elle doit être vidée avant de quitter les mains du tireur à la table de déchargement. Cette mesure ne s'applique pas aux armes tirées au mauvais moment, mises en sécurité puis reposées.

Exemples :

- A. Avant de commencer le tir avec l'arme suivante, le tireur retourne à son arme, l'ouvre et la vide et il n'a pas de **CARTOUCHE VIVE** dans la chambre - **PAS DE PENALITE**.
- B. A la fin du stage, le tireur retourne à son arme et l'ouvre et une cartouche vide est éjectée ou trouvée dans le mécanisme ou la chambre - **PENALITE MINOR SAFETY**.
- C. Le tireur retourne à son arme et l'ouvre et une cartouche vive/non tirée est éjectée ou dans la chambre - **STAGE DISQUALIFICATION** pour une arme longue ayant quitté les mains du tireur avec le mécanisme fermé, le chien armé avec une cartouche vive dans la chambre. Dans ce cas il n'y a pas de raison de revenir ouvrir son arme avant d'être obligé d'utiliser l'arme suivante - **la pénalité s'applique dès que l'arme a quitté la main du tireur.**

**Si une personne autre que le tireur ouvre le mécanisme de cette arme, la pénalité encourue est quand même appliquée.**

Une cartouche vive laissée dans la chambre entraîne un Stage Disqualification. Une cartouche vive laissée dans le magasin ou sur l'élévateur ainsi qu'une cartouche vide laissée dans la chambre, le magasin ou sur l'élévateur de l'arme dans laquelle elle était chargée constitue une Minor Safety violation de 10 secondes. Le mauvais fonctionnement d'armes contenant encore des cartouches n'entraîne pas de pénalités dans la mesure où ce dysfonctionnement a été signalé et l'arme mise en sécurité (placée sur un accessoire, canon dans une direction sans danger ou donnée à un Range Officer).

A ce moment l'arme est encore chargée, tout le monde le sait et l'arme peut être manipulée d'une façon appropriée.

Tous les tireurs doivent démontrer une familiarité et une compétence minimale avec les armes à feu qu'ils vont utiliser. Bien que les matchs mensuels des clubs soient certainement un excellent terrain d'entraînement, les matchs SASS ne sont certainement pas les lieux où acquérir les bases de la manipulation des armes. Les règles élémentaires de sécurité et l'entraînement aux rudiments d'utilisation des armes à feu sont enseignés de façon plus appropriée en dehors des compétitions. Les matchs SASS peuvent alors servir à améliorer les capacités acquises.

19. Les matchs affilés SASS ne sont pas des concours de fast-draw. Toute manipulation dangereuse d'une arme au cours d'un dégainé ou tout « fanning » entraînera un Stage Disqualification. Une seconde faute entraînera un Match Disqualification. NOTE : Le «slip hammering» qui n'est pas la même chose que le « fanning » est autorisé.

Bien que les holsters cross-draw et les holsters d'épaule soient autorisés, ils peuvent poser un problème de sécurité important. Aucun holster ne doit être à plus de 30° de la verticale lorsqu'il est porté. Une extrême prudence doit être exercée en dégainant d'un holster cross-draw ou d'épaule ou en rengainant. Si nécessaire, le tireur doit pivoter le corps pour s'assurer que le canon ne brise jamais la règle de sécurité des 170° pendant cette action. (NOTE : la règle des 170° signifie que l'extrémité du canon doit toujours être en direction des cibles, à +/- 85° dans toutes les directions. Si un concurrent est proche de franchir le plan de sécurité de 180°, la règle de sécurité des 170° a été transgressée et le concurrent est en faute). **Les restrictions relatives au dépassement d'un angle de 180° vers les cibles s'appliquent à TOUS LES HOLSTERS et aux METHODES de DEGAINER ET RENGAINER. Cette concession s'applique à tous les types/styles de holsters, depuis les ensembles «double mains fortes» aux cross draw, depuis celui d'épaule au Huckleberry. Le canon d'un revolver doit être dirigé verticalement à 180° quand il quitte le cuir mais DOIT être dirigé immédiatement dans les 170° DOWNRANGE (et vice versa au rengainé.)**

Il est aussi nécessaire de remarquer que durant le parcours de tir, le tireur doit avoir la possibilité de dégainer et rengainer ses revolvers d'étuis **autorisés et approuvés** et la possibilité de prendre et de reposer des fusils lisses posés verticalement sans encourir une pénalité.

20. Le déplacement avec une arme chargée, chien armé, n'est pas autorisé. Un déplacement est régi par la règle du « travelling » du basket-ball. Dès l'instant où un tireur à une arme chargée chien armé en main, au moins un pied doit rester au sol. La première violation de cette règle vaut un Stage Disqualification, une deuxième violation entraîne un Match Disqualification. Cette règle inclut le fait de quitter la table de chargement avec une arme chargée chien armé. Tirer en déplacement est expressément rejeté, la pénalité est un SDQ. **Bouger le pied pour maintenir l'équilibre ou ajuster une position de tir est autorisé tant que le tireur ne change pas réellement de place.**
21. Toute arme vide qui tombe pendant un stage entraîne un Stage Disqualification. Une arme vide qui tombe à l'extérieur de la ligne n'entraînera pas de sanction. Il est interdit au tireur de ramasser une arme tombée. Le Range Officer ramassera l'arme, l'examinera, la videra (si nécessaire), la rendra au tireur et infligera la pénalité.

