

Championnat CAS France 2010



CHIAPPA
firearms

Last Shot on the Trail 2010

Ouvert à tous les SASS Members

Tir National de Versailles

17 18 ET 19 SEPTEMBRE 2010

MAIN SPONSORS

LAST SHOT ON THE TRAIL

F.LLI PIETTA



CHIAPPA FIREARMS

CHIAPPA
firearms

Chers amis et tireurs , bonjour et bienvenue à la Finale « Last shot on the trail »

Ce concours est régit par les règles SASS

Merci de porter une attention particulière à la sécurité

Rappelez vous que , comme compétiteur , vous êtes aussi un officier de sécurité , responsable de votre conduite, de celle de vos invités et de vos proches .

Pour votre sécurité et celle de tous , merci de porter une attention particulière aux règles de sécurité basiques : les protections des yeux sont OBLIGATOIRES , et les protections de l'ouïe fortement recommandées.

Ramassage des douilles : le programme du concours et son timing ne permet pas de prendre du temps entre les tireurs et les posse pour récupérer les douilles tirées . Ce match est un « lost brass match » merci de votre compréhension .

Il nous faut tout d'abord remercier chaleureusement nos amis du Club du Tir National de Versailles et plus particulièrement son président M. Schuler Claude.

Merci à eux tous pour leur investissement et la rapidité de leur réaction ainsi que leur enthousiasme à nous accueillir pour cette finale 2010

Un grand merci aussi à nos amis Italiens pour leurs conseils , leur amitié , qui ont fait le déplacement .

Merci aux sponsors et aux exposants qui font l'animation et la structure de ce concours .

Merci aux différents participants et artistes qui animent ce concours.

Merci aux tireurs , sans qui il n'y aurait pas de championnat , particulièrement à tous ceux qui ont fait le déplacement depuis les pays limitrophes

Merci aussi aux absents qui n'ont pu se déplacer mais qui ont quand même contribué à la réussite de ce concours

Merci à tous ceux qui se sont investis et nous ont soutenus

Plusieurs lots sont mis en loterie , pour récolter quelques devises pour notre association, le prix de chaque ticket est dérisoire mais peut nous permettre de faire beaucoup pour nos membres amis et tireurs , merci d'être généreux et bonne chance .

Nous espérons que vous prendrez du plaisir à venir tirer avec nous et que vous aurez envie de revenir l'an prochain pour un nouveau championnat .

Bon week end a tous

the French Wild Bunch

REGLES DE SECURITE

Avis aux Visiteurs

Pour des raisons évidentes de sécurité, et conformément aux règles du Cowboy Action Shooting, **le port des armes à feu est strictement réglementé sur l'ensemble du site de la manifestation.**

1°- **Les visiteurs doivent se conformer impérativement aux règles élémentaires de sécurité** concernant les armes à feu:

- Considérer toujours une arme comme chargée
- Toujours garder le canon d'une arme à feu dans une direction non dangereuse
- Ne jamais manipuler l'arme d'un tiers sans son autorisation (Règle également valable pour les armes exposées sur les stands)
- Toujours conserver son arme sous son contrôle personnel direct.
-

2°- **Il est rigoureusement interdit de sortir les armes de poing** même sécurisées de leur étuis **en dehors du pas de tir**, même une fois vérifiées et rendues inapte au tir.

3°- Seuls les tireurs officiellement inscrit aux épreuves de Cowboy Action Shooting et porteurs d'un badge sont autorisés à porter leurs armes sur les pas de tir ou dans la zone de sécurité délimitée à proximité immédiate.

4°- **Tout manquement constaté à ce règlement entraînera l'exclusion définitive et immédiate** du site du ou des contrevenants.

Le Président Charles Alan Jeppesen La salle.



Charles Alan Jeppesen
Président

FINALE DU CHAMPIONNAT COW-BOY ACTION SHOOTING “LAST SHOT ON THE TRAIL” 2010

PROGRAMME :

Vendredi 17 septembre

8:00-8:30 : registration , récupération de vos « book » avec les scénarii , programme et plan du site , n'oubliez pas de signer le « disclaimer » et de le donner immédiatement avant de prendre vos books

8:00 visite de sécurité avec les posse leaders sur tous les stages .

TIME	STAGE #	1	2	3	4
9.00		1		2	
10.00			1		2
11.00		2		1	
12.00			2		1

Repas de midi , peut se prendre sur place, organise par la CAS France (traiteur) sur réservation 15 € cheque à l'ordre de "CAS france"

14:30- 16:30 : 2 « speed matchs » par équipe de trois tireurs (5 € à l'ordre de CAS France)

16 :30- 18:00 : long range 300 m (5 € à l'ordre de CAS France)

14:00-18:00 : ROI cession part1

18 :00 « NO GUNS IN TOWN , PLUS D'ARMES EN VILLE »

Et à l'intérieur durant la journée exposants et sponsors , armes et accessoires

Samedi 18 septembre

8H30 - 12H30 : 4 main match stages

TIME	STAGE #	5	6	7	8
9.00		1		2	
10.00			1		2
11.00		2		1	
12.00			2		1

14H30 to 18H30/ 19H00 : shoot off pour tous

14:00 – 18:00 : ROI cession part2

20 :00 Awards ceremony du concours par la French Wild Bunch

Les Categories avec moins de 5 tireurs chacune ne recevront pas de prix . L'organisation leur délivrera un certificat .

19:30 Repas du soir sur place organisé par la CAS France , sur réservation, 20 € (ordre CAS France)

21 :00 Tirage des lots

Dimanche 19 septembre

8H30 - 10H00 si necessaire finale du shoot off

10H00 to 12H00 long range rifle caliber 50m

8:00 to 12:00 ROII cession

12 :30 ceremony awards du shoot off et long range et repas sur réservation 15 € (chèques à l'ordre du CAS France)

Fin du Championnat

Match director : John Peacemaker

Range Master : Réverend Delano L. Oackley, Jeppesen

Posse leaders : French Erick cochise , Mike Donovan Blueberry

Responsable initiations : les volontaires sous la direction de Vallombreuse

Responsable Long Range : El Pasota

General score keeper : Vallombreuse

Responsable Loteries : Marshall Dundee

Voici un plan de circulation et d'implantation des stages (8) et des baies du Long Range .

Le long range 300 m est prévu le samedi après midi .

Le long range 50 m est prévue le dimanche matin .

une initiation le dimanche matin est prévue en baie 1 .

shoot off du vendredi et dimanche en baie N°2 sur la droite en « mordant » sur l'espace long range 300 m

les speed matches par equipe de trois prendront place baies N° 1 et 2 ou 3 et 4 si nous avons beaucoup de tireurs longue distance !!!



Cette année les scénarii ont été inspirés par l'histoire des « Ghost towns »

J'ai créé des scénarii (8) pour le main match ...

L'histoire :

Vous êtes sur la piste avec vos adjoints, du « Doctor Trustin me » charlatan réputé qui a fait bien du mal et des décès dans différentes villes de votre état.

Après avoir suivi sa piste durant plusieurs jours vous arrivez à la nuit tombante dans une ville abandonnée ... appelée « new town », mais le nom est barré et celui qui est inscrit à la place est « ghosts town », serait-ce un présage ???

Après un passage « éclair » dans le cimetière pour vous assurer que le docteur n'est pas là, vous allez en ville en commençant par le saloon pour vous désaltérer, puis la « Grocery » pour chercher à manger et à boire, enfin, la tempête se levant il vous faut trouver un abri, L'hôtel...

Vous investissez chaque lieu, à la recherche de votre fugitif, et des denrées dont vous avez besoin pour vous et vos chevaux ...

Mais la ville ne se laisse pas faire et porte bien son nom !!!!

Après une nuit difficile, au matin, tout semble calme, vous reprenez vos recherches en faisant le chemin inverse, ce lieu étant un « cul de sac » à flanc de montagne ...

En partant vous découvrez enfin le Doctor « Trustin me », ne le laissez pas filer !!! vous devez le ramener « Mort ou Vif » pour qu'il soit jugé et pendu pour ses méfaits !!!

Voici la trame et l'histoire que vous allez vivre durant ce match, bonne chance et amusez-vous bien ... !!!

J. Peacemaker

LE CIMETIERE (stage N°1)

Vous suivez la piste du Docteur , vous arrivez en ville en passant devant le cimetière , cachette possible pour votre fugitif . C'est la tombée de la nuit et il semble abandonné depuis longtemps , lorsque vous pénétrez dedans il fait nuit , la pleine lune se lève sur l'horizon Et le cimetière s'anime soudain !!! les fantômes du cru souhaitent vous voir partir , ou rester à jamais

ARMES	MUNITIONS
Carabine(à levier ou à pompe)	10
2 Revolvers	10
Shotgun	4+

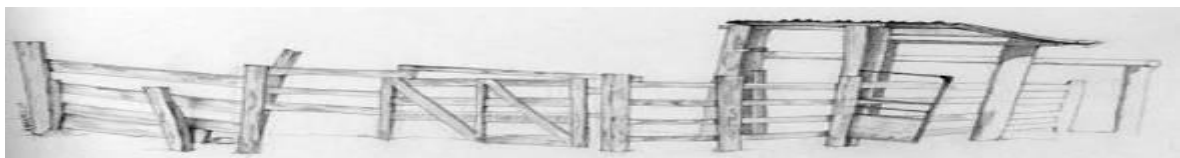
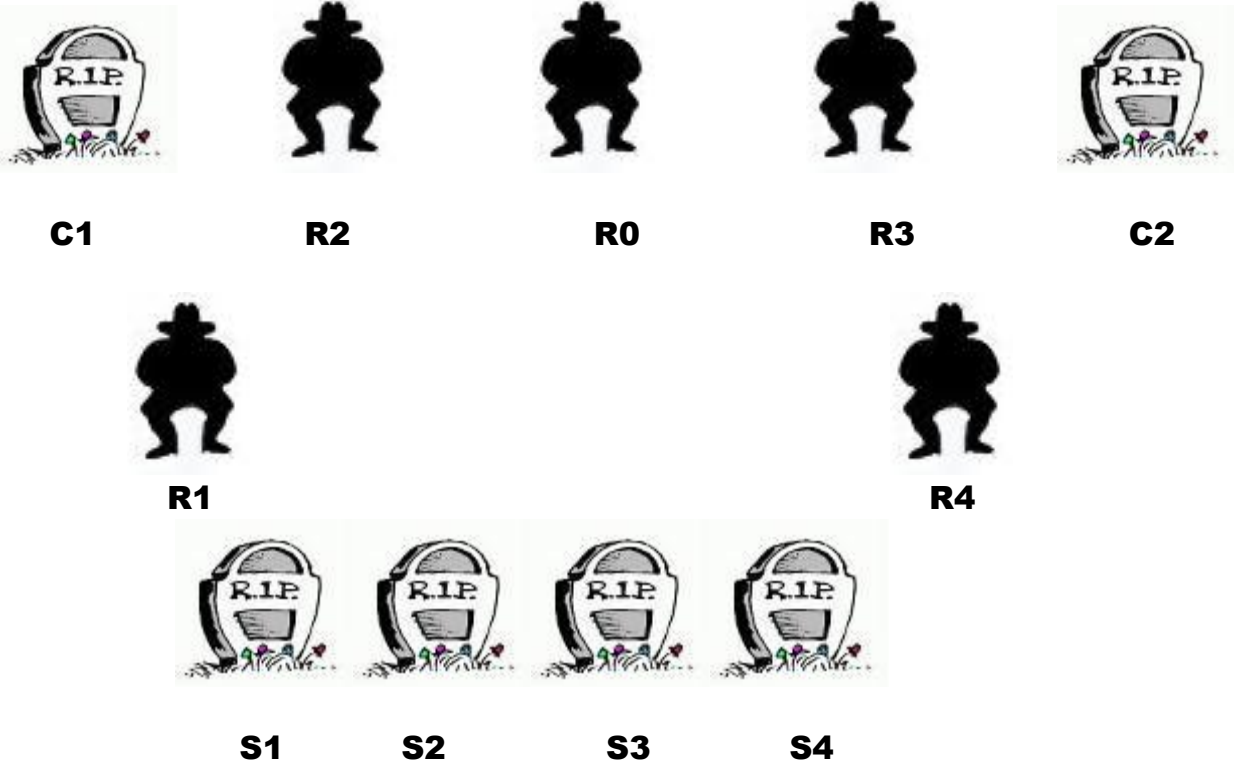
DEPART : Debout derrière la barrière en A, les 2 revolvers chargés de 5 Cartouches chacun, dans les holsters.