Une arme chargée qui tombe entraîne un Match Disqualification. **Cela NE S'APPLIQUE PAS aux revolvers dans le holster qui restent « dans le cuir » en cas de défaillance d'équipement (par ex. boucle brisée) causant la chute de la ceinture. Le tireur peut sans danger ramasser la ceinture tombée et continuer le stage sans pénalité ou attendre la fin du stage pour la récupérer.**

Une arme d'épaule ouverte et vide qui glisse et tombe après avoir été reposée et qui ne brise pas la règle de sécurité des 170° ou ne balaye pas quelqu'un entraînera soit une annonce «défaut d'accessoire» (prop failure) ou une pénalité de 10 secondes pour Minor Safety Violation, selon les circonstances.

Aussi longtemps que le tireur est en contact avec son arme, elle est toujours considérée sous son contrôle. Aucune sanction ne pourra être prise jusqu'à ce que l'arme soit au repos, où que ce puisse être. Alors on déterminera la condition de l'arme au repos et si la règle de sécurité des 170° a été violée ou non pendant son trajet jusqu'à la position de repos pour décider de la pénalité appropriée (s'il doit y en avoir une).

22. Une munition lâchée par un tireur au cours du chargement ou rechargement de toute arme à feu pendant un stage ou « éjectée » **peut être ramassée et réutilisée ou, autre possibilité,** elle peut être remplacée par une autre prise sur le tireur lui-même ou d'un autre emplacement **autorisé** par la description du stage. Si le coup n'est pas tiré, il est compté **comme** s'il s'agissait d'un miss. **Des cartouches tombées ou celles « placées » sans danger sur un accessoire depuis leur zone de chargement initial peuvent être récupérées tant que leur récupération ne crée pas de perte de contrôle de la bouche du canon.**
23. Le responsable de déchargement (Unloading Officer) DOIT inspecter toutes les armes avant qu'elles ne quittent le stage. Les carabines doivent avoir leurs culasses manoeuvrées devant l'Officier de déchargement et les chambres inspectées. Tous les revolvers, utilisés ou non pendant le stage, doivent être inspectés, y compris les revolvers cap and ball. Les fusils lisses doivent avoir les culasses ouvertes ou manoeuvrées et les chambres inspectées. Il est toléré de laisser une ou plusieurs chambres chargées sur un revolver à percussion tant qu'il n'y a pas d'amorce sur les cheminées.
24. Les boissons alcoolisées sont interdites sur le terrain pour toutes les personnes, tireurs, invités, Range Officers, et toute autre personne jusqu'à la fin des tirs de la journée et que toutes les armes aient été rangées. Vous devez aussi prendre en considération les règles spécifiques à un range relatives à ce sujet et les respecter. Une violation de cette règle entraînera un Match Disqualification.
25. Aucun tireur ne peut consommer une substance quelconque qui pourrait affecter sa capacité à participer dans un état de conscience maximum et en totale sécurité. Les médicaments, prescrits ou non, qui pourraient entraîner une somnolence ou n'importe quel autre trouble physique ou mental doivent être évités. Une violation de cette règle entraînera un Match Disqualification et l'exclusion du range.
26. Des protections auditives sont fortement recommandées, et des protections oculaires sont obligatoires sur et autour des aires de tir. Bien que les petites lunettes d'époque soient superbes, des lunettes résistant aux impacts et assurant une protection totale sont fortement recommandées. Des protections oculaires sont obligatoires pour tous, tireurs ou spectateurs, dès l'instant où ils se trouvent en ligne directe pour regarder les cibles métalliques.
27. Tout chargement et déchargement ne doit se faire que dans des zones désignées.  
NOTE : les tireurs au revolver à percussion doivent prendre soin de toujours maintenir leurs canons pointés dans une direction sans danger pendant le chargement et doivent avoir tiré ou ôté toutes les capsules avant de quitter la zone de déchargement.