La carabine est chargée de 10 cartouches et posée sur la table/barrière avec le Shotgun .

Quand vous êtes prêt dites : « **ce n'est pas possible !!!** » et attendez le bip.

AU BEEP :

- Engagez avec le premier revolver R1 R2 R0 avec cette séquence R1- -R2- -R0 -R0 - R0
- Avec le deuxième revolver engagez R4-R3-R0 avec cette séquence R4 - R3- R0 -R0 - R0.
- Option: si vous tirez cette séquence , vous avez un bonus de cinq secondes : premier revolver C1-R2-R0-R0-R0 ; deuxième revolver C2-R3-R0-R0-R0. Les miss sur C1 et C2 sont des miss.
- Allez prendre votre carabine et engagez C1 - C2 et R0 avec un double tap nevada sweep en commençant dans n'importe quelle direction .
- Puis avec le Shotgun, engagez S1-S4 dans n'importe quel ordre.



LE SALOON (stage N° 2)

Après le cimetière que vous avez quitté précipitamment vous cherchez le saloon , la longue piste et la « réception d'arrivée » vous ont séché le gosier ... vous rentrez alors que la ville semble animée de bien mauvaises intentions contre vous , tout est désert et délabré , cependant des bruits vous incitent à explorer le bâtiment plus avant , ne serais-ce que pour trouver à boire !!!!.... même les cartes vous attaquent !!

ARMES	MUNITIONS
Carabine (à levier ou à pompe)	8+4
2 Revolvers	10
Shotgun	4+

DEPART :

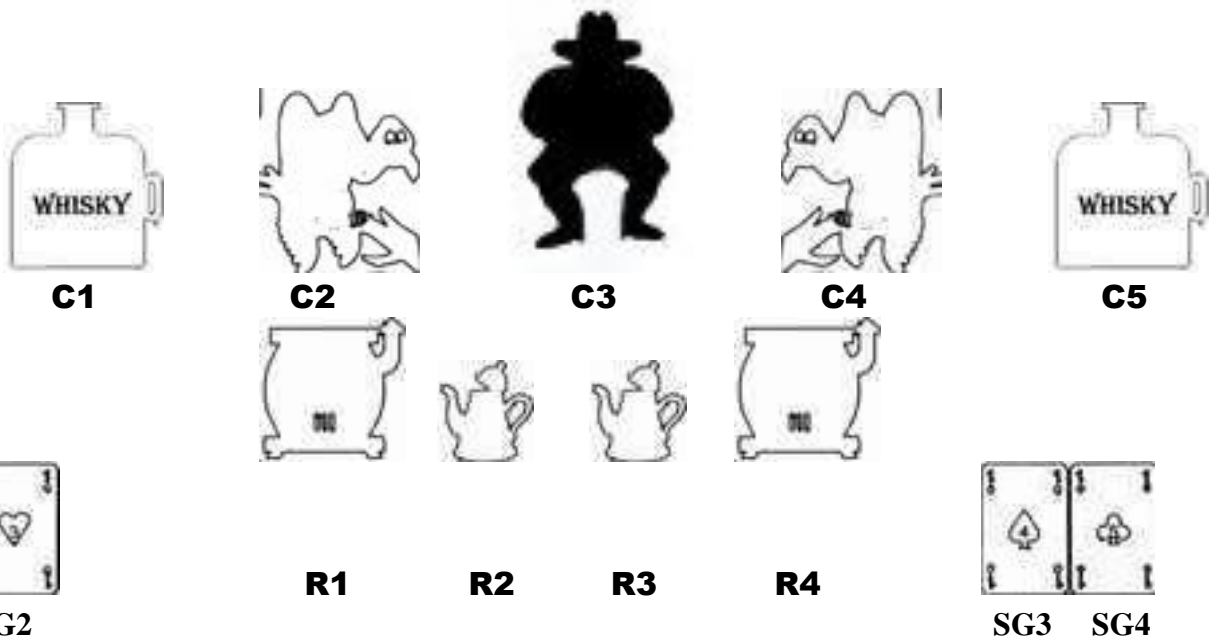
- Debout derrière le comptoir les 2 revolvers chargés de 5 cartouches chacun dans les holsters.
- La carabine est chargée de 8 balles et 4 cartouches sur vous (cartouchière ou poche)
- Shotgun vide sur le comptoir . Quand vous êtes prêt posez les 2 mains sur le comptoir et dites :

« tournée générale !»

AU BEEP :

Du comptoir

- avec le premier revolver engagez R1-R2-R3 avec un « Nevada Sweep » (R1-R2-R3-R2-R1) puis avec le deuxième revolver : R4-R3-R2 en nevada sweep R4-R3-R2-R3-R4 .
- Allez au comptoir , prenez la carabine et engagez C1 une fois, C2 – deux fois C3 trois fois , C4 deux fois , C5 une fois et C3 trois fois , rechargez les quatre cartouches quand vous le voulez.
- Posez la carabine et avec le shotgun engagez les deux cibles sur votre gauche , puis les deux à droite .



THE « GROCERY » {stage N° 3}

Choux blanc au Saloon , la Grocery semble bien plus achalandée , visite « éclair » pour récupérer des vivres et boissons avant que « l'on » ne vous mette dehors , tout n'est qu'aberrations , un train dans un magasin manque de vous écraser !!!! un troupeau de bisons , des cafetières !!!... défendez vous que diable !!! (c'est le cas de le dire ...)

ARMES	MUNITIONS
Carabine (à levier ou à pompe)	10
2 Revolvers	10
Shotgun	4+

Position de départ :

Debout derrière la table :

- carabine dans les mains "cowboy port arm" avec 10 cartouches dans le magasin.
- Deux revolvers aux holsters avec 5 cartouches chacun .
- Shotgun posé en sécurité sur la table .
-

Procedure : Quand vous êtes prêt dites "attention au train !! !". Et attendez le beep

Au beep

- Avec la carabine , engagez C1- C5 en double tap en commençant par n'importe quel coté
- Prenez votre shotgun et engagez S1- S4 dans n'importe quel ordre.

Posez votre shotgun et avec vos revolvers , engagez R1 – R5 avec deux sweep en commençant où vous voulez



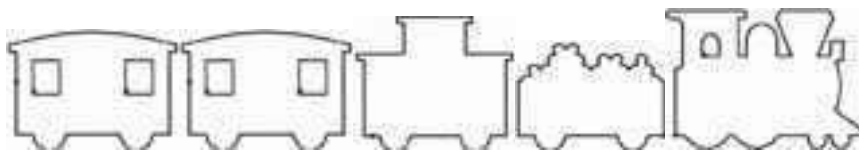
C1

C2

C3

C4

C5



R5

R4

R3

R2

R1



S1

S2



S3

S4



HÔTEL (stage N° 4)

La tempête menace , le vent souffle et soulève une poussière impénétrable , la pluie n'est pas loin , les éclairs illuminent les nuages de poussières , le tonnerre tonne sans arrêt On dirait l'apocalypse !!!
 Vite un abri pour vos hommes , par chance vous arrivez par hasard devant la devanture d'un hôtel délabré qui fait entendre des bruits qui laisse présager sa destruction proche ... tant pis vous n'avez plus le choix , vous entrez dans un univers digne de l'enfer On vous attend de pied ferme !!!!

ARMES	MUNITIONS
Carabine (à levier ou à pompe)	10+4
2 Revolvers	10
Shotgun (juxtaposé ou à pompe)	6+

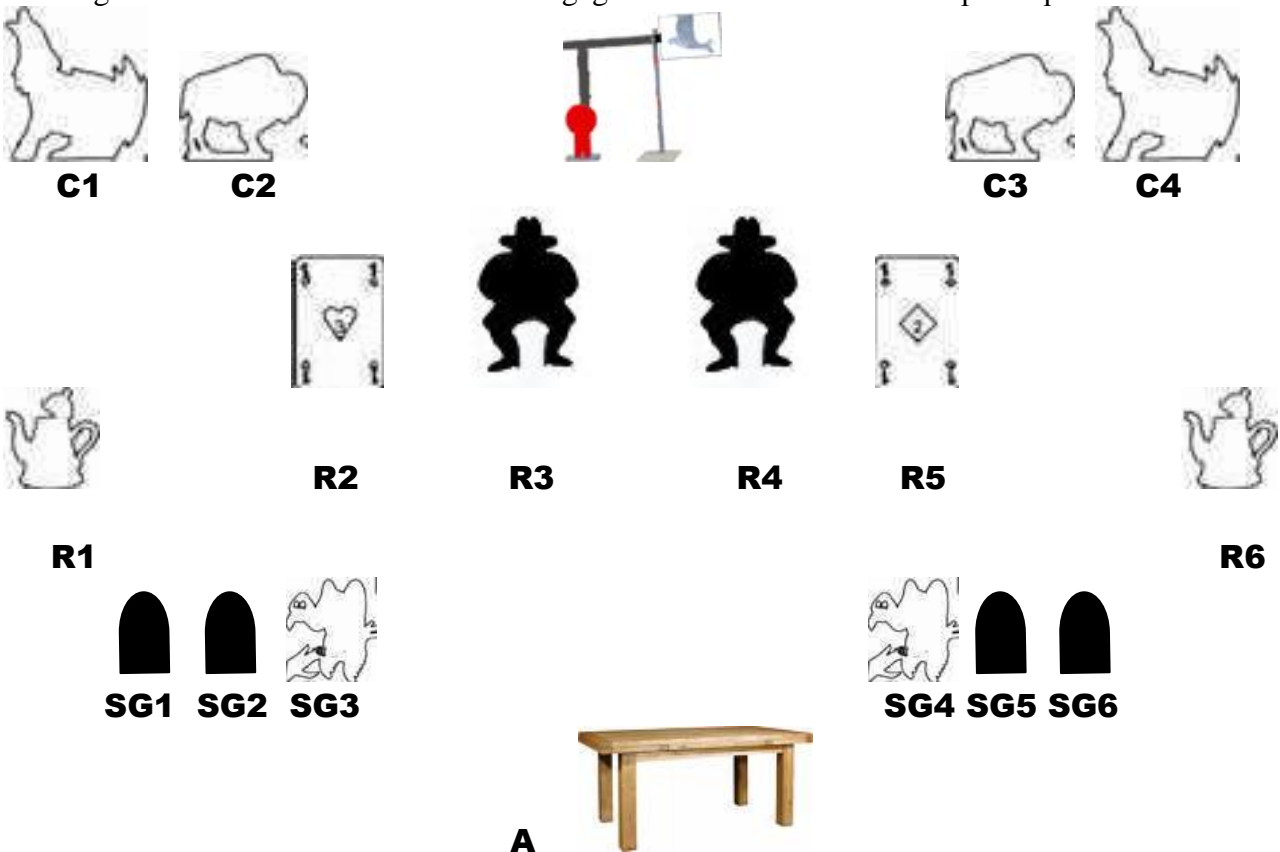
DEPART :