- Il n'est pas toléré d'asseoir les amorces sur les cheminées d'un revolver à l'aide du chien de l'arme. Les revolvers à percussion ne peuvent être amorcés que dans la zone de chargement ou sur la ligne de tir.
28. Le tir à sec à la table de chargement n'est pas permis et entraînera un Stage Disqualification. Le tir à sec n'est permis que dans certaines zones de sécurité désignées. Le tir à sec est défini par l'action de mettre l'arme en position de tir, en armant le chien et d'appuyer sur la détente comme pour un tir normal.
29. Seuls les concurrents inscrits peuvent porter des armes à feu.
30. Si un concurrent à un mauvais fonctionnement de son arme qui ne peut pas être résolu sur le pas de tir, l'arme ne doit pas quitter la ligne ou la zone de déchargement tant qu'elle n'a pas été vidée. Un Match Disqualification sanctionnera le tireur s'il quitte la ligne de tir ou la zone de déchargement avec cette arme à moins que ce ne soit sous la surveillance directe d'un Responsable du Match.
31. Ne pas déposer ses **armes à feu** ou ses munitions dans la ou les positions ou emplacements désignés est une faute du concurrent et décomptée comme un **procedural** à moins que le concurrent ne puisse corriger cette situation sans assistance pendant le stage en respectant les temps impartis.
- Ne pas avoir apporté sur la ligne assez de munitions pour pouvoir terminer le stage N'EST PAS un procedural (compté comme un miss pour chaque cartouche qui n'a pas été tirée). Dans ce cas le procedural ne s'appliquerait qu'aux munitions (comme aux armes) qui n'auraient pas été mises en place correctement sur la ligne (ex. sur/dans un accessoire), situation qui n'aurait pas été corrigée par le tireur lui-même, sans aide, dans le temps imparti.**
- Une fois qu'un tireur sera engagé dans le stage (première balle tirée vers les cibles) ce tireur doit rester sur le parcours jusqu'à ce qu'il l'ai terminé et qu'il se soit rendu à la table de déchargement pour contrôler vide toutes ses armes à feu. Ne pas suivre cette règle entraîne un **Stage Disqualification**.**
- La pénalité pour l'utilisation d'une munition obtenue d'une «manière interdite» (qui n'a pas été apportée sur la ligne ou déposée par le tireur d'une façon autorisée) sera un PROCEDURAL. Toute cible touchée par ces munitions sera comptée **comme** un MISS. AUCUNE modification ne sera apportée au temps brut du stage.
32. Les concurrents doivent décharger chacune de leurs armes à l'emplacement désigné et les faire vérifier visuellement pour s'assurer que toutes les chambres sont vides. Carabines et fusils lisses doivent être actionnés pour contrôler que les magasins sont vides. Tous les revolvers portés sur la ligne, utilisés ou non, doivent être vérifiés et il ne doit être amené sur la ligne que deux revolvers de main match.
33. Les concurrents arrivant à la zone de chargement désignée avec des armes qui n'ont pas été vidées à la fin du stage précédent sont sanctionnés d'un Stage Disqualification pour ce précédent stage.
34. Les concurrents ne doivent pas quitter la zone de chargement désignée avec une arme chargée à moins qu'ils ne se dirigent vers le stage en tant que prochain concurrent à tirer.
35. Les conflits entre personnes NE SERONT PAS tolérés.

## **RÉSUMÉ DES OPÉRATIONS SUR LE RANGE**

1. On attend des Range Officers que leur responsabilité principale soit d'observer et de résoudre tous les problèmes relatifs à la sécurité qui peuvent se produire dans les zones de chargement, de déchargement et sur la ligne de tir.

Les Chief Range Officers détermineront les pénalités et les scores définitifs. Les précautions et l'application du tireur seront pris en compte pour déterminer si une pénalité est justifiée ou non, en se basant sur des facteurs tels que l'équipement du stage ou un mauvais fonctionnement des accessoires.

2. Lorsqu'un concurrent n'est pas d'accord avec une pénalité ou une appréciation finale du Range Officer, le concurrent a le droit de demander « poliment » à un Superviseur Officiel du Match (Range Master ou Match Director) d'examiner cette décision. La décision du Range Officer ne peut être modifiée uniquement que s'il y a eu interprétation d'une règle ou d'une consigne.

Lors des matchs annuels et de ceux de niveaux supérieurs, le Match Director devra recruter des Territorial Governors qui étudieront la réclamation du tireur et qui trancheront. Un nombre de trois Territorial Governors (3 font une majorité) est suggéré et aucuns d'eux ne doit être du même Etat que le tireur. Le Match Director dirige l'audition et s'abstient voter.

Une redevance peut être demandée lors du déclenchement d'une réclamation pour empêcher celles non justifiées. Elle peut être remboursée si la réclamation est confirmée.

Les **Infractions Minor Safety** qui surviennent lors d'un parcours de tir et qui ne mettent pas directement en danger des personnes entraîneront une **pénalité de 10 secondes** qui seront ajoutées au temps du tireur pour ce parcours. Les infractions «Minor» Safety sont par exemple **laisser un étui vide ou une cartouche vive dans le magasin ou l'élévateur de l'arme d'épaule dans laquelle elle était chargée ou armer le chien d'un revolver avant qu'il n'ait atteint 45° vers les cibles.**

3. Les **Infractions Major Safety** entraîneront pour le tireur un Stage Disqualification ou un Match Disqualification. Les infractions «Major» Safety incluent une arme qui tombe, un tir dangereux ou un tir dont les impacts sont à moins de 3m (10 pieds) du tireur, le non respect de la règle de sécurité des 170°, le « balayage » de personnes avec le canon de l'arme et tous les actes similaires qui présentent un haut potentiel de blessures aux personnes. Il existe des circonstances où une seule Major Safety violation entraînera un **Match Disqualification** (Voir l'Annexe pour la liste des pénalités). **Commettre deux (ou plus) infractions sanctionnées d'un Stage DQ entraînera un Match DQ (même si c'est sur le même stage). Cela ne s'appliquera pas à une action unique qui pourrait entraîner plusieurs pénalités (par exemple briser les 170° avec une arme vide ET simultanément balayer quelqu'un).** Il peut y avoir des circonstances où une unique violation entraînera un Match Disqualification (voir l'annexe pour la liste des pénalités).
4. Un emplacement sûr et solide devra être prévu sur chaque stage pour placer les armes du tireur et il est obligatoire d'en faire usage. Que cet emplacement soit ou non disponible, il est de la **responsabilité du tireur** de prendre les précautions raisonnables en posant son arme. Si celle-ci tombe, le Range Officer devra déterminer une faute **soit de Prop Failure, soit de Safety Violation selon le cas.**