Vous partez debout en A , vous touchez les bords de votre chapeau .

- Shotgun vide sur la table à coté de vous .
 - La carabine est chargée de 10 balles et posée sur la table les 4 cartouches sur vous (cartouchière ou dans une poche).
 - 2 revolvers chargés de 5 balles chacun dans les holsters.
- attendez le beep

AU BEEP : allez à la table

- Engagez SG1 et SG2 puis SG 5 et SG6 avec le Shotgun. Posez le shotgun ouvert sur la table
- Puis, avec les revolvers, engagez R1 - R2 – R3 –R4- R5-R6 au moins une fois !!!!
- Prenez la carabine et engagez le popper déclenchant la cible basculante et tirez les 9 cartouches sur la cible en mouvement .
- Prenez le Shotgun et tirez SG3 et SG4 dans n'importe quel ordre.
- Rechargez la carabine de 4 cartouches et engagez C1-C2-C3-C4 dans n'importe quel ordre



HÔTEL (stage N° 5)

Au petit matin , après une dure nuit , tout se calme

Et vous vous rendez compte que vous n'avez pas été les seuls dans cet hôtel , IL EST LA IL NE DOIT PAS VOUS ECHAPPER !!!!!

ARMES	MUNITIONS
Carabine (à levier ou à pompe)	10+6
2 Revolvers	10
Shotgun (juxtaposé ou à pompe)	6+

DEPART :

Vous partez debout en A , une tasse de café en main .

- Shotgun vide sur la table à coté de vous .
 - La carabine est chargée de 10 balles et posée sur la table les 6 cartouches sur vous (cartouchière ou dans une poche).
 - 2 revolvers chargés de 5 balles chacun dans les holsters.
- attendez le beep

AU BEEP : allez à la table

- avec les revolvers, engagez R1 - R2 – R3 –R4 au moins une fois !!!!
- Engagez SG1 , SG2 et SG3 puis SG4 , SG 5 et SG6 avec le Shotgun. Posez le shotgun ouvert sur la table
- Prenez la carabine et engagez C1- C4 avec continuous sweep (pas de double tap)
- Rechargez les 6 cartouches déclenchez le mécanisme de la cible basculante Pas de miss surtout et bonne chance



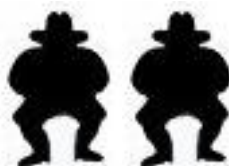
C1

C2



C3

C4



R2

R3



R1



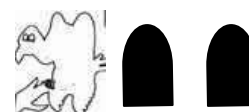
R4



SG1

SG2

SG3



SG4

SG5

SG6

A



THE « GROCERY » (stage N° 6)

Retour dans cet enfer , il vient de rentrer par la porte de derrière , un de vos hommes l'a vu !!!

Vous ne devez pas le laisser fuir , mais vous vous empêchez dans les différents objets qu'il a fait tomber pour vous ralentir et le train n'était qu'un jouet !!!! qui est éparpillé sur le sol Comment avez-vous pu avoir peur d'un objet aussi infantile ??? un effet d'optique ??? ou le mauvais alcool que vous avez trouvé ??? en tout cas vous devez faire attention de dégager le chemin pour poursuivre votre adversaire

ARMES	MUNITIONS
Carabine (à levier ou à pompe)	10
2 Revolvers	10
Shotgun	4+

Position de départ:

Debout derrière la table :