## ***RE-SHOOTS/RESTARTS***

Les matchs SASS au dessus du niveau club sont des matchs « sans alibi ». Une fois que la première balle est allée « down range », le concurrent est engagé dans le stage et doit le terminer au mieux de ses capacités. Reshoot et Restarts ne sont pas autorisés pour des mauvais fonctionnements d'arme ou de munition. Cependant s'il s'agit d'un problème dû au range (accessoire ou timer défectueux, ou gêne par le Range Officer) sans que ce soit de la responsabilité du concurrent, un reshoot/restart peut être autorisé. Sur un Reshoot/Restart, le concurrent recommence sans pénalités sauf les pénalités relatives à la sécurité déjà attribuées. A tous les matchs SASS annuels de club, d'Etat, Régional, National et Championnat du Monde, aucun reshoot/restart ne sera autorisé après le tir du premier coup, selon ce qui a été déterminé par le Chief Range Officer et le Match Director sauf pour les cas suivants

- Problème dû aux accessoires ou à l'équipement du match.
- Si un Range Officer a gêné la progression du tireur.
- Défaut du timer ou temps non enregistré.

Par exemple, si le Range Officer empêche un tireur de finir de sa séquence de tir pour une suspicion de squib load et que l'arme soit constatée «non obstruée», le Range Officer a gêné la progression du tireur et dans ce cas un reshoot est normal. Dans ce cas, le tireur recommence sans aucun miss ou pénalité (sauf celles relatives à la sécurité).

Donner des conseils appropriés ou ne pas en donner n'est pas considéré comme étant une interférence de la part du RO et par conséquent cela ne devra jamais être une raison pour un reshoot/restart

Des restarts seront autorisés pour permettre à un concurrent d'effectuer un départ « propre » jusqu'au moment où le premier coup est tiré down range. De multiples restarts par le même tireur, qui seraient considérés par le Timer Operator comme une prise d'avantage, ne seront pas autorisés car ils ne sont pas dans le *Spirit of the Game*.

## ANNEXE B

### ***LES 10 “COMMANDEMENTS”***

- Sécurité d’abord.
- Prenez du plaisir.
- Utilisez votre bon sens.
- Le bénéfice du doute doit aller au tireur.
- Traitez chacun comme vous aimeriez être traité.
- Traitez chacun de la même façon (Sam Colt nous a rendus égaux).
- Laissez le stage continuer (s’il y a un problème, traitez le hors de la ligne de tir).
- Assurez-vous que toutes les affectations sont bien attribuées.
- Donnez des conseils quand c’est nécessaire.
- Faites simple.

### ***DÉCOMPTE DES POINTS***

Il est recommandé que le décompte des points aux matchs SASS soit effectué selon un système de classement par rang. Ce système de décompte équilibre les différences entre les stages et récompense le tireur le plus régulier. Avec ce système, le temps recommandé pour un Stage Disqualification est de 999,00 secondes et pour un Match Disqualification de 999,99 secondes à tous les stages. Le résultat recommandé pour ne pas avoir fini un stage est un Stage Disqualification. Tout concurrent qui ne finit pas deux stages ou plus, quelqu’en soit la raison, ne pourra recevoir aucun prix pour le match principal.

D’autres systèmes de décompte de points peuvent être employés à des niveaux locaux et d’Etat, par exemple le temps total. Si le temps total est utilisé, un temps maximum autorisé pour chaque stage doit être calculé avant le match et doit être utilisé comme le score attribué en cas de disqualification et comme score maximum du stage. Il est recommandé que le temps maximum autorisé pour un stage soit calculé sur la base du total de toutes les cibles disponibles/pénalités pour miss plus 30 secondes.

Les championnats officiels de la SASS au niveau d’Etat ou supérieur, ne doivent en aucune manière proposer ou incorporer toute amélioration du score tels que «Free Miss» (miss non pénalisés) ou «Do-Overs» (ne pas tenir compte de la faute).

### ***Liste des Pénalités***

#### **PÉNALTÉS DE 5 SECONDES**

- Les cibles pour carabine, revolver ou fusil doivent être engagées avec une arme de type approprié. Un miss est défini comme ne pas avoir touché le type de cible approprié avec la bonne arme. Le positionnement des cibles devrait toujours laisser au tireur la possibilité de faire un miss franc qui pourra être enregistré sans discussion. Le chevauchement de cibles d’un même type devra être évité autant que possible et ne devra pas causer de «piège» à Procedural en rendant difficile la détermination des intentions du tireur dans sa façon d’engager les cibles.
- Chaque cible ratée.
- Chaque cartouche non tirée.
- Laisser par inadvertance des cartouches vives dans un revolver sont des miss à moins qu’il n’y ait une cartouche non tirée sous le chien entraînant alors un Stage Disqualification.

~24~

- Chaque cible touchée avec l'arme incorrecte, soit intentionnellement soit par erreur.
- Chaque cible touchée avec une munition obtenue d'une «manière non autorisée».

Pour aider à comprendre ce concept un «ORGANIGRAMME DES MISS» est donné en annexe C. Il est aussi important de comprendre qu'«UN MISS NE PEUT PAS CAUSER UN PROCEDURAL ».

## PÉNALITÉS de 10 SECONDES

### Pénalités Procedural

Toute erreur de procédure non intentionnelle causée par un « oubli », la confusion, l'ignorance ou des erreurs (dans la limite d'un par stage)

- Ne pas avoir essayé de tirer avec une arme
- Ne pas avoir essayé de manœuvrer un accessoire ou un décor.
- Tirer les cibles dans un ordre autre que celui défini par le scénario du stage
- Engager le stage (armes, cibles ou déplacements) dans un ordre autre que celui demandé par la description du stage.
- **Dans le même Match premier manque à adhérer aux consignes de la catégorie dans laquelle le tireur concourt.**
- Tirer avec une arme dans une position ou d'un emplacement autre que celui demandé dans la description du stage
- L'utilisation d'une munition obtenue d'une manière non autorisée (qui n'a pas été apportée sur la ligne ou déposée **par le tireur lui-même** d'une façon autorisée). Référence « Manuel du Tireur » page 11.
- **Ne pas rengainer les revolvers à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.**

Chacune de ces pénalités **est** unique et ne doit pas être ajoutée à une autre de même nature.

Des accommodations sont toujours autorisées pour ceux qui ne peuvent pas observer les procédures d'un stage particulier en raison de limitations physiques et aucun procedural ne peut alors être attribué.

### Pénalités Minor Safety

- Laisser des cartouches vides ou vives dans le magasin ou sur l'élevateur de l'arme d'épaule dans laquelle elles avaient été chargées.
- Armes d'épaules ouvertes et vides, qui glissent et tombent mais sans rompre la règle de sécurité des 170° ou dont le canon n'a pas balayé une personne.
- Armer le chien d'un revolver avant qu'il ne soit à 45° du sol vers les cibles.

Des arrangements sont toujours permis pour ceux qui sont incapables de respecter les procédures d'un stage particulier pour des raisons de handicap physique sans leur attribuer de pénalités procedurals.

## STAGE DISQUALIFICATION

- Tirer en se déplaçant (par exemple tirer plusieurs coups pendant un déplacement continu).
- Toute chute d'arme vide sur la ligne de tir (depuis la table de chargement jusqu'à la table de déchargement).
- Toute arme d'épaule qui glisse, tombe et viole la règle de sécurité des 170°.
- Un tir qui frappe n'importe quoi entre 1,5m et 3 m des pieds du tireur. *Note exception pour le point 13 de l'annexe A.*
- Violation de la règle des 170°, incapacité à contrôler de façon appropriée la direction du canon.
- Remettre un revolver dans le holster avec le chien non complètement abattu sur une cartouche vide ou une chambre vide.

~25~

- Un revolver armé qui quitte la main du tireur **(dès qu'il a quitté la main du tireur)**.
- Une cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme d'épaule (dès que celle-ci quitte les mains du tireur).
- Au cours du même match, une seconde infraction de non-respect des consignes de la catégorie dans laquelle le tireur concourt.
- Changer d'emplacement avec une cartouche vive sous un chien armé ou une arme chien abattu sur une cartouche vive. Changer d'emplacement avec une arme d'épaule mécanisme fermé et chien armé.
- Manipulation dangereuse d'une arme telle que le fanning.
- Charger à un endroit autre que celui désigné ou sur la ligne de tir.
- Emploi d'une arme interdite ou avec modification interdite.
- Emploi **ou présence** d'objets interdits.
- Remettre à l'étui ou reposer un revolver chien abattu sur une cartouche vive.
- Balayer qui que ce soit avec une arme vide.
- Non respect des procédures de chargement et de déchargement.  
*Le point auquel le « non-respect des procédures de chargement et de déchargement », **Stage Disqualification**, pour ne pas être allé directement à la table de déchargement est le suivant: Une fois que le contrôle de l'arme(s) est abandonné, que ce soit sur un râtelier sur le stage ou au gun cart du tireur (c.à.d. quitte les mains du tireur).*
- Quitter la ligne une fois le stage engagé pour aller chercher des munitions ou armes avant que toutes les armes apportées sur la ligne aient été vérifiées vides.
- Tir à sec à la table de chargement.
- Rabattre le chien d'un revolver, carabine ou fusil à chien **sans avoir une autorisation ou indication positive de la part du Timer Operator**.
- Se présenter à la zone de chargement désignée avec une arme qui n'a pas été vidée après avoir terminé un stage précédent du même jour (sanction affectée à ce précédent stage).