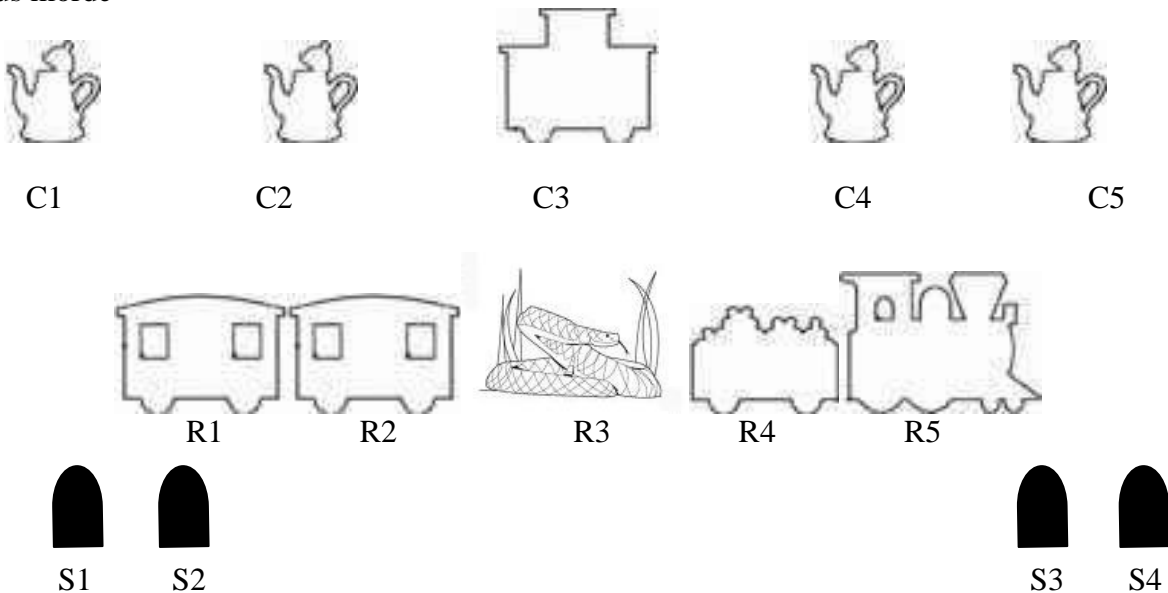
- carabine dans les mains "cowboy port arm" avec 10 cartouches dans le magasin.
- Deux revolvers aux holsters avec 5 cartouches chacun .
- Shotgun posé en sécurité sur la table .

Procédure : Quand vous êtes prêt dites "attention au serpent !". Et attendez le beep

Au beep

- Avec la carabine , engagez C1-C2-C3-C4- C5 en continuous sweep (pas de double tap) en commençant par n'importe quel coté , tirez la dixième cartouche sur le wagon central !!!! .
- Prenez votre shotgun et engagez S1- S4 dans n'importe quel ordre.

Posez votre shotgun et avec vos revolvers , engagez R1-R2-R4 – R5 en un continuous Nevada sweep en commençant où vous voulez et tirez la dernière (10^{ième})cartouche sur le serpent à sonnette R3 avant qu'il ne vous morde



LE SALOON {stage N° 7}

Suivant le parcours du fugitif , vous vous retrouvez au Saloon , les dégâts de la veille sont visibles , les cartes qui vous ont attaqué hier soir ont été jetées avec force par le Doc et il y en a partout ... mais ce n'est pas « Alice au pays des merveilles » , elles ne bougent plus , faites le ménage Et ...

Attention de ne pas glisser !!!

ARMES	MUNITIONS
Carabine (à levier ou à pompe)	10
2 Revolvers	10
Shotgun	4+

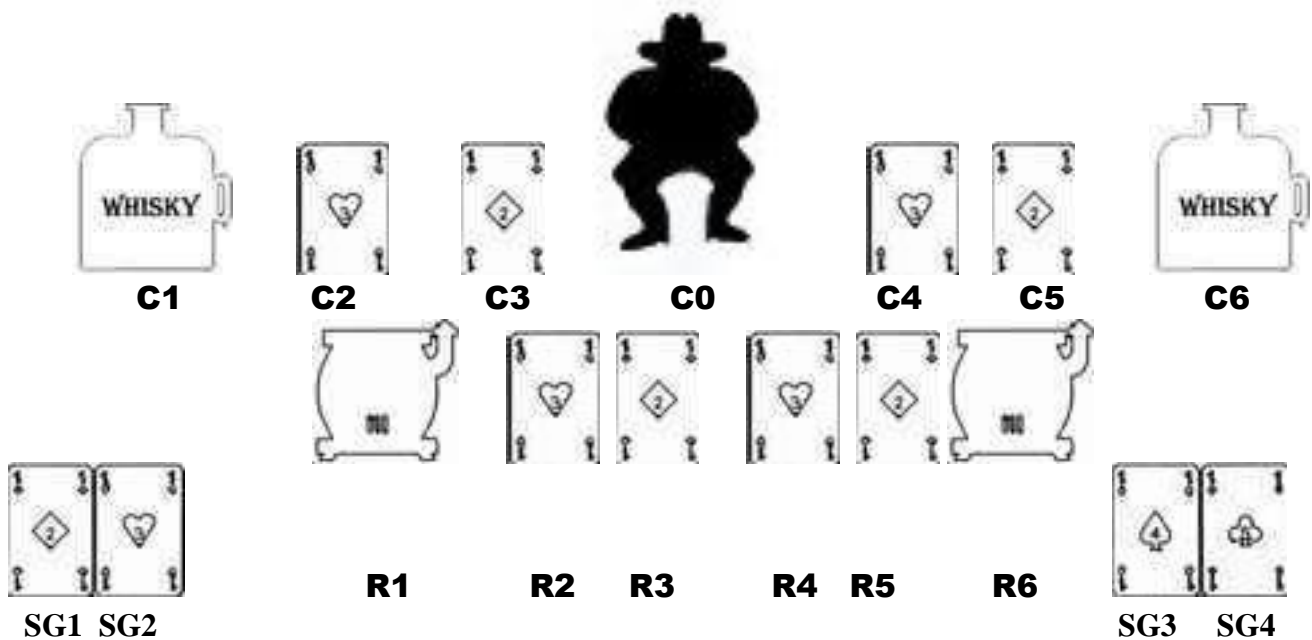
DEPART :

- Debout derrière le comptoir les 2 revolvers chargés de 5 cartouches chacun dans les holsters.
- La carabine est chargée de 10 balles
- Shotgun vide sur le comptoir . Quand vous êtes prêt posez les 2 mains sur le comptoir et dites :
« trouvez le ! »

AU BEEP :

Du comptoir

- avec le premier revolver engagez R2-R3-R4-R5 vous devez faire tomber les cibles OU les toucher (si elles ne sont pas touchées , c'est un miss) puis avec le deuxième revolver : R1-R6 et C0 trois fois .
- Prenez la carabine et engagez C1 –C0 –C6 deux fois et enfin avec les quatre dernières cartouches engagez C2-C3-C4-C5 , vous devez faire tomber les cibles OU les toucher (une cible non touchée = 1miss)
- Posez la carabine et avec le shotgun abattez les 4 cibles dans n'importe quel ordre .