## MATCH DISQUALIFICATION

- Addition de deux pénalités Stage Disqualification ou deux sanctions « Spirit of the Game ».
- Attitude agressive, comportement non sportif.
- **Volontairement ne pas obéir à un ordre de «cease fire» ou de «stop» donné par le CRO/TO et sous son contrôle positif.**
- Tirer sous influence de l'alcool, de médicaments prescrits ou non qui peuvent diminuer les capacités physiques ou mentales du tireur.
- Tirer des munitions non autorisées. Cela comprend les munitions qui dépassent la vitesse maximum autorisée et les cartouches de chasse reformées en bouteille ou incisées. Cela ne comprend pas les cartouches qui n'atteignent pas le power factor. Reportez-vous au Manuel du Tireur pour la définition des munitions autorisées.
- Laisser tomber une arme chargée.

- Tout tir qui frappe le sol ou un accessoire à moins d'1,5 m du tireur. Tout tir dans la zone de la table de chargement ou de déchargement, ou tout tir qui est considéré comme dangereux.
- Note : exception pour les accessoires déclarés consommables.
- Balayer qui que ce soit avec une arme chargée.
- Au cours du même match, un troisième manquement au respect des consignes de la catégorie dans laquelle le tireur concourt.
- Conflits entre personnes.

**Un Match disqualification signifie que le tireur range ses armes et ne tire plus pendant le reste de la durée du match.**

## **FAILURE TO ENGAGE / SPIRIT OF THE GAME**

### **Pénalité de 30 secondes**

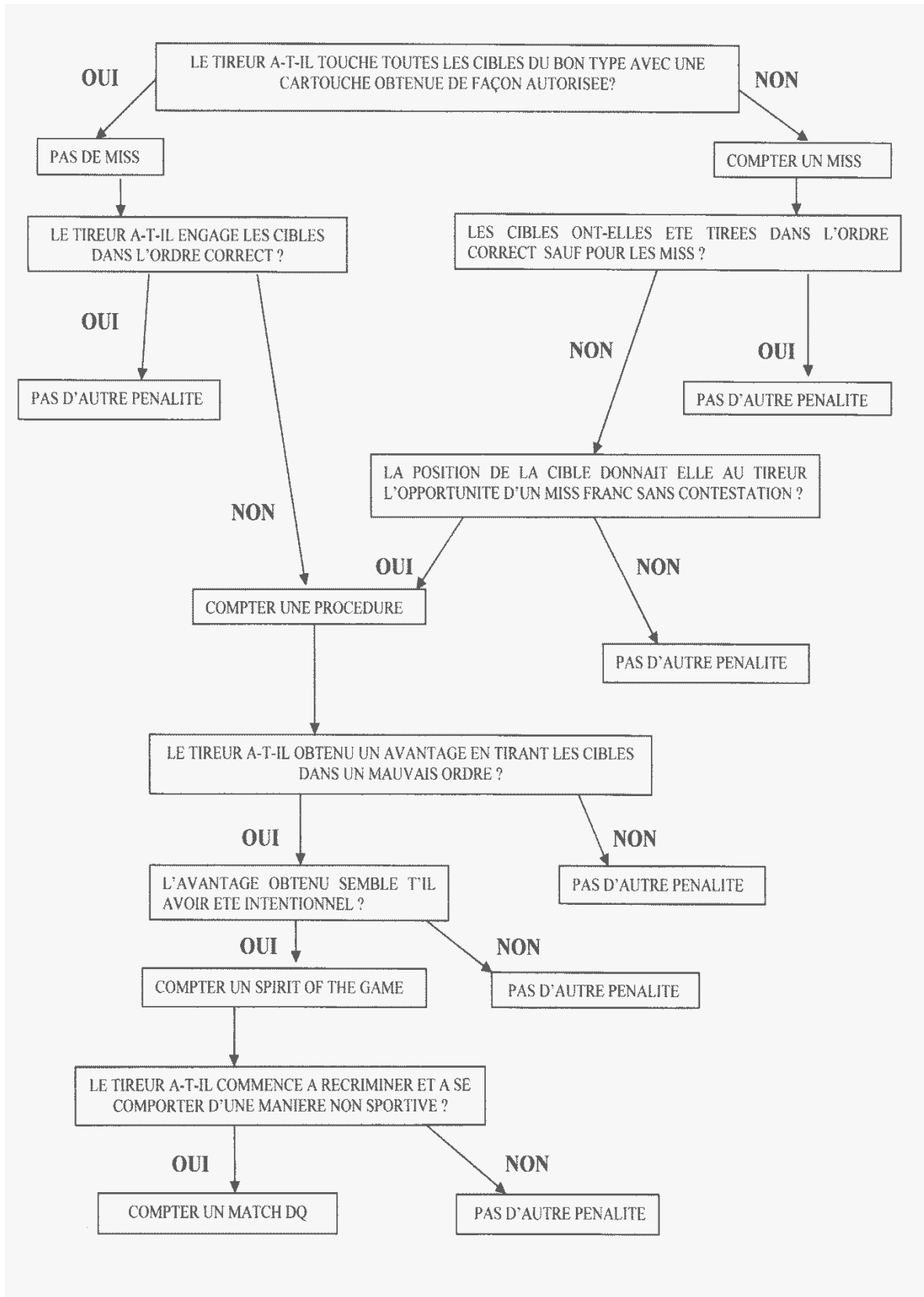
- Tirer délibérément un stage d'une autre façon que cela est prévu dans le but d'en tirer un avantage pour la compétition.
- Tirer une munition qui n'atteint pas le power factor ou à la vitesse minimum. La pénalité est appliquée à chaque stage où le concurrent est contrôlé et où ses munitions sont trouvées être au dessous du power factor ou de la vitesse minimum requis.
- Refuser délibérément d'attraper un boeuf au lasso, de lancer un baton 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.
- Note: deux pénalités de Spirit of the Game ou de Failure to Engage entraîneront un Match Disqualification.