LE CIMETIERE (stage N°8)

Il s'est retiré dans le cimetière , vous avez fait fuir son cheval , il n'a plus d'espoir , mais il se défend comme « une anguille » avec sa fourberie habituelle et ses tours d'esbroufe ...

C'est une course poursuite à travers les tombes et dégâts de votre arrivée , mais il ne vous reste plus qu'un seul ennemi cette fois !!! vous l'aurez , utilisez les avantages de ses inconvénients et laissez le se prendre au piège tout seul !!! surtout abattez les pierres tombales , il ne pourra se cacher !!!!

ARMES	MUNITIONS
Carabine(à levier ou à pompe)	10
2 Revolvers	10
Shotgun	4+

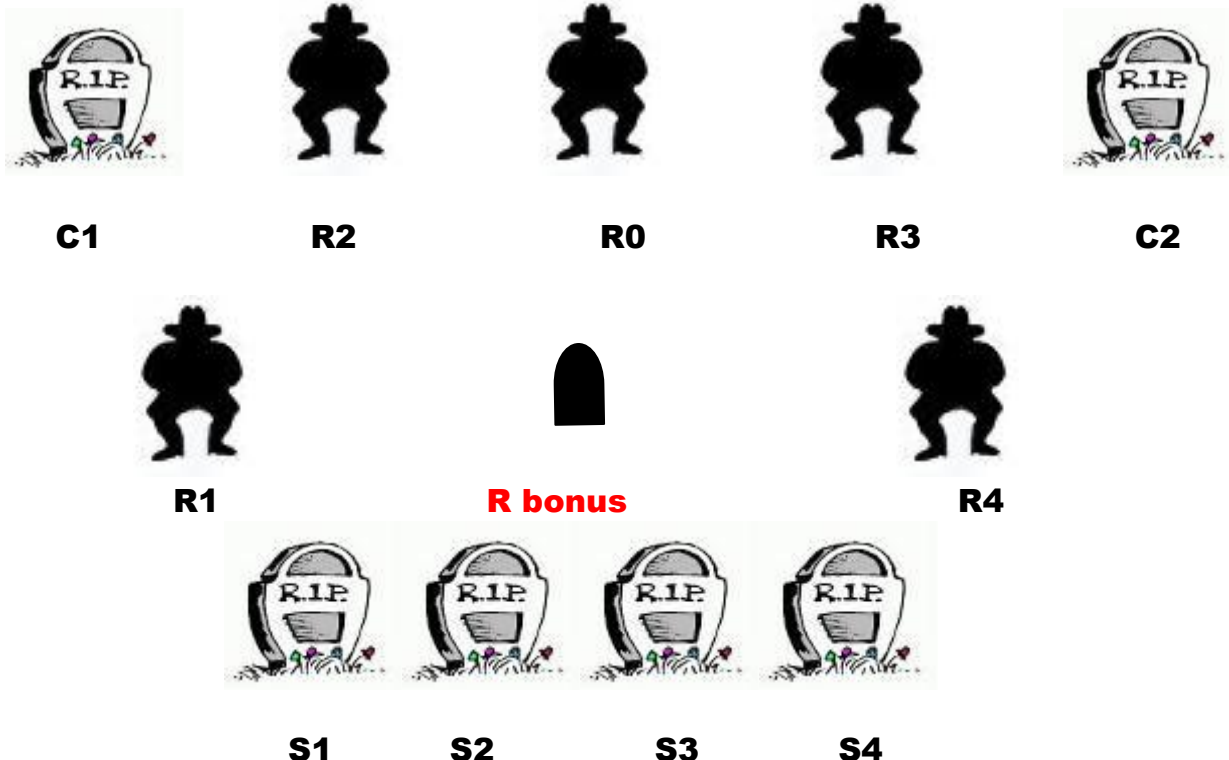
DEPART : Debout derrière la barrière, les 2 revolvers chargés de 5 Cartouches chacun, dans les holsters.

La carabine est chargée de 10 cartouches et posée sur la table/barrière avec le Shotgun .

Quand vous êtes prêt dites : « **GOTCHA !!!!** » et attendez le beep.

AU BEEP :

- Engagez avec le premier revolver R2 R0 R3 comme vous le sentez !!!
- Prenez votre carabine et engagez C1 - R2 - R0-R3-C2 avec un double tap en commençant dans n'importe quelle direction .
- Puis avec le Shotgun, engagez S1-S4 dans n'importe quel ordre.
- Avec le deuxième revolver engagez R1-R0-R4 avec cette séquence R1 – R1- R0 –R4 – R4.
- Rechargez une cartouche dans le revolver quand vous voulez et finissez en tirant le bonus pour 10 secondes de bonus , si vous le loupez , ce n'est pas un miss , vous avez juste perdu du temps !!! VOUS DEVEZ TIRER LE BONUS



SHOOT OFF

Réservé à tous les shooters du championnat
Epreuve de vitesse 2 par 2 non chronométrée.
Le tireur qui termine le premier son parcours gagne.
Toute cible non tombée doit être réengagée **à la carabine uniquement**
Les cibles shotgun non basculées doivent être réengagées au shotgun.