## **OBJETS INTERDITS**

Des exemples d'objets interdits par la SASS vous sont donnés ci dessous. La version en cours du Manuel du Tireur de la SASS doit toujours être prise comme référence complémentaire pour ces objets interdits. L'emploi ou la présence de l'un quelconque de ces objets hors la loi entraîne un Stage Disqualification.

- Holsters faisant un angle de plus de 30° avec la verticale lorsqu'ils sont portés.
- Deux revolvers de main match portés du même côté du corps.
- Gants de tir modernes.
- Chemises à manches courtes (uniquement pour les hommes).
- Tee shirts à manches courtes, tee shirts à manches longues et pull-overs sans manches pour tous les concurrents (Les chemises à manches longues de type Henley à boutons sont autorisées).
- Chapeaux de cow-boys modernes à plumes.
- Jeans de designers.
- Casquettes de base-ball.
- Chaussures de tennis, de course, de jogging, d'aérobic ou toutes autres chaussures de sport modernes, bottes de combat.
- L'affichage du logo d'un fabricant, d'un sponsor ou d'une équipe sur les vêtements. Les étiquettes de fabricants sur les vêtements ou l'équipement sont acceptables.
- Équipements de nylon, plastique ou velcro.

ANNEXE C – ORGANIGRAME DES MISS



**ANNEXE D - POCKET RO CARD**

<b>Pocket RO Card</b> (Version Janvier 2016) “SDQ” = Stage Disqualification; “MDQ” = Match Disqualification “MSV” Minor Safety Violation = 10 Secondes de pénalité	<b>M</b> <b>S</b> <b>V</b>	<b>S</b> <b>D</b> <b>Q</b>	<b>M</b> <b>D</b> <b>Q</b>
Cartouche vide ou chargée dans le magasin ou sur l'élevateur d'une arme d'épaule où elle avait été chargée après avoir tiré l'arme suivante arme, ou si dernière arme, posée à la table de déchargement	X		
Arme d'épaule vide qui glisse et tombe mais ne viole pas les 170° ou balaye quelqu'un	X		
Armer un revolver avant qu'il soit à 45° du sol	X		
Quitter la ligne une fois le stage commencé pour aller chercher munitions ou arme avant que toutes les armes portées sur la ligne aient été contrôlées vides.		X	
Quitter le stage à n'importe quel moment entre le tir de la première et de la dernière cartouche sur ce stage		X	
Quitter la ligne de tir après le début du stage avant que toutes les armes aient été contrôlées vides		X	
Charger à un autre endroit que celui indiqué		X	
Reposer une arme d'épaule contenant une cartouche vive (après avoir quitté les mains du tireur)		X	
Remettre au holster ou poser une arme avec chien armé (non totalement abattu) ou abattu (sur une cartouche chargée)		X	
Laisser tomber une arme (non chargée/vide)		X	
Tir frappant entre 1,5 et 3 m du tireur sur la ligne		X	
Revolver chien armé quittant la main du tireur		X	
Changer de place ou quitter la zone de chargement désignée avec une arme chien armé ou chien abattu sur une cartouche chargée		X	
Manipulation dangereuse d'une arme (fanning, etc.)		X	
Emploi d'une arme interdite ou avec modification interdite		X	
Tir à sec à la table de chargement		X	
Arriver à l'emplacement de chargement désigné avec une arme encore chargée après avoir fini un stage le même jour (attribué au stage précédent)		X	
Violation de la règle des 170° (sans balayer personne)		X	
Balayer une personne avec une arme vide		X	

<b>Pocket RO Card</b> (Version Janvier 2016) “SDQ” = Stage Disqualification; “MDQ” = Match Disqualification “MSV” Minor Safety Violation = 10 Secondes de pénalité	<b>M</b> <b>S</b> <b>V</b>	<b>S</b> <b>D</b> <b>Q</b>	<b>M</b> <b>D</b> <b>Q</b>
Rabattre le chien pour éviter une pénalité si armé au mauvais moment, dans la mauvaise position ou à la mauvaise place		X	
Non-respect des procédures de chargement et de déchargement		X	
Tirer en se déplaçant (tirer plusieurs coups pendant un déplacement continu)		X	
Usage ou présence d'objets interdits		X	
Laisser tomber une arme (chargée)			X
Tir frappant à moins d'1,5 m du tireur sur la ligne, ou tir en dehors de la ligne de tir. Tout coup tiré dans les zones de chargement et déchargement			X
Balayer une personne avec une arme chargée			X
Volontairement ne pas obéir à un ordre « cease fire » ou « stop » donné par et sous le contrôle positif du CRO/TO			X
Recevoir deux (2) pénalités Stage DQ ou 2 FTE/SOG au cours d'un match			X
Attitude belliqueuse, conduite non sportive			X
Tirer sous influence de l'alcool, de drogues ou de médicament diminuant les capacités			X
Quitter la ligne de tir avec une arme défectueuse sauf sous la supervision directe d'un officiel du match			X
Tirer hors catégorie, par ex. ne pas porter des pièces correctes en Classic Cowboy ou ne pas faire assez de fumée en catégories PN-1° violation Procedural-2° violation SDQ- 3° violation MDQ	<b>P</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Procedural : Fautes non intentionnelles dues à la confusion ou à des erreurs. 10 secondes ; il ne peut pas être attribué plus d'un procedural par stage. Failure to Engage/Spirit of the Game : Tirer sciemment un stage d'une façon autre que celle prévue pour en tirer un avantage compétitif, ne pas respecter le Power Factor ou sciemment ne pas suivre une procédure de non tir. 30 secondes. Re-shoots sont attribués pour défauts d'accessoires et équipements de match ; RO gênant la progression du tireur ou timer défectueux. A la discrétion du Match Director peut être attribué pour défaut aux armes ou équipement du tireur (sauf match annuels, d'Etat ou au-dessus) Seules les pénalités dues à la sécurité sont maintenues. Restart peut être attribué, pour qu'un concurrent effectue un bon départ, jusqu'au moment où le premier coup est tiré down range. De multiples Restarts par le même tireur, qui seraient considérés par le RO comme une prise d'avantage, ne seront pas autorisés car ils ne sont pas dans le <i>Spirit of the Game</i>			

## GLOSSAIRE

**(chien) Armé (coked)** - chien qui n'est pas totalement abattu (à l'armé, au cran de demi armé ou au cran de sécurité)

**Arme chargée** - toute arme avec **une partie quelconque d'une** cartouche vive dans le mécanisme, la chambre ou le magasin.

**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 lachée (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.

**Cartouche chamberée** – **Une cartouche dont une partie quelconque se trouve DANS la chambre d'une arme.**

**Chemise à manches courtes** – Une chemise à manches au-dessus du coude cousues/manufacturées ou retenues de n'importe quelle manière. Cela ne s'applique pas aux manches roulées qui ne sont pas maintenues en place.

**Chien abattu** – Chien totalement abattu, à sa position de repos complet.

**Commis (engagé, obligé) (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.

**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.

**Habillement** – Articles de vêtements incluant : chemises, pantalons, robes, gilets, vestes manteaux, cache-poussière, Chaps/chinks, jambières, bottes et chapeaux. Ils n'incluent pas les cuirs d'armes (ceinturons et holsters), les cartouchières, les jarretières et jarretières de bras, les cuffs ou les bandanas.

**Jeans de designer** – **Jeans modernes portant des slogans ou des logos brodés sérigraphiés ou similaire, indiquant des choses telles que « PINK » ou « BABY ». (Des jeans à décorations voyantes ou fantaisie sont acceptables).**

**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, **marque de ranch sur les chaps/chinks.**

**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 » et donc ne pouvant pas être fermée plus en manipulant le mécanisme à levier ou à pompe.

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

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

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

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

**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)** – Procedural 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, par 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 le 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).

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

**Règle de sécurité 170°** - Signifie que l'extrémité du canon de l'arme doit toujours être pointé vers les cibles à + ou - 85° dans toutes les directions.

**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 fusil lisse quand la culasse est ouverte ou le(s) chien(s) abattu(s) sur une chambre(s) vide(s) ou une cartouche(s) tirée(s). **Tirer en déplacement est expressément rejeté, la pénalité est un SDQ.** La règle du Traveling du basketball n'est pas destinée à se rapporter à des déplacements multiples entre les tirs (par ex. tirer plusieurs fois pendant un déplacement continu).

**Reshoot** – Un score est enregistré, le tireur recommence au début, 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». **Les pénalités relatives à la sécurité sont conservées.**

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

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

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

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

**Stage (aussi appelé « la ligne »)** – 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.  
**Se rapporte aussi aux emplacements d'où le tireur engage réellement les cibles.**

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

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

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

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

**Tir à sec** – Se définit par l'acte d'amener une arme déchargée en position de tir, d'armer le chien et d'appuyer sur la détente comme pour tirer normalement.

**Tir en déplacement** - tirer plusieurs coups pendant un déplacement continu (= SDQ).

**Traditionnel** – Style ou configuration de vêtements et/ou d'équipements qui étaient couramment vus ou utilisés dans l'Old West de 1849 à 1900 ou dans les films « B-Western ». Les photos, films et équipements ou vêtements d'époque survivants peuvent servir à résoudre les problèmes.

**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 ou sur l'élévateur.

**SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY**

**215 Cowboy Way**

**Edgewood, New Mexico 87015**

**(505) 843 – 1320**

**FAX : (877) 770 – 8687**

**E.mail : [sass@sassnet.com](mailto:sass@sassnet.com)**

**Page web : [www.sassnet.com](http://www.sassnet.com)**