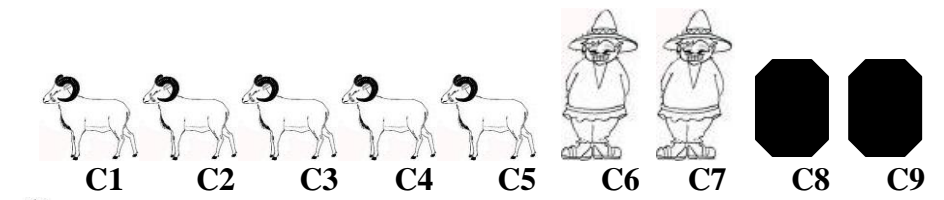
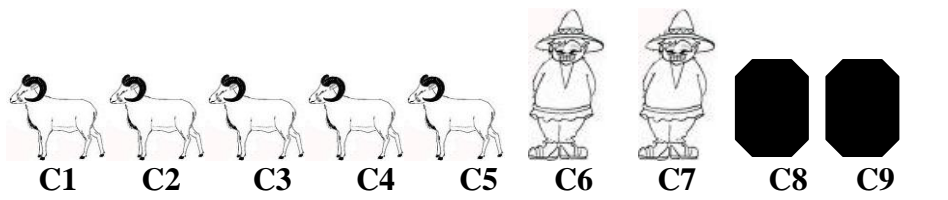
ARMES	MUNITIONS
Carabine (à levier ou à pompe)	9+
2 revolvers	10
Shotgun (juxtaposé ou à pompe)	6+

DEPART : Les tireurs partent dos à dos au centre du stage le RO est entre eux .

- Les revolvers chargés de 5 balles chacun dans les holsters.
- La carabine est chargée de 9 balles est posée sur la table.
- Le Shotgun est vide et ouvert sur la table.

Au BEEP :

- Chaque tireur rejoint sa table et engage les cibles pour carabine de C1 à C9 dans n'importe quel ordre .
- Puis avec les revolvers, engager toutes les cibles R dans n'importe quel ordre
- Puis engagez SG1-SG6 avec le Shotgun dans n'importe quel ordre toutes les cibles coach gun doivent être abattues .
- Si il reste des cibles revolver ou carabine **RECHARGEZ LE NOMBRE DE CARTOUCHES correspondant au nombre de cibles à faire tomber** dans la carabine et basculez les , rechargez autant de fois que nécessaire .
- **Terminez avec la carabine en rechargeant une cartouche** et en tirant la cible A.



REGLES DE TIR LONG RANGE

Long range 50 m

8 pas de tir

-4 cartouches d'essais pour réglage de la visée

-10 coups cartouches match.

Total de 14 cartouches sur cible avec les 10 meilleurs pour match

Long range 300m

5 pas de tir

-4 cartouches d'essais pour réglage de la visée

-10 coups cartouches match.

Total de 14 cartouches sur cible avec les 10 meilleurs pour match

PROCEDURE SUR LA LIGNE DE FEU

Mise en place des 5 phases du match :

1) Equipement de ligne de tir (Tps 8mm)

Briefing

2) Préparation (Tps 3mm)

3) cartouches d'essais pour réglage de la visée (Tps 5mm)

4) Contrôle d'impact (Tps 10mm)

Halte au feu au temps écoulé. Mise en sécurité des armes, déchargement des armes, ouvrez la culasse, contrôle par le Match directeur» ou «ces encadrants ».

. relevé visuel des impacts aux tireurs. (Contrôle avec la poêle à frire)

5) Cartouches match. (Temps 10mm)

Lorsque la période de tir de 10 minutes est terminée, le directeur de Match crie "cessez-le-feu - vos 10 minutes sont écoulées." A ce stade, tous les tireurs sont attendus pour arrêter le tir, déchargement des armes, ouvrez la culasse, contrôle par le Match directeur» ou «ces encadrants ».

Le tireur peut alors déplacer son matériel de la ligne de feu pour faire de la place pour le prochain tir.

6) Changement des cibles (Temps 5mm)

DÉCOMPTE DES POINTS

Le tireur tire une première série de 4 coups pour réglage de visée.

Une fois que le tireur a tiré ses 4 coups d'essais, il doit commencer à enregistrer son score jusqu'à ce qu'il ait tiré un total maxi de 10 coups. Le score maximum possible pour un tir de 10 coups est de 100 points (10 tirs x 10 points par coup tiré dans le noir). Sur un total d'impacts de 14 coups, seul les 10 meilleurs comptent.

Le décompte des points se fait après le match par le directeur du match ou /et encadrant avec les cibles récupérées

CIBLERIE

Une cible par tireur

El Pasota

TEAM COMPETITION / SPEED MATCHS

5 € LES DEUX MATCHS

Speed matchs par élimination directe l'équipe de trois tireurs
la plus rapide a gagnée !!!

Baie N° 1 ou /et 2 speed match par équipe :

Un RO timer ,
10 cibles carabine et revolver, 4 cibles shotgun,
10 cartouches revolvers , 10 cartouches carabine 4+
cartouches shotgun .

Au BEEP , vous devez tirer aussi vite que possible les 10
cibles revolvers avant que votre partenaire ne commence à
tirer à la carabine ses 10 cibles , sans faire de miss , APRES
le dernier tir carabine le tireur shotgun engage les quatre cibles
jusqu'à ce qu'elles soient toutes basculées , alors seulement le
timer vous donne votre temps et l'enregistre !!! chaque miss =
pénalité de 5 secondes

Chaque départ avant la fin du tir précédent = 10 secondes de
pénalités !!!!!

Vous êtes opposés aux autres concurrents

SPONSORS

f.lli pietta



CHIAPPA
firearms

SIDAM

FREDERIC JAVELOT

SELLERIE du THYMERAIIS

Thanks for their
Cowboy Action shooting Support

